

Animasjon og Det Onde

Animasjonsfilmen byr på tilnærmet ubegrensede muligheter til å visualisere det onde. Alle levende bilder har en umiddelbar effekt på sitt publikum, men i motsetning til realfilmen er det som foregår på filmstrimmelen ikke begrenset av virkelighetens regler. Denne friheten gjør at animasjonsfilmen kan by på et rikholdig utvalg av visualisert ondskap, avhengig av teknikk, materiale og den enkelte animatørs særegne stil.

Men hvorfor er det i det hele tatt verdt å befatte seg med visualisert ondskap? På tross av det ondes åpenbare tilstedeværelse, er det vanskelig å fastholde hva det onde egentlig er. Dette er «det ondes problem». Til alle tider har mennesket derfor behandlet ondskaper i fortellinger og myter, for å forklare det onde, anskueliggjøre det og tilvise det en plass i tilværelsen. Den narrative fremstilling er kanskje vårt beste hjelpemiddel til å hankses med ondskaper.

Med fare for å overforenkle kan det hevdes at selve urfortellingen i så måte er filosofen Friedrich W. Hegels redegjørelse for forholdet mellom herre og trell. En selvbevissthet (jeg er den jeg er), altså herren, må vinne anerkjennelse fra en annen, altså trelle, for å opprettholde eget selvbylde. Den ene må, så og si, få den annens godkjent stempel. Det innebærer at den andres bevissthet griper inn i og justerer selvbevisstheten. Herre/trell-relasjonen er fortellingen om Selvet og den Andre - om kampen mellom de to. Den Andre er en nødvendig, men samtidig truende størrelse. Det gjør den Andre til en mulig ond størrelse.

Poenget her er at ondskaper kan lokaliseres i relasjonen En-det Andre. Det Andre har mange ansikter - det kan være av en metafysisk art, og ha form som en ukjente ting man støter på. Det kan også - som hos Hegel - være psykologisk orientert i forholdet mellom medmennesker. Uansett er det ondskaper interessant, fordi den angår oss, vår selvforståelse og selvbevissthet - ved å være eller fremstå som det Andre. I lys av det Andre har animasjonsfilmen nok en styrke i visualiseringen av det onde. Da animasjonsfilmen ikke er mimetisk virkelighetsregistrerende, blir animasjonsfilmen umiddelbart plassert som det Andre i publikums bevissthet. Animasjonsfilmens objekt karakter avslører den som ikke-virkelig. For at vi som publikum likevel skal kunne relatere oss til filmen, inngår vi en kontrakt med animasjonsfilmen som går ut på en bevisst utsatt mistro til karakterene som objekter. Vi godtar at animasjonsfilmen - i kraft av å være det Andre - følger andre regler enn dem vi kjenner fra virkeligheten. Vi gjenkjenner animasjonsfilmens objekter eller tegninger, som nettopp objekter og tegninger - og altså livløse. Samtidig tilføres de, i kraft av sin bevegelse på lerretet, et innbilt liv i vår psyke. Eisenstein sier eksempelvis om Disneys tegninger at vi vet at de er tegninger, projisert på et lerret ved hjelp av avansert teknologi, men vi oppfatter dem som levende, bevegelige og tenkende individer. Dette henger sammen med den inngrodde forestilling om at bevegelse er det samme som liv. I denne dualismen mellom objekt og liv, utfordres vår forståelse av forholdet mellom objekt og liv, og animisme og totemisme gjeninnføres i vår moderne bevissthet.

Den utsatte mistroen gir animasjonsfilmen en mulighet for å visualisere og bringe til liv ikke-virkelige fenomener på en overbevisende måte. Den gir imidlertid også animasjonsfilmen større handlefrihet, idet publikums utsatte mistro også innbefatter karakterenes gjøren og laden.

En Fremmed Trenger Seg På

I de aller fleste fortellinger møter vi ondskaper i form av en inntrenger, en fremmed eller annerledes gestalt, som forstyrrer den rådende orden. Inntrengerer har et ondsinnert mål gjerne basert på grådighet og maktsyke, som han vil gjøre alt for å nå. Her ligger ondskaper: Inntrengerer er utilregnelig, uten æresfølelse eller empati. Han er heller ikke regelbundet, og har følgelig større spillerom enn de gode. På tross av at ondskaper bæres av et «individ» er den i slike fortellinger av en metafysisk art, idet ondskaper presenteres som en enhet (noe man støter på) som kan utryddes, ved at bærer av ondskaper, inntrengerer beseires.

Den Uskyldige, og Den Liksom-Uskyldige Ondskap

I

Flåklypa Grand Prix møter vi ondskaperen i skikkelsen til racerbilkjører Rudolf Blodstrupmoen og hans kumpan, den synske Mysil Bergsprekken. Blodstrupmoen har stjålet sykkelreparatør Reodor Felgens idé til et fartsvidunder, og har slik tiltusket seg mestertittelen som racerbilkjører. Han står imidlertid i fare for å miste mestertittelen idet Felgen med et nytt fartsvidunder, II Tempo Gigante, tar Blodstrupmoens utfordring om å delta i et Grand Prix race. Blodstrupmoen sniker seg inn på verkstedet og skader II Tempo Gigante akkurat passe til at den vil sakke akterut i Grand Prix racet. Når ikke dette er nok tyr han til skitne knep under selve racet.



Flåklypa Grand Prix opererer visuelt innenfor rammen av den mimetiske dukketeatertradisjonen og Kjell Aukrusts figurer og miljø. På tross av Solan og Ludvigs animalske karaktertrekk, etterstreber filmen en slags realisme i utformingen av dukkene: Øynene kan rulle, kjeven kan beveges, og lemmene kan bøyes og vris. Dukkene har imidlertid en fast form - som dukker - og bevegeligheten er begrenset, både med tanke på ansiktsuttrykk og kroppsspråk. Siden filmens dukker ikke har et stort spekter av uttrykksmuligheter, må karakterenes egenskaper visualiseres med enkle virkemidler: Blodstrupmoen og Bergsprekken har begge «sinte» øyebryn - brynene er markerte og formet i et slags «V»-tegn over øynene.

Flåklypa Grand Prix gir oss ondskap i familievennlig form - akkurat passe skummel for de små.

Hakket farligere blir det i Aardman og Nick Parks

Robotbuksene. Bæreren av ondskaperen i denne filmen er en liten pingvin, ved navn Feathers McGraw. Gjennom å iføre skurken pingvinform, benytter Nick Park seg av animasjonsfilmens mulighet til det Eisenstein kaller en plastisk metamorfose: En karakter iføres en animalsk form, og tilføres med dette det utvalgte dyrets assosierte egenskaper. I kraft av det antropomorfe oppfattes karakteren samtidig som menneske. En antropomorf pingvin vil følgelig oppfattes som et menneske med pingvinens egenskaper. Valget av en såpass verdinøytral form som pingvin til skurken i

Robotbuksene gir en komisk-absurd effekt. Det ville vært mer naturlig å velge en ulv, slange, rotte eller tilsvarende negativt ladede former. På sett og vis medfører valget av pingvinen en dobbel utsatt mistro - vi utsetter vår mistro til pingvinen som slem innenfor fiksjonsuniverset, samtidig som vi utsetter vår mistro til dens objekt karakter utenfor fiksjonsuniverset.

Vår opplevelse av pingvinen som representant for det Andre ligger følgelig ikke i figurens ytre, men i pingvinens psykiske transformasjon. Pingvinen er tilsynelatende vennlig og hjelpsom overfor sin husherre Wallace, men handlingene er motivert av et ønske om å fryse ut Gromit for å kunne utføre sine skumle planer i fred. Pingvinen bærer i kraft av sin pingvinform hele tiden det komisk-absurde med seg, men den blir samtidig dobbelt skummel på sett og vis fordi den - som en psykopat - skjuler sin ondskap bak gode gjerninger og et harmløst ytre.

Den Umenneskelige Ondskaperen

Riktig infame skurker finner vi visualisert og brakt til live i flere av Walt Disneys filmer. På tross av at superskurkene i Disneys filmer er forskjellige, har de en rekke fellestrekk. De drives alle av sterke besettelser: generell maktsyke, grådighet eller et behov for å råde over enkeltindividets skjebne. De har forskjellige mål, men er skruppelløse i jakten på å oppnå disse. Heller ikke Disneys skurker affekteres av lover og regler, noe som gir dem svært stor handlefrihet innenfor sitt univers. Disneys skurker har imidlertid tilsvarende større visuell bevegelighet, enn kollegene Blodstrupmoen og McGraw. Eisenstein roser Disney for det han kaller «plasmaticness of existence from which everything can arrive (46)». Ifølge Eisenstein har Disneys univers en tendens til å oppføre seg som protoplastma - noe som enda ikke har en stabil form og som derfor kan innta enhver form. Plasmatisiteten kjennetegner Disneys univers generelt, men skurkene spesielt. Heltene i Disneys filmer er ofte begrenset av en slags realisme, både i form og innhold. Skurkene derimot karikeres til det groteske for å understreke deres nederdrektighet. Skurkene er mer dynamiske. Uansett hvor «menneskelige» skurkene er i utgangspunktet, overdrives de til det animalske, det umenneskelige - det Andre i metafysisk forstand.

Cruella De Ville fra

101 Dalmatinere er eksempelvis menneskelig. Hennes personlighet er en konstellasjon av en rekke negative egenskaper som hver for seg er menneskelige: Hun er selvopptatt og bortskjemt, hun har et fryktelig temperament, har dårlig smak, og mangler fullstendig evne til empati. Ondskaper i Cruella De Ville stammer imidlertid ikke fra egenskapene i seg selv, men hennes manglende edruelighet i håndteringen av sine egenskaper: Cruella De Ville er besatt av en dalmatinerpels, hun går over lik for å karre den til seg. Hennes selvopptatthet, manglende evne til anger og til å kontrollere sine følelser er total - hun er fullstendig styrt av øyeblikkets begjær. Dette gjør henne naturligvis mer farlig idet hun i et raserianfall vanskelig kan besinne seg. Det gjør henne også mer latterlig - og følgelig mindre skremmende - idet hun lett vippes av pinnen.



Cruellas fremtoning underbygger naturligvis hennes ondskap. For å understreke det liksomsofistikerte er hun iført store pels, lange hansker, rød lepestift og lilla øyenskygge. Hun røker sigarett med munnstykke og ligger med hårruller i sengen. Cruellas dekor er tydelig kostbar, men sammensetningen og fargevalget er vulgært. Hun fører seg uten eleganse, med brå kantete bevegelser. Hennes manglende holdning og brå humørskiftninger avslører barbaren Cruella.

På tross av det menneskelige i Cruellas apparisjon, er hennes trekk overdrevet i retning av det umenneskelige - heks og dødning. Kroppen er lang, mager og hengslete, og hodet luter frem, slik at øverste del av ryggen krummes som på en heks. Hodet er videre omkranset av en hårsåte som er halvt svart, halvt hvit, som en kommentar til den svart/hvite dalmatinerpelsen hun begjærer.

Cruellas hode likner umiskjennelig et dødningehode: Kjeve- og hakeparti er firkantet, oppdelt av en hvit tanngard. Kinnbena er spisse og pannen høy og rund. Hun har en trekantformet nese med svært tydelige nesebor, og to store runde øyne hull til øyne, med små pupiller. Naturlig nok tilføres Cruella de egenskaper vi normalt forbinder med heks- og dødningeaktige former. Så på tross av at hun i utgangspunktet har menneskelig utseende og egenskaper, er hun gjennom plasmatisiteten ført over i det umenneskelige. Cruella hører ikke lenger til i vår verden, men til det Andre i metafysisk forstand. At hennes ondskap settes opp imot 99 «hjelpeløse» dalmatinervalper gjør henne til bortimot allmechtig i sitt univers - ondskaper forsterkes i kontrast til det hjelpeløse, og

gjør henne farligere. Den visualiserte ondskapens styrke står alltid i kontrast til det, den eller de den er en trussel for.

Jafar fra

Aladdin er langt mektigere enn Cruella De Ville, han har magiske krefter og er besatt av tanken på å underlegge seg verdensherredømme. Jafars magiske evner og overdreven stormannsgalskap gjør ham til en tydeligere eventyrskurk enn Cruella. Jafar vil intet mindre enn å råde over liv og død, og han truer verden med det ondes overtagelse.



Jafar kan på sett og vis sies å være en representant for animasjonens vesen - han er plasmatiske i ytterste konsekvens. For det første er han berørt av den plastiske metamorfose. På tross av hans menneskeform, har han et nese- og munnparti som like gjerne kunne sittet på en kamel. Kamelpartiet vekker assosiasjoner i retning det sydlige (han er araber), men også noe litt tregt og sløvt. Videre har Jafar en trofast undersått som han herser med - en bablende papegøye. Papegøyen er også med og former vår opplevelse av Jafar, idet den fremhever Jafars latterlige sider.

For det andre - og mer sentralt - inngår Jafars plasmatiske egenskaper som en del av fiksjonsuniverset. I likhet med Cruella, er Jafar humørsyk og uberegnelig - forsøkt skjult bak en liksom-sofistikert fasade, som fra tid til annen brister. I kraft av sine magiske evner er imidlertid Jafar uberegnelig også i form. Jafar kan skape seg om til hva det skal være i kampen mot det gode.

Jafars plasmatiske egenskaper forsterker i sin tur effekten av den plastiske metamorfoses. I omskappingsprosessen klebes egenskaper ved figurene Jafar skaper seg om til, ved Jafar. Samtidig krystalliseres Jafars egenskaper. I et av filmens klimaks omskaper Jafar seg eksempelvis seg til en rugg av en kobra slange med giftige gule øyne og overdimensjonerte hoggtenner. Det giftige (les: farlige) og falske vi forbinder med slangen klebes ved Jafar, men transformasjonen går også motsatt vei: Jafars giftighet og falskheter krystalliseres og visualiseres i denne digre slangen - friggitt fra begrensningene Jafars liksom-sofistikerte og forgjengelige kropp har, blir han derfor farligere.

Jafar opererer i større skala enn Cruella, fordi universet han opererer i er større: han ønsker ikke råderetten over noen skarve valper, men over hele verden. Han må også være objektivt farligere for å matche Aladdins heltemot/godhet.

De fleste av Disneys skurker er formildet med en humoristisk, eller snarere en latterlig side. Det er ikke en av Disneys mørkeste skurker, hunernes nådeløse leder Shan-Yu i *Mulan*. Shanius ånd ligger over filmen som en mørk skygge, men Shan-Yu selv får vi ikke helt taket på. Visuelt er han fryktinngytende. Han er fysisk dominerende med overdimensjonerte muskler. Ansiktet er menneskelig, men med vage animalske trekk: øynene består av et par gule iris flytende i et sort intet. Munnen er stor og bred og avslører i smilegrimassen en hvit perlerad med litt for spisse hjørnetenner. Hår og beklødding er mørk.



Shan-Yu er åpenbart ond, men utover det gir filmen oss få holdepunkter for å karakterisere ham. Shan-Yus trofaste speider, en hauk, kan i likhet med papegøyen til Jafar sies å fremheve karaktertrekk ved sin herre. Hauken er imidlertid mer «realistisk» for såvidt at den, i motsetning til Jafars papegøye, ikke har tatt skrittet ut i det antropomorfe. Effekten hauken har i forhold Shan-Yu er å svartmale ondskaperen.

En slik ensidig ondskap som Shan-Yu er bærer av, skaper ingen dynamikk. Riktignok er det Shan-Yus begjær etter keisertronen som setter handlingen i gang, men han går raskt over til å bli en statisk trussel. Dynamikken i filmen stammer hovedsakelig fra samhandlingene i Mulans soldatleir - og en spesiell spenning er knyttet til hvorvidt Mulan greier å skjule at hun er pike. Shan-Yu er en visuelt fascinerende representant for det helsorte Andre, men som en handlingsbærende karakter blir han noe sjablonaktig.

Det Liksom Onde, og Det Onde

Variasjon over temaet finner vi i Tim Burton og Henry Selicks

Et førjulsmareritt. Det noe uvanlige i dette animasjonseventyret er valget av setting: Filmens handling er lagt til Halloween-byen hvor det Andre per se råder, og helten i eventyret er selveste Halloween-kongen - dødningen Jack. Det kan synes som

Et førjulsmareritt er en ren demonstrasjon av animasjonsfilmens mulighet til å visualisere det onde: Filmen huser alt fra tradisjonelle vampyrer, varulver, smådjevler og hekser med vorteneser som rir på sopelime, til mer fantasifulle flerhodinger, slimdryppende vesener og figurer med økser i hodet. Figurene er omgitt av skrå vinkler, spindelvev og slitne kråkeslott. Vi finner også en øde kirkegård og et goldt skogsområde utenfor byporten. På tross av alle disse visuelle hesligheter er det ikke innenfor byporten ondskaperen råder - den virkelige slemme finner vi utenfor byporten, nedi jorden - Use Busemannen.



I og med at filmen har etablert heslighetene som «normalen», må ondskaperen i fortellingen være noe annet enn et «alminnelig» fantasifoster. I jakten på å konkretisere ondskaperen bryter imidlertid Burton/Selick kontrakten basert på publikums utsatte mistro, idet de krysser grensen til

vår verden for å finne det onde. I motsetning til Disney, hvor skurkene trekkes mot det umenneskelige, er Use Busemannen, i form av en spillelegal gambler trukket mot det menneskelige - han er tillagt menneskelige laster. Use Busemannen er en metafor for den ekstravagante gamblerkulturen. Hans grotte er som et lite Casino: Den har neonlys, enarmede banditter, overdimensjonerte kort, en rullett og flere andre spillemaskiner.

Et førjulsmareritt presenterer et fiksjonsunivers som baserer seg på vår utsatte mistro til filmens livløse objekter - filmen er slik konvensjonell. Filmen bryter imidlertid konvensjonen idet filmen blander vår verden inn i den fiktive. Vår verden blir slik objektifisert i vår bevissthet, og infisert av det Andre. Konvensjonsbruddet blir svært tydelig i scenen hvor dødningen Jack kjemper mot Use Busemannen i Busemannens grotte. Grotten og dens spillemaskiner er dekorert med diverse dødningsymboler og -figurer. Dette gir naturlig nok assosiasjoner i retning av det avsjelede og det døde. Dødningene er paradoksale idet Jack selv er en dødning, men en dødning som i fiksjonsuniverset pretenderer å ha liv. Filmen forfekter på samme tid liv og ikke-liv, og grensen mellom objekt og liv blir dobbelt presset.

Visuelt likner Use Busemannen et enormt spøkelse sydd av en striesekk. Ut av munnen kommer imidlertid slanger og andre småkryp - det hender også at et og annet kryp forviller seg ut av øyehulen eller at det «drypper» fra et annet sted på kroppen. I Use Busemannens oppløsningsscene viser det seg imidlertid at han er konsistensløs, striesekken rakner og igjen står en Use Busemannformet haug med småkryp som fort faller sammen når striesekken ikke lenger holder dem på plass. Dermed faller på sett og vis figurens objekt karakter bort. Kontrakten brytes når figurens tilførte liv ikke lenger har noe objekt å føres tilbake på.

På tross av den uvanlige settingen er historien i

Et førjulsmareritt nokså tradisjonelt bygget opp. Skrømtene i byen lever riktignok av å skape redsel, men innenfor rammen av Halloween - vi finner en slags orden. Det er når dødningen Jack forsøker å bryte denne ordenen ved å utfordre sin tilmålte plass i verden at ondskaper aktiveres. Gjennom å ønske seg julenissens plass tillater han skrekken å tre over i gledens høytid. Og ved å involvere Use Busemannen gjennom hans tre mafiosoer Rubb, Skrubb og Rake, er Jack nær ved å slukne julegleden for alltid - bokstavelig talt idet Busemannen vil smelte Julenissen i sin digre smeltedigel. Så på tross av det Andres allestedsnærværelse i filmen, er dette nokså harmløst fordi hele settingen er plassert i dette Andre - adskilt fra vår verden. I dette Andre er skrømtene - på tross av deres ulekre utseende - harmløse. De er forutsigbare i sin ekkelhet. Det er når det Andre krysser grensen til vår verden at det blir truende. Use Busemannen utgjør en slik trussel, både fordi han er bærer av det uforutsigbare og ønsket om å skade, men mest fordi han har en fot i begge «verdener» - og slik korrupperer vår bevissthet om animasjonsfilmen som det Andre.

Kortfilmen

The Sandman (i regi av Paul Berry, 1991, red.anm.) er i motsetning til

Et førjulsmareritt ondere enn først antatt.

The Sandman er en ti minutters dukkefilm basert på E. T. A. Hoffmanns klassiske historie med samme navn. Historien omhandler the Sandman som strør sand i øynene til barn som ikke har sovnet.



Gjennom ekspresjonistiske vinkler, mørke, lange ganger og musikk oppleves ondskapen som nærværende i filmen, fra guttens første nølende skritt mot sengen. Den onde selv, the Sandman, viser seg utenfor guttens vindu i et blaff før han entrer huset. The Sandman har et ørneliknende ytre: Han har groteske trekk med overdreven krok på nese og hake. Øynene er stikkende gule og kroppen tynn. Han er vingekledd fra midjen og opp. Motsatt hans groteske ytre, er bevegelsene smygende og grasiøse. Det er imidlertid ikke det ytre som plager mest med the Sandman. The Sandman vil ha guttens øyne, og for å få dem må gutten være våken. Tro mot det onde, gjør han alt som står i hans makt for å holde gutten våken. Og på tross av at han nesten danser opp trappene til guttens soverom, passer han på å trække ekstra hardt på trappetrinnet som knirker. Da gutten likevel sover når han kommer inn - hopper han fra den ene siden av sengen til den andre mens han slår med vingene/armene - til gutten våkner.

The Sandman skiller seg ikke fra de andre skurkene ved at han jukser (vekker gutten) for å nå sitt mål. Han skiller seg fra de andre ved at han lykkes. Filmene benytter seg av dukketeaterets kontrakt med publikum - den utsatte mistro til dukkene som objekter. Den benytter seg også av publikums tro på tradisjonen - at det gode seier - og bryter dem begge. Filmene bryter også med Hoffmanns fortelling. I Hoffmanns fortelling fikk barna sand i øynene dersom de ikke sov - i filmene vekkes de. Publikum utsetter sin mistro i forhold til dukkenes objekt-karakter for å oppleve spenningen i det ondes angrep på det gode, og en forventet seier for det godes del. I denne utsatte mistroen lures publikum til å være vitne til at det onde skjer - det Andre kommer følgelig publikum nærmere enn de andre filmene.

Sivilisasjonens Vrengbilde

På tross av at tradisjonelle historier, og tradisjonell animasjonsfilm, i hovedsak har operert med en form for metafysisk Andre som kan beseires og utviskes, finnes det også fortellinger og filmer som forholder seg til ondskap som en del av vår sivilisasjon. Hovedpersonene i disse filmene fungerer mer som en katalysatorer for ondskapen, enn personligheter som vi skal leve oss inn i. Ondskapen blir heller ikke visualisert i form av fantasirike monstre, men som en evig friksjon i de mellom-menneskelige forhold. På tross av at denne ondskapen verken fremtrer like farge-eller fysisk omfangsrik som den metafysiske, kan den være vel så vanskelig å fordøye. Den er vanskeligere å beseire fordi det Andre nå er i oss.

Misunnelse og Misforståelse

Vi finner en slags anskueliggjøring av Hegels teori om relasjonen mellom En-det Andre i både Norman McLarens

Neighbours, og Jan Svankmajers

Dimensions of Dialogue. I

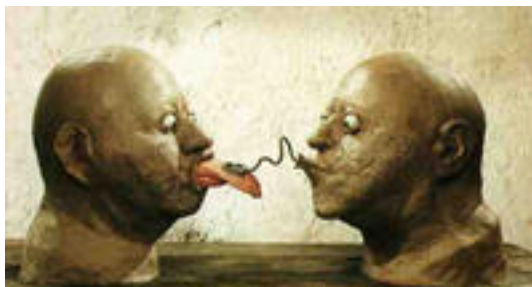
Neighbours havner to gode naboer i trottene på hverandre fordi begge begjærer en blomst som har vokst opp mellom deres to hager. De ender opp med å ødelegge hverandres hjem og familie fullstendig. På tross av de tragiske konsekvenser er

Neighbours lattervekkende, idet figurenes handlinger ikke er proporsjonale med hensikten - det er snakk om en overreaksjon. McLarens valg av teknikk - pixilasjon - underbygger det humoristiske aspektet.

I pixilasjonen er det skuespillere (ikke objekter) som animeres - de er virkelige. Skuespillerne behandles imidlertid som objekter - de manipuleres på filmstrimmelen til de får et merkelig og uvirkelig bevegelsesmønster. I denne objektiviseringen ligger en invitasjon til publikum om utsette sin innlevelse i figuren. Resultatet blir at vi heller enn å leve oss inn i handlingen ved å føle empati med figurene, distanserer oss fra figurene og opplever ondskapens latterlige side.

Svankmajers

Dimensions of Dialogue er noe mørkere i løden. Den er mer eksistensiell i sin visualisering av kommunikasjonens sammenbrudd i familien, politikken og i menneskeheten generelt.



I familietablået sitter en realistisk formet leirmann og -kvinne overfor hverandre ved et bord. De er først kjærlige og på vei til å smelte sammen. Midt i romantikken oppdager de en liten leirklump som ingen av dem vil vedkjenne seg. Det ender med at de bryter hverandre ned til en stor leirmasse.

I politikktablået kommuniserer to hoder ved å stikke tungen ut, og på tungen har de hver sin ting som passer sammen med den andres ting: skollisse-sko, smør-brød; tannkrem-tannbørste o.l. Kommunikasjonen går greit til den ene responderer med feil ting - eksempelvis smør-sko. I det kommunikasjonen har sporet av er den ikke mulig å redde og hodene faller sammen etter en hard «verbal» kamp.

Det tredje tablået viser intoleransen for hverandres særegenheter. Tre Archimboldoliknende hoder med hvert sitt særpreg, møtes to og to. Den ene angriper den andre, slukker ham, tygger ham og spytter ham ut. Hodene mister noe av sitt særpreg hver gang de tygges og spyttes ut - til slutt ender de som tre identiske og glatte leirhoder som kan snakke sammen.

Svankmajer benytter svært effektive bilder i visualiseringen av sitt dystre budskap. Bildenes effektivitet skriver seg naturligvis fra animasjonsfilmens essensielle metaforiske egenskap, idet ting er hva de er - de pretenderer ikke. Den skriver seg imidlertid også fra Svankmajers evne til å utnytte sitt utvalgte materialets stofflighet som fortellende. Leirens plasmatisitet blir i de to første tablåene sentrale, i det neste tablået er det leirens glatthet som er betydningsfull. Ved å benytte seg av alle objektets betydningsnivå, anskueliggjør Svankmajer det Andre i vår medmenneskelige samhandling.

Den Grotteske Ondskap

Mer brutalt blir det i Phil Mulloys visualisering av fråtsingen, vulgariteten og grådigheten som vi finner i vår siviliserte verden. Mulloys figurer er enkle og uraffinerte: sorte streksilhuetter på hvit bakgrunn. Blodet er det eneste som markeres med egen farge - rødt.

I *Sound of Music* møter vi ondskaperen først i en rekke tablåer som «hovedpersonen» bevitner i sin jobb som vindusvasker - hverdagsvolden. Siden møter vi ondskaperen i et veldedighetsball hvor «hovedpersonen» har kveldsjobb som saksofonist. Ballet starter i sømmelige former med «normal» fråtsing; man spiser og drikker, blir fulle, mette og etterhvert litt ufine og uvel. Parallelt til Disneys overdrivelser av de ondes karaktertrekk og handlinger, overdriver Phil Mulloy vulgæritetene ettersom filmen skrider frem. Etegildet utvikler seg til å bli en orgie; man raper, spyr, slår og har seg med hverandre - og eter mer. Ettersom råvarene tar slutt avtar måltidets ingredienser gradvis i raffinement. Det kulmineres idet kokkene (representert med kokkehatt) på desperat jakt etter nytt slakt, invaderer gamlehjem, sykehjem og skoler. De sniker seg endatil

inn på fødeklinner og trekker spedbarn ut av mors skjød for å ha noe å skufle ned i veldedighetsballgjestenes veldige gap. Mager eser ut og knapper spretter. Så er ballett over og gjestene strammer seg opp, retter på beklædningen og går rakrygget ut.



Phil Mulloy har en uraffinert strek som matcher hans direkte konfrontasjon med tabuer. Det uraffinerte i Mulloys strek, forsterker det brutale i hans fortelling, samtidig som det fremhever objektkarakteren i hans tegninger. Så på tross av at Mulloy på en svært ubehagelig måte setter pennen på det Andre i oss selv, tillater den tydelige objektkarakteren en distanse mellom film og tilskuer som gjør at tilskueren også tidvis greier å skape avstand til handlingene på lerretet, og kan reagere med latter.

Mulloys omgang med tabuer kan i den russiske litteraturforsker Mikhail Bakhtins termer betegnes som karnevalesk. Mulloy kan sies å være en representant for den folkelig groteske, som ifølge Bakhtin, er et middel mot sosial forstoppelse. Kjennetegnet for den folkelige grotesken er at den er kroppslig - i alle betydninger av ordet. Den folkelig grotesken er knyttet til kroppens grenser: Oppkast, urin, avføring, blod og liknende kroppslige sekreter; Fråtsing av varierende slag, som overdreven spising og drikking, som indirekte bryter kroppens grenser. Også det ved kroppen som åpner seg eller stikker ut er grotesk fordi det bryter kroppens jevne flate: Nese, stor mage, kjønnsorgan, munn o.l. Den folkelige grotesken skal videre vekke den kroppslige latter, sett i motsetning til den intellektualiserte åndelige humor, fordi den folkelige grotesken må være upersonlig, den skal rette seg mot alt og alle og er derfor ambivalent. Ambivalensen er sentral for Bakhtin, idet han finner det groteskes verdi i at det er knyttet til fenomener i forandring - som igjen åpner for fornyelse. Gjennom sin direkte omgang med - sin «avkledning» av - tabuer kan følgelig Mulloys film fungere som en motgift mot den ondskapen han skildrer.

Avslutning

På tross av at ondskapen medfører en evig trussel om smerte og lidelse er den fascinerende. Ser vi på filmene vi har omtalt, ser vi at ondskapen er handlingsbærende i samtlige. Dette skulle si noe om nødvendigheten av det onde, og kanskje ligger nøkkelen til vår fascinasjon her. Bakhtin snakker om en ambivalens i forhold til destruksjon, forandring og fornyelse - for at noe nytt kan spire, må noe gammelt dø. Tanken om at det onde også fremskaffer noe godt er ikke uvanlig. Allerede i det gamle Grekenland ble det gode og det onde omtalt som den dynamiske dualismen som skaper verden (Empedokles). For gjennom det onde vekkes erkjennelsen. I kampen mot det onde tilegner seierherrene seg goder i form av erfaringer som gjør dem til bedre og mer fullendte bevisstheten Denne dimensjonen har også filmene tatt med seg.

I

Flåklypa Grand Prix vinner Felgen anerkjennelse for sin genialitet i kampen mot den familievennlige onde Blodstrupmoen. Ludvig overvinner sin lammende angst, og Solan får prinsessen. I

Robotboksene faller skjellen fra Wallaces øyne, som endelig ser Gromit som den trofaste følgesvenn han er, mens Gromit blir synlig i sitt heltemot.

101 *Dalmatinere* får et hjem, Aladdin får prinsessen, mens Mulan får sin mann. Også i *Et førjulsmareritt* finner Jack lykken i kampen mot det onde. For det første oppdager han at hjemme tross alt er best, og han finner kjærligheten i tøydukken Sally.

I

Neighbours,

Dimensions of Dialogue og

Sound of Music tilbys publikum den «rensende» effekten. Filmene demonstrerer ondskapsen i oss, og vi som publikum må lære å gjenkjenne ondskapsen i våre handlinger. Vi skal slik bli bedre medmennesker for hverandre. Hvilken effekt har så

The Sandman - hvor ondskapsen seirer? Vår interesse i denne filmen kan forklares ved hjelp av det greske ordet for ondskap; Epicheireka - som betyr noe i retning av gleden ved andres ulykke. Det å kjenne ondskap, kan høyne livskvaliteten. En journalist sa det slik: «We need terror by which to measure and enjoy our comfort; we need thrill to ameliorate the tedium. We need evil to locate our good. Evil is a concept that has been increasingly undervalued and ignored». (DW11)

På tross av at tanken om at lidelse fører til lykke er utbredt, må en ta høyde for at visse lidelser er så sterke at de bare fører ulykke med seg - en slik ondskap er ikke animert.

Artikkelen er forfattet av Tonje Bjander

Artikkelen ble opprinnelig publisert i programkatalogen til [Animerte Dager/The Nordic and Baltic Animation Festival Fredrikstad](#)