

Gollum i grenseland

Filmtrilogien

Ringenes herre bruker animasjon på en måte som gjør at filmvitere og -interesserte stiller spørsmål om grensen mellom den «vanlige» hovedstrømsfilmen og animasjonsfilmen.

Om de mange millioner som har sett disse filmene ofrer slike spekulasjoner nevneverdig tid er kanskje tvilsomt, men uavhengig av vektall i fransk filmsemiologi eller poststrukturalistiske tilbøyeligheter skulle det ikke gå ubemerket hen at vi her står overfor store endringer, og kanskje små revolusjoner i måte å skape film på. Endringer som har vært forutsett lenge, men først nå realiseres for fullt.

Helt siden datateknologien tok sine vaklende skritt inn i filmens domener, har tanken slått mange at det en dag vil være mulig å erstatte skuespillere med datagenererte karakterer. Og viktigst i denne sammenhengen - karakterer som gjør det umulig for tilskuerne å skille mellom skuespillere av kjøtt og blod, og de av gigabyte. Oppmerksomheten omkring skuespillerprestasjonen til Gollum-figuren i

Ringenes herre tyder på at animerte karakterer inntar en ny posisjon i film.

Hvor slutter animasjonen?

Hvis bare anvendt teknologi legges til grunn nærmer

Ringenes herre seg animasjonsfilmen, men kvantitetsmål er ikke noe særlig intelligent verktøy for tilnærming til kulturobjekter. Det skurrer i øret å kalle

Ringenes herre for animasjonsfilm, selv om en av dets ledende karakterer kun eksisterer som produkt av animasjon. Jeg kommer tilbake til Gollum og hans rolle i

Ringenes herre, men først noen mer generelle betraktninger rundt etablerte skillelinjer innen film som kanskje må opp til kritisk vurdering.

Semiotikeren Christian Metz er blant dem som har påpekt at film først og fremst forstås som helaftens narrativ spillefilm. Standardtid, standardformat og stort sett standard story. All annen film er plassert i ytterkanten av hovedstrømmen gjennom merkelappene som klistres på dem. Film er film, mens dokumentarfilm, animasjonsfilm, kortfilm, kunstfilm, avantgardefilm, er noe annet. Hvorfor det har blitt slik er et drøyt lerret å bleke. De fleste kategoriene av film som er nevnt her, er like gamle eller eldre enn filmen som fortelling. Historisk begynner filmhistorien med brødrene Lumieres tog som ankommer stasjonen og arbeidere som forlater fabrikken. Tegnefilm og animasjon er eksperimentformer som realiseres ved filmteknologien fra dets forgjengere i optiske leketøy og fremvisere.

Filmen var kort. På 1910- og 20-tallet oppdager Futurister og Dadaister filmen, og filmen blir et viktig medium for avantgarden i Berlin og Paris. Alt dette altså før filmen for alvor hadde funnet sin dominerende form. Når vi i dag snakker om film i dagligtale, er det inneforstått hva vi snakker om. En dose realisme, en dose konvensjonell fortellerteknikk, en dæsj audiovisuelt formspråk, og vips en vanlig film. Spørsmålet er om vår oppfatning av normaltstanden utfordres av filmer som *Ringenes herre* og ganske bestemt, deres bruk av animasjon.



Hvor slutter Filmen?

I jakten på definisjoner av animasjonsfilm er det mange eksempler på modeller som forsøker å skille animasjon fra annen film (Film). Andre har påpekt at animasjon ikke lar seg definere som et homogent område av filmkunst eller i kraft av anvendt teknologi. Forskeren som gir seg i kast med å behandle animasjon som et uniformt uttrykk, befinner på dypt vann. For å antyde dybden: en animasjonsfilm fra avantgardekunstneren Walther Ruttmann (mest kjent for *Berlin - En storbysymfoni*) fra tidlig 20-tall befinner seg estetisk på en annen planet enn Walt Disney, selv om bare noen få år skilte premieren på Ruttmanns visuelle musikk (de abstrakte kortfilmene

Opus I til

Opus IV produsert mellom 1921 og 1924), og Disneys burleske kakofoni

Steamboat Willie hvor hans berømte mus ga lyd for seg for første gang i 1928. Å sette Ruttmann og Disney i samme estetiske båt, som faktisk har skjedd og skjer på grunn av deres bruk av felles teknologi, er å begå dem begge urett.

Animasjonsteoretiker Maureen Furniss foreslår et perspektiv hvor film vurderes langs en akse med etterlikningen eller mimesis og abstraksjon som motpoler. På den ene polen av aksene plasseres

Sleep av Andy Warhol fra 1963, som eksempel på en film hvor virkeligheten representeres i ekstrem «close-up» med dokumentasjonen av en sovende person i reell tid (et ekte gjesp i filmhistorien). Denne følges av Steven Spielbergs dinodrama

Jurassic Park (1993) og Disneystudioets

The Three Caballeros (1945) som blander tegnefilmkarakterene Donald Duck, Joe Carioca og Panchito med realopptak. Så kommer

Snow White (1937) også den fra Disneystudioet og antakelig unødig å beskrive nærmere, og deretter hønemetamorfosen animatøren Norman McLaren orkestret i

Hen Hop (1942) med animerte høner i mer eller mindre abstrakt forvandling. Til slutt finner vi en annen pioner innen visuell musikk, Oskar Fischinger og hans

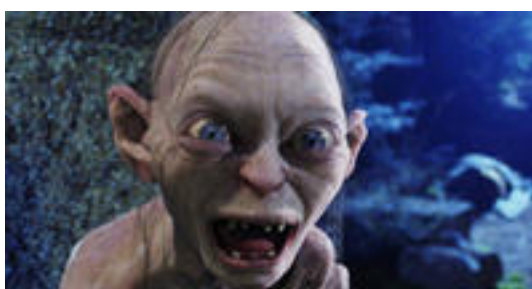
Kreise (1933) hvor sirkler koreograferes i en visuell forbballett.

Poenget med denne aksene er å vise at enhver definisjon av animasjon er en relativ størrelse. Det er for eksempel, selv om ikke Furniss selv gjør et poeng ut av det, mulig å la

Sleep og

Kreise bytte pol. For mange vil det være en langt mer abstrakt øvelse å ta del i en person som sover uten noen form for utvikling eller dramatisk forløp, enn en visuell musikk av typen Fischinger koreograferer foran kameraet. Tilskuerposisjonen og den semiotiske kompetansen til mottakeren er altså en konstant utfordring til en fast definisjon av animasjonsfilmen. Det avgjørende for hvordan vi forholder oss til en film vil etter min mening være hvordan den bygger på narrative konvensjoner og strenge realisme krav. En film som bryter radikalt med disse konvensjonene vil uavhengig av teknikk bevege seg over grensen. Banalt nok må dette vurderes gang for gang. Synd for de med store ambisjoner som teoribyggere. Til å leve med for de fleste andre.

Hva så med Gollum? Bringer han bud om en mulig utvikling og framtid for både filmproduksjon og -forståelse som gjør bassettingen enda vanskeligere?



Enter Gollum

«One ring to rule them all, One ring to find them. One ring to bring them all and in the darkness bind them.» J. R. R. Tolkien (1892-1973)

Gollum har en liten, men viktig rolle i Tolkiens verk, og er et viktig bindeledd mellom hans første bok fra Midgard, «Hobbiten» (1937), og «Ringenes herre» (første del ble utgitt i 1954). I «Hobbiten» rives Bilbo Sekker opp fra sin rolige tilværelse i Hobsyssel, og på en fantastisk ferd ut i det ukjente snubler han over Ringen. I «Ringenes herre» blir denne overrakt til Bilbos nevø Frodo, og det blir han som får oppgaven å bringe Ringen til Mordor hvor den må ødelegges. Hvis ikke, farvel idyll.

Gollum var opprinnelig en Hobbit ved navn Smeagol. En dag Smeagol er ute og fisker med sin bror, kommer de over Ringen. Etter et slagsmål om Ringen dreper han broren, og oppslukes totalt av den. Smeagol forsvinner i glemselen mens Gollum blir rådvende. Gollum isolerer seg totalt i en huletilværelse og forfaller fysisk og mentalt. Til slutt er han et avskyelig vesen som bor i mørke, livnærer seg på rå fisk og med dyrkelse av Ringen som eneste livsmål. Det er i denne settingen Bilbo støter på Gollum, og på finurlig vis (eller slik Gollum ser det - utspekulert og tyvaktig) får han tak i Ringen. Gollum begynner letingen etter sin kosteligste som ender med at han treffer Frodo og Sam på vei til Mordor. Dette skjer i film nummer 2, *To Tårn*.

En liten forsmak på Gollum er også med i den første filmen, men dette kun som «cliffhanger». Det er i

To Tårn Gollum får spillerom og vi for alvor kan la oss imponere av teknologi, men også føle med hans tragiske skjebne. Gollum er en av grunnene til at

Ringenes herre har brukt så lang tid på sin vei til lerretet. I det hele tatt rommet bøkene så mange utfordringer for en filmatisering at svært få ville gi seg i kast med det. I følge den offisielle nettsiden: «The mythos, landscapes, and creatures Tolkien created are so vast and detailed in scope that it has taken more than four decades for cinema technology to reach the necessary level of sophistication to bring his universe to powerful and palpable life.»

Først nå har teknologien gjort det mulig å visualisere Tolkiens fantastiske verdener. Det skal sies at Ralph Bakshi regisserte en animert versjon i 1978, med ambisjoner om en fullstendig filmatisering av trilogien. Bakshi skal ha ros for vilje og mot, men resultatet er ikke særlig vellykket. Det er ikke teknologiske mangler som først og fremst skjømmer Bakshis versjon, selv om den i visse sekvenser faller sammen. Det er snarere at den ikke estetisk tar et grep som lever opp til bøkens storslåtte format.

Teknologi kan være imponerende i seg selv. Dinoene i Spielbergs Jurassic Park var både fryktelige og skumle, men det var stort sett det. Noe helt annet er det å faktisk føle med en karakter på lerretet, og her er kanskje den viktigste forklaringen på hvorfor Gollum fungerer så bra som han gjør.



Mer enn gigabyte?

Gollum kan i høy grad defineres som et produkt av hybridteknologi. Eller sagt på en annen måte, Gollum vitner om en pragmatisk tilnærming for optimalt sluttresultat. Gollum ble selvsagt, og i likhet med de andre karakterene i universet «Ringenes herre», skapt av J.R.R. Tolkien. Visuelt har han blitt formet av illustratører som Alan Lee og John Howe som i en årrekke har gitt form til Tolkiens litterære univers. Begge befinner seg i en visuell tradisjon innen Fantasy og Science-Fiction med røtter tilbake til forrige århundreskiftes romantiske illustrasjonskunst hvor antikkens, middelalderens og norrøne myter ble dyrket uten hemninger. Lee og Howes skisser (begge jobbet direkte som del av filmproduksjonen) ble grunnlag for 3D-modeller i organisk og datagenerert form. Dermed forelå Gollum som «skall» før filmingen tok til, og før skuespilleren Andy Serkis satt seg på flyet fra London i den tro at han skulle tilbringe tre uker på New Zealand for å gi stemme til den data-animerte Gollum.

Det skulle vise seg at hans innsats som stemmelegger fort ble utvidet til tilstedeværelse på sett, slik at alle scener hvor Gollum deltok ble spilt inn med Serkis i kroppsnær trikot som referanse for de andre skuespillerne. I tillegg ble det etter hvert bestemt at Serkis skulle spille Smeagol i film nummer tre, hvor hele historien om hvordan Ringen kommer i hans besittelse og metamorfosen fra Smeagol til Gollum gjenskapes. Dermed ble det gjort endringer i utseendet til den data-animerte Gollum slik at han skulle dele likhetstrekk med Smeagol/Serkis. Før dette hadde Serkis gjennom sin innlevende måte å gi lyd til Gollum, allerede blitt brukt som hovedreferanse hos animatørene. Dette kjenner man igjen fra tegnefilmproduksjon hos blant annet Disney, hvor kameraopptak av stemmeleggerne er viktige forelegg for illustratører og animatører.

I tillegg til animasjonsteknikker som rotoscope og key frame animation, ble motion capture avgjørende for å skape Gollum. Kort fortalt dreier motion capture seg om gjengivelse av levende bevegelsesmønstre gjennom en teknikk hvor en skuespiller (eller hva som helst bare det puster og kan bevege seg) tar på seg en drakt utstyrt med små sendere som avgir signaler til sensorer i et avgrenset rom og fanger opp bevegelsene til skuespilleren. Disse registreres i en datamaskin som gjennom 3D-animasjon simulerer bevegelsene til skuespilleren. Det betyr at når Gollum hopper på lerretet er det en reaksjon på den samme bevegelsen av Andy Serkis ikledd tettsittende lycra.



I følge produksjonsteamet som var ansvarlig for animasjonene i *Ringenes herre*, og regissøren Peter Jackson, var det viktigste kriteriet for valg av teknologi det som til enhver tid ville gi best resultat. Prislappen for filmtrilogien bærer også preg av det, uten at noen bekymrer seg nevneverdig over den i dag.

Gollum, Smeagol, Andy Serkis

I et så storslått og visuelt overveldende filmverk som *Ringenes herre* er det uunngåelig at enkeltkarakterene til tider blir underordnet, og kanskje til en viss grad drukner i filmens dimensjoner. Dette er ikke en kritikk av filmen, for som filmatisk grep er

nettopp dette med på å understreke karakterenes sårbarhet og de voldsomme utfordringer brorskapet står overfor. Likevel skiller Gollum seg ut. Det ble en stund diskutert om det var mulig å tildele en Oscar til Andy Serkis, og parallellt ble trukket til nominasjonen John Hurt ble tildelt for sin innsats i

The Elephant Man (1980) regissert av David Lynch. Her var Hurt skjult under lag på lag med maske, og skillet mellom ham og Serkis blir teknisk. Men er det riktig at Serkis skulle motta prisen for en kollektiv unnfangelse som Gollum? Hva med data-animatørene, programmere, modellmakere, og hele gruppen som samlet skapte karakteren? Andy Serkis fortjener den for sin betydning i formingen av Gollum og hans stemmeføring er absolutt en av grunnene til at karakteren fungerer. Det samme er hans innsats som referanseskuespiller som bidrar til at hans medspillere faktisk spiller med Gollum. Animatørene fortjener den for spranget framover og nitidig innsats. Peter Jackson fortjener den for sin pondus og makt over produsentene som tillot perfektjonering på tross av kostnadsøkninger. Men i sum var Gollum et resultat av en kollektiv innsats. Knapt noen skuespiller har vært nødt til å forholde seg til flere «regissører» enn nettopp Gollum.

En slik kollektiv utdeling er det mest rettferdige scenariet, men dette ville sannsynligvis være hardt å svelge for en institusjon som dyrker egoer fremfor noe annet. Gollum burde fått en Oscar, og den takketalen ville ha blitt den lengste i filmprisens historie.

Til tross for teknisk briljans preges Gollum også av tilbakeholdenhet. Et lite sideblikk til en animert skuespillerkollega Jar Jar Binks som ble skapt for George Lucas'

Star Wars Episode I - The Phantom Menace (2001) understreker at less fortsatt kan være more.



«Jar Jar Binks må dø»

Overskriften er ikke min, men er hentet fra et tilfeldig søk på Internett. Skal en dømme av antallet nettstedet med budskap som «Kill Jar Jar Binks», «Jar Jar must die», «Ways Jar Jar Binks should die» har Jar Jar skapt følelsesbølger hos både tilhengerskare og andre særgrupper. Stikk i strid med Lucas' intensjon. George Lucas har forklart at han med Jar Jar ønsket å skape en «comic relief» eller en komisk karakter som kunne gi litt pusterom i de episke dimensjonene.

Jar Jar var en av de første nye karakterene som ble utviklet for

Episode I. Konseptualisering og utvikling tok innpå halvannet år, og hans tilblivelse har mye til felles med Gollums. I likhet med Andy Serkis' rolle i Ringenes herre, hadde Jar Jar en referanse i den virkelige verden ved skuespilleren Ahmed Best. Men for å forstå de sterke reaksjonene Jar Jar kalte fram og forskjellene mellom Gollum og Jar Jar må vi se på både deres respektive roller og funksjon i filmfortellingene, og det totale fortellerunivers de er del av. Jar Jar er ment som en humoristisk fremtoning, men han er ikke den eneste i Lucas' univers. Typegalleriet i

Star Wars-serien kunne uten problem inntatt en hvilken som helst episode av

The Muppet Show. Jar Jar henter sin mimikk, fremtoning og sine egenskaper fra et tegnefilmunivers, han har en åndsbror i Langbein eller den senere Disney-skapningen Roger Rabbitt, som alltid gjør ting i beste mening, men som har en egen evne til å kløne ting til. Det spilles

aktivt på denne tilhørigheten til tegnefilmen - eller Cartoons som i norsk språk aldri har funnet en verdig oversettelse. For Lucas var et slikt slektskap tilsynelatende uproblematisk. For Peter Jackson ville noe slikt vært et helligbrøde som hadde fått stormen rundt Jar Jar til å fortone seg som krusninger i et vannglass. Andy Serkis hevder også at Gollum i en tidlig fase hadde litt for mye av tegnefilmkarakterens vesen over seg, og at han gradvis utviklet seg mot sitt rette, tragiske jeg.

Ringenes herre er i det hele tatt et mer gjennomgående mørkt landskap som ikke hadde kledd en overdose av type Jar Jar. Humoren i *Ringenes herre* kommer i drypp fra dvergen Gimli og hobittene Pippin og Merry, men aldri så mye at en rives bort fra de tilsynelatende uoverkommelige utfordringene brorskapet står overfor og den overhengende ondskaper som gjennomsyrer Midgard. Gollum er skapt for realisme og virkelighetseffekt. Joe Carioca, Roger Rabitt, og til en viss grad Jar Jar Binks ble skapt for å bryte med denne.



Animasjon eller ikke?

Verken

Ringenes herre eller

Star Wars er animasjonsfilm i normalforstand. Til tross for ekstensiv bruk av animasjonsteknologi.

Som eksempelet med Jar Jar viser, nærmer kanskje

Star Wars seg et grenseland mer enn

Ringenes herre, men det er andre og mer fundamentale grep som avgjør vår forståelse av filmenes art.

Kanskje vil den teknologiske utviklingen sprengte båsene som har hengt ved film siden begynnelsen av forrige århundre. Blant pessimistene har det vært hevdet at ny filmteknologi på sikt vil kunne erstatte skuespillere (sikkert til glede for en del regissører og produsenter), men innsatsen som ligger bak Gollum viser etter min mening at slik frykt er grunnløs. Det har betydning at vi vet at Gollum er et resultat av menneskelig prestasjon og innsats, og dermed på lik linje med vår fascinasjon for en «vanlig» skuespillerinnsats som tøyte grensene for hva vi trodde var mulig.

Det ble brukt ufattelig mye energi og innsats på å gjøre Gollum menneskelig, men jeg tviler på at noen som har vært i befatning med produksjonen ville hevde at det var enklere og mer kostnadseffektivt å gjøre som de gjorde. Det vil helt sikkert komme løsninger for regissører og produsenter som er opptatt av å spare penger og bekymringer ved å erstatte mennesker med animasjon. Sluttproduktet vil uansett bli vurdert på hvor bra det blir, og «the human touch» vil fortsatt være det viktigste i kreative prosesser.

Artikkelen er skrevet av Rune Kreutz.

Kreutz er utdannet cand. philol. fra UiO, og skrev hovedfagoppgaven Absolute Film - animation as music i 1999. Han har forfattet en rekke artikler med animasjon som utgangspunkt for tidsskrifter og nettsteder.

Artikkelen ble opprinnelig publisert av Kunstkritikk.no