

Svet mladih animatorjev



Vedno eno in isto – v njem nemudoma opazimo značilni, simbolični in hkrati bizarni vizualni slog Luce Tóth. [📁 arhiv Animateke](#)

Na letošnjem 15. mednarodnem festivalu animiranega filma Animateka so bili med najzanimivejšimi znova izbori filmov in retrospektive članov mednarodne žirije. Med njimi sta tudi Luca Tóth, samosvoj glas madžarskega animiranega filma, in mladi animator, Švicar Michael Frei, ki je navdušil z interaktivno animacijo.

✍ Tina Poglajen

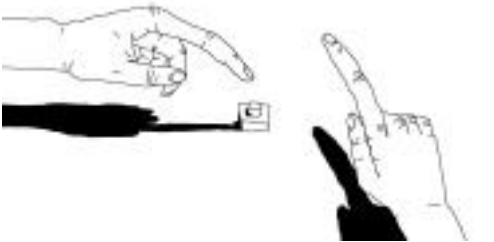
Skozi retrospektivo animiranih filmov Luce Tóth, kot sta *The Age of Curious* (*Radovedna leta*) in *Same old, same old ...* (*Vedno eno in isto*), nemudoma opazimo njen značilni, simbolični in hkrati bizarni vizualni slog. Njeni filmi drug za drugim nizajo zatohle svetove, v katerih so ploska, enobarvna telesa čudno popačena na ključnih mestih: na stegnih, ki postanejo gorjačasta, očeh, ki se zmanjšajo na velikost prašičjih, ženskih prsih, ki prevzamejo vlogo sprednjih šap ali rok, ki so smešno zakrnele, in ogromnih, boleče očitnih spolovilih. Ljudje postajajo živalski in živali nenavadno človeške. Neprijetni deli sodobne evropske družbe, še posebno njenih najbolj tradicionalnih delov, kamor spada tudi Madžarska, začnejo zares bosti v oči šele tedaj, ko se v animiranih filmih Luce Tóth manifestirajo na telesih in privzamejo v oči vpijoče izkrivljene oblike.

Film, s katerim je režiserka postala tudi mednarodno prepoznavna, ko so ga pred dvema letoma predstavili na tednu kritike v Cannesu *Superbia*, slika izmišljen, skorajda mitološki svet, v katerem žensko in moško plemo živita ločeno. Ženske nastopajo v tradicionalno moških vlogah, namesto rok uporabljajo povečane prsi, moški pa so bolj zadržani in otroke rojevajo skozi penis. Skupaj z abstraktno, deloma eksperimentalno

animacijo edinstveno ozračje filma soustvarja tudi nenavadno oblikovani zvok. Spol v filmu Luce Tóth nastopi v vlogi sile, ki bistveno sooblikuje današnjo družbo; ločeni plemeni moških in žensk v *Superbii* sta pred neizogibnost družbenih sprememb postavljeni šele, ko njihove navade spodnese prvi enakopravni par v njihovi zgodovini.

Švicar Michael Frei pa je navdušil z interaktivno animacijo, v kateri se poenostavljene človeške figure odzivajo na pritisk prsta. Združevanje animiranega filma in interaktivne platforme zanj pravzaprav ni nenavadno, saj je hkrati s svojim mednarodno priznanim filmom *Plug & Play* ustvaril tudi igrico za mobilne telefone. Dvojna zasnova njegovih del še zdaleč ni naključna: tako kot pogosto slišimo, da nas sodobna tehnologija razdvaja in odtuja, tudi Freievi filmi odražajo družbo, ki ima težave s povezovanjem – ironično tudi zato, ker ima težave z odklapljanjem. Tudi v njegovih filmih človeška telesa skozi abstrakten humor postanejo vizualna metafora za sodobno človeško – ali družbeno – stanje. Nekateri imajo namesto glave vtičnice, drugi vtiče, njihova telesa delujejo funkcionalistično, a so popolnoma brezoblična in nekam nefunkcionalna. Izražajo se izključno s kratkimi frazami, kot sta »da« in »ne«, s ponavljajočimi se pritiski na stikalo za luč, deformacije pa jim preprečujejo, da bi kar koli dosegla in ne zgolj delovala.

Junaki obeh avtorjev delujejo hkrati bizarno, komično in tragično. V njunih filmih ni prikupnih zapletov, klasične poetike, niti razkošnih, zapletenih vizualnih podrobnosti, saj je pozornost povsem drugje. Ustvarjalni izraz današnje generacije mladih odraslih, ki so, tudi kot animatorji, vpeti v drugačno, veliko bolj brezizhodno dejanskost kot generacije pred njimi, je zelo drugačen. Že od otroških let so se tudi učili izražati nekoliko odmaknjeno, z določeno mero ironije, ki le na videz zakriva globoko pereče težave, ki pestijo današnjo družbo. ✕



Švicar Michael Frei je navdušil z interaktivno animacijo, v kateri se poenostavljene človeške figure odzivajo na pritisk prsta. [📁 arhiv Animateke](#)