

Snøhvit spør dem om de har vasket seg. Alle lyver, og så sender Snøhvit dem ut for å vaske seg. Bill Tytla overtok derfra. En av scenene jeg gjorde var med Dopey når han mister takten og strever med å finne den igjen mens dvergene går mot døra. Da Walt så det, likte han det så godt at han bestemte at Dopey alltid skulle gjøre det sånn, så alle måtte animere om igjen scenene hvor Dopey går. Alle skyldte på meg; «Du og de fordømte stegene. Jeg hadde scenen godkjent for rentegning, nå må jeg gjøre det om igjen.»



Etter det var min neste store scenene med dvergene når de gråter rundt Snøhvit fordi de tror hun er død. Den scenen virket som om imponerte Walt en del, siden ingen hadde gjort noe med så sakte animasjon og så sterke følelser før. Det var en vanskelig scene. Hvis en person sørger, så står han bare stille uten å bevege seg, men det kan man ikke gjøre i animasjon. Du må ha noe bevegelse, ellers blir det flatt. Så fort en figur beveger seg, antar den en ny dimensjon. Så jeg måtte finne en måte å bevege dvergene litt, uten å overanimere dem. Jeg ville unngå å gjøre noe som ville distrahere publikum. Et annet aspekt som gjorde det vanskelig var at ansiktene ikke var designet for den typen uttrykk. Jeg strevde med å holde dem i karakter mens de så triste ut. Når jeg ser på scenen i dag er jeg ikke sikker på hvilken dverg som er hvem.

Uansett, så fungerte det godt. Etter at Snøhvit våknet igjen, animerte jeg dvergenes gledesdans mens de løper rundt hesten og vinker adjø. Det endte nærmest opp i totalt kaos, siden jeg måtte bevege alle syv dvergene tett sammen i scenen. Teknisk sett, var det en meget krevende scene. Det første problemet var at føttene var så store i forhold til kroppene, at hver gang en dverg tok ett steg, så ville han plassere foten oppå en annen fot. Jeg måtte gjøre mye planlegging og koordinering for å unngå at de kræsjet inn i hverandre. Jeg måtte ha ulik timing på dem for å reflektere personlighetene. Den første dvergen beveget seg raskt fra et sted til et annet som en dverg som beveget seg langsomt var på vei vekk fra, mens en tredje dverg beveget seg til stedet hvor den første dvergen hadde vært. Jeg tegnet dvergene på hvert sitt papir, som gjorde det mulig å endre timingen på en dverg uten å påvirke de andre. Jeg fant aldri helt ut av det. Jeg brukte to måneder på den scenen.

Hvilke hovedscener gjorde du i *Pinocchio*?

Vel, etter *Snøhvit* jobbet jeg først på Mikke Mus i *The Brave Little Tailor* (1938) og *The Pointer* (1939). Så gikk jeg over til *Pinocchio*. Først gjorde jeg delen hvor han fortsatt er en dukke og Gepetto går rundt med ham mens han synger *Little Wooden Head* og får ham til å sparke katten og alle disse lekne tingene. Det var en ganske interessant jobb; å beholde ham som en løs, bevegelig marionett uten liv.

Den neste jeg gjorde var en god kontrast. Jeg animerte *Pinocchio* i dukketeatret med de andre dukkene som ikke lever. Jeg måtte få ham til å se levende ut, som kjøtt og blod, men samtidig

ville jeg ikke at han skulle være for fleksibel og tøyelig og bløt, for da ville han ikke se ut som om han var laget av tre. Jeg måtte gjøre ham så stiv som mulig i leddene og i kroppsdelene, sånn at man fortsatt så at han var en dukke. Vi tenkte at siden han faktisk ble født dagen før, så kunne han ikke ha noen evner. Han kunne ikke snu seg og bevege seg som et virkelig åtte år gammelt barn. Det store problemet var at samtidig kunne ikke de andre marionettene virke levende; de måtte se ut til å ha ansikter som var malt på tre. Jeg måtte differansiere mellom de dukkene og Pinocchio, men like fullt beholde ideen om at Pinocchio var en dukke. Det var ganske vanskelig.



Jeg gjorde dukketeatret inntil den hollandske jenta dukker opp; da overtok Woolie Reitherman. Så gikk jeg videre til sekvensen hvor Stromboli teller penger og snakker med Pinocchio. Ollie gjorde noen av scenene, og Bill Tytla gjorde selvsagt Stromboli. Så hoppet jeg over til Pinocchio i buret mens han roper «Nei, nei, jeg sier det til faren min», mens Stromboli går ut døra og går opp på vogna. Det var den verste scenen jeg noen gang har animert, fordi det fordømte buret spratt over alt. Effektafdelingen hadde animert at buret beveget seg, og så sagt at jeg skulle plassere Pinocchio i det og holde ham i rett perspektiv mens han beveget seg. Jeg hadde mareritt om det i flere år!

Etter det ble min innsats spredt utover filmen her og der. Jeg animerte Pinocchio når han kommer hjem fra Pleasure Island; utslitt etter å ha svømt, kommer hjem, mottar beskjeden fra duen og så springer tilbake og hopper i havet på ny. Jeg sa: «Dette er galskap, jeg animerte akkurat at han kom ut av vannet utslitt og nesten druknet, og nå skal han under vann igjen!» Etter det gjorde jeg noen få undervannsscener og scenen på slutten når han kommer til live som en ekte gutt.

Kan du si litt om ditt arbeid med

***Bambi* (1942) og vanskelighetene med å gå fra tegneserieaktige figurer til realistiske rådyr?**

Jeg jobbet kort på

Pastoralesymfonien i

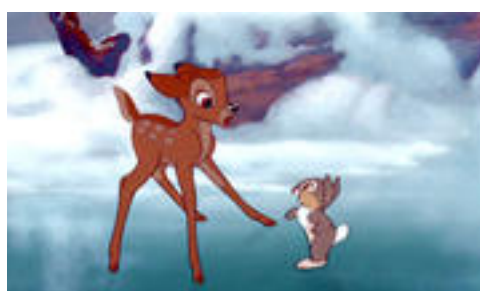
Fantasia (1940) først, men så gav Walt Milt Kahl og meg seks måneder til å se om vi kunne animere rådyr overbevisende og underholdende nok til å la dem bære en langfilm. Walt var sikker på at det kunne gjøres, men det var mange som var skeptiske. Milt og jeg var selvsikre og så ingen problemer med det. Først dro vi ut og studerte ekte rådyr, men lærte ikke så mye av det. Vi gjorde noen filmopptak av dem og studerte opptakene, som var mye mer nyttig for å lære hvordan de beveget seg, hvordan leddene fungerte og slikt.

Rico LeBrun, som foreleste for oss om hvordan å tegne dyr, fikk tak i skrotten av et ungt dyr som hadde dødd bare to dager gammelt. Han dissekerte det hver kveld i en uke; fjernet et nytt lag med muskler og kjøtt, helt ned til beinet slik at vi kunne se hvordan det hele fungerte anatomisk. Vi studerte samtidig som vi strevde med å ikke bli dårlige av lukten fra det råtne spesimentet. Vi måtte få Bambi anatomisk korrekt, men samtidig gjøre ham full av liv og våken som et ungt barn. Unge rådyr er egentlig ikke så livlige i virkeligheten, så vi måtte mikse inn trekk fra mennesker

for å gjøre ham appellerende som ung.

Jobbet du på skøytesekvensen?

Ja, jeg gjorde den sekvensen. Scenen var veldig godt utviklet av Marc Davis, som jobbet så hardt på den at han fortsatt tror at det var han som animerte den. Vi krangler om det av og til. Saken var at Walt hadde bestemt at sekvensen skulle kastes ut av filmen, fordi han mente at den sinket historien. Jeg mente at han tok feil, og fikk tre dager på meg til å lage en midlertidig versjon for å overbevise ham om å ta den med i filmen. Jeg jobbet som gal både dag og natt for å rekke det. Jeg tok utgangspunkt i skisse og alle detaljeringer og forandret en del av poseringen og settingene; jeg tok en ting herfra og en derfra og forandret rekkefølgen slik at det fungerte bedre tidsmessig. Så sendte jeg det til fotografering og gjorde poseringstester. I scenen så Walt Trampe springer omkring, tegnet jeg hver sjette eller åttende rute kunne se hvor han løper, hvor han hopper og lander, hvordan han glir på isen og hvor lang tid det tar ham å stoppe opp. Etter at jeg hadde bestemt detaljene, viste jeg det for Walt, som godkjente det til slutt. Så måtte jeg gi mange av scenene til Bill Justice og Phil Duncan. Jeg fikk bare animere den siste halvdelen selv, men jeg gjorde mange av tegningene for dem og hjalp dem med å gjøre det riktig. Men de gjorde en god jobb. De forstod og var enige i hva jeg forsøkte å gjøre, og likte å jobbe med det.



Når startet du å jobbe i flyforsvarets filmenhet?

Etter at krigen startet i 1941, ble alt annet arbeid ved studioet stoppet og vi begynte å lage propaganda og tekniske filmer for staten. Jeg måtte gjøre en film med dvergene som sprayer moskitoer for å hindre spredning av malaria. Jeg forsøkte å finne ulike måter de kunne spraye på for å gjøre dem søtere, men det var ikke en spesielt god idé. Så fikk jeg den verste oppgaven jeg har hatt i karrieren; den unge tyske gutten i

Education for Death (1943). Det var noe god design og interessante ting i andre deler av filmen, men Milt og jeg endte opp med alle de Pocahontas-aktige, realistiske karakterene. Det var ikke noe kreativt man kunne gjøre med dem i det hele tatt.

Det fører oss til omtrent desember 1942. Vi hadde vært i krig i et år, men Walt hadde holdt meg ved studioet. Jeg fikk stadige forlengelser fra militærvesenet siden jeg hadde så mange folk som jobbet under meg. Men det hadde behov for flere menn, så jeg fikk beskjed om at de ikke kunne holde meg tilbake lenger. Jeg ville helst knekke koder eller lage kart eller noe sånt hvor jeg kunne bruke hodet og talentet, istedenfor krabbe rundt i søla og sprengte broer. Men de sa: «Å nei, vi plasserer deg i animasjonsavdelingen». Jeg ville ikke det. Jeg ville heller gjøre noe som var direkte knyttet til krigen, men med min bakgrunn og erfaring, hadde jeg ikke noe valg. Jeg valgte flyforsvarets animasjonsavdeling, fordi det var den beste avdelingen. Det viste seg å være et godt valg, siden de andre avdelingene fort bleknet og lagde forferdelige filmer, bare veldig kjedelige treningsfilmer, detaljerte tekniske saker og kart, mens vi gjorde noen veldig populære tegnefilmer i

[fullanimasjon.](#)

Min avdeling bestod av omtrent 60 mennesker. Den mest kjente var layouttegneren, John Hubley, som jeg jobbet veldig tett sammen med. En annen fyr var Bill Scott, som ble kjent for Rocky Squirrel eller noe sånt [*The Rocky and Bullwinkle Show*]. Våre beste animatører var Rudy Larriva og Willy Pile. Jeg var ansvarlig for animasjonsregien i avdelingen. Jeg hadde alltid tenkt at hvis jeg bare kunne begynne med regi, så skulle jeg vise hvordan man virkelig gjorde gode tegnefilmer. Jeg visste nok om hva en regissør må gjøre for å få alle til å jobbe sammen og gå i samme retning. Men når jeg fikk prøve det selv, så fungerte det ikke akkurat slik. Når animasjonen var gjort og jeg styrte filmen, gjorde den ikke det jeg trodde den skulle gjøre. Oj! Hva skal jeg gjøre nå? Heldigvis hadde jeg Hubley som jobbet med meg. Han var i ferd med å komme i gang med å finne ut av sine egne ideer. Det tok ham flere dager. Men hvis jeg tok ham inn og spurte hva som var galt med filmen jeg jobbet med, så ville han umiddelbart gi meg tilbakemelding om hva jeg skulle gjøre for å få den til å fungere. Så gikk han tilbake til kontoret og strevde med sine egne ting, mens jeg kalte inn guttene for å gjøre alle endringene. Innen gruppa, fungerte det alltid bedre enn det hver enkelt greide på egenhånd. Vi ble inspirert av hverandres talent.

Da du kom tilbake til studioet begynte du å jobbe på 40-tallets samlingsfilmer. Opplevde du den jobben som like interessant som de gamle langfilmene, eller var det bare en jobb som måtte gjøres for å holde studioet i gang?

Nei, de var veldig interessante.

Ichabod [del av

The Adventures of Ichabod and Mr. Toad, 1949], for eksempel var gøy å jobbe med. Ollie og jeg animerte mye på den, og var heldige som fikk mye bra materiale å jobbe på. Men Walt likte aldri utseendet på *Ichabod*. Jeg synes aldri vi fikk helt tak på hva han mente, men han likte resultatet på animasjonen. Jeg likte spesielt å jobbe på sekvensen hvor *Ichabod* rir gjennom skogen og redd for at den hodeløse rytteren skal dukke opp. Og på noen av de andre filmene gjorde vi interessant eksperimentelt arbeid. Vi gjorde

The Wind in the Willows (

Det Suser i Sivet, del av

Adventures of Ichabod and Mr. Toad, 1949) samtidig som *Ichabod*, som også var morsomt. Jeg forsøkte å regissere på den en stund, fordi jeg trodde jeg ville være mer fornøyd med å gjøre det enn å gå tilbake til animasjon. Walt synes ikke det. Han lot meg gjøre et forsøk på

Willows og

Johnny Appleseed (

Melody Time, 1948), som ikke var stort til film uansett, men så sa han stopp.



Innen den tid hadde Walt bestemt seg for å gjøre

Askepott (1950), og han ville at jeg skulle gjøre stemoren. Det var en veldig vanskelig oppgave, fordi vi syntes hun skulle være like troverdig som *Askepott*, ellers ville hun ikke ha noe kraft over henne. Stesøstrene, kongen og hertugen kunne være mye mer tegnefilmaktige, men siden

Askepott måtte være veldig stramt tegnet, så måtte stemoren også være veldig godt tegnet og dempet. Jeg gjorde henne sammen med Harvey Toombs som jobbet under meg.

Så gikk jeg videre til

Alice i Eventyrland (1951) og gjorde Hjerterdronningen sammen med Eric Larson, i tillegg til Dørklinken. Alle hadde en fryktelig periode i løpet av den filmen, siden vi aldri fant personlighetene til de ulike karakterene. Vi forstod aldri hva Walt søkte etter. Det var aldri klart i hans eget hode hva han ønsket å gjøre. Han visste at han ville gjøre filmen, og han så noe mer i den enn det vi andre gjorde, men han greide aldri å kommunisere det til oss. Vi hadde mange flotte karakterer, mange ville og morsomme scener. Hvis det bare hadde vært litt mer enhetlig, så ville det ha fungert. Hjerterdronningen virket sterk nok og morsom nok for filmen, men jeg følte aldri at jeg forstod hvorfor hun oppfører seg slik hun gjør og hva hun tenker på. Hvis karakteren ikke tenker, så lever den heller ikke. Å jobbe med en slik karakter blir fort kjedelig.

På

Peter Pan (1952), hadde jeg problemer med Kaptein Krok også, fordi ingen greide å bli enige om hvordan han skulle være. Manusfolkene mente at han var en person som likte fine manerer og å være showmann. Regissøren tilnærmet seg ham som virkelig ond, en tøff type, ubarbert, ufin og skitten. Walt gikk aldri inn for å avgjøre; han ville vente og se hvordan jeg løste det først. De ulike tilnærmingene til karakteren gjorde det veldig vanskelig for skuespilleren, Hans Conreid, å vite hvordan han skulle tolke ham. Men han utviklet en så god følelse for karakteren at han brakte alle andre med seg og gjorde det mye bedre for alle. Så fikk Woolie Reitherman gjøre alle de underholdene scenene på hodeskallesteinen med krokodillen. Han fikk til å gjøre ham til en morsom karakter, som hjalp de scenen jeg jobbet med hvor han måtte være mer oppriktig. Etter det fungerte det bedre for alle og karakteren ble morsom å jobbe med.

Spagettiscenen i

Lady og Landstrykeren (1956) er kanskje den mest kjente scenen du har gjort. Kan du si noe om hvordan den ble utviklet og hvordan du løste den?

Vel, det var egentlig veldig lett. Jeg fikk denne sekvensen veldig sent. Plutselig, mot slutten av produksjonen, ble denne sekvensen ledig. Jeg hadde nettopp avsluttet den delen jeg jobbet på, og den neste var ikke klar ennå. Jeg ville ha et manusmøte om scenen og høre hva Walt ville, fordi det var egentlig ikke så mye handling i scenen, men det var ikke tid til et møte. De skulle bare rote rundt i spagettien og få tak i en tråd som fører nesene deres sammen; noe som hadde blitt gjort på film tilbake i stumfilm-tiden. Det virket som om det var en veldig tom scene, så jeg forsøkte å finne noe mer å bringe til bordet.



Mens jeg så igjennom storyboard-tegningene, fant jeg en tegning hvor Landstrykeren dytter den siste kjøttbollen over til Lady. Jeg sa: «Hei, her er det noe å gripe fatt i!» Regissøren sa: «Walt likte aldri det, han kastet det ut. Ikke spør meg om hvorfor.» Jeg fikk ikke lov til å ta den inn igjen, så jeg gikk til manusfolkene og spurte hvorfor Walt hadde tatt den bort. Han sa: «Jeg vet ikke, men han hadde ingen sterke følelser for den.» Jeg sa: «Jeg vet ikke hvordan vi skal formidle at disse

hundene har følelser for hverandre uten å ha en eller annen form for gjenstand som de kan benytte.» Min hals lå klar for hogst, siden ingen andre støttet meg. Jeg liker ikke å gå inn i prosjekter med slike ideer uten ryggdekning, men til slutt bestemte jeg meg for å ta med kjøttbollen.

Inntil det punktet hadde jeg gjort scenen ganske raskt, inkludert spagettitråden som får nesene deres til å møtes. Alt jeg måtte gjøre var å sette opp neste del av handlingen. Etter at Landstrykeren hadde flyttet kjøttbollen, måtte han bare se henne lenge nok inn i øynene for å virke følelsesladet. Det var noe han kom på spontant, fordi han ville være snill mot henne. Det var nøkkelen til scenen, målet. Regissøren var ikke klar over det, men alle andre ville ha vært det. Lady måtte være veldig sjenert og beveget av denne følelsesmessige handlingen, så jeg fikk henne til å snu seg bort fra Landstrykeren. Jeg måtte pakke inn en million mellomtegnninger der. Jøss, så sakte hun beveget seg, men hvis jeg stoppet bevegelsen, så ville scenen dødd. Landstrykeren måtte se på henne, ikke bare slikke leppene sine mens han så på den pene jenta, men med en dypere følelse. Så jeg jobbet de to sammen, så på timingen og spilte det ut på egenhånd; forsøkte å få til de rette holdningene og poseringene for å vise at det var noe spesielt på gang mellom dem. Jeg forsøkte å få til alle disse naturlige tingene som gjør at det blir troverdig.

Jeg visste ikke at jeg gjorde noe spesielt. Jeg forsøkte bare å løse det på samme måte som jeg hadde gjort med de andre scenene jeg hadde i filmen, hvor jeg forsøkte å gjøre karakterene troverdige og få så mye underholdning ut av dem som mulig. Det var samme problemstilling som med

Bambi; hvordan få dem til å fungere som dyr, men samtidig gi dem menneskelige holdninger og personlige detaljer. Det endte opp som en veldig troverdig del av filmen. Det var ingen nye ideer som jeg måtte eksperimentere med. Det var bare et forsøk på å finne handlinger som passet inn i tidsmengden jeg hadde tilgjengelig. Det ble mye bedre enn forventet. Det er noe magisk ved scenen som jeg koblet meg på uten å være klar over det. Jeg kan ikke ta hele æren for det, fordi det var noe ved ideen som var større enn oss alle. Av og til treffer man på noe sånt. Det sier bare «pang», og plutselig er det noe som du kan føle på kroppen. Det er akkurat som med sekvensen hvor Askepott gråter etter at stemoren og stesøstrene har dratt på ballet. Dyrene står rundt henne, og plutselig dukker den gode feen opp. Jeg kan fremdeles ikke snakke om den scenen uten å få tårer i øynene.

Var det vanskelig for deg å tilpasse deg til å lage langfilmene uten så mye oppmerksomhet fra Walt Disney etter at han ble opptatt med andre ting gjennom 50- og 60-tallet?

Han var veldig involvert i

Alice og

Lady og Landstrykeren, men da vi kom til

Tornerose (1959), ble han mer opptatt av realfilm, parken [Disneyland, red. anm.] og TV. Han hadde ikke tid til langfilmene og likte aldri

Tornerose, som er grunnen til at det tok oss fem år å produsere den. Han visste ikke hvordan den skulle lages, men stolte ikke nok på oss til å la oss produsere den på egenhånd. Etter at vi hadde avsluttet den, overlot han mye mer til oss på

101 Dalmatinere (1961),

Sverdet i steinen (1963) og

Jungelboken (1967).



Det var vanskelig for oss å vedne oss til å jobbe på langfilmene med mindre og mindre oppmerksomhet fra Walt. Vi hadde alltid lent oss på Walt til å komme opp med de store ideene. Vi ville si: «Jøss, Walt, vi er nesten ferdige med denne sekvensen, men vet ikke helt om vi får maksimalt ut av den.» Han ville se på den og si: «Dere har rett». Så rullet han opp ermene og ble værende i manusavdelingen i to uker helt til han hadde noe virkelig bra på gang som vi ikke kunne ha utviklet på egenhånd. På de senere langfilmene, tok han bare et blick på det vi gjorde og sa: «Dere er ikke i trøbbel» og gikk. Det var noe helt nytt.

Hvor mye snakket han med animatørene om den faktiske animasjonen for hver enkelt karakter?

Han snakket aldri med oss om animasjonen unntatt når han snakket om karakteren og hvordan den skulle reagere på en situasjon og forholde seg til andre karakterer. Han var aldri særlig interessert i hele historien; han var mer opptatt av utvalgte sekvenser og underholdningspotensialet. Han ville utvikle hele sekvenser basert på underholdningspotensialet og personlighetene, snarere enn å jobbe med progresjonen i manuset og selve historien.

Hva gjorde du i

101 Dalmatinere (1961) og

Sverdet i steinen (1963)?

Eeeeeeh.

101 Dalmatinere? Hva gjorde jeg? jeg tror det var som med

Lady og Landstrykeren at jeg ikke fikk noen store scener. Jeg var bare en slags problemløser. Hvis en sekvens hadde tre spesielt vanskelige scener, så endte de opp på min pult. Etter at de var gjort, så ville jeg få noe helt nytt. Det var vanskelig å jobbe seg opp en kontinuitet. En ting jeg gjorde var scenen hvor Roger redder den siste valpen. Den var morsom å jobbe på, selv om det bare var fem eller seks scener. Men selv spagettiscenen i

Lady og Landstrykeren bestod bare av fire scener. Så på

Sverdet i steinen, gjorde jeg noen ting her og der igjen, stort sett på Wart og Merlin; når de blir gjort om til ekorn blant annet.

Jeg syntes aldri jeg fikk en så sterk design på ekornene som jeg ville. Mange har bemerket at de andre dyrene i filmen er bedre designet enn ekornene. Men jeg hadde hendene fulle med å få sekvensen til å fungere. Jeg konsentrerte meg mer om skuespillet og valget av dialog. Sekvensen så annerledes ut på storyboardet, men jeg syntes ikke en var sterk nok. Den gikk ikke i én retning. Woolie jobbet også på en liten del av den; han gjorde samme bemerkning. Så vi bare tok ut de delene av manuset som vi ikke syntes fungerte i forhold til det vi ville.

Det var en vanskelig situasjon - ren fantasi. Jenteekornet forstod ikke hva Wart og Merlin sa og de forstod ikke henne; selv om begge så ut som ekorn. De var mennesker som var blitt forvandlet til ekorn av Merlins magi. De visste ikke hvordan ekorn oppførte seg og liknet mer mennesker i

ekorndrakter. Løsningen fungerte meget godt for deres forhold til det ekte ekornet. Så fort vi bestemte oss for den retningen, fikk vi et fokus for det vi skulle utrette.

De fleste Disney langfilmene på 60- og 70-tallet fokuserer sterkt på karakterene fremfor historien, og er veldig episodiske. Hvorfor ble Disney langfilmene fra denne perioden sånn?

Vel, hvis vi gav publikum tid til å bli kjent med og like karakterene våre, så ville de aldri kjede seg. Det fungerte i

Jungelboken - konsentrer deg om karakterene og ha en veldig enkel historie uten særlig fremdrift gjennom hele filmen. Da vi kom til

Aristokattene (1971), var Walt død. Vi forsøkte å gjøre alt på egenhånd og ikke være avhengig av at Walt skulle rette det vi gjorde. Vi hadde noen veldig underholdende sekvenser i den, men i det store og hele greide vi ikke å holde ved eller drive historien. Det var ikke noe spenning i den, man ble ikke nysgjerrig for å finne ut hvordan det går til slutt. Vi hadde samme problem med *Robin Hood* (1973).



Som regissør var Woolie veldig sterk på enkelte områder, og overraskende svak på andre. Han maktet ikke å gjøre noe underfundig. Han syntes at filmen skulle være sterk. Jeg ville si til ham at hvis en blomst begynner å dytte hodet opp midt på en vei, så ville min filosofi være å vanne den og gi den en sjanse til å blomstre og så kanskje et blir en vakker blomst. Woolie sa: «Nei, du slår den, du slår og kjører over den. Hvis den er sterk, så kommer den opp uansett. Hvis ikke, kvitt deg med den.» Som et resultat bygde han ikke alltid filmene på en god måte. Han ville alltid plassere det morsomste gag'et i begynnelsen av en scene. På den måten startet han med en god idé som fikk deg til å le, men så ville plutselig det hele koke bort. Han mente min måte å gjøre det på, ved å plassere den beste gag'en på slutten, var kjedelig fordi den ikke startet med en morsom idé, så ingen ville ønske å se på når jeg kom til poenget. Vi var alltid uenige om det, men uten Walt til å fortelle oss hvordan å løse det, så tok vi begge feil. Walt viste oss alltid en ny vei å gå slik at begge fikk rett. Vi kunne se med en gang at hans løsning var bedre enn det vi hadde forsøkt. Uten ham fikk vi mange problemer med å finne ut av å lage best mulig film, men jeg synes vi endelig fikk det til å stemme på tredje forsøket, med *Bernard og Bianca* (1978). Klimakset kjentes alltid litt svakt etter min smak, men det holdt mål.

Hvem var de beste regissørene hos Disney mens du jobbet der?

Det varierte. En stund var Ham Luske den beste regissøren. Likeså Dave Hand. Wilfred Jackson var et hestehode foran dem alle en god stund. Alle hadde sine sterke og svake sider. Alle utmerket seg i forskjellige perioder mens Walt forandret seg og gikk i nye retninger. Han trengte folk som forstod hva han strevde etter og få det opp på lerretet. Det er grunnen til at et spesifikt talent ville fungere bedre på et tidspunkt fremfor et annet.

Frank Thomas ble intervjuet av Jo Jürgens i Los Angeles 1996.

Stor takk til Jo for tillatelse til å publisere materialet.

Redaktørens note:

Frank Thomas døde 8. september 2004. Han ble 92 år gammel.

Thomas ble født i Santa Monica, California i 1912, før familien flyttet til Fresno. Her studerte Thomas ved Fresno State College før han startet kunstutdanningen og møtte Ollie Johnston. Thomas startet hos Disney i 1934, og jobbet ved studioet i 43 år, helt frem til 1978 da både han og Johnston 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