

# Nick Park - et intervju, del 1

I 1996 hadde Nick Park vunnet sin tredje Oscar-statuetten, og avsluttet en kortfilmstrilogi med den ustoppelige duoen Wallace og Gromit. På dette tidspunktet hadde Bristol-baserte Aardman Animations ennå ikke produsert noen helaftens langfilmer, men planene for store saker var i emningen. Sentralt i alt dette står den lavmelte, erkebritiske animatøren og filmskaperen Nick Park.

## Hvordan ble du interessert i animasjon?

Animasjon er faktisk det eneste jeg har drevet med. Én gang jobbet jeg i en kyllingpakkefabrikk i 10 uker, men utover det, har jeg ikke engang fylt ut en jobbsøknad. Det var flere grunner som gjorde at jeg startet med animasjon, og noen ganger undrer jeg på hva jeg ville ha drevet med hvis de tingene ikke hadde skjedd. Da jeg var 12 eller 13 år gammel, var jeg veldig opptatt av dinosaurer og så alle [Ray] Harryhausen-filmene. Jeg var også veldig ivrig på å lage tegneserier, og moren min hadde et 8 mm filmkamera. En dag oppdaget jeg at kameraet hadde en enkeltbildeutløser. Faren min var fotograf, og selv om han aldri hadde forsøkt selv, så visste han hvordan animasjon ble produsert. Han hjalp meg sette opp kameraet. Jeg brukte en uke på å lage min første film da jeg var 13 år. Jeg fortsatte å lage filmer på hobbybasis inntil jeg ble 16 eller 17 år gammel. Da brukte jeg filmene til å søke meg inn på kunstscole. Jeg lagde et par [dukkeanimasjoner og kritt på tavle](#) på kunstscole, og gjorde noen [plastelinafilmer](#) animasjoner. De ble ikke særlig bra. Så startet jeg på The National Film and Television School i 1980 og gikk der i tre år. Det siste året startet jeg arbeidet med eksamensfilmen, *A Grand Day Out* (1989).

## Hva lærte du ved The National Film and Television School som har vist seg nyttig senere?

Når man startet, forventet skolen mer eller mindre at du kunne animere. På den tiden var skolen veldig ustrukturert. Animasjon var egentlig ikke et fagemne. De slapp animatører inn fordi skolen hadde et animasjonskamera og en lærer. Skolen var egentlig orientert rundt realfilm og tekniske aspekter ved film og TV, så vi deltok i kurs som tok for seg kamera, lyssetting og manus, klipping og lyd. Jeg lærte nok mest fra teknikerne, kamerafolkene, snarere enn fra den akademiske delen. Jeg vet ikke hvordan dette gjør seg utslag i *A Grand Day Out*. Skolen hjalp, men det var egentlig gjennom arbeidet med *A Grand Day Out*, *Creature Comforts* og reklamefilmer at jeg lærte meg filmfaget. Jeg er ikke i mot den friheten studiesituasjonen gir, men det kommer et tidspunkt hvor det å bli satt på prøve er mer lærerikt - å måtte skyte en reklamefilm etter tidsplanen og budsjettet.

## Du har sikkert svart på dette spørsmålet tusen ganger tidligere: Hvordan skapte du Wallace og Gromit?

Ja, jeg har fortalt den historien ofte. Det er vanskelig å definere hvor ideer kommer fra. Jeg tror både Wallace og Gromit kom ut i fra tynn luft. Jeg tegnet dem ofte, så de utviklet seg litt etter litt. Alle karakterene jeg gjør starter som en tegning. Så lager jeg dem i plastelina og oppdager at det er mange ting som fungerer på papiret som ikke fungerer i plastelina. Både Wallace og Gromit startet sånn, som tegninger i en bok på kunstscole, selv om Gromit var en katt uten navn på den tiden og Wallace var en slags postmannkarakter som så veldig annerledes ut enn hvordan han endte opp.

På en måte utviklet Wallace seg fra noe som var mye enklere og sannsynligvis mer stereotypisk. I den opprinnelige historien til

*A Grand Day Out*, var Wallace en stereotypisk mann fra det nordlige England. Han hadde flat hatt og snakket med en bred Lancashire-dialekt med mange typiske fraser som engelskmenn assosierer med Nord-England. Men ettersom filmen utviklet seg, vokste han ut av det stereotypiske og ble en personlighet med egne trekk og særheter.



Peter Sallis, som gjør stemmen til Wallace, var en viktig inspirasjonskilde. Han er godt kjent fra TV-serien

*Last of the Summer Vine*, som har gått på BBC i 20 år, og han har en uttale som minner om Nord England. Stemmen er ganske myk, og passet Wallace godt. Han ble med på å gjøre det for et meget lavt honorar som en tjeneste til en fattig student. Da jeg hadde gjort innspillingen, lyttet jeg veldig mye til den stemmen. Måten han uttaler ord og bruker skikkelig brede vokallyder dikterte utseendet på ansiktet til Wallace med den veldig brede munnen. Det skjedde med de to første tagningene jeg gjorde med en snakkende Wallace. I den første tagningen jeg gjorde med ham snakkende inne i måneraketten, sier han «Lock the door» til Gromit, og måten jeg beveget munnen på var veldig tilbakeholden og fungerte ikke så godt. I den neste tagningen, som var «Crackers, Gromit, we've forgotten the crackers!», tenkte jeg å slå til, så jeg la masse plastelina ved sidene av munnen. Det dikterte utseendet. Fra det øyeblikket av, var han bredmunnens Wallace. Stilen vokste på meg. Da jeg startet arbeidet med *Creature Comforts*, tenkte jeg å gå bort fra stilen and gjøre noe annet og kanskje mer naturalistisk. Men når jeg startet den faktiske modelleringen av karakterene, tok instinktet overhånd og jeg plasserte øynene tett sammen og gav karakterene brede munn.

En gang fortalte jeg noen at Wallace var basert på faren min, men det er ikke akkurat sant, selv om det er noen trekk som jeg kan gjenkjenne. Det var ikke min mening å basere ham på noen spesifikk person, det bare ble sånn. Etter at jeg gjorde

*A Grand Day Out*, hvor Wallace og Gromit drar til månen med en raket som har veggtepet, stoler og bilder på veggene, ble jeg plutselig minnet på min egen barndom, da faren min hadde en campingvogn som var sånn som hele familien dro på ferie med. Det var som en boks med hjul, et hjem borte fra hjemme, med tapet og møbler inni. Jeg tror noen ganger at min fars trekk skinner igjennom hos Wallace, men det er aldri meningen.

Gromit var heller ikke basert på noen spesiell. Jeg har ikke engang hatt en hund. Han var veldig utagerende i begynnelsen, hoppet rundt i rommet hele tiden. Men det praktiske ved å animere i plastelina satt en stopper for det. Da jeg gjorde

*A Grand Day Out*, var den første tagningen scenen hvor Gromit er under døren og Wallace sager igjennom den. Jeg kunne ikke bevege Gromit i scenen, så jeg fikk ham til å løfte øynebrynet for å uttrykke hvor dum han syntes Wallace var. Den scenen definerte karakteren, siden jeg plutselig oppdaget at han fungerte veldig godt bare ved å formidle følelser gjennom øynebrynet. Så han gikk fra veldig vill til veldig subtil, som gjør ham til en god kontrast til Wallace. Han er veldig lojal til Wallace - noe som er et stort problem, siden Wallace er fullstendig følelsesløs og dum. Wallace tenker aldri over det han gjør, han er veldig bekymringsløs og tenker ikke på problemene. Gromit er mer problemorientert og varsom, han stiller alltid spørsmålstegn ved en situasjon og synes synd på seg selv, men ender alltid opp med å følge Wallace og hans innfall. Så på en måte er de egentlig to sider av samme karakter.



## Kan du si noe om hvordan du kom opp med historien til *A Grand Day Out* og hvordan filmen ble laget?

Jeg forsøkte å komme opp med noe å gjøre som eksamensfilm ved filmskolen. I det første året [på skolen] fikk jeg muligheten til å se arbeidet med spesialeffekter på Jim Hensons *The Dark Crystal* (1982) ved Elstree Studios. Det startet å fylle hodet mitt med ideer til ting jeg ville gjøre. Jeg har alltid likt gamle science fiction-fortellinger av folk som Jules Verne og H. G. Wells. Jeg trodde jeg ville lage en science fiction-film i den stilen, sånn som *First Men on the Moon*. Jeg designet en sigar-formet rakett og bestemte meg for å lage en film hvor karakterene dro til månen. Etter å ha sett arbeidet med spesialeffekter, fikk jeg ideen om at raketten skulle bygges i en kjeller og at raketten måtte kræsje igjennom huset for å komme ut i verdensrommet. Alt er basert rundt den ideen, selv om den scenen aldri kom med i filmen.

Så jeg slo meg sammen med en venn av meg fra kunsts skolen og vi skrev historien sammen, som jeg fant opp disse to karakterene til. Jeg gjenopplivet dem fra de gamle kunstskeletegningene og endret Gromit til å være hund. Alt startet der, og historien utviklet seg derfra. Men i begynnelsen hadde vi alt for mye å fortelle. Det skulle egentlig vært mange romvesener på månen, ikke bare den enslige roboten som gir Wallace parkeringsbot for å ha parkert raketten på feil sted. I det opprinnelige manuset var det en McDonalds på månen, som i scenen fra *Star Wars* med alle romvesenene på bar. Mot slutten, når raketten skulle tilbake til jorden, oppdaget de at månen egentlig var en banan. Det var en ganske dårlig idé. Men det tok så lang tid å gjøre første halvdel av filmen, så jeg skrev om hele handlingen da jeg kom til månesekvensen. Jeg tenkte å begrense det til ett romvesen. Jeg har alltid likt komiske roboter, sånn som de små robotene som suser rundt i Bugs Bunny-filmer, så jeg baserte roboten på dem.

Det tok seks år å lage filmen, som var mye lenger enn jeg antok. Arbeidsmetoden var basert på prøving og feiling. Jeg var heldig som hadde en del erfaring fra animasjon tidligere, så jeg måtte bare konsentrere meg om å fortsette opptakene. Jeg trodde, inntil nylig, at *A Grand Day Out* var en litt svak film. Historien er veldig lineær, en ting skjer, så skjer en annen også videre. Det er ikke så mye handling i filmen. Men nå aksepterer jeg den som et bilde på hvor jeg var på den tiden. Alt var enklere, på en god måte, og det var større rom for humoristiske innfall. Det var den filmen jeg ville lage og jeg gjorde så godt jeg kunne.

### Du startet

*A Grand Day Out* på *The National Film and Television School*, men avsluttet den hos Aardman. Hvordan kom du dit?

Jeg traff Peter Lord og David Sproxton [grunnleggerne av Aardman Animations, red. anm.] mens jeg lagde

*A Grand Day Out*, og inviterte dem til å komme inn på skolen en dag. De viste oss sine arbeider, og de så litt av det jeg gjorde. Så ringte de meg og tilbød meg å jobbe hos dem om sommeren

som student. I de følgende årene ble [Aardman] stadig mer populære og gjorde flere reklamejobber, så jeg fortsatte å jobbe for dem ved siden av studiene. Vi ble enige om at jeg skulle animere for dem på reklamefilmene og [TV-serien]

*Morph*, mens jeg fortsatte arbeidet med

*A Grand Day Out* samtidig. Filmskolen stilte opp med penger og Aardman hadde fasilitetene. Så jeg jobbet på

*A Grand Day Out* annenhver måned, mens jeg gjorde hele månesekvensen, som er hovedgrunnen til at det strakk ut i tid.



### **Hvordan fikk du ideen til *Creature Comforts* (1989)?**

Filmen var laget som en del av

*Lip Synch*-serien (1989), som skulle være basert på innspilte stemmer. Jeg funderte på å gjøre noe i nærheten av hva Pete og Dave hadde gjort i sine filmer ved å basere animasjonen på faktiske opptak isteden for skuespillere. Jeg prøvde å finne ut hva jeg skulle spille inn, og en dag kom jeg på at en zoologisk hage ville være et godt utgangspunkt. Fra den ideen tok det bare et par uker å utvikle hele konseptet. Først tenkte jeg å spille inn folk som snakket mens de så inn i burene. Så skulle jeg snu det på hodet og vise hvordan dyrene snakket om menneskene. Jeg gikk inn i dyrehagen med skjult mikrofon og prøvde å bare stå blant grupper av mennesker mens jeg spilte inn alt de snakket om. Men det var vanskelig å få de innspillingene jeg trengte. Jeg hadde behov for stemmer med en viss kvalitet, så isteden bestemte jeg meg for å gå opp til folk og spørre dem om hva de synes om dyrehager. Det fungerte bedre fordi det ble mer interessant som film, som en slags dokumentar, som egentlig er det motsatte av animasjon.

Jeg jobbet sammen med en journalist, og vi gjorde begge mange intervjuer. Hun gjorde intervjuer på gamle hjem og sånne steder, mens jeg intervjuet venner og folk jeg mente hadde passende stemmer. På begynnelsen spurte jeg bare folk om hva det syntes om dyrehager. Men alle svarene jeg fikk var i retning av; «Vel, det er fint å se dyrene, men jeg synes det er dårlig behandling av dyr». Der snakket alltid om dyrene som om de var på avstand, mens jeg var ute etter mer personlige uttalelser, om hvordan deres eget liv utartet seg. Så jeg forandret taktikk og spurte folk om hvordan deres boforhold var.

Filmen er i bunn og grunn en miks av mange forskjellige spørsmål som ble klippet sammen uten hensyn til kontekst. I ettertid høres det ut som om noen prøver å etterlikne dyr, men det var faktisk ikke tilfelle. Enkelte, som visste hva filmen skulle handle om, prøvde å gi meg svarene de trodde jeg var ute etter. Jeg var ute etter oppriktige svar, og at det ikke skulle høres ut som om folk leste opp svarene, så det funkete dårlig. Jeg tok opp et par timer råmateriale med hvert intervjuobjekt. Jeg hørte mye på opptakene og gjorde klippejobben selv. Jeg kuttet ned til halvparten ved hver gjennomgang, helt til jeg stod igjen med fem minutter. Så klippet jeg det sammen sånn at det skulle høres mest mulig dyrisk ut.

## Hvem var de som endte opp i filmen?

Gorillaen var en irsk kvinne som bodde i et veldig lite hus, og som mente hun ikke kunne utrette noe fordi hun bodde så trangt. Galagoen var en kvinne som bodde på gamlehjem. De tre isbjørnene var en far med to sønner som bodde i etasjen over en liten butikk rett rundt hjørnet fra det gamle Aardman-studioet. De var fantastiske. Jeg var ute etter et intervju med mer enn én person, hvor det skulle være mye interaksjon mellom personene mens de snakket, så jeg beordret dem til å avbryte hverandre og si det første som falt dem inn. Jeg tror den minste, Andrew, trodde han måtte si noe hele tiden, så han fortsatte å avbryte. Det var veldig morsomt. Samtalen var morsom i utgangspunktet, så jeg måtte supplere med visuelle gags og detaljer når jeg animerte.

Jaguaren var en brasiliansk geologistudent. Jeg visste han hatet å bo i England. Han kunne ikke fordra maten og været og ville bare komme seg hjem, så jeg tenkte han ville være en perfekt kandidat til dyrehagen. Jeg spurte ham hvordan det var å bo i et studenthjem. Han hatet det selvfølgelig; han ville ha mer rom rundt seg. Jeg har ikke truffet ham etter at filmen ble ferdig, men jeg sendte en kopi til ham i Brasil. Nå jobber han for et stort oljeselskap. Jeg har fått høre at når han er på konferanser, etter at han har holdt foredrag, får han spørsmål om å gjøre den brasilianske jaguaren.



## Hvordan utviklet du karakterene og deres personligheter?

Alt tar utgangspunkt i stemmene. Jeg forsøkte å la være å tenke på hvilke dyr jeg ønsket meg mens jeg gjorde intervjuene. Jeg gjorde noen skisser på forhånd, men de forandret seg betraktelig da jeg valgte stemmene. Det kom an på hva de sa og hva slags stemme de hadde. Den irske kvinnen, for eksempel, ble ikke en gorilla fordi hun hørt sånn ut, men fordi jeg følte det var behov for en ape i filmen, og jeg ville bruke hennes stemme i filmen uansett. Det var ikke regelbundet. Noen stemmer var morsomme fordi de passet til karakteren, mens andre stemmer var morsomme fordi de ikke passet. Jeg tror du kunne ha brukt hvilket dyr som helst med en vilkårlig stemme - alt avhenger av hva du gjør med dem. Sånn som med den rare, fargerike fuglen. Den hørt idiotisk ut når jeg brukte stemmen til den lille jenta. Hun bare snakker om forskjellen mellom dyrehager og sirkus med en skrikete stemme. Jeg ville egentlig bruke jentestemmen på en elefant. Jeg planla også å bruke den brasilianske typen på en pingvin, fordi det ville vært en stor kontrast. Han snakker om kjøtt og varme steder, mens pingviner lever i Antarktis og spiser fisk. Det kommer an på hvor tullele det vil ha det. Men i det lange løp fungerte det bedre å bruke ham som jaguar, fordi det gav meg muligheten å bruke potene som om de var hender.

## Hvilken effekt tror du det har å bruke faktiske intervjuer utenfor sin kontekst som du gjør det i *Creature Comforts*?

Jeg tror folk flest kan relatere seg til det fordi det er mer menneskelig enn en skuespiller på en måte. Menneskene som snakker leser ikke en ferdig tekst. De må stole på deres egen spontanitet. Mens de snakker, må hjernen prosessere det de skal si, så det er mange pauser og feil som gjør at det blir mer interessant å lytte til. De svelger, slikker seg på leppene, uttaler ord feil, gjentar seg selv og til og med motsier seg selv. Så når du har det innspilt, kan du tolke det i animasjonen. Men med animasjon har du absolutt kontroll over karakteren, så du kan ha en kjedelig stemme og likevel få det til å fungere godt fordi utførelsen er interessant.

### Planla du gagsene før du begynte å animere?

Da jeg hadde kuttet intervjuene ned til fem minutter begynte jeg å høre igjennom alt. Jeg spilte det for meg selv mens jeg mimet det jeg kom på i farten. Det var først på det stadiet at jeg kunne begynne å tenke på hvordan dyrene skulle se ut og hvordan de skulle oppføre seg. Jeg kunne ikke planlegge det før intervjuene, siden jeg ikke visste hva jeg kom til å få, så filmen baserer seg helt og holdent på improvisasjon. Noen ganger tok jeg notater underveis med ideer om hva som skulle skje på bestemte tidspunkt, sånn at jeg til en viss grad hadde filmens struktur i hodet. Enkelte ting måtte planlegges, så som galagoen med briller. Når hun sier «Jeg føler meg veldig trygg», knaker det i grenen hun sitter på. Noen gags dukket opp etter at modellen stod ferdig, mens noen kom akkurat idet jeg animerte, så som flodehesten som bæsjer i bakgrunnen. Jeg hadde tenkt på det tidligere, men avgjørelsen om å ta det med ble tatt i siste sekund siden jeg ikke var helt sikker på om hvordan det ville bli mottatt. Jeg trodde det skulle bli ansett som for barnslig, og at ingen ville vise filmen. Men det har ikke hatt noen effekt, og barn elsker det. De fleste gagsene kom til sånn, bare enkle ting som dyr gjør i bakgrunnen, som de små fuglene som leker med nebbene sine. Men egentlig oppfattet jeg dialogen som så morsom i utgangspunktet at det ikke var behov for så mange gags.



### Hva med utførelsen, er det kun improvisasjon mens du animerer?

Utførelsen er stort sett improvisert frem, enten det er snakk om *Creature Comforts* eller Wallace og Gromit. Enkelte ting er planlagt. Jeg tar notater om hva jeg vil gjøre på utvalgte steder i dialogen eller så planlegger jeg oppbyggingen av en gag gjennom tagningen sånn at timingen fungerer. Noen ganger må jeg planlegge sånn at dialogen og bevegelser stemmer over ens. Det er et spørsmål om å høre etter og notere når jeg vil at ting skal skje, og gå igjennom hendelsene og mime dem. Men sannsynligvis kommer 70 % av utførelsen mens jeg animerer.

Når jeg animerer, såa jeg ofte å fokusere på den ruta planlegge mange ruter fremover. Hvis jeg jobber med en karakter som må nå frem til et sted til en spesifikk rute, så har jeg det i bakhodet, men generelt planlegger jeg ikke frem i tid. Jeg har en slags plan for de neste 20 til 30 rutene, men det er ikke noe presist. Jeg konsentrerer meg om utførelsen og dialogen og gjør det jeg kommer på der og da. Jeg lar som regel stemmene føre meg

frem, men jeg prøver å ta hensyn til hele kroppen og ikke bare konsentrere meg om lip syncingen

Det var på mange måter lettere å animere

*Creature Comforts* sammenliknet med Wallace og Gromit, siden ting ikke måtte være så strukturert. Jeg kunne bare la dyrene gjøre hva jeg ville, akkurat som en person gjør når han snakker, uten å være redd for å ødelegge kontinuiteten, karakterutvikling og slike ting.

Faren er at du ender opp med å gjøre for mye. Tagingene i

*Creature Comforts* og

*Heat Electric*-reklamene var veldig lange, 30 til 40 sekunder. Da er det lett å glemme hva du har gjort tidligere. Du tror ofte at du ikke har latt karakteren blunke i løpet av en dag, men én dag var bare to sekunder siden på filmen. Du blir lett utålmodig og vil gjøre mer, og hvis du ikke skyter på video sånn at du kan se opptaket med det samme, så er det fort gjort å overdrive animasjonen. Det er veldig lett å bli revet med i animeringen, så kunsten med god animasjon er å legge bånd på seg selv. Det er vanskelig å la karakteren stå stille. Mennesker er ofte helt rolige, de bare blunker, men animatørene har lett for å glemme at det er disse mellomrommene, de små pausene og avventingen, som skaper karakteren. Det er veldig viktig, for du må gi publikum nok tid. De fleste reklamefilmer som er laget, av oss eller andre, sliter med å være for fullpakket med gags. Animatører vil alltid fylle på med masse detaljer og så mye action som mulig, men dess mindre dess bedre egentlig. Folk sier alltid at de liker Wallace og Gromit på grunn av alle detaljene i bakgrunnen, men de innser ikke hvor kontrollerte detaljene er. Vi er tilbakeholdne med å plassere dem og lar bare noen få detaljer slippe igjennom.

### **Hvordan er dukkene konstruert?**

Vi bruker Weakly Harbutt plastelina, som er et britisk varemerke. Vi bruker ulike typer plastelina. Noen kan vi smelte, mens andre blir harde etter å ha vært i ovnen. Inne i figurene har vi en armatur som hindrer leddene i å bevege seg. Vanligvis lager vi de kroppsdelene som ikke skal beveges, som overkroppen til Wallace, i hard plastikk. Det samme gjelder for kroppen til Gromit; han har en plastikkball inne i plastelinaen, som forhindrer at figuren blir for tung. Så er det noen deler som vi lager i lateksgummi, som beina til Wallace og de blå buksene han bruker i *A Close Shave* (1995), fordi de må være fleksible, men ville blitt smørt utover hvis vi lagde dem i plastelina.

### **Hvordan opplevde du den enorme suksessen til**

***Creature Comforts* og**

*A Grand Day Out*?

Det var ganske uventet. Filmene kom ut nesten samtidig, siden jeg gjorde

*Creature Comforts* mens lydleggingen ble gjort på

*A Grand Day Out*. Premieren var på The International Animation Festival i Bristol og det ble stor

ståhei. Ray Harryhausen, som var festivalens gjest det året, kom bort til meg etter visningen av

*Creature Comforts* og sa «jeg har aldri sett så sømløs leireanimasjon». Terry Gilliam anmeldte filmer fra festivalen på TV og plukket ut

*Creature Comforts* som tema. Hans uttalelse var «Nick Park burde bli gjort til Gud i morgen!». Det var den første anmeldelsen, så det har vært nedoverbakke siden. Du får ikke en bedre omtale enn det.

Så ble både

*Creature Comforts* og

*A Grand Day Out* nominert til BAFTA [British Academy of Film and Television], og

*A Grand Day Out* vant. Jeg trodde ikke det var mulig å få to Oscar-nominasjoner på samme år, så det var ganske overveldende da det skjedde. Jeg var relativt nervøs over det, siden jeg ikke visste hvilken av dem som kom til å vinne, så jeg måtte forberede to takketaler. Men mens jeg

var over i Hollywood, visste jeg at jeg måtte komme meg tilbake til Bristol og fortsette jobben, siden *The Wrong Trousers* (1991) var i emningen. Det hjalp med til å holde føttene på bakken.

**Nick Park ble intervjuet av Jo Jürgens i Bristol 1996.**

**Stor takk til Jo for tillatelse til å publisere materialet.**