

Annecy-blog

Annecy er animasjonsbransjens mekka - hvert år valfarter alt som kryper og går innen internasjonal animasjon til den lille franske byen ved alpene.

Fjerde dag - 10.06.05

Min siste dag i Annecy for denne gang. La meg begynne med dagens høydepunkt først som sist: Den doble konferansen *The Making of Robots* og *The Aardman Touch* var en magnet på publikum, og jeg tror ikke noen ble skuffet. Først ut var Jerry Davis fra Blue Sky Studios, som gikk igjennom produksjonen av

Robots, og viste en del utelatte scener og bilder fra ulike produksjonsstadier. Måtelig interessant, og morsomt var det (med norske øyne) at hovedpersonen, Rodney, er inspirert av en Evinrude påhengsmotor.

Konferansen steg noen hakk på interesseskalaen når Peter Lord og David Sproxton fra Aardman Animation tok ordet. Vi var blitt lovet forhåndstitt på både den kommende *Wallace & Gromit*-filmen og deres første CGI-animerte langfilm,

Flushed Away. De skuffet ingen. Klippet fra

Flushed Away så meget bra ut, og selv om det er dataanimert er det ingen tvil om at filmen vil ha den umiskjennelige Aardman-touchen. Ennå mer imponerende var smaksprøven fra

Wallace & Gromit and the Curse of the Were-Rabbit. Det ser ut til å bli en klassiker på linje med

The Wrong Trousers. Det ble også vist utdrag fra en rekke andre nye Aardman-produksjoner for TV og mobiltelefoner. Alt så ikke like sprekt ut, men selskapet virker i hvert fall minst like vitalt som det var på 90-tallet.

Dagens konkurranseprogram avsluttet kortfilmkonkurransen, og det er på plass med en oppsummering. I mine øyne er det oppsiktsvekkende at så mange av filmene i konkurranse er dataanimert? enten 2D eller 3D (eller en miks av de to). En naturlig utvikling, kan hende, men urovekkende mange av filmene jeg har sett oppfatter jeg som tester mer enn ferdig utviklede filmer. Jeg har i utgangspunktet ikke noe i mot dataanimert 3D, men når alle prøver å være Pixar, PDI eller Blue Sky, blir det kjedelig. Jeg oppfatter fremdeles at dataanimasjonen er i sin tidlige utvikling og at en bærende idé eller historie for filmene settes på sidelinja og at teknikken kommer i forgrunnen.

Det 5. konkurranseprogrammet for kortfilm var ujevnt, med noen interessante bidrag. Det var forfriskende å se Vladimir Petkevitch' sandanimerte film

L'elephant et les quatre aveugles, plassert mellom to 3D dataanimerte filmer. Alle hold høy kvalitet i mine øyne, men det er noe med Petkevitch' hands-on tilnærming som appellerer. En annen bemerkelsesverdig film var Anthony Lucas' 28 minutter lange

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello. Han mikser cut-out, objekt- og 3D dataanimasjon til å fortelle en mørk historie om en navigatør som får en ny sjanse. 28 minutter er mye i et kortfilmprogram, men historien var fengende og uttrykket var meget besnærende.

I dag var det også tid for Konstantin Bronzits langfilm

Alosha. Uttrykket er typisk Bronzit à la kortfilmen

At the End of the Earth med stilistiske tegninger og et flatt uttrykk. Filmen ble produsert i løpet av ett år, som er ekstremt hektisk til langfilm å være, og den lider nok under tidspresset. Historien om den klønete helten Alosha er morsom nok til å fenge, men mangler tidvis noe av timingen som Bronzit treffer så godt med i kortfilmene. [Utdrag fra filmen kan sees på de offisielle nettsidene](#)

En siste krampetrekning på *The American Bar* avslutter dagen.

[Se foregående dager og utfyllende rapport her](#)