

De helse droom van Mutt en Jeff

Door Zoe Beloff

Het gelach van de dingen

Het verhaal gaat als volgt: A. Mutt, met zijn hoofd vol met word-snel-rijk-schema's, wordt naar een gekkenhuis gestuurd omwille van zijn gokverslaving. Hier ontmoet hij Jeff, een klein mannetje dat er vast van overtuigd is dat hij een bokskampioen zwaargewichten is. Samen begeven ze zich op weg om een cent bij te verdienen. Hun pakken zijn verkreukeld en goedkoop, en hun fysionomie is zo ruw dat je hen evengoed het lompenproletariaat zou kunnen noemen. Maar op de een of andere manier overleven ze en groeien ze uit tot de protagonisten van de langstlopende strip ooit. Die begon in de San Francisco Chronicle in 1907 en liep door tot 1983. Al snel verdienden Mutt en Jeff veel geld voor Bud Fisher, hun schepper. Op zoek naar een andere manier geld uit het duo te slaan, besloot Fisher een bedrijf in te huren dat hen zou animeren.

Ik vond het ongelukkige paar op een filmrol in een Antwerps depot van pre-cinema objecten, dat bekendstaat als de Vrielynck Collectie. De titel op de doos luidde *Le rêve infernal de Mutt et Jeff I*. Hij sprak me aan.

De film duurt slechts twee minuten. Hij was gericht op kinderen en moest op een speelgoedprojector worden gespeeld. Hij lijkt uit de vroege jaren 1930 te dateren, maar ik ben er niet zeker van. Ik weet niet of het een 'officiële' Mutt en Jeff-film is die werd geanimeerd door de studio van Raoul Barré en Charles Bowers, of een Europese bootleg die werd uitgebracht door de firma Ozaphan. De informatie op de doos is in het Duits en de titel is in het Frans. De film is niet eens van echte celluloid, maar van goedkope, dunne cellofaan.

Het zal niet verbazen dat onze helden er in het verhaal berooid vanaf komen. Mutt en Jeff hebben alles verloren. De wereld is een bevroren woestenij geworden. Ze vechten om een minuscuul deken, hun enige bezit. Tenslotte gaat het duo op zoek naar brandhout. Het enige andere levende wezen blijkt een duivel te zijn die Mutt en Jeff de hel instuurt. Ze vallen pijlsnel naar beneden. Maar zelfs hier vriezen de arme duivels bijna dood; aan hun neus hangen ijspegels. Aangezien ze niet in staat zijn uit deze hel te ontwaken, maken Mutt en Jeff er het beste van. Al gauw heeft Mutt het laatste vlammetje in de hel gestolen en vrolijk gooit hij een duivel in de koekenpan.



FIG. 1 Mutt en Jeff in vrije val. *The Infernal Dream of Mutt and Jeff*, Bud Fisher Films Corporation, ca. 1930, 16 mm

Terwijl ik naar de film keek, voelde ik me ondergedompeld in de tijd van de grote beurscrash van 1929, die de economie in vrije val bracht. Voor veel mensen was de wereld letterlijk een hel geworden; ze hadden niets meer. Ik dacht aan de woorden van de grote mediatheoreticus en linkse filosoof Walter Benjamin, die zei dat cartoons blootleggen dat wat doorgaat voor beschaving, barbarij is. De verarmde wereld van geweld en sadisme in cartoons is eigenlijk onze wereld. Dit is geen naturalisme, maar realisme. Misschien schetst *The Infernal Dream* kelderende aandelenkoersen en economische ineenstorting. Misschien is het helemaal geen droom, maar het leven in de depressie. Misschien zijn we er nog steeds, samen met Mutt en Jeff, hier en nu.

Reanimatie

Ik breng veel tijd door met het kijken en luisteren naar voorwerpen die werden weggegooid, op de schroothoop geworpen. In mijn werk onderzoek ik wat het droomleven van de technologie zou kunnen genoemd worden. Ik probeer de overblijfselen van het verleden van de cinema te reanimeren: weggegooides films, oude

projectoren. Hen in beweging te brengen, opdat ze opnieuw zouden spreken, maar op een andere manier. Voor mij gaat het filmische apparaat niet alleen om machines, maar belangrijker nog, om onze interactie ermee.

Alleen de titel al, *De helse droom van Mutt en Jeff* prikkelde mijn verbeelding. Wat zou hij betekenen? Ik begon een ontdekkingsreis naar hoe utopische visies van sociale vooruitgang in aanraking komen met het filmische apparaat, met industrieel management, en met het modernisme. Was cinema vanaf het begin een medium van psychosociale controle of bevat hij de potentie om de wereld op een nieuwe manier te ervaren? Kunnen we wakker worden uit deze wereld van illusie of hebben onze digitale media ons nog dieper naar beneden gezogen?

De grafische methode

Natuurlijk zijn Mutt en Jeff helemaal geen mensen, maar slechts bewegende lijnen, en deze lijnen of sporen brengen ons terug naar de begindagen van het bewegende beeld, met de grafische methode van de Franse fysioloog Etienne-Jules Marey. Eind negentiende eeuw verrichtte Marey baanbrekend onderzoek naar manieren om bewegingen van het lichaam, en hun verandering doorheen de tijd, op te nemen en zichtbaar te maken. In zijn vroege werk ontwikkelde hij machines om de interne bewegingen van het menselijke lichaam te registreren, zoals hartslag, ademhaling en bloeddruk. Om beweging doorheen de tijd in kaart te brengen gebruikte hij wat men de grafische methode noemde. Wanneer hij bijvoorbeeld de bewegingen van een vogel tijdens de vlucht wilde begrijpen, bevestigde hij de vogel aan een harnas. De beweging van de vleugels, die nu op draden en hefbomen waren aangesloten, zorgde ervoor dat er lijnen werden gegrift op papier dat met houtskool zwart was gemaakt en dat rond een draaiende cilinder zat gewikkeld. Hij wendde zich tot fotografie en gebruikte een roterende sluiters om op een enkele glazen plaat meerdere opnames van een lopende man te maken. Hij kleedde de looper volledig in het zwart, met witte lijnen en stippen die op het beeld als punten in de tijd konden afgelezen worden. Marey was niet geïnteresseerd in het individu, maar in de beweging zelf. Deze technologie is de voorloper van de 'motion capture' van vandaag. Beweging wordt van het individu geabstraheerd en bestaat als een onafhankelijke entiteit, en vooral, als nuttige handelswaar. Mareys eerste klant was het Franse leger.

Het productieve en onproductieve lichaam

Marey zag het lichaam als een complex mechanisme. Als het lichaam een machine is, dan is de volgende vraag hoe het kan worden geoptimaliseerd, verbeterd. Men vroeg hem te onderzoeken hoe je Franse soldaten efficiënter kan doen marcheren. Op

hetzelfde moment dat hij dit onderzoek uitvoerde, gebruikte zijn protégé Albert Londe in het Salpêtrièreziekenhuis een soortgelijke bewegingsstudie camera om de verwrongen manier van lopen van vrouwen te documenteren die als hysterisch waren gediagnosticeerd. Londe fotografeerde lichamen die weigerden gecoördineerd te worden, wier innerlijke rebellie werd uitgedrukt in bewegingen die buitensporig en vreemd waren. Zo zien we dat het productieve lichaam vanaf het prille begin van het opnemen van film werd overschaduwd door zijn onproductieve dubbel.

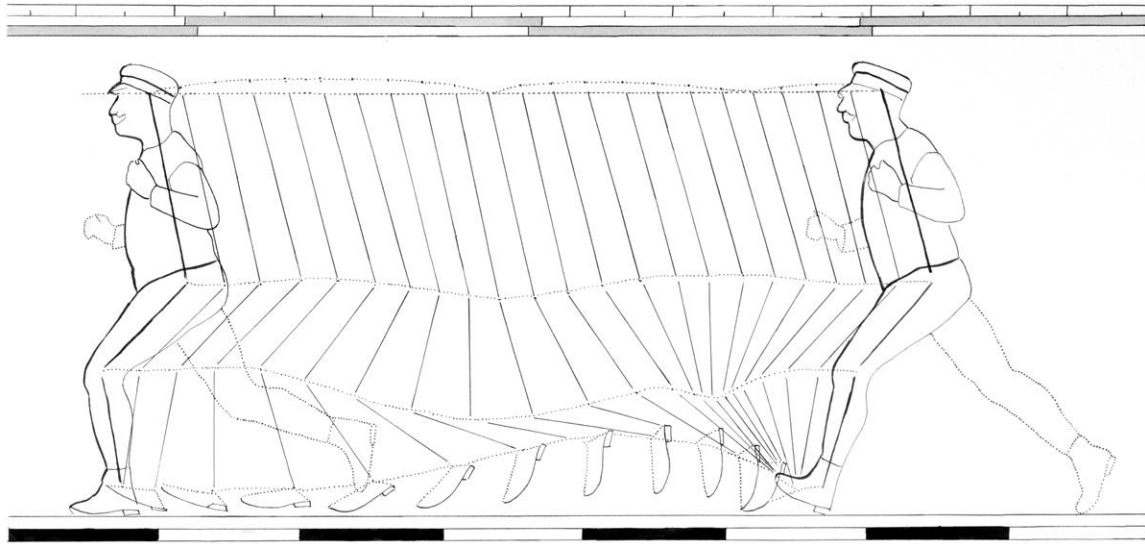


FIG. 2 *Marche ordinaire*, Etienne-Jules Marey. Sporen gemaakt met geprojecteerde en overlappende chronofotografieën (1895)

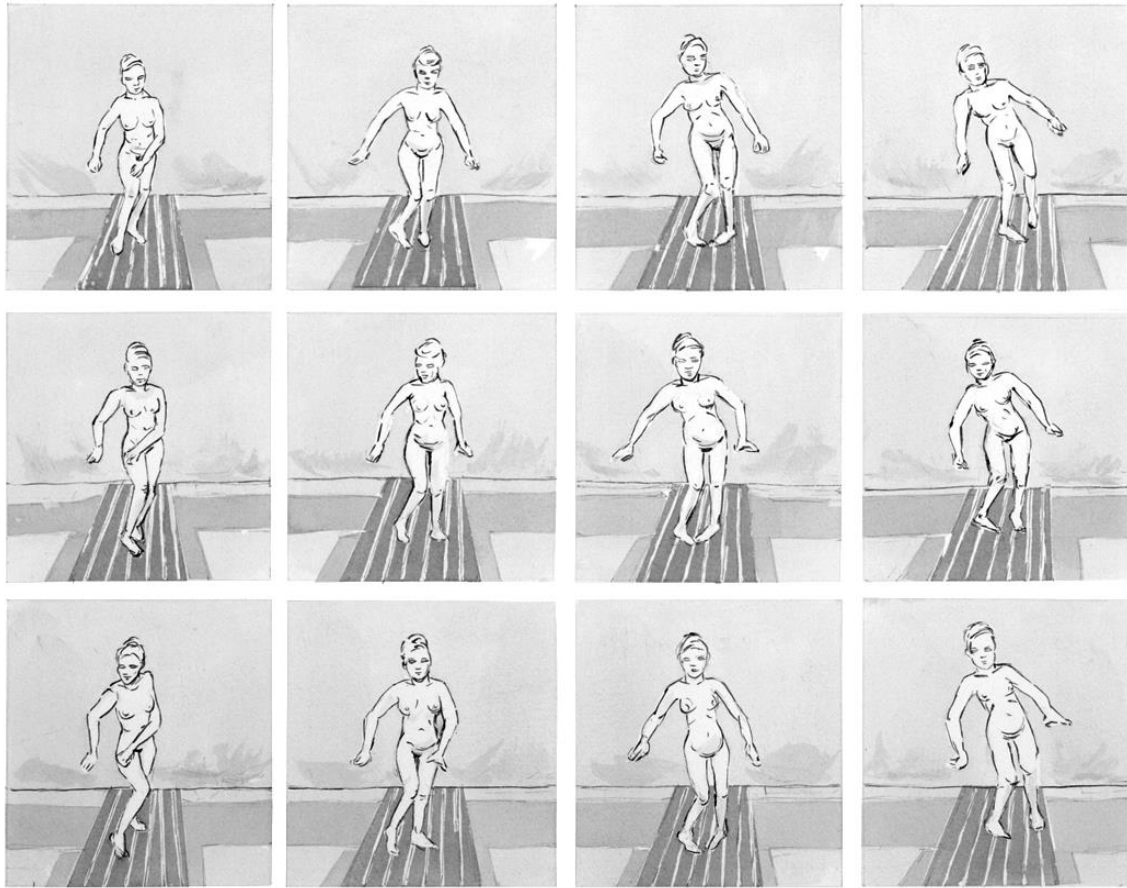


FIG. 3 *Démarche pathologique*, Albert Londe. Chronofotografiën van een hysterische vrouw in het Salpêtrièreziekenhuis (1895)

Terwijl Marey en Londe in Parijs werkten, stelde Frederick Winslow Taylor zichzelf in de Verenigde Staten tot taak de productie in de Amerikaanse fabriek te optimaliseren. Hij ging ervan uit dat het menselijke lichaam slechts een van de vele bewegende onderdelen aan de lopende band was, en geloofde dat het zijn doel was om werknemers sneller te doen werken. Zijn instrument was de stopwatch. Een ander onderzoeksteam, bestaande uit Frank en Lillian Gilbreth, had een subtielere aanpak. In plaats van werknemers stomweg te dwingen om te zwoegen tot ze volledig uitgeput waren, hadden de Gilbreths het idee fysieke taken in hun meest elementaire bewegingen onder te verdelen en elke beweging efficiënt te optimaliseren; dat wil zeggen, onnodige bewegingen te elimineren.

Zij zagen zichzelf als wetenschappers, en richtten in de jaren 1910 de nieuwe discipline 'scientific management' op. Ze ontsloten dit nieuwe terrein in een geest van vooruitgang. Ze wilden laten zien hoe werknemers hun eigen bewegingen konden bestuderen en optimaliseren, niet alleen om meer geld te verdienen voor het management, maar omdat de tijd- en bewegingsstudies intrinsiek fascinerend waren.

En omdat arbeid nu minder tijd in beslag zou nemen, zou de werknemer meer tijd hebben voor verlichte vrijetijdsbesteding. Althans, dat was het verhaal.

Hiertoe begonnen de Gilbreths allerlei werkende mensen te filmen: schermkampioenen, handige metselaars, beroemde chirurgen, en de kampioen oesteropenen van Rhode Island, om er maar een paar te noemen. Ze fotografeerden hun activiteiten tegen gerasterde achtergronden, met op de voorgrond klokken, zodat de bewegingen van het lichaam in kaart konden worden gebracht en gemeten. De methode van de Gilbreths was erg vergelijkbaar met die van Muybridge en Marey, met dit verschil dat ze het lichaam in beweging niet alleen wilden opnemen, maar het ook wilden veranderen. Ze geloofden dat als mensen hun films bestudeerden, ze zouden leren om hun bewegingen te synchroniseren met de efficiëntere bewegingen die in de films werden getoond; hun lichamen zouden de bewegingen weerspiegelen die ze op het scherm zagen.



FIG. 4 Een vrouw in een cyclograafstudie toont handbewegingen met het light tracking-systeem. De eerste foto toont puntige vlekken, waarbij de vlekken de richting aangeven. Frank B. Gilbreth (1914)

Een utopisch gebaar

Om beweging zichtbaar te maken creëerden de Gilbreths fantastische objecten, die ze chronocyclografen noemden. Met een driedimensionale camera, en door middel van een zeer lange belichtingstijd, fotografeerden ze mensen die tijdens het werk aan één vinger een klein lampje droegen. Daarna creëerden ze een draadsculptuur van het

door de beweging van de handen van de werknemer getrokken lichtspoor. De werknemer moest dit bevroren gebaar bestuderen en eruit leren. Frank Gilbreth noemde een van die objecten *Perfect Movement*. Verwees hij naar esthetische perfectie, naar precisie? Het idee dat een beweging 'perfect' zou kunnen zijn is behoorlijk opmerkelijk. Frank Gilbreth beschreef chronocyclografen als volgt:

“Het is uiterst moeilijk om aan de gemiddelde persoon de werkelijkheid en waarde, en vooral de geldwaarde, van een immaterieel ding te tonen. Het bewegingsmodel maakt deze waarde duidelijk en imponerend. Het maakt het feit tastbaar dat tijd geld is en dat een onnodige beweging geld is dat voor altijd verloren is.”¹

Ik zie chronocyclografen als utopisch objecten met reële gevolgen. Bewegingen werden dingen en de mensen die ze maakten, de arbeiders, zijn verdwenen. Beweging en geld werden gelijkgesteld. In deze wereld is beweging niet langer gratis of spontaan; ze is opgelegd, gerationaliseerd; ze is een deel van de economische vergelijking.



FIG. 5 *Perfect Movement*. Draadmodel. Frank B. Gilbreth (ca. 1912)

Kunstenaars pikten het onderzoek van de industriële ingenieurs snel op. Ook zij wilden tot de moderniteit behoren en een nieuwe esthetiek creëren die mee was met de tijd. Het is duidelijk dat er een verband is tussen *Perfect Movement* en de beelden van Brancusi, en dat Duchamps *Nu descendant un escalier* zijn inspiratie vond in Mareys bewegingsstudies. In elk geval is het individu verdwenen en blijft alleen de beweging over als een object, als een kunstobject.

Innervatie

De Gilbreths geloofden dat werknemers door films en chronocyclografen te bestuderen 'motion-minded' zouden worden en de wereld op een nieuwe manier zouden ervaren, bewust van hun bewegingen. Walter Benjamin gebruikte het woord innervatie om te beschrijven hoe ons zenuwstelsel op een zeer fundamenteel niveau verandert door onze interactie met bewegende beelden. Hij dacht dat, aangezien we in een technologische wereld leven, onze synchroniciteit met het bewegende beeld ons in staat stelt om grip te krijgen op deze nieuwe realiteit, om één te worden met de technologie, in plaats van haar dienaar zijn.

Benjamin was zeer geïnteresseerd in de industriële film en schreef over de manier waarop de acteur voor de camera zich in dezelfde situatie bevond als de werknemer die een proeve van bekwaamheid ondergaat voor zijn of haar manager. Bijgevolg begreep het publiek de situatie van de acteur, omdat deze ervaring van testen er een was dat het kende uit het eigen leven. Op een dieper niveau geloofde Benjamin in de utopische belofte van een cinema die onze ervaring van de wereld kon openen. Hij had het erover hoe de camera in onze werkelijkheid binnendrong, ons erin gooide, onze wereld in een fractie van een seconde deed exploderen. Technologieën zoals slow motion of extreme close-up schudden ons uit gebruikelijke en verstikkende denkpatronen, zodat we de wereld misschien met nieuwe ogen zouden zien. Benjamin noemde dit 'het optische onbewuste'. Hij wees erop dat, terwijl radicale kunst nog intimiderende connotaties had met de upper class, cinema een egalitair medium was. Chaplin en Mickey Mouse waren net zo'n radicale modernisten als Marcel Duchamp, maar niemand moest het gevoel hebben dat je een speciale vorming nodig had om ze te waarderen. Meer dan dat, ze deden mensen lachen.

Industriële films

Enkele jaren geleden hoorde ik dat een business school in New York haar 16 mm-films weggooide. Ik redde zestig educatieve films, de meeste daarvan uit het midden van de twintigste eeuw. Ze zagen er stuk voor stuk uit alsof ze waren opgenomen in dezelfde sombere instelling, een plaats die zowel thuis, kantoor, school, fabriek en krankzinnigengesticht leek te omvatten. Samen impliceerden ze dat onze hele wereld een instelling was geworden voor het beheren en bewaken van lichamen. Deze films ontbeerden elke glans van nostalgie. Ik dacht lang over hen na.

De tijd en bewegingsstudies van de Gilbreths waren onderdeel geworden van het curriculum en veel films toonden hun principes. Ik koos voor twee films, *Motion Studies Application* en *Folie à Deux*. Beide zijn ruw gemaakte instructieproducties uit de vroege jaren 1950, maar toch fascineerden ze me. Ik wilde er een dialoog mee aangaan, om hun onbewuste, verborgen geschiedenis te ontdekken. Ik moest een derde film maken die ze op de een of andere manier in dialectische beweging zou zetten. Het zou iets moeten zijn dat niet in woorden kon worden beschreven, maar alleen getoond, iets dat een radicaal potentieel zou suggereren dat begraven zat in deze saaie en afgedankte voorwerpen.

In eerste instantie leken deze films erg donker. *Motion Studies Application* werd niet gemaakt door de Gilbreths, maar hij illustreert hun methodes. De titel *Folie à Deux* klinkt romantisch, maar is in feite de klinische naam van een besmettelijke paranoia. Hij hoort in een reeks van films die gemaakt werden om te illustreren hoe psychische stoornissen te identificeren, maar niet te behandelen. De films waren twee kanten van dezelfde medaille, de presentatie van het productieve en onproductieve lichaam.

Net zoals Mareys marcherende soldaten hun dubbelgangers vonden in Londen wandelende hysterici, zo vonden de productieve arbeiders in *Motion Studies Application* hun disfunctionele dubbelgangers in *Folie à Deux*. De efficiënte en ordelijke bewegingen van vrouwen die enveloppen vullen, worden vervormd gereflecteerd in de flamboyante gebaren van de moeder en de dochter in *Folie à Deux*.

In beide films worden mensen voorgesteld zoals dat het geval was in de films van de Gilbreths, namelijk als simpelweg de dragers van beweging. Men zou hen objecten kunnen noemen, maar de implicaties van hen op deze manier te zien zijn verontrustend. In *Motion Studies Application* toont een splitscreen-shot een vrouw die de geestdodende taak uitvoert van het plaatsen van houten pinnen in een reeks gaten. Aan de rechterkant van het scherm voert ze de taak efficiënter uit, en wanneer ze dan eerder klaar is, lijkt ze neer te kijken op haar minder efficiënte zelf. Betekent dit dat wanneer je de beweging internaliseert, je ook het management internaliseert?



Fig. 6 De operatrice rechts wacht op haar minder productieve zelf. *Motion Studies Application* (ca. 1950)

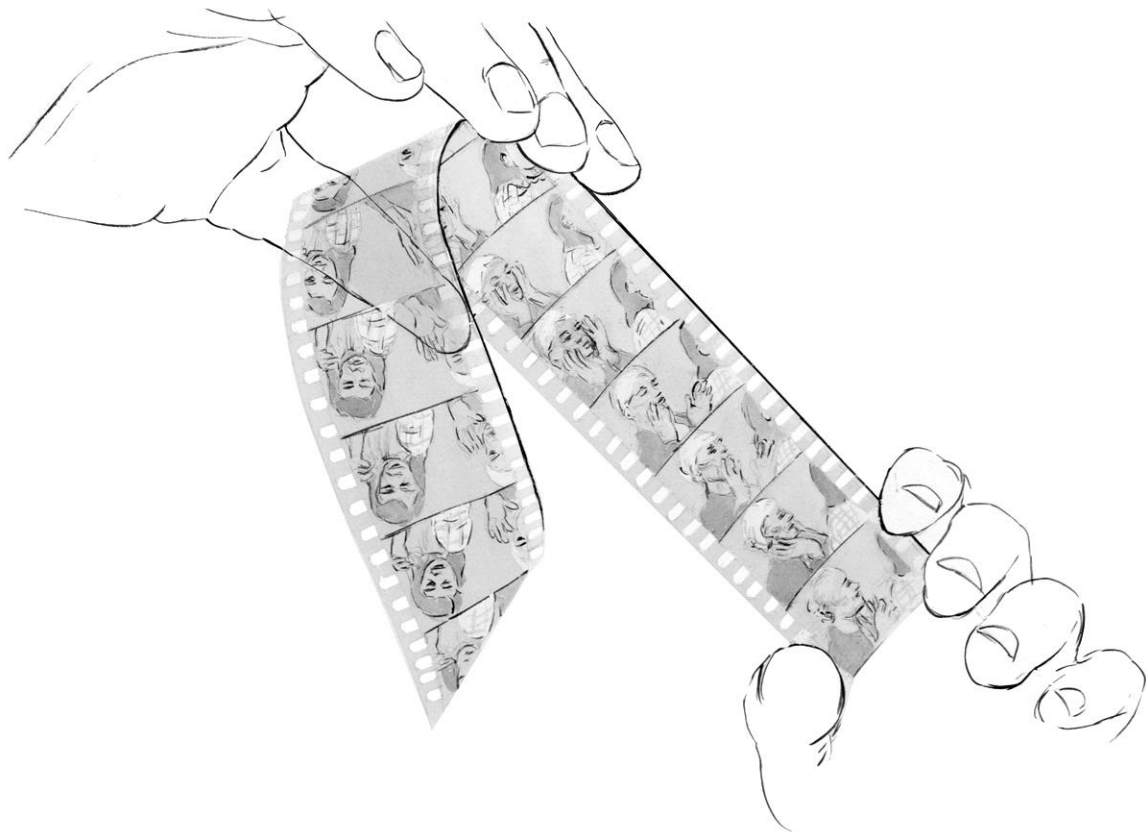


FIG. 7 Een besmetting van beelden. Twee patiënten lijden aan 'folie à deux': de moeder is een afspiegeling van de krankzinnigheid van de dochter. National Film Board of Canada (1952)

Folie à Deux evoceert eveneens de dubbelganger. Hier delen een moeder en een dochter in zo'n mate dezelfde achtervolgingsgevoelens, dat ze beiden effectief fysieke symptomen van ziekte en kortademigheid ervaren. Gaandeweg wordt het voor de dochter duidelijk dat de psychiater, die in eerste instantie zo bezorgd lijkt, niet geïnteresseerd is in haar verhaal op zich, maar hen slechts voortjaagt om kenmerkende symptomen van de stoornis uit te lokken. De film onthult de psychische prijs die echte mensen betalen om als ze behandeld worden als niets meer dan objecten of dragers van symptomen. Zoals de jonge vrouw het tegenover de dokter verwoordt, "Ik wil me vrij voelen en dingen doen die ik wil doen (...) normale menselijke dingen (...) zoals normale mensen dat willen. Dezelfde dingen die u wil doen. U bent een mens, wel, ik ben ook mens. U weet wat u zou willen, wel, ik hou ook van (. . .) Haal me in uw klas, u bent een mens en u weet wat ik zou willen." Haar smeekbede is vruchteloos: de film eindigt met de jonge vrouw en haar moeder die terug naar de afdeling worden gestuurd.

De wereld van levendige dingen

Karl Marx schreef over de relaties tussen dingen en mensen. Hij beschreef hoe mensen in het industriële tijdperk eerder werden behandeld als dingen of verwisselbare onderdelen in een fabriek, terwijl dingen of grondstoffen, dat wil zeggen de producten van de menselijke arbeid, plotseling een eigen leven leken te hebben met vreemd menselijke eigenschappen – althans in de manier waarop we er over praten en denken. Het lijkt alsof koopwaren een spookachtige objectiviteit aannemen en hun eigen leven leiden. Zij kunnen stijgen of dalen in prijs. Mensen kunnen ze begeren of er zelfs verliefd op worden. Zij betreden het strijdperk van een markt die futloos of geanimeerd kan zijn. De waarde van de waar heeft geen enkel verband meer met de werknemer die haar gemaakt heeft; hij heeft de controle op deze levendige objecten totaal verloren. Marx vond dat mensen beter moeten worden van de objecten die ze maken, eerder dan dat de winst naar de aandeelhouders gaat.

Walter Benjamin onderzocht de wereld van de dingen eveneens, zij het op een andere manier. In zijn essay *On Language as Such and on the Language of Man* schrijft hij dat taal gewoon de communicatie van de geest of van het zijn is, ze vereist geen woorden of woordenschat. Hij suggereerde dat objecten met ons communiceren via wat hij hun 'materiële gemeenschap' noemt, namelijk hun gedeelde bestaan met ons. Een eenvoudig ding zoals een lamp maakt zijn wezen kenbaar aan de mens, en dat is hoe kennis en benoemen beginnen. Het is iets dat we alleen intuïtief kunnen ervaren of dat we misschien op een non-verbale manier kunnen vatten door middel van kunst.

Benjamin bespreekt mimesis als een diepgaande manier om de wereld om ons heen te begrijpen en ermee te communiceren. Mensen hebben altijd dingen nagebootst en vonden overeenkomsten tussen de dingen. Het komt veel voor in de spelletjes van kleine kinderen. Zoals Benjamin opmerkte: "het kind speelt niet alleen dat het een

winkelier of een leraar is, maar ook een windmolen en een trein"; het onderscheid tussen het levende en het levenloze is niet van belang. Het lezen of verkeerd interpreteren van Benjamins geschriften inspireerde me om de wereld te zien vanuit het perspectief van de objecten zelf, om intuïtief te proberen om ze door beweging een stem te geven.

Het revolutionaire potentieel van de blunder

Deze ideeën spelen mee in de wereld van slapstick en cartoons. (Chaplin heeft ooit gezegd dat hij een cartoon wilde zijn, zodat hij de perfecte gag kon uithalen zonder zich zorgen te maken over het feit dat hij moet ademen.) In slapstick leiden dingen een eigen leven. Ze kunnen worden gezien als Marx' levendige objecten die de controle hebben verloren. Een ladder zwaait rond en verkoopt een politieagent toevallig een klap in het gezicht. Het gebaar van de ladder werkt op het niveau van een universele taal die op natuurlijke wijze groeit uit het spel van kinderen dat Benjamin beschreef.

Hier betreden we geloof ik, het droomleven van de objecten waar de onderdrukking van onze industriële wereld tot uitbarsting komt. Slapstick is haar excès. Wanneer Chaplin in *Modern Times* (1936) aan de lopende band te efficiënt wordt, duwt hij op ieders knoppen! In *One Week* (1920) leest Buster Keaton een handleiding verkeerd. Hij bouwt zijn huis binnenstebuiten, en het draait vervaarlijk rond als een draaimolen. In dit extatische moment is er de bevrijding uit het saaie kleinstedelijke Amerika met zijn prefab-huizen, voor alles onvermijdelijk ineensloot. Het is mooi.

Ik zie slapstick als de derde term, het revolutionaire potentieel verscholen tussen het efficiënte lichaam van de arbeider en het wanordelijke lichaam van de emotioneel gestoorde. Slapstick poneert een nieuwe relatie tussen de wereld van de dingen en die van de mensen. Hij begint met het vernietigen van de orde van de wereld die we kennen en leidt ons ... waar naartoe? We weten het niet, maar dat is zijn kracht. Hij schrijft ons niet bepaald iets voor, maar zegt simpelweg dat onze wereld anders zou kunnen zijn dan hij is. Toen ik een derde film draaide om een dialoog te creëren tussen de *Motion Studies Application* en *Folie à Deux*, heb ik geprobeerd om voorwerpen in de gelegenheid te stellen hun eigen leven leiden, en tot op het moment van de opname wist ik niet precies wat ze zouden doen. De acteur volgde de instructies van de Gilbreths maar bootste de industriële film te veel, met een gek excès, na. Ik wilde ervaren wat er zou gebeuren als de instrumenten van de productie weigerden verborgen te blijven en alles mis ging.

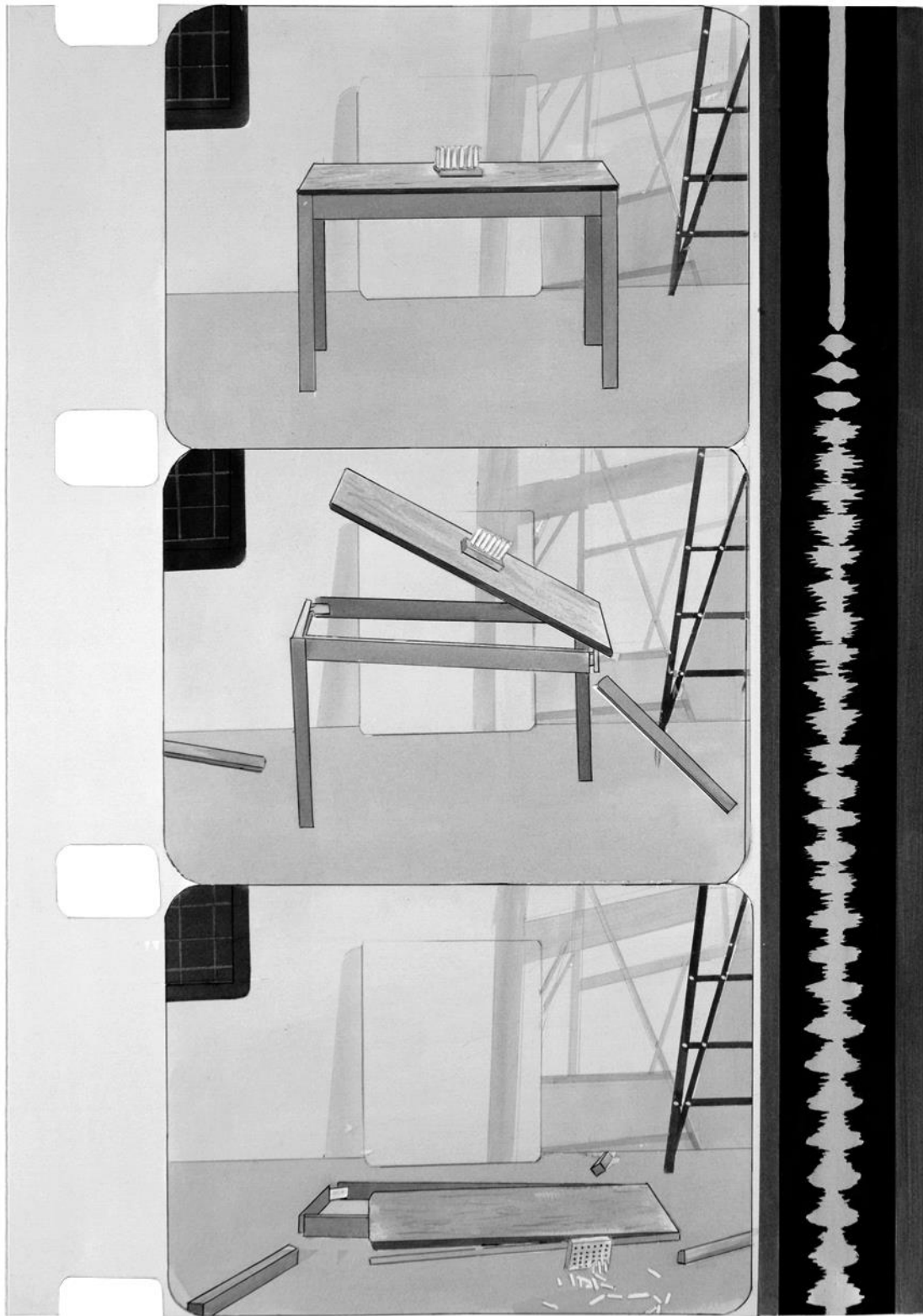


FIG. 8 *De blunder*. Drie 16 mm-filmframes.

De dingen spreken terug

Als we de koopwaar conceptualiseren als een condensatie van maatschappelijke krachten en haar vragen om te spreken, wat zou ze zeggen? Misschien zou de waar, net als A. Mutt in de cartoon *On Strike* (1920), naar zijn schepper en CEO schreeuwen “Bemiddelen, dat zie je van hier!!!” In *On Strike* ontdekken Mutt en Jeff dat Bud Fisher dankzij hun capriolen serieus poen aan het scheppen is en een luizenleventje leidt. Woedend eisen ze 75 procent van de winst, een drie-urige werkdag, en een vijfdaagse werkweek. Wanneer Fisher aandringt op bemiddeling, dreigt Mutt met een staking, maar dan heeft hij nog een beter idee. Hij en Jeff zullen zelf animeren. De waren zullen arbeiders worden en de productie zelf in handen nemen!



FIG. 9 *On Strike*, Bud Fisher Films Corporation (1920)

Nu moeten Mutt en Jeff het animatieproces leren, en terwijl ze dit doen onthullen ze de illusie van hun eigen productie en tonen ze de verborgen arbeid die hen tot leven brengt. Jeff tekent zichzelf aan een animatietekentafel, terwijl Mutt elke tekening fotografeert. Wanneer Jeff beseft dat het drieduizend tekeningen gaat kosten om een tekenfilm te maken, gaat hij door zijn dak. Te veel werk! Dit is de arbeid die de meeste waren in hun glimmende nieuwe verpakkingen zo goed verbergen. Ze lijken eerder te zijn dan door iemand te worden gemaakt.

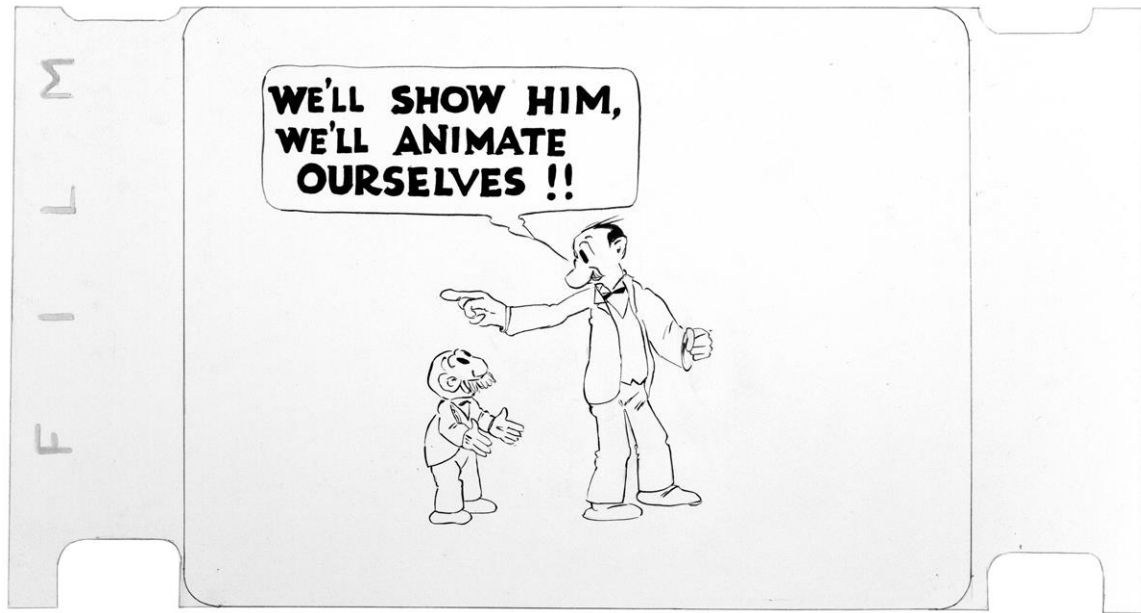


FIG. 10 *On Strike*, Bud Fisher Films Corporation (1920)

Geanimeerde cartoons zijn glibberige objecten. Behoren zij tot de wereld van de dingen of van de mensen? Ze lijken zo levendig, maar wie of wat zijn Mutt en Jeff – een uiting van Bud Fishers verbeelding, zijn intellectuele eigendom, een product van de animatie-assemblagelijijn van de studio van Raoul Barré en Charles Bowers, of gewoon lijnen, sporen van inkt op celluloid – of al het bovenstaande? *On Strike* eindigt ermee dat Mutt en Jeffs eigen film flopt. Ze smeken hun schepper hen terug te nemen, bieden hem aan om gratis te werken. Natuurlijk lacht Bud Fisher het laatst; hij bezit de kleine jongens.

Ik zie vroege animatiefilms als denken aan het werk. Cartoons uit de vroege dagen verborgen hun productiemiddelen niet. De figuren zijn duidelijk alleen maar in inkt getrokken lijnen, maar net als de slapstickprotagonisten – zowel Chaplin als de ladder – onthullen ze in hun constante improvisatie en metamorfose een verborgen potentieel. Ze brengen een wereld in kaart die voortdurend in beweging is. Een lijn kan een man worden en vervolgens een huis of een muis, een woord, of een idee in een luchtbel. Eender wat is mogelijk. Iedereen begrijpt ze en wij reageren met gelach.

Benjamin vierde het revolutionaire potentieel van lachen. Hij zag de grap als een moment van bevrijding waarin de barsten en scheuren van de status quo abrupt openscheurden, waarbij ze op haar eigen manier produceerde wat de surrealisten een desoriëntatie van de zintuigen zouden noemen, een glimp van vrijheid op zowel een psychisch als een politiek niveau. Zijn vriend Theodor Adorno was daar niet zo zeker van. Adorno keek naar cartoons en zag geen bevrijding, maar wreed gelach. Hij zag Donald Duck een pak slaag krijgen. Hij dacht dat dit een andere manier was

waarop gewone werkende mensen een training in straf kregen en gewend raakten aan het idee dat zij van hun bazen op hun kop zouden krijgen.

A. Mutt en R. Mutt

Ik heb altijd geweten dat A. Mutt een verloren gewaande neef had die zich onder de kunstmenigte mengde, die er misschien uitzag als een kunstenaar, maar die evenzeer een grappenmaker was als A. Zijn naam was R. Mutt, en hij was het alter ego van Marcel Duchamp. In 1917 diende hij voor een tentoonstelling een beeld in dat *Fountain* heette. In de tijd veroorzaakte het een schandaal, want het enige wat hij deed was een urinoir op z'n kop zetten en het met zijn naam ondertekenen. Hij zei dat hij wilde laten zien dat kunst zich niet in een object bevindt, maar in een idee. Het is het idee dat belangrijk is. Hij nam iets volslagen mondains en liet het anders spreken. Voor Duchamp kon kunst tegelijk ernstig en grappig zijn. Zoals Louise Norton het toen uitdrukte "En dan heb je van die mensen die angstig vragen: 'Is hij serieus of maakt hij een grapje?' Misschien beide! Is het niet mogelijk (...) het is eerder aan jou om te kiezen."²



FIG. 11 R. Mutts *Fountain* (1917)

Werken van radicale kunstenaars zoals R. Mutt en anderen die werden geïnspireerd door de industriële technologieën van de motion capture lijken een verheven esthetische lucht in te ademen, ver weg van de fabrieken waar de Gilbreths aan het werk waren. Maar terwijl de kunstenaars werk maakten dat de moderne tijd uitdrukte, werden de objecten die ze maakten al snel opgenomen in de 'helse droom'. Want zoals we hebben gezien zetten objecten, op het moment dat ze de open markt bereiken, hun eigen leven verder, los van de bedoelingen van hun makers.



Fig. 12 A. Mutt bakt een duivel (ca. 1930)

R. Mutt wou geen gewoon, industrieel vervaardigd object omzetten in een duur kunstobject, door het met zijn naam te ondertekenen. Hij gaf niet om geld.³ Hij wilde mensen wakker schudden uit hun gewone manier van denken over kunst, ons tonen dat zelfs het meest nederige en banale voorwerp de potentie heeft om anders te zijn dan het is. De oorspronkelijke *Fountain* uit 1917 verdween, ze kan verloren zijn gegaan, vernietigd of gestolen. Maar zo sterk is de aantrekking van het warenfetisjisme dat zelfs objecten die werden vernietigd uit de dood kunnen terugkeren. In 1964 reproduceerde de galeriehouder Arturo Schwarz in Milaan genummerde exemplaren van Duchamps readymades in edities van acht, die Duchamp ondertekende. (Een prototype van *Fountain* en vier extra exemplaren, buiten de genummerde reeks van acht, bracht het totaal op dertien nieuwe *Fountains*.)

Plotseling werden acht nieuwe *Fountains*, perfecte replica's van het origineel, te koop aangeboden. Dit is een andere soort van productie, waarbij de prijs gebaseerd is op de beperkte oplage, en de aura van de kunstenaar circuleert in wat Adorno de 'cultuurindustrie' noemde.

De helse droom is niet voorbij, het is moeilijk om wakker te worden. Maar net als je denkt dat dingen echt *gone to hell* zijn, kan je de rollen omdraaien en als avondeten een duivel bakken! Zoals Benjamin zei, wanneer beschaving barbarij wordt, is het enige wat je misschien kan doen je voor te bereiden om de beschaving te overleven, op eender welke manier... zelfs in de hel kun je lachen.

Noten

1. Frank Bunker Gilbreth en Lillian Moller Gilbreth, *Applied Motion Study: A Collection of Papers on the Efficient Method to Industrial Preparedness* (New York: Sturges & Walton Company, 1917), p. 125.

2. Louise Norton, *Buddha of the Bathroom*, in Joseph Masheck ed., *Marcel Duchamp in Perspective* (Engelwood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1975 [1917]), p. 71.

3. In een interview kort na de dood van Duchamp sprak John Cage over de houding van de kunstenaar ten opzichte van geld. Duchamp gebruikte zijn kunst nooit echt om geld te verdienen; in feite was hij gekant tegen het idee van privé-eigendom. Op late leeftijd was hij echter verbaasd over de hoeveelheid geld die zijn kunstenaarsvrienden verdienden. Hij kon niet begrijpen hoe ze het deden. Cage beschrijft Duchamp met zijn *Valise* als de nogal zwakke poging van een kleine zakenman die probeert om op een zakelijke manier te handelen in een kapitalistische maatschappij, een man die wel een idee heeft hoe een klein bedrijf op te richten, maar die niet zou weten hoe tot een groot bedrijf uit te groeien. Moira Roth en William Roth, *John Cage on Marcel Duchamp: An Interview*, in Masheck ed., *Marcel Duchamp*, New York: Da Capo Press, 2002 [1975], p. 156.

Bibliografie

Benjamin, Walter. "Chaplin", "Mickey Mouse", "On the Mimetic Faculty", en "Surrealism". In Benjamin, *Selected Writings Volume Two 1927–1934*. Cambridge: Harvard University Press, 1999.

—. "On Language as Such and on the Language of Man". In Benjamin, *Selected Writings Volume One 1913–1926*. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

—. "The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility" [eerste versie], in *Grey Room* 39, lente 2010.

Dagognet, François. Etienne-Jules Marey: A Passion for the Trace. New York: Zone Books, 1992.

(orig. Idem. Etienne-Jules Marey: La passion de la trace. Paris: Hazan, 1987)

Giedion, Siegfried. Mechanization Takes Command. New York: Oxford University Press, 1948.

Gilbreth, Frank Bunker, en Gilbreth, Lillian Moller. Applied Motion Study: A Collection of Papers on the Efficient Method to Industrial Preparedness. New York: Sturges & Walton Company, 1917.

Hanna, Erin. "Mutt and Jeff: On Strike," 1920. http://www.filmpreservation.org/userfiles/image/PDFs/MuttJeff_Hanna.pdf, geraadpleegd op 21 oktober 2011.

Horkheimer, Max, en Adorno, Theodor W.: "Cultuurindustrie: verlichting als massabedrog", in Dialectiek van de Verlichting, vert. Michel van Nieuwstadt, Amsterdam: Boom 2007.

(Orig. Idem. "Kulturindustrie: Aufklärung als Massenbetrug", in Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmenten, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2002 [1944])

Leslie, Esther. Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde. London: Verso, 2002.

Masheck, Joseph ed. Marcel Duchamp in Perspective. Engelwood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1975.

Steyerl, Hito. "A Thing Like You and Me," e-flux journal 15, april 2010: <http://www.e-flux.com/journal/view/134>, geraadpleegd op 21 oktober 2011.

Dankbetuigingen

Dit project werd gefinancierd door het M HKA in Antwerpen, de Site Gallery in Sheffield, en een beurs van de City University of New York Research Foundation.

Dit werk past in een reeks kunstenaarsinterventies in de Vrielynck Collectie. Het programma werd geïnitieerd en samengesteld door Edwin Carels (onderzoeker KASK/HoGent) op uitnodiging van het M HKA.

Edwin Carels is een curator die ik ten zeerste respecteer. Onze dialogen, die zich over vele jaren uitstrekken, hebben in mijn denken altijd een belangrijke rol gespeeld. Laura Sillars, de directeur van de Site Gallery, moedigde me erg aan, betekende een grote steun, en leverde een pak ideeën voor de presentatie.

Veel mensen droegen op een creatieve manier bij aan mijn werk. Ik wil eerst en vooral mijn man, Eric Muzzy, bedanken. Meer dan alleen maar de cameraman en modelbouwer te zijn, bleken zijn artistieke visie en technische inventiviteit van onschatbare waarde.

Acteur Kate Valk speelde ook een essentiële rol in het project. Haar werk is reeds jarenlang een grote bron van inspiratie voor me. Voordat ik begon wist ik dat ik zonder haar medewerking mijn ideeën niet zou kunnen realiseren.

Dank gaat ook uit naar mijn getalenteerde en hardwerkende ploeg, Lori Hiris, Rhony Dostaly, Nira Burstein, Tomas Alvear, en kostuumontwerper Jean Engstrom. De tussentitels zijn van de hand van Sal Mallimo. De technici van Colorlab hebben een geweldige job gedaan met het herstellen, afdrukken en digitaal masteren van alle filmelementen.

Ik was verrukt dat Laura Lindgren ermee akkoord ging deze publicatie te bewerken en te ontwerpen. Haar werk is zeer zorgzaam. Ik wil Christine Burgin bedanken voor haar inzichtelijke opmerkingen over de tekst en over het project als geheel.

Ik wil graag Bec Hogan, Indigenous Collection Access Officer bij het National Film and Sound Archive van Australië, bedanken voor de toestemming om *On Strike* (1920) te tonen.