

# Frank Thomas - et intervju, del 2

I del 1 av dette intervjuet snakket Frank Thomas om de mange langfilmproduksjonene han deltok på for Disney studioet - fra

*Snøhvit* i 1937 til

*Bernard og Bianca* i 1978. I denne andre delen snakker han om hvordan det var å jobbe hos Disney, samholdet mellom «The Nine Old Men» og forholdet til moderne animasjon. Les første del av [intervjuet her](#)

## **La oss gå videre til den faktiske animasjonen. Hva er det viktigste du vil utrette med din animasjon?**

Det er et stort spørsmål! Svaret er kommunikasjon med publikum. Det må være noe publikum ønsker å se på. Du må få dem til å forstå dine ideer. Det er veldig lett å tro at man vet mer enn publikummet og ta inn noe virkelig fancy, selv om de ikke vil forstå det. Den beste måten å fange tilskuerens oppmerksomhet på er å få dem involvert i karakteren din. Hvis de liker dem, forstår dem og kanskje gjenkjenner trekk ved dem fra folk de kjenner, så vil de identifisere seg med karakteren. Så fort de gjør det vil de tro på alt han gjør. Hvis de ikke gjør det har du et annet problem. De filmene vi gjorde som ikke ble en suksess feilet fordi vi ikke fikk publikum til å respondere til karakterene.

Alt jeg sier relaterer seg til den typen animasjon jeg gjorde, som er det Walt strebet etter. Det er ikke den typen animasjon som gjøres i Europa, eller det Tex Avery eller Chuck Jones gjorde. Det er en helt annen gren på treet, som er viktig på sin egen måte, men det har ingenting å gjøre med det vi gjorde hos Disney. Vi jobbet innen en kommersiell kunstform, vi kunne ikke bare lage filmer for vår egen del og ikke bry oss med hva publikum syntes.

Først og fremst må du ha en god idé som du vet er god nok for å være verdt all jobben. Du bør vite hva du vil si før du begynner. Det var nok den tingen som alle strevde med. Jeg satte opp et skilt på pulten hvor det stod: «Hva er det du egentlig forsøker å si her». Du går deg selvsagt vill i mekanikken i det du gjør, bevege karakteren, timingen, alle disse småtingene du må bry deg med. Det tar over hjernen din fordi de oppleves som så viktige akkurat da, så det er vanskelig å holde overblikket på hva du prøver å si.

Ollie var alltid veldig flink til å holde fokus på det. Han hadde alltid blikket festet på det han skulle fortelle og aldri noe annet. Han hadde et skilt på pulten hvor det stod: «Hva mener karakteren, og hvorfor gjør han det?» Det er det mest essensielle du skal kommunisere til publikum. De behøver ikke å like karakteren, de behøver ikke å gjenkjenne en spesiell person de kjenner, han kan være slem eller ond, men du må likevel få dem til å forstå ham og fascineres av ham.



Alle disse tingene må du ha orden på i hodet dit før du starter å animere en scene. Du må bestemme deg for hva som skal holde på publikummet, hvilken type karakter du trenger og hvordan du skal bygge forestillingen. Som animatør, gjør du akkurat det samme som en skuespiller. Vi prøver begge å finne manierismer, handlinger, måter å iscenesette, å klargjøre alt

for publikum, hvem du er, hva du tenker på. Vi må studere skuespillere, venner, folk rundt oss på jobb og på gatene for å se hva deres små manierismer er, hvordan de beveger hendene når de snakker, hva deres timing er. Vi studerte skuespillet i filmer for å plukke ut deler av skuespill, ulike reaksjoner på en situasjon. Det var ikke noe TV på den tiden, så du måtte huske det inntil du kom til tegnebordet og forsøke å finne ut av det ved hjelp av en serie tegninger.

Jeg spilte piano i et jazzband i flere år sammen med Ward Kimball og noen andre karer fra studioet. Jeg pleide å studere publikum fra scenen. Jeg kunne se en kvinne som danset og tenke at hun ville være en god ku. Hun utstrålte denne lykkelige, nesten sensuelle følelsen, men beveget seg veldig sakte og tungt. Noen andre hadde en veldig rask timing. Jeg kunne tenke at han ville være og som ekorn eller kanskje en valp. Andre kunne være veldig kontrollerte, som skulde ut fra øyekanten. Jeg ville si: «Ha, ha en katt!» Det var en god mulighet til å studere ulike mennesketyper.

Ikke alle animatører er interesserte i å gjøre arbeid som når ut til publikum på denne måten. Mange ved studioet syntes at hvis de gjorde jobben med å tegne så godt de kunne, så var det opp til manus, layout og regi å få til alle disse andre tingene jeg snakker om. På mange måter har de rett, men hvis animatøren er opptatt av disse aspektene i tillegg, og jobber hardt for å få det til, så hjelper det veldig for sluttresultatet.

Det var bare et halvt dusin animatører ved studioet - Ollie, Milt, Eric, Marc og meg - som virkelig var interessert i å utvikle karakterer som publikum kan ta med hjem og beholde i hjertene sine. Vi hadde lært det av Fred og Ham Luske. Woolie - som hadde lært av Norm Ferguson - og Ward og folka i deres avdelinger brydde seg aldri om å jobbe slik vi gjorde. Johnnie Lounsbery var et sted midt i mellom, og Les Clark jobbet stort sett på samme måte som de gjorde i gamle dager. Alle ville være som Bill Tytla, men det var ingen som fikk til den rå kraften og følelsen som han hadde i sine arbeider.

### **Synes du Disney er det eneste studioet som har greid å gjøre denne formen for animasjon?**

Ja, vi var de eneste som ville gjøre det og følte at det var viktig å gjøre det. Alt det kom fra Walts tenkemåte. Han stolte på oss til å gi filmene liv og få publikum engasjert i karakterene og bli bergtatt av det hele. Warner Brothers ønsket ikke noe av det, og ved MGM og de andre studioene visste de ikke engang hvordan. De lagde gode filmer, men strebet ikke etter de kvalitetene som vi hadde i våre arbeider. Etter at vi la opp, var det ingen som visste hvordan. Men det var mange hos Disney som heller ville gjøre Warner Brothers-animasjon. De syntes det var unødvendig vanskelig å gjøre det vi gjorde, og ville heller gjøre gags. Vi syntes at Ward Kimball hadde noe på gang med Timmy Gresshoppe, men etter det gjorde han aldri noe så ektefølt. Kimball likte en spesiell type gags og brakte med seg en outrert kvalitet til sine arbeider. Han var den eneste som likte å gjøre

*Alice i eventyrland*. Alle vi andre hadde en grusom tid siden vi ikke fant personlighetene.

### **Ville du noen gang gjøre mer tegnefilmaktig animasjon selv?**

Nei. Jeg gjorde et par Donald Duck-filmer. Da NBC gikk over til farger, gjorde jeg en del på det første showet med Ludwig von Drake. Det var helt greit, men jeg gikk ikke videre med den typen arbeid fordi det ikke hadde noe personlighet eller følelse. Jeg ville ha kjedet meg hvis jeg skulle fortsatt med de tingene, og ganske fort også. Alle små tegneutfordringer og morsomme gags er interessante en liten stund, men du blir fort veldig lei. Men vi likte godt de tingene som ble gjort hos Warner, MGM og UPA. Men vanligvis tenkte jeg: «Jeg er glad jeg slapp å animere det.» Mesteparten av filmene ble laget av folk jeg hadde i flyforsvarsavdelingen, så det var alltid interessant å se hva de gjorde.

### **Synes du noen uavhengige animatører har greid å gjøre den typen karakteranimasjon?**

De gjør det på en litt annerledes måte, men de treffer deg følelsesmessig. Folk som Jiri Trnka, Jurij Norstein, Marcell Jankovics og Fedor Khitruk har alle gjort nydelige arbeider. Fedors filmer har alltid en sterk følelse for kommunikasjonen med publikum. Han tenderte mer mot stilisert design, men det var alltid i en type historiesituasjon som er lett å forstå og identifisere seg med. Men mesteparten av de filmene jeg har sett av europeiske animatørene tilnærmer seg ting veldig sakte. De bruker uforglemmelig musikk, men de balanserer ikke teksturene i filmen. Noen ganger får de det til. En av Jurijs filmer,

*The Heron and the Crane* (1973), var veldig bra. Den hadde en god historie som fikk ham til å gjøre inspirerte saker. Du visste hva hver karakter følte.

*The Hedgehog and the Fog* (1975) var ikke like sterk på det området, men det var likevel meget god animasjon.

*A Tale of Tales* (1979) var en uforglemmelig type historie med noen ganske interessante tegninger i forskjellige stiler, men den var meget langsom. Så var det noe av scenene jeg så fra *The Overcoat*? Hva skjedde med den?

### **Han forsøker fremdeles å finne finansiering.**

Å, det var synd å høre. Når du holder på så lenge, mister du gløden når det gjelder det aspektet av produksjonen. Han kommer aldri tilbake til det han tenkte da han begynte produksjonen. Jeg er ikke sikker på at det ville ha blitt hans beste film eller en spesiell suksess, men den ville ha blitt snakket om. Han forsøker selvsagt ting som ingen andre våger. Hvordan får han til de effektene, hvordan gjør han den animasjonen? Det er utrolig.

### **Har du sett Wallace & Gromit-filmene?**

Ja. Jeg liker dem. De er morsomme. Den fyren [regissør Nick Park, red. anm.] har en god sans for teksturer, iscenesettelse og særlig dialog og personligheter. Jeg forstår ikke hvordan han kan gjøre en så god jobb med å bevege figurene slik at det matcher dialogen. Han har alltid veldig god dialog for karakterene. Han har gjort en kjempe god jobb med de usannsynlige karakterene og den rare designen. Det er flott.

### **Synes du den nye generasjonen ved Disney studioet har greid å opprettholde tradisjonen for personlighetsanimasjon?**

I noen tilfeller. De har endret fokus til en viss grad. Deres historiefortelling er i større grad basert på realfilm, som betyr at man forteller en historie gjennom dialog, snarere enn å la karakterene spille den. Når jenta i

*Løvenes konge* (1994) finner Simba i jungelen og forsøker å få ham til å bli med tilbake, eller når Simba konfronterer Scar, står hele filmen i fare for å falle sammen. Dialog, dialog, dialog. Isteden for å kommunisere disse viktige historiepunktene gjennom animasjon eller situasjonene, står bare karakterene og snakker i en evighet. Det er alltid veldig vanskelig å gjøre bra. Heldigvis greide de å etablere Simbas motivasjon for ikke å ville tilbake. Jeg vet ikke om det var bevisst eller om det bare var flaks, men de greide å redde de sekvensene. De hadde også noe god animasjon og noen veldig gode stemmer som hjalp til.



Vi hadde noen tilsvarende scener, som i *Tornerose*, når feene diskuterer hvordan de skal redde jenta fra Maleficents forhekselse. De bare sitter der og snakker, drikker te og snakker. Ollie og jeg syntes det var vanskelig. Det samme med scenene i

*Jungelboken* når Bagheera sier til Baloo at han må overtale Mowgli til å gå til menneskebyen, og så når Baloo går og sier det til Mowgli. Det er ikke annet som skjer enn rolig dialog. Det er kun gjort for å formidle noen poenger i historien. Disse tingene er veldig farlige og kan sakke filmen veldig.

Vi hadde en sekvens i

*101 Dalmatinere* som viser mitt poeng. Etter at valpene ble født, var det egentlig kun behov for å komme videre til at valpene blir kidnappet. Det som skjedde i mellom kunne ha blitt kommunisert via dialog. Men manusforfatteren, Bill Peet, som var den beste fyren vi hadde, satt opp denne vidunderlige scenen hvor alle hundene så på TV sammen. Det var veldig underholdende, fordi det var noe alle kunne kjenne igjen fra sine egne familier. Det var en strålende måte å integrere valpene i filmen, og som animatører hadde vi det kjempe gøy mens vi animerte. Det er bare en fin måte å gjøre en underholdende sekvens mens karakterene etableres, sånn at når de ble kidnappet, så følte det mye verre. Selv om de ikke driver historien videre, så er sånne scener veldig viktige. Jeg er visst litt på jordet her. Hva var spørsmålet?

### **Synes du den nye generasjonen animerer like godt som dere gamle karer?**

Takk. Jeg tror ikke de kan animere de tingene vi gjorde like bra som oss, men jeg er ikke sikker på at vi hadde greid det de gjør. De tegner mye bedre enn vi gjorde. Vi hadde fem karer som tegnet veldig bra, og vi andre strevde med det. Hvis du ser på

*Pocahontas* (1995), er ikke karakterene animert bra etter vår standard, men de er nydelig tegnet. Jeg kunne aldri ha gjort det. Men det de gjør er veldig begrenset. Karakterene er veldig enkle, realistiske og uinteressante. Det fører oss tilbake til Ollie: Hva tenker karakteren? I

*Pocahontas* er det ikke så mye tenking på gang. Så selv om de tegner veldig godt, er ikke karakterene gode nok.

Etter min mening var det flere grunner til at filmen misslyktes. Deler av det har å gjøre med manuset og musikken, men også animasjonen og regien må ta noe av skylden. Jeg likte filmen, men den minte meg om en utdanningsfilm fra 30-tallet. Karakterene bare står det stift og snakker mens de beveger hodene frem og tilbake. Men det var andre, mer visuelle scener som var nydelig utført. Problemet er at når animasjonen er god, så sliter manuset og når manuset fungerer er det animasjonen eller noe annet som ikke fungerer. Det var alle disse fallgruvene underveis som de ikke kom seg over, noe av det samme vi opplevde på *Robin Hood*.

### **Hva synes du om filmer som**

### ***Aladdin* (1992) eller Løvenes konge?**

For min del, med min bakgrunn og hva jeg pleide å gjøre, synes jeg de er for nær realfilm i klipping, iscenesettelse og karakterutvikling. Men filmens suksess viser at de gjør rett i forhold til dagens publikum. Vår metode ville ha vært for langsom. Men alle våre gamle filmer har veldig gode tilskuertall på kino, som viser at vår tilnærming fremdeles kommuniserer med publikum. *Aladdin* var litt skranglete før ånden i lampa dukket opp. Derfra løftet den seg som resultat av energien den karakteren hadde med seg, og fordi animatørene måtte gå i samme retning som Robin Williams [som leverte stemmen til ånden i lampa, red. anm.].



### **Hva synes du om Jeffrey Katzenbergs påvirkning på Disney-filmene?**

Vel, han har i hvert fall hatt suksess med å få taket på den type animasjon som han forsøker å gjøre. Han vil gjøre den samme type filmer som Disney, men han ønsker seg en annen type historiefortelling med mer aktivitet. Han er veldig flink til det og det kan hende han klarer å gjenta suksessen nå med

*Prinsen av Egypt* (1998). Men for å være helt ærlig, så tror jeg ikke Katzenberg forstår animasjon - i det minste ikke den typen animasjon vi gjorde. Jeg tror han er i utvikling, så forhåpentligvis kommer han til å utvikle noe han kan forstå. Men det er mange andre steder du finner rikere karakterer og rikere animasjon enn i de filmene han har produsert. Han dytter historien så fort fremover at man ikke har mulighet til å få personlighetene på plass. Med hver film beveger han seg stadig lenger i den retningen, så filmene blir bare dårligere.

*Pocahontas* er ikke så god som

*Skjønnheten og udyret* (1991). Det virker som om han tror historien er mye viktigere enn karakterene. Det er feil. Punktum. Jeg har prøvd begge deler. På den annen side; jeg har sett mye god animasjon som bærer et svakt manus.

Jeg tror Jeffrey var ute etter noe annet i

*Pocahontas*, noe mer visuelt og eterisk, med magien i skogen og alt det der. Han greide det til en viss grad, men filmen døde. Det kan være på grunn av at han sluttet før han fikk tid til å legge siste finger på verket. Jeg vet ikke hva som skjedde på den tida, så det er vanskelig å kritisere. Han ville gjøre

*Pocahontas* som en spesifikk type film. Det gjorde han, men filmen betydde ikke så mye for meg som den kunne ha gjort hvis den var gjort annerledes. Jeg vil ikke si at Katzenberg tar feil, jeg beundrer ham, og det er vanskelig for meg å kritisere filmene hans eller foreslå noe.

Da han startet her, kalte han Ollie og meg inn flere ganger for å komme med forslag til filmene. Vi gav ham 12-15 forslag som var viktige for oss til

*Den lille havfruen* (1988), men han valgte bare ett av dem. Vi kritiserte prinsen mye; at han bare satt på stranda og ikke gjorde noe. Vi foreslo at hunden hans skulle hjelpe ham med å kommunisere med jenta etter at hun mistet stemmen. Jeffrey fulgte ikke det forslaget. Det han plukket opp var at King Triton måtte spille en større rolle i historien, fordi det han gjør mot jenta får

henne til å rømme. Jeg syntes verken det var nok scener med ham eller nok følsomhet i animasjonen. Han var bare en pappvariant av en monark. Jeffrey plukket opp den ideen og integrerte kongen mer i historien.

### **Kan du si noe detaljert om din personlige tilnærming til animasjonsprosessen?**

Først og fremst; når jeg vet at en god sekvens er i ferd med å gå til produksjon, forsøker jeg å posisjonere meg slik at jeg får sekvensen. Andre ganger bestemte Walt at jeg skulle gjøre det. I de fleste tilfellene holdt jeg meg sammen med regissøren i løpet av innspurten på storyboardingen slik at jeg kom i takt med alle ideene. Men jeg ville ikke bli for involvert i historien, for da ville jeg ha brukt all energien på det og ikke hatt noe igjen når jeg startet animasjonen. Det er bedre hvis manusfolka avslutter jobben og gjør så godt de kan. Så kan animatøren komme inn og med et friskt blick og nye ideer og gjøre filmen enda bedre.

I løpet av det siste manusmøtet kunne jeg høre hva Walt mente om scenen. Jeg kunne diskutere mine egne ideer med ham, men ikke for detaljert, for jeg ville ikke at han skulle si nei av en eller annen grunn før jeg hadde hatt muligheten til å utvikle ideene videre. Jeg ville være sikker på at jeg hadde sterke ideer om hva karakteren var, hva som var hans plass i historien og hva hans motivasjon var. Hvis du ikke vet hva en karakteren tenker på et spesifikt sted i historien, så famler du i blinde. Du vil ikke få til noe som har verken ærlighet eller klarhet.

Så tar jeg endelig tak i scenen. Jeg kjenner materialet, tagningsnummeret, hvor det hører hjemme i helheten og jeg har layoutene. Hvis jeg liker regissøren snakker jeg igjennom scenen med ham. Det gadd jeg ikke hvis det var en dårlig regissør. Så tar jeg all denne informasjonen og begynner å jobbe. Jeg starter vanligvis med bittesmå skisser for å føle meg frem og finne de beste løsningene.

Mens jeg jobber med småskissene og hører på dialogen, finner jeg også ut av timingen. Vi hadde selvsagt ikke videokameraer som de har i dag, så jeg brukte en metronom for å finne ut av hvor rask tiden var. Jeg har et tempo som er vanskelig å time. Jeg tror jeg har tid til dét og dét og dét. Så slår jeg på metronomen. Vent, vent! Jeg har ikke tid til å gjøre noe. Jeg pleide å gå igjennom handlingene med hånden, en karakter som springer, ser seg tilbake og klør seg. Jeg gikk igjennom alt det til slagene til metronomen. I dag er ikke det nødvendig lenger.

Vanligvis tegnet jeg skisser av hele sekvensen før jeg startet animasjonen. Jeg tester ut nærbilder, oversiktsbilder, fra ulike vinkler, slik at hver handling er iscenesatt på den beste, mest forståelige måten. Hvis karakteren er skeptisk, så går jeg tett på for å fange ansiktsuttrykket. Hvis han sier «Å jøss!», så gjør jeg et oversiktsbilde hvor jeg får med armene og kroppsspråket. Det er ting jeg har plukket opp underveis fra å studere gode filmer og tegning.

Mens jeg gjorde skissene endte jeg vanligvis opp med noe litt annerledes enn det jeg hadde tenkt. Så gikk jeg til de andre animatørene og diskuterte det med dem. Noen ganger gikk jeg også til layout-folkene for å spørre dem om å gjøre endringer i iscenesettelsen som ville gjøre det lettere for meg å få til det jeg ville. Hvis det var skikkelig flinke layout-folk, som Ken O'Connor, ville han ikke gjøre selv den minste endring. Han forklarte hvorfor han hadde løst det på den måten, og vanligvis overbeviste han meg om at hans måte var best. Andre layout-folk var ikke så kunnskapsrike og ville ofte gjøre endringene du bad om.

Uansett, jeg skisser, snakker og tenker i tre eller fire dager før jeg begynner på scenen. Så fort jeg har alt klart for meg inne i hodet, så forstørrer jeg skissene til full skala for å se om de fungerer. Vil karakteren faktisk rekke hatten der borte når jeg har tegnet ham på samme måte som i småskissene? Hvis jeg må flytte litt på ham for å nå hatten; hvordan påvirker det posisjonen hans i denne og andre scener? Så pleide jeg å ta det med inn til Ollie for å høre hva han mente om det. Hvis jeg hadde en tegneutfordring, så pleide jeg å gå til Milt eller Marc for å få hjelp. Kontorene våre lå tett så vi gikk hverandre på nervene; dukket opp for å stille

spørsmål mens de andre var opptatt med sitt.



Jeg fikk som regel mine beste ideer idet jeg våknet om morgningen. Så diskuterte jeg det med Ollie mens vi kjørte sammen i 40 minutter til studioet. Men når jeg kom til kontoret og trodde jeg skulle begynne å animere, så måtte jeg på et møte hos regissøren, eller så måtte jeg over til fargeleggingsavdelingen fordi effektfolkene hadde rotet det til med å legge en effekt over en karakter eller noe sånt tulle. Plutselig har klokka blitt fem og jeg har ikke løftet en blyant hele dagen. Jeg begynte å tenke at ideen kanskje ikke var så god likevel, og så gjøre det på en annen måte dagen etter. Så begynte Ollie å spørre «Hvorfor gjorde du det sånn? Hvorfor gjorde du det ikke sånn vi snakket om på vei til jobben i går? Det var mye bedre.»

De fleste, så fort de kom fra regissørens kontor, tok frem tegnepapiret og leste fra ingen detaljer. Ollie var karakteren å dra her.» Så begynner de å animere. Da blir scenen alltid veldig tom, det er ikke noe liv, ingen spontanitet, ingen underholdning. De tar seg ikke tid til å finne ut den beste måten å presentere handlingen til publikum. Det er grunnen til at jeg alltid tenkte så grundig igjennom scenene på forhånd. Hvis du venter til senere, så får du det ikke inn i filmen.

### **Hvordan jobber du når du endelig kommer inn på ditt eget kontor og starter animeringen?**

Så fort jeg har forstørret småskissene, er jeg klar til å animere. Da jobber jeg fra hovedposisjon hovedposisjon og følger mine opprinnelige planer veldig nøye. Jeg jobber på flere tegninger samtidig, istedenfor å gjøre en tegning etter den andre, som er det du gjør hvis du jobber rett frem. Jeg starter med å posisjonere karakteren, hvor langt de beveger seg for hver posering, hvor nær de er gjenstander og andre karakterer. Jeg må passe på at de er i rett posisjon for å gjøre alt det de skal i scenen, så jeg må gå frem og tilbake og endre på ting for å alt til å fungere. Jeg har vanligvis hele scenen, en hel stabel med tegninger, på pegbaren. Mens jeg jobber på en tegning, flipper jeg til neste og den forrige for å se hvor karakteren går og for å forsikre meg om at alt stemmer. Noen holder på på plass. Det er viktig på pegbaren eneste måten jeg kan ha full kontroll over scenen.

Ham Luske gjorde det samme. Han gjorde hele scenen veldig møysommelig. Så brukte han blyanten og gjorde røffe korrigeringer mens han flippet gjennom tegningene. Det så ut som om to forskjellige mennesker hadde animert scenen. Han hadde så delikate, bløte og presise tegninger, men det så ut som om noen andre hadde skriblet over dem med en skjemt blyant. Når han fikk det til å fungere, gjorde han alt om igjen med sin normale stil.

Som du vet, ble «pose to pose»-animasjon oppfunnet av Ham Luske og Freddie Moore. Du bruker all energien på tegningen som du allerede har planlagt, istedenfor å finne på ting underveis. Det er veldig vanskelig å gjøre endringer når du jobber på den måten. Du kan hold på å bygge ut ideen din, og kanskje gjøre små endringer i timingen eller uttrykkene her og der, men du må beholde den overbærende ideen som du startet med.

Fergie og Woolie, som jobbet straight ahead, ble aldri involvert i tegningene sine og planla aldri på forhånd. Det forsøkte kun å gjøre det morsomt og holdt det løst og røft. De bare satt der og rablet, jobbet avslappet og hadde det morsomt med tegningene, mens vi jobbet som gale og rev oss i håret; hugget animasjonen ut i marmor. Hvis de hadde kommet i kontakt med situasjonen de animerte, så ville det være lett å bygge videre på og utvikle handlingen. Woolie sa: «Jøss, når du starter en scene, så burde du ikke vite hvordan den skal ende. Det bør overraske deg like mye som alle andre.» Han brydde seg ikke om hvis scenen ble noen fot for lang. Det var regissørens problem.

De av oss som jobbet på min måte, planla på samme måte som en komiker eller sirkusklovn planlegger sin forestilling. Vi startet med noe som fanget publikums oppmerksomhet, men ikke det morsomste vi hadde i scenen. Så bygde vi opp scenen, og forsikret oss om at publikum kunne følge oss og forstå det som skjer. Scenen ble mer og mer morsom, men vi sparte alltid den beste gagen til slutt. Vi forsikret oss om at det var iscenesatt sånn at den siste gagen var den morsomste.

Det beste med å jobbe på denne måten er at du kan få veldig spesifikke ideer, presise uttrykk og timing, mer appellerende og sensitive scener, og kommunisere det klart til publikummet sånn at ingenting blir borte underveis. Ta Lady og Landstrykeren som spiser spagetti til eksempel. Jeg kunne aldri ha gjort det hvis jeg jobbet rett frem. Jeg måtte vite hvor jeg skule hele veien, hvor langt figurene skulle bevege seg, eksakt hvilken vinkel hodet til Lady måtte ha for å virke sjenert; til og med hvor mange jafs som skulle til før nesene deres møttes mens de spiste spagetti. I skøytescenen til

*Bambi*, hadde ikke Bambi noe dialog i det hele tatt, så jeg måtte planlegge timingen veldig grundig for å unngå å trekke oppmerksomhet mot det faktum. Du kan ikke starte en sånn scene uten en klar plan, så for min del er det å animere «pose to pose» den eneste måten å jobbe på. Men uansett hvilken metode du bruker, så må du komme inn i scenen, karakteren, uttrykkene, holdningene, tegningene og situasjonen, i tillegg til alle tekniske utfordringer knyttet til [squash & stretch](#) tegning og så videre.

Så det er den måten jeg animerer en scene. Når jeg får den tilbake som blyanttest, ser jeg på den, og synes nesten alltid at den ikke ble som jeg hadde forventet. Jeg tar filmen til Ollie, som sier: «Vel, den er ikke så dårlig som du tror. Jeg ville ikke ha gjort noen endringer før jeg ser den i kontinuitet. Du bør vente inntil du ser alle scenene satt sammen.» Og han hadde rett. Hver gang jeg så arbeidet i kontinuitet, så virket det mye bedre. Når du ser en separat scene, ser du ikke hvordan den forholder seg til de andre scenene med andre karakterer sånn som de har vært planlagt å gjøre. Det var alltid en lettelse, fordi jeg hatet å forandre alt.

### **Opplevde du at du måtte jobbe hardere med tegningene enn de andre topp-animatørene?**

Ikke mer enn alle ni, men mer enn Milt og Marc. Kanskje jeg var på samme nivå som Eric og Ollie, selv om Ollie var flinkere til å tegne kvinnelige karakterer. Jeg husker at jeg sa på en av filmene at jeg kunne ønske meg to ukers ferie så jeg kunne konsentrere meg om å tegne hender. Det er så mange ting du må kunne for å gjøre det skikkelig godt. Noen er skikkelig gode på sånne ting. Da jeg gjorde Kaptein Krok, var det meningen at hendene hans skulle være veldig sofistikerte, krøllet barten eller noe sånt. Jøss, det var vanskelig for meg å få til en skikkelig hånd. Jeg endte alltid opp med en klumsete ting. Men vi følte alltid at hver og en hadde sin styrke. Ingen var perfekt, ingen kunne gjøre alt. Vi gjorde vårt beste for å gi animatørene en karakter som passet til deres spesifikke tilnærming.

### **Hva var styrkene til «Nine Old Men»?**

Grunnen til at vi ble kalt «Nine Old Men», var at vi hadde et styre av animatører som avgjorde alle



mulige jobberelaterte spørsmål som påvirket hele avdelingen. Vi varierte i antall, men på ett tidspunkt spurte Walt om hvor mange som satt i styret. Vi var ni stykker på det tidspunktet, så han sa: «Hei, jeg har mine ni gamle menn også, akkurat som Roosevelt med hans høyesterett! Dere er alle gamle og har ikke hatt en ny idé på aldri så lenge.» Vi sa: «Walt vi har bare så vidt passert tretti». Han fortsatte å spøke med det, så navnet ble værende,



Alle hadde forskjellige ting de var gode til. Ollie og Eric var veldig flinke med følelser og gjorde ting som hadde mye varme og følelser. Ollie tegner veldig sensitivt. Blyanten hans svever liksom over tegningen, du ser aldri at den synker ned og berører papiret. Han gjør et spindelvev av forsiktige blyantstreker, fordi han føler at hvis han vil ødelegge tegningen hvis han går tyngre inn og jobber hardere på den. Det er stor forskjell fra Woolies tegninger. De så alltid ut som om de var tygget og spyttet ut igjen. Woolie og Ward gjorde alltid veldig morsomme saker. Ward gav deg alltid en ny gag, en ny måte å se på den, og tegnet veldig godt.

Hvis du ønsket deg muskler og kraft, ville du gått til Marc fordi han kjente til konstruktiv tegning og sammenliknende anatomi. Han kunne tegne enhver fugl og sammenlikne bein- og muskelstrukturen med en hest. Han kunne forklare hvordan skjelettet og musklene lar en ørn ha en spesifikk posering som er typisk for den fuglen.

Hvis du ønsket en klinisk tegning, veldig delikate forhold og pene tegninger, så burde du gå til Milt. Men hvis du gikk til ham for å få hjelp, så ville han alltid endre karakteren til en annen posisjon som gav en bedre tegning, men som kanskje var helt feil for helheten. Han syntes alltid at tegningen var det viktigste, mens jeg heller ville gjøre en dårlig tegning hvis det ikke var en annen måte for å få riktig iscenesettelse eller uttrykk. Vi strevde veldig for å få ham til å endre noe hvis han hadde feiltolket en karakter. Han kunne bare ikke se hvorfor det skulle endres. Noen ganger kuttet vi bare den scenen fra filmen og fikk noen andre til å gjøre det på en ny måte.

#### **Du nevnte ikke Les Clark og John Lounsbery.**

Jeg snakker ikke så ofte om dem faktisk, fordi de var de første som døde, så vi jobbet i lang tid uten dem. Vi arbeidet sjelden på de samme prosjektene. De var i en annen avdeling og jobbet på andre sekvenser enn det jeg gjorde. Les Clark var en hyggelig fyr. Han jobbet hardt, men hadde ikke det samme talentet som flere av de andre hadde. Han gikk på kunsthøgskolen nesten hver kveld for å utvikle tegneferdighetene, forsøkte å lære mer og bli bedre. Til slutt lot Walt ham regissere isteden. Alle likte ham godt. Han var en skikkelig gentleman. Vi ønsket at han skulle gjøre en bedre jobb. Mye av det samme gjaldt for Johnny Lounsbery, bortsett fra at han tegnet ganske godt og leverte mye bra arbeid. Han gjorde mange vanskelige scener, som ikke alltid var morsomme å gjøre.

**Var det andre gode animatører utover «The Nine Old Men», som John Sibley eller Eric Cleworth?**

Vel, Eric Cleworth var ikke så flink, han jobbet ikke hardt nok. Han hadde gode ideer, men han greide ikke å forfølge dem. Han var ikke villig til å gjøre en ekstra innsats for å få dem til å fungere. Men han gjorde gode ting også. Sibley var dyktig, men på en begrenset måte. Han gjorde alltid veldig morsomme ting, men han hadde ikke skikkelig kontinuitet. Du kunne ikke gi ham en hel sekvens og forvente at han skulle greie det. Han greide å gjøre scene for scene morsom, men det var også alt. Woolie hadde alltid fire karer som jobbet sammen med ham. Milt hadde aldri noen som jobbet sammen med ham. Jeg hadde vanligvis et par karer med meg, Blaine Gibson for eksempel. Ollie hadde også et par. En fin fyr, forresten, var Cliff Nordberg.

### **Var det noen gang frustrerende å jobbe hos Disney, hvor du alltid måtte jobbe i team, og ikke bare gjøre akkurat det du ville?**

Det er mye bedre å jobbe i team. Når du jobber på egenhånd, graver du et hull til deg selv, og kommer ikke opp med nok gode ideer til å holde det levende. Du kan ha et veldig godt, personlig konsept, men du har behov for hjelp fra de andre i teamet. Noen kan tegne bedre enn deg, noen kommer opp med mer morsomme gags, andre har et bedre øye for design. Hvis jeg hadde jobbet alene, ville jeg aldri ha gjort så bra ting som jeg gjorde med et fullt team av animatører. Selvsagt var det mange ganger hvor egoet kommer i veien, du blir gal av å ha andre folk fortelle deg hva du skal gjøre, eller kaste ut ideer som du vet er gode. Men du har forpliktet deg til å jobbe i et team, så du må bare jobbe med det. Du trenger et stort ego for å jobbe deg frem i første omgang, men mange ved studioet hadde større ego enn talent.

### **Kjedet du deg noen gang hvis du måtte jobbe med en karakter som ikke interesserte deg?**

Ja, flere ganger. Det verste var sannsynligvis det realistiske materialet i Education for Death. Jeg kjedet meg raskt hvis jeg hadde en karakter som bare beveget seg frem og tilbake, uten noe skuespill eller historiesituasjon å spille ut. På Lady og Landstrykeren var det en scene hvor to hunder går over gata. Jeg sa: «Jøss, jeg har 18 fot her, det er mye arbeid, og alt de gjør er å gå over gata.» De sier: «Javisst, gjør en bra jobb ut av det!» Jeg sier: «Vent litt, er det bekymret for trafikken, ser de begge veier før de krysser, hjelper Landstrykeren Lady?» «Nei, nei, nei, de bare går over gata. Det er sånn layout ville ha det.» Jeg fant ingenting som regissøren var enig i. Det var ingenting i scenen som betydde noe eller kommuniserte noe. Aladdin og Løvenes konge er fulle av sånne scener, hvor man ikke har nok fantasi til å komme opp med noe nytt.

Hvis noen av oss ble litt slappe og kjedet oss med karakterene, så ville Walt få oss på sporet igjen ved å forklare viktigheten av den spesifikke karakteren, hva og hvordan den burde gjøres. Han fikk deg til å føle deg dum for ikke å ha det selv. Men jeg var ofte frustrert, fordi jeg ikke kunne tegne like godt som jeg ville og jeg greide ikke alltid å fange karakteren som jeg ønsket - alle disse individuelle handikappene som alle artister må leve med.

### **Hva er det som har gjort at du har jobbet med animasjon hele livet - hva var det som tiltrakk deg til mediet?**

Jeg tror det var det faktum at jeg kunne kombinere de fleste tingene som interesserer meg i en veldig utfordrende og givende kunstform. Tegningen og gagsene og skuespillet og alle disse tingene. Jeg kunne nok ha vært fornøyd ved å jobbe med bare én av disse tingene. Jeg elsker musikk og jeg elsket å spille med bandet [Firehouse Five and Two]. Vi hadde stor suksess, så jeg tenkte på å gå i den retningen av og til. Men så tenkte jeg at vi var på rett vei med animasjonen, så jeg holdt meg der gjennom hele karrieren. Jeg har ikke noe i mot å gjøre noe som er veldig vanskelig så lenge resultatet er tilfredsstillende.

**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](http://frankandollie.com)