

Ollie Johnston - et intervju, del 2

<p>Del2avintervjuetmedOllieJohnston-
densisteavDisneys"nineoldmen".IdennedelendiskutererJohnstontidenetterpensjonsald
erenoghansrefleksjonerrundtanimasjonsprosessen.<a href="http://www.norskanimasjon.no/pub/ind
ex.php/ffaf/artikler/ollie_johnston_et_intervju_del_1" target="blank">Lesdel1avintervjuether.</p>
><p>HvorforstartduogFrankThomasåskrivebøkeromanimasjonetteratderehaddegåttavmedpensjon
?
Vitroddeviskulleanimerepå<i>Taranogdensortegryte</i>,menprodusentenevilleikkehaossm
edpåfilmen.Devilleatdeungepåstudioetskullegjøre,den,såvibestemteossforåtrekkeosstilbake.Jeglur
tepåhvajegskullegjøre.Skullejegbarelekemedtogeneminedagenlang,reise,lese,tegnenoe?Jegønsket
megnoesomkunneopptamegfulltut?jeglikerprosjekter.Såenkveldmensvikjørehjem,forslokonenminat
jegburdeskriveenbok,ogsåfantFrankutdetsammeforegendel.Visnakketo mdetogbestemteossforåsk
rivedensammen.Dettokossomtrentfireåråskriveden.Detvarveldigvanskelig?detvarsåmangetingvivil
lehamed.Vihaddeenfantastiskredaktørsomhjalposserenndukanane,ogbokenbleenganskestorsuks
ess.Densolgtei150.000eksemplarer.Denvaruteavproduksjoniganskemangeår,fordipåenellerannen
måtebletrykkeplateneødelagt.MenHyperion,Disneysforlag,fikk takiengammelkopi,drodenfrahverandr
eogscannetalle sidene,sånåerdenendeligtilbakeibokhyllene.</p><p><i>TheIllusionofLife</i>(1981)ernokd
etviktigstetestamentetFrankogjegetterlateross.Denblirkaltbibeleninnenanimasjonsindustrien.Jegbo
kenharhjulpetmangefolk,ittilleggitilindustrien.Folkkanlæreviabokenomhvemsomgjordehvaihvilkenfilm
elleromenspesifikkarakter,ogomhvordanfilmeneblirlaget.Bokenoppsummerervårfilosofioghvavime
nererviktig.Viforsøkteåunngåmyeavdeninterne,teknisketerminologien,ogfølgeligbledenpopulærblandt
olksomerinteressertiDisney,fansogmangefolksomerinteressertikunstellerlitteratur.Mangeavdemso
mkjøptebokavarikkebareinteressertiDisney.Menvedålesebokafinnerfolkuthvavigjordepådeulikefilme
neognoeomhvordanvitenkterundtfilmene,hvavivarinteressertioghvavisyntesvarviktig.Deterviktigfor
mindel;atfolkforstårdegpådenmåten.Detdutorpå.</p><p>Vårandre bok;<i>Too Funny for Words? Dis
ney's Greatest Sight Gags</i>(1987),fikkaldrimulighetentilåblisettimarkedetsomdenburde.Vimåttebytteut
giver.Utgiverenavbokenom<i>Bambi</i>(1990)gjordedenomtilmersomenbarnebokoggikkkonkursetteratde
nkomut,sådenbleikkemarkedsførtsåmyesomdenburde.Deretterkom<i>The Disney Villains</i>(1993)somso
lgtganskebra,ogfolksåuttilålikeden.Denharetbegrensettemaogskrevetfraanimatørenesståsted,som
noenavmanusfolkeneerlittkritisketil.Mendukanikk skrivesenbokavdenstørrelsenomaltmanusarbeidet
ogomanimatørene,såvifokusertepåhvilkent betydninganimasjonen haddeogsnakketo mdenfaktiskeka
rakteranimasjonensomfolkhuskerfrafilmen.</p><div class="object-
right"><p><div class="embeddedImage"></div><p><div class="attribute-
caption" style="width:px"><p>Frank&Olliedemonstrereranimatørersskuespillerevner</p></div>
</div><p>Kommerderetilåskriveflerebøker?
Nei,deterforvanskelig,tarforlangtid,forsååfådemød
elagtavforlaget[latter].</p><p>Deressenesteprosjekterfilmen<i>FrankandOllie</i>(1995).<i>Hvakandusomd
en?
Sønnen tilFrankbestemteatfarenhansvarviktignoktilåhaenfilmlagetomham.Ogdetblebestem
tatjeggpassetinnpåenallerannenmåte.Hanspurto somdetbeggetogvibestemteossforåblimed.Detv
arfaktiskunderproduksjonisvår.Denstartetmedet57årlangtvennskapogendteoppso met64årsvenns
kap.Vimåtteforblivennerforikkeådeleggefilmen.MestepartenavfilmenblelagetutenpengerfraDisney,
menvikunneikkebrukerfilmfarDisneyutenatdeidefilmen.Såtilsluttkjøptederettigheteneogfinansierte
filmen.</p><p>Akkuratnå[1996,red.anm.]visesfilmeni14byeroverheleUSA.Folkstrømmerikketilkinoe
neforåseendokumenter påsamme måtesomdegjørforåseenactionfilm,ellerromantiskfilmellerLionKin
g.Viharhattflottemottakelserpåallefestivalene.Desier;?Deterførstegangenjeharsetthvordanderejob
ber?.Deflesterpressebilderavossmensviseross selvispeilet,noevisjeldengjørellers.Hvisdute gnereta
nsiktsuttrykk,gjerdusammeuttrykketselv.Dukjernerhvaansiktetgjør,sådutrengerikkenoespeil.Ognård
ustår oppforåspilleutnoe,kandukjennehvadugjørmedkroppenoghvorfordugjød det,utenåsedegispeilet
</p><p>Detbringerosstillanimasjonsprosessen.Kanduførstforklarehvasomskjærførduanimererenscen
e?
Manusetogkarakterenvarganskegodtutvikletføranimatørenkominn.Karakterenbleutvik
letavmanusfolkeneogblesåarbeidetvideremedogvurdertavWalt.Såfikkanimatørenesestoryboardsen
eogsnakkettgjennomdemmedmanusforfatterneogregissøren,kanskjetilogmedWalt.Deterakkuratsom
medskuespilleresomlesergjennommanus førfilmingen starter,foratdeskalvisualiserehvordandeskalspi
llekarakteren.Demåogsåtenkepåhvordandeskalrelateretildeandre karaktereneoghvordandereskar
akterreagerer påulikesituasjoner.</p><p>Vimågjøre desammetingene,bareatvigjød detmedtegningero
gstoryboardsistedenformanus.Regissørengirfrasegaltmaterialetogsnakkerigjennomallescenene med

ossforåinneuthvordanvimenerdetbørgjøres. Oftestgjørregissørendetteførst, sidendeterhansomharoversiktenoverhelesekvansenoghelefilmen. Såhanfortellerhvahannemerkarakterenvilgjøre, ogjegspillerutimerdetaljvordanjegserselveutførelsen. Vifjobberhardtforåkommunisere medhverandresånnatvivetatvisnakkeromdesammetingene, menofteskjerdetatregissørenikkeforstårhvajegsierellerønskerågjøre, elleratjegikkeforstårhvaregissørenvilatjegskalgjøre. Deterveldiglettåbommepåkommunikasjonenmellomregissørorganimatør. Hankanforklarehvordanhanserforsegensceneogdutorduforstår, mennoengangersnakkermanikkessammespråk. Menvisnakkeromscenenigjentilvierenige.

Iløpetavdenprosessensforsøkerjegåkjennhelemanusetogaltdeteråviteomkarakteren, manusmessig, gjennomhelefilmen. Såmåjegforståvorforhaneriminscene. Dumåaldribegynneåanimere noeutenåvitenøyaktighvakarakterenskalgjøre, hvahantenkeroghvordanhanskalutførehandlingen.

Walt Disney (til høyre) sammen med fire av hans "nine old men", fra ravnere; Milt Kahl, Marc Davis og Frank Thomas. Ollie Johnstonsitter for grunnen

Hvordan arbeider du når du skal begynne på en scene? Forhåpentligvis vet jeg noe om hvordan jeg tegner karakteren, det fysiske utseendet. Det er veldig viktig for dikarakteren må være godt tegnet. Så lytter jeg nøye til tapen med dialogen og forsøker å gjøres små skisser som går gjennom hele scenen. Jeg velger ut deler av scenen hvor jeg lagrer skisser som foreslår typens kuespill jeg vil gjøre for den spesielle scenen, enten det er dialog eller miming. Så skisser jeg ut hele scenen? En skisse hvor hver viktige bevegelse, kanskje med dialogens krevet under eller noen ganger mer detaljert hvis det er utstrakt kuespill eller vanskelige bevegelser, som dansing foreksempel. Jeg forsøker å finne ut hvordan jeg skal vise den spesielle bevegelsen eller den spesielle kuespillet. Noen ganger passerings sammenså jeg vet med en gang hvordan det skal gjøres. Men jeg liker å tenke gjennom scenen en stund for å være sikker på at jeg ikke har oversatt den bedremåte å utføre det på? Alltid for å oppnå bestemte karakterer såpilles likat folk blir interessert.

Jeg har allerede tegnet på opptakslisten; all dialogene der og jeg forsøker å gjøre noen tegninger iden størrelsen jeg vil bruke. Jeg jobber mye sammen med layoutenså jeg ikke beveger karakterenså den kræsjer med en gang standilayouten. Jeg vet hvor alterioppsettet, jeg kjenner perspektivene, så det ser ut som om karakteren har føttene på gulvet og at han hører hjemme i omgivelsene, at han har rett størrelse og altså sant.

Så når jeg endelig begynner på scenen, tegner jeg røft med en blå blyant og veldig ofte gjør jeg tre eller fire forsøk på den største tegning i scenen. Hvis jeg får noen rett første gang, støtter jeg på andresom jeg ikke greier så raskt underveis. Etter en stund har jeg nok tegning til å flipp dem. Jeg gjør det for å sjekke hvordan bevegelsen ser ut. Men sjeg flipper, sjekker jeg mengden bevegelse; gestikulasjon, dialog, hodebevegelse; rettemengde bevegelse sånn at karakteren beveger seg med sikkerhet og trykker på der det er de og at han ikke går for forteller med form og små bevegelser.

Når jeg er ferdig gjennom hele scenen, går jeg tilbake og tegner over alle de blå tegningene med svart blyant. Når tegningene avbildes blir ikke de blå strekene synlige. Ofte kaster jeg ut de blå tegningene og lagrer nye. Jeg holder på og går over scenen på nytt om og om igjen? Til slutt har jeg kastet flere tegninger enn det jeg ender opp med å bruke i scenen.

Hvor stor påvirkning har stemlegging på animasjonen? Desiste 25-

30 årene vi var ved studioet deltok vi i innspillingen av dialogen og veldig ofte bidro vi med å velge kuespillernes omskullegjørestemmen. Vi ble med over til lyd studioet og lytt til stemmen mens de ble spilt inn. Oftelukk et vi øyner mens vi lytt for å høre om personlighetens kintegning gjennom stemmen og om det var noe dersom vi ville hjelpe oss til å få karakteren til å spille.

Til slutt det stemmen som bestemmer hvakarakterene. Manusforfatterne kan vite noe om hvakarakterene og animatøren utvikler det. Så når vi får på plass stemmen faller alle de små detaljene og nyansene i karakteren på plass. Vi lytt ofte etter de små klukkene og hostene og pausene og sliket. Det gjør stemmen og samtalen en myemernaturlige. De fleste animatører forsøker å få kuespillet inn i animasjonen, men de holder aldri opp med å analysere stemmen og se hvordan den liten eller store plutselig pause kan få karakteren til å virke tankefull eller å forandre mening.

Hvis stemmen ikke passer, måtte vi enten få inn nye kuespillere, ellers måtte vi jobbe sammen med dem for å få dem til å gjøre det riktig. Det var ikke ønskelig. Vi håpet å velge rettskuespillertil rollen. Den kan endres litt, som Balooi *Jungelboken* gjorde. Han endte opp med å lede seg med Frank og jeg hadde sett for oss begynnelsen. Men Walt likte tanken på å ha Phil Harris i rollen, så vi måtte vende oss til ideen. Men når vi først hørte hans spill, innså vi at det hadde vært noe som virkelig var annerledes og som hadde masse liv og virkelig formidlet personlighet.

Vi forsøkte ikke å tegne bjørnens så den skulle likne Phil Harris eller panteren til å se ut som Sebastian Cabot, men karakterene ble gradvis likere skuespillerne, sikkert fordi vi brukte deres ansiktsuttrykk

timing. Detskjerofte, men ikke alltid. Mangegangere får vi en stemme som ikke inspirerer oss. Vi brukte Phil Harris i *Aristokattene*. Hangjorde en god jobb, men det var ikke så forfriskende for oss som før stegangen. Alt ved Phils stemme peker mot en spesiell type karakter. Da Walt snakket med oss om stemmen, reiste hans ego og spilte, hangjorde en litendans. Det gamegenidéo om hvordan karakteren burde være.

<div class="object-right"><p><div class="embeddedImage"></div><p><div class="attribute-caption" style="width: px"><p> Jungelboken"

Baloo, Mowgli og Bagheera</p></div></div><p>Hva er det viktigste for deg når du animerer?
 Det viktigste for meg er underholdning, som kommer via skuespillet. Dumåkomme inn i karakteren og portrettere følelsene for å skape liv og få karakteren til å spille og gi publikum en opplevelse som de kan forstå og identifisere seg med. Publikum må vite hva karakteren tenker og føler, hva han forsøker å gjøre i scenen, hvordan han relaterer seg til andre karakterer i scenen. Du får publikum til å føle med karakteren eller værresint på ham? Å for midle den eksakte følelsen publikum skal ha.</p><p> Bevegelsealen kan man kalle handling. For å gi karakteren personlighet kreves det skuespiller handlinger, ikke bare bevegelse. Bevegelsealen kan bære hele historien, men det får ikke personligheten til å springe til liv og få dem til å leve og relatere seg til hverandre. De ter der den bestemte humoren kommer fra. Det er mye bedre hvis humoren stammer fra personlighet enn kun någjør slapstick-

humor. Du har sannsynligvis venner som får deg til å le for didukjenner dem. Hvis én gjør noe så er det morsomt, men hvis en annen gjør det samme er det ikke sikkert lik morsomt. Humoren kommer ut fra personlighetene.

<p>Må man være en skuespiller selv for å få til den nye typen skuespill?
 Vel, jeg har aldri vært skuespiller på scenen selv, men jeg føler lik vel at jeg har en forståelse for skuespill. Jeg iakttar folk rundt meg og jeg har studert skuespillere på TV og filmer for å forstå deres timing og hvordan de relaterer seg til hverandre.

. Når jeg starter på en ny karakter, prøver jeg å tenke på en karakter eller person jeg har sett tidligere som hardesammekarakter trekkene ellers som kan inspirere skuespillet eller gi gode kroppsuttrykk. Walt sa alltid at vis kulle observere andre mennesker og dyr, så vis du et menneske og gjordes små skisser av hvordan den satt på en stol eller leneseg mot en vegg? For å få en god personlighet eller karakter til holdningen. Holdningene gjør mye for skuespillet. Hvis en karakter har en morsom holdning når han løper, kanskje han leneseg forover på en morsom måte, noe som gir ham en spesiell karakter, også overdriver du det hele når du animerer.

<p>Så nesten alt vi forsøker å få til var å formidle hva karakteren føler. Hvis du snakket om det hele til den, hva gjorde karakteren til den, hva føler han, hvordan bor han; massesom man aldri så i filmen. I <i>Jungelboken</i> snakket vi mye om Baloo og Bagheera, hvilke typer de er. Bagheera er veldig nøysom. Det var en manusforfatter på studioets om all tid hadde alle blyantene pent oppsatt på pulten, alle var spisset og alle pennevar på linje. Det var samme karakter som Bagheera, han er typen til å gjøre noe sånt. Vi brukte detaljriktige filmer som selv sagt, men vi tenkte på karakteren på den måten, som om han var veldig nøye. Og Baloo tenkte vi på som veldig grottete, en god hjertetype. Hvis han var en animatør, ville man komme inn på rommet hans mens han hadde beina på pulten, med en halv pistbrødskive, og han ville til byttdedgen andre halvdel, han ville hatt kaffemerker på tegningene? god hjertet, men veldig grottete.</p><p>Hvilke tilnærminger har du til animasjon, analyserer du mye eller er du mer intuitiv?
 Beggedeler. Jeg er ikke så analytisk som Frank. Man

gefølelsensier meg hvordan karakteren bør være og så må jeg analysere hvordan jeg skal overføre det til film. Jeg må føle hva karakteren føler.</p><p>Er det noe tekniske elementer som du mener er spesielt viktige i animasjon?
 Dumå tegnes å godt du kan, men likeså viktig som god tegneferdigheter, er å hage detegningens uttrykker det du ønsker å formidle. Du bør alltid forsøke å si noe med tegningene dine, du bør alltid gjøre en tegning som ikke forteller publikummet noe. Hvis du ikke gjør noe som publikum kan identifisere seg med karakteren, hardumisslyktes, da kommer ikke tegningene til liv. Detså mange andre animerte langfilmer produsert av andre selskaper som aldri synes å oppdage at det man må gjøre er å gi karakteren liv i den aktuelle situasjonen, og ikke bare ha en karakter som ser bra ut og beveger seg bra.</p><p> I tillegg er scene setting veldig viktig. Dumå tenke på hvor vidt karakteren passer inn i bakgrunnen, om føtten har rett perspektiv for hold til bakken, om tegningene er tredimensjonelle, om øynene ser akkurat riktig retning? Alledissetingene. Det er grunn til at jeg gjør små skisser når jeg begynner på en scene. Kanskje jeg starter med karakteren i profil for å se hvordan den besteførst tegningen. Mens så kanskje jeg finner ut at det ikke er meg rette utgangspunktet for å bevege eller scene sette uttrykkene i resten av scenen. Jeg må planlegge scenen på forhånd, slik at jeg kan sette karakteren i best mulige posisjon for å utføre de viktigste uttrykkene. Noen liker å begynne og jobbe seg frem utenfor mye planlegging. Jeg tror det er bra med noen typer handlinger. Hvis jeg hadde jobbet med Donald eller Pluto, så hadde jeg kanskje jobbet på den måten med dem? ihvertfall på

oenscener. Men med den typen film vilaget, virket det mye bedre å planlegge scenen på forhånd med små kisser og så animere fra posisjon til posisjon. Hvis jeg ikke planlegger på den måten, blir det vanskelig å formegåværesikker på at jeg får karakteren til å spille den beste posisjonen for å vise hva antenker og gjør. </p>
 <p>Aller disse tingene er vanskelige, det er mye å tenke på. Dubliraldriutlærte på dette området. Jeg kunne ønske jeg kunne gå tilbake og endre mye av det jeg gjorde. Når ser jeg måter jeg kunne halstet det mye bedre. Duh aral disse tingene å ta betraktning, som er grunnentil at det tar så lang tid. Deter grunnentil at de andre animatørene heletiden må kvalitetskontrollere oss, sjefene, fordi det er ikke noe du lærer med engang. Når jeg gikk til ære under Fred Moore til baketil *Snehvit*, sahan;? Jeg må si dette 476 ganger og du villike vel ikke klare det! Så endelig en dag vil du si? Ååå, det var det han mente!?.? Oghan hadde rett; det er umulig å gå taintalt; duka nikke forstår hva som gir liv. </p>
 <divclass="object-right">
 <p>
 <divclass="embeddedImage">
 <imgsrc="/pub/var/news/storage/images/media/images/artikler/oilliejohnston_oillie_frank_16_9/12195-1-nor-NO/oilliejohnston_oillie_frank_16_9_large.jpg"width="300"height="159"style="border:0px;"alt="Frank & Ollie" title="Frank & Ollie"/>
 </div>
 <divclass="attribute-caption" style="width:px">
 <p>Frank & Ollie arbeider hos Disney</p>
 </div>
 </div>
 <p>Hvilket alener kreves det for å bli en god animatør; hva er de viktigste tingene du må kunne?

 Jeg synes du bør ha en god forteller evne. Du bør ha et stort ønske om å uttrykke deg via skuespill og tegning. Du må være dedikert. Animasjon er vanskelig å gjøre bra? det var det i hvert fall for meg. Du må tenke på så mange ting; timing, mengdebevegelse, strekk og skvis-prinsippet, om tegningene klarer å appellere, måten du tegner på, hvordan du uttrykker deg for å få det til å se ut som om karakteren tenker, bestem måten å vise det. Deter så mange detaljer. </p>
 <p>Jeg tror noe av de viktigste du må ha er sansen for underholdning. Du må kunne tenke på hva som vil kommunisere med publikum. Du må kunne uttrykke deg på en måte som når ut til publikum. Eller hardt ut. Dette er tross alt ikke pers onlig animasjon, som har blitt gjort så fantastisk i Øst-Europa og Canada. Dette er en pengebransje, og for at bransjen skal ha suksess, må du gjøre det på en måte som kommuniserer med publikum og gir dem underholdning. </p>
 <p>Disney blir av og til kritisert for å være for realistisk, av og til så sterk grad at det ikke er noe eng å benytte animasjon fremfor realfilm. Tro rikkeduet bevegelse fremfor skuespill kan være det viktigste innen animasjon?

 Vel, man kons entrerer seg om bevegelse, det er på den måten man oppnår skuespillet. Man får ikke til skuespill uten bevegelse. Ment foreksempel Warner Brothers, det er masse bevegelse i deres filmer fordi de gjør en mye bredere type animasjon, og likevel får til en spesiell type skuespill. På en måte er det en spesialisert type, men Walt ønsket det han kalt retroverdige skuespill? ikke realistisk, ment overdig. Det han mente med retroverdige var å få publikum til å tro at dette faktisk skjer, det skjer på et fantastisk stedsom man bare kan besøke i Disney-filmer. Pinocchio, dvergene og Bambifremstår som virkelige formangemennesker, mende er ikke så veldig realistiske. De er retroverdige. </p>
 <p>Hvis du hadde sett en utøver på scenen utføre det vi gjør, ser du at vi må gå åmyelengreennoens kuespiller. Vi må bruke strekk og skvis når vi animerer ansiktet og gjennom hele kroppen når vi utfører noe. Selv når vi benytter rotoskopering, kan vi ikke bare overføre tegningene. Det vil bare se statisk ut og være uten liv. For å få til en gangsyklus, må du tilføre mer tyngde, du må gå lengre og du må gå opp på det høyeste punktet for hvert steg, og hvis du er håndbevegelseså må det være en bredere del som ses om bevegelse langs en finkurve, når hodet beveger seg, og du har alt skyggespillet på ansiktets omgiringer i trykkliv, men det er umulig å gjøre det i animasjon. Du må drademyelengre. </p>
 <p>Så jeg tror kanskje det er en mangelfull å innsikt av hva vi faktisk gjør. Men jeg vet det er mange folk, selv i vårt studio, som ikke ville jobbe på langfilmene for de ideelle teatervarfor streite. Men vi gjorde det i Waltville, og for min del bød langfilmen på den best mulige heten til å jobbe med karakterer hvor man fikk til skuespillerprestasjoner. </p>
 <p>Tror du det hadde vært mulig å gjøre Disney-filmen med en enkel stil?

 Vel, vi gjorde den uten stop motioning, vi prøvde uttingsom var mye enklere, men publikum responderte bedre til den typen film. Hvis du jobber med noe som foreksempel Mr Magoo, er det begrensninger for hvor lang tid du kan ta det. Deter begrensninger for hvor lenge publikum vil se på den typen karakter. Du må gi dem noe de kan identifisere seg med, som holder dem i setene i time og 20 minutter. </p>
 <p>Noen kritiserer Disney-filmene for å ha mange folk engasjert i dem, hvor hver kungjormindrebidrag, og hvor ingen har et solutt kunstnerisk kontroll. Hvatenker du om den kritikken?

 Vel, jeg vet ikke hvor folk tar det fra. Hvis det er for seg en produksjonslinje hvor det er om trent 200 kunstnere, hvor hver sender videre til den neste... Frank Thomas og jeg gjorde den i en halv *Jungelboken*, og kanskje 10 animatører gjør den av filmen. Så alle gjorde mye på den filmen. Jeg ville ikke karakterisere det som en produksjonslinje. På *Snehvit* bidro Fred Moore, Bill Tytla, Art Babbitt, Norm Ferguson og Grim Natwick i et stort bidrag til filmen, de gjorde masse

nimasjon på hver deres karakterer. På *Pinocchio* var karakteren Pinocchio i de fleste scenene, men vi var bare fire animatører som gjorde all hans animasjon. Så på *Bambi* var det 14 animatører tilsammen, og fire av oss gjorde alt på den unge Bambi og Trampe. Det finnes ingen produksjonslinjer der. Jeg tror folk siers å tute egentlig å vite hva de snakker om. De har rett i sin mening, mens siden jeg har jobbet der, har jeg aldri opplevd noe slikt. Jeg har aldri hatt følelsen av å ha jobbet på fabrikk. Jeg har følt at jeg har jobbet på et veldig kreativt sted med et geni på topp som forsøker å inspirere oss til å gjøre det bedre hele tiden. Folk tror visst at tegningene som likner på hverandre og at vi bare beveget litt på dem, og gjør det samme om og om igjen år ut og år inn. Men jeg har aldri laget samme tegning og angeri hele mitt liv. Hver eneste tegning har noe unikt ved seg. De setter ikke pris på det faktum at vi skuespillere og at vi aldri har mulighet til å gjøre samme scene på nytt.

<divclass="object-right"><p><divclass="embeddedImage"><imgsrc="/pub/var/news/storage/images/media/images/artikler/olliejohnston_9oldmen2_16_9/12189-1-nor-

NO/olliejohnston_9oldmen2_16_9_large.jpg"width="300"height="159"style="border:0px;"alt="Disneys"nineoldmen"avbildet1972"title="Disneys"nineoldmen"avbildet1972"/></div><divclass="attribute-

caption"style="width:px"><p>Disneys"nineoldmen"avbildet1972, fravenstre; Milt Kahl, Wo-

olie Reitherman, Marc Davis, Les Clark, Frank Thomas, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery og Ollie Johnston. </p></div></div><p>**Opplevde du det noe angangfrustrerende å jobbe i et team?**
 Nei, fordi jeg jobbet med en hel gjeng som var topp folk. Det er et team som jobber sammen og leverte virkelig flotte filmer med fantastiske karakterer. Vi pleide å besøke hverandre, snakkesammen om karakterene, tegner på hver andres tegninger. Det ville Walt at vi skulle gjøre. Hansa? Jeg vil ikke at noen skal sitte i et hjørne hvor han ikke ser noen andres arbeid. Alle må se på hver andres arbeid regelmessig for å se hva de gjør. Hvis noen gjør noe spesielt, må alle gå og se og snakkesammen om det, se om de kan lære noe av det? Det er måten vi leverde og jobbet på.

Selsagt var det mye diskusjon og uenigheter, men ingen slo hverandre i hjel og vi lagde bedre filmer på den måten. Jeg vet ikke om det er sånn man jobber der i dag men jeg har en følelse av at man jobber sammen. Det store var at alle ønsket å bidra på filmen. Det var ingen som forsøkte å løfte seg selv over de andre, vi forsøkte å løfte frem filmen. Vi ville at hver film skulle være så god som mulig. I begynnelsen, var det den eneste måten vi kunne være sikre på at vi hadde en ny film å jobbe på. Vi måtte bekymre oss med det, så vilam yest om det er jobben. Jeg har lagt mye egen stolthet i Disney-

navnet. Jeg vil at det skal være bra, og jeg er glad for det faktum at jeg har hatt så mye bra materiale å jobbe på.

<p>Hva har gjort at du har jobbet med animasjon hele livet, hva er så attraktivt ved mediet? Jeg liker det fordi det er så utfordrende, du er aldri helt sikker på noe. Uansett hvor lenge du har holdt på, er det umulig å lære seg alt. Enhver langfilm og enhver karakter er unik og byr på nye utfordringer på nye måter. Vi jobbet vanligvis med en film i et år? *Tornerose* jobbet vi på i nesten tre år? og vi gjorde hele tiden noe nytt. Davi kom til slutten av hver produksjon ble jeg alltid litt trist over at jeg måtte forlate disse gamle vennene. Davi begynte å lage film, tenkte jeg at den blir like bra som forrige, men når jeg kom inn i arbeidet glemte jeg helt å holde det forrige film. </p><p>Jeg tror det er som skuespillere som har mange forskjellige roller, og som er heldige å alltid ha noe å like. Generelt sett har jeg likt alle karakterene jeg har jobbet med, selv om det er noen jeg ikke levertes så godt som jeg ønsket. Jeg har vært heldig på den måten, det har vært veldig sjelden en oppgave jeg ikke har likt. Men jeg har aldri lagt tuten karakterer en spesiell favoritt. </p><p>**Hardt å angangønsket å gjøre noe annet enn animasjon? regissere eller tegne storyboard?**
 Nei, egentlig ikke. På en måte fikk jeg regisserer i min avdelingsom ledende animatør, uten å få alle problemene som den ordentligere

gissøren får. På 60- og 70-

tallet var Woolie Reitherman regissøren. Frank fikk en sekvens og jeg fikk en sekvens og vi hadde folks som jobbet sammen med oss, og vi planla det hele og hadde overoppsynet. Så jeg fikk opplevde det morsomme ved å regissere uten å måtte gå gjennom alt det andre som regissøren må gjøre? å binde alt sammen, jobbe med musikk og lyden, sjekke at alt fargearbeidet kommer riktig til bak og så videre. </p><p>**Hvor viktig mener du animasjon er for det endelige resultatet, den endelige filmen?**
 Utendog animasjon mener jeg filmen vil bli en flopp. Animatørene er den mest sårbare på filmen? alt står og faller på animatøren. Alle de andre produksjonene gjør en flott jobb? utendog man kan ikke gjøre noe ting? men det er animatøren som realiserer filmen. Alt annet skal være på plass når animatøren begynner å jobbe, og da skal han gå til alt materialet og få disse karakterene til å spille sammen. Walt sa? Det er dette jeg vil at dere skal gjøre, få personlighetene og forholdene inn i filmen. Jeg stoler på at dere greier det. Regissøren og jeg og manusforfatterne tar oss av historien? Det var den beste delen for meg? hvordan en karakter tenker om en annen er virkelig interessant? det er morsomt å utføre? hvordan de reagerer på hverandre, hvordan de snakker til hverandre, blir de venner eller blir de venner. </p><p>**I hvilke perioder mener du Disney langfilmene og spesielt animasjon er på sitt beste?**
 Jeg mener at *Fantasia* og *Pinocchio* og kanskje til og med *Snehvit* bidro til å etablere an-

imasjonsomdet20.århundretskunstform.Dufinnerikkebedretegneferdigheternoeannestedidetteårhundretendefilmene.Dufinnerikkebedremalerierenndei *Pinocchio*.Deterrettogslettenestående kreati veideer.DetvirketsomomWaltlikte *Bambi*allerbest,hanstoddenfilmenveldignær.Deterderforvigjordebo kenegentlig.Denharnydeliganimasjon,deterveldiggodtgjort.

<divclass="object-right"><p><divclass="embeddedImage"><imgsrc="/pub/var/news/storage/images/media/images/artikler/olliejohnston_fantasia_16_9/12201-1-nor-NO/olliejohnston_fantasia_16_9_large.jpg"width="300"height="159"style="border:0px;"alt="Fantasia" title="Fantasia"/></div></p><divclass="attribute-caption"style="width:px"><p>Fantasia(1940)</p></div></div><p>**Vardetmyekontakt mellom animatør rene hos Disney og animatør ved de andre Hollywood-studioene mens du jobbet der?**
Nei,vivarforopptatte.Allesier?SkalveddepåatderekomsammenmedfolkenehosWarnerBrothershverukeogtokendrinkibaren?.Menvihaddefamilierallesammenogvarutslittennårvihaddekommetossgjennomarbeidsdagen.Såvimøttesvedårligebegivenheterogkans kjeyerterligereenellertogangeriåret.JegkjenteChuckJonesogendelavdeandre,menvihaddeikkeærlig myekontakt.LosAngeleserspredtutover,mankanboentimeunnahverandre.MenjegmøttekonenminmenhunjobbethosDisney,oghunjobbetforWarnersitoåretteratvigiftetoss.</p><p>**Synes du andrestudio er harlyktes i å gjøre karakteranimasjon like godt som Disney?**
Jeg synes andre har noen virkelige gode karakterer med masse personlighet,såsomBugsBunnyogDaffyDuck.Detvarmyeavmaterialets omHarmanogSing,ChuckJonesogandregjordehosWarnersogMGMsomvilikeveldiggodt.Mendevar meropptattavågjørereflereketsjerennoss.SelvikkeDonald-filmenekunnematchederesmateriale.*TheTortoiseandtheHare*haddenoavdensammehumoren?som jegtrorkanhapåvirketChuckJonesogdeandre?mendenhaddeogsåensterkpersonlighetsfølelsevedseg.Deandrehaddepersonlighetogså,mendegikkikkeidybdenpåsammeåtesomoss.Degjordeikkede nsubtileanimasjonensomvigjorde,hvormanvistekarakterensindrefølelser,såsomBillTytlagjordepåGrumpyellerStromboli.Jegsåaldrinoeanne studio lever enoesånt.VedåjobbehosDisney,fikkmanmulighettilåviseskuespillerkunnskapsommanikkefikkvednoeanne studio.</p><p>**Haddede du noen gang lyst til å gjøre animasjon av typen som Warner eller MGM gjorde?**
Vel,jeghadde lyst til å gjøre litt av det. JeggjordenoanimasjonpåLangbein-ogDonald-filmer,menjegprøvdeåunngåDonaldforjegliktealdriåtegneham.DetvarmorsommereågjøreMikke,men jegeregentligbareopptattavanimasjonensomharmedpersonlighetågjøre.Jeggjørenbedrejobbpådetennpå WarnerBrothers-animasjon.Denneraskestilenmedstoretagningerinteresserermegegentlykke.Jeglikteåsefilmeneogjegfikkideerfrademnoengang.Jegharstorrespektfordetdegjorde,menvigjordenoe heltannet.Personlig villegjegikkehagjortderestypeanimasjon40år,eihellervillejeghajobbetmedDonald40år.MedPlutoog Donaldvardetmyeavdetsammeomogomigjenbaremedennyhistorie,ogdetvarikkesåmangetingDonaldkunne gjøre.Hanvarenherligkarakter,jegmenerikke noeanne,menhanhaddeikkedetsammefølelsersegisteretsomhosTrampeellerhundenei *Lady og Landstrykeren*.Andreelsketåjobbemeddentypen,detvaraltdevilleggjøre.JegvillesannsynligvisliktåarbeidetmedLangbeinoverlengretid,menjeglikeråhamulighetenforforandringoghanye,rikekaraktererheletiden.</p><p>**Hardusetthoesærlig uavhengig animasjon?**
Ja.Jegvetdeterfolk iEuropasomikkesyntesnoesærligomvårtypefilmeroghargjortfantastisketingpåegenhånd.Jegsynesdeharnoenunikekonseptersomvialdrivillehafåttinnivårearbeider.Vifortellerenhistorie,degjørrikkenødvendigvisdet.Defortellernoenoenkarakterer,ogpåderesegnemåtefårdetilåkommuneremedpublikum.Degjordefantastiskgodt.Jegkunneønskeågjørenoesågodt.Jegsynesdefolkeneerutrolige.Jegbeundrerdem.</p><p>JegkorrespondertenomedFedorKhitrugoghan inviterteosstilRussland.Frankogkona,min koneogjegbesøktelandeti1976.Fedorkomnærvedågjøre detvigjøreridettelandetogdetvarutroligflott.Jegbeundrerusserneveldig,særligYuriNorstein.Hanvarforopptatt medenfilmtilåmøteossdavivariMoskva,menjegmøttehamsenerevedOttawa-festivalen.Hvisjeghaddejobbetpåegenhånd,haddejegnokjobbetmeddentypenanimasjonhangjør.Jegbeundrerhansmåteåfåpersonlighetinnikarakterene,noesomvirkernestenumuligimineøynemeddente knikkenhanbruker.Jegforstårikkehvordanhanfådecut-utenetilåbevegesegpådenunderholdendemåtenogfåkarakterenetilåforholdesegtilhverandrepåen måtesomfengerpublikum.Hanersensasjonell.</p><p>Jeg elskerWallaceogGromit-filmene.Strålendearbeid.OgsåerdetZagreb-animatørene,ogMiroslawKiwajick,BrunoBozzetto,JohnHalasognoenavdekanadiske;FrédéricBack,somerfantastisk,NormanMcLarenogCarolineLeaf.Jeg elskerhennesfilmer;TheStreetvarherlig,veldiggrerende.Deteretkonseptsomveldigfåkunnehåndtertslikhungjør det.Hunerveldiginnovativ.Måtenhun teget nerkamerabevegelseneogvisualisererhelhetenpåerfantastisk.Hungjørkarakterenetroverdige påenhe

