

# Nick Park - et intervju, del 2

I første del av dette intervjuet har Nick Park fortalt om hvordan starten av animasjonskarrieren utartet seg. Fra studietiden, og den langvarige produksjonen av debutfilmen *A Grand Day Out*, til samarbeidet med Aardman Animations og Oscarvinneren *Creature Comforts*. Første del av intervjuet kan du lese ved å [klikke her](#) fortsetter historien om eventyrene til Wallace og Gromit.

## Hvorfor bestemte du deg for å lage enda en Wallace og Gromit-film?

Jeg hadde lyst til å gjøre mer med dem og kanskje til og med lage en langfilm. Som filmskaper følte jeg at jeg hadde mer igjen før mine ambisjoner som historieforteller ble møtt *Creature Comforts* var bare en idé; den hadde ikke en historie å fortelle, og jeg var ikke helt fornøyd med

*A Grand Day Out*. I lang tid vurderte vi å gjøre en langfilm, men vi følte at ingen av oss hadde nok erfaring til å verken skrive eller regissere en langfilm. Noen amerikanske selskaper var ivrige etter å gjøre 26-episoders serier, men det ville selvsagt vært umulig. 30 minutter virket mer fornuftig, så vi gikk for dét da vi fikk muligheten til å gjøre en ny Wallace og Gromit-film for BBC2.

## Hvilke ideer begynte du med da du startet å skrive *The Wrong Trousers*?

Det hele begynte med ideen om å gjøre en togjakt. Jeg utviklet togjakt-sekvensen for moro skyld før det ble skrevet en historie, fordi jeg tenkte det ville være storartet at Gromit jakter pingvinen på et tog akkurat som de ble gjort i filmene. Jeg tegnet hele sekvensen som [storyboard](#) sett værende sånn i den ferdige filmen.

Samtidig grep jeg fatt i en gammel idé om 50 pingviner som kommer for å bo i huset til Wallace og Gromit. De bare dukker opp en vinter fordi det er for kaldt på Sørpolen. Jeg tok den ideen og kokte den ned til bare én pingvin. Jeg syntes det var en god idé å ha en pingvin som leieboer som skaper splid i forholdet mellom Wallace og Gromit. Først skulle han bare være en spilloppmaker, nærmest en irriterende nevø som gikk Gromit på nervene, som lekte med lekene og modelljernbanen til Gromit og var generelt irriterende. Men så foreslo noen at han burde være kriminell. Det gjorde at han ble mer interessant og førte til at historien utviklet seg videre.

Senere kom jeg på ideen om buksene. Wallace er jo en oppfinner - i *A Grand Day Out* finner han opp en rakett - så han måtte finne opp noe i denne filmen også. Jeg hadde mange ideer om flygende maskiner og diverse andre ting, helt til jeg plutselig kom på ideen med mekaniske bukser. Første tenkte jeg det kunne være en slags tjener som gikk rundt og serverte kaffe. Jeg hadde mange ideer hvor jeg forsøkte å rettferdiggjøre at Wallace fant opp et par bukser. Til slutt endte jeg opp med en ganske tynn begrunnelse; det var en bursdagspresang til Gromit som ville gå på luftetur med ham.



## Du skrev manuset med Bob Baker. Hvordan startet det samarbeidet?

Problemet var at jeg hadde to historier - en var buksene og den andre var pingvinen - og over lang tid fikk jeg dem ikke til å henge sammen. Folk sa at de var umulig å forene, så jeg begynte å fundere på å gå til en manuskonsulent for å få historien på rett kjøp. Dave Sproxtton [en av Aardman Animations grunnleggere, red. anm.] introduserte meg for Bob Baker, som hadde jobbet på

*Doctor Who* i 10 år og hadde skrevet masse for TV i tillegg. Han jobbet frem historien til *The Wrong Trousers*. Jeg trodde han ville kvitte seg med mange av ideene, men han fant ut hvordan man bandt de to historiene sammen og beholdt alle ideene. Det hele kom sammen ganske greit. Hver gang jeg kom opp med en idé, sa han «Å ja, det putter vi inn her». Vi delte ikke jobben nøyaktig, men Bob er forfatteren, så han gjorde mesteparten av den skrivingen. Vi overlapper hverandre en god del når vi jobber, men sannsynligvis mer på

*A Close Shave* enn på

*The Wrong Trousers*. Da vi jobbet med

*The Wrong Trousers*, hadde jeg allerede en god del ideer i skisseblokka. Jeg viste ideene til ham, og fortalte historien opp til det punktet jeg var kommet. Han pekte ut problemene og fikset historien. Min styrke er karakterdesign og utvikling, å jobbe ut sekvenser og komme opp med gags. Bob bidrar på det punktet også, men hans styrke er selvsagt å jobbe med historien og på mystisk vis få alle mine ideer til å passe sammen.

## Planla du spesifikt å lage en film med masse spenning og action?

Jeg ville gjøre noe som folk flest ikke hadde sett før innen animasjon. Etter å ha laget *A Grand Day Out*, som jeg ikke synes har en spesielt god historie, var det viktig å ha en veldig sterk historie på denne. Jeg ville ha en større utfordring. Jeg har alltid likt eventyrfilmer med action og Hitchcock-filmer, og jeg har alltid likt tanken på at Wallace og Gromit skal bli involvert i et sånt eventyr. Jeg ville lage en film som jeg ønsket å se selv, så jeg la til elementer fra alle disse forskjellige filmene. Jeg la ikke alltid inn bevisste referanser. Folk gjør meg stadig oppmerksom på forskjellige filmer som har et liknende diamanttyveri, men jeg har ikke sett flesteparten av dem. Jeg tror jeg referer til genren, mer enn én spesifikk film, og dét har jeg i bevisstheten når vi skriver og produserer disse filmene.

Det var også viktig for meg å lage en film hvor karakterene har et sterkt forhold seg i mellom. Jeg har alltid hatt lyst til å gjøre noe med et forhold som det mellom Gromit og pingvinen, om hvordan pingvinen gjør Gromit sjalu. Utfordringen for meg er å lage karakterer som er så ektefølt som i vanlige filmer. De er ikke bare morsomme animasjonskarakterer, de har mer dybde. Publikum blir konstant, men subtilt, minnet på at de ser på plastelinafigurer. Det er dét jeg elsker ved dette mediet. Jeg liker å lage modeller og karakterer, men jeg liker også å bevege publikum med filmene. Men karakterene må føles ekte. Det er dét et godt manus handler om.

## På hvilket tidspunkt avsluttet du manusarbeidet og startet storyboardingen? Overlappet de to?

På både

*The Wrong Trousers* og

*A Close Shave* begynte vi med manuset og avsluttet det før vi begynte storyboardingen. Jeg hadde ferdigstilt togjakten på

*The Wrong Trousers*, men generelt sett unngår jeg storyboards med mindre jeg har en konkret idé som må jobbes frem. Vi prøver alltid å få et skjelett av ideer på plass først, sånn at basishistorien fungerer når du ser helhetlig på det. Så fort vi har et omriss av en historie, skriver Bob og jeg manuset. Bob gjør mesteparten og skriver dialogen i tillegg. Vi har møte etter møte med Colin Rose fra BBC og produsentene hos Aardman. Vi snakker oss igjennom manus mange ganger og kommer opp med 10 ulike utkast før manuset er ferdig.

Så starter arbeidet med storyboards. Jeg gjorde alt sammen på egenhånd. For min del er det der filmarbeidet starter. Du får selvsagt et inntrykk fra manuset, men akkurat hvordan ting skal skje finner du ut i storyboardprosessen. Animasjon er i bunn og grunn et visuelt medium. Det er ikke det samme som å skrive, så det er begrenset hvor mye du kan utvikle filmen ved hjelp av manuset. Ordene beskriver det mest essensielle, det som må bli formidlet på skjermen. Men jeg tror manuset først og fremst handler om karakterene og historiens struktur, mens storyboardet visualiserer hvordan det hele faktisk blir fortalt fra tagning til tagning. Det er på grunn av at jeg begynner å se filmen som mer konkret og oppdager at det er bedre og enklere måter å fortelle ting på enn sånn det står skrevet. Derfor er det ofte at manuset endrer seg mens jeg storyboarder, og storyboardet endrer seg mens jeg filmer.

Storyboardene mine har en tendens til å være ganske detaljerte og omfattende. Folk sier at de har en cinematisk kvalitet over seg. Det positive med det er at de fungerer som en god referanse for resten av crewet. Basert på storyboardet og tegningene, kan alle komme til en felles forståelse av hvordan stemningen er, kameravinkelen, designet, karakterhandlingen, og hva filmen handler om. Alle kan se på storyboardet og se hva enhver tagning handler om og hvordan settet modellene skal se ut.



### **Kan du si noe om produksjonen av *The Wrong Trousers*?**

Jeg brukte et sted mellom seks måneder og ett år på historien, tre måneder på storyboarding, og så tok opptakene 13 måneder. Budsjettet var på 600.000 pund og vi hadde et crew bestående av 12 personer, hvor de fleste var modellmakere, settbyggere og kamerafolk. Samlet sett var det ikke mer enn 20 mennesker involvert, men det var den største produksjonen Aardman hadde gjort på det tidspunktet. Det var to hovedanimatører på filmen, Steve Box og jeg. Det var problematisk, fordi det er vanskelig å få to forskjellige plastelinaanimatører til å jobbe ut i fra samme stil, så vi endte opp med å dele karakterene mellom animatørene. Steve gjorde pingvinen og jeg gjorde Wallace og Gromit, selv om Steve hjalp meg på noen tagninger. Vi måtte overlappe hverandre ved et par tilfeller fordi det fungerte ikke alltid så godt. Også gjorde Peter Lord, Tom Gasek og Harold Johnson en håndfull tagninger hver.

### **Kameraføringen og klippingen i**

*The Wrong Trousers* likner mer på tradisjonell film enn på det som er vanlig innen modellanimasjon. Hvor viktig er de filmatiske aspektene for deg?

Veldig viktige. Når alt kommer til alt bryr jeg meg ikke om animasjonen. Den må være veldig god, stilig, uttrykksfull og alt det, men når det er på plass, så handler det om filmskapning. Jeg forsøker å få folk til å kjenne at der film de ser på, ikke bare god animasjon. Da vi gjorde *The Wrong Trousers* var jeg opptatt av å ta avstand fra det folk flest forbinder med dukkeanimasjon, som i barnefilmer, hvor alt er flatt lyssatt uten skygger og uten

kamerabevegelser. Jeg ville gjøre opptak og klipping som om det var realfilm, og føre alle kvalitetene fra realfilmen inn i animasjonen. Ved å gjøre det, blander man to verdener som gjør at folk forholder seg til det på en ny måte. Det er taktilt og tredimensjonalt som i vår verden, men det er noe rart og snodig ved det. Man ser at det er plastelina - vi forsøker ikke å skjule det faktisk - men figurene beveger seg og ser ut som om de er i live. De er rett foran deg, du kan ta på dem, men likevel forstår du ikke helt hva som foregår; det er litt merkelig.

Alle filmatiske aspekter er viktige for meg, siden jeg finner inspirasjon i større grad fra realfilm enn fra animasjon. Jeg synes mye av animasjonen jeg ser ikke streber etter noe mer enn å animere karakterene. Men jeg vil ikke kopiere det virkelige fra realfilmen. Jeg vil fortsatt være animatør heller enn å gjøre live action, fordi jeg elsker hva man kan oppnå med animasjon. Du kan skape en verden som er uekte, hvor du kan definere hvordan alt skal se ut, og hvor du ikke forholder deg til mennesker, men til karakterer som du har skapt. Men samtidig, fordi det er modellanimasjon, har det likhetstrekk med realfilm. Du har alle problemene og kvalitetene til den tradisjonelle filmen, men alt i miniatyrstørrelse. Du forholder deg til lys og kameraer og tredimensjonaliteten på en kreativ måte som man ikke kan med andre animasjonsteknikker.

### Hvorfor har du valgt plastelinaanimasjon som teknikk?

Jeg tror det er fordi man har umiddelbarheten ved å jobbe foran kamera. Du spiller foran kamera og oppdager hva man kan gjøre mens man gjør det. Ting du aldri har sett før blir håndfast i det øyeblikket du plasserer figuren på settet og lyssetter den. Alt er ikke skapt av deg selv. Det er som å komme til settet når man gjør live action, hvor ting skjer og du gjør endringer fordi du blir stimulert av situasjonen. Med tegnet animasjon er alt skapt veldig bevisst og spesifikt, og når du kommer foran kamera, så er det ikke rom for improvisasjon. Jeg har alltid vært tiltrukket av teknikker som er umiddelbare, som du utfører i nuet. Du har ikke friheten til å gå tilbake og sjekke bevegelsene. Du må bare gå for det, isteden for å gjøre poseringer, mellomtegninger og rentegninger. Og så kan du gjøre alt selv, men med tegnet animasjon trenger du folk til [mellomtegninger](#), cellemaling og så videre.

Det som er bra med plastelina er at du har mer kontroll enn med lateksdukker. Dine egne fingertupper har kontrollen. Du har den samme frihet og fleksibilitet innen uttrykk og form som med blyanttegning, men samtidig er teknikken taktil og tredimensjonal. Du kan forandre plastelina i alle retninger, mens med dukker er man mye mer begrenset i hva du kan utføre. Jeg bare elsker det.



### La oss gå videre til

**A Close Shave** (1995). *Hvordan utviklet du historien til den filmen?*

Det var fantastisk å gå tilbake til Bob igjen. I starten hadde vi ingen ideer, så vi bare satt der med et tomt stykke papir i lange tider. Det mest fundamentale spørsmålet som måtte besvares var hva

ville vi lage film om denne gangen. Jeg hadde noen tanker om roboter og noen få andre ting. Det som utpekte seg sterkest var at Wallace burde ha en kjærlighetsaffære og at filmen skulle inkludere sauer, fordi jeg synes de er veldig komiske dyr og kunne ikke få ideen ut av hodet.

Vi prøvde ut ulike vinklinger for historien og kom til slutt opp med varianten med sauetyvene. Vi syntes det var en god idé fordi det ville gjøre filmen til en thriller, men vi var likevel opptatt av at den skulle være annerledes enn

*The Wrong Trousers*. Så vi kom opp med ulike karakterer, Wendolene, Preston og Shaun. Vi var også opptatt av å gjøre noe som var større enn togjakten, så på en eller annen måte kom vi på å gjøre en jakt med motorsykkkel, lastebil og fly. Jeg likte tanken på å starte med en enkel rekvisitt, motorsykkelen, og lage en spesiell sekvens med mange gags og overraskelser.

Siden

*The Wrong Trousers* hadde vært en så stor suksess, med så overstrømmende kritikker, ble det et stort press på meg å leve opp til den suksessen. Til slutt fant jeg ut at det var feil å lage filmen bare for å gjenta

*The Wrong Trousers* - jeg kan aldri leve opp til det. Den har sine svakheter, men den bare fungerer av en eller annen grunn. Du vet bare hvor godt en ting fungerer når du prøver å etterlikne den. Vi endte opp med å gjøre noe helt annet. Problemet var at jeg visste

*A Close Shave* ville skuffe noen som en oppfølger, så jeg forsøkte å ikke lage den som en oppfølger, men som en helt annen film. Men den har likhetstrekk og er ikke forskjellig nok til å bli bedømt ut i fra sine egne kvaliteter. Vi forholder oss til flere karakterer, og to menneskekarakterer, som gjør filmen mer komplisert og fører til mer dialog og dybde. Jeg synes Wallace utvikler seg i filmen. Han har en mer følsom side enn det vi har sett før, og Gromit også viser mer medfølelse.

Problemet var at hele filmen utviklet seg langsommere enn

*The Wrong Trousers*. Det var en vanskeligere historie å skrive og vi hadde ikke den tiden vi trengte til å få den til å fungere bedre, siden filmen skulle være ferdig til jul. Vi satte opp produksjonen og startet opptakene før historien var på plass, så vi konstruerte historien helt opp til siste sekund. Jeg startet storyboarding før manuset var skikkelig ferdig og fortsatte å gjøre enorme endringer i storyboardet like før taggingene.



### **Er det noe du ville ha endret i historien slik den fremstår nå?**

Med utgangspunkt i at historien måtte fortelles på 30 minutter, så tror jeg at i den grad filmen har problemer, så stammer det fra tidsnød. Vi forsøkte å fortelle en 40 minutters historie i løpet av 30 minutter, så alle historieelementene måtte kuttes litt. Jeg tror

*The Wrong Trousers* fungerte bedre ut i fra det aspektet, den har riktig mengde historie til den lengden. Jeg hadde likt å ha mer tid til å introdusere Preston og de to garnbutikksekvensene, de følsomme og romantiske scenene. Jeg er fornøyd med dem som de fremstår, men jeg kunne ønske det var plass til mer. Jeg liker veldig godt scenen hvor Wallace prøver å flørte med Wendolene, og Gromit følger med ham gjennom vinduet, som om det er samvittigheten som ser over skulderen hans. Wallace forsøker å få til en date, men han har hunden som overvåker ham og det gjør ham



nervøs. Når han går inn i butikken prøver han å finne en unnskyldning for å være der, og sier til Gromit at han skal kjøpe garn. Han føler seg utilpass og skyldig. Jeg kunne ønske det var plass til mer av det, fordi filmen kunne trenge flere pustepauser. Men vi hadde så knapt med tid at vi måtte klippe i mange av de sekvensene etter at de var animert.

Det samme gjelder for jaktsekvensen. Hvis jeg hadde hatt mer filmtid ville jeg ha utvidet den sekvensen. Det er noen gode ideer der, men de kommuniseres ikke så godt som de burde. Det kunne blitt bedre hvis vi hadde hatt flere tagninger, men det var ikke nok tid, verken i filmen eller i produksjonen. Det samme er tilfelle for sekvensen hvor Wallace leser om rettsaken mot Gromit i avsen. Først tror han at det virkelig var Gromit som stjal sauene, men etter hvert, mens avisoverskriftene blir mer og mer hårreisende, merker han at noe er galt. Men den utviklingen er ikke klar nok, fordi vi ikke hadde nok tid til å vise det. Vi forsøkte å formidle for mange emosjoner i løpet av for kort tid og sannsynligvis var det behov for en bedre grunn for at Wallace endret oppfatning [av Gromit].

En annen ting som jeg ikke synes fungerer så godt som i *The Wrong Trousers*, er referansene til andre filmer. Jeg synes *The Wrong Trousers* gjør det på en veldig løselig måte, det var ikke særlig selvbevisst, mens referansene i *A Close Shave* er så åpenbare at den nesten blir filmen den refererer til. Du kan se *Terminator* i den, *Batman* og en bit fra *Brief Encounter*. Men til og med *Batman* og *Terminator* var ikke så veldig bevisst. Det bare ser mer bevisst og understreket ut, delvis fordi musikken tar større plass og er sterkere. Men jeg vil ikke være for kritisk. Jeg er fornøyd med *A Close Shave*, jeg synes den fungerer, men det er en veldig personlig sak. I den grad det er noe galt, synes jeg ikke historien er sær eller skeiv nok.

### **Var produksjonen av**

***A Close Shave* mye større enn**  
*The Wrong Trousers*?

Ja, det var den.

*The Wrong Trousers* ble filmet i løpet av 13 måneder og kostet 600.000 pund, mens *A Close Shave* ble filmet i løpet av 10 måneder for 1.6 millioner pund. Hovedgrunnen til at *A Close Shave* ble større, var at vi måtte bli ferdige før jul. Vi hadde behov for et større crew uansett, for

*The Wrong Trousers* tok nesten livet av oss. Vi planla å bruke produksjonen som en prøvestein for å lage en langfilm, ved å se om maktet å gjennomføre en så stor produksjon. Crewet var sikkert i nærheten av 50, mens selv med så mange folk, var timeplanen meget trang. Vi trodde aldri at vi skulle rekke det. For å være helt ærlig, så var det overraskende at vi greide det, men vi hadde et mye strengere opplegg med flere animatører og kameracrews som jobbet samtidig. Det faktum at vi hadde flere folk og større sett førte til at alt så større ut produksjonsmessig, siden vi var bedre og hadde mer erfaring enn da vi gjorde

*The Wrong Trousers*. Jeg forsøkte å unngå at det hele skulle se mer polert ut, men siden den generelle standarden økte, så gikk det i den retningen. Generelt sett synes jeg hele filmen ser mer ut som en langfilm enn det

*The Wrong Trousers* gjør.



### **Hvordan fordelte du arbeidet mellom deg og de andre animatørene?**

Jeg kunne ikke gjøre noe særlig animasjon selv, siden min tid ble brukt til å instruere de andre animatørene, i tillegg til modellmakerne, kamerafolkene og så videre. Det var tøft å få inn andre animatører til å gjøre Wallace og Gromit, for de er så personlige for meg at det var vanskelig å gi slipp. Saken er at når du lager en film som denne, så er alle folkene du hyrer inn kunstnere, animatører og regissører i seg selv. Det er et privilegium å ha så mange talentfulle folk som jobber med dine ideer og som tar ordre fra deg. Problemet er at enhver animatør, uansett hvor gode de er, har sin egen stil, så å holde Wallace konsistent var ganske vanskelig. Vi brukte et par uker på forhånd til Wallace og Gromit-leksjoner, hvor hver animatør måtte animere Wallace og Gromit i ulike situasjoner. For å være helt ærlig, tror jeg ikke vi gjorde nok av det. Vi måtte også eksperimentere med de nye karakterene, for å se hvordan de skulle gå og slikt, for jeg visste ikke nøyaktig hva vi kunne gjøre med dem. Vi gjorde raske tester på video eller datamaskin sånn at vi kunne se resultatet med en gang, delvis for å trene animatørene og delvis for å etablere og gjøre oss kjent med karakterene. De ble designet med tanke på en spesiell gå-stil.

Da vi gjorde opptakene, forsøkte vi i størst mulig grad å gi animatørene ansvaret for en spesiell karakter hver. Steve Box gjorde alt med Wallace og Wendolene i garnbutikken, og en del Gromit-tagninger i tillegg. Lloyd Price, som jobbet på *The Nightmare Before Christmas*, gjorde Preston, og Peter Peake gjorde Shaun og noen andre sekvenser. Jeg gjorde utvalgte sekvenser hvor jeg følte Wallace og Gromit trengte en spesiell aura av ydmykhet. Hvis det var spesielt følseomme nærbilder, så ville jeg gjøre dem selv bare for moro skyld. Jeg gjorde Gromit i fengselet og Wallace når han prater med Wendolene i utgangsdøra, og scenen hvor Gromit strikker i senga. Men jeg måtte la det meste være. Jeg lærte mye om å stole på andre med et materiale som er veldig nært meg. Alle animatørene animerte Wallace og Gromit og alle gjorde en veldig god jobb. I noen sekvenser er det fem tagninger etter hverandre som er gjort av fem forskjellige animatører.

Vi fikk flere problemer med filmtiden. Da jeg timet storyboardet, oppdaget jeg at filmen ville bli for lang, så jeg måtte kutte mye for å få plass i en 30 minutters film. Men da jeg timet bevegelsene i hver tagning med stoppeklokke, estimerte jeg ikke presist nok hvor lang tid en bevegelse tok, for eksempel for Gromit å se opp i ett sekund, riste på hodet i et halvt sekund, se til venstre i 15 ruter og så hoppe ut av tagningen i åtte ruter. Jeg hadde for mange bevegelser i forhold til tagningens varighet, så animatørene og jeg prøvde desperat å få inn alle bevegelsene som måtte være med i tagningene. Vi snakket igjennom mye før vi animerte, men uten å være for nøyaktige. Det var fortsatt ganske løselig, ikke faste regler.

### **Hva tror du er grunnen bak populariteten til Wallace og Gromit?**

Det er vanskelig for meg å si. Jeg synes det er vanskelig å analysere mitt eget arbeid, siden jeg bare gjør det jeg liker. Det har åpenbart noe å gjøre med karakterene og deres personligheter, i

tillegg til at det er mange gags, komisk timing og slike ting. Jeg tror det er noe spesielt ved dem, men jeg kan ikke sette fingeren på det. Jeg forsøker å holde det så intuitivt som mulig, i motsetning til å lage en slags formel. Animasjon er ofte voldsomt og utagerende, mens jeg oppfatter Wallace og Gromit som mer nedtonet, selv om det forekommer en del slapstick. Jeg tror vi ofte undervurderer folks evne til å oppfatte det underforståtte.



### **Synes du de er britiske karaktertyper?**

Jeg synes de begge er veldig britiske. Jeg vet ikke helt hva de innebefatter siden jeg er britisk selv. Jeg funderte over dette her om dagen. Det går tilbake til det underforståtte igjen. Jeg tror det er veldig britisk, særlig i nord, at folk ikke sier noe positivt. Når de sier noe positivt, sier de det ved å si noe mindre negativt. De sier for eksempel ikke «det er bra», de sier «ikke dårlig» isteden. Vi tenderer mot å ha en kompleks språkbruk. Folk sier nesten aldri det de mener. Hvis noen spør «vil du ha en kopp te?», så sier ikke den andre «ja» eller «nei». Han tenker «vil den personen virkelig gi meg en kopp te, eller vil det være til bry hvis jeg takker ja?». Så isteden sier de «Ja, hvis du likevel skal sette på teen». Det blir skikkelig komplisert.

Det jeg mener er at med plastelina kan du bevege ansiktene på subtilt vis, du kan leke med hva den egentlige meningen bak det karakteren sier er. Ganske ofte sier en noen en ting, men kroppsspråket avslører det de egentlig mener. Det er som Hitchcock sa: «Du kan ha et ansikt som er 10 meter høyt på lerretet som sier ja, men som uttrykker nei». Det er dét jeg elsker; hva stemmen sier og hva kroppsspråket sier, og hvordan du kan enten spille med eller kontrastere de to.

### **Hva er grunnen til Aardmans suksess?**

Jeg tror en av grunnene er at vi presenterer animasjon på en måte som folk ikke har sett før, med en type animasjon som er unik, som omhandler menneskelige temaer på en subtil måte. Det tror jeg ikke folk har sett innen animasjon tidligere, evnen til å omhandle særhetene og det uperfekte ved å være menneske. Det er én del av det, men jeg tror også vi har gått forbi hva animasjon pleide å være inntil ganske nylig. Film i seg selv er et populært medium, og vi tar historiefortellertradisjonene og den filmatiske stilen som man finner i spillefilmer og bringer animasjonen inn i det. Mye animasjon gjør ikke det, mange er bare opptatt av animasjonen for sin egen del. Men det er mange andre former for animasjon som er like akseptable, som Quay-brødrene for eksempel. Jeg mener ikke at animasjon må følge en klassisk fortellerteknikk, men jeg tror mange har unngått det på grunn av egne svakheter. Her i Storbritannia har vi vært mer opptatt av teknikken og kunstformen, mens amerikanerne er flinkere til å fortelle historier. Men de mangler ofte det motsatte, de har glemt selve mediet.

Jeg liker å tilfredsstille et stort publikum, men jeg tror ikke det er en indikasjon på om en film er god eller ikke. Jeg tror det å lage en god film er viktigere for meg. Hvis den fungerer for min egen



del, vil den sannsynligvis fungere for andre også. Jeg tror ikke jeg kunne tilfredsstilt et publikum hvis jeg ikke var tilfreds selv. Jeg ville ha misslyktes hvis det var tilfelle. Men jeg har et instinkt for det jeg mener er bra, og jeg jobber for å tilfredsstille det instinktet. Hvis publikum også liker det, så er det bra. Men jeg opplever at det som fungerer for min del, også fungerer for publikum, så det er vanskelig å se motsetningen mellom de to.

### **Hvilke animatører ser du opp til?**

Det er mange jeg liker, og mange jeg ikke liker. Folk spør alltid hvilke mine forbilder er, men jeg kan ikke komme på noen egentlig. I den grad det er noen som inspirerer meg, så tror jeg det er Peter Lord. Jeg liker virkelig det vi gjør her på Aardman. Jeg liker ikke alltid folk som gjør samme type animasjon som jeg gjør. Generelt sett liker jeg realfilm bedre enn animasjon. Jeg liker selvsagt den klassiske Hollywood-animasjonen, men hvis jeg må velge ut en favoritt så må det bli Norstein. Jeg har alltid vært påvirket av øst-europeisk animasjon. Jeg likte Caroline Leaf veldig godt da jeg studerte; den umiddelbarheten ved å male på glass.

### **På hvilken måte tror du Aardman vil utvikle seg med tanke på langfilmer?**

Jeg vet ingenting om fremtiden, men vi ønsker sterkt å gå mot å lage en langfilm. Peter Lord og jeg jobber med manuset for en langfilm nå. Det er grunnen til at vi er alene her i det gamle studioet nå. Det er en stor Hollywood-avtale, så ingen ved Aardman får se noe av det vi holder på med ennå. Vi har ikke avgjort hvilken stil det blir, men vi skisser på ideer mens vi skriver. Men for å være helt ærlig, så vet vi ikke ennå. Det er en idé som Peter og jeg har jobbet med i åtte uker nå, som jeg kom opp med for seks måneder siden. For øyeblikket tester vi ut basishistorien. Men vi vet ikke alt for mye om hvordan det vil ende opp - det hører fremtiden til.

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

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