تقریباً مشهور

محمدرضا علیمراد

پدیده‌ای گمنام

در جشـــنواره پویانمایی تهران ۱۳۸۷ وقتی بخش انیمیشن‌های کشور استونی را دیدم، تازه نام این کشـــور به گوشـــم خورد. خیلی از علاقه‌مندان به انیمیشن از این پدیده در انیمیشن خبری ندارند. منظورم انیمیشن‌های کشور استونی است؛ انیمیشن‌هایی که کاملاً با همه کارهایی که در کشورهای مختلف تولید می‌شود، متفاوت است.

پریت پارن معروف‌ترین انیماتور استونیایی است که فیلم‌های او در جهان بسیار شـــناخته شـــده‌اند و در واقع نام او همیشه در کنار انیمیشن استونی می‌آید. اکثر جایزه‌هایی که استونی در انیمیشن دریافت کرده، به پریت پارن تعلق دارد. پریت پارن ابتدا کاریکاتوریســـت بود، اما شهرتش را به عنوان یک هنرمند در انیمیشن کســـب کرد. فیلم‌هایی عمدتاً حاشیه‌دار و به همراه اتفاقاتی به شدت غیرمنتظره، عجیب و متناقض با عرف جامعه اســـت. Luncheon on The Grass یکی از فیلم‌های پارن است که جایزه‌های زیادی را دریافت کرد. در صفحه بعدی انیمیشن در هفته‌های آینده گفت‌وگوی اختصاصی «شرق» را با پریت پارن بخوانید.

معرفی دو کمپانی معتبر انیمیشن استونی

Eesti JoonisFilm

اســـتودیوی اســـتی جونیـــس یکـــی از قدیمی‌ترین اســـتودیوهای انیمیشن‌سازی در اروپاست. از اوایل دهـــه ۳۰ میلادی انیمیشن‌ســـازی در اســـتونی آغاز شـــد. اســـتودیوی تالین‌فیلم با ابتکار رین رامات در سال ۱۹۷۱ تاسیس شد. این استودیو در واقع بنیانگذار تولیدات انیمیشن‌هایی بود که اســـاس آن طراحی با دســـت اســـت. بعد از استقلال استونی گروه تالین‌فیلم در ســـال ۱۹۹۴ شـــرکت Eesti JoonisFilm را تولید کرد. ایـــن کمپانی انیمیشـــن‌های کوتاه و نیمه‌بلند را بـــا تکنیک‌های متفاوت تولیـــد می‌کند. همین طور این شـــرکت تیم‌هایی جهت همکاری با شـــرکت‌های دیگر نیز دارد، در بخش طراحی شخصیت، طراحی فضاها، لی‌آوت، تدوین و...

عمده محصولات این استودیو فیلم‌هایی است برای بزرگسالان، اما بخش‌هایی هم برای انیمیشـــن کودکان و انیمیشـــن‌های تبلیغاتـــی دارد. پریت پارن یکی از کارگردان‌هایی اســـت که برای این شرکت کار می‌کند. استی جونیس‌فیلم بخش عظیمی از اعتبار خود را مدیون این کارگردان است، برای فیلم‌هایی که در جهان مورد استقبال منتقدان و دوستداران انیمیشن شده است.

انیمیشـــن Divers in the Rain یکـــی از آخرین محصولات این شـــرکت اســـت به کارگردانی پریت پارن که تاکنون توانســـته جوایز زاگرب، هیروشیما و... را دریافت کند.

Nukufilm

تاریخ به وجود آمدن اســـتودیوی نوکوفیلم به سال ۱۹۵۷ برمی‌گردد. درســـت زمانـــی که آلبـــرت توکانوو اولین انیمیشـــن عروســـکی را کلید زد. بعد از اســـتقلال کشور استونی، در ســـال ۱۹۹۳ شرکت نوکوفیلم از یک استودیوی دولتی به یک شرکت خصوصی تبدیل شد. البته این اتفاق تغییـــر و دخالتـــی بـــر خروجی این شـــرکت نداشـــت. کمپانی نوکوفیلم یکـــی از بزرگ‌تریـــن اســـتودیوهای انیمیشن عروســـکی در شمال اروپا اســـت، نه فقط به خاطر کارهایی که انجام می‌دهد، بلکه به خاطر عظمت فضای اســـتودیو، پشـــتیبانی تکنیکی و تعداد کارکنان آن. کمپانی نوکوفیلم طی ۵۰ ســـال فعالیت توانسته حدود ۲۰۰ انیمیشـــن را با تکنیک‌های مختلف تولید کند، از انیمیشـــن عروســـکی گرفته تا کات-آوت، پیکسلیشـــن و انیمیشـــن‌های کامپیوتری. حدود دو سال گذشته یعنی سال ۱۳۸۷ یک بخش به انیمیشن‌های شرکت نوکوفیلم اختصاص داده شده است. اگر شاهد این انیمیشن‌ها بودید، حتماً متوجه عجیب بودن این انیمیشـــن‌ها شـــده‌اید؛ انیمیشن‌هایی عجیب و غریب که منهای موضوع غیرطبیعی آنها باید به ساخت غیرقابل درک آن هم توجه کرد.

کشـــور استونی به انیمیشن خیلی بها می‌دهد و این موضوع باعث شده حرفی برای گفتن در دنیای انیمیشـــن داشـــته باشـــد. برای همین موضوع تلاش زیادی برای ایجاد بستر مناسب جهت جذب نگاه‌ها به انیمیشن این کشور می‌کنند.

دانشـــگاه هنر اســـتونی یکی از مراکزی است که برای تقویت سطح هنری این کشور تاسیس شده. در این دانشگاه رشته‌هایی مثل هنرهای زیبا، طراحی، معماری، هنرهای تصویری، انیمیشن و... تدریس می‌شود. بخش انیمیشن این دانشگاه در سال ۲۰۰۶ تاسیس شد. اساتیدی چون پریت پارن و اولگا پیکوو رشته‌های مختلفی از انیمیشن را از تاریخ انیمیشن گرفته تا فیلمنامه‌نویسی و تولید فیلم را تدریس می‌کنند. اکنون حدود ۲۷ دانشـــجو از کشـــورهای مختلف در این رشته در حال تحصیل هستند و سالانه فقط ۱۰ الی ۲۰ دانشجو برای تحصیل پذیرفته می‌شوند.

آشنایی با انیمیشن استونی

غیرسفارشی و خلاف جریان رایج بازار

هیکی جوکنین
ترجمه: هامون قاپچی

وقتی درباره انیمیشن استونی حرف می‌زنند اغلـــب دربـــاره تاریـــخ درخشـــان آن صحبت می‌کنند. به طور مشـــخص شـــناخت انیمیشن در این کشـــور به دو اســـتودیوی معروف نوکو فیلم و اســـتی جونز فیلـــم برمی‌گردد. هرچند اگر امروز بخواهیم تصویری تمام‌قد از انیمیشن اســـتونی نشـــان بدهیم بسنده کردن به این دو اســـتودیو کافی نیســـت و چه بسا گسترده‌تر از آنکه در جهان شـــناخته شده است، باشد. این دو استودیو به تهیه آثار مولف‌محور می‌پردازد؛ آثـــاری کـــه در آن فیلمســـاز در محملـــی قرار می‌گیـــرد تا به صورت مســـتقل از حمایت‌های اســـتودیو بهره‌مند شود. در کنار آن استودیوی معـــروف دیگری وجود دارد به نـــام ای- فیلم اســـتونی که در امـــر تجاری موفق بـــوده و به همین خاطر با استودیوهای اروپایی و امریکایی همکاری کرده اســـت.

در کنـــار ایـــن دو گونـــه تفکـــر مولف‌محور و تجـــاری کـــه نمونـــه آن در بالا اشـــاره شـــد مـــوج دیگری هم در انیمیشـــن اســـتونی قرار دارد و آن اســـتودیوهای نســـل تجربه‌گـــرا هســـتند؛ کارگردانان جوانی که دوســـت دارند بـــا ترکیب تکنیک‌هـــای مختلف در آثارشـــان بـــه یک زبـــان بصری مـــدرن برســـند که این خـــود نیـــز اتفـــاق جدیدی بـــرای انیمیشـــن استونی محسوب می‌شود. استونی هرساله آثار تولیدشده را در قالب یک جشنواره تحت عنوان «Animated Dreams» بررسی می‌کند و به نمایش می‌گذارد. این جشنواره از ۱۹۹ آغاز به فعالیت کرده و هم‌اکنون یکی از معتبرترین جشـــنواره‌های انیمیشن در حوزه اسکاندیناوی و بالتیک اســـت. اصل تمرکز جشنواره رویاهای به تصویرکشیده شـــده رقابت بین‌المللی است و به همین خاطر هیات داوران غیراســـتونیایی هســـتند. غیـــر از بخش مســـابقه و رقابتی، این جشـــنواره چندین ویژگی دیگر دارد که شامل فیلمســـازی و ژانر، استودیو، ملی‌گرایی در یک کشـــور خاص و مروری بر آخرین انیمیشن‌های اســـتونیایی اســـت. هرســـاله حدود صـــد فیلم انیمیشـــن در ایـــن جشـــنواره نمایـــش داده می‌شـــود. اســـتونی فضای آموزشـــی آکادمیک انیمیشـــن را به صورت جـــدی دنبال می‌کند و با یک هدف‌گذاری به تربیت نســـل‌های مستعد انیمیشن می‌اندیشد. آکادمی هنرهای استونی تنها دانشگاه دولتی در استونی است که امکان تحصیل در سطوح عالی در زمینه‌های هنرهای تجســـمی، طراحی، معماری، رســـانه، هنرهای بصری و مشـــاوره هنری از سال ۱۹۱۴ را دارا بوده اســـت. این آکادمی جریان رهبری‌کننده پیشـــرفت‌های بصری و خلاقیت‌های ذهنی در استونی اســـت. علاوه بر تحصیل و تحقیق این دانشگاه امکان یادگیری مادام‌العمر و از راه دور را مهیا کرده اســـت. رشد انیمیشن در استونی به واســـطه حمایـــت و پشـــتیبانی مالی از این رشـــته بوده است. ســـه نهاد به طور مستقیم از انیمیشن اســـتونی و بدنه آن حمایت می‌کنند. یکـــی از ایـــن نهادهـــا وزارت فرهنگ اســـت. پرواضح اســـت که منابع مالی کشوری کوچک مانند اســـتونی محدود اســـت، بر همین اساس سیاســـتگذاری‌هایی از سال ۲۰۰۲ در راستای توســـعه انیمیشـــن اتخاذ کردند. حضـــور نهاد بین‌المللـــی مویـــد این نکته اســـت. این نهاد با پشـــتیبانی مالی و به وجود آوردن بازار جهانی به رشد ســـریع‌تر آنها کمک می‌کند. در عوض ایـــن کمک‌ها شـــبکه‌های تلویزیونی اســـتونی هیـــچ کمکی به انیمیشـــن نمی‌کنند و در جوار همســـایگی آنها فنلاند با شبکه‌های تلویزیونی خود انیمیشـــن را خریداری می‌کند و با پخش آن چرخـــه اقتصـــادی را در انیمیشـــن بـــه‌راه می‌انـــدازد. تنها امکانی که تلویزیون اســـتونی بـــرای ســـازندگان انیمیشـــن فراهـــم می‌کند، پخـــش آثـــار بـــه‌روز و قدیمی آنهاســـت. نقطه ضعـــف انیمیشـــن اســـتونی پخـــش و تبلیغات ضعیـــف محصولات این صنعت اســـت. به طور مثـــال فیلم‌های مولف و مســـتقل آنها می‌تواند در جشـــنواره‌های بین‌المللی حضور پیدا کند. اما به ندرت می‌توان این آثار را بر پرده سینما و بســـته دی‌وی‌دی خانگـــی دیـــد. عدم وجود ســـازمان مشـــخص برای معرفـــی و تبلیغات از مهم‌تریـــن دلایل این ضعف می‌تواند به شـــمار بیاید. عدم آگاهی مخاطبان از محصولات جدید و به‌روز تولیدشـــده نیز نکته دیگر اســـت.

جذب سرمایه در انیمیشن

انیمیشـــن اســـتونی هم از لحاظ محتوا و درونمایه و هم از لحاظ ســـاختار غیرواقع‌گرا و خـــلاف جریان رایـــج بازار فکـــری جهانی اســـت؛ اتودهـــای کامـــلاً بصری‌ای کـــه ایده را شـــکل می‌دهـــد و آثـــار را بـــه غیرتجاری بـــودن ســـوق می‌دهـــد. بنیانگـــذار این نوع نحلـــه فکری یـــا همـــان طرح‌هـــای انتزاعی غیرجـــذاب پریـــت پارن بـــود که انیمیشـــن تولیـــد کـــرد. در واقـــع حرکت پریـــت پارن ضدجریـــان بود مانند ســـختی‌ای کـــه گالیله در اثبـــات چرخش زمین داشـــت. انیماتورها از اســـتونی و چـــک ســـعی کردند بـــه مردم بفهماننـــد انیمیشـــن‌های غیرتجـــاری هـــم وجـــود دارد. فیلم‌های انیمیشـــن معمولاً در این چارچوب‌های تجاری ســـاخته می‌شـــدند و مورد اســـتقبال قـــرار می‌گرفتند؛ دوره‌ای که تعابیر وســـیع اگزیستانسیالیســـتی کم‌کم داشـــت از زندگی مـــردم محو می‌شـــد. این مســـاله‌ای بـــود کـــه در فیلم‌هـــای آن دوره دیده می‌شـــد. نمایش‌های عروسکی استونی هنوز دربردارنده ســـوال‌های نمادین و سنتی هستند، اما اگر از شـــمار هنرمندانی که این کار را انجـــام می‌دهنـــد تعدادی را کم کنیم این جریان رو به خاموشـــی می‌رود و سنتی بودن از آن گرفته می‌شود که خود دریچه‌ای تازه به ســـوی مفاهیمی جدید است. هر روز بیـــش از پیش فیلم‌هایی از انیمیشـــن تبدیل به فیلم‌هایی کوتاه می‌شـــوند و از اندازه آنها کاسته می‌شود. اما جذابیت و مخاطب‌پروری به جایـــگاه پیشـــین خود بازگشـــته ولی آن قدرت مطلق پیشـــین را کـــه در جامعه دارا بود از دست داده است.

فیلم‌های بلند به خاطر خصلت داستانی‌ای کـــه دارنـــد از انســـجام بیشـــتری برخوردار هســـتند و معمـــولاً ژانرهـــای دیگـــری را به دنبـــال خـــود می‌کشـــند و اگر گامـــی فراتر بگذاریـــم در زمینه خلاقیـــت، می‌توان گفت فیلمســـازی بدون شک در وهله اول بیش از هـــر چیز دیگـــر تحت تاثیر مســـائل اقتصادی و ســـرمایه قرار دارد. فیلمســـازی انیمیشـــن همچنیـــن بـــه خاطر جـــذب ســـرمایه‌ای که دارد بیشـــتر مورد توجه قـــرار می‌گیرد. این روزها ما انیمیشـــن‌های بزرگ‌تر و گران‌تری در ســـالن‌های ســـینما می‌بینیم. سوال اصلی در ســـرمایه‌گذاری برای فیلم‌های انیمیشـــن این اســـت که این فیلم برای چه کسی است و تمرکـــز گروه بـــر چه بوده اســـت. بنابراین ســـرمایه‌گذاری بـــرای فیلم‌هـــای انیمیشـــن کوتـــاه در اســـتونی و نقـــاط دیگـــر اروپـــا به ســـرمایه‌گذاری شـــخصی بدل می‌شود و این راهی اســـت برای مستقل ســـاختن آثار و به دست آوردن فضای آزاد و غیرسفارشی برای فیلمســـازان کوتاه. یکـــی از دلایل عمده این مطلب در اســـتونی، فیلمســـازی تجربی است که دارای خلئی است. این خلأ تقریباً همیشه با انیمیشن پر می‌شود.

از لحـــاظ فنـــاوری و تکنولوژیکـــی انیمیشن‌های دوبعدی (کاغذی) از مصنوعات دســـتی و عناصر ســـاخته دســـت رها شده و بیشـــتر بر جهـــان مجازی تکیه دارند. شـــاید دلیـــل اهمیـــت پیدا کـــردن نقش انیمیشـــن در ســـینمای اســـتونی این امر باشـــد که در ســـال‌های اخیر ۵۶ درصد هزینه‌ای که برای یک فیلم کامل پرداخته می‌شـــود به انیمیشن تعلق می‌گیرد. این حمایت مالی به دو بخش تولید و توســـعه تقسیم شده و ۹۵ درصد نیز از حمایت ملی برخوردار اســـت.

این مســـاله‌ای اســـت که باعث می‌شـــود ســـرمایه‌گذاری شـــخصی اســـتودیوها و ســـهامداری شـــخصی رفته‌رفته محو شـــوند. از آنجایی که هیـــچ توجیه اقتصادی در فیلم کوتاه وجود ندارد و آنها بیشتر سعی در پیدا کردن جایگاه خود در جشنواره‌ها دارند، چه در گذشـــته و چه در هم‌اکنون انیمیشن‌های اســـتونیایی از پیشگامان و پرطرفدارترین در جشـــنواره‌های بین‌المللـــی هســـتند. یکی از قابل‌ترین انیمیشـــن‌های تولیدشده انیمیشن راز مونســـتن و لوته اســـت که توســـط هاینی ارنیســـتس و خانو پولدما ســـاخته شده است. این کار قســـمت دوم لوته از شـــهر ابزار است کـــه در ســـال ۲۰۰۶ اکران شـــد و ۵۶ هزار مخاطب علاقه‌مند پیدا کرد که به سینماهای آلمان و فرانســـه هم راه پیدا کرد. موفق‌ترین و پرطرفدارترین شـــخصیت انیمیشن استونی لوته، اســـتواو عروســـکی خندان و ســـرزنده و شـــاد اســـت که اولین بار ســـال ۲۰۰۰ به مخاطب معرفی شـــد.

ابتدا لوتـــه یک ســـریال تلویزیونی بود به نام ســـفر لوته بـــه جنوب که در ۳۰ کشـــور اروپایـــی و آســـیایی فروختـــه شـــد. بعـــد از محبوبیت بســـیاری که لوته داشت سازندگان تصمیـــم گرفتند شـــخصیت را تغییـــر ندهند و ســـوار بر مـــوج اقبال نزد مخاطب شـــدند. لوته در شـــهر ابزار که تولید شـــد پاسخگوی ســـوالاتی بود که کودکان امروز با آن درگیر بودند. چگونگی نه گفتن به خشـــونت یا طرز بهره‌گیری از خلاقیت خودشـــان بود. یکی از دلایـــل موفقیت این انیمیشـــن اهمیت دادن بـــه ارزش‌های خانوادگی بود. این انیمیشـــن بعد از آن پس‌تولیدی به همراه داشـــت که از اهم آن لباس‌های شـــاد دورنگ و اسنک‌های خوراکی و خوشـــمزه بود. اکنون لوته پس از چهار ســـال انتظار می‌رود ســـرمایه‌ای حدود ســـه میلیون یورو را با اکران در ســـینماها و پخش‌هـــای خانگی و عروســـک‌ها (پس‌تولید) جـــذب کنـــد. لازم به ذکر اســـت کـــه تولید فیلم انیمیشـــن در چنین ابعاد وسیعی تولید فیلم‌هـــای کوتاه انیمیشـــن را تحت تاثیر قرار می‌دهـــد. در حال حاضر تولید هر انیمیشـــن کوتاه در همان اســـتودیو تا یک ســـال بعد به عقب انداخته شده است. کاهش حمایت ملی تا ســـال آینده زمینه‌های فرهنگی بسیاری را در اســـتونی تحت تاثیر قرار می‌دهد. برخلاف آن تولید فیلم انیمیشـــن در استونی به قوت و خلاقیـــت خـــود باقـــی خواهد مانـــد؛ جایی کـــه ترکیب خلاقیت و حمایـــت عمومی مولد اتفاق‌هـــای حیرت‌انگیـــزی در دنیای واقعیت و خیال خواهد بود.

یادداشت

اســـتونی کشـــوری کوچک در شمال شرق اروپاســـت. هنگامی که از انیمیشن آن صحبت می‌کنیـــم با خود می‌گوییم که تـــا به حال نام خود کشـــور را هم کم شـــنیده‌ایم چه برسد به آنکه نامی از آن در صنعت انیمیشـــن به گوش رسیده باشـــد. طبیعی است که مخاطب ایرانی محصولات انیمیشـــن اســـتونی را نشناسد. این مقاله سعی در شناســـاندن استونی و انیمیشن آن دارد. برای شـــناخت شـــاخه‌های هنری در هـــر کشـــور ابتدا بایـــد به جغرافیای سیاســـی، بافـــت اجتماعی، نوع حکومت و... اشـــاره کرد. پرواضح اســـت که هنر هر مرز و بوم تحت تاثیر اندیشـــه‌های حکام یا درصـــدد تغییر یا اصلاح سیاســـت‌های غلط آنان اســـت. برای شـــناخت هرچـــه بیشـــتر ضـــروری می‌نماید کـــه ابتدا با این مشخصات آشنا شـــویم. جمهوری استونی واقع در شـــمال شرقی اروپا و همسایه با خلیج فنلاند اســـت. زبان رســـمی آنها اســـتونیایی و روسی اســـت. پایتخت آنها تالین نام دارد. آب و هـــوا، هوای معتدل و مرطوب، تابســـتان‌های ملایم و زمســـتان‌های سرد دارد. رئیس‌جمهور بـــا رای اکثریـــت افـــراد بالغ برای چهار ســـال انتخاب می‌شـــود و احـــزاب عمـــده آنها جبهه خلق سوسیال‌دموکرات، حزب لیبرال‌دموکرات و حزب کمونیست است. همچنین آنها عضویت سازمان ملل متحد، کنفرانس امنیت و همکاری در اروپا و شـــورای اروپا را دارنـــد. مذهب آنها مســـیحی لوتری و ارتدوکســـی است. زمانی که کمونیســـت‌ها قـــدرت را در روســـیه به دســـت گرفتند (۱۹۱۷) اســـتونی جدا شد ولی اشغال آلمانی‌ها و دو جمله از ســـوی روسیه استقلال را تـــا ۱۹۱۹ بـــه تعویـــق انداخـــت. در ۱۹۳۴ دیکتاتـــوری جایگزیـــن دموکراســـی ضعیـــف اســـتونی شـــد. پیمان عـــدم تعـــرض (۱۹۳۹) بین هیتلر و اســـتالین، اســـتونی را به شوروی واگذاشـــت. در ۱۹۴۰ شوروی این جمهوری را تســـخیر و ضمیمه خاک خود کرد. از ۱۹۴۱ تا ۱۹۴۴ اســـتونی تحت اشـــغال آلمان نازی بود. زمانی که ســـلطه شـــوروی مجدداً تحمیل شد (۱۹۴۵)، مهاجرت وســـیع روس‌هـــا جایگزین ۱۲۰ هـــزار اســـتونیایی شـــد که کشـــته یا به سیبری تبعید شده بودند. در ۱۹۸۸ اصلاحات در شوروی به استونیایی‌های ملی‌گرا این فرصت را داد تـــا آشـــکارا فعالیـــت کننـــد. ملی‌گرایان در پارلمـــان ایـــن جمهوری به اکثریت دســـت یافتند و خودمختاری بیشـــتری کســـب کردند و بـــه دنبـــال کودتای نافرجام کمونیســـت‌های تندرو در مســـکو (آگوســـت ۱۹۹۱) استونی را از اتحاد شـــوروی خـــارج کردند. در ســـپتامبر ۱۹۹۱ شـــوروی استقلال استونی را به رسمیت شـــناخت. محصول عمده بخش مهم کشاورزی و دامپروری لبنیات اســـت. از ۱۹۹۱ مشکلات بزرگ اقتصادی نتیجه وابستگی شدید استونی به تجارت با روســـیه بوده اســـت. اقتصاد کشور هنوز در حد وســـیعی در اختیار دولت اســـت، ولی در زمینه خصوصی‌ســـازی اندکی پیشرفت حاصل شـــده اســـت. ویژگی مهـــم و بارزی که انیمیشـــن اســـتونی را نســـبت به کشـــورهای همســـایه‌اش متمایـــز می‌ســـازد، تربیت نســـل فیلمســـازان مســـتقل (غیرسفارشـــی) آن هـــم بـــا حمایت‌های دولتی اســـت. شـــخصیت قائل شـــدن برای هنرمند انیماتور و اجازه تفکر آزاد به آن از مصادیق بارز این کشـــور اســـت. عدم سیاســـت‌زدگی و فـــارغ بـــودن هنرمند از خط قرمزها، جهانی آزاد را برای هنرمندان به وجود آورده اســـت که با درخشش در جشنواره‌ها نام انیمیشـــن اســـتونی را پـــرآوازه کرده‌اند. توجه بـــه چرخه اقتصادی و زایش اقتصادی مســـبب پویایی انیمیشن‌ها می‌شود و هرچه بیشتر آنها را به سوی صنعتی شدن سوق می‌دهد. مراد از صنعتی شدن، در جریان بودن پول و ارتباطات فراوان در بازار جهانی اســـت.

اســـتونی انیمیشـــن را نه‌تنها به عنوان یک هنر ممتـــاز بلکه آن را وســـیله‌ای برای مطرح شدن در جهان می‌داند. استونی در مبرا کردن انیمیشـــن‌های خود از ایدئولـــوژی موفق بوده اســـت و با تکیه بر جســـت‌وجوگری در تکنیک و پیـــدا کـــردن راه‌ها و تجارب نویـــن، از منابع مالـــی محـــدود کشـــورش بهترین اســـتفاده را کرده اســـت. امروزه هر رشته هنری در دنیا در کنارش به یک تئـــوری اقتصادی احتیاج دارد. هرگاه این دو، نقش مکمل به یکدیگر گرفته‌اند آن اثر به منصه ظهور می‌رســـد. صنعتی شدن هنـــر نه‌تنها به معنای پایان آن نیســـت بلکه با توجه بـــه مفاهیم به روز دنیـــا دریچه‌ای برای ارتباطات و شـــناخت بیشتر است. استونی یک جامعـــه کوچک اما در عین حـــال بزرگ برای انیمیشن است.