



Donald's Nephews

Et univers uden grænser

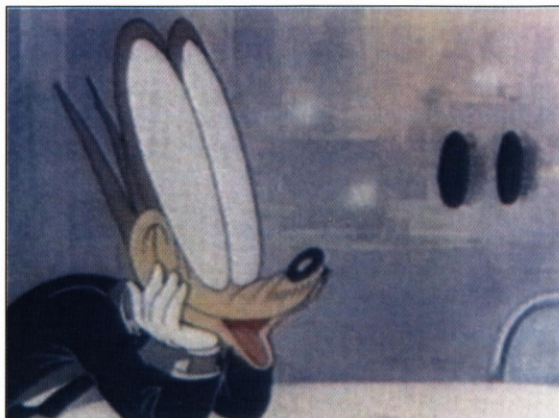
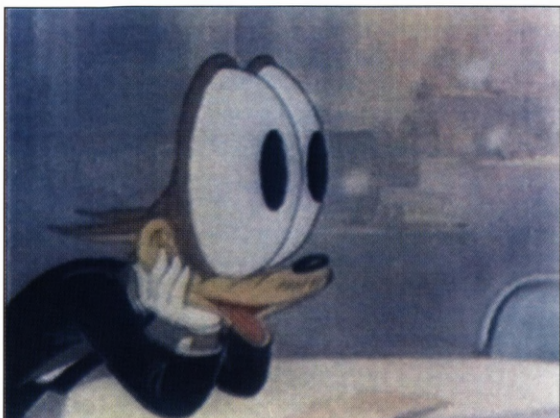
Komikkens udvikling i den amerikanske tegnefilm

Af Lena Juhl & Christopher Seidelin

En kat bliver sprængt i luften. En mand løber ud over en klippe og falder flere hundrede meter ned. En hund bliver slået i hovedet med en køkkenvask. En and får hovedet smækket inde i et koncertflygel. Sådan går det i tegnefilm, og det er *sjovt*.

Men hvorfor egentlig? En stor, dunkende, rød bule i panden og tænder sprængt væk af en stang dynamit ville næppe være

rigtig sjovt i virkeligheden – og knap nok i ”rigtige” film. De ubeskriveligheder, som tegnefilmuniversets Anders And, Elmer Fjot, Tom & Jerry, Pluto og Grim E. Ulv må gennemgå i latterens tjeneste, viser, hvordan tegnefilmens komik opererer på et helt andet plan end hos storebror, den rigtige film. Da tegnefilmen er et totalt artificielt produkt, indgår den ikke i den



Red Hot Ridin' Hood

rigtige films ontologiske proces, som Peter Schepelern beskriver som "selve fotograferingens repræsentationssystem, der basalt opererer med en direkte kausalitet mellem det filmede objekt og den semantiske betydning" (Schepelern 1998, s. 36).

Befriet for denne direkte kausalitet har det gennem filmhistorien været tegnefilmens mulighed at imitere den rigtige films stil og fortælleteknik, men samtidig at kunne forholde sig frit til den virkelige verden og dens fysiske love.

Dermed har tegnefilmen til alle tider været tilvejebringer af fantastisk komik: En dinosaur, der spiser hele træer; en mus, der dirigerer et vækblæsende orkester; legetøj, der kommer til live, når barnet er væk. Trylleformularer, talende dyr og vold uden varige, fysiske konsekvenser er en del af samme magiske univers, tegnefilmen, hvor alt er tilladt, og alt kan være for sjov. Som tegnefilmpublikum ler vi af overraskelse og morskab, når de fysiske love, den sociale opførselskodeks og rammerne for en fiktionsfortælling bliver brudt. Tegnefilmens mulighed er at gøre det umulige.

Så stort er sammenfaldet mellem tegne-

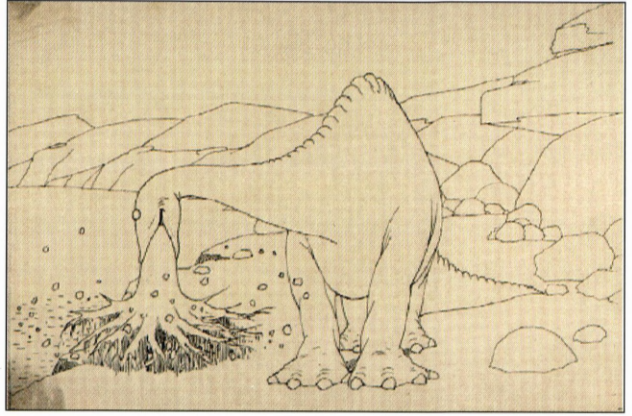
film og komik, at det er svært at finde på en eneste form for komik, der ikke har været benyttet i udbredt grad i tegnefilm. Slapstick, satire, parodi, intertekstualitet, metaplaner, 'umulig' omgåelse af de fysiske love, ordspil, komisk vold og sort humor er alle blevet anvendt i tegnefilmens leg med filmmediet. Samtidig har tegnefilmen egenhændigt opfundet et selvstændigt forråd af komikkonventioner, der er unikke for tegnefilmen. Klassiske tegnefilmgags som den faldende ambolt, personen der løber lige igennem en mur, og den direkte henvendelse til publikum, tilhører så tydeligt tegnefilmens univers, at selv når denne type gags forekommer uden for en tegnefilm, er det stadig tegnefilmgags.

Publikum genkender dermed tydeligt Jim Carreys 'umulige' arsenal af forvrængede munde og rullende øjne i Russells *The Mask* (1994) som tegnefilmkoder hentet fra Tex Averys klassiske, korte tegnefilm *Red Hot Ridin' Hood* (1943, *Lille rødglødende hætte*), hvor Ulven, ligesom Jim Carrey, fordrejer sit ansigt til det groteske ved synet af en sexet kvinde. Også den lille Macauley Culkins sadistiske

omgang med to indbrudstye i Columbus' *Home Alone* (1990, *Alene hjemme*) og dens efterfølgere (1992 og 1997) synes at komme direkte fra et imaginært tegnefilm-univers.

***Gertie the Dinosaur*.** Allerede i filmens barndom stod tegnefilmens to naturlove klar: Tegnefilm foregår i et fantastisk univers, og tegnefilm er sjove. Disse to love gælder i høj grad for tegnefilmshistoriens første mesterværk, Winsor McKays *Gertie the Dinosaur* (1914). Efter sine to tidligere tegnefilm, *Little Nemo* (1910, efter egen tegneserie) og den humoristiske *The Story of a Mosquito* (1912), viste McKay med *Gertie the Dinosaur*, hvordan en række fantastiske gags kun lod sig gøre i en tegnefilm.

Filmen omhandler titeldinosauren, et brontosauruslignende hunkønsvæsen, der spiser et helt træ, drikker en hel sø og leger med en mammut. McKay optrådte som udgangspunkt selv foran lærredet (eller var erstattet af mellemtekster) ved visning af filmen og gav Gertie ordrer, smed hende et græskar (som magisk kommer til syne og bliver grebet af dinosauren i filmen), skældte hende ud og endte med selv at træde ind i billedet, hvor han i animeret form rider væk på Gerties ryg (denne optræden hyldes i øvrigt i Spielbergs *Jurassic Park* (1993)). *Gertie the Dinosaur* var således i sin oprindelige visningssituation blot den filmiske del af et lille show, der både skulle fremvise tegnefilmens teknik (det var på dette tidspunkt stærkt tvivlsomt, om nogen i publikum havde set en tegnefilm før) og være en humoristisk *animal act* med et optrædende (omend uddødt) dyr. Dette sammenfattes i samtidens reklame for filmen: 'Winsor McKay og hans vidunderlige trænede dinosaur – Gertie – hun er



Gertie the Dinosaur

hyleskæg' og videre lyder det: 'Hun æder, drikker og ånder! Hun ler og græder! Danser tango, besvarer spørgsmål og lystrer enhver ordre! Dog levede hun millioner af år, før mennesket beboede denne jord, og er aldrig blevet set siden!!'

Reklamen beskriver således, hvad der skulle blive tegnefilmens attraktion fremover: Den utrolige fremstilling af noget uvirkeligt (en dinosaur) og et dyrs humoristiske, menneskelignende opførsel ('Hun ler og græder!'), mens filmen derudover dyrker det fysiske gag (Gertie leger med en mammut, som hun til sidst smider i en sø) og tegnefilmens 'umulige' gag (Gertie spiser et helt træ uden problemer).

Eksperimenter med form, teknik og komik. 1920'erne blev indvarslet med to tegnefilmserier, der skulle bringe tegnefilmens komiske konventionssæt betydeligt videre. Max Fleischers *Out of the Inkwell* og Otto Messmers *Felix the Cat* (begge 1919) styrede tegnefilmkomikken mod nye højder ved at føje serien af gags ind i små, afsluttede fortællinger. I *Out of the Inkwell*-serien starter hver film med, at hovedpersonen, klovnens Koko, materiali-

serer sig ud af et blækhus, hvorefter han oplever et lille eventyr. Til slut kravler han tilbage til blækhuset. *Out of the Inkwell* spiller dermed (på linje med Winsor McKays optræden i *Gertie the Dinosaur*) på sin egen status som tegnefilm; handlingen, figurerne og hele universet stammer fra et blækhus. *Out of the Inkwell* blander samtidig på eksperimenterende vis den tegnede Koko med baggrunde, der er udgjort af still-fotos. Koko er dermed i stand til at kravle hen over realistisk fremstillede skyskrabere i New York.

Den selvrefleksive tendens findes også i den noget mere anarkistiske *Felix the Cat*-serie. Den sorte titelkat blev tegnefilmhistoriens første superstjerne, hvilket udmøntede sig i en regulær *merchandise*-kampagne. Nøglen til Felix' store succes var hans stærke personlighed, der ofte sammenlignes med Charlie Chaplins samtidige vagabondfigur. Tegneren Otto Messmer rendyrkede kattens karaktertræk, som at gå tænksom rundt i cirkler, når han er sat over for et problem, og dette er umiddelbart komisk, hvilket Messmer lærte at udnytte til det yderste: 'Jeg fandt ud af, at jeg kunne få lige så stort et latterbrøl med en lille gestus – et vink eller et vrid med halen – som jeg kunne med gags', har han sagt om sin teknik (citeret fra Maltin 1987, s. 24).

Samtidig dyrkede Messmer en særlig, mediespecifik type af gags, der ligesom i *Out of the Inkwell* peger på tegnefilmens status som en *tegnet* film. Således kan Felix' hale i en snæver vending laves om til allehånde, praktiske genstande som en fiskekrog eller et baseballbat, og mængden af spørgsmålstejn, der ved forvirring danner sig over Felix' hoved, kan omformes til konkrete, fysiske genstande (f.eks. en nøgle) af Felix. Spørgsmålstegnene er jo blot tegnede elementer, ligesom Felix er

det, og kan derfor overskride deres status som elementer i handlingens fysiske rum.

Felix the Cats overvældende succes løb dog ud i slutningen af 1920'erne på grund af producenten Pat Sullivans ringe management-evner og uvilje til at tilpasse Felix til tidens nye standard, lydfilmen.

Dyrenes musik. Lydfilmens muligheder var dog ikke tabt på den unge idémand Walt Disney. I løbet af 1920'erne fik han stablet et animationsstudie på benene i Los Angeles og fik en tidlig succes med *Alice in Cartoonland* (1923), der blander live action-optagelser af titelpigen med tegnede omgivelser og fantasipersoner. På trods af en vis succes med figuren *Oswald the Lucky Rabbit* ramte Walt Disney først for alvor guld med figuren Mickey Mouse i 1928.

Mickey Mouse er ligesom Felix the Cat en stærk personlighed, et menneske i et dyrs skikkelse med et genkendeligt udseende. Nøglen til hans kolossale succes lå dog primært i hans hovedrolle i lydtegnefilmen *Steamboat Willie* (1928, instrueret af Walt Disney og Ub Iwerks). Mickey var allerede lanceret i to tidligere film, *Plane Crazy* og *Gallopín' Gaucho* (begge 1928, instrueret af Iwerks), uden at han fangede filmdistributørernes interesse. Med hjælp fra biografmusikeren Carl Stalling lykkedes det dog Disney at iscenesætte *Steamboat Willie* til musik og en smule tale (hvor Disney selv lagde stemme til Mickey og Minnie), hvilket markant øgede filmens komiske potentiale.

Selve historien omhandler Mickeys romance med Minnie og hans trængsler med Sorteper (Pegleg Pete) ombord på titelskibet. Filmens omdrejningspunkt er dog fremførelsen af musiknummeret "Turkey in the Straw" – med bl.a. en kat, en ged, en and og en ko som instrumen-

ter! Nogle af disse får sig en særdeles ubehagelig bekomst (katten bliver eksempelvis svunget rundt i halen), men det er gjort i perfekt synkronicitet til musikken (særlig berømmet er Mickeys xylofon-spil på koens tænder).

Steamboat Willies omfattende brug af musik er ikke tilfældig. Ligesom lydfilmens gennembrud, Croslands *The Jazz Singer* (1927, *Jazzsangeren*), brugte musik og sang til at fremvise sin nye, skelsættende teknik, må *Steamboat Willie* nødvendigvis have fremførelse af musik som sit bærende element. Filmens handling er som sådan suverænt koreograferet til underlægningsmusikken, men musikkens rolle som fremvisning af filmens lydunivers og tegningernes musikalitet er primært dikterende for handlingen i ”Turkey in the Straw”-scenen. Her udnyttes til fulde muligheden for at skabe komik gennem timingen af lyd og billede, mens den ’umulige’ fremførelse af musik med dyr som instrumenter udvider tegnefilmens komisk/fantastiske potentiale til at inkludere lyden. Filmen blev et hit for Disney og blev grundstenen for hans dominans på tegnefilmområdet – og senere i underholdningsindustrien.

Fabler, rim og remser. Walt Disney så muligheder i lydbrugen i *Steamboat Willie* og fortsatte denne brug af musik i alle sine tegnefilm. Disney lancerede derudover i samarbejde med Carl Stalling en ny type tegnefilm, der ikke bruger gengange-re på karakterplanet, og hvor musikken i højere grad end tidligere er bærende og handlingsstyrende.

Fra starten af 1930’erne opererer Disney med to forskellige fortællinger og to forskellige typer af komik i de korte tegnefilm: *Silly Symphonies* og karakter-tegnefilm. *Silly Symphonies*, som den nye

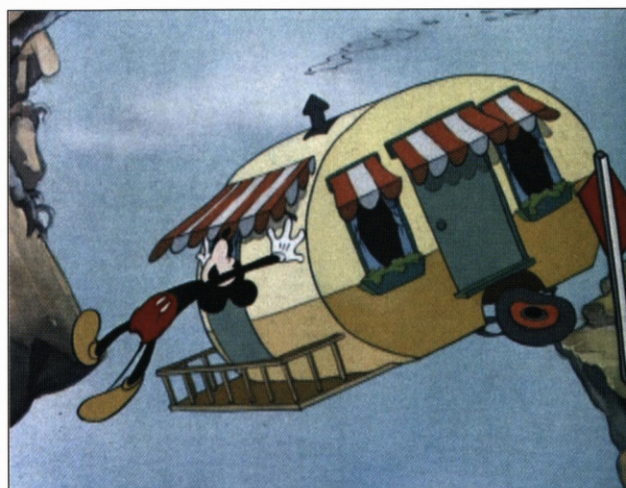
type musikalske tegnefilm kaldes, er små mere eller mindre i forvejen kendte fortællinger eller fabler. De små historier er ofte belærende og bliver til tider fortalt i rim eller gennem små sange som f.eks. i Jacksons *The Wise Little Hen* (1934, *Den kloge lille høne*), hvor hønemor synger hele filmens handling. Fortællingerne ender som oftest med en morale som i Jacksons *The Tortoise and the Hare* (1934, *Skildpadden og haren*), der fortæller historien om den flittige skildpadde, der løber om kap med den hurtige, men dovne hare og mod alle odds ender med at vinde løbet. Komikken i denne type tegnefilm består i høj grad af fysisk komik – hvor bl.a. skildpaddens lange hals hurtigt kravler ind og ud af skjoldet for at undgå at få grene i hovedet under løbeturen. Også skildpaddens hat hopper op og ned og ud og ind mellem træer og buske, men lander hele tiden perfekt på skildpaddens hoved. Komikken i *Silly Symphony*-serien ligger dog primært i det overvældende musikalske samarbejde mellem lyd og billede, hvor enhver bevægelse, ethvert lille trin, har sin musikalske kommentar. Denne form for detaljeret synkronisering af lyd og billede, der støtter hinanden perfekt, bliver udgangspunktet for det filmmusikalske begreb *Mickey Mousing*.

Både den musikalske perfektion og den fysiske komik er til stede i såvel *Silly Symphonies* som karakter-tegnefilm med de kendte Disney-figurer, men det er i de sidstnævnte, at animationskomikken som vi kender den for alvor kommer til syne.

Disneys nye stjerner. Mickey Mouse var Disneys helt store succes i slutningen af 1920’erne, og den lille mus fortsætter sit liv på lærredet. Sideløbende med *Silly Symphonies* fortsætter Disney med at udsende tegnefilm med den kendte mus



Hockey Champ



Mickey's Trailer

og føjer i begyndelsen af 1930'erne nye figurer til. Mickey fik på dette tidspunkt selskab af tre nye figurer, Anders And, Fedtmule og Pluto, som alle fik så stor succes, at de i løbet af en kort årrække fik deres egne film.

Disney formår at få publikum til at holde af disse figurer, da de alle har menneskelige træk i deres udseende såvel som i deres personlighed. Således kan Anders And tale, han har tøj på, og så har han et heftigt temperament, hvilket bliver sat på

prøve i mange af de korte tegnefilm med anden i hovedrollen.

Denne type korte tegnefilm fortæller altså en lille historie, hvori figurerne på morsom vis udsættes for hændelser, de ikke kan overskue, og derfor viser deres svage sider – i Anders Ands tilfælde det heftige temperament, som i slutningen af de små film oftest ender med at koge over.

Disse korte tegnefilm er ikke så nuttede som de små *Silly Symphonies*, og det er her, animationskomikken for alvor udvikler sig hos Disney. I Disneys karaktertegnefilm er det umulige muligt. Naturlovene udvides, således at Anders And f.eks. kan bevæge sig hurtigere end en hockeypuck i høj fart, skøjte op ad en træstamme, videre ud på en gren for at lande perfekt på isen, som han gør i *Hockey Champ* (1939, instrueret af Jack King, der står bag en lang række Anders And-film), eller vand kan fryse til is på et splitsekund og redde Anders fra at falde ned i afgrunden i samme film. Samme princip anvendes i *Mickey's Trailer* (1938, *Mickeys ferievogn*), hvor en løbsk campingvogn med Mickey og Anders And på utrolig vis undgår at køre ud over en afgrund på grund af en uventet fleksibel afspærring.

Også lyden kan manipuleres, som det sker i *Window Cleaners* (1940), hvor Anders And råber gennem et nedløbsrør for at vække Pluto, men hvor Pluto bare sætter det ene bagben i nedløbsrøret, hvorefter lyden som en stor bule bevæger sig tilbage ad den vej den kom fra, og i stedet forskrækker Anders And selv, der står på den øverste etage af den høje bygning.

Komikken i karaktertegnefilmene foregår på flere niveauer, og derfor er tegnefilmene både sjove for børn og for voksne. For børnene er der stadig den fysiske komik, som i disse film videreudvikles og bliver en tand mere voldelig, end man ser

i *Silly Symphonies*. I *Donald's Nephews* (1938, *Anders And's nevøer*), hvor Anders And for første gang får besøg af sine tre små englenevøer Rip, Rap og Rup, lykkes det ham både at efterlade sit aftryk i væggen, efter at han er blevet mast flad mellem denne og døren, samt få hovedet klemt fast i sit klaver – endda op til flere gange.

Ud over den fysiske komik kan den voksne del af publikum more sig over de genkendelige situationer, hvori Anders And lander i *Donald's Nephews*. Her forsøger Anders at få de uregerlige nevøer til at lystre ved hjælp af en bog om moderne børneopdragelse, men bogen giver ikke Anders holdbare løsninger, og derfor er det yderst morsomt, da bogen til sidst fortæller en and på randen af et nervøst sammenbrud, hvis hjem netop er blevet smadret af de tre nevøer, at når alt kommer til alt, så er børn blot små engle uden vinger. Det får Anders til at eksplodere.

Brugen af bøger, tv eller radio som leverandør af sandheder er en tilbagevendende begivenhed i Disneys korte tegnefilm og fungerer som en slags kommentar til handlingen; en medspiller der giver yderligere fremdrift til historien.

En anden form for medspiller er den fysiske fremstilling af en karakters tanker eller moralske overvejelser. I *Donald's Better Self* (1938) kæmper Anders And med sin samvittighed, personificeret som hhv. en engel og en djævel, om, hvorvidt han skal tage i skole eller pjække. Den dårlige samvittighed har nemt ved at overtale Anders til en fisketur, for Anders har ikke lyst til at gå i skole. Det er morsomt at se, hvor nem Anders er at overtale, især fordi publikum udmærket genkender situationen og har nemt ved at forstå, hvorfor han hellere vil på fisketur end gå i skole. Den gode samvittighed tæver dog den

dårlige samvittighed, og moralen er klar: Det er vigtigt at gå i skole og lære noget! Filmen ender derfor med, at Anders omsider glad og ubekymret går til skole, og roen er genoprettet.

Både Disneys karaktertegnefilm og serien *Silly Symphonies* blev store succeser, og sidstnævnte peger, sammen med de allertidligste korte eventyr-tegnefilm fra 1920'erne, frem mod Disneys langfilm, som kommer til i slutningen af 1930'erne. David Hands *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, *Snehvide og de syv dværge*) bliver den første langfilm, og det nye format er med til for alvor at konsolidere Disneys position.

Kedelige mennesker og sjove dyr. *Snow White and the Seven Dwarfs* betegner i høj grad Disneys ønske om at levere god, opbyggelig og virtuos underholdning til børn. Filmen er derfor i det store og hele renset for det anarki, der præger de bedste kortfilm med Anders And.

Hovedpersonerne er i *Snow White and the Seven Dwarfs*, som i de fleste øvrige Disney-langfilm, temmelig kedelige. Komikken bliver dermed forvist til sidepersonerne, der ofte er menneskelignende dyr – i *Snow White and the Seven Dwarfs* er det dog dværgene. Halvkedelige hovedpersoner som Bambi, Askepot, Mowgli, og senere Belle, Pocahontas og Mulan, er derfor altid omgivet af vidunderlige, animalske følgesvende, der kan skabe lidt liv i kludene. Symptomatisk er bipersoner som de syv dværge, Stampe, Tim og Bum, Baloo, Kong Louie, Lumière, Timon og Pumba typisk blevet mere populære end filmenes titelpersoner, de usjove mennesker.

Med sig fra *Silly Symphony*-traditionen har *Snow White and the Seven Dwarfs* dog en utrolig musikalitet. I de indlagte sang-



Dumbo

og musiknumre giver filmens plot efter for en trang til at udfolde sig i tegnede optrin. Især scenen, hvor Snehvide og dværgene en aften synger, danser og spiller, bugner med musikalske gags, der er perfekt realiseret til den tegnede billedside.

I enkelte af Disneys spillefilm er der dog blevet plads til scener af anarkistisk komik; *Dumbos* (1941, instrueret af Ben Sharpsteen) tilfældige drikken af en tønne med alkohol i ledsages af den berømte 'pink-elefant-scene', der nærmest er et katalog over tegnefilmens muligheder for at skabe surrealistisk komik.

Disneys amoralske konkurrenter. Disney var det dominerende tegnefilmstudie i 1930'erne både med hensyn til korte og lange tegnefilm, men i 1940'erne mødte

studiet en stigende konkurrence fra MGM og især Warner Bros., der udviklede en ny type korte tegnefilm, der adskiller sig fra Disneys på flere områder.

Warners tegnefilm er både frakkere, sjovere og mere voldelige end Disneys film. Hos Warner finder man ikke belærende historier med moraler – tværtimod. Warners figurer opfører sig amoralsk og undskylder ikke på noget tidspunkt for deres opførsel. Historierne er ofte mere plotsvage og derfor mere gagbaserede end Disneys korte tegnefilm, og grænserne for, hvad der er muligt i tegnefilmuniverset, udvides yderligere.

Hvor Disney havde succes med Anders And, Mickey Mouse m.fl. opbyggede også Warner et persongalleri som bl.a. omfattede Snurre Snup, Daffy Duck og Elmer Fjot og senere også Hjulben, Grim E. Ulv og

Speedy Gonzales.

Disneys figurer har flere menneskelige træk og flere facetter i deres personlighed end Warners, hvilket gør det nemmere for publikum at identificere sig med en figur som Anders And end med Daffy Duck, men da Warners historier er mere gag-baserede, betyder det intet. Hos Warner er det ikke figurernes personlighed, der betyder noget, men i stedet deres drift. Snurre Snup har ganske vist menneskelige træk i sit udseende, men han styres af sin drift og har kun ét formål: at drille den dumme jæger Elmer Fjot.

Den rene drift går igen i Warners chase-tegnefilmserie af Chuck Jones om Grim E. Ulv og Hjulben, hvis eneste formål er at jage eller blive jaget. Grim E. Ulv har stirret sig blind på sit projekt. Han *må* bare jage Hjulben, der hele tiden snyder ham til trods for ulvens ellers opfindsomme fælder. Grim E. Ulv ender derfor altid selv med at havne i de fælder, han har sat op for Hjulben, og han kommer gang på gang forfærdeligt til skade.

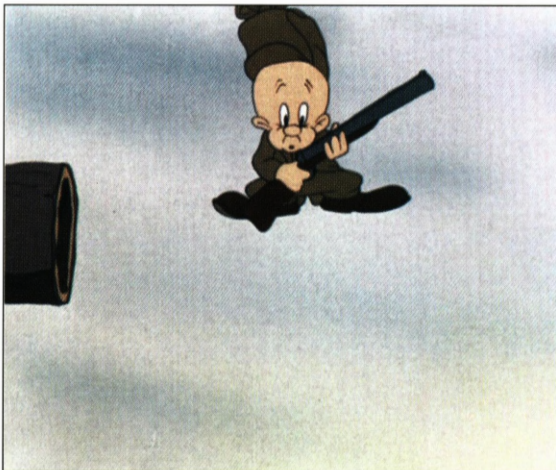
I Disneys korte tegnefilm udstilledes karakterernes svage sider til at skabe

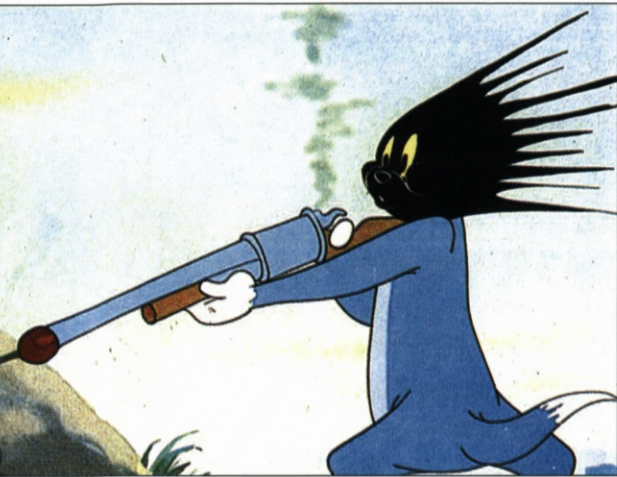


Grim E. Ulv og Hjulben i *Going! Going! Gosh!*

komik, uden at det på noget tidspunkt blev ondskabsfuldt, og man mistede heller ikke sympati for figurerne. Hos Warner derimod hånes og udstilles figurerne for deres dumhed. I Robert Clampetts *The Big Snooze* (1946, *Elmer Fjot siger op*) snyder Snurre Snup Elmer Fjot ved at vende en hul træstamme rundt, mens Elmer er inde i den. Det resulterer i, at Elmer Fjot løber ud over afgrunden, og da han hæn-

The Big Snooze





The Duck Doctor

gende i luften bliver klar over at noget er galt, erstattes han af en stor slikkepind, der bærer hans hat. For en god ordens skyld bærer slikkepinde påskriften ”Sucker”. Når Elmer Fjot løber ud over en afgrund, er det altså ikke nok at lade situationen stå for sig selv. Hos Warner understreges situationen ved at bruge en visuel metafor, som udstiller ham en ekstra gang og giver en endnu større komisk effekt.

Ophævelsen af naturlovene. Grænserne for det mulige udvides i Warners og MGM’s tegnefilm. Hvor den fysiske komik hos Disney gjorde det muligt at efterlade sit aftryk på muren, hvis man var blevet klemt mellem den og en dør, går Warner et skridt videre og lader figurerne tåle alskens strabadser ved at lade deres kroppe være mere fleksible, så de selv bliver mast helt flade, hvis noget tungt rammer dem fra oven. I MGM’s serie *Tom and Jerry* af Joseph Hanna og William Barbera føres denne teknik endnu videre, og figurerne kan her tage form som harmonikaer, vaser og bowlingkegler.

Da nogle af Warners tegnefilm ikke er

bundet så fast op på en historie som Disneys, men nærmere er en række gags placeret som perler på en snor, ligger komikken i at se Elmer Fjot eller Grim E. Ulv komme til skade på mange forskellige måder. Publikum ved derfor med sikkerhed, at ulykken vil indtræffe, men bare ikke hvordan. Hvor Disney, som forklaret tidligere, udvidede naturlovene, kan man hos Warner og MGM i stedet tale om en regulær ophævelse af dem. Warners animatorer sætter sig suverænt på retten til og muligheden for at ophæve naturlovene, indtil de selv vælger at indføre dem igen.

Derfor er det muligt for Hjulben at løbe lige igennem den tunnel Grim E. Ulv har malet på en klippevæg, men når ulven selv prøver, er klippevæggen intakt, og han kommer naturligvis til skade, ligesom Snurre Snup kan flytte rundt på indgangen til sin hule, for at Elmer Fjot ikke skal skyde ned i den. Ophævelsen af naturlovene kan også bruges til at håne figurerne for deres dumhed. Elmer Fjot eller Grim E. Ulv kan derfor løbe ud over en afgrund, hænge i luften i et stykke tid, mærke efter at der ikke fast grund under dem, for derefter at falde til jorden. Det er først når det går op for figurerne selv at de har kvajet sig, at de falder.

I Warners tegnefilm er de forskellige små gags ofte vigtigere end selve historien, der kæder dem sammen, og de små gags bliver udnyttet til fulde. Især instruktøren Tex Avery, der arbejdede for Warner i slutningen af 1930’erne og begyndelsen af 1940’erne, beherskede overdrivelsens kunst i at gentage et gag mange gange i løbet af én kort tegnefilm. Han perfektionerede sin stil hos MGM, som han skiftede til i 1942. I *King Size Canary* (1947, *Kæmpekanariefuglen*) finder en sulten kat en radmager kanariefugl og en flaske med plantesupergødningen ’Jumbo-Gro’.

Katten fodrer kanariefuglen med supergødningen, hvilket gør, at fuglen vokser sig meget større end katten. Katten føler sig truet af den meget store fugl, drikker selv lidt af supergødningen og begynder jagten på fuglen. Flasken med plantegødning når videre til både en hund og en mus, og den sidste halvdel af filmen omhandler kattens og musens forsøg på at blive den største, så de drikker på skift af plantegødningen, indtil de til sidst står på en meget lille jordklode og fortæller publikum, at nu bliver filmen nødt til at slutte, da de er løbet tør for plantegødning. Tex Avery lader dermed gagget accelerere, indtil det ikke længere er muligt at arbejde videre med det, og derfor må filmen af naturlige årsager stoppe. Tex Avery forsøg-



King Size Canary

te hele tiden at udvide grænserne for det mulige i sine tegnefilm, og især i hans film

The Autograph Hound



finder man et komisk element, som går ud på at bogstaveliggøre de sagte replikker. En figur kan således sige replikken "I went to pieces", hvorefter hans kropsdele falder fra hinanden.

Den vilde jagt. Disney, Warner og MGM benyttede grundlæggende den samme type af fysisk komik, idet det i alle tilfælde er en form for falden-på-halen-komik, der anvendes. Forskellen ligger blot i voldsomheden og antallet af gags, ligesom tempoet er noget hurtigere i Warners og MGM's film, hvilket naturligvis skyldes, at tegnefilmene i højere grad er gag- og chase-baserede end Disneys tegnefilm. Især i *Tom and Jerry*-serien udgøres store dele af filmene af en eller flere chase-scener, men tegnefilmens største chasemester var Tex Avery. Han perfektionerede chasen, hvor figurerne typisk haster gennem en labyrint af døre som de smækker bag sig. Dørene kan som i *The Screwy Truant* (1945) være placeret på alle vægge, gulve og lofter i et hus, og rummet bliver derfor scene for en surreel og accelererende jagt på tværs af naturlovene.

Disneys korte tegnefilm er sjove for både børn og voksne, men hvor Disneys komik næsten udelukkende er fysisk, blander Warners og MGM's animatorer den fysiske komik med en anden form for komik, der i højere grad henvender sig til det voksne publikum. Således udvikles der en selvbevidsthed hos figurerne omkring mediet og den fortælling, de befinder sig i, ligesom der produceres parodier af bl.a. Disneys film, men også intertekstuelle referencer taget fra filmverdenen inkorporeres. Både filmklassikere, genrekonventioner og Hollywoodstjerner er mål for satire i Warners og MGM's tegnefilm, hvor bl.a. instruktørerne Tex Avery og Friz Freleng tager pulsen på Hollywood ved at lave små

film om stjernernes succesfulde liv. I Averbys *Hollywood Steps Out* (1941) møder vi derfor karikaturer af både Clark Gable, Peter Lorre og Cary Grant, der alle er til stede på den samme natklub. Der er kun få fysiske gags, og komikken består først og fremmest i for publikum at genkende de forskellige kendisser, hvorfor tegnefilm af denne type udelukkende er rettet mod det voksne publikum. Denne form for komik får en lidt bredere appel, når Snurre Snup i Clampetts *What's Cookin' Doc?* (1944) imiterer de kendte Hollywoodskuespillere ved at ændre sin stemme og lægge ansigtet i de rette folder. Her ses en kombination af komikken fra Snurre Snup-tegnefilm med komikken fra karikaturtegnefilmen, og derfor har denne type film naturligvis en bredere appel, da det ikke er nødvendigt at fange alle de indforståede gags for at kunne more sig.

Også Disney forsøgte sig med parodier på tidens stjerner. I *Mickey's Gala Premier* (1933, *Mickeys gallapremiere*) har Mickey Mouse instrueret en film, som fremvises for Hollywoods jet set. Til slut overdænges instruktøren med kys af en stærkt karrikeret Greta Garbo. Garbo optræder også i den vellykkede *The Autograph Hound* (1939), hvor Anders And sniger sig ind i et filmstudie for at samle autografer fra de store skuespillere. Han er bestandig ved at blive smidt ud af en vranten, irsk betjent, indtil Shirley Temple genkender ham som stjernen Donald Duck! Andens egen autograf bliver herefter efterspurgt af alle skuespillerne, herunder Garbo, Clark Gable og The Marx Brothers.

I'm not Dumbo! I den spæde begyndelse var de ansatte hos Warner tidligere ansatte hos Disney og derfor minder de første Warner-tegnefilm om Disneys. I slutningen af 1930'erne kommer nye folk til og

Warner udvikler, med instruktørerne Robert Clampett, Chuck Jones, Tex Avery og Friz Freleng i spidsen, en ny stil som på en gang forholder sig til og distancerer sig fra Disneys produktioner. I Clampetts *The Bashful Buzzard* (1945) sender mor musvåge sine unger ud for at hente mad. En fanger en ko, mens en anden fanger en elefant med store ører, der bærer skiltet "I'm NOT Dumbo". Warner gør således grin med Disneys figurer og produktioner, men definerer sig samtidig som et alternativ til Disney. Dermed forholder de sig både til konkurrenten og afviger fra den på én gang.

Warners forholden sig til Disney fortsætter gennem årene. Der er flere tegnefilm, der låner groft fra Disneys produktioner, og nogle er endda regulære parodier på Disneys tegnefilm. Således bliver Disneys *Snow White and the Seven Dwarfs* med Clampetts *Coal Black and de Sebben Dwarfs* (1943) en parodi på Snehvide, hvor alle hovedpersonerne er sorte. Samme år lancerer Warner med Clampetts *A Corny Concerto* (1943) en parodi på Disneys langfilm *Fantasia* (1940). I Warners udgave udspilles koncerten i Corny-gie Hall med Elmer Fjot som kluntet dirigent, hvis bukser falder ned og flip ryger op i hovedet. Ligesom i *Fantasia* er der små musikalske indslag, bl.a. skræpper en lille Daffy Duck-lignende ælling meget uskønt med på Johann Strauss' *An der schönen blauen Donau*. Warner udnytter den klassiske musik på samme balletlignende måde som i *Fantasia*, og både den overordnede handling og de indlagte gags er koreograferet perfekt til musikken, og inspirationen er overordentlig tydelig.

Også Disneys tidlige film måtte tage imod kærlig behandling hos Warner. Den tidligere omtalte *The Tortoise and the Hare*

er således både blevet til Averys *Tortoise Beats Hare* (1941), Clampetts *Tortoise Wins by a Hare* (1943) og Frelengs *Rabbit Transit* (1947). I alle Warners udgaver vinder skildpadden, men kun ved at snyde i løbet. Derfor er der ingen morale som i Disneys udgave, og i *Rabbit Transit* ender skildpadden ovenikøbet med at få Snurre Snup arresteret for at overtræde fartgrænserne, hvorefter han siger til publikum: "Ain't I a stinker?"

Selvbevidsthed og metakomik. Den direkte henvendelse til publikum ser man også hos Disney, idet Anders And ofte blinker ud til publikum, når han har fået en ekstra god idé, eller når han lige har opdaget, hvordan han skal snøre Rip, Rap og Rup. Hos Warner udnyttes denne direkte henvendelse på cirka samme måde ved at lade Snurre Snup tale direkte til publikum eller ved at holde et skilt op som understreger gagget. Tex Avery videreudvikler også denne idé hos MGM i bl.a. figuren Screwy Squirrel, der i *Happy Go Nutty* (1944) forfulgt af en hund løber ind i en mørk hule. Publikum kan ikke se, hvad der sker, men kun høre et voldsomt brag. Screwy tænder en tændstik og siger: "Sure was a great gag. Too bad you couldn't see it".

Warner-figurerens selvbevidsthed omkring mediet, de befinder sig i, betyder samtidig, at de kan gribe ind i selve den filmiske proces. I Chuck Jones' *Duck Amuck* (1953) skændes Daffy med sin skaber, fordi denne hele tiden ændrer ved baggrunden, giver Daffy forkerte kostumer på eller piller ved lyden til andens store frustration. Der er ingen grænser for, hvordan man kan lege med mediet. I Tex Averys *Lucky Ducky* (1948) ser man sågar figurerne løbe forbi et skilt med teksten "Technicolor ends here", og idet figurerne



A Corny Concerto

passerer skiltet, forsvinder billedets farver.

Indførelsen af tv i slutningen af 1940'erne betød langsomt afslutningen på tegnefilmens guldalder. Der blev stadig produceret korte tegnefilm langt ind i 1950'erne, men der var ikke længere det samme behov for de korte tegnefilm i biografene. Disney, som siden slutningen af 1930'erne havde produceret tegnefilm i spillefilmlængde, beholdt fremover sin status i biografen med de lange tegnefilm og overførte de korte tegnefilm til tv-mediet. For tv'ets komme betød netop, at tegnefilmen fandt et nyt medie at boltre sig i, og de korte film produceret i tegnefilmens guldalder i tiden mellem 1930 og 1960 har siden været synlige på tv-skærmene verden over. Med tv'ets komme døde dermed den klassiske syv-minutters kortfilm fra Disney, Warner og MGM og med den tegnefilmens vanvittige, absurde, surrealistiske og meget hurtigt komik.

Tegnefilmen flytter til tv. 1950'erne blev en økonomisk nedgangstid for den amerikanske filmindustri. De store studiers til-

tagende problemer med at tilbageerobre publikum medførte krav om nedskæringer. Som oftest fandt disse sted i tegnefilm-afdelingerne, hvor udgifterne var eksploderet i løbet af 1940'erne og 1950'erne. MGM, der stod bag *Tom and Jerry*-serien samt Tex Avery's mesterværker, lukkede helt deres animationsafdeling i 1957.

Tom and Jerrys bagmænd, Joseph Hanna og William Barbera, flyttede derfor deres talent til tv-mediet, hvor de hurtigt skulle opleve en ny guldalder.

Makkerparret stod for en række af 1960'ernes mest populære tegnede tv-serier: *Huckleberry Hound* (1958-62), *Yogi Bear* (1960, *Yogi Bjørn*), *The Flintstones* (1960-66, *Familien Flint*) og *Scooby-Doo* (1969-86). Stilen i disse serier er milevidt fra Warners og MGM's klassiske kortfilm. Inspireret kraftigt af den visuelle stil og humor i studiet UPA's populære serie om *Mister Magoo* (1949-59) er Hanna og Barberas tv-serier hovedsageligt blottet for ekstrem vold og langstrakte chase-scener. Komikken er på en gang mere afdæmpet sofistikeret og mere barnlig: Forældre kan i *The Flintstones* nyde satiren over den forstadsidyl, som i efterkrigsårene blev en realitet for de fleste tv-ejere, mens børnene kan more sig over seriens uskyldige fremstilling af et familieliv, hvor hundehvalpen er en klodset dinosaur og familiebilen er drevet af fars og mors hurtigt-løbende fødder.

Hanna og Barberas tv-serier var nemlig netop tv-serier; de forløb i halvtimes episoder, hvor plottet var modelleret efter tidens øvrige *sitcoms* som *Father Knows Best* (1954-60) og *The Honeymooners* (1955-56). Dermed blev tegnefilmen til talefilm. De stort set stumme chase-sekvenser i serierne om *Tom and Jerry* og *Roadrunner* var båret af konstant musik, der kommenterede handlingen på en ikke-

verbal måde. I Yogi Bjørns, Fred Flintstones og Scooby-Doos univers er den musikunderstøttede handling ikke så central som talen. Handlingen – og dermed meget af komikken – ligger i replikkerne, ikke i billederne.

Samlet byder Hanna og Barberas billigt producerede tv-serier hverken i teknik eller komik på kvalitet i den forstand, som man finder i det klassiske output fra Disney, Warner og MGM, hvilket naturligvis var tydeligt for seriens animatorer. Som filmhistorikeren Leonard Maltin udtrykker det, er 'tegnefilmene produceret af Hanna-Barbera og deres mange efterlignere bevidst dårlige: samlebandskortfilm udført modstræbende af tegnefilmveteraner, der hader det, de laver' (citeret fra Wells 2003, s. 24).

Animeret white trash. Også for Disney betød 1960'erne og 1970'erne problemer. Studiet forsøgte stadig mere desperat at malke deres komiske formulaer i spillefilm som *The Rescuers* (1977, Bernard og Bianca, instrueret af Lounsbery, Reitherman og Stevens) og *The Fox and the Hound* (1981, Mads og Mikkelt, instrueret af Bernan, Rich og Stevens). Perioden så også gentagne forsøg på en besynderlig type tegnefilm: Tegnfilm for voksne. Især Ralph Bakshi eksperimenterede med denne form, mest vellykket i debutfilmen *Fritz the Cat* (1972) efter Robert Crumbs undergrundstegneserie. Titelkatten er en collegestuderende i New York, der bruger sin tid på venner, piger og stoffer, og filmen skildrer i ironisk form tidens politiske klima med svin som politimænd og krager som sorte. *Fritz the Cat* var den første tegnefilm, der fik den amerikanske *X rating*, der typisk benyttes til stærkt erotiske film, og det er da også ganske bizart (og sjovt) at se tegnede, antropomorfe dyr

have sex med hinanden.

Bakshi fortsatte stilen (dog nu med mennesker i stedet for dyr) i *Heavy Traffic* (1973, *Stærk tobak*), men bevægede sig med *The Lord of the Rings* (1978, *Ringenes herre*) ind i et afpolitiseret, komikløst og forholdsvist kedeligt fantasiunivers. Her benyttede Bakshi sig i udbredt grad af teknikken *rotoscoping*, hvor filmens personer er tegnet efter filmoptagelser af rigtige mennesker. Dette giver filmen en ujævn æstetik, hvor animationen virker flimrende og lidt stiv. Samtidig mangler filmen narrativt momentum, og slutningen med slaget ved Helms Kløft virker noget uafklaret. *The Lord of the Rings* formår dermed hverken at tilfredsstille animationsfans, fantasyfans eller de mange tilskuere, der stadig forbinder tegnefilm med sjove film.

Denne opfattelse skulle blive cementeret på tv, da en ny generationstegnet sitcom i 1989 fik premiere. Matt Groenings *The Simpsons* er en postmoderne fortælling om en dysfunktionel familie i den fiktive by Springfield. Far arbejder på det lokale atomkraftværk, mor er hjemmegående, mens den 11-årige Bart er en regulær

South Park



underachiever, og hans lillesøster, Lisa, er for intellektuel til at blive forstået af sin tåbelige familie. Spædbarnet Maggie mæler aldrig et ord.

Komikken er primært udgjort af en ætsende satire over det amerikanske samfund samt en kavalkade af *in-jokes*, der refererer mere eller mindre tydeligt til tidens populærkultur og de etablerede (film)klassikere. Ifølge *The Simpsons'* animatorer er Welles' *Citizen Kane* (1941) seriens oftest parodierede film, fulgt af Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968, *Rumrejsen år 2001*), *The Shining* (1980, *Ondskabens hotel*) og *A Clockwork Orange* (1971). Samtidig er der med Simpson-familiens favorit tv-show, tegnefilmserien *The Itchy and Scratchy Show*, en hilsen til *Tom and Jerry*; Itchy og Scratchy er henholdsvis en mus og en kat, der bestandig jager hinanden. I tråd med tiden er der dog indlagt en række splattereffekter, når de to pattedyr gør det af med hinanden.

Komikken i *The Simpsons* bliver dermed en besk og udspekuleret opdatering af *The Flintstones'* milde satire over det moderne liv tilsat en selvbevidsthed og et væld af referencer, der ikke lader Warners kortfilm fra 1940'erne noget efter.

The Simpsons formår samtidig at fremvise USA's lave middelklasse i et noget mindre flatterende lys end i den samtidige sitcom *Roseanne* (1988-97), hvis miljø hovedsageligt er identisk med familien Simpsons. *The Simpsons'* status som tegnefilm giver serien mulighed for særligt grovkornede gags, der aldrig var gået an i *Roseanne* eller en anden "rigtig" sitcom; dette gælder fremstillingen af den lokale, indiske kioskejer Apu, den aldrende, skruppelløse kapitalistkonge Monty Burns, der ejer atomkraftværket, og især familiens neandertallignende overhoved, Homer Simpson, der vel er det dårligst

begavede menneske, der har været hovedperson i en sitcom.

"Oh my God – they killed Kenny!" Siden premieren på *The Simpsons* har en række andre tåbelige personer gjort sig gældende i lignende, udspekulerede tegnefilm på tv. I MTV's *Beavis and Butt-Head* (1993-97) af Mike Judge opgraderes Bart Simpsons skoledreng til egentlige *slackers* – drenge i starten af puberteten, der synes, at heavy metal, nøgne damer og alle typer af rusmidler er "cool". De to kvajpanders eventyr foran tv-skærmen (hvor de kommenterer MTV's musikvideoer) og i det virkelige liv fungerer igen som en satire over USA's white trash og denne befolkningsgruppes forhold til og afhængighed af tv-mediet.

Endnu mere grotesk er den amerikanske lillebyidyl i Trey Parker og Matt Stones serie *South Park* (1997-). Her kontrasteres titelbyens beboeres groteske behov og adfærd med fire små drenges synsvinkel. Drengene Kyle, Stan, Cartman og Kenny må gang på gang forholde sig til de voksnes bizarre behov, fordomme og løgnehistorier, hvilket kontrasteres yderligere i forhold til drengen Cartmans overvægt og ønske om aldrig at gøre 'det rigtige', men at få mere at spise og at få magt over de svage. *South Park* synes dermed at finde en særlig glæde (og eksistensberettigelse) som ventil for politisk ukorrekthed og overskrider af tabuer. Homoseksuelle dyr, bingoværten Jesus Kristus, Saddam Hussein, Charles Manson og en talende menneskelort udgør eksempelvis en del af seriens bipersoner. Som fast, komisk element i *South Park* er endvidere den socialt belastede dreng Kennys ofte temmelig voldsomme død, der ledsages af Stans replik "Oh my God, they killed Kenny!" I næste afsnit er Kenny dog altid i live igen

– og kan så henimod slutningen aflives igen.

Den visuelle stil i både *The Simpsons*, *Beavis and Butt-Head* og *South Park* er bevidst grim. De gule personer med deres udstående øjne i *The Simpsons*, de grimme, kantede drenge Beavis og Butt-Head og den collageagtige, naivistiske stil i *South Park* udgør en slags grimhedens æstetik, der i sig selv låner til seriernes krasse satire. De betegner dermed et bevidst alternativ til både den Disney-inspirerede animationstradition, med dens omhyggelige teknik, musikalske handling og antropomorfe dyr, og til de ”rigtige” tv-sitcoms, hvis situationskomik virker tam og politisk korrekt i sammenligning.

Disneys comeback. Mens *The Simpsons* genindførte den tegnede sitcom i tv's primetime, oplevede Disney er regulært comeback i slut-1980'erne og start-1990'erne med *The Little Mermaid* (1989, *Den lille havfrue*, instrueret af Clements og Musker), *Beauty and the Beast* (1991, *Skønheden og udyret*, instrueret af Trousdale og Wise) og *Aladdin* (1992, instrueret af Clements og Musker). Især *Aladdin* markerer en mere moderne tilgang til komik.

Med hjælp fra Robin Williams' (på dansk Preben Kristensens) talepræstation som flaskeånden Genie bliver filmen i en række scener til et eldorado af gags, der illustrerer Genies stand up-agtige talestrøm. *Aladdin* er hurtigere, sjovere og mere opfindsom i sin komik end nogen anden, tidligere Disney-film. Der brydes også med det etablerede Disney-dogme om at holde sig fra metakomikken. Således får Genie eksempelvis Pinocchios hoved (inklusive voksende næse), da han tror, Aladdin er ved at lyve for ham, lige-

som han i slutscenen optræder med en Fedtmulehat på, hvilket giver komikken en drejning mod en indforstået viden om Disney-koncernen og især dens strøm af merchandise. Der er også et enkelt nik til Warner Bros.' tradition for de tegnede figurers bevidsthed om tegnefilmens dramaturgi: For at få Aladdin til at frigive sig trækker Genie på et tidspunkt manuskriptet til *Aladdin* frem og siger: ”Psst! Your line is: 'I'm going to give free the genie.’”

Aladdins brug af komik skulle blive skoledannende for Disneys følgende spillefilm. Traditionen med de noget vage og intetsigende (menneske)hovedpersoner er intakt, og komikken ligger fortsat i munden på og i opførslen hos hovedpersonernes animalske følgesvende. Men metakomikken og selvbevidstheden får en prægnant rolle, især i *Lion King* (1994, *Løvernes konge*, instrueret af Allers og Minkoff), *Hercules* (1997, instrueret af Clements og Musker) og *The Emperor's New Groove* (2000, *Kejserens nye flip*, instrueret af Dindal). *Lion King* blev den nyere tids største hit for Disney, men udspiller sin Hamlet-inspirerede historie på forbavsende usjov vis. Filmens komik er i særlig prægnant grad henvist til to bipersoner, markatten Timon og vortesvinet Pumba, der synger, prutter og æder sig gennem filmen.

Legetøj, monstre og superhelte. I løbet af 1990'erne fik Disney for første gang nogensinde reel konkurrence på markedet for tegnefilm i spillefilmlængde. I første omgang var den til at leve med for Disney, da den kom fra computeranimationselskabet Pixar, som har samarbejdet med Disney om alle sine lange animationsfilm. Under ledelse af pioneren John Lasseter havde Pixar markeret sig i anden halvdel af 1980'erne med en stribe charmerende

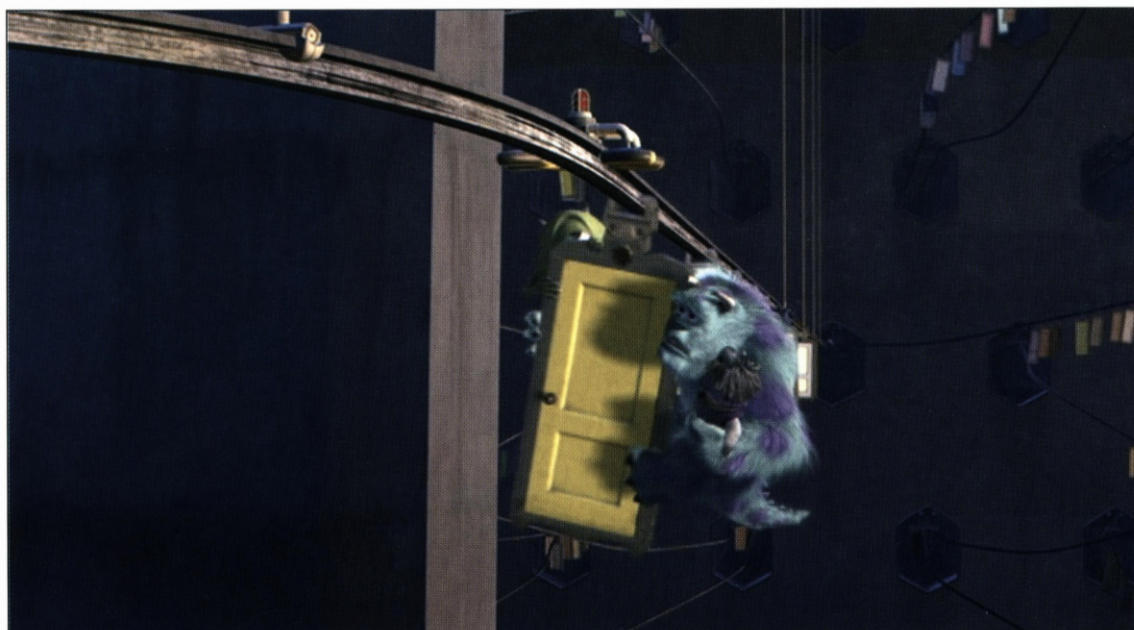


Aladdin

kortfilm, der i høj grad vendte tilbage til tegnefilmens første eksistensgrundlag: At gøre det umulige muligt. *Luxo Jr.* (1986)

er en genial minifortælling, hvor en barnearkitektlampe leger med en bold foran sin undrende forælder, mens *Tin Toy*

Monsters, Inc.



(1988) viser et mekanisk legetøjs frygt for at blive leget med af et voldsomt blebarn. Lasseter undgår i disse film den disneyske antropomorficerings af døde objekter; arkitektlamperne i *Luxo Jr.* er netop arkitektlamper og må udtrykke sig uden ansigter og lemmer. Dette har en indlejret komisk effekt; latteren ligger netop i det utrolige i at se hverdagsobjekter som arkitektlamper, ethjulede cykler, legetøj og brev vægte opføre sig som personer. Med de senere kortfilm *For the Birds* (2000, instrueret af Ralph Eccleston) og *Boundin'* (2004, *Det glade får*, instrueret af Bud Luckey) er Pixar rykket tættere på et ideal, der minder om Disneys *Silly Symphonies*. De menneskelignende dyr, den letkøbte morale og *Boundin's* fortælling i rim peger i høj grad tilbage til *The Wise Little Hen*. Samtidig bringer Pixar med disse film den korte tegnefilm tilbage i biograferne, som forfilm til deres egne langfilm.

Idéen om de døde objekter, der lever deres eget liv, når vi kigger væk, er grund-

tanken i Pixars, og Lasseters, første spillefilm, *Toy Story* (1995), om drengen Andys meget levende legetøj. Filmen skabte med sin nyskabende computeranimation en sensation, men flere anmeldere bemærkede, at filmens store succes primært lå i dens velfortalte historie og gode figurgalleri. *Toy Story* udnytter smart de forskellige stykker legetøjs fysiske egenskaber (f.eks. Mr. Potato Heads problemer med at beholde sit ansigt på) til fysiske gags, men filmens komik ligger hovedsageligt som en munter understrøm i karaktertegningen. Den kujonagtige dinosaur, de militærglade myresoldater og den selvgigtige rumhelt Buzz Lightyear, der ikke ved, at han blot er et stykke legetøj, besidder tilsammen et komisk potentiale, der kan udnyttes i sig selv eller som udgangspunkt for filmens mange, elegant udførte fysiske gags.

Denne taktik peger for så vidt tilbage til de bedste af Disneys klassiske spillefilm. Også i *Pinocchio* (1940, instrueret af Luske

Shrek



og Sharpsteen) og *Dumbo* ligger det komiske potentiale overalt i persongalleriet, og dette videreudvikles i Pixars to følgende spillefilm, Lasseters *a bug's life* (1998, *Græsrødderne*) om en myretue, der ved en fejltagelse kommer til at hyre en gruppe cirkusinsekter til at beskytte sig mod en bande hærgende græshopper, og, især, *Toy Story 2* (1999), hvor sidstnævntes reference til Kershners *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980, *Imperiet slår igen*) stod som Pixars hidtidige, komiske højdepunkt. Disse film cementerede Pixars status som tidens ledende skaber af gode og sjove fortællinger for børn og deres forældre.

Den børnevenlige tematik genfinder man i *Monsters, Inc.* (2001, instrueret af Peter Doctor), historien om monstrene i metropolen Monstropolis, der hver nat møder på arbejde og skræmmer små børn, da børnenes skrig er byens energikilde. Indgangsporten til børneværelserne går naturligvis gennem børnenes klædeskabsdøre, som fra et stort lager leveres til fabrikken via et transportbånd.

Den opfindsomme fortælling har en bred appel og leverer både fysisk komik til børnene og en mild satire over det moderne liv til den voksne del af publikum. Således behandler *Monsters, Inc.* livet på arbejdspladsen med alt, hvad det indebærer, lige fra sloganet "We Scare Because We Care" til den årlige medarbejderrevy og intern konkurrence på arbejdspladsen om, hvem der mon bliver næste måneds medarbejder. Filmen lægger sig forholdsvis tæt op ad Disneys produktioner bl.a. i figurernes nuttede udformning, men der henvises også til et af Tex Avery's gags i filmens højdepunkt: en lang chase på og igennem milliarder af klædeskabsdøre på firmaets lager.

Pixars to efterfølgende film, *Finding*

Nemo (2003, *Find Nemo*, instrueret af Andrew Stanton) og *The Incredibles* (2004, *De Utrolige*, instrueret af Brad Bird), rykker plotmæssigt tættere på realfilmen, og især *The Incredibles* spiller på genrekonventioner – i dette tilfælde fra agentfilm som De Palmas *Mission: Impossible* (1996) og James Bond-serien. Der er mindre fysisk komik i disse film og af de relativt få gags, der forekommer, er flere bygget op omkring en actionscene. På linje med realfilmen bliver komikken i *The Incredibles* dermed en del af filmens actionsekvenser.

I de tidligere tegnefilm var der ingen eller meget få dødsfald, og en af tegnefilmens konventioner, både hos Disney, Warner og MGM, har i den forbindelse været, at figurerne altid blev kede af det, hvis andre personer døde. I *The Incredibles* er der tale om en mere voldelig type animationsfilm, hvor mængden af dødsfald er højere end tidligere, og der bliver ikke stoppet op og grædt over de omkomne. Pixars film er i højere grad blevet rene genrefilm med alt, hvad det indebærer.

Eventyrlig intertekstualitet. Tidens væsentligste konkurrent til Pixar er DreamWorks. I et uheldigt sammenfald med Pixars *a bug's life* valgte DreamWorks som sin første computeranimerede film også at lancere en historie om myrer i 1998. Eric Darnells og Tim Johnsons *Antz* er dog især i sin komik væsensforskellig fra *a bug's life*. Hovedpersonen, myren Z, har nemlig Woody Allens stemme, og dens neurotiske storbykomik gennemsyrrer filmen; i *Antz'* åbningsscene er Z endog hos myrepsykolog! Med øvrige stemmer af Sharon Stone (den smukke myre), Sylvester Stallone (muskelmyren), Jennifer Lopez (den sexede myre) og Gene Hackman (den onde myre) eksisterer fil-

mens personer hovedsagelig i kraft af den viden, seeren har om skuespillernes øvrige roller. Denne sofistikerede humor er tydeligt tænkt til voksne, hvor *a bug's life* klart er en børnefilm. Allerede fra starten markerede DreamWorks sig således som et alternativ til Pixar.

DreamWorks' eventyr om den grønne trolde *Shrek* (2001, instrueret af Adamson og Jenson) både forholder sig til og tager afstand fra Disney – ikke ulig den stil Warner anlagde i den korte tegnefilms guldalder.

Filmen er en satire over Disneys organisation og en parodi på de eventyrfortællinger, Disney har fortalt gennem årtier. Alene filmens start er en ren parodi på startscenen i mange af Disneys langfilm. *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella* (1950, *Askepot*, instrueret af Geronimi, Jackson og Luske) og *Robin Hood* (1973, instrueret af Reitherman) begynder således med en stor eventyrbog, der åbnes. Det samme sker i *Shrek*, men da ender vores hovedperson, som i øvrigt læser eventyret på toilettet, med at rive en side ud og tørre sig bagi med den.

Både eventyrets form, men også kendte figurer fra Disneys film, bl.a. Pinocchio og Robin Hood, kommer således under kærlig behandling i et eventyr fyldt af omvendinger, hvor prinsen ikke får prinsessen, og hvor helten flygter fra dragen, der vogter prinsessens tårn, i stedet for at dræbe den. Udover disse afvigelser er eventyret fyldt med intertekstuelle referencer til tidens populærkultur, såsom tv-showet *The Dating Game* (1965-1986) og Wachowski-brødrenes *Matrix* (1999), ligesom man kan opleve Robin Hood danse riverdance.

Shreks visuelle stil minder med figurerenes runde former og store øjne om Disneys produktioner, mens arven efter

Warner kan spores i de intertekstuelle referencer, parodien på Disney, omvendingen af det umiddelbart forventede samt selvbevidstheden.

Stilen fortsætter i *Shrek 2* (2004), hvor de intertekstuelle referencer tager over og lader historien fylde mindre. Derfor minder *Shrek 2* i højere grad om *spooffilm* som Abrahams' *Hot Shots* (1991) og Wayans' *Scary Movie* (2000), hvis primære omdrejningspunkt er referencer til andre film.

I 2004 lancerede Disney *Home on the Range* (instrueret af Finn og Stanford) med den gode, danske titel *De frygtløse – the muuhvie*. Filmen er hverken særlig flot, særlig god eller særlig sjov, og den markerer også den sidste, håndtegnede spillefilm fra det traditionsrige studie. Disney har ganske enkelt ikke planlagt flere traditionelt animerede spillefilm. Dermed står tegnefilmen ved en skillevej, hvor computeranimationen fejrer store triumfer, og Pixar og DreamWorks – som moderne versioner af Disney og Warner Bros. – tilbyder henholdsvis god familieunderholdning og sofistikerede gags. Den traditionelle tegnefilm overlever primært på



Cartoon Network, tv-programmet *Disney sjov* og lignende steder, hvor billigt anime-rede serier tilbyder børn underholdning, der appellerer til den laveste fællesnævner.

Heldigvis er en del af fordums guld fra Disney, Warner Bros. og MGM udgivet på dvd. Her kan man så igen og igen opleve glæden ved at se en kat blive sprængt i luften og en hund blive slået i hovedet med en køkkenvask.

Litteratur

Bendazzi, Giannalberto (1994). *Cartoons: One hundred years of cinema animation*.

Bloomington & Indianapolis, Indiana University Press.

Dunne, Michael (2001). *Intertextual Encounters:*

In American Fiction, Film, and Popular Culture. Bowling Green, Bowling Green State University Popular Press.

Klein, Norman M. (1993). *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. London & New York, Verso.

Maltin, Leonard (1987). *Of Mice and Magic*. New York, Plume.

Schepelern, Peter (1998). "Klangen af billeder: Udviklingslinier i filmmusikkens historie". In: *Kosmorama 222*, København, Det Danske Filminstitut/Filmmuseet.

Wells, Paul (1998). *Understanding Animation*. London & New York, Routledge.

Wells, Paul. "'Smarter than the average art form': Animation in the television era" in Carol A. Stabile & Mark Harrison (eds.) (2003). *Prime Time Animation: Television animation and American culture*. New York & London, Routledge.