

Skuespilleren og animatoren

Af cand. mag. Jannie Leonhardt Andersen
Bragt i Noitamina 2/2006, www.noitamina.dk

I min artikel *Animationsteori 1*, som blev bragt i sidste nummer af Noitamina, lovede jeg læserne, at jeg ville beskæftige mig nærmere med animation acting, herunder Disney studiernes anvendelse af skuespilteknik. I denne artikel fremsætter jeg derfor følgende spørgsmål: er det muligt at betragte en animator som skuespiller. For at kunne besvare min tese, om at animatoren faktisk kan betragtes som skuespiller foretager jeg en vidensrejse fra teatret via realfilmen og slutter ved tegnefilmen. Undervejs gør jeg ophold ved forskellige teoretikere, hvilket bidrager til en meningsdannelse, der så at sige peger på, hvor jeg skal stoppe næste gang.

Min vidensrejse begynder i det antikke Grækenland hos Platon og Aristoteles, som med deres syn på teatret, og dermed skuespilleren, fastslår, at mimesis, altså efterligningens kunst, er et af teatrets essentielle elementer.

I Staten fremsætter Platon bekymring for idealstatens klasse af ideelle borgere, vogterne, da Platon med sit idealistiske verdenssyn mener, at enhver form for mimesis af det sande er dårligt, specielt eftersom de, der udøver mimesis, kan påvirke hans vogtere på en sådan måde, at de bliver fristede til selv at efterligne det sande. Aristoteles deler ikke disse bekymringer, men mener, at mimesis er en medfødt menneskelig evne, og at den ikke skal gemmes bort. Den skal derimod anvendes til at glæde et publikum, vel at mærke kun hvis udøveren af mimesis gør dette på ordentlig vis. Både Platon og Aristoteles gør sig tanker om, hvad der sker, når en teaterskuespiller udøver mimesis, Platon mener, at teaterskuespilleren udgiver sig for at være en anden, hvor Aristoteles efter min mening tilskriver teaterskuespilleren en dobbeltbevidsthed, når han er i karakter.

Tvedelingen af teaterskuespilleren leder mig videre frem i teaterhistorien til Dennis Diderot, som rejser spørgsmålet om, hvordan man kan skelne mellem karakter og teaterskuespiller, når de to synes at være så tæt forbundet. En måde, teaterskuespilleren selv skal løse dette paradoks er at øve sig så meget på sin karakter, at han selv er i stand til at lave dette skel. Diderot taler her om vigtigheden af indstudering. Gennem indstudering bliver teaterskuespilleren i stand til at efterligne virkeligheden på bedste vis, uden samtidig at fortabe sig selv i det, der efterlignes. Diderot giver mig her rettesnoren om indstuderingsarbejdet, som jeg søger at undersøge nærmere ved at gøre ophold hos Konstantin Stanislávskij og Lee Strasberg.

Med sit system formulerer Stanislávskij det komplekse apparatur, en teaterskuespiller bør tilegne sig for at kunne levere en troværdig performance til sit publikum. De mange udviklingstrin, som teaterskuespilleren skal gennemgå, er blandt andet baseret på, at denne bliver bevidst om, hvad det vil sige at være et menneske.

Teaterskuespilleren skal nemlig have en vis indsigt i den menneskelige psykologi, således at han forstår, hvorfor han som menneske reagerer på bestemte måder i bestemte situationer. Denne viden gør ligeledes, at teaterskuespilleren bedre kan se på den virkelighed, som omgiver ham og gengive denne på en forståelig måde inden for teatrets konventioner. Teaterskuespillerens virkelighedsfornemmelse gør, at han kan være mere troværdig på scenen. Ved at teaterskuespilleren blandt andet benytter redskaber såsom det magiske hvis og de givne omstændigheder, har han bedre forudsætninger for at skabe en gennemført realistisk karakter, ifølge Stanislávskij. Teaterskuespilleren skal ligeledes kunne anvende inspiration fra sit eget liv, når han illuderer følelser på scenen. Stanislávskij mente ikke, at teaterskuespilleren skal blive en anden. Tværtimod er det vigtigt, at teaterskuespilleren ikke fortaber sig i sin karakter, men hele tiden har en vis distance til den, således at han kan gå ind og ud af karakter.

Stanislávskij inspirerede mange teaterfolk, og en af disse var Strasberg, som fortolkede og videreudviklede Stanislávskijs system, med hovedvægt på teaterskuespillerens evne til at fordybe sig totalt i sin karakter. Denne fordybelse, som Strasberg med sin metode gav videre til sine teaterskuespillerelever, krævede, at eleverne var indstillet på at indgå i en psykisk hård træning, hvilket i årenes løb har modtaget megen kritik. Strasberg fokuserede på, at hans elever på det psykologiske niveau kunne transformere sig selv til deres karakterer. Af nogle metode-skuespillere er dette blevet efterfulgt så udførligt, at de har levet i flere måneder i et miljø, som afspejlede deres karakterers vilkår. På den måde mente de, at de bedre kan komme til en forståelse af karakteren og dennes reaktionsmønstre.

Redegørelsen for, hvordan man fra et teaterperspektiv dels har forholdt sig til hvad en teaterskuespiller er, og dels har opstillet teorier vedrørende skuespillerens kunst og arbejdsmetoder, har bragt mig til en forståelse af, hvad en skuespiller er for en størrelse. Men for at kunne svare på mit spørgsmål om animatoren som skuespiller er det nødvendigt at forholde mig til realfilmen, eftersom animatoren arbejder med tegnefilm, som er et nært beslægtet medie. Det har udmundet i en forståelse af, hvorledes skuespilleren fra teatret og hans arbejde har været under en reformulering for at være anvendelig inden for realfilmmediet.

Hugo Münsterberg bygger i et af de tidligste bidrag til filmteorien bro mellem teater og realfilmen. Münsterberg hævder, at teatret, som er bundet af tid og rum, er mere virkeligt end realfilmen, da denne gennem redigering bliver brudt op. Det er igen jagten på den sande gengivelse af virkeligheden, der sættes i spil af Münsterberg.

Denne realisme forsvinder med realfilmen, blandet andet fordi publikum er afskåret fra filmskuespilleren, og derved ikke kan betragte dennes udfoldelse på lærredet som realistisk på samme måde som teaterskuespillerens performance på scenen.

Denne genskabelse af virkeligheden vækker bekymring ved mit næste stop, hvor Walter Benjamin formulerer sin reproduktionsteori. En teori om, hvorledes kunst mister værdi, når det bliver reproduceret, hvilket filmen jo er godt eksempel på. Benjamin mener, at den performance, filmskuespilleren leverer til kameraet, fratager filmskuespilleren sin aura, altså at han mister sin virkelighed, krop og sind. Filmskuespillerens performance reproduceres af kameraet og overføres til filmfremviseren, der så eksponerer den til publikum. Ifølge Benjamin bevirker dette, at publikum snarere identificerer sig med kameraet end med filmskuespilleren. Med såvel Münsterberg som Benjamin bliver temaet om den teknologiske udviklings indflydelse slået an. Den teknologiske udvikling har indflydelse på, hvordan filmskuespilleren bliver betragtet inden for realfilmen. Det er ligeledes den teknologiske udvikling, som er afgørende for måden, hvorpå virkeligheden kan gengives i realfilm.

Med denne teknologiske indfaldsvinkel in mente bliver André Bazin vigtig, grundet hans higen efter den absolutte gengivelse af virkeligheden, formuleret i hans teori om dybdefokusteknikken. Ifølge Bazin bliver det med dybdefokusteknikken muligt for realfilmen at gengive virkeligheden på samme vis, som mennesket opfatter den. Hverken hos Münsterberg, Benjamin eller Bazin bliver filmskuespilleren betragtet som en kunstner i sig selv, men er blot en del af den filmiske konstruktion. Dette at betragte filmskuespilleren som en del af selve mise-en-scene'n ekspliciterer David Bordwell i sin Grand Theory. Bordwell definerer den filmiske mise-en-scene som værende alt, hvad filmskaberne kan kontrollere inden for hver enkelt indstilling, dvs. foran kameraet. Dermed bliver filmskuespilleren et element på lige fod med lys, scenografi og kostumer. Filmskuespilleren har ikke den samme status som sin kollega inden for teatret. Hvad angår realismen, mener Bordwell, at bedømmelsen af en given film finder sted hos publikum, eftersom at de, gennem en forholde sig til deres eget liv, fortolker og forstår filmen, og ud fra dette definerer om en given film er realistisk eller ej. Bordwell mener ikke, at alle realfilm skal være realistiske. Det kommer for eksempel an på genren. Men han siger, at enhver realfilm inden for sin genre skal afspejle en form for realisme.

Realfilmen og dens teoretikere har altså bidraget til min undersøgelse ved at vise, hvorledes teaterskuespilleren og filmskuespilleren arbejder i hver deres unikke medie, som der selvfølgelig er et vist overlap mellem. Jeg tænker her på, at de fleste filmskuespillere har gennemgået en form for skuespilmæssig uddannelse. Mange er trænet i Stanislávskijs og/eller Strasbergs teorier. Men da filmskuespilleren arbejder i et helt andet medie, end Stanislávskij havde medtænkt i sit system, så er det

naturligt, at selve skuespilteknikken gennemgår en reformulering, således at den passer overens med et medie, hvor vægten altafgørende er forskudt til, hvad den teknologiske udvikling sætter som ramme. Dette må så have den betydning for filmskuespilleren, at han skal være i stand til at tilpasse sig den konstante udvikling inden for mediet, og derved bliver hans arbejde måske mere dikteret af teknologien end af selve skuespiltræningen. I forhold til mit indledende spørgsmål har jeg nu viden om dels teaterskuespilleren og hans arbejde, dels om, hvad der sker, når man bevæger sig fra teater til realfilm. Det bliver klart, at der sker en forskydning af selve skuespillerbegrebet, forstået således, at jeg kan betragte teaterskuespilleren og filmskuespilleren som underkategorier af en overordnet kategori, der hedder skuespiller. Det bringer mig igen frem til selve spørgsmålet, om man kan betragte animatoren som skuespiller. Er animatoren endnu en underkategori af skuespilleren?

Animatoren

Når man taler om animationskunst, nævnes det ofte, hvor mange tegninger der blev anvendt til at skabe den og den scene. Det er derfor ikke svært at se, hvorfor animation ofte mere bliver anset som en teknik frem for en kunstform. På samme måde bliver dens udøvere oftere betragtet som teknikere end som kunstnere. Når en animeret figur bliver kendt, er det voice actor'en, og ikke animatoren, der bliver krediteret. Det er fordi, at folk kan forstå, hvad en voice actor gør, men ikke hvad animatoren gør.

Det bliver ofte glemt, når man diskuterer animation, at når man ser en animeret film, er den udfoldelse, der ses, skabt af animatoren til publikum. Når en animeret figur får publikum til at græde, føle angst, grine eller have andre følelser, så har det hovedsageligt noget at gøre med animatorens arbejde med hver enkelt figur. Var det muligt for offentligheden at se animatorernes ansigter, når de er i færd med at tegne en følelsesmæssig scene, ville man se kunstnere (skuespillere), der er lige så dedikeret til øjeblikkets magi som filmskuespilleren. Forskellen er, at animatoren ofte i flere uger forbliver i det følelsesmæssige øjeblik, mens han arbejder på at udtrykke en følelse, som det reelt kun tager hans tegnefilmsfigur et par sekunder at udtrykke på lærredet.

Animatorens arbejde har, som følge af den historiske og tekniske udvikling, ændret sig meget siden 1930. I det efterfølgende vil jeg redegøre for, hvad jeg mener, animatorens arbejde består af, og hvorledes man kan tale om anvendelse af skuespilteknik i forbindelse med udarbejdelsen af en tegnefilmsfigur.

Grunden, til at animatoren animerer, er den samme, som grunden til at teaterskuespilleren spiller, nemlig publikum. Det er begges mål at appellere til publikums empati ved at skabe en illusion om følelser. Hvor teaterskuespilleren

illuderer følelser, når han står på scenen, så fremstiller animatoren følelser gennem illusionen af bevægelse på filmlærredet.

Det er min påstand, at motivationen for at spille skuespil er den samme for både teaterskuespiller, filmskuespiller og animator. Det er selve arbejdsprocessen bag spillet, som er meget forskellig for de tre aktører, hvilket jo er forståeligt, eftersom de arbejder inden for hvert sit medie med særlige muligheder og begrænsninger.

De fleste af de oprindelige Disney-animatorer var autodidakte i forhold til de grundlæggende principper bag skuespilteknik. De læste Stanislávskij og forsøgte selv at gennemskue hans system ud fra learning-by-doing. Med tiden blev der dog udviklet en decideret undervisning i skuespilteknik, hvor animatorerne hos Disney blev undervist i Stanislávskijs system af teaterfolk. I det efterfølgende vil jeg blandt andet se på, hvordan Stanislávskijs system har haft sin indflydelse på animatorens arbejde.

Animatoren – mellem teater og realfilm

Animatoren arbejder ud fra mange af de samme principper som teaterskuespilleren, men eftersom selve mediet, som animatoren arbejder med, ligger forholdsvis tæt op ad realfilmen, er det naturligt, at animatorens arbejde påvirkes heraf. Der er dog forskel på den indflydelse, som animatoren henter fra teateret og fra realfilmen og anvender i sit arbejde. Fra teatret mener jeg, at animatoren henter direkte inspiration til sit arbejde med den enkelte figur. Denne inspiration er specielt hentet fra Stanislávskijs system og Strasbergs videreudvikling heraf. Fra realfilmen er der selvfølgelig en vis reference tilbage til teateret. Men jeg mener, at de mere filmtekniske og filmæstetiske elementer, såsom klipning, belysning og genre har større indflydelse på animatorens arbejde end selve filmskuespilleren. Altså er animatorens arbejde delt op i to dele. Karakteranimationen og det, som omgiver den enkelte figur, hvor arbejdet med karakteranimation trækker på teaterets konventioner, mens arbejdet med, hvad der omgiver figuren, trækker på realfilmens konventioner.

Ser man nu på, hvorledes Disneys animatorer arbejder i forbindelse med produktionen af en tegnefilm i spillefilmslængde, er det vigtigt at inkludere Disney-realismen, som jeg redegjorde for i artiklen *Animationsteori 1*. Denne medfører, at et af animatorens grundlæggende dogmer er, at de figurer, han skaber, skal være omfattet af en vis realisme for at appellere til publikum. Denne Disney-realisme betyder, at animatoren skal indfange en virkelighedsfølelse i sine figurer, og derfor bliver han nødsaget til at sætte sig ind i basale ting, som for eksempel de fysiske naturlove, som ethvert levende væsen er underkastet. Men animatoren skal ligeledes have indsigt i, både hvorledes den menneskelige psyke (reaktionsmønstre) er sat sammen, og hvorledes menneskets anatomi er udformet, eftersom han ønsker at appellere til et publikum med sine figurer.

Denne viden om, hvorledes animatoren kan appellere til sit publikum gennem sine figurer, får animatoren gennem tilegnelsen af elementer fra Stanislávskijs system. Forholdet mellem animatoren og Stanislávskij behandles i bogen *The Illusion of Life - Disney Animation*. I bogen, som er skrevet af to af de store animatører hos Disney, Frank Thomas (1912-2004) og Ollie Johnston (1912-), gives en gennemgang af, hvordan Disneys animatører arbejdede med deres figurer, herunder et indblik i, hvorledes skuespilteknik indgik i dette arbejde. Thomas og Johnston opstiller nogle retningslinier for, hvordan arbejdet med en figur skal gribes an, hvilket de kalder for animation acting. Jeg vil i det efterfølgende redegøre for disse retningslinier og sætte disse ind i en kontekst med Stanislávskijs system.

Den animerede figur skal have et formål, hvilket betyder, at hver gang en figur fremtræder, skal animatoren være i stand til at besvare spørgsmålene "hvad laver han?" og "hvorfor gør han det?". Det er altså ikke nok at få en figur til at bevæge sig. Figuren skal bevæge sig med et formål. Men, før animatoren kan gøre sig nogen forhåbning om at skabe en figur, som handler ud fra et bestemt formål, skal han skabe en figur, der udviser tankevirksomhed. Grunden til dette er, at alle former for psykisk og fysisk bevægelse starter i hjernen, og med tankevirksomhed følger bevægelse og følelser.

The famous flypaper sequence from *Playful Pluto*, a milestone in personality animation. From the time he accidentally sits on a sheet of the sticky flypaper, Pluto's problems seem to become ever worse as he tries to extricate himself. Through it all, his reaction to his predicament and his thoughts of what to try next are shared with the audience. It was the first time a character seemed to be thinking on the screen, and, though it lasted only 65 seconds, it opened the way for animation of real characters with real problems. (Thomas; Johnstone 1981, p. 100)

Når de grundlæggende principper for, hvorledes animatoren kan skabe en figur, som kan tænke, er på plads, så kan han begynde med at give sin figur et formål at handle ud fra.

Et eksempel, på hvorledes animatoren kan give sin figur et formål at handle ud fra, kan hentes fra scenen i *Snow White and the Seven Dwarfs*, hvor den onde dronning er ved lave det forgiftede æble. Den onde dronning har formålet at blive den smukkeste i landet, men da Snehvide er smukkere end hende, må hun dø. Når dronningen blander giften i sin gryde og ser i sin krystalkugle, så handler hun ud fra formålet om at slå Snehvide ihjel. Når animatoren giver sin figur et formål med sine handlinger, som i dette eksempel, så bliver figuren mere appellerende for publikum. Modsat i de første Mickey Mouse-tegnefilm, hvor der oftest ikke var noget formål (vel at mærke inden for tegnefilmens rammer) med, hvad Mickey foretog sig, ud over at han skulle få publikum til at le.

Betragtningen om, at den animerede figur skal have et formål, viser en tydelig overføring af, hvad Stanislávskij forklarede sine elever som værende karakterens hensigt.

Alt, hvad De overhovedet gør, skal altid have en ganske bestemt grund og en ganske bestemt hensigt og føre Dem videre frem i spillet (Stanislávskij 1940, p. 59).

Stanislávskij mener, at teaterskuespillen skal finde et formål til sin karakter. Først når karakteren har et formål, skal teaterskuespilleren udføre karakterens handling. Det er kun karakterer med et formål, som fremstår troværdige.

Når animatoren har givet sin figur et formål, er den klar til handling. Herefter skal der løses endnu en opgave. Teaterskuespilleren kan bruge sine indre følelser til at opbygge sin karakter, mens animatoren skal være objektiv og analyserende, før han kan gøre sig nogen forhåbning om at nå publikum. Dette kan også formuleres således, at teaterskuespilleren arbejder indefra og ud, hvorimod animatoren arbejder udefra og ind. Teaterskuespilleren skaber hovedsageligt indre følelser i et nuværende øjeblik, hvor animatoren beskriver indre følelser gennem tegnefilmsfigurens fysiske bevægelser. Desuden har animatoren et specielt problem. I teaterskuespillerens verden er der en sammenhæng mellem krop og psyke, der ikke bare lader sig kopiere til tegninger. Det er svært at overføre kompleksiteten i sammenspillet mellem den menneskelige krop og psyke. Det er derfor, animatoren er nødsaget til at starte med figurens handling, for så at få den til at passe overens med den følelse, som animatoren gerne vil have, at publikum skal afkode. Det behøver teaterskuespilleren ikke at tænke på i nær samme grad. Han er et levende væsen og kan dermed trække på nogle naturlige processer. Han skal ikke bruge tid på at koncentrere sig om at få sin arm til at hæve eller sænke sig, da det er en naturlig proces. Teaterskuespillerens krop er altså i konstant bevægelse og altid i færd med at udtrykke noget.

Når en figur er ked af det, så kan animatoren vise det ved at sænke skulderne, lade hovedet være bøjet og fødderne slæbe. Men disse fysiske udtryksmidler kan lige så godt betyde, at figuren er træt eller modløs. Animatoren kan så tilføje en tåre for at udpensle følelsen lidt bedre. Her har teaterskuespilleren den fordel, at han ikke skal tænke over alle de kropslige nuancer ved at fremstå som ked af det, da han som menneske automatisk sætter denne kæde af gestus i gang. Modsat skal animatoren altså tænke over hver eneste gestus og analysere sig frem til, hvordan kroppen egentlig reagerer, da han i sidste ende skal illustrere dette ved tegninger, som udgør hans figur. Animatoren arbejder altså med det udgangspunkt, at figurens bevægelser påvirker, hvad den føler, og at figurens følelser påvirker, hvordan den bevæger sig.

"In our animation we must show not only the actions or reactions of a character, but we must picture also with the action... the feeling of those characters." [citat af Walt Disney] (Thomas; Johnston 1981, p. 473).

Den animerede figur skal altså først tænke, have et formål og dernæst handle, hvilket gerne skulle resultere i en figur, som kan udtrykke sine følelser.

For at vende tilbage til figurens handling, så forklarer Thomas og Johnston, at ud over at have et formål med sine handlinger, så må figuren aldrig holde op med at handle. Figurerne skal så at sige spille 100 % af den tid, den er on-screen. Derfor deles den overordnede handling op i mindre dele:

[...] a Secondary Action is always kept subordinate to the primary action. If it conflicts or becomes more interesting or dominating in any way, it is either the wrong choice or is staged improperly. [...] As the kitten Figaro slips into bed, his shoulders, arms, legs, and the blanket all have independent actions that support and enrich the main idea of the scene without conflicting. (ibid., pp. 63-64).

Der er også tale om ikke-handling, forstået således, at en figur kan handle netop ved ikke at handle. I tegnefilmen *Toy Story* fra 1995 kan det virke som om, at legetøjet holder op med at bevæge sig, når menneskefigurer kommer ind i rummet. Men, det er ikke tilfældet, da legetøjet arbejder meget hårdt på ikke at komme til at bevæge sig. Det ved publikum. Præmissen er, at legetøjet har et hemmeligt liv, men at det bare lader som om, at det er dødt, når menneskerne kommer ind i værelset.

Paa scenen er det nødvendigt at være aktiv. Man maa hele tiden ville noget, være i færd med at udføre et eller andet. Virksomhed, handling, aktivitet -, det er det, den dramatiske kunst, skuespillerens kunst, bygger paa. (Stanislávskij 1940, p. 55).

Denne konstante handling er, som Stanislávskij siger, det centrale i selve kunsten at spille skuespil, og det er hvad animatoren forsøger at medtage i sin analyse af sine figurer og i sit arbejde med udviklingen af disse.

I forbindelse med animatorens arbejde taler Thomas og Johnston om selve "prøvesituationen" og forklarer om animatorens arbejde.

Når animatoren animerer (spiller), finder han de dele af sig selv, som han gerne ville se hos sin figur. Når figuren skal være den smukkeste person i verden, bliver animatoren nødt til at identificere sig med disse personlighedstræk, før han kan bringe figuren til live.

Et vigtigt element er, at figurerne besidder en vis mængde appeal. Det gælder også for skurkene. Hvis publikum ikke finder figurerne appellerende, involverer de sig ikke i dem. En skurk er derfor en almindelig person, der har en fatal fejl i sin personlighed, og for at have en stærk helt må man have en endnu stærkere skurk. For at kommunikere sine ideer bliver det at spille skuespil animatorens mest vigtige redskab.

Her har teaterskuespilleren en fordel frem for animatoren, nemlig det at han kan forholde sig til sin medspiller. Den energi, der er mellem de to teaterskuespillere, er med til at give udtrykket en større værdi. Denne mulighed har animatoren ikke,

eftersom han typisk ikke er ansvarlig for alle de figurer, der indgår i den samme scene. I tegnefilmen *Aladdin* er der to hovedpersoner, nemlig Aladdin og Jasmin. Aladdin blev animeret af animatoren Glen Keane (1954-) og Jasmin af Mark Henn (1958-). I de scener, hvor Aladdin og Jasmin spiller sammen, var arbejdsgangen følgende. Først ville Keane animere Aladdin, hvorefter Henn passede Jasmins spil ind efter Aladdin eller omvendt.

Arbejdsmetoden, som blev anvendt på *Aladdin*, gør netop, at de to animatører ikke har mulighed for at finde den samme energi, som teaterskuespilleren har. Det afgørende element er her, at hvor teaterskuespillerne bruger sine egen kroppe og kan agere og reagere over for hinanden som mennesker, så vil den energi, som animatorerne skaber mellem sig aldrig kunne overføres til deres animerede figurer. Selvom de to animatører spiller rollerne igennem for hinanden, skal de på et tidspunkt ophøre med deres interne spil og forsøge at overføre det til tegningerne, og her er samspillet mellem figurerne opdelt.

På samme måde som en teaterskuespiller skal animatoren altså mestre forskellige elementer, før han er klar til at levere den endelige performance. De forskellige elementer, såsom at figuren skal udvise tankevirksomhed, have et formål før den handler, være appellerende over for et publikum og have en virkelighedsfølelse over for sig, er, hvad der tilsammen bringer begrebet karakteranimation i spil. Gennem tilegnelsen af de forskellige elementer, som en figur er opbygget af, bliver animatoren i stand til at tildele en figur en unik personlighed, som kun tilhører netop denne figur. Igen er handling nøglen, da animatoren gennem figurens handlinger kan udtrykke dens personlighed.

Et eksempel er scenen fra *Snow White and the Seven Dwarfs*, der stadig i dag står som idealet for karakteranimationens betydning for en tegnefilms endelige udtryk, hvor Snehvide sender dværgene ud for at vaske sig inden middagen. De begiver sig alle modvilligt ud af huset til vandpumpen, bortset fra Gnavpot, som fnyser af de andres forsøg på at glæde Snehvide ved at vaske sig. De seks rene dværge beslutter sig for at drille Gnavpot, fanger ham og smider ham ned i en balje med sæbevand. Scenen virker troværdig, netop fordi de syv dværge ikke afbildes som en homogen gruppen, men er tildelt hver deres unikke personlighed med dertil hørende motivationer og reaktionsmønstre, på trods af deres næsten ens udseende.

Når animatoren animerer en figur, udtrykker animatoren figurens følelser og tanker gennem en illusion om bevægelse eller handling. Det er denne personlighed, som publikum kan forholde sig til og reagere på. Men inden publikum kan forholde sig til de animerede figurer, skal de først vælge at tro på, at de er virkelige. Der skal altså indgås en fiktionskontrakt mellem publikum og tegnefilm.

Når jeg anvender begrebet fiktionskontrakt, tænker jeg her på, at man som publikum har nogle bestemte forventninger til en tegnefilm, og at der er etableret en uskrevet kontrakt om, hvad der er tilladt og "ulovligt" inden for tegnefilmsuniverset. En af de overordnede fiktionskontrakter er, at publikum godt ved, at tegnefilmen er et kunstigt skabt medie, men at man accepterer dens virkelighed.

Når Klokkeblomst i *Peter Pan* næsten er ved at dø, begynder publikum ikke at tænke "og hvad så, det er jo alligevel bare en bunke tegninger". Derimod tænker de for sig selv (nogle måske højt) "jeg tror, jeg tror... jeg tror på feer" for at redde Klokkeblomst. Publikum opretholder altså deres del af fiktionskontrakten.

Sergei Eisenstein formulerede sine tanker om fiktionskontrakten således:

We know that they are ... drawings, and not living beings. We know that they are... projections of drawings on a screen. We know that they are... 'miracles' and tricks of technology, that such beings don't really exist. But at the same time: We sense them as alive. We sense them as moving, as active. We sense them as existing and even thinking! (Leyda 1988, p. 55).

Med dette detaljerede syn på animatorens arbejde fremstår inspirationen fra Stanislávskij tydelig. På basis af dette, er det oplagt at påstå, at animatoren er en skuespiller. Men ikke på samme måde som en teaterskuespiller. Der er afgørende forskelle, da de to jo arbejder inden for hvert sit medie. Ser man på begrebet skuespiller, mener jeg, at man med rette kan opstille forskellige underkategorier til dette. Efter min mening er både teaterskuespilleren, filmskuespilleren og animatoren alle skuespillere, men de udgør hver sin underkategori. Det skal ikke forstås sådan, at jeg ikke kan se, at animatoren anvender andet end skuespilteknik i sit arbejde. For animatorens arbejde består selvfølgelig af en kombination af tegneteknik og skuespilkunst.

Det at betragte animatoren som skuespiller giver Andreas Deja, der var supervising animator på figuren Scar fra *The Lion King*, sit syn på her:

Som animator føler jeg mig som en skuespiller, selv om vi arbejder med en blyant. Vi kommer ikke os selv foran skærmen. Det er rigtigt skuespil. Vi ser det ikke som at tegne, men som skuespil. Jeg prøver at gennemskue figuren, og det han gennemgår følelsesmæssigt. Vi fik stemmen Jeremy Irons, der gør sin del. Men så kommer jeg ind og kommer en præstation på skærmen. Og for en figur som Scar, er det et dyr, så man skal give den nogle dyreegenskaber. En rigtig løves gang og bevægelser. Man skal menneskeliggøre dens adfærd og give den ansigtsudtryk, som et menneske har. Det er en pudsigt blanding, forskelligt fra at animere mennesker. Jeg har haft mest erfaring med mennesker. Dette var rigtige løver, der går med en løves vægt og opføre sig som løver. Samtidig skal man fremstille en menneskeliggjort personlighed. Hænder er så vigtige, når man skal udtrykke en figurs følelser. Det har disse figurer ikke, så hvad gør man så? Man koncentrerer sig mere om hele kroppens holdning. Når man ændre hovedets holdning siger det så noget? Man prøver at diske op med en helstøbt personlighed. Man giver ham vaner. Der er meget mere end det man ser på

skærmen, sådan som vi analyserer vores figurer. (The Lion King 1999, ekstramateriale på dvd)

Min tese om, hvorvidt der kan tales om anvendelse af skuespilteknik i forbindelse med produktionen af tegnefilm, må jeg konkludere følgende på. Ud over at der ved Walt Disney-studiet eksplicit har været undervisning af animatorer i grundlæggende skuespilteori siden midt i 1950'erne, så har jeg ved at redegøre nærmere for animatorens arbejdsprocesser argumenteret for, at der er hentet meget inspiration fra Stanislávskij og hans system. Systemet har blandt andet været med til at danne grundlag for principperne bag, hvad Thomas og Johnston kalder animation acting, hvilket jeg også har redegjort for.

Animatoren har altså kvalifikationer som både tegner og skuespiller. Det er en nødvendighed, for at de kan videregive figurer til et publikum, som gerne skal involvere sig følelsesmæssigt i disse figurer.

Tesen om, at animatorerne er skuespillere, som jeg har formuleret her, er der dog ikke generel enighed om blandt flere tegnefilmsteoretikerne. Mange er stadig af den holdning, at animation primært en teknik. Den mere æstetiske holdning til animatoren som skuespiller er mere udbredt blandt animatorerne selv. Blandt andet derfor er det, som nævnt, typisk voice actor'en, som får æren, når en animeret figur falder i publikums smag.

Jeg vil selvfølgelig vedkende, at voice actor'en er en stor del af den færdige figur. Men efter min mening deler voice actor'en pladsen med animatoren. Voice actor'en står for den auditive del og animatoren for den visuelle, altså er animatoren ansvarlig for kropsliggørelsen af figuren.

Litteraturliste

- Aristoteles 1997, *Poetik*, Oversat af Poul Helms, Hans Reitzels Forlag, København
- Bazin, André 1967, *What is Cinema?*, University of California Press
- Bendazzi, Giannalberto 1994, *Cartoons*, John Libbey Ltd, London
- Benjamin, Walter, 1998, *Kulturkritiske essays*, Gyldendal
- Bordwell, David & Thompson, Kristin 1979, *Film Art: An Introduction*, Addison-Wesley, USA
- Diderot, Denis 1951, *Udødelige Tanker*, Martins Forlag, København
- Eco, Umberto 1983, *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace Jovanovich, Publishers, London.
- Leyda, Jay (Ed.) 1988, *Eisenstein on Disney*, Methuen, London
- Münsterberg, Hugo 1970, *The Film: A Psychological Study*, Dover Publications, London

- Platon 1992, *Staten*, Oversat af Otto Foss, Museum Tusulanums Forlag, København
- Stanislávskij, Kónstantin 1940, *En skuespillers arbejde med sig selv*, Nyt Nordisk Forlag
- Strasberg, Lee 1987, *A Dream of Passion*, Little, Brown and Co, Boston
- *The Lion King* 2003, Walt Disney Studios, (DVD, disk 2)
- Thomas, Frank; Johnston, Ollie 1982, *Disney Animation: The Illusion of Life*, Abbeville, New York
- Wells, Paul 1998, *Understanding Animation*, Routledge, London