



چگونه است و چه چیزی می‌تواند مردم را به سینما بکشاند. ما تمام این موارد را قبل از ساخت بررسی و تحلیل کرده‌ایم.

❏ **درباره کار توضیح بیشتری دهید؟**

انیمیشن رویا شهر در مقایسه با فیلم بنیامین به لحاظ کیفی در همه موارد رشد ۱۰ برابری دارد و تجربه گروه، نسبت به زمان تولید انیمیشن بنیامین ۵۰ برابر شده است. فعالیت در زمینه تولید انیمیشن سینمایی دشواری‌های زیادی دارد و ما همه این دشواری‌ها را پشت سر گذاشته‌ایم. حالا دیگر به‌طور دقیق می‌دانیم که چه می‌خواهیم و در تمام زمینه‌ها داریم با کیفیت‌ترین کار را انجام می‌دهیم. ما در این فیلم به تخیل پروربال داده‌ایم و در واقع به سینمای تخیلی نوجوان پسند هالیوودی نزدیک شده‌ایم. مخاطب اصلی فیلم نوجوانان هستند ولی کودکان و حتی خانواده‌ها هم می‌توانند این فیلم‌ها را تماشا کنند. براساس تجربیات کار قبلی سعی کرده‌ایم اثری جذاب و تاثیرگذار عرضه کنیم.

❏ **بنابراین کاملاً روی انیمیشن متمرکز هستید.**

بله. آینده‌نگار یک شرکت انیمیشن‌سازی است و براساس مدل استودیوهای هالیوودی که بخش‌های مختلف دارد، روی ساخت و عرضه انیمیشن متمرکز شده است. تمام زیرساخت‌ها را در حد توان مهیا کرده‌ایم تا از صفر تا صد تولید انیمیشن را خودمان انجام بدهیم. گروه ما دغدغه ساخت انیمیشن‌هایی را دارد که عصر امروز را با عصر ظهور پیامبران قیاس می‌کند و کار بعدی‌مان هم انیمیشنی با همین مفاهیم است اما با مختصات بین‌المللی‌تر.

گفت‌وگو با محسن عنایتی، کارگردان انیمیشن «بنیامین»

پیش‌به‌سوی سینمای تخیلی نوجوان‌پسند



محسن عنایتی اهل کاشان است و در رشته عمران تحصیل کرده و دوره‌های فیلمسازی انجمن سینمای جوان را پشت سر گذاشته است. او چند فیلم کوتاه زنده و چند انیمیشن در کارنامه‌اش داشت که با همراهی جمعی از جوانان متخصص کاشان

مؤسسه انیمیشن‌سازی آینده‌نگار راه انداخت و با تولید یک انیمیشن بلند سینمایی به نام «بنیامین» در فهرست نامزدهای چهره هنر انقلاب هم قرار گرفت.

او حالا با انیمیشن سینمایی «رویا شهر» جدیدترین ساخته‌اش به تهیه‌کنندگی مصطفی حسن‌آبادی در چهل‌ودومین جشنواره فیلم فجر حاضر شده است. ساخت این اثر که فرآیند طراحی و تولید آن دو سال طول کشیده پس از انیمیشن بنیامین توسط شرکت آینده‌نگار آغاز شد و با شرکت در رویداد رویاروی جزو تولیدات سازمان سینمایی سوره قرار گرفت که بعدتر معاونت فرهنگی شهرداری تهران و مجتمع مهوا نیز در روند تولید، از آن حمایت کردند.

❏ **گروه شما چطور تشکیل شد و کار تولید انیمیشن را از کی آغاز کردید؟**

حدود هفت سال پیش تعدادی از بچه‌های دغدغه‌مند گروه جمع شدیم که کاری را دست در دست هم آغاز کنیم. هرکدام از ما تخصصی داشت، مثلاً من در انجمن سینمای جوان فعالیت می‌کردم و دغدغه فیلمسازی داشتم، تعدادی از دوستان مان که الان در بخش فنی آینده‌نگار فعالیت می‌کنند در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای و کارهای گرافیکی تخصص داشتند. خلاصه این که دور هم نشستیم و به این نتیجه رسیدیم که انیمیشن بازار خوبی دارد، پس می‌توان برای کودکان خوراکی فرهنگی تولید کرد. نیاز به تکنولوژی داشتیم و این کنجکاو وجود داشت که آیا می‌توان این تکنولوژی را ایجاد کرد؟ چون انیمیشن از نظر داستان پردازی به شما اختیار می‌دهد که هر آنچه تخیل می‌کنید را بسازید و این برای جذب مخاطب، به خصوص مخاطب کودک امکان فوق‌العاده‌ای محسوب می‌شود. همین باعث شد که ایده تأسیس یک شرکت انیمیشنی جان گرفت و براساس نیازهای مان متخصص‌های دیگری جذب کردیم که آنها هم از اهالی کاشان هستند. برای شروع، چند فیلم کوتاه ساختیم از جمله پسر مهدیار و انار. لزوماً تمام کارهای کوتاه‌مان موفق نبودند اما بازخوردهایی گرفتیم و تجربیاتی به‌دست آوردیم که بسیار مفید و راهگشا بودند. بعد از آن بود که به این نتیجه رسیدیم برای رشد بیشتر توسعه کارمان باید آثار بلند سینمایی بسازیم که با بنیامین شروع شد و حالا به رویا شهر رسیده است.

❏ **چند فیلم زنده و چند فیلم کوتاه انیمیشن ساختید و بعد از آن وارد دنیای سینمایی انیمیشن شدید. فکر می‌کنم چشم بسیار بزرگ و پرخطری بود. خودتان چه حسی داشتید؟**

اسیلبرگ می‌گوید هر فیلمسازی باید قبل از هرچیز یک فیلم بسازد. وقتی سراغ انیمیشن رفتی، متوجه شدم که با چه جهان پیچیده‌ای روبه‌رو هستیم و همین‌طور که اشاره کردید کار بزرگ و دشواری را شروع کرده بودیم. غیر از این که نگران نتیجه و کیفیت کارمان بودیم، چند سال از عمرمان را برای یک فیلم هزینه کرده بودیم. در حالی که می‌شد حداقل سالی یک فیلم بسازیم. می‌دانستیم که قدم بزرگی برداشته‌ایم و موانع زیادی بر سر رمان است چون نه تجربه چندانی داشتیم و نه اسپانسرهای خیلی قوی برای آزمون و خطا کردن. در کنار همه اینها نکته این بود که ما داشتیم یک اثر تجاری تولید می‌کردیم و باید براساس یک زمان‌بندی مشخص پیش می‌رفتیم و در زمان مشخصی آن را به پایان می‌رساندیم.

❏ **وقتی فیلمنامه رویا شهر نوشته می‌شد، نگاه تجاری**

آینده‌نگار یک شرکت انیمیشن‌سازی است و براساس مدل استودیوهای هالیوودی که بخش‌های مختلف دارد، روی ساخت و عرضه انیمیشن متمرکز شده است

نقد

رویا شهر، انیمیشنی ضدآرمان‌های خودش

یاجوج و ماجوج، سنگ شدن مردم، خرابی‌هایی که ابرقهرمان‌ها برای نجات شهر به‌بار می‌آورند، انیمیشن پاندای کوئگ فوکار و البته ظهور حضرت مهدی (عج) می‌بینید. دوست داشتیم بگوییم این ارجاعات هنرمندانه بود اما چنین نبود.

❏ **کیفیت انیمیشن**

تخصصی در این زمینه ندارم ولی کیفیت کار آن قدر نازل بود که حتی من بیننده بی‌تخصص هم بدم آمد. نسبت به بنیامین

❏ **رویا شهر به روایت کارگردان**

دارند که هم در داستان و هم در انیمیشن پیشرفت قابل ملاحظه‌ای را نشان دهند.

محسن عنایتی در تعریف انیمیشن خود گفته رویا شهر داستان دو شهر است. یکی از این شهرها در معرض خطر نابودی است و نوجوانی ۱۲ ساله به نام آرآت می‌خواهد با نجات شهر قهرمان مردمش شود. برای این داستان دنیایی فانتزی و خیالی ساخته شده تا مفاهیم مورد نظر به بیننده منتقل شود. از جمله آنها تحولات دنیای امروزی و بازآفرینی آن است.

❏ **مقدمه‌ای برای ورود به شهر**

همه چیز خوب شروع شد. با انیمیشنی دو بعدی تاریخچه شهری برهوت و دور را تعریف می‌کند. شهری که فقیر بوده اما با مجاهدت‌های قهرمانانش به مرور ثروتمند می‌شود. ولی این ثروت پایدار نیست و هر از گاهی قهرمان‌ها باز باید به اطراف سفر کنند و منابع لازم را برای پیشرفت شهر بیاورند. یکی از این قهرمان‌ها به نام سرهان به سفری می‌رود و هیچ‌گاه بر نمی‌گردد. مجسمه او را در میدان شهر می‌گذارند. چند سال بعد پسر او آرآت که نوجوان شده، دوست دارد راه پدر را ادامه دهد اما موانعی سر راهش است که باید از پس آنها بربیاید. تا اینجا داستانی داریم که به مقوله قهرمان و شخصیتی که می‌تواند در ماجرا برجسته باشد، توجه کرده است. جای بسی خوشحالی است اما در ادامه داستان می‌فهمیم که اینجا هم خبری از قهرمان نیست، بلکه همه باید منتظر متنجی باشند.

در شهر دیگر، گروهی منفعل و بی‌حالی یک جانشین‌اند. دلیل مبارزه نکردن شان را اینطور بیان می‌کنند که قهرمان ندارند و در داستان‌های شان از روزی می‌گویند که متنجی می‌آید. تنها کسی هم که برای تغییر و بهبود شرایط شهر تلاش می‌کند و در تدارک سلاحی برای حمله است با هیبت عاقله‌مردی است که به‌صردفاع توصیه می‌کند. هرچه سعی کردم نگاه مثبتی به این حرف‌ها داشته باشم. نشد. بزرگ شهر می‌خواهد با منابعی که در شهر کشف شده دیواری دفاعی بسازد و تا روزی که متنجی بیاید کاری نکنند. کارآفرین و مغز متفکر شهر خواهان حمله به دشمن است و سلاح هم ساخته اما همه می‌گویند این سلاح را نباید استفاده کرد، چون مخرب است. آن هم در برابر دشمنی که هر از گاهی به آنها حمله‌ور می‌شود و منابع شان را غارت می‌کند. از طرف دیگر، شهر آن قدر فقیر شده که مردمش حسرت شهر ثروتمند و غارنگر را می‌خورند و دوست دارند آنجا زندگی کنند. حتی یکی از کودکان شهر حاضر می‌شود در ازای رفتن به رویا شهر، منبع انرژی و اسرار شهرش را لو دهد! اینها که در فیلم مطرح شد، شبیه کل به خودی است و تمام مدت برایم سؤال بود که چرا؟

❏ **ملفمه‌ای از لحظاتی مهم در ادبیات و سینما**

در این انیمیشن شما اشاراتی را به نبرد رستم و سپهراب، سد مقابل

جشنواره فجر ۴۲ از جنبه سینمای کودک و نوجوان پدیده است. امسال برای اولین بار چهار انیمیشن در جشنواره اکران می‌شود که در مقایسه با سال‌های قبل در «کمیت» یک پیشرفت عالی به حساب می‌آید. شاید کودکان و نوجوانان دهه هشتادی و دهه نودی هم بتوانند مثل دهه هشتی‌ها خاطرات خوشی از سینما رفتن داشته باشند. اما آیا «کیفیت» کارها هم به اندازه کمیت آنها پیشرفت داشته است؟



مهدي عيار
انیمیشن

❏ **همه حرف‌های نکته**

یکی از خوبی‌های انیمیشن این است که با کمک فضای فانتزی و غیرمادی که دارد، می‌توان حرف‌ها و ایده‌های متنوعی را در آن به تصویر کشید. می‌توان بدون درگیر شدن در هزینه‌های نجومی و سختی‌های تدارکاتی فیلم‌ها، افسانه دیو و پری ساخت یا داستان گذشتگان و حتی آیندگان را نمایش داد. برای تخیل هیچ محدودیتی ندارد و با مخاطب‌هایی از گروه‌های سنی مختلف ارتباط برقرار می‌کند. در ایران سال‌ها تلاش شد تا در حوزه فنی انیمیشن حرفی برای گفتن داشته باشیم. و این هدف بالاخره از اواخر دهه ۹۰ محقق شد: انیمیشن‌های لوپتو، پسر دلفینی و بچه‌زنگ از نمونه‌های پررنگ این تحقق بودند. پسر دلفینی از این جهت که توان رقابت با انیمیشن‌های روز خارجی را داشت و در خارج از کشور هم اکران شد، در قله این فهرست جای گرفت. اما از جهت داستان و محتوا انیمیشن‌های ایرانی چه وضعیتی دارند؟ این سؤال متأسفانه در انیمیشن‌های سال‌های قبل جواب رضایت‌بخشی نداشت. گویی پویانماهای ایرانی و سرمایه‌گذاران شان می‌خواهند همه عقب‌ماندگی‌های فرهنگی این سال‌ها را یک‌شبه جبران کنند. برای همین در این چند انیمیشن ذکر شده، شاهد داستان‌هایی پر ماجرا هستیم که بسیار بیشتر از توان و ظرفیت یک انیمیشن یک ساعت و نیمه بود. در همه آنها مفاهیمی مثل وطن، محیط زیست، فرهنگ بومی (شامل فرهنگ ایرانی و دینی) و یکجا و با هم به نمایش گذاشته شده بود. در نوشته‌های قبلی هم اشاره کردیم که هرکدام اینها به تنهایی موضوعی خوب و کافی برای یک داستان هستند و احتیاجی نیست همه را همزمان به کار برد.

❏ **قهرمان، آری یا نه؟**

مسأله دیگری که در انیمیشن‌های سال‌های قبل به‌طور آزاردهنده‌ای مشهود بود، اصرار سازندگان (یا شاید اصرار سیاستگذاران حوزه انیمیشن؟) بر نبود و انکار قهرمان در داستان‌هاست. مشخص نیست چه تفکری پشت این انکار است که اجازه نمی‌دهد داستان یک قهرمان داشته باشد تا با کارهایش باعث نجات یا موفقیت مردمش شود. چرا در دنیای آغشته به بتمن‌ها و سوپرمن‌ها و اسپایدرمن‌ها، نباید یک ابرقهرمان یا حداقل قهرمان با مختصات ایرانی داشته باشیم؟

❏ **افتتاح انیمیشن‌های ۱۴۰۲**

اولین انیمیشنی که امسال در جشنواره دیدیم، رویا شهر بود. عوامل فیلم همان عوامل بنیامین هستند و پیش از این تجربه ساخت یک انیمیشن را که در زمان خودش محبوب و پرفروش بوده داشته‌اند. این انیمیشن پس از بنیامین و لوپتو، سومین اثر مرکز انیمیشن سوره است. این سابقه و البته نام سوره باعث شد انتظارت نسبتاً بالا باشد. بعد از دو کار متوسط و همه‌نقد‌هایی که به آنها وارد بود، سازندگان آن قدر تجربه

و حتی لوپتو این اثر یک پسرقت مطلق است. مثلاً رویا شهر می‌توانست بهترین نمره را در حوزه صداگذاری بگیرد اگر اصطلاحات و ترندهای اینستاگرامی مثل «بشه منه» و مشابه آن را در کار نیاورده بود. چنین کاربردهایی از عبارات و جملات مجازی که برای مدتی سرزبان‌ها می‌افتد، آفت دوپله‌های شبکه خانگی شده و حالا به سینمایی‌های ایرانی هم راه پیدا کرده است. شاید سال ۱۴۰۲ این‌گونه جملات خنده‌دار باشد اما پنج سال بعدی می‌رزد و برای مخاطب جدیدتری معنی است. یکی از شروط ماندگاری انیمیشن‌ها همین است که صداگذاری و دیالوگ‌ها همیشگی باشد و نه تاریخ مصرف‌دار.

❏ **اینک موسم شعار**

قبلاً هم گفتیم این انیمیشن شروع خوبی داشت اما این شروع مقدمه‌ای بود برای شعار. در انتهای فیلم خیلی ناگهانی و پس از یک سری درگیری که ترکیبی از حمله و دفاع است، زمانی که همه ناگهان تنبیه شده‌اند و به اشتباهات خود پی برده‌اند، یک دفعه همه جاسز می‌شود و مردی که فقط پاها و ردای سفید و سبزش نشان داده می‌شود، می‌آید و تمام افکری که در جامعه ملتهب امروز و با سینما به‌ویژه انیمیشن، بهتر از این می‌شد به چنین موضوع مهمی پرداخت.

