

Ollie Johnston - et intervju, del 2

Del 2 av intervjuet med Ollie Johnston - den siste av Disneys "nine old men". I denne delen diskuterer Johnston tiden etter pensjonsalderen og hans refleksjoner rundt animasjonsprosessen. [Les del 1 av intervjuet her.](#)

Hvorfor start du og Frank Thomas å skrive bøker om animasjon etter at dere hadde gått av med pensjon?

Vi trodde vi skulle animere på

Taran og den sorte gryte, men produsentene ville ikke ha oss med på filmen. De ville at de unge på studioet skulle gjøre den, så vi bestemte oss for å trekke oss tilbake. Jeg lurte på hva jeg skulle gjøre. Skulle jeg bare leke med tegnene mine dagen lang, reise, lese, tegne noe? Jeg ønsket meg noe som kunne oppta meg fullt ut? Jeg liker prosjekter. Så en kveld mens vi kjørte hjem, forslø konen min at jeg burde skrive en bok, og så fant Frank ut det samme for egen del. Vi snakket om det og bestemte oss for å skrive den sammen. Det tok oss omtrent fire år å skrive den. Det var veldig vanskelig? det var så mange ting vi ville ha med. Vi hadde en fantastisk redaktør som hjalp oss mer enn du kan ane, og boken ble en ganske stor suksess. Den solgte i 150.000 eksemplarer. Den var ute av produksjon i ganske mange år, fordi på en eller annen måte ble trykkeplatene ødelagt. Men Hyperion, Disneys forlag, fikk tak i en gammel kopi, dro den fra hverandre og scannet alle sidene, så nå er den endelig tilbake i bokhyllene.

The Illusion of Life (1981) er nok det viktigste testamentet Frank og jeg etterlater oss. Den blir kalt bibelen innen animasjonsindustrien. Jeg boken har hjulpet mange folk, i tillegg til industrien. Folk kan lære via boken om hvem som gjorde hva i hvilken film eller om en spesifikk karakter, og om hvordan filmene blir laget. Boken oppsummerer vår filosofi og hva vi mener er viktig. Vi forsøkte å unngå mye av den interne, tekniske terminologien, og følgelig ble den populær blant folk som er interessert i Disney, fans og mange folk som er interessert i kunst eller litteratur. Mange av dem som kjøpte boka var ikke bare interessert i Disney. Men ved å lese boka finner folk ut hva vi gjorde på de ulike filmene og noe om hvordan vi tenkte rundt filmene, hva vi var interessert i og hva vi syntes var viktig. Det er viktig for min del; at folk forstår deg på den måten. Det du tror på.

Vår andre bok;

Too Funny for Words? Disney's Greatest Sight Gags (1987), fikk aldri muligheten til å bli sett i markedet som den burde. Vi måtte bytte utgiver. Utgiveren av boken om

Bambi (1990) gjorde den om til mer som en barnebok og gikk konkurs etter at den kom ut, så den ble ikke markedsført så mye som den burde. Deretter kom

The Disney Villains (1993) som solgte ganske bra, og folk så ut til å like den. Den har et begrenset tema og skrevet fra animatørens ståsted, som noen av manusfolkene er litt kritiske til. Men du kan ikke skrive en bok av den størrelsen om alt manusarbeidet og om animatørene, så vi fokuserte på hvilken betydning animasjonen hadde og snakket om den faktiske karakteranimasjonen som folk husker fra filmene.



Kommer dere til å skrive flere bøker?

Nei, det er for vanskelig, tar for lang tid, for så å få dem ødelagt av forlaget [latter].

Deres seneste prosjekt er filmen

Frank and Ollie (1995). Hva kan du si om den?

Sønnen til Frank bestemte at faren hans var viktig nok til å ha en film laget om ham. Og det ble bestemt at jeg passet inn på en aller annen måte. Han spurt oss om det begge to og vi bestemte oss for å bli med. Det var faktisk under produksjon i syv år. Den startet med et 57 år langt vennskap og endte opp som et 64 års vennskap. Vi måtte forbli venner for ikke å ødelegge filmen. Mesteparten av filmen ble laget uten penger fra Disney, men vi kunne ikke bruke filmer fra Disney uten at de eide filmen. Så til slutt kjøpte de rettighetene og finansierte filmen.

Akkurat nå [1996, red. anm.] vises filmen i 14 byer over hele USA. Folk strømmer ikke til kinoene for å se en dokumenter på samme måte som de gjør for å se en actionfilm, eller romantisk film eller Lion King. Vi har hatt flotte mottakelser på alle festivalene. De sier; ?Det er første gangen jeg har sett hvordan dere jobber?. De fleste ser pressebilder av oss mens vi ser oss selv i speilet, noe vi sjelden gjør ellers. Hvis du tegner et ansiktsuttrykk, gjør du samme uttrykket selv. Du kjenner hva ansiktet gjør, så du trenger ikke noe speil. Og når du står opp for å spille ut noe, kan du kjenne hva du gjør med kroppen og hvor fort du gjør det, uten å se deg i speilet.

Det bringer oss til animasjonsprosessen. Kan du først forklare hva som skjer før du animerer en scene?

Manuset og karakteren var ganske godt utviklet før animatøren kom inn. Karakteren ble utviklet av manusfolkene og ble så arbeidet videre med og vurdert av Walt. Så fikk animatørene se storyboardsene og snakket gjennom dem med manusforfatterne og regissøren, kanskje til og med Walt. Det er akkurat som med skuespillere som leser gjennom manus før filmingen starter, for at de skal visualisere hvordan de skal spille karakteren. De må også tenke på hvordan de skal relatere til de andre karakterene og hvordan deres karakter reagerer på ulike situasjoner.

Vi må gjøre de samme tingene, bare at vi gjør det med tegninger og storyboards istedenfor manus. Regissøren gir fra seg alt materialet og snakker igjennom alle scenene med oss for å finne ut hvordan vi mener det bør gjøres. Oftest gjør regissøren dette først, siden det er han som har oversikten over hele sekvensen og hele filmen. Så han forteller hva han mener karakteren vil gjøre, og jeg spiller ut i mer detalj hvordan jeg ser selve utførelsen. Vi jobber hardt for å kommunisere med hverandre sånn at vi vet at vi snakker om de samme tingene, men ofte skjer det at regissøren ikke forstår hva jeg sier eller ønsker å gjøre, eller at jeg ikke forstår hva regissøren vil at jeg skal gjøre. Det er veldig lett å bomme på kommunikasjonen mellom regissør og animatør. Han kan forklare hvordan han ser for seg en scene og du tror du forstår, men noen ganger snakker man ikke samme språk. Men vi snakker om scenen igjen til vi er enige.

I løpet av den prosessen forsøker jeg å kjenne hele manuset og alt det er å vite om karakteren, manusmessig, gjennom hele filmen. Så må jeg forstå hvorfor han er i min scene. Du må aldri begynne å animere noe uten å vite nøyaktig hva karakteren skal gjøre, hva han tenker og hvordan han skal utføre handlingen.



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 fordi karakteren må være godt tegnet. Så lytter jeg nøye til dialogen og forsøker å gjøre små skisser som går gjennom hele scenen. Jeg velger ut deler av scenen hvor jeg lager skisser som foreslår typen skuespill 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 dialogen skrevet under eller noen ganger mer detaljert hvis det er utstrakt skuespill eller vanskelige bevegelser, som dansing for eksempel. Jeg forsøker å finne ut hvordan jeg skal vise den spesielle bevegelsen eller det spesielle skuespillet. Noen ganger passer ting sammen så jeg vet med en gang hvordan det skal gjøres. Men jeg liker å tenke igjennom scenen en stund for å være sikker på at jeg ikke har oversett en bedre måte å utføre det på ? alltid for å oppnå beste måten for en karakter å spille slik at folk blir interessert.

Jeg har alt nedtegnet på opptakslisten; all dialogen er der og jeg forsøker å gjøre noen tegninger i den størrelsen jeg vil bruke. Jeg jobber møysommelig med layouten så jeg ikke beveger karakteren så den kræsjer med en gjenstand i layouten. Jeg vet hvor alt er i oppsettet, 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 alt sånt.

Så når jeg endelig begynner på scenen, tegner jeg røft med en blå blyant og veldig ofte gjør jeg tre eller fire forsøk på nesten hver tegning i scenen. Hvis jeg får noen rett første gang, støter jeg på andre som jeg ikke greier så raskt underveis. Etter en stund har jeg nok tegninger til å flippe dem. Jeg gjør det for å sjekke hvordan bevegelsene ser ut. Mens jeg flipper, sjekker jeg mengden bevegelse; gestikulasjon, dialog, hodebevegelse; rette mengde bevegelse sånn at karakteren beveger seg med selvsikkerhet og at trykket er på de rette stedene og at han ikke går for fort eller med for mange 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 lager 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 stemmeleggingen på animasjonen?

De siste 25-30 årene vi var ved studioet deltok vi innspillingen av dialogen og veldig ofte bidro vi med å velge skuespillerne som skulle gjøre stemmene. Vi ble med over til lydstudioet og lyttet til stemmene mens de ble spilt inn. Ofte lukket vi øynene mens vi lyttet for å høre om personligheten skinte gjennom stemmen og om det var noe der som ville hjelpe oss til å få karakteren til å spille.

Til slutt er det stemmen som bestemmer hva karakteren er. Manusforfatterne kan vite noe om hva

karakteren er og animatøren utvikler det. Så når vi får på plass stemmen faller alle de små detaljene og nyansene i karakteren på plass. Vi lyttet ofte etter de små klukkene og hostene og pausene og slike ting. Det gjør stemmen og samtalene mye mer naturlige. De fleste animatører forsøker å få skuespillet inn i animasjonen, men de holder aldri opp med å analysere stemmen og se hvordan en liten latter eller en plutselig pause kan få karakteren til å virke tankefull eller å forandre mening.

Hvis stemmen ikke passet, måtte vi enten få inn nye skuespillere, eller så måtte vi jobbe sammen med dem for å få dem til å gjøre det riktig. Det var ikke ønskelig. Vi håpet å velge rett skuespiller til rollen. Den kan endres litt, som Baloo i

Jungelboken gjorde. Han endte opp annerledes enn det Frank og jeg hadde sett for oss i begynnelsen. Men Walt likte tanken på å ha Phil Harris i rollen, så vi måtte vende oss til ideen. Men når vi først høre fyren spille, innså vi at her hadde vi noe som virkelig var annerledes og som hadde masse liv og virkelig formidlet personlighet.

Vi forsøkte ikke å tegne bjørnen 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 og timing. Det skjer ofte, men ikke alltid. Mange ganger får vi en stemme som ikke inspirerer oss. Vi brukte Phil Harris igjen i

Aristokattene. Han gjorde en god jobb, men det var ikke så forfriskende for oss som første gangen. Alt ved Phils stemme peker mot en spesiell type karakter. Da Walt snakket med oss om stemmen, reiste han seg opp og spilte, han gjorde en liten dans. Det ga meg en idé om hvordan karakteren burde være.



Hva er det viktigste for deg når du animerer?

Det viktigste for meg er underholdning, som komme via skuespillet. Du må komme 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 de andre karakterene i scenen. Du får publikum til å føle med karakteren eller være sint på ham? å formidle den eksakte følelsen publikum skal ha.

Bevegelse alene kan man kalle handling. For å gi karakteren personlighet kreves det skuespiller handlinger, ikke bare bevegelse. Bevegelse alene kan bære historien, men det får ikke personlighetene til å springe til liv og få dem til å leve og relatere seg til hverandre. Det er der den beste humoren kommer fra. Det er mye bedre hvis humoren stammer fra personlighetene enn kun å gjøre slap stick-humor. Du har sannsynligvis venner som får deg til å le fordi du kjenner dem. Hvis én gjør noe så er det morsomt, men hvis en annen gjør det samme er det ikke sikkert like morsomt. Humoren kommer ut fra personligheten.

Må man være en skuespiller selv for å få til denne typen skuespill?

Vel, jeg har aldri vært skuespiller på en scene selv, men jeg føler likvel at jeg har en forståelse for skuespill. Jeg iakttar folk rundt meg og jeg har studert skuespillere på TV og i 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 har de samme karaktertrekkene eller som kan inspirere skuespillet eller gi gode kroppsuttrykk. Walt sa alltid at vi skulle observere andre mennesker og dyr, så vi studerte mennesker og gjorde små skisser av hvordan noen satt på en stol eller lente seg mot en vegg ? for å fange noe som ga personlighet eller karakter til holdningen. Holdningen gjøre mye for skuespillet. Hvis en karakter har en morsom holdning når han løper, kanskje han lener seg forover på en morsom måte, noe som gir ham en spesiell karakter, og så overdriver du det hele når du animerer.

Så nesten alt vi forsøkte å få til var å formidle hva karakteren føler. Hva snakket om det hele tiden, hva gjorde karakteren til det han er, hva føler han, hvordan bor han; masse som man aldri så i filmen. I

Jungelboken snakket vi mye om Baloo og Bagheera, hvilke typer de er. Bagheera er veldig nøysom. Det var en manusforfatter på studioet som alltid hadde alle blyantene pent oppsatt på pulten, alle var spisset og alle pennene var på linje. Det var samme karakter som Bagheera, han er type til å gjøre noe sånt. Vi brukte det aldri i filmen selvsagt, men vi tenkte på karakteren på den måten, som om han var veldig nøye. Og Baloo tenkte vi på som veldig rotete, en godhjertet type. Hvis han var en animatør, ville man komme inn på rommet hans mens han hadde beina på pulten, med en halvspist brødiskive, og han ville tilbyt deg den andre halvdelen, han ville hatt kaffemerker på tegningene ? godhjertet, men veldig rotete.

Hvilken tilnærming har du til animasjon, analyserer du mye eller er du mer intuitiv?

Begge deler. Jeg er ikke så analytisk som Frank. Magefølelsen sier meg hvordan karakteren bør være og så må jeg analysere hvordan jeg skal overføre det til film. Jeg må føle hva karakteren føler.

Er det noen tekniske elementer som du mener er spesielt viktige i animasjon?

Du må tegne så godt du kan, men likeså viktig som gode tegneferdigheter, er å ha gode tegninger som uttrykker det du ønsker å formidle. Du bør alltid forsøke å si noe med tegningene dine, du bør aldri gjøre en tegning som ikke forteller publikummet noe. Hvis du ikke gjør noe som publikum kan identifisere seg med i karakteren, har du misslyktes, da kommer ikke tegningen til liv. Det er så mange andre animerte langfilmer produsert av andre selskaper som aldri synes å oppdage at det man må gjøre er å gi karakterene liv i den aktuelle situasjonen, og ikke bare ha en karakter som ser bra ut og beveger seg bra.

I tillegg er iscenesetting veldig viktig. Du må tenke på hvorvidt en karakter passer inn i bakgrunnen, om føttene har rett perspektiv i forhold til bakken, om tegningen er tredimensjonell, om øynene ser i akkurat riktig retning ? alle disse tingene. Det er grunnen til at jeg gjør små skisser når jeg begynner på en scene. Kanskje jeg starter med karakteren i profil fordi da kan jeg gjøre den beste første tegningen. Men så kanskje jeg finner ut at det ikke gir meg rette utgangspunktet for å bevege eller iscenesette uttrykkene i resten av scenen. Jeg må planlegge scenen på forhånd, slik at jeg kan iscenesette karakteren i beste mulige posisjon for å utføre de viktigste uttrykkene. Noen liker å begynne og jobbe seg frem uten for 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 ? i hvert fall på noen scener. Men med den typen film vi laget, virket det mye bedre å planlegge scenen på forhånd med små skisser og så animere fra posisjon til posisjon. Hvis jeg ikke planlegger på den måten, blir det vanskelig å for meg å være

sikker på at jeg får karakteren til å spille i den beste posisjonen for å vise hva han tenker og gjør.

Alle disse tingene er vanskelige, det er mye å tenke på. Du blir aldri utlært på dette området. Jeg kunne ønske jeg kunne gå tilbake og endre mye av det jeg gjorde. Nå ser jeg måter jeg kunne ha løst det mye bedre. Du har alle disse tingene å ta i betraktning, som er grunnen til at det tar så lang tid. Det er grunnen til at de andre animatørene hele tiden må kvalitetskontrollere oss, sjefene, fordi dette er ikke noe du lærer med en gang. Når jeg gikk i lære under Fred Moore tilbake til *Snehvit*, sa han; ?Jeg må si dette 476 ganger og du vil likevel ikke klare det! Så endelig en dag vil du si ?Ååå, det var det han mente!?. ? Og han hadde rett; det er umulig å ta inn alt; du kan ikke forstå hva som gir liv.



Hvilke talenter kreves det for å bli en god animatør; hva er de viktigste tingene du må kunne?

Jeg synes du bør ha en god fortellerevne. 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, mengde bevegelse, strekk og skvis-prinsippet, om tegningen er klar og har appell, måten du tegner på, Hvordan et uttrykk endres for å få det til å se ut som om karakteren tenker, beste måten å vise det. Det er så mange detaljer.

Jeg tror noe av det viktigste du må ha er en sans 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 har du tapt. Dette er tross alt ikke personlig 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.

Disney blir av og til kritisert for å være for realistisk, av og til i så sterk grad at det ikke er noe poeng å benytte animasjon fremfor realfilm. Tror ikke du at bevegelse fremfor skuespill kan være det viktigste innen animasjon?

Vel, man konsentrerer seg om bevegelse, det er på den måten man oppnår skuespillet. Man får ikke til skuespill uten bevegelse. Men ta for eksempel 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 kalte troverdig skuespill ? ikke realistisk, men troverdig. Det han mente med troverdig var å få publikum til å tro at dette faktisk skjer, det skjer på et fantastisk sted som man bare kan besøke i Disney-filmer. Pinocchio, dvergene og Bambi fremstår som virkelige for mange mennesker, men de er ikke så veldig realistiske. De er troverdige.

Hvis du hadde sett en utøver på scenen utføre det vi gjør, ser du at vi må gå mye lengre enn noen skuespiller. 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 de 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 ned og du må gå opp på det høyeste punkt for hvert steg, og hvis det er håndbevegelse så må det være en bredere bevegelse som beveger seg langs en fin kurve, når hodet beveger seg, må det bevegelsen være sterkere. Med realfilm kan folk bare stå og leppene beveger seg, og du har alt skyggespillet på ansiktet som gir inntrykk av liv, men det er umulig å gjøre det i animasjon. Du må dra det mye lengre.

Så jeg tror kanskje det er en mangel på innsikt av hva vi faktisk gjør. Men jeg vet det er mange folk, selv i vårt studio, som ikke ville jobbe på langfilmene fordi de følte at de var for streite. Men vi gjorde det Walt ville, og for min del bød langfilmene på den beste muligheten til å jobbe med karakterer hvor man fikk til skuespillerprestasjoner.

Tror du det hadde vært mulig å gjøre Disney-filmene med en enklere stil?

Vel, vi gjorde noen stop motion ting, vi prøvde ut ting som var mye enklere, men publikum responderte bedre til denne typen film. Hvis du jobber med noe som for eksempel Mr Magoo, er det begrensninger for hvor langt du kan ta det. Det er 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 en time og 20 minutter.

Noen kritiserer Disney-filmene for å ha for mange folk engasjert i dem, hvor hver kun gjør mindre bidrag, og hvor ingen har absolutt kunstnerisk kontroll. Hva tenker du om den kritikken?

Vel, jeg vet ikke hvor folk tar det i fra. Hvis de ser for seg en produksjonslinje hvor der er omtrent 200 kunstnere, hvor hver sender videre til den neste... Frank Thomas og jeg gjorde nesten halve *Jungelboken*, og kanskje 10 animatører gjorde resten av filmen. Så alle gjorde mye på den filmen. Jeg ville ikke karakteriserte det som en produksjonslinje. På *Snehvit* bidro Fred Moore, Bill Tytla, Art Babbitt, Norm Ferguson og Grim Natwick i sterk grad til filmen, de gjorde masse animasjon på hver deres karakterer. På *Pinocchio* var karakteren Pinocchio med i nesten alle scenene, men vi var bare fire animatører som gjorde all hans animasjon. Så på *Bambi* var det 14 animatører til sammen, og fire av oss gjorde alt på den unge Bambi og Trampe. Det finnes ingen produksjonslinje der.

Jeg tror folk sier sånt uten egentlig å vite hva de snakker om. De har rett til sin mening, men 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 toppen som forsøker å inspirere oss til å gjøre det bedre hele tiden. Folk tror vi sitter og lager tegninger som likner på hverandre og at vi bare beveger litt på dem, og gjør det samme om og om igjen år ut og år inn. Men jeg har aldri laget samme tegning to ganger i hele mitt liv. Hver eneste tegning har noe unikt ved seg. De setter ikke pris på det faktum at vi er skuespillere og at vi aldri har mulighet til å gjøre samme scene på nytt.



Oppevde du det noen gang frustrerende å jobbe i et team?

Nei, fordi jeg jobbet med en hel gjeng som var topp folk. Dette teamet som jobbet sammen leverte virkelig flotte filmer med fantastiske karakterer. Vi pleide å besøke hverandre, snakke sammen om karakterene, tegne på hverandres tegninger. Det ville Walt at vi skulle gjøre. Han sa ?Jeg vil ikke at noen skal sitte i et hjørne hvor han ikke ser noen andres arbeid. Alle må se på hverandres arbeid regelmessig for å se hva de gjør. Hvis noen gjør noe spesielt, må alle gå og se og snakke sammen om det, se om de kan lære noe av det?. Det er måten vi levde og jobbet på. Selvsagt 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 vi la mye stolthet i 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.

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. Da vi kom til slutten av hver produksjon ble jeg alltid litt trist over at jeg måtte forlate disse gamle vennene. Da vi begynte neste film, tenkte jeg at denne blir ikke like bra som forrige, men når jeg kom inn i arbeidet glemte jeg helt og holdent forrige film.

Jeg tror det er som en skuespiller som har mange forskjellige roller, og som er heldig å alltid ha noe han liker. Generelt sett har jeg likt alle karakterene jeg har jobbet med, selv i de tilfellene hvor jeg ikke leverte 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 valgt ut en karakter som en spesiell favoritt.

Har du noen gang ønsket å gjøre noe annet enn animasjon ? regissere eller tegne storyboards?

Nei, egentlig ikke. På en måte fikk jeg regissere min avdeling som ledende animatør, uten å få alle problemene som den ordentlige regissøren får. På 60- og 70-tallet var Woolie Reitherman regissøren. Frank fikk en sekvens og jeg fikk en sekvens og vi hadde folk som jobbet sammen med oss, og vi planla det hele og hadde overoppsynet. Så jeg fikk oppleve det morsomme ved å regissere uten å måtte gå igjennom alt det andre som regissøren må gjøre ? å binde alt sammen, jobbe med musikken og lyden, sjekke at alt fargearbeidet kommer riktig tilbake og så videre.

Hvor viktig mener du animasjonen er for det endelige resultatet, den endelige filmen?

Uten god animasjon mener jeg filmen vil bli en flopp. Animatøren er den mest sårbare på filmen ? alt står og faller på animatøren. Alle de andre i produksjonen gjør en flott jobb ? uten dem kunne man ikke gjort noen ting ? men det er animatøren som realiserer filmen. Alt annet skal vær på plass når animatøren begynner å jobbe, og da skal han gi liv 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 uvenner.

I hvilke perioder mener du Disney langfilmene og spesielt animasjonen var på sitt beste?

Jeg mener at

Fantasia og

Pinocchio og kanskje til og med

Snehvit bidro til å etablere animasjon som det 20. århundrets kunstform. Du finner ikke bedre tegneferdigheter noe annet sted i dette århundret enn i de filmene. Du finner ikke bedre malerier enn de i

Pinocchio. Det er rett og slett enestående kreative ideer. Det virket som om Walt likte

Bambi aller best, han stod den filmen veldig nær. Det er derfor vi gjorde boken egentlig. Den har nydelig animasjon, det er veldig godt gjort.



Var det mye kontakt mellom animatørene hos Disney og animatører ved de andre Hollywood-studioene mens du jobbet der?

Nei, vi var for opptatte. Alle sier ?Skal vedde på at dere kom sammen med folkene hos Warner Brothers hver uke og tok en drink i baren?. Men vi hadde familier alle sammen og var utslitte når vi hadde kommet oss gjennom arbeidsdagen. Så vi møttes ved årlige begivenheter og kanskje ytterligere en eller to ganger i året. Jeg kjente Chuck Jones og en del av de andre, men vi hadde ikke særlig mye kontakt. Los Angeles er spredt utover, man kan bo en time unna hverandre. Men jeg møtte konen min mens hun jobbet hos Disney, og hun jobbet for Warners i to år etter at vi giftet oss.

Synes du andre studioer har lyktes i å gjøre karakteranimasjon like godt som Disney?

Jeg synes andre har noen virkelig gode karakterer med masse personlighet, så som Bugs Bunny og Daffy Duck. Det var mye av materialet som Harman og Ising, Chuck Jones og andre gjorde hos Warners og MGM som vi likte veldig godt. Men de var mer opptatt av å gjøre flere sketsjer enn oss. Selv ikke Donald-filmene kunne matche deres materiale.

The Tortoise and the Hare hadde noe av den samme humoren ? som jeg tror kan ha påvirket Chuck Jones og de andre ? men den hadde også en sterk personlighetsfølelse ved seg. De andre hadde personlighet også, men de gikk ikke i dybden på samme måte som oss. De gjorde ikke den subtile animasjonen som vi gjorde, hvor man viste karakterens indre følelser, så som Bill Tytla gjorde på Grumpy eller Stromboli. Jeg så aldri noe annet studio levere noe sånt. Ved å jobbe hos Disney, fikk man mulighet til å vise skuespillerkunnskap som man ikke fikk ved noe annet

studio.

Hadde du noen gang lyst til å gjøre animasjon av typen som Warner eller MGM gjorde?

Vel, jeg hadde lyst til å gjøre litt av det. Jeg gjorde noe animasjon på Langbein- og Donald-filmer, men jeg prøvde å unngå Donald for jeg likte aldri å tegne ham. Det var morsommere å gjøre Mikke, men jeg er egentlig bare opptatt av animasjon som har med personlighet å gjøre. Jeg gjør en bedre jobb på det enn på Warner Brothers-animasjon. Denne raske stilen med store tagninger interesserer meg egentlig ikke. Jeg likte å se filmene og jeg fikk ideer fra dem noen ganger. Jeg har stor respekt for det de gjorde, men vi gjorde noe helt annet. Personlig ville jeg ikke ha gjort deres type animasjon i 40 år, ei heller ville jeg ha jobbet med Donald i 40 år. Med Pluto og Donald var det mye av det samme om og om igjen bare med en ny historie, og det var ikke så mange ting Donald kunne gjøre. Han var en herlig karakter, jeg mener ikke noe annet, men han hadde ikke det samme følelsesregisteret som hos Trampe eller hundene i *Lady og Landstrykeren*. Andre elsker å jobbe med den typen, det var alt de ville gjøre. Jeg ville sannsynligvis likt å ha arbeidet med Langbein over lengre tid, men jeg liker å ha muligheten for forandring og ha nye, rike karakterer hele tiden.

Har du sett noe særlig uavhengig animasjon?

Ja. Jeg vet det er folk i Europa som ikke synes noe særlig om vår type filmer og har gjort fantastiske ting på egenhånd. Jeg synes de har noen unike konsepter som vi aldri ville ha fått inn i våre arbeider. Vi forteller en historie, de gjør ikke nødvendigvis det. De forteller noe om noen karakterer, og på deres egne måte får de til å kommunisere med publikum. De gjør det fantastisk godt. Jeg kunne ønske å gjøre noe så godt. Jeg synes de folkene er utrolige. Jeg beundrer dem.

Jeg korresponderte noe med Fedor Khitruk og han inviterte oss til Russland. Frank og kona, min kone og jeg besøkte landet i 1976. Fedor kom nær ved å gjøre det vi gjør i dette landet og det var utrolig flott. Jeg beundrer russerne veldig, særlig Yuri Norstein. Han var for opptatt med en film til å møte oss da vi var i Moskva, men jeg møtte ham senere ved Ottawa-festivalen. Hvis jeg hadde jobbet på egenhånd, hadde jeg nok jobbet med den typen animasjon han gjør. Jeg beundrer hans måte å få personlighet inn i karakterene, noe som virker nesten umulig i mine øyne med den teknikken han bruker. Jeg forstår ikke hvordan han får de cut-outene til å bevege seg på den underholdende måten og få karakterene til å forholde seg til hverandre på en måte som fenger publikum. Han er sensasjonell.

Jeg elsker Wallace og Gromit-filmene. Strålende arbeid. Og så er det Zagreb-animatørene, og Mirosław Kiwojick, Bruno Bozzetto, John Halas og noen av de kanadiske; Frédéric Back, som er fantastisk, Norman McLaren og Caroline Leaf. Jeg elsker hennes filmer; *The Street* var herlig, veldig rørende. Det er et konsept som veldig få kunne håndtert slik hun gjør det. Hun er veldig innovativ. Måten hun tegner kamerabevegelsene og visualiserer helheten på er fantastisk. Hun gjør karakterene troverdige på en helt annen måte enn det vi gjør. Det er ikke raffinert som hos Disney, men det er likevel underholdende.



Hva synes du om Disney-filmene som er laget på 90-tallet?

Vel, jeg liker dem. Jeg liker noe jeg blir dratt inn i. Walt sa alltid at han ønsket hjertevarme i filmene, han ville at publikum skulle bry seg. Så jeg liker det aspektet ved filmene. Jeg liker følelsene, hvor du kan vise hvordan noen har det og få publikum til å bry seg om deres dilemma. Jeg synes ikke

Roger Rabbit hadde det aspektet, så jeg likte aldri den. Jeg synes

Den lille havfruen var veldig bra. Det hadde noe varme i seg, det Ariel ønsket seg, hvorfor hun ga fra seg stemmen. Jeg syntes det var veldig rørende. Jeg har ikke sett

Aladdin, men jeg synes

Skjønnheten og Udyret ble ganske bra, den hadde mye imponerende ved seg.

Hva synes du om karakterene og animasjonen Disney gjør i dag?

Jeg vil ikke si at de har nådd toppunktet ennå, fordi jeg vil at de skal fortsette å streve og forbedre seg. En je synes de stadig blir bedre. Jeg liker arbeidet til Glen Keane og Andreas Deja. De har noen virkelig flotte tegnere nå. Folk som Andreas, Glen, Ruben Aquino ? det er dusinvis der ute som tegner bedre enn vi noen gang gjorde. De er bedre skolert enn vi var når vi startet. Det har gått lengre på kunsthøgskole og har fått timer i animasjon, de har hatt våre bøker, så de har hatt store fordeler vi aldri fikk.

Jeg tror kanskje så langt tilbake som ved

Den lille havfruen, at de begynte å tenke mer på linje med realfilm. Jeg tror de ville gå i den retningen og de har vært utrolige suksessfulle med det. Men ved å gjøre det, går de bort fra hva vi gjorde i våre filmer, hvor vi så etter de sterke personlighetsforholdene og hjertevarmen, noe vi virkelig hadde i

Bambi. Walt ville ha konsentrert seg mer om forholdet mellom karakterene. Det var viktig for ham å ha sekvenser som den hvor dvergene samler seg rundt sengen til Snehvit, hvor du lærer å forstå dem. Nå har de ikke tid til å gjøre slike scener. Jeg liker vår stil bedre fordi det er den jeg vokste opp med.

Jeg tror de forteller mer historie enn det vi gjorde, noe som er en del av samtiden. Det er en annen verden i dag, full av vold, og filmene må reflektere det. Jeg liker det de gjør, men de ville hatt vanskeligheter med å gjøre

Bambi på nytt. Sammenliknet med

Løvenes konge, virker tempoet i

Bambi veldig sakte, men det var naturlig for oss på den tiden. Livet beveger seg raskere i dag, så de må ha flere spennende hendelser i fortellingen for å holde på publikummet historiemessig, mer enn karaktermessig. Vi forsøkte å oppnå mer av en balanse, med gode, sterke historiesituasjoner, hvor i hver situasjon hadde man utviklingen av karakterforholdene som sa mye om karakterene i filmen. Jeg tror ikke man kan få til begge deler i løpet av en langfilm. Jeg

tror ikke animatørene blir bedt om å formidle følelser og personlighet som vi måtte. Historiene krever det heller ikke. De konstaterer det faktum at prinsessen er forelsket i denne fyren, mens vi måtte vise det via skuespill.

Likefullt,

Løvenes konge har masse handling og masse aktivitet, men den har også noe hjerte. Det er noen herlige personlighetsforhold og scenen hvor kongen dør og den unge løven er tris på grunn av det, er meget godt utført. Jeg synes det er en imponerende film, selv om det ikke er akkurat slik Walt ville ha gjort det. Han ville ha fokusert på en annen type historie. Han tenkte på en annen måte enn det produsentene gjør i dag. Jeg synes dagens produsenter gjør det riktig for dagens publikum. De lager veldig gode filmer.

Ollie Johnston ble intervjuet av Jo Jürgens i Los Angeles 1996.

Stor takk til Jo for tillatelse til å publisere materialet.

Redaktørens note:

Oliver ?Ollie? Martin Johnston, Jr. ble født i Palo Alto, California, 1912. Han døde 14. april 2008 ? 95 år gammel ? som den siste av de gjenlevende Disney-animatørene kjent som ?Nine old men?.

Johnston fikk sin utdanning fra Stanford University- hvor han også jobbet på humorbladet Stanford Chaparral sammen med animatørkollega Frank Thomas. Siden utdannet han seg ved University of California, Berkeley og Chouinard Art Institute.

Johnston startet hos Disney i 1935, og jobbet ved studioet i 42 år, helt frem til 1978 da både han og Frank Thomas pensjonerte seg. Thomas og Johnston skrev flere bøker sammen etter at de sluttet hos Disney, og i 1995 ble de portrettert i dokumentaren Frank and Ollie. Det er mer informasjon om det kreative teamet på frankandollie.com

Relaterte artikler:

[Ollie Johnston - et intervju, del 1](#)

[Frank Thomas - et intervju, del 1](#)

[Frank Thomas - et intervju, del 2](#)