

انیمیشن در ایتالیا

اردشیر کشاورزی

مروری بر آثار انیمیشن ایتالیا در زاگرب ۱۹۹۸
نکاتی از نظر بررسی پیشرفت در انیمیشن.

تجلیل از انیمیشن ایتالیا در جشنواره بین‌المللی فیلم‌های انیمیشن در زاگرب، انیمیشن ایتالیا را در یک لحظه به ویژه حساس غافل‌گیر کرد - در مرحله‌ای از فرایند بلوغ. بازار فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا، مانند تمامی کشورهای دیگر اروپا. اگر چه به مدت قابل ملاحظه‌ای دیرتر - دوباره به کارتون‌ها و موارد مختلف استفاده آنها علاقه و توجه نشان داده است تهیه‌کنندگان ایتالیایی تلاش و رقابت برای شرکت در بازار فیلم‌های انیمیشن را پذیرفته‌اند و به کار مشکل اما اجتناب‌ناپذیر تجدیدبینه خود مشغول هستند. طرز تفکر درباره تولید فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا، از توجه به مهارت‌های تکنیکی که برای تولید سفارش‌های ویژه مناسب بود، به صنعتی کردن تولیدات تغییر یافته است و این امر گفت‌وگو با شبکه‌های تلویزیونی دولتی و صاحبان تولیدات بین‌المللی را امکان‌پذیر می‌کند. این تلاش برای تولید



سال‌های ۱۹۳۰ آغازی نداشتند. در آن زمان انیمیشن برای فعالیت‌های بازرگانی فراوان مورد استفاده قرار می‌گرفت. لکن این فعالیت‌ها فرصت تشکیل یک ساختار تولیدی برای فیلم‌های انیمیشن را به پیش نیاورد.

بعد از دهه سال‌های ۱۹۴۰، شرایط رو به بهبود می‌رود. اما جنگ مانع تولید می‌شود. فیلم "گل سرخ بغداد" (La Rosa Di Baghdad) کار آنتون جینر دومینیگینی (Anton Gino Domeneghini) و فیلم "برادران دینامیت" (Fratelli Dinamite) کارینیو تونی پاگوت (Pagot) دو فیلم سینمایی بلند انیمیشن است که ساختن آنها در سال ۱۹۴۲ آغاز شد اما درست بعد از پایان جنگ به اتمام رسید. برادران پاگوت شرکت تولیدی خود را در سال ۱۹۳۸ به راه انداختند. آنها اولین کسانی بودند که استودیوی انیمیشن را تأسیس کردند. این استودیوی که یک تیم کارگردانی دائمی داشت. این تیم برای تداوم تولید فیلم‌ها سازمان‌دهی شده بود.

پس از، از میان رفتن مشکلات حاصل از جنگ، صنعت فیلم‌سازی انیمیشن در ایتالیا با رقابت شدید روبه‌رو بود. حتی در ایتالیا، اسطوره دیسنی و کارتون‌های آمریکایی تسلط داشت. در ایتالیا هم مانند بقیه کشورهای اروپا صنعت فیلم‌سازی انیمیشن آنقدر توسعه نیافت که بتواند با ساختار صنعتی و کیفیت تکنیکی هالیوود رقابت کند. برخی کوشش‌های اتفاقی برای ساختن فیلم‌های سینمایی انیمیشن انجام گرفت اما نتایج ملالت‌آوری به بار آورد و ادامه تولید مورد توجه و کنجکاوی قرار نگرفت. با وجود برخوردار بودن از کیفیت قابل توجه و موفقیت انکارناپذیر از نظر تماشاگران، شکست مالی این محصولات مانع توجه و تعامل منابع تولیدی جدید برای فیلم‌سازی انیمیشن شد.

تسلط آمریکا بر بازار فیلم‌های انیمیشن در

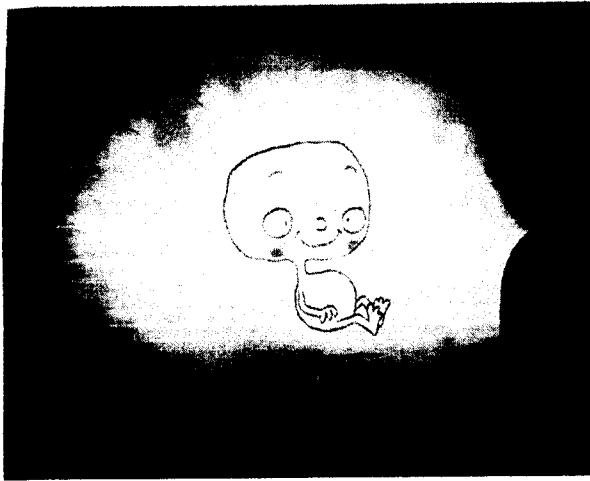
ریشه در رشد بازار بین‌المللی فیلم‌های انیمیشن و بلند همتی هنرمندان ایتالیایی و اطمینان آنها توانایی‌های ملی و اروپایی در تولید فیلم‌های انیمیشن دارد. فراوانی تجربیات در تولید فیلم‌های انیمیشن متفاوت نیز تکیه‌گاه مناسبی برای این تلاش بوده است. تولید فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا، با وجود سنتی بودن، هنوز به نقطه اوج خود نرسیده است اما راه تجدید حیات و ترقی را در پیش گرفته است.

تجدید حیات صنعتی انیمیشن ایتالیا در ارتباط مستقیم با تغییر طرز تفکر شبکه تلویزیونی ملی (RAI) صورت گرفته است ابتدا طرز تفکر شبکه تلویزیون ملی این بود که فقط محصولات خارجی خریداری شود. اما این طرز تفکر به تدریج تغییر کرد و امروزه ایجاد طرح‌های مشترک در تولید مورد توجه قرار دارد. طرح‌هایی که شرکت استودیوهای مستقل ملی و تولیدکنندگان مستقل، در آن به طرز غیرقابل انکار، مشخص است.

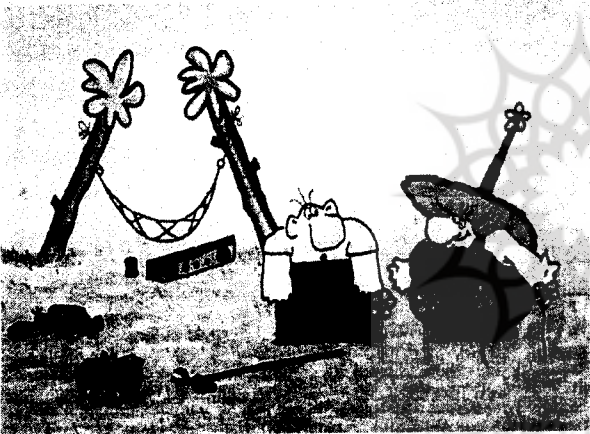
مدارس سینمایی و آکادمی‌های هنری در ایتالیا، به استثناء مدرسه ملی سینما (Scuola Nazionale di cinema tographine) فاقد تجهیزات برای انیمیشن هستند و در نتیجه کلاس‌های کمتری ازایه می‌کنند. وجود کلاس‌های کافی در برخی مدارس برای آموزش انیمیشن به خاطر کوشش‌های کارمندان و اشتیاق مدرسین این مدارس است.

داستان انیمیشن در ایتالیا - داستانی اروپایی مانند سایر کشورهای اروپا - اما تا مقطعی معین:

تاریخ فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا از هم گسیخته و پیچیده است و بی‌شبهت به تاریخ انیمیشن اروپای غربی نیست و ویژگی‌های آن را دارد. داستان تولید فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا به استثناء چند تجربه در ساختن فیلم‌های انیمیشن که می‌توان آنها را تا حد کشفیاتی در نقاشی پیشرو (آوانگارد) تقلیل داد، تادهه



▲ داستان بچه کوچولو ▼ بیگ بگ



کشورهای اروپایی مثل فرانسه و بریتانیای کبیر، سبب بروز بحرانی جدی در بخشی از دایره تولید انیمیشن شد که تاکنون روی پای خود ایستاده بود. اما در ایتالیا، بر عکس باعث ایجاد عاملی شد که تأخیری جدی در توسعه کامل فیلم‌سازی انیمیشن، که در آن زمان پایگاه مستحکمی در فرهنگ ایتالیا نداشت، به وجود آید.

باید به خاطر آورد که جامعه ایتالیا تا بعد از جنگ عمدتاً روستایی بود و افراد بی‌سواد و هم‌چنین باسواد را در برمی‌گرفت و به این ترتیب فرهنگ آن بر مبنای نوشتن و ادبیات قرار داشت. فرهنگ تصویر در ایتالیا خیلی دیر جای خود را باز کرد. کشوری که سنت ادبی قدرتمندی داشت اما با واژه‌هایی چون فکاهی‌های تصویری (Comic strip) و کارتون (Cartoon) آشنا نبود از طرف دیگر صنعت سینما توگرافی ایتالیا، یک سنت مستحکم برای فیلم‌های کم‌دی نداشت که می‌توانست الهام‌بخش باشد و راه را برای فیلم‌های انیمیشن باز کند. به همین دلیل پیام‌های متعلق به قصه‌های سنتی و ادبیات در فیلم‌های انیمیشن قبل از جنگ ایتالیا بسیار متداول بود. ۱۹۵۷-۱۹۷۷. کاروسلو (Carosello) رویدادهای محال، شرارت‌ها و لودگی‌های فیلم‌های تبلیغاتی، کارتون ایتالیایی را به وجود می‌آورد.

بعد از جنگ، انیماتورهای ایتالیا کاملاً به سوی آگهی‌های تبلیغاتی روی آوردند که هم منبعی برای درآمد بود و هم به مقدار زیاد به ابداع فیلم‌های انیمیشن کمک کرد. ارتباط بین انیمیشن و تبلیغات در ایتالیا بیشتر از هر کشور دیگری است و این به خاطر همان شرارت‌ها، لودگی‌ها و رویدادهای محال در فیلم‌های تبلیغاتی است.

در سال ۱۹۵۷ تلویزیون دولتی شروع به پخش برنامه‌ای تبلیغاتی به نام "کاروسلو" کرد که شب‌ها پخش می‌شد. در این برنامه فیلم‌های تبلیغاتی به دو بخش معین تقسیم می‌شد. در بخش اول فیلم‌های

تفریحی و سرگرم‌کننده پخش می‌شد که در آنها نام محصول مورد تبلیغ به نمایش در نمی‌آید و در بخش دوم که کوتاه بود محصول مورد تبلیغ با پیامی مجاب کننده برای بیننده به نمایش در می‌آمد. کاروسلو، کلاً از یک سری شوهای تلویزیونی کوتاه تشکیل می‌شد که آنها را با پیام بازرگانی مرتبط می‌کردند. این روش ویژه که هنوز شروع نشده نشان از پندهای خسته کننده ضد تبلیغات داشت، راه را برای تولید می‌نی سریال‌های بکر و موثقی باز کرد و به این ترتیب شهرت فراوانی برای شخصیت‌های موجود در می‌نی سریال‌ها فراهم آمد.

برای مثال آیین کودکان ایتالیا از دهه سال‌های ۱۹۵۰ تا دهه سال‌های ۱۹۷۰ این شده بود که بعد از برنامه کاروسلو موقع رفتن به رختخواب و خوابیدن است. فیلم‌های برنامه کاروسلو متفاوت بود. مثل قطعات کمدی با بازیگری هنرپیشه‌های مشهور، آواز و رقص، فیلم‌های مستند کوتاه، و فیلم‌های انیمیشن که در ابتدای برنامه‌ها ارایه می‌شد. برنامه کاروسلو به دلیل ارایه شخصیت‌های انیمیشنی همچون "اونکادونکا" (Unca Dunca) اثر بوزتو، خط (Linea) اثر کاواندولی، "کالیمرو" (Calimero) اثر پاگوت و شخصیت‌های ساخته شده از گل اثر فوساکو یوساکی (Fusako Yusaki) بسیار مورد درخواست و دارای نام شده بود. همه این شخصیت‌ها کارتون‌های تلویزیونی به روش ایتالیایی را معرفی می‌کردند. ویژگی این کارتون‌ها در ساده و نو بودن سبک گرافیک آنها بود. شخصیت‌های ساده اما اغلب به همراه طنزی طعنه‌آمیز و دو پهلو و با نمایشی هوشمندانه از ویژگی‌های محلی و آیینی ایتالیایی‌ها.

شهر میلان به خاطر ارتباط نزدیکی که بین انیمیشن و تبلیغات به وجود می‌آورد، مرکز تولید فیلم‌های انیمیشن در ایتالیا شد. بعد از جنگ تبلیغات درها را به روی انیمیشن ایتالیا باز کرد و بعد از دهه سال‌های ۱۹۶۰ باعث گردید استودیوها فرصت یابند تعداد قابل ملاحظه‌ای فیلم‌های کوتاه و فیلم‌های سینمایی انیمیشن تولید کنند. این سال‌ها، سال‌های به اصطلاح شکوفایی اقتصادی بود سال‌های تأسیس مدل‌های صنعتی و تغییر جهت به سوی یک اجتماع مصرف‌کننده. وقایع این سال‌ها به حد زیادی در مدل ارتباط جمعی تأثیر گذاشت و به سرمایه‌گذاری‌های جدید برای تکنیک‌های نوین ارتباط بعدی، بروز افکار جدید در هنر گرافیک و افزایش علاقه به کشیدن کمدی‌های مصور کمک فراوان کرد.

طی دهه سال‌های ۱۹۶۰ بود که برونو بوزتو

(Bruno Bozzetto) اولین فیلم‌هایش را ابداع کرد. از این زمان بوزتو در استودیوی خودش برای فیلم‌های تبلیغاتی و تولید فیلم‌های انیمیشن مشغول به کار شد. آقای رُسی (il signor Rossi) ساخته بوزتو، که مردی آرام و دل‌خسته اما گرفتار در چرخه زندگی نوین است، دوست داشتنی‌ترین و محبوب‌ترین و مشهورترین شخصیت فیلم‌های کارتون کوتاه می‌شود. فیلم دیگر - Allegro Non Troppo - ۱۹۷۷ یکی از سه فیلم سینمایی بلند انیمیشن کار او، موفقیتش را در سینماهای ایتالیا و خارج از کشور تثبیت می‌کند.

شرکت گاما فیلم (Gamma Film) متعلق به دو برادر جینو و روبرتو گایولی (Gavioli) که در صحنه فیلم‌های تبلیغاتی انیمیشن دارای نفوذ است، بخت خود را در تولید فیلم انیمیشن نیز آزمایش می‌کند و در سال ۱۹۶۱ فیلم "جوراب سبز درز" (La Lungo Calza Verde) را می‌سازد که فیلمی با طول متوسط است برای صدمین سالگرد اتحاد ایتالیا. در سال ۱۹۶۷ نیز فیلم بلند سینمایی "پوتی فریو به جنگ می‌رود" (Putiferio va alla Guerra) را تولید می‌کند که با تکنیک نوین گرافیک و به کارگیری انیمیشن که برای اولین بار ابداع شده بود، ساخته شد.

شرکت گاما فیلم شرکت دیگری به نام "آرتی فیلم" (Orti film) را به راه می‌اندازد که به وسیله جیولیو جینگولی (Giulio cingoli) اداره می‌شد. ویژگی این شرکت تولید مخلوطی از فیلم‌های انیمیشن تبلیغاتی و تجربی بود. تجربه جینگولی در پیدا کردن زبان برای تصاویر در حال حرکت گسترش می‌یابد و به کار بردن این زبان در کارهای تبلیغاتی او نیز قابل توجه است.

شرکت پاگوت (Pagot) که قبل از جنگ وارد صحنه شد و تا امروز هم با نام شرکت رور (Rever) فعال است، شگفت‌آورترین شخصیت‌های کارتون‌های تبلیغاتی را ابداع کرد. شخصیت کالیمرو (Calimero)، جوچه اردک سیاه نمونه‌ای از این



اغلب تا آنجا توسعه می‌دادند که بتوانند تولیدات بزرگ‌تر، کارهای تجربی و تولید فیلم‌های کوتاه را هم انجام دهند. حاصل کار این گروه در میلان، استودیوی آنها را جزء استودیوهای درجه یکی قرارداد که بالاترین سطح حرفه‌ای را دارند و به این ترتیب ساختار تولیدی وسیعی را بنیان نهادند البته با از میان رفتن برنامه‌های کاروسلو، احتمال پایان گرفتن کار این گروه نیز به وجود آمد.

در شهر رم که مرکز صنعت سینماتوگرافی ایتالیا است. رشد فیلم‌های انیمیشن کمتر مشاهده می‌شد و متکی بر ابداع تیتراژها، جلوه‌های ویژه و پیش پرده‌ها (Opening credits) برای تولیدات سینمایی و تلویزیونی بود. اما فیلم‌های کوتاه و سینمایی انیمیشن نیز در رم ساخته می‌شد. "شرکت تولید سینمایی کرون" (Corona cinematografica) که به وسیله الیواتزیو گالیاردو Elio Ezio Gagliardo اداره می‌شد در دهه سال‌های ۱۹۶۰ بسیار فعال بود و طرح‌های بسیاری ابداع نمود. یکی از این طرح‌ها تولید یک سریال فیلم کوتاه درباره داستان‌های اروپایی بود. این فیلم‌های

کارتون‌ها است که در فیلم‌های تبلیغاتی مربوط به پودر رختشویی در برنامه کاروسلو به مدت ۱۳ سال حضور داشت و بعداً شخصیت اصلی سریال‌های تلویزیونی شد که موفقیت بسیاری کسب کرد و جزء پر فروش‌ترین سریال‌های انیمیشن تلویزیونی بود.

اسوالدو کاراندولی (Oswaldo Cavandoli) که در شرکت پاکوت، انیماتور بود - به تنهایی شروع به کار کرد و عروسک‌های خارق‌العاده‌ای برای فیلم‌های تبلیغاتی ابداع نمود. بعد از ۱۹۶۸ او یکی از معروف‌ترین شخصیت‌های انیمیشن ایتالیایی در جهان ابداع کرد که در فیلم‌های تبلیغاتی هم مورد استفاده قرار گرفت. این شخصیت "خط" (The line) نام داشت. آشکار است که به علت تقاضاهای زیاد برای بازار فیلم‌های تبلیغاتی بود که بین سال‌های ۱۹۵۷ و ۱۹۷۷، استودیوهای متعددی گشوده شدند و هنرمندان حرفه‌ای و تولیدکنندگانی پایه عرصه وجود گذاشتند که خود را فقط به کار برای مشتری‌ها محدود نکردند و همراه با آژانس‌های تبلیغاتی لشگر زیادی از شخصیت‌های انیمیشنی ابداع نمودند. آنها کارشان را

موسیقی روسینی الهام گرفته شده - و فیلم با طول متوسط انیمیشن، فلوت سحرآمیز ۱۹۷۸ - (il flauto Magico) که نسخه انیمیشن فیلم اپرای تونرارت تولید یک شرکت اتریشی است.

در میان انیماتورهای استاد از شهر رم نام "پینوزاکا" Pino Zaca را نیز باید به یاد آورد. او به خاطر فیلم بلند سینمایی انیمیشن "شوالیه‌ای که حضور ندارد" - ۱۹۷۰ (il cavaliere Inesistente) به اشتهار رسید این فیلم که در تمامی سینماهای کشور به نمایش درآمد و موفقیت کسب کرد از داستانی نوشته "ایتالو کالوینو" (Italo Calvino) الهام گرفته شده و با تلفیق تکنیک فیلم زنده و انیمیشن ساخته شده است و از اولین فیلم‌های انیمیشن است که این دو تکنیک را تلفیق کردند.

پایان کاروسلو - و از هم گسیختگی داستان انیمیشن سال ۱۹۷۷ برنامه تبلیغاتی کاروسلو لغو گردید و به جای آن برنامه‌ای با شوهای بی‌واسطه‌تر از تلویزیون دولتی RAI پخش شد. داستان‌هایی که قبل از آگهی‌های تبلیغاتی در این برنامه‌ها پخش می‌شد دیگر هیچ ضرورتی نداشت. به راه افتادن کانال‌های خصوصی تلویزیونی و پایان انحصارگری تلویزیونی دولتی، بازار فیلم‌های تبلیغاتی تلویزیون را به حد زیادی گسترش داد. فیلم‌های تبلیغاتی ایتالیا "نمو کرد" و آزاد شد تا به همت خودش توسعه یابد و همین امر منجر به کاهش توجه به فیلم‌های انیمیشن شد و به این ترتیب هنر انیمیشن شاهد سقوطی بزرگ و نسبتاً پرتناقض و غیر عادی بود.

انیمیشن ایتالیا تا سال ۱۹۷۵ ساختار صنعتی مستحکمی داشت و فقط به سوی تولید فیلم‌های تجارته روی آورده بود. قدرت تولید، توانایی‌های هنری و تکنیکی که برنامه کاروسلورا به وجود آورد، می‌توانست برای تولید سریال‌های تلویزیونی و فیلم

کوتاه با همکاری بین‌المللی تولید شدند. خود شرکت هم تعداد زیادی فیلم ساخت که اغلب درباره پیام‌های اجتماعی بودند. مشارکت مکرر در تولید فیلم‌های انیمیشن با کشورهای اروپای شرقی سبب گردید انیماتورهای شهر رم مستقیماً در تماس با انیماتورهای عمده اروپای شرقی قرار بگیرند. انیماتورهایی همچون پری بردجکا (Jiri Bredecka)، الکساندر مارکز - Aleksander Marks، ندی یلیلو درا جیچ Nedjeljko Dragit، زلاتو بورک - Zelato Bourek و بورویو دونیکوویچ Borivoj Dovnikovit.

مانفرد مانفردی Manfred Manfredi

برجسته‌ترین انیماتور از انیماتورهای شهر رم بود. او یک نقاش و مخترع فیلم‌های عالی و اصیلی بود که از نظر تکنیکی ضعیف، اما پر قدرت، آزاد، صمیمانه و دست اول بودند او فیلم‌های کوتاه موضوعی متعددی ساخت که از آن جمله است ددالوس Dedalus - ۱۹۷۶ - که کاندید جایزه اسکار شد. از دهه سال‌های ۱۹۸۰، مانفردی مهارت و استعداد خود را فقط در تولید برای تلویزیون به کار گرفت و در شرکت «سینده‌تیم» (Cine team)، پیش پرده‌ها، جایگزین کردن، فیلم‌های آموزشی یا می‌نی سریال‌های فراوانی برای تلویزیون ساخت. از آغاز دهه سال‌های ۱۹۶۰ در شهر رم جیولیو جیانی‌نی نیز بسیار فعال بود. او یکی از بهترین محصولات انیمیشن ایتالیا را با همکاری نزدیک هنرمند ایتالیایی امانوئل لوتزاتی (Emanuele Luzzati) ساخت. فیلم آنها که با تکنیک شخصیت‌های کات - اوت ساخته شد، ترکیب شادی از سنت عروسک‌سازی سیسیلی، کم‌دیالارته، و اپرای بوفو (buffo) را به یاد می‌آورد. البته همیشه کمی هم آنها را با نیت خوب، مسخره می‌کند. شاه کارهای این دو نفر عبارتند از فیلم‌های کوتاه "کلاغ دزد" - ۱۹۶۲ (la Gazza larda) - پولچیلا - ۱۹۷۳ - یک ایتالیایی در الجزایر - ۱۹۶۸ (L'italiana in Algeri) که از



ملخ‌ها

کوتاه دارای موضوع عبور کنند.

خلق فیلم‌های کوتاه دارای موضوع برای برخی از انیماتورها که درگیر تولیدات تجارتي و طرح‌های ویژه سفارشی بودند روشی بود برای ادامه اکتشاف و خلاقیت‌های خودشان و البته روشی بسیار خوب برای ارتقاء استودیوهایشان. اما برای برخی دیگر از انیماتورها، فیلم‌های کوتاه به منزله تجربه با زبان و تکنیک‌های جدید بود. به خصوص برای استودیوهای گرافیک کامپیوتری. عمده‌ترین و تأثیر گذارترین تجربیات در فیلم‌های کوتاه به وسیله شرکت "کویک سند" (Quick sand) و والتسر کواواتزوتی (Valter - cavazzuti) - شرکت "انیمیشن باند" (The Animation Band) و جوسو زبه لاگانا (Giuseppe lagana) - و "شرکت بیناردی فیلم" (Bignardi Film) تجلی یافته است.

در این سال‌ها انیماتورهای جوان صرف نظر از اینکه متعلق به چه مدرسه و شیوه‌ای بودند، با

سینمایی انیمیشن هدایت شود. چیزی که اتفاق نیفتاد. در فرایندی که سال‌ها بدرازا کشید صنعت کوچکی که انیمیشن ایتالیا برای خود شکل داده بود، به طور جدی از هم پاشید. تعداد زیادی از استودیوها بسته شدند یا تغییر شغل دادند. بسیاری از آنها به سوی تولیدات صمعی و بصری روی آوردند. از این تاریخ یعنی ۱۹۷۵ به بعد، انیمیشن ایتالیا ابعاد کوچک‌تری به خود گرفت که نتیجه قابلیت‌هایی در تولید و خلاقیت بود. انیمیشن به فیلم‌های تبلیغاتی، گرافیک‌های تلویزیونی جلوه‌های ویژه اختصاص یافت و باز هم با فراهم آمدن یک فرصت واقعی برای ساختن طرح‌های مستحکم تولید فیلم‌های سودآور، بسیار فاصله داشت. ساختن فیلم‌های بلند سینمایی انیمیشن به ندرت اتفاق افتاد و ساختن سریال‌های تلویزیونی انیمیشن برای کودکان حتی از ساختن فیلم‌های سینمایی انیمیشن هم کم‌تر بود. سیاست‌های تولید در تلویزیون دولتی ایتالیا هرگز انیمیشن ایتالیا را واقعاً به حساب نیاورد.

دهه سال‌های ۱۹۸۰ - استقامت برای پایان محرومیت به وسیله فیلم‌های کوتاه

هنرمندان خلاق و مبتکر ایتالیا درمی‌یابند چگونه با محرومیت انیمیشن ایتالیا در بازار بجنگند. سازندگان فیلم‌ها با پشتیبانی مالی خود فیلم‌های کوتاه فراوانی تولید کردند و این فیلم‌ها با شرکت در جشنواره‌های تخصصی فیلم‌های انیمیشن در تمامی نقاط جهان مورد استقبال قرار گرفتند و باعث شدند سنت انیمیشن ایتالیا که در خارج از ایتالیا به اشتهار بیشتری نسبت به خود ایتالیا رسیده بود، تقویت شده و محفوظ بماند.

به همراه "برونو بوزتو" (Bruno Bozzeto)، "جیانی لوتزاتی" (Gianni Iuzzati)، "اسوالدو کواندولی" (Osvaldo Cavandoli) و "گیدو مانولی" (Guido Manuli) بسیاری از انیماتورهای جوان هم مجبور بودند از مسیر بکنواخت و کسل‌کننده فیلم‌های

روش‌های بسیار متنوع و کاملاً مستقل با حمایت شرکت‌های خصوصی (دولت هیچ نوع برنامه‌ای برای حمایت از این نوع صنعت فیلم‌سازی نداشت) کارهای بدیع و مهمی انجام دادند:

"وینچنزو جولانولا" (Vincenzo Giolanolà) - که ابتدا با شرکت "لانترنامازیکا" (Lanterna Magica) کار می‌کرد و بعد مستقل به کارش ادامه داد، مستقیماً بر روی فیلم خام کارکرد و نتیجه تجربیاتش در صدا و تصویر و رنگ هرگز شامل چیزی بیشتر نشد اما از نظر کمیک بودن، دو پهلو و به‌طور شرارت‌آمیزی ابتدایی یا بدوی بود.

"جیانلیو جی توکافوندا" (Giantuigi Toccafondo) که در کارش با سیمون مولاتزانی (Simon Mulazzani) از طرف شرکت ماکسی فیلم حمایت شده بود به خوبی دریافت چگونه زبان خاصی را ابداع کند که از طریق آن بی‌قاعدگی در حرکت و کج و معوج کردن زمان را با روش واقعاً جادویی خودش به وسیله درهم آمیختن و روی هم انداختن تصاویر آرایه کند و به این ترتیب تصاویری هنرمندانه و صحنه‌هایی افسانه‌ای از تاریخ صنعت سینما و اسطوره‌های آن خلق کند.

"اورسولا فرارا" (Ursula Ferrara) مهارت و استعدادش را به شکل مستقل گسترش داد. او روشی بسیار شخصی در بحث شاعرانه زیباشناسی به وسیله انیمیشن دارد که یادآور زندگی درونی فرد در یک دفتر خاطرات روزانه، به‌طور محرمانه است. جوانان بسیاری از "مرکز تجربیات سینمایی شهر رم" (Centro sperimentale di cinematografia di roma) فارغ‌التحصیل شدند. در این مرکز "جولیو جیانی‌نی" (Giulio Gianni) نه تنها به انیماتورهای بسیار عالی بلکه به هنرمندان خلاق و مبتکر آینده درس می‌داد. "موریو سیو فورستیری" (Maurizio Forestieri) از شاخص‌ترین این

هنرمندان بود. توانایی تکنیکی او نوعی حس طنز و شوخی متفکرانه را با انیمیشن کلاسیک در هم می‌آمیزد. فورستیری که مؤسس شرکت تولیدی "گرافیلیم" (Graphilm) بود به ساختن فیلم‌های کوتاه انیمیشن ادامه داد و هم‌زمان بر روی طرح توسعه و همکاری هنری اخیر برای تولیدات تلویزیونی و سینمایی فعالیت کرد.

مدارس کوچک‌تر انیمیشن نیز در توسعه این هنر در ایتالیا سهم داشتند. پشتوانه مالی این مدارس فقط به کمک‌های مالی دولتی و سوبسید محدود بود. شاگردان این مدارس فرصت داشتند مهارت‌های خود را در انیمیشن گسترش دهند. انستیتو ملی هنرها در "اوربینو" (Istituto statale d'art) - انستیتوی اروپایی طراحی در شهر تورین و میلان و مرکز آموزش (European Institute for design) حرفه‌ای میلان (entro di formazione Professionale di milano) این مدارس را تشکیل می‌دهند.

مدتی بیش از پانزده سال انیمیشن ایتالیا در استودیوهای کوچک اینجا و آنجا پخش شده بود و در محاصره ساختاری تولیدی یا اخیراً ساختاری چند وسیله‌ای (Multi Media) قرار داشت و هدف آن ایجاد کار برای سفارش‌های ویژه و فیلم‌های کوتاه مستقل بود و هرگز کار بر روی طرح‌های نیازمند توجه دقیق و تلاش پایدار را متوقف نکرد. اگر چه این طرح‌ها برای مدتی طولانی بر روی کاغذ در انتظار باقی ماندند.

۱۹۹۰ - انیمیشن اروپا دوباره برمی‌خیزد. تشویق‌ها، ابتکارات و نیروهای آغاز به کار که از طرف اتحادیه انیمیشن اروپا از سال ۱۹۹۰، با هدف برانگیختن انیمیشن اروپا اعمال شد، به انیماتورهای ایتالیا انگیزه داد تا به طرح‌های تولید سریال و فیلم سینمایی انیمیشن بازگردند و به این ترتیب فیلم‌های پیلوت^(۱) زیادی ساخته شد. هنرمندان خلاق که در

زمانه استودیوهای بزرگ تحصیل کرده بودند، به سرعت توانایی‌های خود را که سال‌ها به دلیل کار بر روی طرح‌های سفارشی ویژه منکوب شده و خفته مانده بود نشان دادند. این نکته را نباید فراموش کرد که بر خلاف سایر کشورهای اروپایی، ایتالیایی‌ها نمی‌توانستند برای حمایت تلویزیون دولتی حساب باز کنند.

به موازات بحران اقتصادی و سیاسی ایتالیا، بازار فیلم‌های انیمیشن نیز کوچک‌تر می‌شد. این بحران در اوایل دهه سال‌های ۱۹۹۰ عمیق‌تر شد. بحرانی که کشور ایتالیا فقط در سال‌های اخیر توانسته است شروع به خارج شدن از آن کند. حتی تلویزیون ایتالیا، با تأخیری اساسی، سرانجام متوجه علایمی که از بازار بین‌المللی فیلم‌های انیمیشن می‌آمد شد و برای مسأله کارهای انیمیشن فاقد کیفیت و برنامه‌های کودکان با قدرت تمام شروع به کار کرد. از سال ۱۹۹۵ به بعد تلویزیون ایتالیا (RAI) سیاستی را دنبال کرده است که استعدادها و توانایی‌های کشور در انیمیشن را جذب کند. تنها با همین پشتیبانی که در حد ایده‌آل هم نبود، طرح‌های ایتالیایی توجه و علاقه بازار اروپا را به خود جلب کرد. رادیو تلویزیون ایتالیا فیلم‌های مدل یا پیلوت^(۱) (pilots) متعددی را به وجود آورد که تعدادی از آنها به صورت سریال درآمدند و بقیه هنوز در حال تولید هستند. بازار فیلم نیز به کارتون‌های ایتالیایی علاقه نشان داده است: جسی گوری Cecci Gori یکی از مهم‌ترین تولیدکنندگان انیمیشن ایتالیا به سوی شرکت "لانتر نامازیکا" بازگشت و فیلم بسیار جالب و پرکار "ماجراجوی مرغ دریایی کوچک و گربه‌ای که به او پرواز یاد داد" را ساخت. این فیلم بر مبنای داستانی از "لوئیس اسپول ودا" (Luis Spulveda) قرار دارد توسط انزو دالو (Enzo dalo) کارگردانی شده است و در کریسمس سال ۱۹۹۸ در سینماها به نمایش درآمد. شرکت "لانتر نامازیکا" در احیاء اخیر انیمیشن در ایتالیا

به حد زیادی سهمیم است. این شرکت که در شهر تورین قرار دارد، قلب‌های بسیاری از تماشاگران و منتقدین را در سال ۱۹۹۶ با فیلم "تیر آبی" (La Freccia Azzura) به دست آورد. فیلم "تیر آبی" فیلم سینمایی انیمیشن است که ثمره تلاش مشتاقانه پنج سال متعادی برای یک تولید عظیم است.

ایسن روزها جوانان ایتالیا می‌توانند ماجراهای شخصیت‌های ایتالیایی مانند "لوپو آلبرتو" (Silver's lupo Alberto) یا آلبرتوی گرگ را که "جوزپه لاگانا" خالق آن است را ببینند. یا شخصیت پیمپو (Altanova's Pimpo) که کار شرکت "لانتر نامازیکا" است. تعدادی سریال در حال تولید است یا مراحل مقدماتی را طی می‌کند برای مثال (Cocco Bill) که شخصیتی مذهبی است متعلق به مرحوم "جاکوویتتی" (Jacoviti) و در شرکت "دوماس" (Audiovisivi Demas) در حال تولید است.

تهیه‌کنندگان با آگاهی به خواست‌ها و عمل کردهای بازار، به همکاری با خارج از ایتالیا نیز روی آورده‌اند: یک نمونه از این همکاری‌ها، کار مشترک آمریکا، ایتالیا (RAI/Dic) برای فیلم سینمایی انیمیشن (Monster Mash) کارگیدو مانولی است.

مخاطرات رشد کردن:

خطر رشد کردن این است که همه نیروها به سوی یک جهت یعنی به سوی تولید سنتی تجارتمی سریال یا فیلم سینمایی روی آورند که می‌تواند کمک‌های مالی کوچکی را که هم اکنون برای تجربیات یا فیلم‌های تجربی سرمایه‌گذاری شده است را از بین ببرد. در تجربه کردن و آموزش و پرورش هنری نگرانی این است که هنرمندان دارای شهرت مثل "گیدو مانولی" یا "جیانلویجی توکافوندو" آخرین طرح‌های خود را با همکاری تولیدکنندگان تلویزیون فرانسه بسازند و این همکاری دیگر ادامه نیابد. اگر حقیقت داشته باشد که فقط شرکت در بازار بین‌المللی، بقاء و رشد انیمیشن را

تضمین می‌کند. این امر نیز حقیقت دارد که امروزه شرکت در بازار فیلم‌های انیمیشن بسیار نیازمند تلاش سخت و مبرم است. نیازمند سرعت و کیفیت و بالاتر از همه نوآوری است.

اگر ایتالیا از یک طرف فرانسه صنعتی را مدل قرار می‌دهد که همیشه نیازمند انگیزش از طرف دولت است، از طرف دیگر باید انگلستان را مدل قرار دهد که با کمک تلویزیون و بدعت‌گزاری هنرمندان مبتکر، می‌داند چگونه نوع کاملاً جدیدی از فیلم انیمیشن را ارایه کند - جدید از نظر داشتن سبک، موضوع و اهداف کاملاً متفاوت.

انیمیشن ایتالیا باید بتواند توسعه هماهنگ در همه سطوح را مد نظر داشته و هنرمندان خلاق، مبتکر و ماهر جدید را جذب و رشد دهد.

شرکت "بوزتو فیلم" (Bozzetto Film) شرکتی است که به نیاز "خون تازه" در رگ‌های انیمیشن آگاه است و به خوبی با مشکلاتی که افراد جوان با آن روبه‌رو هستند آشنا است. نمونه خوبی برای اثبات این ادعا حمایت اخیر این شرکت از یک سریال انیمیشن ساخته شده از فیلم‌های کوتاه به وسیله مبتکران جوان است.

دو برنامه‌ای که برای فیلم‌های کوتاه انیمیشن به وسیله آسیفای ایتالیا در جشنواره زاگرب ۱۹۹۸ به نمایش درآمد، از یک نگاه کلی خوب به انیمیشن ایتالیا دور است اما برای این هدف ارایه شد که برای مثال ایده الحاق فیلم‌های هنرمندان خالق کارتون‌های مشهور، که بر مبنای موفقیت بین‌المللی آنان انتخاب شده‌اند، با جدیدترین فیلم‌های کوتاه ساخته هنرمندان خلاق جوان و مستقل - که برخی اوقات بسیار کوتاه و برخی اوقات حتی ناتمام اما پر از زندگی هستند - را به نمایش بگذارد و به این وسیله این جوانان خلاق جایی پیدا کنند که بتوانند کاملاً خود را معرفی نمایند. برنامه سوم شامل کارهایی بود که انیماتورهای ایتالیا برای

سفارش‌های ویژه خلق کرده‌اند. یعنی کارهای تجارتي قدیمی از برنامه "کاروسلو" تا ابداعات اخیر برای ارتباط اجتماعی.

برنامه چهارم کارهای جدید و متأخر برای تلویزیون، پیلوت‌ها، سریال‌ها را که هم اکنون در حال تولید هستند به نمایش گذاشت که اولین قدم‌ها برای ایتالیا به سوی یک صنعت انیمیشن است و در تماس نزدیک با کارهای تجربی و اکتشاف در هنر فیلم‌سازی قرار گرفته است.

فیلم‌های نمایش داده شده در برنامه مرور بر انیمیشن ایتالیا - زاگرب ۱۹۹۸ عبارت بودند از:

هفدهم ژوئن ساعت ۴ بعد از ظهر:

"Dedalo" - اثر مانفرد و مانفردی - تولیدکننده شرکت Cineteam. ایتالیا - محصول ۱۹۷۶ - برنده جایزه بزرگ

اوتادا - ۱۹۷۶ - نامزد جایزه اسکار در سال ۱۹۷۷

lepossédé - اثر لئوناردو کارانو - تهیه‌کننده: لئوناردو کارانو

Potentiae - اثر کلودیا موراتوری - تهیه‌کننده: کلودیا موراتوری، ایتالیا.

THE END - اثر والتر کواواتزوتی - تهیه‌کننده - Quick sand - ایتالیا. ۱۹۸۹

برنده جایزه Trevisocartoon برای بهترین فیلم کوتاه - ۱۹۹۰

Short Splatter Films collection - اثر سائول ساگوتی - تهیه‌کننده، شرکت تفریحات آزیموت - ایتالیا

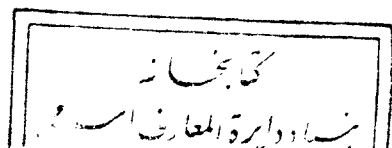
Solo un Bacio (only a kiss) - کارگیدو مانولی - تهیه‌کننده - گیدو مانولی - ایتالیا - ۱۹۸۳. برنده جایزه

بین‌المللی منتقدین ۱۹۸۳ - اکنسی.

Amoroso (lover) - اثر مورتیزیو فورستیری - تهیه‌کننده - گرافیلیم، ایتالیا، ۱۹۹۱.

تنها کاری که به جشنواره فیلم برلین ۱۹۹۲ راه یافت.

FIGHT DA FAIDA - اثر: وینچنزو جوایانولا - تهیه‌کننده: وینچنزو جوایانولا، ایتالیا، ۱۹۹۴ برنده



- جایزه Grafica - زاگرب ۱۹۹۶
- Quiasi Niente (Almost Nothing) - اثر: اورسلا فررارا - تهیه کننده: اورسلا فررارا، ایتالیا، ۱۹۹۷ برنده جایزه کان (Cannes) ۱۹۹۷.
- Awalk in the park - اثر: پائولا پیوتزی - تهیه کننده: مونی پولی، لوکزامبورگ، ۱۹۹۶
- Vertigine (Vertigo) - اثر ماروکارامانیکا - تهیه کننده: کاروکارامانیکا، ایتالیا، ۱۹۹۵، برنده جایزه جشنواره cartoonbria - ایتالیا - ۱۹۹۶
- La Gazza Larda (The Thieving Crow) - اثر گیلیو جیانی نی و امانولا لوتزاتی تهیه کننده - جیانی نی لوتزاتی، ایتالیا - ۱۹۶۴ - نامزد جایزه اسکار در سال ۱۹۶۴ برنده جایزه مخصوص هیأت داوران در جشنواره بین‌المللی فیلم‌های انیمیشن در اکسنسی، فرانسه. ۱۹۶۵
- Eifa - اثر: توماسو چراسولو و جینز یادلی فلیچه. تهیه کننده: چراسولو دی فلیچه، ایتالیا - ۱۹۹۴
- Batraci Bacitra (Kisses Among amphibians) - اثر کلودیا پی نیاتو، کریستینا جیوراتو، ماریا سیلویا فینگو - تهیه کننده: کروچو فیلم ۱۹۹۷
- فیلم‌های نمایش داده شده در روز ۲۱ ژوئن ساعت چهار بعد از ظهر:
- DNA - اثر: جیورجیو والتینی، تهیه کننده: والتینی - یوناتسو - بوزتو - ایتالیا، ۱۹۹۶ برنده جایزه Cartoonbria در سال ۱۹۹۶ - انتخاب شده برای Cine Magic و جشنواره Valladolid در سانتیاگو - شیلی، آلبانی، کیف برست و اسپینهو (Spinho)
- iL Pesce Rosso (The redfish) - اثر: روبرتو کاتانی. تهیه کننده: روبرتو کاتانی، ایتالیا - ۱۹۹۵
- Lalinea 2-8 - اثر اسوالدو کواندولی. تهیه کننده: Frame - ایتالیا - ۱۹۷۲ - برنده جایزه ویژه منتقدین بین‌المللی - زاگرب ۱۹۷۲
- Russian Roulette - اثر: وینچز جوایانولا - تهیه کننده: لانتز نامازیکا - ایتالیا - ۱۹۸۵
- جایزه ویژه هیأت داوران در جشنواره جهانی فیلم‌های انیمیشن در وارنا - ۱۹۸۸
- Sudades Du Sud - اثر آنتوانیو پیروتا، الساندرو راکوزا، جیامپرو رانداتسو - تهیه کننده - Grafimated-vision - ایتالیا - ۱۹۹۶
- Stagioni senza parole (Season without Words) - اثر: فوساکویوساکی - تهیه کننده: برنده جایزه ویژه هیأت داوران Travisocartoon استودیو یوساکی. ایتالیا - ۱۹۹۲
- Wow Wow - اثر: راف تاد - تهیه کننده Green Movie - ایتالیا - ۱۹۹۱. برنده جایزه ویژه برای فکر جدید و جلب تماشاگر از Trevisocartoon سال ۱۹۹۲
- cluf cluf - اثر: فرانچسکو ماری تینی - تهیه کننده: مرکز تجربیات سینمایی. ایتالیا - ۱۹۹۰
- Pasta - Shoot - Ah - اثر کارمورینریو فورستی یری - تهیه کننده: مرکز تجربیات سینمایی ایتالیا. ۱۹۸۷
- شرکت در فستیوال کان در سال ۱۹۸۸.
- نمایش هشت فیلم کوتاه از کارهای انیماتورهای جوان که به وسیله شرکت "بوزتو فیلم" تولید شده‌اند:
- شرکت "بوزتو فیلم" همیشه به خاطر تلفیق پر قدرت انیمیشن با فیلم زنده برای تولیدات تجارتي و تداوم تولیدفیلم‌های انیمیشن با بودجه کم و خلاقیت بسیار، نامی آشنا بوده است. در سال ۱۹۹۶ این شرکت آغاز به انجام طرحی کرد که هدف آن توسعه کشفیات و تجربیات در سبک‌ها و ایده‌های جدید بود. فکر اولیه برای فراهم آمدن این طرح ابتدا به وسیله "جورجیو والتینی" آغاز شد. والتینی یکی از مهمترین همکاران این شرکت است که هنرمندان ماهر و جوان جدید را کشف و تعلیم داده است که در استودیوی شرکت فیلم‌های کوتاه بسازند.
- Studio 90 - اثر: فرانچسکو ماسکارانتی - ایتالیا -

۱۹۹۶.

- Dopo Pranzo (After Iunch) - اثر: رودلفو

بروچینی، ایتالیا - ۱۹۹۶

- Manuela, Claudia, Silvia - اثر: ماسیمو ساوریویدا

- ایتالیا - ۱۹۹۶

- Sulla Pelle (on The Skin) - اثر: ماروکارامانیکا -

ایتالیا، ۱۹۹۶

- Gioco (Game) - اثر: باربارا اورکیای - ایتالیا - ۱۹۹۶

- Pupini (Dolls) - اثر: سیمونا بورسی. ایتالیا

- Colori (colors) - اثر: باربارا زامپارو - ایتالیا - ۱۹۹۸

- Ecco, Adesso (Here - Now) - اثر سیمون ماسی.

ایتالیا - ۱۹۹۸

- Incubus - اثر: گیدو مانولی، ایتالیا، ۱۹۸۵ - برنده

جایزه ویژه برای فیلمنامه در کنسی سال ۱۹۸۵.

- Lapista (The Dance Floor) - اثر: جیانویچی

توکافوندو سیمونا مولانزانی - تهیه کننده: Mixifilm -

ایتالیا - ۱۹۹۱

تصمیم شورای جشنواره جهانی فیلم‌های انیمیشن

زاگرب ۱۹۹۸ به اهداء جایزه "شاهکار زندگی" به برونو

بورتو جشنواره جهانی فیلم‌های انیمیشن در زاگرب

جایزه شاهکار زندگی را در سال ۱۹۸۶ دایر کرد. جایزه

به وسیله شورای جشنواره اهداء می‌شود و هدف از آن

این است که راهی گشوده شود تا کار افراد هنرمندی که

با ابداعشان سهمی استثنایی در پیشرفت هنر انیمیشن

داشته‌اند، تشخیص داده شود. تاکنون این جایزه به

هنرمندان این تعلق گرفته است: نورمن مک لارن سال

۱۹۸۶ - چاک چونز Chuck Tones سال ۱۹۸۸ - جان

هالاس سال ۱۹۹۰ - باب گادفری Bob Godfrey سال

۱۹۹۲ - دوشان وکتیچ Dusan Vokotic سال ۱۹۹۴ و

کارولین لیف Caroline Leaf سال ۱۹۹۶.

در نوامبر ۱۹۹۷ در طی نشست شورای جشنواره

در سیزدهمین جشنواره فیلم‌های انیمیشن، اعضاء

شورا یک صدا تصمیم گرفتند که امسال جایزه به

هنرمند ایتالیایی برونو بزتو Bruno Bozzeto تعلق

گیرد. شورا این تصمیم را به این منظور گرفته است که از

طرفی این هنرمند بزرگ را محترم بشمارد و از طرف

دیگر نوعی انگیزه نمادین برای تمامی هنرمندان

اروپایی به وجود آورد تا در جست و جوی علایق و

واکنش‌های ویژه، نقطه‌ی دید، تزکیه هنری و انسانیت

ویژه باشند و آن را ترویج دهند. آن چنان که برونو

بزوتو از طریق کارهای هنریش فریم به فریم انجام داده

است. کار این هنرمند به شدت ویژگی اروپایی دارد و به

طور استثنایی روان و در عین حال مشکل است. در

دوران پر از اضطراب و تقلب و فریب ما به مردمی

فروتن که ارزش‌های واقعی را مانند برونو بزوتو ارایه

می‌کنند نیاز داریم.

جایزه "شاهکار زندگی" به آقای برونو

بزوتو در حال کنسرت واتروسلاولیسینسکی

Vatroslav Lisinski - در ۱۷ ژوئن ساعت ۱۷ بعد از

ظهر در طی مراسم افتتاحیه سیزدهمین جشنواره

بین‌المللی فیلم‌های انیمیشن در زاگرب اهدا شد.

پی‌نوشت‌ها:

۱ - Pilot: یا فیلم‌های مدل: به فیلم‌های کوتاهی گفته می‌شود که

برای معرفی یک سریال یا فیلم سینمایی و... از قبل یا تکنیک مورد

نظر ساخته می‌شود تا تهیه‌کننده با سرمایه‌گذار از قبل به خوبی با

نوع فیلم، رنگ، فضا و خلاصه داستان و تکنیک آن آشنا شود.