

# Animationsfilm

## Forord

Vi lever omgivet af animation. Det kunne måske lyde som en beskrivelse af *Second Lifes* og *World of Warcrafts* virtuelle verdener, men disse paralleluniverser er blot ekstreme udtryk for den måde, hvorpå den digitale teknologi har gjort animation til en integreret del af de fleste menneskers 'virkelige' dagligdag. Hver gang vi tænder for computeren eller åbner for mobiltelefonen, støder vi på animation. På tv er animation ikke længere forvist til særlige tegnefilm-slots for børn, men nærmest allestedsnærværende i form af station-id's, jingler, bevægelige grafer, reklamer, rekonstruktioner af begivenhedsforløb, vejrkort osv. Og computergenererede special effects er i dag en – ofte usynlig – del af de fleste almindelige biograf-film.

Parallelt med de animerede billeders stadig mere fremtrædende plads i den moderne hverdag kan man konstatere en stigende interesse for animation som et medie for fri kunstnerisk udfoldelse. Det er netop den kunstneriske animationsfilm, der står i fokus i dette nummer af Kosmorama – sprudlende, skæve og ekspressive værker af høj karat, som demonstrerer den desværre udbredte fordom, at animation skulle være synonym med højoktan-komik og sødladent stemningsmaleri for børn og barnlige sjæle.

Samuel Ben Israel indleder nummeret med at opridse animationsforskningens historie til nu og præsenterer bl.a. forskellige forskeres bud på en definition af, hvad animation i grunden er – enkeltbilled-filmoptagelser eller blot frembringelse af levende billeder ved andre midler end direkte affotografering af bevægelse ... eller måske noget helt tredje?

Dansk animationsfilm boomer i disse år, og med succeser som *Hjælp! jeg er en fisk*, *Terkel i knibe*, *Princess* og *Den grimme ælling og mig* har Danmark placeret sig i animationens internationale superliga. Roar Kent præsenterer baggrunden for dansk animationsfilms professionalisering, fra Storm P's små mænd til A. Films multinationale knopskydninger. Og studierektor Morten Thorning tager læseren på en guided tour i det, der er blevet kaldt "one of the most dedicated animation institutions in the world": The Animation Workshop (TAW) i Viborg.

Manden, der har karakteriseret TAW i så begejstrede vendinger, er ingen ringere end den tredobbelte Oscar-vinder Richard Williams – en af de internationale kapaciteter, der har afholdt master classes i Viborg. Williams vandt to af sine Oscars for *Who Framed Roger Rabbit?*, men hans indiskutable hovedværk er *The Thief and the Cobbler*, der var næsten 40 år undervejs. Den historie fortæller Terkel K. Tolstrup.

Animation er imidlertid andet end fantastiske fortællinger. Det er i høj grad også et fænomen, der har tiltrukket film- og billedkunstens mest radikale eksperimentatorer. Carl Nørrested giver et historisk vue over den animerede avantgarde i Frankrig, Tyskland, England og USA, mens Jesper Andersen tegner et portræt af den eksperimentelle animationsfilms måske betydeligste kunstner, Norman McLaren.

Blandt McLarens disciple på National Film Board of Canada fandt man i 1960'erne det unge talent Ryan Larkin, hvis psykedeliske bevægelsesstudier blev pejlemærker for senere

animatorer. Mange år efter stødte kollegaen Chris Landreth på en dybt alkoholiseret Larkin, der gik rundt og tiggede på en gade i Montreal – det kom der en højst betagende portrætfilm ud af, en slags psykogram, som Jan von Bonsdorff kalder det i sin analyse af Chris Landreths *Ryan*.

At Japan er storleverandør af tegnefilm, såkaldte *anime*, er efterhånden en kendt sag også uden for de mere lugubre kulturmiljøer – ikke mindst efter at *Chihiro* og *heksene* og *Det levende slot* satte Hayao Miyazakis navn på animationens verdenskort. I dette nummer af Kosmorama skal det imidlertid ikke handle om Miyazaki, men derimod dels om det eksperimenterende Studio 4°C, hvis varemærke er kunstnerisk frihed og fandenivoldske fortællestrukturer, dels om tre tegnefilm, der på forskellig vis behandler japanernes traumer fra Anden Verdenskrig. Rasmus Brendstrup går i kødet på Studio 4°C's *Mind Game*, som han betegner som på én gang blodpletet, surrealistisk-metafysisk komedie og cool kunst, mens Lars-Martin Sørensen diskuterer realisme og emotionel effekt i forhold til de tre animationsfilms fremstillinger af ubeskrivelige historiske rædsler.

Animation er i høj grad også dukkefilm. En af dukkeanimationens ubestridelige mestre er tjekkiske Jan Švankmajer, hvis surrealistiske leg med hverdagslivets mest prosaiske genstande tages under kærlig behandling af Peter Skovfoged Laursen. Og Steen Dalin beretter om, hvordan Aardman Animations har forvandlet den engelske havne- og industriby Bristol til et dukkefilmens Mekka.

1960'ernes moderne stenalderfamilie *The Flintstones*, banede vejen for animerede tv-serier i den bedste sendetid. Kenneth T. de Lorenzi går i clinch med Flintstones nutidige efterkommere – *The Simpsons*, *South Park*, *King of the Hill* m.fl., hvis ætsende samfundsatire og uophørlige bombardement af kulturelle referencer har givet dem en stor og trofast fanskare verden over.

Tegnefilm er – som det bl.a. gerne skulle fremgå af dette nummer af Kosmorama – meget andet og meget mere end Disney. Men hvorfor opfatter mange mennesker så stadig tegnefilm som infantil underholdning? Kan det være, fordi tegnefilmen aldrig for alvor er slået igennem som seriøs og alsidig udtryksform? Dette kætterske spørgsmål stiller Thomas Thorhauge, der som djævelens advokat holder tegneseriens frodige kreativitet op imod det, han betegner som tegnefilmens resignation. Har han ret? Udnytter tegnefilmen ikke sit kunstneriske potentiale fuldt ud? Det spørgsmål vil vi generøst overlade til læseren at finde sit eget svar på ...

Næste nummers tema er Kulturmøder på film. Nummeret udkommer i december 2007.