

Van Muis naar Mickey

Tekenfilmsterren ontdekken hun familie



Wolter Braamhorst [cultuurhistoricus, animatiekenner; tvculture@gmail.com]

Op 26 november 2022 opende een unieke tentoonstelling in Het Natuurhistorisch over tekenfilmsterren en hun natuurlijke familieleden: 'Van Muis naar Mickey - tekenfilmsterren ontmoeten hun familie'. Er is geen medium denkbaar waarin dieren zo'n belangrijke rol spelen als de tekenfilm. Waar komt die fascinatie vandaan en hoe worden de dieren gepresenteerd? Waar houdt het echte dier op en waar begint de fantasie?

In de tentoonstelling kijken we naar de diverse werelden waarin de tekenfilmfiguren zich bewegen, hoe hun uiterlijk is vormgegeven, hoe hun karakter is bepaald en hoe ze onze houding ten aanzien van de echte dieren hebben beïnvloed. Het lijken makkelijke vragen, maar hoe verder we ons in de materie verdiepen, hoe ingewikkelder het allemaal blijkt te worden. Hoe eendig is Donald, hoe kattig is Garfield en hoe muizig is Mickey eigenlijk? Het is een ontdekkingsreis met verrassende ontmoetingen en bizarre wendingen. De tentoonstelling laat de 'echte' dieren zien naast originele tekeningen, schetsen en schilderijen op plastic (zogenaamde *cel's*) die bij het maken van klassieke tekenfilms zijn gebruikt; *art imitates life, but not as we know it*.

De tentoonstelling is een *who's who* van de tekenfilmwereld waarin we de geprepareerde dieren uit de museumcollectie zij aan zij zien met de beroemdste tekenfilmsterren: Mickey Mouse, Bugs Bunny, Tom & Jerry, Donald en Daffy Duck, Garfield, Spongebob, Top Cat, Ren & Stimpy, the Tasmanian Devil, Roadrunner en vele andere. De tekeningen, schetsen en *cel's* komen uit de collectie van AnimationNation.nl.

Goed uitgedacht

Tegenwoordig zijn tekenfilmfiguren en animatiefilms niet meer weg te denken uit onze cultuur. 16 van de top 50 van de meest succesvolle films aller tijden zijn animatiefilms. Het maken van een animatiefilm is een zeer ingewikkeld proces. In tegenstelling tot *live-action* films kan er niets aan het toeval worden overgelaten. Animatie is een van de



▲ Potloodtekening uit Mickey's Gala Première. (Walt Disney Productions, 1933)

meest complexe kunstvormen, waarbij soms honderden mensen jarenlang werken aan een film. Er is dus over de dieren die we zien uitvoerig nagedacht en vergaderd. De wereld waarmee we kennismaken is zorgvuldig ontworpen en uitgetekend. De regels waaraan de figuren zich moeten houden zijn met precisie vastgesteld.

Regisseurs van tekenfilms zijn getraind om onze gevoelens te sturen. Ze moeten ons laten meeleven met de emoties van getekende honden, ratten, leeuwen of zelfs vissen. Ze moeten de meest bizarre situaties presenteren alsof het de gewoenste zaak van de wereld is. We staan er nauwelijks bij stil dat Mickey met Pluto uit wandelen gaat, dat Tom & Jerry worden platgewalst of dat Spongebob in een ananas op de zeebodem leeft. Het is heel gewoon dat Donald Duck naar zijn werk gaat en met zijn neefjes in een huis woont. Toch zouden we vreemd opkijken als Simba uit de *Lion King* opeens auto zou rijden. Elke tekenfilm en elk tekenfilmfiguur moet een interne logica behouden: er zijn regels en wetmatigheden. En de tekenfilmsterren zijn nooit helemaal vrij van hun beestachtige natuur. Het proberen om dieren te vangen in beelden en tekeningen gaat ver terug in de tijd.

Dierenanimatie is oeroud

Al in de oertijd probeerden mensen dieren te animeren, letterlijk tot leven te wekken, uitgekrast in of geschilderd op de rotsmuren en grotwanden. In het flakkerende licht leken de edelherten, everzwijnen en oerossen tot leven te komen, te bewegen in het ritme van de brandende fakkels. De oudste animatietekening ter wereld is te vinden in de Côa-vallei in Portugal. De prehistorische petroglieden



▲ Petroglief uit de Côa-vallei in Portugal waarin een steenbok twee kanten op kijkt (18.000 BCE). (TV Culture)

in deze UNESCO werelderfgoed-locatie zijn waarschijnlijk 20.000 jaar oud. We zien een dubbele steenbok met één gewei, alsof de maker suggereerde dat het dier van links naar rechts kijkt.

De eerste keer dat we dankzij mechanische middelen een dier konden zien bewegen was in 1872. Eadweard Muybridge maakte snel opeenvolgende foto's van een rennend paard; de beelden volgden elkaar zo snel op dat onze hersenen ze niet langer als individuele beeldjes konden zien. Zo ontstond de illusie van beweging, de basis van het medium film. Het duurde niet lang voordat filmmakers ontdekten dat ze allerlei trucjes konden uithalen om de kijker voor de gek te houden en te amuseren, om dingen te laten zien die er niet echt waren, bijvoorbeeld door ze te tekenen. In de Duitse benaming voor tekenfilm, *Zeichentrickfilme*, zien we dat nog terug.

De eerste echte karaktergedreven animatiefilm had al een dier in de hoofdrol, ook al was het een uitgestorven exemplaar. Animatiepionier Winsor McCay maakte meer dan tienduizend individuele potloodtekeningen om zijn Gertie the Dinosaur (1914) tot leven te wekken. Hij had de film gemaakt voor het theater. Onder begeleiding van een honky-tonk piano gaf McCay goedgetimede opdrachten die Gertie dan – tot de verbijstering van het publiek – uitvoerde. Ze konden hun ogen nauwelijks geloven.

Als we het moment moeten aanwijzen waarop dieren de tekenfilm definitief veroverden, dan is het in 1928, bij de première van Walt Disney's Steamboat Willie, de eerste geluidsgesynchroni-



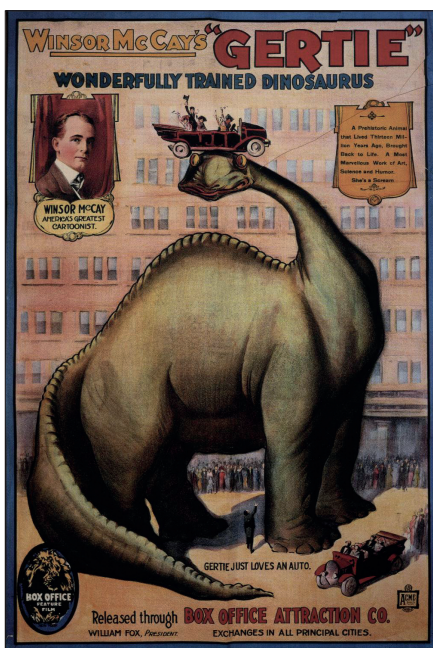
▲ Spongebob Squarepants en Patrick Star (gouaches op acetaat). (United Plankton Pictures Inc., 1999)

seerde tekenfilm. Het is misschien nu moeilijk voor te stellen maar het publiek moest even wennen aan het idee dat iets dat duidelijk niet echt was, toch kon zingen en fluiten alsof het leefde. Het is niet voor niets dat de tentoonstelling opent met een tekening uit een van de vroegste Mickey Mouse films.

Muis wordt mens

Mickey is een muis die mens is geworden. Hij ziet er weliswaar uit als een soort muis met grote oren, een puntige

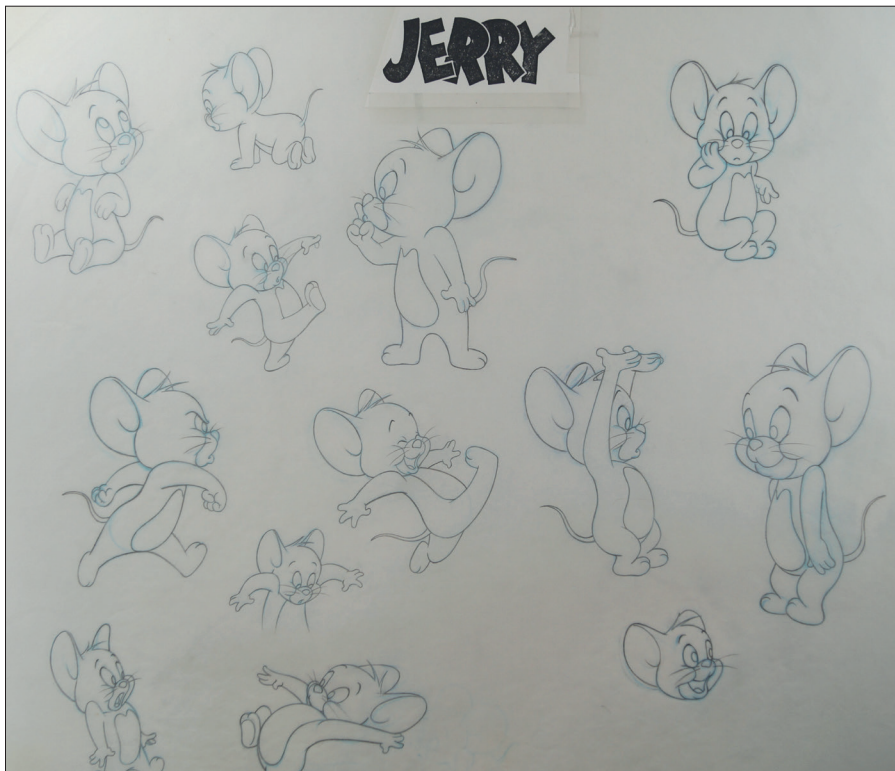
snuit en een staart, maar tegelijkertijd draagt hij kleren, praat hij en loopt hij op twee benen. Mickey's menselijkheid zien we bijvoorbeeld terug in het feit dat hij in een huis woont en een hond en een baan heeft. Toch zijn er pogingen gedaan om iets van zijn muizigheid (of ons stereotiepe beeld van wat muizigheid is) te behouden. Zo heeft hij een hoge stem en is hij klein in verhouding tot de andere figuren. En zijn aartsviand, Boris Boef, is natuurlijk een kat. Bij Tom & Jerry is de situatie anders. In



▲ Poster voor Gertie the Dinosaur van Winsor McCay (1914). (publiek domein)



▲ Blik op de kleurrijke tentoonstelling in Het Natuurhistorisch. (Aad Hoogendoorn)



▲ Karakterontwerp voor Tom & Jerry The Movie (potloodtekening op overtrekpapier, waarschijnlijk door Mike Peraza). (Film Roman & Hanna/Barbera, 1991/92)

de klassieke tekenfilms leven ze in een mensenwereld, maar alles is wel gefilmd vanuit het dierlijke perspectief. Tom & Jerry dragen meestal geen kleren, praten niet en leven in zekere zin in hun natuurlijke habitat. Jerry leeft in een holletje in de muur en Tom ligt tevreden in een kattenmand voor de open haard. Het hele concept is gebaseerd op de natuurlijke jager-prooi relatie tussen kat en muis. En Tom's grootste vijand is de hond Spike. Ook hier hebben de tekenfilmers dingen aangepast. Jerry is groter dan een echte



▲ The Lion King's Timon & Pumbaa (potloodtekening van Romy Garcia, uit de TV-aflevering Don't Break the China). (Walt Disney Productions, 1995)

muis, zijn ogen zijn enorm en hij is minder harig. Tom loopt regelmatig op twee benen en heeft onverwachte 'menselijke' talenten. In de Oscar-winnende tekenfilm The Cats Concerto (1946) bijvoorbeeld speelt Tom een getergde concertpianist – met jacquet maar zonder broek – en blijkt ook Jerry opeens piano te kunnen spelen. Het interessante is dat wij als publiek kennelijk weinig moeite hebben om deze bizarre, onnatuurlijke situaties te accepteren.

Dat het toch niet helemaal regelvrij is, blijkt uit een ander voorbeeld dat we al eerder aanstipten: The Lion King (1994). De tekenfilm speelt zich af in een natuurlijke omgeving. De dieren dragen geen kleren en doen geen menselijke dingen. Maar ze praten wel, en dieren die normaal elkaar uit de weg zou gaan, trekken nu soms samen op. In 2019 werd de tekenfilm opnieuw gemaakt, maar nu met fotorealistische dieren. Dat bleek voor de meeste mensen wel even wennen, want nu waren stokstaartje Timon en wratenzwijn Pumbaa opeens wel erg echt en leek hun tekenfilmgedrag een beetje ongepast en onnatuurlijk.

Wisselwerking

Tekenfilms hebben ook invloed op hoe we tegen de echte dieren aankijken. Het is een interessante wisselwerking tussen onze verwachting van het gedrag en uiterlijk van bepaalde dieren en hoe de tekenfilmregisseurs met deze ideeën



▲ Was de Roadrunner (renkoekoek) ook zo bekend geworden als er geen tekenfilms van waren gemaakt? (gouache op acetaat uit Chariots of Fur). (Looney Tunes and Merrie Melodies WB, 1994)

spelen. Soms bevestigen ze onze vooroordelen – kleine hondjes zijn nerveus, hyena's onbetrouwbaar en papegaaien luidruchtig – soms gaan ze er juist tegenin. In de Disney-film Zootopia bijvoorbeeld wordt de relatie tussen prooi-dieren en jagers op zijn kop gezet en gebruiken de filmmakers de bestaande clichés om maatschappelijke thema's aan te snijden. Animatiefilms worden ook gebruikt om aandacht te vragen voor de bescherming van de leefgebieden van de echte dieren. En een enkele keer is een dier beroemd geworden dankzij zijn tekenfilm-alter ego: denk maar eens aan de Roadrunner en de Tasmanian Devil.

'Van Muis naar Mickey' laat voor het eerst (nog tot en met 18 juni 2023) de complexe relatie zien tussen de echte dieren uit de museumcollectie en hun geanimeerde broeders en zusters. Is de muis mens geworden of de mens ook een beetje muis? ◀

Literatuur

- Beck, J. 1994 - The 50 Greatest Cartoons As Selected by 1,000 Animation Professionals - Turner Publishing
- Maltin, L. & J. Beck 1987 - Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons - Penguin Books Ltd (tweede herziene uitgave)
- Smoodin, E. 1993 - Animating Culture: Hollywood Cartoons from the Sound Era - Roundhouse Publishing Ltd