

# Ivo Caprino - fantasiens realist

Filmkritikernestor, Per Haddal, gir et innblikk i livet og virket til Norges fremste animasjonskunstneren gjennom tidene; Ivo Caprino.

## - Jeg har hatt et eneste prinsipp for det jeg har gjort - det skal skape glede!

Enkelt er det ikke å presse en programerklæring ut av den fremste norske animasjonskunstneren gjennom tidene. Ivo Caprino har ikke sans for de mange og storartede ord. Men akkurat å være gledesskaper synes han er en viktig oppgave. Få vil benekte at han har greid å oppfylle sin målsetting, når vi tenker på eventyrfilmene eller på

*Flåklypa Grand Prix* eller på videograf-filmene, de rene landskapsskildringer av norsk natur, med kameraet som pensel, som utstilles i spesialkinoer på utvalgte plasser over hele landet.

Ivo Caprinos liv og virke ligner på et arbeidsomt eventyr. Hans farfar var høyesterettsjustitiarius i Italia, sønnen giftet seg med Ingse Gude og flyttet til Norge. Der kjøpte paret Snarøya gamle hovedgård og måtte bygge den opp etter en brann. I stuene begynte Mario Caprino møbelsnekkeri, tunge gedigne møbler i italiensk praktstil. Sønnen Ivo ble også møbelsnekker, det var mange noble hjem i Oslo og omegn som spesialbestilte møbler fra Snarøya Gamle Hovedgård.



Men det er altså på morssiden at Caprino er norsk, tross navnet. Ingse Gudes farfar var maleren og professoren Hans Gude som sammen med Adolf Tidemand malte det mest sentrale stykke norsk nasjonalromantikk, «Brudeferden i Hardanger», Nasjonalgalleriets praktstykke i genren. Hans Gude illustrerte også Asbjørnsen og Moes folkeeventyrsamling, som en av mange norske kunstnere. Merkelig nok har Ivo aldri filmatisert et eventyr som oldefaren illustrerte, men forbindelsen til den høyst norske eventyrverden og til nasjonalromantikken er krystallklar. Det finnes knapt en mer nasjonalromantisk norsk kunstner i etterkrigsårene enn Ivo Caprino. Fortsatt, tross navnet.

Det var Ingse Gude som ga støtet til animasjonsvirksomheten på Hovedgården. Hun var en allsidig kunstner, mest kjent som karikaturtegner. Hun ble en gang bedt om å lage marionetter til en dukketeaterforestilling. Og det gjorde hun. Synd så at det ikke ble noe av forestillingen. Skjønt det var heller, med tanke på norsk kulturhistorie, mer et lykketreff. Sønnen syntes nemlig at det måtte la seg gjøre å fotografere disse marionettene, han var en ivrig fotograf. Og snart var han i gang med et filmkamera, ideene vokste frem av denne tilfeldigheten. Det varte ikke lenge før han hadde bygd kulisser i stuene på Hovedgården og hadde utviklet et slags patent til bevegelse av marionettene.

Det han nå trengte, var støtte til å fortsette utviklingen av tankene. Caprino ba direktøren for Norsk Film AS, Christian Boe og den minst like mektige direktør for Oslo Kinematografer, Kristoffer Aamot, ut til Snarøya for å bivåne en demonstrasjon. Det var ikke fritt for at demonstrasjonen inneholdt en ekstra tryllekunst - altså en bløff: Bak kulissene ble det holdt i gang en svært støyende lydkilde som ikke hadde noe med animasjonsmekanismene å gjøre. Men den ga inntrykk av at her foregikk det noe ekstra spennende, et innviklet maskineri holdt dukkene i sving.

Støtten kom. I disse dager er det 50 år siden Ivo Caprinos første film hadde premiere på Oslo kinoene.

*Tim og Tøffe* forteller om to brødre som jakter på en mandolin som en apekatt hadde stjålet. Det aller mest spennende ved denne filmbiten er ikke historien, men den famlende teknikken, noe stort var i emning. Og Ingse Gudes figurer - for det var hun som sørget for å lage dem i mange år fremover, med et eksepsjonelt modelleringstalent.



Ivo Caprino hadde helt frem til 1993 stor glede av «hemmeligheten» sin - det evige spørsmål lød nemlig: «Hvordan får du dukkene til å bevege seg?». Det var et eget patent, attpåtil beskrevet på patentkontoret. Hvem som helst kunne gå opp dit og se tegningene, men ingen gjorde det i løpet av alle disse årene. Patentet, som både kan betraktes i Caprinos atelier på Snarøya og i Norsk Filmmuseum i Filmenshus, består av en rekke tråder som samles i en trommel midt inne i dukkefiguren, før de spres ut til legemsdelene igjen. Hver enkelt bevegelig legemsdel har sin tråd. Og i den andre enden, via en lang stang som samler trådene, finnes et klaviatur, nærmest som på et trekkspill. Når dukkeføreren trykker på en av tangentene, beveger tilsvarende legemsdel i dukken seg.

Patentet krevde at det var en sprekk i kulissen slik at stangen med trådene kunne føres gjennom. Dukkeføreren som stod på baksiden av kulissen og trykket på tangentene, spilte virtuost på dette. Det krevdes trening for å oppnå en naturlig bevegelse. Som Walt Disney tok Caprino sikte på den mest mulig naturalistiske form for animasjon. Og det ble han bedre og bedre til etter hvert som han fikk mer trening.

Det varte ikke lenge før dette systemet ble tatt i bruk for å lage populære reklamefilmer, slik finansierte Caprino mye av virksomheten. Møbelsnekkeriet ble videreført av faren og sløyfet av sønnen.



Inn i atelieret, som etter hvert ble bygget i Hovedgårdens eplehage, kom også Bjarne Sandemose. Snarøyas Reodor Felgen er en teknisk begavelse av helt usedvanlige dimensjoner. Det finnes knapt det problem han ikke kan løse, det håpløse tar bare litt lenger tid. Samarbeidet med Ingse Gude og så med Bjarne Sandemose, dikterens sønn, er helt nødvendige forutsetninger for det som senere skjedde på Snarøya.

Det oppsto snart en plan om å lage en helaftens animasjonsfilm av et utvalg av Asbjørnsens og Moes folkeeventyr. Men dette storstilte prosjektet ble det aldri noe av, fordi de bevilgende myndigheter ikke riktig turde slippe Caprino løs. I det fattigslige etterkrigs-Norge hadde man heller ikke riktig tiltro til at det kunne være mulig å skaffe penger til noe så storslått.

Caprino hadde riktignok levert den beste søknad som tenkes kunne. På Veneziafestivalen i 1951 hadde han vunnet Gulløven for

*Veslefrikk med fela*, den første av de store eventyrfilmene i kortformat. Han hadde også vakt oppsikt internasjonalt med sin filmatisering av H.C. Andersens eventyr

*Den standhaftige tinnsoldat* hvor fortellerteknikken stadig viste forbedringer. Det er heller ikke fritt for at

*Karius og Baktus* ble populære langt utenfor, tannlegeforeningen.



Men isteden for å legge prosjektet vekk, bestemte Caprino seg for å filme eventyrene ett for ett, i alt ble det fem filmer med rammefortellinger. Det var gjerne Asbjørnsen som gikk rundt på realfilmen og samlet tradisjonene før selve eventyret kom i animasjonsutgave. Som nesten all annen animasjonsfilm ble disse også først spilt inn som hørespill, selvsagt med Caprino som instruktør. Så ble det animert etter hørespillet, mer og mer ble den mer konvensjonelle teknikken med å flytte marionettene 24 ganger i sekundet, i den aller mest naturalistiske flyt, fulgt.

Disse filmene er en enestående levendegjøring av folkeeventyrene og har utvilsomt bidratt til å styrke deres popularitet - oversatt for stadig nye generasjoner til en måte å fortelle på som skaper ny fortrolighet. Dyrene i eventyrene er som mennesker, også slik følger Caprino (og Disney) den urgamle tradisjon som skaper sjarm og tilgjengelighet. Det gjelder

*Askeladden og de gode hjelperne,*

*Reveenka,*

*Sjuende far i huset og*

*Gutten som kappåt med trollet.*

Men den virkelige helaftens utfordringen kom med en fiasko, via det nye medium - fjernsynet. Eller aller først en stor suksess. NRKs hushumorist, Arild Feldborg skrev hverdagsfilosofiske betraktninger til dagsaktuelle hendelser og la dem i munnen på figuren Televimsen, en riktig kvikkas. Caprino fikk manus sent og måtte animere i en flyvende fart. At det i det hele tatt lot seg gjøre å gjennomføre et slikt prosjekt, viste fingerferdigheten hos Caprino og hans kvikke hode. Her kom de kompliserte tekniske løsningene kjapt.



Denne treningen ledet over i tanken på å lage

*Flåklypa fjernsyn* av Kjell Aukrusts folkekjære figurer. Et prøveprogram ble laget, men Caprino ble nokså raskt enig med NRK om at det ikke skulle sendes. Det var en fiasko, og grunnen var vanskeligheten med det som Caprino har erkjent som noe av det aller viktigste for en filmmaker, uansett hvor mye av en trollmann han er: Det må foreligge et manus som skaper flyt i fortellingen.

*Flåklypa fjernsyn* var altfor opphakkert. Aukrusts humor, slik den fremtrer i bøkene, er snare kast, en briljant idé som utlades der og da. Altså ble det aller først skrevet et manus av Aukrust, Caprino, Dagbladets humorist Kjell Syversen (mannen bak *Kjendistoppen*) og Remo Caprino. Det ga grunnlag for hørespillet som Caprino animerte etter, et teknologisk filigransarbeid.

- Jeg føler at jeg uttrykker meg gjennom figurene, kjenner meg nesten som en skuespiller i dem. For meg er Aukrust-figuren Reodor i utgangspunktet selvsagt en tegning. En fantastisktegning. Men når vi gjør tegningen om til en tredimensjonal figur, levendegjør den og gir den stemme, oppstår noe nytt som det ikke er mulig å få til med en tegning alene. Figuren underkaster seg animatøren, uttrykker fullstendig hans følelser, eller rettere sagt, hans tolkning av en setning, eller en fornemmelse eller en stemning. Slikt kan gjøres på mange måter, men det må hentes ut av animatørens egen personlighet og hans fantasiliv, har Caprino fortalt meg. Dermed oppstår hva Caprino kaller «fantasiens realisme».

Caprino beveget selv alle figurene i

*Flåklypa*. I en 88-minutters film blir det et astronomisk antall bevegelser når de, som her, blir utført ved punktfotofering. Mer enn én million av dem. Men også det gamle patentet ble brukt i enkelte scener.



Aller høyest blant filmens prestasjoner står nok den overdådige jazzkonserten. Finnes det noe mer uimotståelig i norsk filmhumor enn Emanuel Desperados på slagverk, enkefru Engenschøn-Gnad på pedaldrevet harpe eller Danmarks fremste jazzmusikere på lyd sporet?

Animasjonen begynner fra venstre og går mot høyre i denne scenen, i en fart på 24 bilder i sekundet. Denne hastigheten gir en ubesværet flyt i filmen. Caprino jukser aldri med to eller tre

eksponeringer pr. flytting, som ellers er vanlig i en animasjonsfilm. Da har billedserien lett for å virke stakkato, hvilket den ikke blir om bevegelseskurven er fulgt presis uten «hopp og sprett». Men det er igjen avhengig av animatørens erfaring, ferdigheter og talent.

Alle de åtte figurene i jazzkonserten har sine særegne bevegelser - og hver utfører flere av dem samtidig. Øynene spiller, hodene nikker takten, armene går frem og tilbake, eller fingrene farer opp og ned på kontrabassen. Det blir et gjennomsnitt på seks eller syv bevegelser pr. figur. Og figurene gjør disse bevegelsene etter notene. Caprino måtte se til at fingeren på rett tidspunkt befinner seg akkurat på kontrabassens G-streng. Nøyaktig der og ingen andre steder, før han går over til de neste seks bevegelsene. Og videre til neste figur, med seks eller syv bevegelser, inntil han er over på høyresiden. Slik gikk det videre, rundt femti bevegelser for å få til 1/24-dels sekunds spilletid på lerretet.

Så er det på igjen - og huske hvor han var og hvor han skulle. Av og til plasserte han små fyrstikker foran seg som han dreide for å vise hvilken retning det bar i. Det var mange bevegelser å huske bortover rekkene, store krav til hukommelsesmekanismene. Og det forekom også brå bevegelser som ikke var planlagte, men som ble beholdt!

*Flåklypa* utspiller seg i nesten eksakt de samme traktene som andre norske folkeeventyr, en fjellbygd «sju og tredivet mil nordover, litt øst og oppover», altså ikke helt bortenfor sol og måne. Alt er på plass, også eventyrets tradisjonelle tredeling.

Det tok tre år å få dette til, nesten et Sisyfosarbeid, men det gikk. Figurene ble animert slik at de både beholdt eventyrauraen og samtidig ble underkastet en frodig humoristisk behandling. Og så hadde manusmakerne hatt den glitrende idé å skape et racerbilløp, som jager spenningen i været. Bjarne Sandemose laget superbilen «Il Tempo Gigante» i fire ulike størrelser, dessuten et spesialkamera som kunne følge bilene på racerbanen. Ut av dette kom norsk films fremste suksess gjennom tidene - og ganske klart den beste filmen også.

Caprino ville gjerne ha filmet

*Folk og røvere i Kardemomme by*, men det ble det intet av. Det var ikke enkelt for Thorbjørn Egner å gi slipp på den kunstneriske kontroll. Så Caprino konsentrerte seg om å markedsføre *Flåklypa*, også internasjonalt, og fikk bygget eventyrbilen «Il Tempo Gigante» i full størrelse, et riktig illsint fabeldyr.

Caprino skiftet så fullstendig spor, med supervideografenes landskapsmalerier, fremskaffet via et spesialutviklet kamera og mye dristig bruk av helikopter. Skapertrangen og kreativiteten holder seg. I de senere årene har Caprino vekslet mellom disse oppdragene og utbyggingen av Hunderfossen familiepark ved Lillehammer. Her har han bygget eventyrtablåer og trollsaler pluss et stort troll i overnaturlig størrelse som dominerer parken. Her skal det også i løpet av året åpnes et ruvende eventyrslott hvor beskjefligelsen med Asbjørnsen og Moes samlinger går videre, på nye måter. Nå skal vi kjøre tog gjennom tablåene!



Bak alt dette står den evig påske-brune 79-åringen Caprino og 76-åringen Bjarne Sandemose,

sannelig pensjonister med propell. De har arbeidet sammen i rundt femti år, som etterkrigstidens fremste norske eventyrfortellere og kløktigste utøvere av ingeniørkunst.

Caprino forsøkte en gang å filme den danske Piet Heins aforismer på vers, verdenskjente under navnet «gruk». Det lot seg ikke gjøre. Men Hein, som var best kjent under kunstnernavnet Kumbel ble meget imponert over sin norske venn.

- Dere nordmenn skal ikke sørge over at en eventyr forteller som Th. Kittelsen ikke er mer. Dere har Ivo Caprino, en stor og original kunstner.

Ingen dårlig attest til en gledesspreder, det heller.

#### **av Per Haddal**

Per Haddal har i en årrekke vært en ledende filmskribent i Norge. Haddal er filmkritiker i Aftenposten, og har utgitt boken Ivo Caprino - et portrett av Askeladden i norsk film (1993). Artikkelen ble skrevet i forbindelse med [Asinfestdagen i Oslo Animation Festival](#) Caprino i 1999, og stod på trykk i festivalens programkatalog.

#### **Redaktørens note:**

Ivo Caprino døde 8. februar 2001, kun ni dager før han ville fylt 81 år. Per Haddals minneord om Caprino i Aftenposten kan leses [her](#)