

Whoever's in charge here?

Af cand. mag. Jannie Leonhardt Andersen
Bragt i Noitamina 1/2006, www.noitamina.dk

"Whoever's in charge here?" synes at være et essentielt spørgsmål, der skaber et rungende ekko, både under og efter filmen. Et spørgsmål, der aldrig bliver besvaret helt, men nærmest starter en dominoeffekt, hvor ansvaret (og dermed svaret på spørgsmålet) bliver sendt videre. Når kendingsmelodien lyder, og det velkendte logo kommer frem, har vi en forventning om, hvad der skal til at ske. Vi er bekendte med det alternative univers og dets regler. Det ovenstående spørgsmål stiller vi som tilskuere allerede efter 30 sekunders spilletid, da det velkendte kaotiske univers syntes mere kaotisk end sædvanlig. Intet er som det plejer. Det er vi tilskuere ikke alene om at bemærke. Selv hovedpersonen kan ikke følge med i sin egen film og, hvad er mere vigtigt, i sit eget univers. Vores opmærksomhed bliver trukket væk fra selve filmen og rettet mod selve processen bag at lave en tegnefilm. Dette sker ved, at Daffy Duck fortæller os, hvordan tingene burde være i en tegnefilm, imens han forsøger at tilpasse sig det omskiftelige miljø og den bizarre transformation af sig selv.

Men hvad er det, der gør, at dette ellers velkendte univers pludselig syntes fremmed, og hvordan kan det være, at man som tilskuer ikke har noget imod, at filmen vender vrangen ud af sig selv, men nyder denne "nøgenhed", hvor alle indgåede fiktionskontrakter brister og skabes på ny i en udvidet version? I denne tragisk-komiske tegnefilm *Duck Amuck* fra 1953 findes der, efter min mening, flere interessante perspektiveringsmuligheder.

Jeg har valgt at koncentrere mig om to overlappende aspekter, der begge vil blive nærmere behandlet senere i denne tekst. Det drejer sig om det overordnede spørgsmål: "*Whoever's in charge here?*", som jeg for det første mener at kunne sætte i sammenhæng med den karnevalisme, som bliver beskrevet i bogen *Rabelais and his World* af Mikhail Bakhtin og med Bertolt Brechts episke teater.

I forlængelse heraf har det været meget nærliggende for mig at se på den nedbrydelse af selve tegnefilmsmediet. Det, der før havde en vis magi over sig, bliver nu serveret, hakket i små stykker. Dette sker gennem en selvrefleksiv og dekonstruktionvistisk dagsorden, som Dana Polan beskriver i sin artikel "A Brechtian Cinema? Towards a politics of self-reflexive film".

Med disse to perspektiveringsmuligheder in mente bliver jeg fristet til at opstille en hypotese om, at tegnefilmen *Duck Amuck* gennem sine filmæstetiske virkemidler og sin konstruktion (eller mangel på samme) har taget forskud på dekonstruktivismen.

Bakhtin og karnevalismen

Den russiske forfatter Mikhail Bakhtin (1895-1975) skriver i bogen *Rabelais and his World* om den franske forfatter Francois Rabelais' tekster, der blev skrevet i 1600-tallet. Bakhtin var en af de første, der tog Rabelais' tekster seriøs. De var hidtil kun blevet betragtet som værende af vulgær karakter og ikke værd at beskæftige sig med. Men for Bakhtin var det anderledes. Han insisterede på, at der i Rabelais' skatologiske forfatterskab både fandtes afgørende fakta om den folkelige humors historie og om praksissen i renæssancens karneval.

Det var særligt, hvad Rabelais skrev om karnevalet, der interesserede Bakhtin, og han forsøger at afdække de besynderlige sproglige og praktiske ritualer i karnevalsmiljøet. Kulturen omkring renæssancens karneval indebar en midlertidig suspendering af alle hierarkiske forskelle mellem folk og af forbudet mod anstødelig livsførelse. De, der levede under karnevalet, fordybede sig i den lystige fysiske skamfering, drukture og festlige optrin. Det var dette, der til sammen udgjorde karnevalet.

Bakhtin opdeler karnevalismen i tre elementer: rituelle skuespil, komiske digte og sange, samt anvendelsen af skældsord eller anden anstødende tale. Selv om Bakhtin adskiller de tre elementer, var de ofte tæt forbundet under selv karnevalet.

Karnevalismen forsøger at udrydde enhver ideologi, der urokkelig syntes at vide, hvordan verden ser ud, dette for at vise, at der altid vil være alternative opfattelser af, hvad virkeligheden er. Karnevalet er stedet, hvor det er muligt at afprøve individets nye muligheder for socialisering. Folk, der normalt lever adskilt på grund af hierarkiske grænser, deltager alle på lige fod inde på karnevalspladsen. Under karnevalet er der konsensus omkring at skabe en social samhørighed, der ligger ud over den normalt eksisterende.

Latteren er grundstenen, hvorfra karnevalismens ritualer udspringer, og det er latteren der "befrier" folket fra alt religiøs og gejstlig selvsikkerhed, fra al mystik og fromhed. Folket bliver også fuldstændigt frataget alt, der har med magi og bøn at gøre. De adlyder ingen ordrer eller beder om noget. Dette karneval med latteren i højsædet hører til uden for kirken i en helt anden sfære. Det er ikke et karneval, der ses af folket i form af et optog. Der er derimod tale om, at folket lever i karnevalet. Alle deltager, og der eksisterer intet liv uden for karnevalet. Klovne og tosser blev opfattet som det essentielle i karnevalet. De var ikke skuespillere og heller ikke rigtige mennesker, men stod på grænsen mellem livet og kunsten.

Bakhtin og Rabelais' karnevalisme var altså en festival, hvor der blev byttet rundt på de sociale klasser, blot for en dag. Kongen var tigger og tiggeren var konge. Der var tale om satire og det groteske. På denne dag var alle lige, og når dagen sluttes, kom alle tilbage til deres udgangspunkt. Man var bevidst om dette sociale skel mellem folk

og legede med det. Det var det latterlige og det ulogiske, der herskede, og en udenforstående ville stille spørgsmålet: *"Whoever's in charge here?"*.

Karnevalisme i Duck Amuck

Denne karnevalisme er efter min mening genspejlet i *Duck Amuck*, hvor der bliver vendt op og ned på det velkendte, og hvor der ikke syntes at være nogen struktur eller mening tilbage. Daffy Duck forsøger at fortælle en historie om en musketer, men bliver aldrig givet en mulighed for at fuldføre eller rettere sagt at starte på den. Det er det groteske og det satiriske, der er i spil. *Duck Amuck* leger med sit medie, eller mere præcist med en forestilling om mediet. Filmen antager, at vi ved, at tegnefilm er tegnet. Samtidig antager den, at vi er i stand til at risikere denne forestilling, for eksempel ved fremkomsten af den påtrængende kunstners pensel og blyant inden for den nuværende indstilling, mens filmen kører. Der er så sige tale om "direkte" tegnefilm, hvor der ikke er noget skel mellem historie og kunstner eller on- og off-screen. Der er simpelthen tale om, at vi som tilskuere får et kig bag "kulisserne", hvilket i sig selv er et meget radikalt budskab at forholde sig til. Dette ud fra en betragtning af, at filmen jo antager, at vi ved, at tegnefilmen er en gennemgående kunstig konstruktion, og at Daffy Duck ikke eksisterer og er til på samme måde som vi mennesker. Vi skal altså forholde os til, at den tegnede figur spiller en rolle og, på samme måde som en realfilmsskuespiller, kan gå ud af denne rolle og være "sig selv". Dette ironiske kaos synes ingen ende at tage, eftersom der hele tiden introduceres nye informationer, der bliver brugt og smidt væk, inden man når at forholde sig til dem. Et eksempel herpå er den hurtige skiftning i scenografi og kostumering i filmens start. I løbet af halvandet minut skal tilskueren (vi) opfange og bearbejde fem forskellige scenografier. Endvidere skal vi forholde os til den konstante indblanding fra en ukendt kunstner, hvis eneste mål syntes at være forsøget på at nedbryde Daffy Duck.

Disse konstante skift i scenografi, og den ukendte kunstners indblanding, gør, at filmen næsten bliver grotesk, og at det eneste man som tilskuer kan stille op er at more sig over Daffys tragiske skæbne, og det er netop denne latter, der opstår på bekostning af det tragiske, som efter min mening er med til at signalere, at den karnevalisme, som Bakhtin beskriver, stadig eksisterer, eller formuleret på en anden måde, denne karnevalismens ånd, med det groteske og ironien i front, genformuleres i *Duck Amuck*, da det her bliver tilladt at jonglere med den implicite fiktionskontrakt, der er formuleret mellem tilskueren og tegnefilmen.

Fiktionskontrakt

Når jeg anvender begrebet fiktionskontrakt, tænker jeg her på, at man som tilskuer har nogle bestemte forventninger til en tegnefilm, og at der er etableret en usynlig

kontrakt om, hvad der er tilladt og "ulovligt" inden for dette tegnefilmsunivers. En af de overordnede fiktionskontrakter er, at tilskueren godt ved, at tegnefilmen er et gennemgående kunstigt skabt medie, men at man indgår en kontrakt om, at man bliver enig med filmen om, at man accepterer dens virkelighed, på samme niveau som man accepterer en realfilm. Sagt på en anden måde, tilskueren "leger, at tegnefilmen er virkelig". Denne fiktionskontrakt bliver nedbrudt i *Duck Amuck*, ved at man som tilskuere konstant bliver konfronteret med, at dette er et kunstigt skabt medie. Et nærliggende eksempel på det er den ukendte kunstners pensel og blyant, der synes at komme til syne lige foran kameraet. Det kan igen sammenlignes med karnevalismen, hvor folket for en periode blev enige om at lege, at de var noget andet, end hvad de var. Det var her, at tiggeren og kongen gik hånd i hånd, og alle var lige. *Duck Amuck* eksisterer, som renæssancens karneval, altså på præmisserne om, at alt, hvad der eller syntes at være normalt, bliver suspenderet og erstattet af det ulogiske og latterlige.

En nyere form, der deler eller viderefører denne karnevalismens ånd, bliver formuleret af Bertolt Brecht, som med sit episke teater introducerer, hvad han kaldte for verfremdung-effekter.

Bertolt Brecht og det episke teater

Bertolt Brecht (1898-1956) ønskede at skabe distance mellem skuespilleren og rollen. Han ville nedbryde karakteren. Brecht anvendte, hvad han kaldte for verfremdung-effekter i sine forestillinger. De bestod blandt andet af inddragelsen af lysbilleder, kendte sange, filmklip, og ved at skuespillerne henvendte sig direkte til publikum. Verfremdung er Brechts æstetiske valg. Verfremdung skal sørge for, at kunstigheden i værket træder synligt frem, eller, udtrykt anderledes, den er et middel til at lade kunsten pege på sig selv. Med sin verfremdung var målet for Brecht at gøre det ellers velkendte til noget helt fremmed. Brecht ønskede ikke, at publikum skulle forfalde til illusoriske drømme, sådan som det almene teater påbød dem. Publikum skulle derimod være bevidst om illusionen og forsøge at "bryde" med den. Dette opfordrede Brecht til ved at lade sine skuespillere både spille og kommentere sine roller. Et eksempel på Brechts verfremdung er i forestillingen *Moderen*, hvor det eneste skuespillerne gjorde, var at sidde på scenen og recitere deres replikker og kommentere, hvordan det var.

Denne Brechtiske verfremdung har efter min mening stået som inspiration i forbindelse med produktionen af *Duck Amuck*. Daffy Duck henvender sig både til den ukendte kunstner og til tilskuerne gennem hele filmen. Daffy Ducks adressering til tilskuerne foregår en stor del af filmen gennem hans direkte henvendelse til kunstneren. Det bliver ved hjælp af blikretning vist, hvornår Daffy Duck henvender sig til kunstneren, og hvornår han henvender sig til tilskuerne. Daffy Duck kigger ned, når han taler til tilskuerne. Denne nedadgående blikretning fortæller samtidig, at Daffy

Ducks tilskuere befinder sig i en biograf, og at Daffy Duck ser ned fra filmklæret. Daffy Duck kigger direkte i "kameraet", når han taler til kunstneren. Ved at Daffy Duck kommenterer den manglende konsensus i den film, han "skal spille med i", bliver tilskueren gjort opmærksom på, hvordan en "normal" tegnefilm bør være, og derved peger tegnefilmen på sig selv. Der bliver ikke lagt skjul på, hvordan filmen er lavet, og hvad mere vigtigt er, den er opmærksom på sin egen kunstighed, eller gør tilskueren opmærksom på dette. Som Brecht fordrer, bliver der brudt med illusionen, og tilskueren tvinges til at acceptere, at Daffy Duck er tegnet. Om end vi må erkende, at denne and ofte er mere menneskelig, end de fleste mennesker er.

Duck Amuck skilter med sin egen "tegnefilmhed", hvilket blandt andet afspejles ved at selve filmstrimlen bliver afsløret og standser mellem to frames. Tilskuerens opmærksomhed bliver henledt på selve teknikken bag det at animere. Hvad der "normalt" burde være to stillbilleder af Daffy Duck, er her to billeder i bevægelse. Tilskueren ville efter at have bearbejdet informationen omkring de to "levende stillbilleder" nok forvente, at Daffy Duck ville danse videre, mens han var "delt i to". Her sker der endnu en forskydning af illusionen og det velkendte tegnefilmsunivers, for Daffy Duck deles godt nok i to, men i stedet for at blive delt på midten, deles Daffy Duck i to "Daffyer", hvilket i et splitsekund rejser spørgsmålet om, hvem der er den rigtige Daffy Duck, og hvem der er kopien. Måske er der ikke tale om en original og en kopi, men derimod er der bare to "Daffyer". Denne tankerække har man som tilskuer omtrent 18 sekunder til at følge, før kunstneren griber ind og visker den ene Daffy Duck ud.

Denne udlevering af, hvad man ville betragte som det allerhelligste, nemlig at film består af frames, svarer til, at en tryllekunstners tricks bliver afsløret løbende under deres udførelse, og dette er efter min mening med til at fremhæve indvirkningen af verfremdung-effekter i tegnefilmen *Duck Amuck*.

Dette ønske om at fremmedgøre det velkendte, for at bryde med enhver normalitet og tradition, er til stede både i renæssancens karneval, som det beskrives af Rabelais gennem Bakhtin, og i det tyske episke teater, formuleret af Bertolt Brecht. Dette ønske bliver så videreført, genopfundet på ny og anvendt i tegnefilmen *Duck Amuck*. Denne opfattelse af det Brechtiske i *Duck Amuck* står jeg ikke alene med. Dana Polan skriver om den selvreflekterende tegnefilm, hvor han henviser til sammenhængen mellem den selvreflekterende tegnefilm og Brechts episke teater.

Den selvrefleksive tegnefilm

Dana Polan beskriver i sin artikel "A Brechtian Cinema? Towards a politics of self-reflexive film" tre punkter, hvorved en tegnefilm kan være selvreflekterende.

En tegnefilm er selvreflekterende, når den afslører sin egen tekstualitet ved at kommentere filmkunsten og filmindustrien og at afsløre råmaterialet og den filmiske proces.

Der er tale om selvrefleksion, når tegnefilmen henvender sig direkte til sine tilskuere. Dette har, ifølge Polan, en sammenhæng med Bertolt Brechts verfremdung. Når der bliver gjort opmærksom på auteuren i tegnefilmen, er dette ligeledes et selvreflekterende element. Tegnefilmen retter tilskuernes opmærksomhed på sin skaber. Animatoren har derved mulighed for at træde frem i tegnefilmen og tale direkte til sine tilskuere.

Jeg har i det følgende forsøgt at splitte Polans tre punkter op i nogle mindre dele for at anvende dem til at give eksempler fra *Duck Amuck* og vise, hvorfor denne er en selvrefleksiv tegnefilm.

Nogle tegnefilm fortæller historier om deres egen verden, deres eget medie. Det er tegnefilm, der henviser til tegnefilm. Disse tegnefilm kaldes, af Polan, for selvrefleksive tegnefilm. De fortæller ikke bare om tegnefilm, men kan også henlede tilskuerens opmærksomhed på filmiske virkemidler som kameravinkler, montage, replikker osv. *Duck Amuck* er fyldt med forskellige selvrefleksive elementer, og jeg vil give et par eksempler herpå.

Opmærksomhed på kameraet

Jeg vil her lige kommentere problematikken omkring begrebet kamera i forbindelse med en tegnefilm. Det er problematisk at tale om reel kameraføring i en tegnefilm. Men jeg anvender alligevel begrebet kamera, eftersom at animation efterligner realfilmens kameraføringer, om end der ikke rent praktisk anvendes et kamera på samme måde som i en realfilm. I *Duck Amuck* bliver kameraets placering gjort tydelig for tilskueren. Dette sker på forskellige måder, for eksempel da Daffy Duck beder om et nærbillede. Først bliver billedet beskåret, så indstillingen af Daffy Duck, der ses i horisonten, ikke ændres, men at Daffy Duck derimod bliver indrammet af en sort ramme. Efter at Daffy Duck igen skriger efter et nærbillede, zoomes der ind i et ekstremt nærbillede. Denne effekt gør, at tilskueren bliver opmærksom på kameraets tilstedeværelse. Et andet mere gennemgående element i *Duck Amuck* er den skiftende ujævne panorering. Først fra højre mod venstre og senere fra venstre mod højre. Dette medvirker igen til, at tilskueren bliver opmærksom på kameraets tilstedeværelse. Denne fokusering på kameraets placering er med til at afsløre et filmisk virkemiddel, og derfor bliver dette til et selvreflekterende element i *Duck Amuck*.

Scenografiens betydning

Det må siges at være et af de mest centrale elementer i *Duck Amuck*, at tilskuerens opmærksomhed bliver henledt på, hvor meget scenografien har at sige i en tegnefilm. I løbet af de syv minutter *Duck Amuck* varer, bliver scenografien skiftet 15 gange og Daffy Duck skifter udseende 12 gange. Tilskueren bliver præsenteret for de forskellige scenografier gennem panoreringen med kameraet, der viser, hvor den ene type scenografi starter, og hvor den næste begynder. Scenografien har ligeledes en betydning for, hvordan at Daffy Duck ser ud og opfører sig. Han forsøger hele tiden at tilpasse sig de nye scenografier. Denne fokusering på for- og baggrund gør, at man som tilskuer bliver bevidst om forholdet mellem scenografi og Daffy Duck, og at opmærksomheden rettes mod tilblivelsen af en tegnefilms visuelle narrative elementer.

Visuelle og auditive effekter

Der anvendes forskellige visuelle elementer, som medvirker til det hurtige tempo i *Duck Amuck*. Igen tænker jeg her på brugen af panoreringer mellem de forskellige scenografier. Det virker pudsigt, men der bliver kun klippet fire gange i løbet af tegnefilmen. Dette er ikke, hvad man normalt ser i en tegnefilm, hvilket David Bordwell i øvrigt kommenterer på i *Film Art*:

"The style of *Duck Amuck* is just as unconventional as its narrative form. Because the action moves so quickly, we might fail on first viewing to note that, aside from the credits title and the "That's All, Folks!" logo, the film has only four shots – three of which come in quick succession at the end."(Bordwell & Thompson 1990, p. 351)

Første gang, der klippes, er cirka fire minutter inde i filmen. Efter Daffy Duck har fået et ekstremt nærbillede, kommer der et klip i bevægelse, mens han vender sig og går. De tre sidste klip forekommer efter seks minutters spilletid og sker alle inden for cirka 25 sekunder. Der klippes først fra den blå luft, til at Daffy Duck står og hamrer på en ambolt. Herefter klippes der fra den lukkede dør til ryggen af Bugs Bunny, hvilket efterfølges af et klip fra et halvnær billede til et halvtotalt af Bugs Bunny.

Den allerede nævnte nærbillede-gag er ligeledes et visuelt virkemiddel, der henviser til, hvad et nærbillede er og ikke er. Der bliver selvfølgelig anvendt gags, som vi kender fra andre tegnefilm. For eksempel da Daffy Duck står over vandet, er det først, når han bliver opmærksom på dette, at han falder i vandet.

Et andet filmisk virkemiddel er, når Daffy Duck siger "*All right, let's get this picture started*" så bliver irisen lukket omkring ham, og billedrammen viser et stort "The End"-skilt, som Daffy Duck fortvivlet skubber til side.

Udover de visuelle effekter, som jeg har givet eksempler på her, anvendes der ligeledes auditive effekter, der henleder opmærksomheden på selve det at lave tegnefilm.

Da Daffy Duck er iklædt cowboykostume og har en guitar over skulderen, eksperimenteres der med lydeffekterne. Når Daffy Duck slår den første akkord an, kommer der ingen lyd fra guitaren. Det gør, at Daffy Duck bliver nødt til at bede om lyd ved hjælp af et skilt ("*Sound Please!*"). Herefter høres lyden af en grammofon, hvor pick-uppen bliver sat på en plade. Daffy Duck prøver at slå akkorden an igen, men i stedet for lyden af en guitar, høres lyden fra et maskingevær. I den efterfølgende sekvens bliver der sat forskellige "forkerte" lyde på handlingerne. Guitaren lyder pludselig som et gammelt bilhorn, og når Daffy Duck ødelægger guitaren, høres et æsel skryde. Dette har selvfølgelig den konsekvens, at Daffy Duck bryder ud i et kæmpe raserianfald. Dog hører man ikke hans stemme, men derimod lyden af diverse dyr.

Disse ovenstående tre elementer: opmærksomhed på kameraet, scenografiens betydning, samt visuelle og auditive effekter hører alle under Polans punkt om, at den selvreflekterende tegnefilm kommenterer filmkunsten ved en afsløring af den filmiske proces.

Auteuren tilkendegiver sig selv

I denne kaotiske tegnefilm finder man ikke blot en reference til kunstneren, men kunstneren selv er direkte til stede. Kunstneren bliver repræsenteret ved hånden, der holder penslen og blyanten, som optræder løbende i filmen. Penslen, der kommer frem mellem kameraet og "papiret", maler nye scenografier på de ensfarvede baggrunde. Dette er med til, at man ikke opdager, at der ikke bliver klippet i filmen.

Den ukendte kunstner er altdominerende i *Duck Amuck*, eftersom det er ham, der opstiller de rammer, Daffy Duck forsøger at gebærde sig inden for. Kunstneren er ikke blot herre over scenografien. Han kan ligeledes bestemme, hvordan Daffy Duck fysisk tager sig ud. Daffy Duck er i starten af filmen blevet træt af den konstante ændring af scenografien, og han står i sit hawaiiiskørt foran en hvid baggrund og spørger: "*Would it be too much to ask if we could make up our minds?*". Dette spørgsmål besvarer kunstneren ved at finde sin blyant frem og viske Daffy Duck ud. Dette efterlader tilskueren med en tom hvid baggrund, hvor en stemme pludselig høres: "*All right, wise guy, where am I?*". Som tilskuer er man ikke i tvivl om, hvem det er, der taler. Selvom Daffy Duck ikke er fysisk til stede, så kan man genkende hans maniske stemme. Penslen kommer frem og maler Daffy Duck igen. Denne gang som cowboy. Et andet eksempel på kunstnerens indblanding er, hvor Daffy Duck beder om at få scenografien farvelagt. Resultatet bliver, at penslen kommer frem og farvelægger Daffy Duck i stedet for, hvilket han selvfølgelig brokker sig over: "*Not me, you slop*

artist!". Blyanten visker den farvede Daffy Duck så meget ud, at det kun er hans øjne og næb, der er tilbage. Penslen bruges igen og transformerer Daffy Duck til et meget besynderligt dyr med et flag i halen. I første omgang lader det ikke til, at Daffy Duck bemærker ændringen. Men efterhånden som han går, begynder han at mærke, at der er noget galt, og da han ser sig selv i spejlet, som kunstneren har tegnet til ham, udbryder han: *"You know better than that!"*.

Til sidst afsløres identiteten på kunstneren. Det viser sig, at bag tegnebordet har Daffy Ducks ærkefjende styret løjerne. Det er den sadistiske Bugs Bunny, der med sit skæve smil afslutter filmen med replikken: *"Ain't I a stinker?"*.

Denne altdominerende kunstner i *Duck Amuck* betyder for Polan, at der gøres opmærksom på auteuren, hvilket er et selvrefleksivt element, der gør, at animatoren har mulighed for at tale til tilskuerne og derved rette opmærksomhed mod sig selv. Polan taler om selvrefleksivitet i *Duck Amuck* som et filmæstetisk virkemiddel, der er med til at bestemme, hvorledes filmen bliver kommunikeret til tilskuerne. Denne selvrefleksivitet gør, at man som tilskuer bliver "tvunget" til at distancere sig fra filmen, fordi man hele tiden bliver gjort opmærksom på, at det er en tegnefilm, og mere vigtigt, at der er tale om en illusion. Dette leder Polan frem til at drage paralleller til Brechts verfremdung-effekter, hvor der, som allerede nævnt, også blev formuleret et ønske om at gøre kunsten fremmed på en sådan måde, at den kom til at afsløre sig selv som kunst, og derved gav tilskueren mulighed for at være bevidst om illusionen.

Denne selvrefleksive diskurs som Polan udfolder, mener jeg at kunne føre videre over i en beslægtet tankegang, nemlig dekonstruktion. Jeg vil i det efterfølgende afsnit forsøge at sætte *Duck Amuck* ind i et dekonstruktivistisk perspektiv.

Dekonstruktion

Allerførst vil jeg slå fast, at man i streng forstand ikke kan tale om en metode, idet dekonstruktion er imod enhver form for strukturalistisk systembygning. Projektet bliver således at dekonstruere et givent værk, altså opløse helhederne, hvorefter man søger at undgå, at nye helheder opstår. Når jeg skriver, at man ikke kan tale om en metode i egentligt forstand, er det ud fra et argument om, at en bestemmelse af en egentlig metode netop ville føre til det uønskede systembyggeri.

Den strukturalistiske værkanalytiske forestilling om, at betydningerne i et værk opstår via forskelle, modsiges af den dekonstruktivistiske tankegang. Mens strukturalismen mener at kunne fastholde forskellen inden for faste binære modsætninger, hævder dekonstruktivismen en aldrig afsluttende forskel. En mand er ikke kun en mand, fordi han ikke er en kvinde, men også fordi han ikke er en bil, et bord, en hest og så videre. Denne selvdekonstruktion findes i ethvert værk. Det er ikke fordi, "læseren"

dekonstruerer værket gennem sin analyse, men værket er selvdekonstruerende. Dette kan også formuleres således, at det, for "læseren", blot gælder om at finde ud af, hvorledes denne dekonstruktivistiske proces foregår. En dekonstruktivistisk analyse eller læsning af et værk er i princippet et uendeligt og uafsluttet projekt.

Duck Amuck & Chuck Amuck

Duck Amuck blev lavet i 1953 af tegnefilmsstudiet Warner Brothers, under kunstnerisk ledelse af instruktøren Chuck Jones (1912-2002). Jones var en af Warners store instruktører, og han instruerede mange af Warners kortfilm, blandt andet med figurer som Bugs Bunny, Elmer Fudd og Daffy Duck. Jones startede i sin tid hos Warner hos Tex Avery, og blev hurtigt kendt for sin opfindsomhed og evne til at fortælle historier. Jones skabte figurer som Pepe Le Pew, der var det amourøse fransktalende stinkdyr, og makkerparret Road Runner og Wile E. Coyote. I slutningen af 1940'erne og i løbet af 1950'erne gennemgik figurer som Bugs Bunny og Daffy Duck stor udvikling i deres personlighed, og det var Jones, der var ansvarlig for denne ændring. Det betød, at figurerne og historierne nu fremstod endnu mere vanvittige end før. Dette vanvid kulminerede for Jones med *Duck Amuck*, hvilket afspejles i filmens visuelle stil og underlige form for narrativitet.

Fortællestrukturen i *Duck Amuck* syntes ikke at være til stede. Som tilskuer har man ikke nogen fornemmelse af, hvornår filmen slutter. Når man ser "The End"-skiltet, kunne filmen godt være slut. Men den fortsætter i et stykke tid herefter. Der er ingen sammenhæng mellem de forskellige narrative elementer, altså de filmiske elementer. Forgrund, baggrund, rum, handling, figurer, miljø, billede og lyd er alle i konflikt med hinanden. *Duck Amuck* nedbryder enhver form for logisk konsensus, og denne dekonstruktion bliver kendetegnende for filmen.

Dekonstruktivistisk fortælle teknik

Duck Amuck indeholder efter min mening tre forskellige fortælleniveauer, der i samspil med hinanden er med til at understrege min påstand om filmen som et dekonstruktivistisk værk. Det har jeg prøvet at illustrere gennem nedenstående illustration af den narrative struktur i *Duck Amuck*.

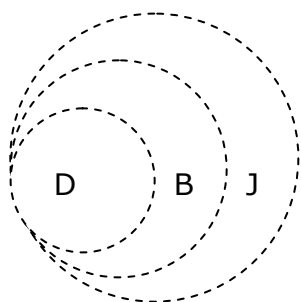


Illustration 1: Tre fortælleniveauer i *Duck Amuck*

Det første fortælleniveau (D) indeholder historien om den duellerende musketer, som Daffy Duck gerne vil fortælle, men som han aldrig får fortalt. Det næste fortælleniveau (B) er Bugs Bunny ophavsmand til. Hans eneste dagsorden er at gøre det umuligt for Daffy Duck at starte med sin historie. Ved det sidste fortælleniveau (J) er det Chuck Jones, der står som afsender. Jones' historie rummer både niveau D og B. Som et ekstra element fortælles der om Bugs Bunny, der fortæller en historie om Daffy Duck, der forsøger at fortælle en historie. Formuleret på en anden måde, de tre niveauer i illustrationen er afhængige af hinanden for at kunne fortælle den hele historie, som filmen udgør. Hvert fortælleniveau kan igen opdeles i flere fortællelinier, der ikke umiddelbart syntes at have nogen sammenhæng. I fortælleniveauet B bliver Daffy Duck placeret i forskellige miljøer, hvor han forsøger at falde i med den nye fortællelinie, bare for at finde ud af, at den for ham ukendte kunstner har afsluttet fortællingen og er startet på en ny. Af kunstneren bliver Daffy Duck hele tiden konfronteret med nye begyndelser på tegnefilmen. Alt imens den reelle tegnefilmstidslinie kører uafbrudt. Denne fornemmelse af ikke at komme nogen vegne, som Daffy Duck føler bliver gengivet til tilskuerne, ved at man ikke har nogen fornemmelse af, om tegnefilmen nogen siden vil begynde eller hvornår den slutter. Denne forvirring omkring fortælle tid og fortalt tid gør, at der er tale om en distance, der igen gør, at tegnefilmen kan se på sig selv og tale om sine egne konventioner. Denne udstilling af forskellige konventioner og teknikker inden for animation, såsom råmateriale, scenografi, lydeffekter og musik, er med til, at filmen nedbryder sig selv som film og viser, hvordan den bliver til.

On- og offscreen-rummet

Denne dekonstruktion af filmen bliver, efter min mening, ekspliciteret yderligere ved anvendelsen af on- og off-screen-rummet. On-screen-rummet er, hvad man som tilskuer kan se, der sker på filmlærredet. Det vil sige Daffy Duck, der er fanget i en film, som aldrig vil begynde. Det, jeg taler om, når jeg bruger termen off-screen-rummet, er al den handling, der foregår uden for filmlærredet, og det man forventer, der hører til uden for filmlærredet. Det, at kunstneren kommer "ind over lærredet" mellem papir og kamera, er et element, man ville forvente hørte til off-screen-rummet, men her bliver en del af on-screen-rummet. Dette gør, at der skabes en

åben sammenhæng mellem on- og off-screen-rummet i *Duck Amuck*, hvor man normal ville forvente, at de to dele var adskilt fra hinanden. Daffy Duck forlader on-screen-rummet og går i off-screen-rummet i løbet af filmen, dels for at skifte kostume, men også fordi, at han bliver visket ud af kunstneren. Det drejer sig om cirka et halvt minut af de 7 minutter, filmen varer, at Daffy Duck ikke er på lærredet. Mange af de transformationer, som Daffy Duck gennemgår, sker uden for billederammen i off-screen-rummet.

Et andet vigtigt element i forbindelse med forholdet mellem on- og off-screen er, da off-screen-rummet "overtager" on-screen-rummet. Daffy Duck har lige været på en øde ø, hvor han forgæves har prøvet at få et nærbillede. Nu står han foran en grønlig baggrund og skælder ud på kunstneren: "*Thanks for the sour persimmons, cousin.*". Baggrunden begynder at falde sammen, som en gummiagtig, sort masse, der falder i hovedet på Daffy Duck. Kunstneren tegner en kæp til ham, som han bruger til at holde den sorte masse oppe med. Daffy Duck fortsætter med at tale og bemærker ikke, at kæppen er ved at knække midt over, før end den sorte gummimasse har tynget ham ned, så det eneste, der er at se, er hans øjne og hans ene ben. Daffy Duck forsøger at holde massen væk. Men den er svær at styre for ham. Til sidst går han nærmest i panik og farer rundt som en gal, hvilket resulterer i, at han har fået baggrunden på plads igen. Dog er der nu nogle store rifter i den.

Denne variation i fortællestil og forholdet mellem, hvad der er i on- og off-screen-rummet, som jeg har redegjort for i det ovenstående, passer efter min mening med den dekonstruktionistiske tankegang. En af de grundlæggende antagelser i den dekonstruktionistiske tankegang er grundsynet, at værker ikke opfører sig så enhedsligt, som man tidligere har forestillet sig. Et værk vil altid være i færd med at sige mere end én ting. Dette udtrykkes også ved at sige, at værker altid er selvdekonstruktive, altså i færd med at dekonstruere sig selv.

"In Duck Amuck, Jones demonstrates the dimensions of the animated form and shows its capacity to support a number of meanings, particularly with regard to character construction, modes of narrative expectations and plausibility, and the conditions of comic events."(Wells 1998, p. 42)

Whatever's in charge here?

Spørgsmålet "Whoever's in charge here?", som jeg rejste i mine indledende overvejelser, må jeg konkludere, at jeg ikke kan give et fyldestgørende, entydigt svar på. Daffy Duck stiller sit spørgsmål for at finde den person, der er ansvarlig for de dårlige arbejdsforhold, han skal forsøge at starte en fortælling ud fra. Daffy Duck får dog aldrig et svar på, hvem den ansvarlige er, og fortsætter derved i sin uvidenhed i

sit forskubbede univers. Som tilskuer har vi stillet det samme spørgsmål som Daffy Duck, og vi får et svar gennem afsløringen af, at det er Bugs Bunny, der manipulerer med Daffy Duck. Men hvem manipulerer med os og med vores traditionelle opfattelse af tegnefilmsmediet? Hvem kan vi holde ansvarlig for dette kaos?

Det er lettest at give Chuck Jones og Warner Brothers skylden, da de jo har instrueret og produceret *Duck Amuck*. Som jeg allerede har forsøgt at vise, er det ikke bare relevant, men også nødvendigt at søge videre for at finde svaret. For at komme videre i denne søgen efter et svar mener jeg, at det kan vise sig nødvendigt at tage spørgsmålet "*Whoever's in charge here?*" op til revidering og genformulere det som: "*Whatever's in charge here?*". I min søgen efter dette "Whatever", syntes jeg ikke at have fundet et endeligt svar, men derimod flere mulige "Whatever", der havde visse ligheder.

I Frankrigs renæssance havde Rabelais beskrevet livet blandt menigmand ned til mindste detalje, hvilket fik Bakhtin til at undersøge hans værker nærmere og skrive sin bog om det, han kaldte for Rabelais' karnevalisme. I denne karnevalisme synes der heller ikke at være et gyldigt svar på, hvem der var ansvarlig for, hvad der skete. Der herskede der, som i *Duck Amuck*, på grotesk og satirisk vis en suspendering af al fornuft og logik. Denne Rabelaiske og Bakhtinske karnevalisme giver, efter min mening, genlyd i *Duck Amuck*. For det første i form af de konstante indgreb fra den ukendte kunstners pensel og blyant og for det andet ved, at tegnefilmen som "helhed" leger med og udvider den traditionelle fiktionskontrakt eller forventningerne, tilskueren har del i.

Dette kaotiske, karnevalistiske islæt, der præger *Duck Amuck*, medvirker til, at hvad der før syntes velkendt nu bliver fremmedgjort. Denne fremmedgørelse ledte mig videre i min søgen på det ukendte "Whatever" og mod Bertolt Brecht og hans verfremdung-effekter. Den Brechtiske verfremdung i *Duck Amuck* søger at skabe opmærksomhed hos tilskuerne på, at tegnefilmen er en illusion, og det gøres ved at gøre opmærksom på selve tegnefilmsmediets konstruktion. Her melder Dana Polan sig med sin genopfindelse af Brecht, nærmere betegnet den selvrefleksive tegnefilm. *Duck Amuck* opfylder Polans kriterier for en selvrefleksiv tegnefilm. Der er fokus på kameraet gennem gag'en om det manglende nærbillede. Scenografiens betydning bliver præsenteret for tilskueren ved, at den konstant ændres eller ligefrem mangler. Og den tilstedeværende auteur (Bugs Bunny) giver sin holdning til kende.

Fælles for Bakhtin, Brecht og Polan er efter min mening, at de alle taler om, at et værk er i konstant forandring, og derfor hersker der dette kaos, som ikke følger nogen gennemskuelig struktur og som mangler fast konstruktion. Dette udsagn om manglen på fast konstruktion er netop, hvad der er på spil i *Duck Amuck*, hvilket bringer mig til et sidste forsøg på at finde det omtalte "Whatever".

Der skabes en forvirring om, hvem der fortæller hvad, og hvad det er der fortælles. I og med at *Duck Amuck* samtidigt viser sin egen "konstruktion", og fortæller tilskueren hvordan den er lavet, fremstår tegnefilmen selvdekonstruerende. Tegnefilmens råmateriale og selve animationsteknikken bliver ekspliciteret for tilskueren, og skellet mellem on- og offscreen-rummet bliver ophævet. Daffy Duck bliver overrumplet af baggrunden og må kæmpe for sin ret til at være on-screen. Denne dekonstruktion af *Duck Amuck* bringer mig selvfølgelig heller ikke nærmere et endeligt svar på min søgen efter at definere det omtalte "Whatever". For det er jo netop dét, der er det essentielle i dekonstruktionen, at der aldrig opnås et endegyldigt svar.

Jeg vil alligevel tillade mig at give en mulighed for, hvad der kunne stå som et "Whatever" i et splitsekund, inden man ville være nødsaget til at dekonstruere denne mulighed. Som jeg ser det, så er der tale om en overlapning mellem, hvad Bakhtin, Brecht, Polan og dekonstruktivismen opstiller af teser om et værk. De synes ligefrem at have de samme pointer, men at anvende forskellige termer herom. Uanset om der tales om karnevalisme, verfremdung, selvrefleksion eller dekonstruktion i forbindelse med *Duck Amuck*, så er mit bud, at det samme resultat og pointer opnås. Termerne hører bare hver sin tidsalder til. Så bag mit bud på "Whatever" kan alle fire termer gemme sig, både enkeltvis og i fællesskab. "Whatever" kan altså både bestå af karnevalismens ånd, der er på spil, og af verfremdungens fremmedgørelse af det kendte.

Litteratur

- Bakhtin, Mikhail 1990, *Rabelais and his world*, Bloomington, Indiana University Press. USA
- Bordwell, David; Thompson, Kristin 1990, *Film Art, an Introduction*, Third Edition, McGraw-Hill Publishing Company, New York
- Brecht, Bertolt 1963, *Om Tidens Teater*, Oversat af Harald Engberg, Gyldendals Uglebøger
- Polan, Dana 1985, "A Brechtian Cinema? Towards a politics of self-reflexive film", I Nichols, Bill (Ed.): *Movies and Method*, Vol. II. University of California Press, London, pp. 661-672
- Wells, Paul 1998: *Understanding Animation*, Routledge, London and New York