

Disney 1946

En analyse af »Frank Duck Brings 'Em Back Alive«

Årstallet 1946 er på mange måder en skæringsdato i Disneys produktion. Hvor de korte tegnefilm under krigen hovedsagelig havde været beredskabsfilm, stod man nu efter krigen og skulle genoptage tråden fra de utroligt kreative år i slutningen af trediverne, hvor der var overskud af både talent og idéer i Disney-studierne. I 1946 havde Disney imidlertid en lang række vellykkede lange film bag sig, og det havde givet ham mere lyst til at fortsætte successen på dette felt. Han havde også mistet en række gode tegnere i løbet af krigsårene, og som om det ikke var nok, at han mistede dem, var det ydermere lykkedes dem at skabe en dygtig og original konkurrent i UPA. En trussel udgjorde også de uafhængige kortfilmfolk, især Tex Avery.

»Frank Duck Brings 'Em Back Alive« (»Anders And og vildmanden«) er en kort tegnefilm fra 1946, og den udtrykker mange af de kvaler, Disney havde i disse første efterkrigsår, men den er på den anden side også så fast forankret i den disneyske tradition for visuel elegance og teknisk omhu, at den tillige bliver repræsentativ på denne led.

Handlingen er følgende: Ude i junglen lever vildmanden (Fedtmule), der i ren musical-stil svinger sig i lianer og stepper lidt indimellem. Ind i junglen kommer Anders And sejlene. Han er ude for at engagere vildmænd til en cirkus. Han sætter en »wanted«-plakat op på det selvsamme træ, hvor vildmanden sidder i toppen. Vildmanden tager sigte, hiver en dolk frem og kaster sig ned fra træet for at få ram på Anders And. Da han er nået næsten ned, går der kludder i kniven. Dens andre blade, proptrækker, øloplukker, dåseåbner og piberenser virper ud, og i forvirringen mister vildmanden opmærksomheden og ramler durk ned i jorden. Anders hiver ham op og udbryder glædesstrålende: »En vildmand!« Vildmanden hopper op i hans arme og ser sig rædselsslagen omkring og spørger: »Hvor? Hvor?«. Anders fremdrager en kontrakt til underskrift. Vildmanden sutter på fyldepenen, kan lide smagen af blæk og æder kontrakt og fyldepen som sandwich. Han hopper op på en gren for at slippe for Anders' vrede. Anders lokker ham til sig med en enorm jordbærlagkage. Da vildmanden griber den, forvandler den sig – off-screen – til et bur,

der lukker ham inde. Anders bærer buret ned til sin båd. Der er dog ingen bund i det. Vildmanden hjælper med at bære det og vinker farvel til Anders, der først noget efter forstår, hvad der er sket, og sejler tilbage. Han jager vildmanden gennem junglen og fanger ham et par gange, men til sidst ender de i grotten hos en løve, der nu jager dem begge (der i mellemtiden har byttet tøj). Vildmanden når først ned til båden og sejler bort i den. Anders må nu som vildmand svinge sig i junglens lianer for at slippe fra løven. Slut.

»Frank Duck Brings 'Em Back Alive« er en Jack Hannah-film, en af hans første som selvstændig instruktør hos Disney. Som håndværk er filmen et overlegent stykke arbejde. Den er animeret med 24 tegninger i sekundet hele vejen igennem, undtagen i de to supertotaler (Anders Ands ankomst i båden og løvejagten i fugleperspektiv), hvor der er 6 tegninger pr. sekund. Der er tegnet komplette baggrunde til alle jagtsekvenserne, der ellers forløber så hurtigt, at man godt kunne have snydt og brugt roterende baggrund (som man f.eks. gør i den hurtigt-producerede »Flintstone«-serie). Flere scener kædes sammen med overtoninger (12 billeder), der endda i begyndelsen (Anders' ankomst) blødes yderligere op med zoomninger og panoreringer. Farverne er tætte i baggrundene og maskeres kun i to nærbilleder (som i tredivernes film efter opfindelsen af multi-plane-kameraet) af et mælket mellempian. De perspektivforskydninger i dybden, som man allerede finder i tredivernes film benyttes overlegent (især lige i begyndelsen). Meget lange scener fortælles i panoreringer uden klip (hele lianturen, hele gåturen med buret). Alle disse træk peger mod Hannahs senere film, hvor baggrundene bliver store ensfarvede flader, hvor dynamikken formidles i voldsomme perspektivforskydninger, og hvor forholdet mellem billede og lyd (især musik) ændres på den måde, at der nu først animeres og derefter lægges musik på, fremfor den modsatte fremgangsmåde, der tydeligt er dominerende i trediverne. Traditionen er imidlertid her bibeholdt i Fedtmules komisk-elegante entré, der er ren ballet (og som sådan meget utypisk for den klodsede Fedtmule).

Påvirkningen fra UPA og Avery (eller frygten for deres stadig større domi-

nans) ses tydeligt i flere forhold: Forsøget på at variere Fedtmule-figuren ud i det absurde (Fedtmule med kniv i hånden på vej ned for at myrde Anders And!) og først og fremmest filmens bevidste mangel på logik i selv de mere betydningsfulde situationer: Jordbærlagkagen forvandler sig til et bur off-screen (hvordan?), Fedtmule får bundet sig selv hjælpeløst fast til et træ, Anders fælder træet, men da det er gjort, står Fedtmule et andet sted og betragter det faldende træ – hvordan er han kommet fri? Drastiske off-screen-effekter af denne art er typiske Avery-manerer (»Half-Pint Pygmy« og den tidlige Tom-og-Jerry »Bad Luck Blackie«). Denne tendens blev også forfulgt i de kommende år, ikke mindst under indtryk af Tom-og-Jerry-filmernes succes (også på det visuelle plan).

Et træk fra tredivernes Disney-film, den uindskrænkede metamorfose (alt kan lynhurtigt forvandle sig til alt andet), tages op i fyrrerne af både Avery, Chuck Jones (»Bugs Bunny«-filmene) og Walter Lantz (»Søren Spætte«), drejes over i det helt surrealistiske nonsens, hvor effekterne ikke får den logiske placering i »historien«, som de gjorde i Disney-filmene, men får lov til at fremstå som effekter. Tendensen genoptages nu af Hannah og Jack King i efterkrigstidens Disney-film, og bliver et af de elementer, der gør dem så irriterende voldsomme og trættende ullogiske. Hvor den surreelle metamorfose hos en tegner som Chuck Jones kun er en overgang på vejen til den perfekte »rene« tegnefilm (hans Oscar-belønnede »The Dot and The Line«), bliver den hos de ringere begavede Disney-tegnere et svaghestegn, en panikslagen trang til at søge effekter fremfor »handling«, og det poetiske og harmoniske univers i de korte Disney-film erstattes af en sprængt verden, der savner de finere nuancer, farvefladerne bliver store og golde, figurerne monomane, deres relationer éntydige og handlingsrammerne fastlåste i stridigheder mellem figurerne.

Så utypisk »Frank Duck Brings 'Em Back Alive« end kan synes, virker den derfor alligevel i sin splid med sig selv som et kompendium over fortids og fremtids dyder og laster, over perfektionisme og mindreværdskomplekser, over det bedste og det værste i de korte Disney-film.

Ib Lindberg