

فتری پرهیجان



رخ می دهد و ویژگی های محیطی و ویژگی های تصویری که برای جزء جزء قصه طراحی شده است باعث می شود غیرممکن ها ممکن جلوه کند و برای مخاطب هم قابل درک باشد و حتی مانند تام و جری باعث خنده و جذابیت برای مخاطب شود. ما در انیمیشن فضایی می سازیم که بر اساس فانتزی اولیه است و همه چیز با یکدیگر مرتبط هستند و قابل درک می شوند. مثلا وقتی ارتباطی که شاید به نظر غیرمنطقی برسد، میان محسن و ببری به عنوان یک انسان و یک حیوان شکل می گیرد به مانند ارتباط منطقی محسن با خانواده اش قابل درک است و مخاطب آن را می پذیرد.

حامد جعفری: در مورد این که چگونه کاشت های جان بخشی به جانداران در قصه بچه رنگ قرار گرفته اند و چطور در پروسه ساخت یک اثر چنین مواردی به کار اضافه شده اند باید این را بگویم که مجموعه هنرپویا براساس مدل تولید استودیومحور همیشه تلاش می کند تا در قالب یک کار گروهی و در مراحل مختلف شکل گیری و ساخت اثر، با کمک تیم ها و گروه هایی که در مجموعه فعال هستند، ارزش افزودهای به خط اصلی قصه بیفزاید و کاشت هایی در قصه قرار دهد که علاوه بر این که در خدمت روایت قرار گرفته و روایی داستان را بهبود می بخشد، بتواند با پیش بردن داستان، این حس و حال را به مخاطبان منتقل کند که این اتفاقات کاملا باورپذیر هستند. به بیان دیگر اینها زاینده فکر و ذهن جمعی هستند که در گروه هنرپویا برای قهرمان سازی کودکان و نوجوانان کشور دور هم جمع شده اند.

با توجه به آثار انیمیشن کمپانی هایی نظیر دیزنی، دریم ورکز و... چه هدف و تصویری از مخاطب کودک ایرانی داشتید و تا چه اندازه سعی کردید داستانی متفاوت و ایرانی برای مخاطب بسازید؟

بهنود نکویی: در کنار این که بالاخره سلیاق مردم مختلف دنیا با هم تفاوت هایی دارد، اما در دنیای امروز و با دسترسی هایی که مردم در نقاط مختلف دنیا به محتواهای تولیدی در بخش های مختلف دارند، باید بپذیریم که مخاطب ایرانی هم مانند بقیه مخاطبان دنیا است و این طور نیست که بگویم مثلا مخاطب ایرانی یا غربی در ساختار قصه پردازی و روایت تاثیرگذار است. مخاطب، جذابیت های بصری و جذابیت ها و ویژگی های قصه و روایت اثر را مهم می پندارد و به آن علاقه مند می شود. باید دید استودیو به عنوان مولف و سازنده انیمیشن و عوامل اصلی مثل کارگردان و تهیه کننده

به عنوان ستون های اصلی استودیوی سازنده در نهایت چه اثری تحویل مخاطب می دهند. ما در بسیاری از موارد با استانداردهای جهانی روبه رو هستیم و باید کیفیت مان به اندازه ای برسد تا با محک آنچه در ذهن و باور مخاطب شکل گرفته و جا افتاده است، پذیرفتنی باشد و رفته رفته به سمت کیفیت های

جهانی و آثار استاندارد و قابل قبول حرکت کنیم. برخی بایدها و نیایدها نیز در اثر یک کمپانی و اقدامات کارگردانان و فیلمسازان انیمیشن ممکن است جزء به جزء به چشم مخاطب نیاید، اما حتما در کیفیت کلی و قضاوت کلی کار موثر است. گروه هنرپویا هم در یک پروسه بلندمدت و طی یک بازه مشخص توانسته است به استاندارد در تولید دست یابد که مخاطب را برای دنبال کردن محصولش قانع کند. یعنی کودک و نوجوانی که هر روز با حجم زیادی از آثار انیمیشنی روز دنیا مواجه است، امروز می پذیرد که کاری در قد و قواره استانداردهای مطرح برای آثار جهانی ساخته شده است و می تواند برای آن وقت بگذارد و اساسا آن را به عنوان انیمیشن بپذیرد. من فکر می کنم که این موضوع برای هنرپویا افتخار مهمی است، اما دربارۀ بعد محتوایی آثار نیز باید گفت سازندگان و استودیوهای سازنده انیمیشن ها همواره خط فکری و رفتار و منش شان در آثاری که می سازند منعکس خواهد شد. حتی اگر کاری به سبک زد و خورد هم بسازیم یا اصلا فرض کنید بخواهیم عینا تام و جری را دوباره در ایران بسازیم، حتما با این که از آن تاثیر گرفته ایم، اما در واقعیت مرام و سبک رفتار ایرانی هم درون آن خواهد بود و به نوعی گفته می شود که اثر لایحه متفاوتی را در روایت به مخاطب منتقل می کند. چرا که ما ایرانیان سبک زندگی منحصر به فرد خودمان را داریم و این یک ذائقه ایجاد می کند که وقتی در

روایت پیاده می شود کار را با اثر قبلی متفاوت می کند.

پس حتما اگر رفته رفته حجم انیمیشن های ساخته شده افزایش پیدا کند به جریان سازی در انیمیشن خواهیم رسید و رفته رفته سبک زندگی کودک مان متاثر از آثاری خواهد شد که محصول فرزندان کشور خودمان است. حتی اگر بتوانیم به پخش بین المللی نیز

دست یابیم، حتما فرهنگ ما نیز در دنیا دیده می شود، اما فعلا باید بپذیریم که همچنان سلیقه مخاطب داخلی با آثار داخلی شکل نگرفته و سلیقه همه متاثر از آثار هالیوودی است، اما با استمرار و حجم تولید بیشتر در درازمدت حتما سبک و ذائقه ما نیز طرفدار پیدا می کند و مخاطب به سبک ما جذب می شود.

یک انیمیشن با سختی زیادی تولید می شود. با این وجود مهم ترین بخش یعنی اکران عمومی آن در سینمای ایران همیشه با مشکل مواجه است. در حقیقت با وجود این که انیمیشن در بخش تولید هزینه بالایی دارد نظام اکران توانایی ایجاد شرایط بازگشت سرمایه را ندارد. این معیوب بودن چرخه تولید تا اکران چقدر می تواند در تولید انیمیشن اثرگذار باشد؟

حامد جعفری: حوزه کودک و نوجوان و به ویژه سبک انیمیشن در تمام دنیا حوزه هایی است که همواره درآمدزا و سودآور هستند. تجربه اکران و حجم مخاطبی که در آثار «شاهزاده روم» و «فیلشاه» به سینما آمده اند نیز موید همین نکته است و ما در گروه هنرپویا در شاهزاده روم با جذب بیش از ۹۰۰ هزار نفر در اکران سینماها و در «فیلشاه» با جذب بیش از یک میلیون و ۲۰۰ هزار نفر در زمان اکران این تجربه را برای سرمایه گذاران ایجاد کردیم که اگر به طور منطقی به عرصه اکران وارد شویم حتما می توانیم به فروش خوبی دست یابیم و علاوه بر اثرگذاری فرهنگی، حتما هزینه های انجام شده پوشش خواهد یافت و سود اقتصادی نیز عاید کمپانی سازنده خواهد شد. اتفاقی که برای آثار قبلی هنرپویا افتاده است، اما در این مورد این را هم اضافه کنم که موضوع انیمیشن در اکران تا تکمیل چرخه مقرون به صرفه این هنر - صنعت حتما نیازمند حمایت نهادها و دستگاه های متولی از جمله سازمان سینمایی است. یعنی باید زمینه ای فراهم شود تا این آثار امکان موفقیت بیشتر و ریسک کمتری برای سرمایه گذاران شان داشته باشند و این محقق نخواهد شد مگر با ریل گذاری و حمایت های غیرمستقیم و مستقیم دستگاه های فرهنگی کشور.

با همه اوصافی که وضعیت انیمیشن در سینمای ایران دارد، پیش بینی شما از موفقیت اثرتان در جشنواره امسال چیست؟

بهنود نکویی: من به شخصه تجربه حضور در جشنواره های ملی و جهانی مختلفی را داشته ام و بر همین اساس باید بگویم که همه جشنواره های دنیا دیدگاه های منحصر به فرد خودشان را دارند و این دیدگاه ها است که باعث می شود تصور شما نسبت به یک اثر در جشنواره ای را در خیلی از بخش ها متفاوت کند. چرا که بالاخره هیات داوران سیاست هایی دارد و بر اساس آنها پیش می رود.

جشنواره فجر هم از این قاعده مستثنی نیست و حتما تابع قواعد و قوانینی است که بر اساس آنها پیش خواهد رفت، اما اشاره به این نکته مهم است که عموما سیاست های جشنواره ها و هیات داوران به طور شفاف اعلام می شود، اما از آنجا که در جشنواره فجر معمولا این اصول و قواعد خیلی شفاف بیان نمی شوند و بیشتر سلیقه گروه داوری نتیجه داوری را تعیین می کند، لذا نمی توان پیش بینی خاصی کرد و تصور دقیقی از نتیجه جشنواره داشت. به نظرم هنرپویا و همه ما به عنوان متولیان بخش های مختلف این مجموعه منسجم سعی کردیم تا «بچه رنگ» استانداردهای خوبی داشته باشد و مهم تر از همه متر و معیارهایی که جشنواره دارد، چیزی که این مسیر را برای ما در گروه هنرپویا هیجان انگیزتر می کند، مخاطب است و ما علاقه داریم برای مخاطب کودک و نوجوان بتوانیم یک سرگرمی سالم و جدید ایجاد کنیم و استاندارد تولیدی مان را در هر اثری یک گام بالاتر ببریم.

در نهایت این را هم بگویم که فضای انیمیشن نسبت به سینمای رنال، علمی تر و پرجزئیات تر است. چرا که در سینما بخش های مشخص و قابل پیش بینی داریم که از کنار هم قرار دادن شان به نتیجه مورد نظر خواهیم رسید، اما در انیمیشن با فضای پرجزئیات تری مواجه هستیم که همه چیز باید از هیچ طراحی و خلق شود و این باعث شده فضای انیمیشن روز به روز متخصص تر شود و مشاغلی را در سینما ایجاد کند که شاید بخشی از آنها بیشتر وجود نداشته اند. این باعث می شود که خروجی انیمیشن بهتر شود و فضای آکادمیک تر و به روزتری داشته باشد. حتی پیش بینی من این است که در آینده صنعت انیمیشن بتواند از صنعت سینمای رنال جلو بزند و دساوردهای مهم و خاص برای ایران به ارمغان بیاورد.

