

گفت‌وگوی «جام‌جم» با عوامل انیمیشن سینمایی «بیعی قهرمان»

بیعی هم پرواز می‌کند!



نسرین بخشاری
آرژوده‌فرهنگ‌و هنر

یکی از پویانمایی‌های حاضر در جشنواره فیلم فجر، «بیعی قهرمان» است که ایده شکل‌گیری اولیه‌اش از سریالش شروع می‌شود. سریال بیعی با تکنیک کات‌اوت ساخته شد اما این فیلم با داستانی متفاوت و تکنیک سه‌بعدی امسال در چهل‌دومین جشنواره فیلم فجر حضور دارد. داستان بیعی، مربوط به بچه گوسفندی عاشق پرواز است. او در مزرعهای زندگی می‌کند که پرواز کردن قدغن است و تنها خانم بوقلمون به عنوان شخصیت ضدقهرمان داستان اجازه پرواز دارد. بیعی عاشق پرواز، یکی از شخصیت‌هایی است که سعی می‌کند این قانون را نقض کند که در ادامه این پویانمایی شاهد فرآیند تلاش او برای رسیدن به هدفش هستیم. همین موضوع بهانه‌ای برای گفت‌وگو با دو کارگردان این فیلم پویانمایی حسین صفارزادگان و میثم حسینی و محمد مهدی مشکوری، تهیه‌کننده شد که در ادامه از نظر می‌گذرانید.

اگرچه از سریال این پویانمایی استقبال خوبی شد اما چه دغدغه‌ای در پس ذهن تان بود که تصمیم به ساخت نسخه سینمایی بیعی گرفتید؟

حسین صفارزادگان: ما برای ساخت نسخه سینمایی دو هدف عمده داشتیم؛ اول این‌که بتوانیم عنوان - برند - سریال بیعی را زنده نگه داریم و بتوانیم بیشتر به آن بپردازیم که باز هم بر اساس مخاطب سنجی و استقبال بچه‌ها صورت گرفت. هدف دوم بتوانیم در حوزه کودک یک کار موفق سه‌بعدی انجام دهیم که محتوای خوبی داشته باشد، چون مدت‌هاست از فروغ دهمه ۶۰ فاصله گرفتیم و در نهایت سالی یک کار عروسکی یا پویانمایی موفق داریم. بنابراین، به‌نظرمان رسید به دلیل وفادار بودن مخاطبان بتوانیم نسخه سینمایی بیعی را بسازیم و بیشتر روی بحث سینمای کودک کار کنیم.

به نسبت سریال بیعی چه شخصیت‌هایی به این پویانمایی اضافه شدند و آیا ما در این فیلم سینمایی همچنان خانواده بیعی را می‌بینیم یا خیر؟

ما سعی کردیم در نسخه سینمایی الگوی اصلی خانواده بیعی سریال را حفظ کنیم اما با تغییر موقعیت شهری به روستا همسایه‌های جدیدی برای‌شان خلق کردیم. بنابراین، در نسخه سینمایی به‌جز خانواده بیعی، سه شخصیت ماما و مومو به عنوان دوتا بچه گاو (خواهر و برادر) اوکرکی نیز به‌عنوان یک بچه‌سنجاب اضافه شدند که دمش آسیب دیده‌ونی می‌تواند خوب بپرد. همه اینها تبدیل به یک گروه می‌شوند و دنبال پرواز کردن هستند و در این داستان در گروهی هستند که باعث می‌شوند بیعی در مدرسه پروازی خلیان شود و در مسابقه نهایی شرکت کند و بتوانند اول شوند.

با توجه به این‌که سازمان اوج راهبردهای فرهنگی مشخصی را دنبال می‌کند، چه ویژگی موجب شد راغب به ورود به بخش سرمایه‌گذاری این پویانمایی شود؟

این موضوع را از دیدگاه خودم می‌گویم، شاید علت حضور در این پروژه بخشی از دغدغه‌های سازمان اوج نیز بوده که چرا باید از آن حمایت کنند. در گفت‌وگوهای کوتاهی که داشتیم، به این نتیجه رسیدیم که نقطه حیاتی و راهبردی آنها برای حمایت خود کودکان هستند. در واقع این سازمان مجموعه حمایتی است که سعی می‌کند با دیدگاه‌های مذهبی و سیاسی کارهایی را تولید کند که بسیاری از تولیدکنندگان فیلم نمی‌توانند در این ساختار کاری تولید کنند

ک

میثم حسینی، کارگردان مشترک «بیعی»:

بر قله فنی و تکنیکی تولید پویانمایی ایستادیم

میثم حسینی دیگر کارگردان پویانمایی بلند «بیعی» است که این روزها در جشنواره فجر چهل و دوم اکران می‌شود. برخلاف داستان ساده و قابل هضم بیعی برای گروه سنی کودک، تولید این پویانمایی در بخش فنی و تکنیکی بسیار زمانبر و سخت بوده است. از این رو با این کارگردان نیز همراه شدیم تا از دغدغه‌های فنی و تکنیکی ساخت این پویانمایی صحبت کند.

نقد

چالش انیمیشن‌های ایرانی، داستان‌های پر نقص است

بیعی قهرمان یک اثر استاندارد

انیمیشن بیعی جدیدترین محصول سازمان رسانه‌ای اوج و یکی از انیمیشن‌های قابل قبول چند سال اخیر سینماست. هرچند این انیمیشن از گزند نواقصی که تمام انیمیشن‌های داخلی به آن گرفتارند در امان نیست، اما نکات مثبتی دارد که نمی‌شود آنها را نادیده گرفت. اولین قدم در موفقیت یک انیمیشن بدون شک مخاطب‌شناسی و رعایت چارچوب‌های مخاطب هدف در تولید انیمیشن است. انیمیشن بیعی توانسته است تا حد قابل قبولی این چارچوب‌ها را رعایت کند تا مخاطب خردسال را به خود جذب کند.

ساختن دنیایی بارنگ‌های شاد، وجود شوخی‌هایی که گاهی حتی می‌تواند از والدین هم لبخند بگیرد و موزیکال بودن اثر از جمله مواردی هستند که انیمیشن بیعی قهرمان را از دیگر انیمیشن‌ها متمایز کند. انیمیشن بیعی توانسته است تا حد قابل قبولی مخاطب خود را بشناسد و برای آن انیمیشن بسازد اما مواردی هستند که اگر به آن توجه بیشتری می‌شد، انیمیشن از جایگاهی که در آن قرار گرفته است چند پله فراتر می‌رفت.

لنگ بیعی در داستان

انیمیشن بیعی قهرمان مثل دیگر انیمیشن‌های ایرانی در داستان

چندان مرسوم نیست که یک فیلم سینمایی در سه سال تمام شود و همیشه فرآیند تولید بیش از چهارسال طول می‌کشد، چون فقط یک‌سال فیلمنامه کار می‌برد اما با توجه به تعهدی که به سرمایه‌گذار داده بودیم، به این کار سرعت دادیم و خوشبختانه سه ساله به پایان رسید. نزدیک به ۱۲۰ نفر نیرو در این پروژه داشتیم که ۸۰ نفر کاملاً مستقیم و درون پروژه بودند و ۵۰ نفر هم بنا به ضرورت، به شکل دوردور در شهرهای مختلف مانند کرمان و مشهد کار می‌کردند. این مسأله به کارمان مقداری سرعت داد و کمک کرد تا عقب نیفتیم.

آیا فکر می‌کنید پویانمایی ایران به حد و اندازه عرضه در بازارهای بین‌المللی رسیده یا خیر؟

بین‌المللی رسیده یا خیر؟ به توجّه به جمعیت کل کشور حتی اگر عرصه ورود پویانمایی خارجی را باز بگذاریم، به شدت نیازمند تولیدات محتوای داخلی هستیم. آنچه به‌عنوان محتوای خارجی تولید می‌شود، چندان به فرهنگ و گرایش‌های ملی‌ماربطی ندارد و تمام کشورها سعی می‌کنند چنین راهبرد و سیاستی را در تولیدات فرهنگی خود دنبال کنند. به‌عنوان مثال اگر

به تاریخ کشورها در زمینه پخش پویانمایی نگاه کنیم، می‌بینید در بعضی اصلاً پویانمایی «سینندرا» پخش نشده



چه شد که تصمیم گرفتید کنار حسین صفارزادگان کارگردانی مشترک این اثر را بر عهده بگیرید؟

من آقای صفارزادگان از گذشته با هم همکاری بودیم، پیچیدگی و سختی و مارانن طاقت فرسا برای تولید یک اثر پویانمایی موجب می‌شود دو نفر برای واگذار کردن مسئولیت‌ها کنار هم کارگردانی را به عهده بگیرند. به‌واسطه تجربه بیشتر در زمینه فنی و سه‌بعدی بیشتر در این زمینه کار می‌کنم و آقای صفارزادگان هم مباحث محتوایی را پیش می‌برد.

با توجه به مهارت شما در بخش فنی، چقدر هوش مصنوعی می‌تواند به پویانمایی کمک کند و پویانمایی ایران چه جایگاهی در دنیا دارد؟

با توجه به این‌که در پویانمایی به‌طور کامل با رایانه سر و کار دارد، می‌توانیم آن را بیشتر از سینما، هنر صنعت بدانیم. میزان مهارت انسانی، سرمایه‌گذاری و بودجه‌هایی که به پویانمایی اختصاص داده می‌شود، موجب می‌شود بدانیم در کجای دنیا ایستاده‌ایم. خوشبختانه توانایی فنی بچه‌ها روز به روز بیشتر می‌شود و قله‌هایی فتح شده اما آنچه موجب رقابت پویانمایی ما با دیگر پویانمایی‌های خارجی می‌شود، نوع سرمایه‌گذاری و پخش است. هوش مصنوعی در حال حاضر در تولید پویانمایی استفاده می‌شود اما زمانی می‌رسد که شما می‌توانید با چند کلمه پویانمایی سه‌بعدی بسازید ولی معتقدم

و اصلاً اجازه ورود به آنها ندارند، چون بانیازهای آنها؛ نظر فرهنگی فاصله داشته است. در حال حاضر در بازار منطقه‌ای ما حدود ۱۵۰ میلیون نفر هستند که می‌توانند از این خوراک فرهنگی استفاده کنند. متأسفانه به دلیل فقدان زیرساخت‌های لازم و چرخه درست در سینمای کودک تقریباً همه سرمایه‌گذاران سراغ کارهایی می‌روند که بازگشت سرمایه داشته باشد و چندان به فکر بحث‌های فرهنگی نیستند.

با توجه به تأکید روی مؤلفه‌های فرهنگی، چقدر در این پویانمایی از نشانه‌های زیست‌بوم خردمان استفاده کردید؟

این پروژه نه از نظر طراحی و نه از ریشه‌ای سراغ فرهنگ داخلی خردمان نرفته و چند دلیل منطقی داشتیم؛ اولین دلیل این است که در رقابت با محصولات که در این ژانر ارائه می‌شود باید مخاطبان داخلی را حفظ می‌کردیم و چون مشابهت برای چشم مخاطبان مهم است، سعی کردیم چیزهایی را در حد نشانه برای آنها حفظ کنیم که جزو سلیقه آنهاست. پس از آن هم سعی کردیم در محتوا مسائل مورد نظر مانند فرهنگ خانواده، احترام به والدین و جامعه را بگنجانیم و این موضوع را در زیر لایه‌های متن حفظ کنیم.

جایگاه پویانمایی ایران را بین آثار خارجی چطور ارزیابی می‌کنید؟

در سطح تکنولوژی در سطح بین‌المللی حرف برای گفتن داریم و نام بچه‌های ایرانی در تیتراژ کمپانی‌های بزرگ پویانمایی دنیاست. بنابراین اگر مشکلی باشد بیشتر مربوط به سرمایه‌گذاری

است و این درحالی است که

میلیاردها تومان در زمینه

فرهنگی و تبلیغات هزینه

می‌شود و به‌عنوان مثال،

پوستر برای دروغ نگفتن در

سطح شهر می‌زنند اما کارکرد

لازم را ندارد ولی می‌بینیم که

یک پویانمایی سیبا ساکتی

برای بستن کمربند

در رانندگی

ساخته می‌شود

که تا سال‌ها

روی فرهنگ

رانندگی مردم

تأثیری می‌گذارد.



آن را صادر کنیم، چون درگیر خردنه فرهنگ‌ها هستیم.

قهرمان: آری یا خیر؟

انیمیشن بیعی قهرمان با توجه به نقشه راهی که سازندگان برای آینده این اثر دارند، همواره در طول روایت خود اشاره به کتاب‌های صورت دارد. خود انیمیشن بیعی قهرمان نیز بنا بر داستانی که دارد به دنبال نشان دادن قهرمان و ضد قهرمان است. اما از طرفی دیگر در کشور همیشه گاردی نسبت به ابرقهرمان‌ها وجود دارد که دست تولیدکنندگان را به‌خصوص در حوزه کودک و نوجوان می‌گیرد.

انیمیشن بیعی قهرمان نیز از این نوع نگاه کم آسیب ندیده است. انیمیشن بیعی قهرمان در طرف خیر یا روشن خود قهرمانی ندارد؛ این انیمیشن سعی کرده است مفهوم همکاری و کمک به یکدیگر را مورد تأکید قرار بدهد و برای این کار قهرمان خود را یعنی کاراکتر بیعی را قربانی کرده است. در طرف شر یا تاریک این انیمیشن اما وضع بهتر از طرف دیگر نیست؛ کاراکتر شرور انیمیشن کاراکتری منفعل دارد و اگر تأکید خود انیمیشن نبود حتی تشخیص این‌که کدام کاراکتر باید این وظیفه سنگین را بر دوش بگیرد، مشخص نبود.

مفهوم خانواده

تعریف کلاسیک خانواده همان است که همه ما آن را می‌شناسیم؛ پدر، مادر و فرزندان. یکی از نقاط قوت انیمیشن بیعی قهرمان همین نقش خانواده در آن است اما نه یک خانواده کلاسیک. یکی از نکاتی که انیمیشن بیعی قهرمان را از دیگر انیمیشن‌های ایرانی متمایز می‌کند تعریف جدیدی است که خواسته یا ناخواسته از

خانواده ارائه می‌کند. در این انیمیشن شخصیت بیعی که آرزوی پرواز دارد ابتدا با مخالفت خانواده خود مخصوصاً پدر خانواده رویه‌رو می‌شود. این مخالفت سرافرازی می‌شود تا بیعی به کمک دوستان خود به سمت رویای خود حرکت کند و در طول داستان دوستان بیعی هستند که نقش حمایت‌گری و خانواده‌اوارا بر عهده می‌گیرند. هرچند که انیمیشن با نشان دادن اهمیت دوست در موفقیت کاراکتر قصد منکر شدن جایگاه خانواده را ندارد و این خانواده و پدر خانواده است که در نهایت منجر به پیروزی کاراکتر بیعی بر خانم بوقلمون می‌شود.

خلاصه این‌که انیمیشن بیعی قهرمان در نمایش اول خود توانست نشان بدهد که در گیشه هم می‌تواند انیمیشن موفق باشد. این انیمیشن با یک استراتژی خوب می‌تواند به عنوانی بدل شود که چرخه صنعت انیمیشن را کامل کند و شاهد حضور بیعی قهرمان در عرصه‌های دیگر مانند بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های رومیزی، کمیک و... باشیم. انیمیشن بیعی قهرمان در نگاه اول احتمالاً انیمیشن قوی‌ای به نظر نمی‌آید اما آنچنان هم ضعیف نیست که بتوان آن را نادیده گرفت. بیعی قهرمان در هر بخشی اعم از فنی و داستان هم دارای نکات مثبت و هم منفی است اما نکات منفی آن می‌توانست با دقت بیشتر سازندگان رفع شود تا شاهد یک اثر استاندارد باشیم.

در کل این انیمیشن ایرانی توانسته است سیر صعودی خود را حفظ کند و در عرصه فنی رشد چشمگیری داشته باشد اما همچنان در داستان، کمیتش لنگ می‌زند.



شنبه

۲۱ بهمن ۱۴۰۲

شماره ۶۷۰۳