

pesaro'98

17. mednarodni filmski festival

igor prassel

"animania –
100 let eksperimenta
v animiranem filmu" –
poklon pionirjem

Od 27. oktobra do 1. novembra 1998 so v italijanskem mestu Pesaro pripravili obsežno zgodovinsko retrospektivo animiranega filma. Mednarodni filmski festival, ki ga v Pesaru pripravljajo že od leta 1965 pod okriljem občine, dežele in drugih lokalnih institucij, poleg rednega festivala v poletnih mesecih občasno ponudi tudi tematske retrospektive. Tokrat so organizatorji iz rimskega zavoda "Mednarodni festival novega filma" temeljito predstavili zgodovino razvoja animiranega filma.

Stoletna zgodovina animiranega filma ima svoje začetke pri avtorjih/pionirjih, ki so z eksperimentiranjem ustvarili temelje za razvoj novega medija. Ti avtorji so se zgledovali predvsem pri francoskem pionirju filmskega jezika, iluzionistu in eksperimentatorju Georgesu Mélièsu. Méliès je kot prvi izumil efekt, brez katerega ne bi bilo animiranega filma – efekt "zamenjave", ki so ga pionirji animatorji izpopolnili v tehniko "arrêt de caméra", po angleško "stop-motion" (ustavitev kamere – sprememba položaja/risbe – sproženje kamere). Ta efekt je pri gledalcu povzročil iluzijo magične preobrazbe v času in prostoru.

Na festivalu smo imeli priložnost videti tri filme Stuarta J. Blacktona, britanskega risarja, ki je živel in ustvarjal v ZDA. Kot večina takratnih avtorjev (Winsor McCay, Bud Fischer, Gregory La Cava ...) je tudi Blackton najprej delal kot novinar in ilustrator pri časopisu in šele kasneje začel eksperimentirati s filmom. Blackton je po srečanju z Thomasom Alvo Edisonom (med intervjujem pred kamero je Blackton narisal Edisonov portret in slavní izumitelj je bil tako navdušen, da ga je kot partnerja povabil k osnovanju filmskega podjetja American Vitagraph) kot prvi začel snemati in prikazovati proto-animacijske filme s pomočjo "stop-motion" trika, ki ga je uvedel Méliès. Film *The Enchanted Drawing* (1900) je prvo njegovo delo, ki prikazuje risarja pri postopnem skiciranju karikature enega izmed gledalcev v občinstvu. *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), Blacktonov drugi film, je pionirski prikaz nepovezanih poskusov "frame by frame" animacije risanih obrazov na tabli, zanimiv pa je predvsem zaradi občasne pojave avtorjeve roke, ki predstavlja ustvarjalca risbe (ob umiku roke risba, čeprav za kratek čas, postane avtonomna, kar je za tisti čas bilo nezaslišano; poseg avtorjeve roke v prvi plan se je kot avtorski podpis obdržal vse do danes z eno izmed najbolj popularnih risanih serij *La Linea*, ki jo je italijanski avtor Osvaldo Cavandoli začel risati leta 1969).

Zgodovinarji in teoretiki pa ocenjujejo, da je Blacktonov tretji film *The Haunted Hotel* (1907) prvi pravi animirani film, saj so "frame by frame" animirana risba na papirju in triki zares mojstrsko prepleteni v petminutno fantastično zgodbo, ki govori o začarani sobi, v kateri se tridimenzionalni in vsakdanji predmeti premikajo brez človekove prisotnosti. Film je odločilno vplival na tehnološki razvoj animacije in povzročil evforijo publike ter posredno vplival



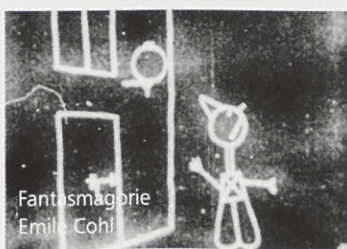
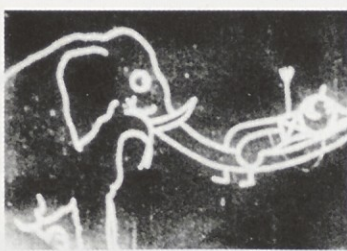
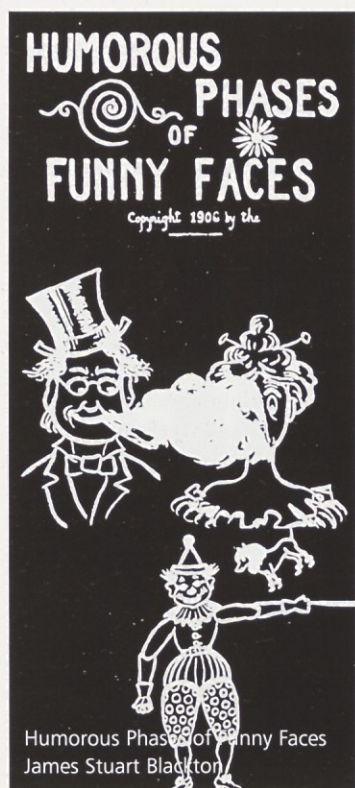
Winsor McCay

na ustvarjalni zagon novih avtorjev. James Stuart Blackton pa se ni zavedal prihodnosti novega medija, po *Začarenem hotelu* je posnel še dva kratka eksperimentalna animirana filma in se nato posvetil igranemu filmu.

Winsor McCay je bil rojen leta 1876 v Kanadi. Od trenutka, ko je lahko v roki držal svinčnik, je McCay neprestano risal. Ker starši niso bili najbolj zadovoljni z njegovimi risarskimi idejami, je brez njihove vednosti začel delati kot risar portretov v detroitskem "Dime Museum". V teh zabavišnih šotorih, ki so bili v 18. stoletju v Ameriki zelo priljubljeni, se je publika naslajala nad nenavadnimi zabavišnimi točkami (za referenco glejte film *Toda Browninga Freaks*, 1932). Kasneje se je McCay zaposlil v chikaški National Printing Company, kjer je ilustriral cirkuške plakate. Avtor si je kmalu ustvaril "renome" zelo nadarjenega risarja. Ker je moral skrbeti za svojo mlado družino, se McCay zaradi dobre plače zaposli pri Cincinnati Commercial Tribune, kjer je opravljal delo risarja/reporterja. V tem obdobju izpopolni svoj risarski stil. Leta 1903 naredi svoj prvi eksperimentalni strip z naslovom *Tales of The Jungle Imps* by Felix Fidle, ki je bil narejen po poeziji Georga Chesterja. To je bilo tudi obdobje, ko je bil časopisni strip v ZDA na višku svoje priljubljenosti in tako se McCay odloči posvetiti ves svoj čas risanju stripov. Leta 1904 v *New York Telegramu* objavi strip *Dreams of the Rarebit Fiend*, morbidno fantazijo o človeku, ki doživlja strašne more. Ta strip je leta 1906, brez McCayevega sodelovanja, v igrano filmsko verzijo z naslovom *Dream of a Rarebit Fiend* prenesel Edwin S. Porter in pri tem uporabil vse specialne efekte, ki so si jih do takrat izmislili. Leta 1905 McCay objavi strip *Little Nemo in Slumberland*. To delo je po splošnem prepričanju strokovnjakov McCayev najboljši strip in eden najboljših stripov nasploh. O tem dejstvu priča tudi podatek, da so leta 1908 na Broadwayu uprizorili gledališko igrano z istim naslovom. McCayeve priljubljenost je zares velika in tako mojster začne nastopati v "vaudevillskih showih". Njegova najboljša točka je bila hitro risanje različnih likov in portretov (ang. *lighting sketches*) pred živo publiko. Ta hibridna forma med grafično umetnostjo in živim nastopom se je kmalu preselila iz vaudevillskih odrov na filmska platna in v tem smislu so "lighting sketches" napovedale rojstvo nove oblike umetnosti – animiranega filma. Po osmih letih, stotinah ilustracij in sedmih stripovskih serijalih se McCay preseli v New York, kjer ga najame William Randolph Hearst za vlogo vodilnega stripovskega avtorja pri dnevniku *New York American*. V tem času se začne načrtno ukvarjati z animacijo. Najprej uvaja svoje

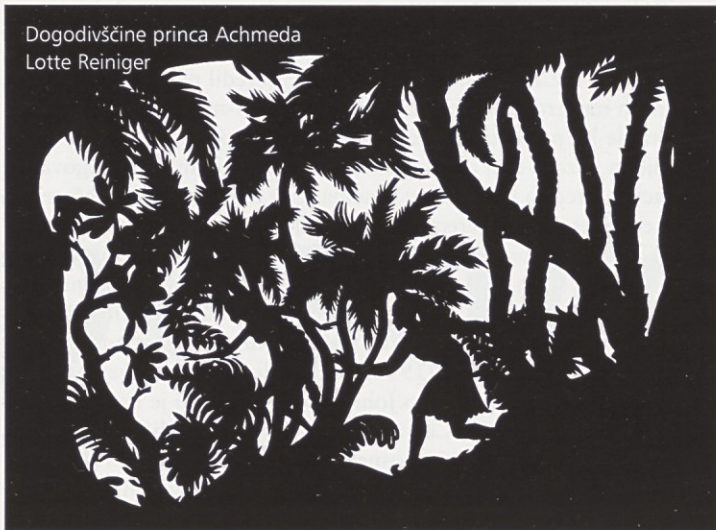
animirane stripovske like v "vaudevillsko" točko, ki jo še vedno z uspehom izvaja po ZDA. Prvi poskus je bila animacija stripa *Little Nemo* (1911). Za to animacijo je McCay naredil nič manj kot 4000 risb in jih nato ročno pobarval direktno na 35-mm filmski trak. Rezultat je bil presenetljiv. Čeprav *Mali Nemo* še nima razdelane naracije in je zato bolj eksperimentalni prikaz gibanja, je njegova animacija izredno precizna in kinematika ter daje realni občutek sanjskega sveta, po katerem Nemo potuje. Animirani Nemo je vzbudil tako zanimanje publike, da je McCay v valu navdušenja hitro napravil še en zelo uspešen animirani film *How a Mosquito Operates*, poznan tudi z naslovom *The Story of a Mosquito* (1912). Naslednjih nekaj let je posvetil izključno delu na novem animiranem filmu. *Gertie the Dinosaur* (1914) predstavlja mejnik v razvoju animiranega filma. S pomočjo Johna Fitzimona, ki je na rižev papir zrisal ozadje, je McCay narisal celih 10.000 risb/prizorov, ki so jih pritrdili na lepenko in posneli. Brez studijske infrastrukture je avtor ustvaril animirani film, ki je še danes izredno zanimiv. *Gertie the Dinosaur* je bil prav tako del "vaudevillske" točke, vendar je za razliko od prejšnjih McCay izvajal interakcijo s projiciranim dinosavrom in tako še dodatno zabaval publiko. Ker je McCay neprestano potoval in izvajal svojo točko, mu je Hearst, s katerim je imel pogodbo, prepovedal nastopati in tako je moral ponovno sesti za risarski stol. Vendar mojstru ustvarjalna žilica ni dala miru. Njegov naslednji animirani film je bil *The Sinking of the Lusitania* (1918), pri katerem je McCay med prvimi uporabil postopek risbe na folijo (prozorni celuloidni lističi, ki zaradi možnosti natančnega risanja povečujejo slikovitost kompozicije in scenografije). Zgodba temelji na resničnem dogodku, napadu nemške podmornice na britansko potniško ladjo Lusitanijo. Kljub temu da je njegov delodajalec, medijski magnat Hearst, ustanovil svoj animacijski studio, se McCay odloči, da bo svoje delo nadaljeval brez tuje pomoči in do leta 1921 napravi še šest animiranih filmov. Trije filmi (*The Pet, Bug Vaudeville* in *The Flying House*), med katerimi je najbolj znan zadnji, so predelave njegove stripovske drame *Dreams of a Rarebit Fiend*. Fantazijska zgodba *The Flying House*, se je zapisala v zgodovino predvsem po prizoru v vesolju, ki po vizionarski moči in izvedbeni preciznosti spominja na kulturni film Stanleya Kubricka *2001: Odiseja v vesolju* (2001: *A Space Odyssey*, 1968). Pri svojem ustvarjanju je šel McCay skozi tri risarske faze: socialnorealistično ilustratorsko, grafično surrealistično (barvno) stripovsko in precizno črno-belo animatorsko fazo. Winsor McCay je risal do konca. Umrli je 26. julija 1934.

Evropski odgovor na delo ameriških pionirjev je artikuliran predvsem v filmih francoskega animatorja, karikaturista in risarja stripov Emila Cohla, na katerega je odločilno vplivala projekcija Blacktonovega *The Haunted Hotel*. Cohl je v studijih Leona Gaumonta, star že petdeset let, odkril izziv ustvarjanja animiranih filmov. Zanj lahko trdimo, da je kot prvi avtor načrtno uvedel narativni in dramaturški model v animirani film. Tipična lastnost njegovih filmov je tudi recikliranje starih idej, predvsem iz lastnih stripov. *Fantasmagorie*, Cohlov prvi film iz leta 1908, predstavlja začetek evropske avtorske animacije. Za Cohlove filme je značilna dodelana zgodba, uporaba metamorfoze (avtor je do skrajnosti razvil uporabo sekvenčne preobrazbe risbe), dvojne ekspozicije in ostalih trikov. Pri snemanju se je Cohl strogo držal "frame by frame" animacijske tehnike, ki jo je kot prvi izpopolnil z uvedbo električnega mehanizma za premikanje risbe pod kamero. *Un drame chez les Fantoche* (1908) predstavlja prvi risani film v zgodovini animacije, v katerem se pojavi izraziti karakter, klovn Fantoche, katerega satirične prigode bo avtor nadaljeval na koncu svoje uspešne in šele pred kratkim ponovno odkrite ustvarjalne poti. Na festivalu smo gledali tudi njegov najbolj znani film *Les joyeux microbes* iz leta 1909, ki je nastal po predlogi iz Cohlovega časopisnega stripa. Raba simbolizma in politične satire ter avtorjev podzavestno artikuliran grafični stil in postsurrealistična ikonografija (v mladih letih je bil Cohl član umetniške skupine ikonoklastov, antiakademikov in iracionalistov, kar je odločilno vplivalo na razvoj njegove filozofije in estetike) so glavni elementi Cohlovih animacij. Med leti 1908 in 1921 je ustvaril približno dvestopetdeset filmov, večina pa je na žalost izgubljenih ali uničenih.



Fantasmagorie
Emile Cohl

Dogodivščine princa Achmeda
Lotte Reiniger



Delo Emila Cohla je ključnega pomena za razvoj svetovne animacije kot samostojne veje umetnosti.

Na festivalu so predstavili tudi prvi evropski celovečerni animirani film *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Dogodivščine princa Achmeda*, 1926) nemške avtorice Lotte Reiniger (prvi animirani celovečerec na svetu, politična satira *El Apóstol* je nastal že leta 1917 v Argentini). Avtorica je s tehniko animacije senc ustvarila čudovito pravljico, z elementi iz pravljice Arabske noči in očitnim vplivom igranega filma Raoula Walsha *Bagdaski tatič* (*The Thief of Bagdad*, 1924), ki ima za tisti čas neverjetne kvalitete produkcije. Reinigerjeva se je v svojem ustvarjanju osredotočila na animacijo silhuet, ki izhaja iz tradicije pripovedovanja zgodb z uporabo t.i. "kitajskih senc". Od začetka je tehniko načrtno raziskovala in tudi objavila knjigo z naslovom *Shadow Theatres and Shadow Films* (1916). Prvo delo na filmu ji je omogočil veliki nemški režiser in igralec, predhodnik ekspresionizma Paul Wegener. V njegovem filmu *Der Rattenfänger von Hameln* (1918) se je z animacijo lesenih podgan učila praktičnih animatorskih veščin. Kasneje jo sprejmejo na berlinski Institut für Kulturforschung, kjer sreča pestro skupino ustvarjalcev (med njimi je tudi njen bodoči mož, snemalec Carl Koch), s katerimi je začela sodelovati pri projektu *Dogodivščine princa Achmeda*.

Walter Ruttmann, slikar, arhitekt in predvsem eden začetnikov nemškega eksperimenta v animiranem filmu (njegova čudovita animacija sanj v filmu Fritzja Langa *Nibelungi* (*Die Nibelungen*, 1924) je zapisana v zgodovino filmskih efektov), je bil ob Bertholdu Bartoschu njen glavni svetovalec. Uvodni del Ruttmannovega eksperimentalno dokumentarnega filma *Berlin, simfonija velemesta* (*Berlin - Die Symphonie einer Grosstadt*, 1927) je eno temeljnih del abstraktne animacije. Ruttmann je sodno vplival na razvoj eksperimentalnega animiranega filma s svojo serijo *Lichtspiel Opus* (1921-25), zvočni podobi svetlobe in barv, "upodobitvi" glasbe v animirano gibanje likov (ta princip je kasneje nadgradil Norman McClaren). Slikar in animator češkega porekla, Berthold Bartosch, je znan predvsem po svojih družbeno angažiranih filmih, med katerimi je največja mojstrovina *L'Idée* (1932), ki je nastal po "romanu v slikah" flamskega mojstra lesoreza, realista Fransa Masereela. Sugestivno vzdušje, ki ga ustvarjajo trodimenzionalne figuracije, svetlobni preliv in zatemnitve, sinkopirana montaža in čustveni naboj zgodbe o pravičnem boju zatiranih delavskih množic, so sestavine najbolj liričnega političnega filma v zgodovini animacije.

Filmi Hansa Richterja in Oskarja Fischingerja so prav tako ključnega pomena za razvoj medija. Richter, pionir evropske avantgarde, je ustvarjal v treh umetniških fazah: abstraktni, kubistično-dadaistični in nadrealistični. Njegova serija abstraktnih animiranih filmov *Rhythmus* (21, 23 in 25), kjer so v ospredju plastični objekti v gibanju, kompleksni *Filmstudie* (1926) in *Dreams That Money Can Buy* (1944 - 47), ki je nekakšen poklon avantgardi (pri realizaciji so sodelovali največji avantgardisti tistega časa Duchamp, Man Ray, Ernst, Calder in drugi), so študijski

primeri abstraktnega eksperimenta v animiranem filmu.

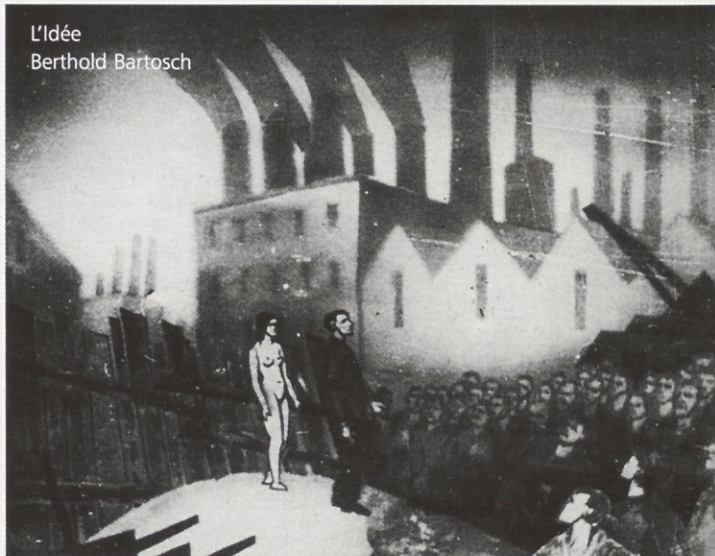
Oskar Fischinger je življenje posvetil raziskovanju odnosov med podobo in zvokom. Serija abstraktnih eksperimentov z naslovom *Studie 1-13* je odločilno vplivala na delo Normana McClarena. Fischingerjev prispevek k razvoju medija pa je tudi tehnične narave, saj je leta 1922 patentiral kamero za snemanje abstraktnih podob, ki sta jo kasneje uspešno uporabljala Walther Ruttmann in Lotte Reiniger.

Ladislav Starevitch se je v svojem delu specializiral za animacijo objektov. Še bolj podrobna in edinstvena smer znotraj animacije, s katero je Starevitch zaslovel, pa je animacija živali – žab, ptic in insektov, kasneje pa uporablja predvsem lutke iz preoblečene žice. Dejstvo, da je animator operiral z živimi in nagačenimi živalmi, je lahko etično sporno, vendar če vemo, da je bil Starevitch strokovnjak za entomologijo (veda o žuželkah) in je živali uporabljal za metaforični prikaz pokvarjene človeške narave (predvsem v svojih zgodnjih filmih, od katerih je najboljši in najbolj grozljiv obenem *Mesto kinematografskega operatorja*, 1912), to opravičuje njegove raziskave na področju animacije objektov. Starevitch je bil perfekcionista in njegova filmska zapuščina še danes služi kot referenca za vse sodobne animatorje.

Velik del retrospektive je bil posvečen ameriškim avtorjem, tako tistim iz zlatega obdobja animiranega filma – Bray Studio, studio bratov Fleischer, Pat Sullivan Studio, Warner Cartoon Studio in konec koncev studio Walta Disneya (v dvajsetih in tridesetih letih se je v ZDA oblikovala studijska, industrijska produkcija) kot tudi eksperimentalnemu amerišкому avtorskega valu, ki se je oblikoval po koncu druge svetovne vojne in traja še danes. Avtorji, kot že prej omenjena Hans Richter in Oskar Fischinger, ki sta v ZDA prebežala iz nacistične Nemčije, in Len Lye, po rodu iz Nove Zelandije, so usodno vplivali na avantgardne umetniške kroge v Ameriki in s svojimi abstraktnimi, eksperimentalnimi filmi spremenili evlucijski tok animacije.

Lye je s svojim raziskovanjem kompozicije gibanja, eksperimentiranjem z različnimi tehnikami ter s svojo avtorsko poetiko posredno vplival na največjega eksperimentatorja med animatorji, škotskega Kanadčana Normana McClarena. Lyejev avantgardni opus zaobsega tri ustvarjalne faze: najprej se je posvečal filmom, v katerih je raziskoval barve, grafiko in abstraktne figure (med najbolj znanimi sta *A Colour Box* iz leta 1935, prvi moderno eksperimentalni film, in *Rainbow Dance* iz leta 1936); v naslednji fazi se je usmeril predvsem k analizi teksture, prelivanja in prosojnosti barv (*Color Cry* iz leta 1952, v katerem se prepletajo likovna – grafična, kromatična in dinamična – in glasbena kompozicija v izvedbi glasbenika bluesa Sonnyja Terryja, je eden izmed njegovih najboljših filmov); njegova zadnja faza, pred katero se je posvečal svoji drugi ljubezni – kinetični skulpturi, pa je bila v znamenju direktnega praskanja emulzije in naknadnega barvanja tridimenzionalnih objektov na črni film (*Free Radicals in Particles in Space*, oba nastala leta 1979).

L'Idée
Berthold Bartosch



Satiemania
Zdenko Gašparović



Norman McClaren, ki se je v štiridesetih letih iz Škotske preselil v Ottawa in tam prevzel vodilno vlogo na oddelku za animacijo pri National Film Board of Canada, brez dvoma tudi po smrti ostaja najbolj znani eksperimentator in inovator različnih tehnik animacije. Njegov bogat opus zajema filme, ki so bili delani z neposrednim risanjem in praskanjem na trak (njegov film *Synchromy* iz leta 1971 predstavlja prvi poskus animiranja sintetične glasbene podlage direktno na filmski trak – preko posebnih optičnih filtrov se glasba spreminja v vizualno podobo) s tehniko "piksilacije" (animacija živih bitij), z uporabo t.i. "slow-motion" animacije in s stereoskopskim filmom in računalnikom. Za svoj protivojni film *Neighbours*, ki je bil posnet v tehniki animacije živih bitij in objektov, je avtor leta 1952 dobil prestižnega oskarja. McClarnov specifični stil pa je predvsem v raziskovanju odnosov med abstraktno animacijo in glasbo, med ritmom luči in ritmom zvoka. Fuzija vizualnega (človeške figure, razni predmeti, risbe, grafiti na filmskem traku ...) in zvočnega je prisotna v večini njegovih filmov, med katerimi je *Blinkity Blank* (1955), narejen s tehniko direktnega praskanja na film, najboljši primer vizualizacije glasbe. Norman McClaren je s svojimi eksperimenti v zgodovini animiranega filma pustil neizbrisno sled. Pod njegovim vodstvom je kanadska produkcija avtorskih animiranih filmov dosegla vodilno vlogo v svetu. Od začetka štiridesetih let do danes se je v studijih National Film Boarda v Ottawi in Montrealu izučilo približno 180 avtorjev, ki so skupaj naredili več kot 500 kratkometražnih animiranih filmov.

Tudi v vzhodni Evropi obstaja bogata tradicija animiranih filmov, ki je od začetka šestdesetih let prinesla svež val avtorske kreativnosti. Na festivalu smo gledali poljske, češkoslovaške, ruske, madžarske, estonske ter lepo število filmov iz bivše Jugoslavije ali drugače povedano iz produkcije Zagreb Filma. Prav avtorji, zbrani okrog Zagreb Filma (Mimica, Vukotič, Marks, Grgić, Gašparović, Marušić in drugi), predstavljajo posebno poglavje v zgodovini animiranega filma, saj so s svojo bogato osebno estetiko, satirično vsebino in eksperimentiranjem z različnimi tehnikami prinesli novega duha v svetovno produkcijo kratkega avtorskega filma in postavili pravo protiutež disneyjevskemu principu animacije. Francoska filmska kritika Georges Sadoul in André Martin sta si izmislila neformalni naziv "zagrebška šola animiranega filma", da bi z njim tudi terminološko označila posebnost risanih filmov iz zagrebškega studia za risani film, med katerimi so bili najbolj uspešni Vukotičeva *Surogat* (1961, oskar za najboljši animirani film), *Igra* (1962) in *Muha* (1966) Aleksandra Marksa ter *Satiemania* (1978) Zdenka Gašparovića.

Ruska animacija je od svojih začetkov z realističnim stilom Ladislava Stareviticha in Aleksandra Iliča Ptuška (njegov *Novi Gulliver* (1935) je prvi sovjetski celovečerni animirani lutkovni film) zaradi ideološke cenzure razvijala atipične in raznolike stile. Šele po letu 1984 in po filmu Jurija Norštejna *Skaska skasok*, ki so ga navdahnile risbe Puškina in Picassa ter poetika in ikonografija Tarkovskega (po mnenju mnogih najlepši ruski animirani film vseh

časov), se je v Rusiji pojavil novi val avtorjev (Rzanovskij, Nazarov, Petrov ...), ki pobirajo nagrade na svetovnih festivalih animiranega filma.

Madžarska animacija, ki jo pri nas vse premalo poznamo in cenimo (razen risane serije *Gusztav*, pri kateri so sodelovali najpomembnejši madžarski animatorji Marcell Jankovics, Joszef Nepp in drugi), pa je v svetu znana predvsem po animaciji za odrasle. Madžarski umetnik Ferenc Cako, ki pri svojem ustvarjanju uporablja plastelin in pesek, je kot gost festivala v živo predstavil tehniko animacije s peskom. Zadnje čase pa najbolj izvirni (ni čutiti vpliva disneyjevske niti zagrebške šole) in stilizirani filmi prihajajo iz Poljske. Avtorji kot Jan Lenica, Witold Gierz, Hieronim Neumann, Zbigniew Rybczynski, Jerzy Kucia, Aleksandra Korejwo, Piotr Dumala in mnogi drugi neprestano iščejo nove poti likovnega izražanja in pripovedovanja zgodb. V štirih studijih za animacijo naredijo letno do 100 filmov. Poljska animacija si zasluži prav posebno mesto v zgodovinskem pregledu in zato jo bomo v prihodnosti bolj podrobno predstavili. Češka animacija je v zadnjih letih dosegla svetovno uveljavitev. Nadrealistični kolaži Jana Švankmajerja nadaljujejo poetiko Jirija Trnke, enega največjih mojstrov animacije lutk. Barta, Pavlatova, Pojar in mlajši uspešno raziskujejo različne pristope in tehnike, ki jih omogoča medij animiranega filma. Češka je znana tudi po zelo kvalitetnih studijih in šolah.

Omeniti je potrebno še novo generacijo italijanskih avtorjev, ki večinoma izhajajo iz odličnih šol v Rimu ali v Urbinu. Ti avtorji (Toccafondo, Gianola, Addis, Catani...) se odlikujejo z avtorskim pristopom in z uporabo raznovrstnih animacijskih tehnik pri ustvarjanju svojih kratkometražnih filmov in tako nadaljujejo tradicijo svojih predhodnikov. Na prvem mestu je potrebno omeniti Giulia Gianinija in Leleja Luzzatija, ki nadaljujeta svojo pot v vlogi pedagogov (njuna filma *La gazza ladra* (1964) in *Pulcinella* (1973), oba prosti predelavi glasbe Gioacchina Rossinija, sta bila nominirana za oskarja), preko opusa Bruna Bozzetta (njegov animirani lik *Gospod Rossi* je v Italiji postal sinonim za risani film) in likovnih presežkov Manfreda Manfredija (*Dedalo*, 1976, je s svojimi dramatičnimi likovno vizionarskimi atmosferami eden izmed najbolj izvirnih izdelkov italijanske avtorske animacije). Ob retrospektivi je izšel tudi obsežen katalog s teksti mednarodnih avtorjev o teoriji, zgodovini in z opisom različnih tehnik animacije, poleg tega pa so pripravili tudi mednarodni simpozij z naslovom "Animacija, avantgarda, eksperiment".