

DET VISUELLE MANUSKRIFT



Storyboard-tegner Simon Bang Foto: Jan Buus

SIMON BANG

Født 1960. Maler, grafiker og illustratør. Uddannet på Skolen for Brugskunst 1978-81. Diverse udsmykninger, udstillinger og bogudgivelser, bl.a. en bog om erotisk kogekunst. Har designet pladecovers og udviklet plakater, rulletekster, grafik, logoer og production sketches til en lang række film. Kurser om storyboards på Den Danske Filmskole og Danmarks Designskole. Storyboard-arbejde bl.a.: *Pelle Erobreren* (udvalgte scener, 1987), *Frøken Smillas fornemmelse for sne* (1997), *Les Misérables* (1998), *Lysets hjerte* (1998), *Dykkerne* (2000), *Gamle mænd i nye biler* (2002), *En som Hodder* (i produktion) og tv-serierne *Taxa* og *Rejseholdet*. Storyboards til talrige reklamefilm af bl.a. Bille August, Lars von Trier, Kristian Levring, Susanne Bier, Søren Kragh-Jacobsen, Anders Refn og Mikael Salomon.

[pitch artiklen og set teksten ind her]

AF CLAUS CHRISTENSEN

"Paraplyen er interessant. Den er en totalt betydningsløs genstand, men alligevel driver den hovedpersonen igennem historien. Det er et godt billede på, hvordan vi i vores liv er optaget af de store linjer, men gang på gang lader os forføre af små detaljer," forklarer Simon Bang og begynder i lyntempo at tegne tre forskellige forslag til et åbningsbillede med paraplyen som motiv.

Vi er midt i Simon Bangs arbejdsproces. Den 42-årige maler, grafiker og illustratør har inden interviewet sendt en email, hvori han skriver, at et storyboard - altså den tegnede plan over et filmprojekt, hvor de enkelte indstillinger er skitseret - ikke er et personligt kunstnerisk udtryk. Et storyboard skal ikke gøre stort væsen af sig, det er et arbejdsredskab for filmholdet, en slags billedmanual, der i kort og præcis form fortæller filmens forløb. Derfor handler det ikke om at tegne "flot" eller om karakteren af stregen, storyboard-tegnerens opgave er at gengive instruktørens visioner så enkelt, præcist og hurtigt som muligt.

For at aflure Simon Bangs metode har jeg til interviewet konstrueret en lille historie om en enlig herre, der hver aften spadserer en tur med sin paraply. En aften bliver han tvunget til at gå en anden vej, end han plejer, hvorefter hans liv tager en fatal drejning.

Simon Bang lytter opmærksomt på historien, mens han nedfælder stikord ude i margin på et A4-ark med tre tomme storyboard-rammer.

"Vi skal først finde ud af, om vi er enige om det ydre skelet i historien," siger Simon Bang, da min beretning er slut. "Jeg hører en mytisk historie om en mand, der er klog på alting undtagen livet. Han lever i sine egne tanker og møder en verden, som er meget fysisk og næsten surreel. Når han er alene, er alting normalt, men når han møder andre mennesker, er tingene mærkelige og skræmmende. Det er en god kontrast. Historien rummer nogle stærke visuelle elementer, men der er også overflødige geografiske skift, som giver en masse transportbilleder. De kan sagtens fjernes. Jeg forestiller mig, at vi skal kunne overskue lokaliteten i ét stort billede - næsten som et eventyragtigt *claymation* -landskab," siger Simon Bang og giver sig straks til at tegne billedforslag i de tomme rammer på papiret.

Hurtighed og paratviden

"Ingen arbejdsprocesser er ens, det afhænger af instruktøren," forklarer Simon Bang, da han har lagt blyanten fra sig. "Jeg føler mig altid frem, for grundlæggende er jeg en sekretær eller stenograf for instruktøren. Min opgave er at lytte, stille spørgsmål, afkode og så føre instruktørens visuelle ideer ned på papiret. Men hvis jeg synes, historien savner visuel dramatik eller kører i tomgang, kan jeg da godt finde på at brokke mig," smiler han.

Simon Bang er uddannet på Skolen for Brugskunst i 1981 og har solgt sine tegninger, siden han var 12 år. Han har haft adskillige udstillinger, lavet udsmykninger, designet pladeomslag og filmplakater (bl.a. plakaten til Tómas Gislasons *Den højeste straf*), illustreret børnebøger og sågar udgivet en erotisk kogebog. I dag lever han dog primært af at lave storyboards for tv-serier, novelle- og spillefilm og et utal af reklamefilm.

"Som storyboard-tegner skal man være i stand til at tegne alt med næsten ingenting. Hvis instruktøren f.eks. siger 'kabaret i 1920'erne', skal jeg med få streger og ikoner kunne illustrere 'kabaret i 1920'erne', så alle straks forstår, hvad det drejer sig om. Hvis der i manuskriptet står 'regnskov på Borneo', skal jeg hurtigt kunne tegne et ikon for det. Det nytter ikke at sidde og lede efter ideer eller fedte med tegningen. En scene kan nemt indeholde 30 indstillinger, og hvis vi siger, at der f.eks. er 100 scener i en film, skal der immervæk laves nogle tegninger. Jeg har været oppe på at tegne 133 frames på en aften."

"Det lyder måske lidt flot, men en storyboarder skal have en global viden om hvad som helst - landskaber, beklædningsdragter, biltyper, byer, huse. Jeg anskaffer mig løbende opslagsværker om ting, som jeg måske kan få brug for at vide noget om. Forleden købte jeg en bog om amerikanske typehuse i 1950'erne, og inden der var gået en uge, fik jeg brug for den."

Samarbejdet med instruktøren

Simon Bang rejser sig og henter en stak bøger. Bøgerne handler om storyboards og viser, hvordan mange af de store filminstruktører har brugt boards: Fra russeren Sergei Eisenstein, der helt tilbage i tyverne lavede en blanding af drejebøger og illustrationer af billedindstillinger, over Walt Disney, der i sine arbejdstegninger eksperimenterede med blandt andet farvekombinationer, til Alfred Hitchcock, som om nogen er blevet associeret med storyboards. Hitchcock lagde aldrig skjul, at den kunstneriske proces for ham lå inden filmoptagelserne - i arbejdet med manuskriptet og storyboardet; selve filmoptagelserne var blot et nødvendigt onde.

"For mig som storyboard-tegner ligger udfordringen i mødet med instruktøren," siger Simon Bang. "Sammen skal vi oversætte hans ideer til billeder og stil. Hvis der i manuskriptet står: 'Hun går hen til døren', er der utallige måder at vise det på. Man kan placere kameraet, så vi ser hende oppefra, fra siden, nedefra, i et stort totalbillede osv. For at kunne træffe det rigtige valg må vi vide alt om hendes type eller bevæggrunde."

"Ved udarbejdelsen af storyboardet kommer instruktøren visuelt igennem manuskriptet én gang til. Når vi undervejs når helt ind i stoffets fysiognomi og får personer og fortællingen blotlagt, så hver eneste handling er betinget af den psykologiske profil, opstår der altid nye ideer," siger Simon Bang og fremhæver denne proces, som er det mest udfordrende og interessante i storyboard-arbejdet.

"Nogle instruktører ved præcis, hvad de vil have, mens andre instruktører er mere åbne og søgende. Men under alle omstændigheder skal jeg forstå, ikke bare hvad instruktøren siger, men også det han siger bag ved ordene. 'Kan du ikke prøve at tegne et stort landskab og en lillebitte forgrund,' siger instruktøren, og så bliver jeg nødt til at spørge, hvad han mener med 'en lillebitte forgrund'. Kan han ikke forklare det, må jeg komme med mine egne bud. Man kan sige, at jeg bruger mine tegneevner til at sætte mig ind i en andens tanker."

Tekniske begrænsninger

Simon Bang har arbejdet sammen med Bille August, Lars von Trier, Kristian Levring, Mikael Salomon, Jacob Grønlykke, Anders Refn og en lang række andre - danske såvel som udenlandske - instruktører. Et af de mest spændende jobs var Åke Sandgrens ungdoms-thriller, *Dykkerne* (2000).

"Filmen indeholdt mange teknisk avancerede special effects og mange forskellige set-ups. Her var storyboardet simpelt hen et *must*, og jeg fik samtidig mulighed for at bidrage med min historiske viden om anden verdenskrig og videomaterialer fra mine egne arkiver. Et af mine forslag - et dokumentarisk sort-hvid-klip af en engelsk jagerbomber, der angriber en dykkende tysk ubåd i dansk farvand - valgte Åke at bruge i filmens start," fortæller Simon Bang, der rent teknisk stort set kun har brug for en blyant og et A4-ark. Til gengæld er de tegninger, han laver, undertiden ganske komplekse.

"De bedste boards er i virkeligheden overplastret med små tekniske beskeder og diverse pile, der indikerer kamerabevægelser. Sådanne boards ligner en matematiske formel, og det, synes jeg, er skønt, for så er der gjort rede for alle de spørgsmål, der kan opstå under optagelsen."

Mange sætter lighedstegn mellem storyboards og tegneserier, men intet kan være mere forkert, forklarer Simon Bang.

"I tegneserien kan tegneren bevæge sig uden hensyn- tagen til kameraet og teknikken, han kan skabe de mest snørklede og mærkelige verdener, alt kan lade sig gøre. I filmen er der mange muligheder, men der er også nogle grundlæggende rammer, som skal overholdes, og tegningen er slet ikke så fri, som man måske skulle tro. Tegneren skal tage hensyn til kameraets tekniske begrænsninger. Han skal have et indgående kendskab til komposition og perspektiver, kamerabevægelser og billedoptik. Han skal frem for alt have en god rumlig fornemmelse. Hvis man f.eks. har en scenografi på tre gange fire meter, er det vigtig at vægstørrelserne passer til figurerne i rummet."

Tænk visuelt

I Hollywood tegnes der storyboards til stort set alle større filmproduktioner, men herhjemme bliver storyboards mest benyttet i reklamefilm, animations- film og film, der rummer teknisk krævende scener.

"Jeg synes ikke, der er nogen grund til at tegne storyboards til konventionelle dialogscener. Men storyboards er generelt et fremragende arbejdsredskab under

filmoptagelserne, og det behøver ikke begrænse instruktørens muligheder for at improvisere. Tværtimod. Storyboardet er et overskudsværktøj, det giver instruktøren og filmholdet mulighed for at finde alternative løsninger, fordi de har storyboardet som et sikkerhedsnet. Og så kan et godt board spare 2-300.000 kroner eller mere på en filmproduktion," vurderer Simon Bang, der ser frem til, at den håndholdte Dogme-trend ebber ud.

"Koncentrationen om den gode historie har været enormt godt for dansk film, men vi skal ikke glemme, at den gode historie også kan være visuel. Der er f.eks. mange musikvideoer, der indeholder en stupid sang, men som rent visuelt er smukke, provokerende, langt ude og fuldstændigt saliggørende. Hvorfor fungerer det? Fordi der er en stærk visuel person, som har fået mulighed for at udtrykke sig i billeder. Den gode historie kan også være et haiku-digt på tre linjer:

*En gammel dam,
en frø,
plask!*

Det er jo fantastisk billedligt."

Kilde: Tegnerens værksted 2 (Lone Falster, DR Multimedie)