

# Le La-pin! ? en subjektiv rapport fra Annecy 2005

Norskanimasjon.no er ditt vindu til animasjonsfestivalen i Annecy. Her følger en høyst subjektiv rapport fra våre opplevelser blant animasjonens nåværende og kommende stjerner.

## En introduksjon

Annecy er animasjonsbransjens Mekka - hvert år valfarter alt som kryper og går innen internasjonal animasjon til den lille franske byen ved alpene. Her finner du hele spekteret, fra uavhengige filmskapere, gamle animasjonslegender og studenter, til striglet profesjonelle og en stor samling genuine animasjonsentusiaster. En underlig ansamling mennesker som møtes for å dyrke en felles interesse; animasjonsfilm.

Franskmenn kan dette med å arrangere festivaler, og Annecy er intet unntak. I tillegg til å tiltrekke seg bransjens aktører, er festivalen i stor grad også en publikumsfestival. Festivalen setter sitt preg på byen, og hver kveld samler tusenvis av sambygdinger seg på gressplenen foran innsjøen, Le Lac, for å se animasjon på et gigantisk utendørslerret.

Visningene i hovedkvarteret Bonlieu er proppfulle, og stemningen er til tider elektrisk. Ropene etter festivalens maskot, en liten kanin, eller «le la-pin», som franskmenn foretrekker, er øredøvende. Og da en fullstendig ukjent animatørspire reiser seg i spotlyset etter at filmen deres er vist, eksploderer formelig salen i applaus og hurrarop. Samtidig kan animerte «superstjerner», som Peter Lord (*Chicken Run*) og Bill Plympton (amerikansk DIY-animatør) gå uforstyrret på festivalområdet.

Dessuten; hvis man er god til å brette papirfly, så kan hvem som helst bli stjerne på festivalen!



## Første dag - 07.06.05

Det er fem år siden mitt forrige besøk ved festivalen, men her er alt ved det samme. Snøen på de omkringliggende fjellene står i sterk kontrast til det varme solskinet som bader byen, og innsjøen er like innbydende og klar som alltid. Byen summer på alle tenkelige språk, og det er godt å være tilbake!

Det som er nytt ved årets festival er et sinnrikt billettsystem, som gjør det mulig å forhåndsbestille billetter til alle visninger over internett på forhånd. En fin utvikling skulle man tro, men ikke når det viser seg at ikke alle bestillinger er registrert, og at konkurransevisningene for lengst er utsolgt. Heldigvis har franskmenn en rundhåndet innstilling til problemløsning, så det ordner seg alltid, men ekstra innsats kreves for å komme inn på årets visninger.

Årets festival har et kanadisk fokus, og mitt første program presenterte et utvalg av dagens produksjoner fra National Film Board of Canada (NFB). Et alvorspreget og tungt program skulle det vise seg, preget av ypperlig teknikk, men svakere på historiefortelling. Programmets soleklare høydepunkt var Oscar-vinneren fra 2004 for beste kortfilm;

*Ryan* i regi av Chris Landreth. Filmen er et nært portrett av den kanadiske filmskapere Ryan Larkin gjort i 3D med et meget besnærende visuelt uttrykk. Se et lite utdrag fra filmen på [nettsidene til NFB](#).

Annecy er også et møtested for den nordiske animasjonsbransjen, og selv om det er relativt få filmer fra de nordiske landene i konkurransen, er likevel mange nordboere til stede på festivalen. Det er utrolig nok i langfilmkategoriene at den nordiske tilstedeværelsen er sterkest, med den danske suksessen,

*Terkel i knibe* (Stefan Fjeldmark, Thorbjørn Christoffersen og Kresten Vestbjerg Andersen) og den svenske produksjonen

*Bland tistlar* (Uzi og Lotta Geffenblad). Terkel var først ut og ut i fra publikummets reaksjoner, er filmen en suksess. Det røffe uttrykket og frekke innholdet passet det unge publikummet godt, og de verste splatterscenene fikk sogar applaus. Familien Geffenblad møter publikum for første gang i morgen.

Finland var representert i dagens kortfilmprogram med Laura Neuvonens

*Kutoja* (

*The Last Knit*). En surrealistisk 3D-animasjon om strikkingens besettende farer. De øvrige filmene i programmet gjorde mindre inntrykk. Ett av unntakene er John Canemakers sterke og personlige animerte dokumentar

*The Moon and the Son: An Imagined Conversation* som portretterer Canemakers anstrengte forhold til sin far. Programmets finale var den oppfinnsomme

*Fliegenpflicht für Quadrat Köpfe* (

*Bow Tie Duty for Squareheads*) som med meget enkle grep snur opp ned på Berlin.

Lite sladder og avsløringer å rapportere etter første dag, men det var relativt tomt på The American Bar denne kvelden - forvent mer i morgen!



## Andre dag - 08.06.05

Det er lite som slår å våkne opp i Annecy med utsikt til den glitrende innsjøen. Fylt med optimisme og pågangsmot satt jeg kurs for sjefskinoen, og det jeg trodde skulle bli en lang dag i animasjonens vold. Entusiasmen døde når jeg så omfanget av køen for dem som ikke har fått reservert billetter, og det ble isteden en lang formiddag på diverse caféer med bepleining av gamle kjente. Hyggelig, men ikke nok til å tilfredsstillte animasjonsjonshungeren.

Ut i fra omfanget på køene å bedømme var forhåndsvisningen av Shinji Aramakis

*Appleseed* dagens heteste billett. Filmen er basert på Masamune Shirows manga ved samme navn, og er en av de mest påkostede animasjonsproduksjonene i Japan. Filmen blander 2D og

3D gjennom en spesiell skyggeleggingsteknikk. Filmen har så langt ikke fått distribusjon i Norge, men har allerede gått på kinoer i USA og kommer til Frankrike i sommer. Du kan se trailer fra Applesseed på [filmens offisielle nettside](#)

Dagens første visning for min del ble Lotta og Uzi Geffenblads

*Bland tistlar*. En så godt som full sal tok i mot svenskenes cut-out-animasjon med åpne armer. Geffenbladene har utviklet en distinkt stil hvor Lottas nydelige design gis liv og formidler en enkel historie sett fra barns ståsted. Uttrykksmessig er filmen lik deres prisbelønte kortfilm

*Aprikoser* (1996), med cut-out-animasjon i kombinasjon med objekter. I tillegg til designen, er det hovedpersonens stemme, gjort av Geffenbladenes datter Noon, som gjør sterkest inntrykk. Mer informasjon om filmen finnes på [Zig Zag Animation](#)

Dagens konkurranseprogram for kortfilm bød på få minneverdige opplevelser. Festivalen er ikke akkurat kjent for å sette sammen de beste kortfilmprogrammene, selv om de har et hav av påmeldte filmer å plukke av. Min favoritt var den kanadiske perlen

*Louise* av Anita Lebeau, som forteller historien om en smått tussete, eldre dame og hennes ferd gjennom dagen. En fin blanding av 2D-animasjon og fotograferte bakgrunner, og en forteller stemme til å forelske seg i. Det kan også nevnes at alltid aktive Paul Bush viste sin siste kreasjon,

*While Darwin Sleeps?*, som gjør nytte av 3.500 insekter i rask rekkefølge.

Men Annecy handler ikke bare om film, det er først og fremst et møtested for profesjonelle, og på den fronten fungerer festivalen godt. I norske øyne kan det være av interesse å melde at tidligere Aardman-produsent Michael Rose (nå Magic Light Pictures) hevder å være i samtaler med Pjotr Sapegin om et langfilmprosjekt.

Aardman er også sterkt tilstede på festivalen hvor de gjør bransjepresentasjoner av den kommende Wallace & Gromit-langfilmen. Det har også blitt lovet et rykende ferskt 5-minutters utdrag fra den kommende CGI-animerte langfilmen *Flushed Away*, som Sam Fell regisserer for Aardman i USA.

Sen natt på The American Bar, men ingen skandaler.



### Tredje dag - 09.06.05

Ny dag med animerte muligheter. Jeg satset friskt med 4. konkurranseprogram for kortfilm på morgningen, og ble positivt overrasket over kvaliteten. Programmet åpnet friskt med Gaëlle Denis' *City Paradise*, som gav et omveltende blick på livet i London. Teknikken Denis bruker er en salig blanding av realfilm og ulike animasjonsteknikker. Resultatet er både vakkert og interessant. Min festivalfavoritt så langt dukket opp i dette programmet i form av Gil Alkabetz'

*Mourir de amour* (

*Dying of Love*). En godt fortalt kjærlighetshistorie, med spenning, humor og kløkt, mesterlig utført i en miks av tradisjonell, tegnet animasjon og 2D-dataanimasjon. Jeg blir overrasket hvis den ikke

får en pris.

Og så var det tid for nok et hoderystende programmeringsgrep fra festivalens side. Man behøver bare å nevne de amerikanske stjernene i Pixar, og de fleste animasjonsentusiaster blir mo i knærne og får et svett smil rundt munnen. Derfor var det merkelig at Pixars konferanse om deres kortfilmproduksjoner var lagt til den lille salen i Bonlieu. Køen var drepende, og mange (inkludert meg selv) var ikke i nærheten av å komme inn.

Dagens program bød heldigvis på flere muligheter, og på ettermiddagen gjorde jeg meg klar for den estiske langfilmen

*Frank & Wendy*. Estisk 2D-dataanimasjon er sterkt inspirert av mesteren Priit Pärn, både i stil og innhold, og denne langfilmen er intet unntak. Trioen Priit Tender, Ülo Pikkov og Kaspar Jancis, er alle elever av Pärn på godt og vondt. Jeg har stor sans for deres kortfilmer, og holder fremdeles Pärns

*Night of the Carrots* og *Tenders*

*Gravitation* som to av mine animerte favoritter fra 90-tallet. I helaftensformatet fungerer det dessverre ikke like godt, og deres symbolmettede, sarkastiske og surrealistiske uttrykk blir raskt en overdose. Jeg måtte gå etter en lang halvtime. Se klipp fra filmen [her](#)

Tradisjonen tro var det denne kvelden tid for den nordiske middagen på knøttestedet Le Petit Zinc. En god gjeng dukket opp, og fylte stedet til randen. En god anledning til å bli bedre kjent med de mange nordiske besøkende på festivalen, og viktig for å knytte kontakter mellom nordboere. Svenskene og nordmennene dominerte i antall, men dansker og finner var også representert. En fin kveld med gamle og nye kjente.

Kvelden skred videre på The American Bar i kjent stil. Et personlig høydepunkt var møtet med Michael Mennies, salgsrepresentanten for Konstantin Bronzits langfilm

*Alosha*. Jeg har nemlig et spesielt forhold til Bronzit, siden jeg daglig bruker en sykkel jeg kjøpte av ham for fem år siden her i Annecy. Når Mennies fikk høre det utbrøt han; «You're the bicycle-guy! Tell me the story, tell me the story!»

Tillat meg å elaborere: Bronzit vant en pris på en svensk festival i 1999 for den fantastiske filmen *At the End of the World*. Siden Bronzit ikke var på festivalen mottok han aldri premien, men når Bronzit kom til Animerte Dager i Fredrikstad året etter, ble det gjort en avtale om at prisen skulle overrekkes der. Det var flere som ble overrasket da premien viste seg å være en sykkel, som ble sendt med toget til Fredrikstad. Bronzit hadde ikke spesielt brukt for en sykkel i St. Petersburgs travle gater, og dessuten ville transporten til Russland by på uoverskuelige, logistiske utfordringer. Sannsynligvis ville sykkelen bli plukket fra hverandre lenge før den nådde Bronzit. Jeg tilbød meg derfor å kjøpe sykkelen fra Bronzit, og når vi møttes i Annecy samme år, gikk handelen i orden. Jeg fikk ny sykkel, og Bronzit fikk dollar. En god deal for begge parter - og sykkelen er i daglig bruk.

Animasjonsverden er liten, og befolket av mange bra folk.



#### 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.



I Annecy: Tom-Erik Lønnerød