انیمیشن سینمایی «لوپتو» که ساخت گروهی از بچه‌های کرمانی است امیدوارمان کرد

دیگه کارتون به کرمان نبرید!

الهام عرشی‌زاده
خبرنگار

از اوایل دهه ۸۰ و با گرد هم آمدن عباس عسگری، فرهاد امین‌زاده و فرشاد امین‌زاده تیمی جوان و پرانرژی در کرمان شکل گرفت. تیمی که همکاری خود را از سال‌ها قبل‌تر، از دوران دبیرستان با انجام فعالیت‌های فرهنگی-هنری بچه‌های کانون فرهنگی هنری مسجدالرضای کرمان آغاز کرد. آنها بعدها به پیشنهاد نخعی شروع به تولید انیمیشن کردند. این جمع آرام‌آرام بزرگ تر شد و از محلات اطراف بچه‌های دیگری که به مقوله ساخت انیمیشن علاقه‌مند بودند به جمع آنها اضافه شدند. آنها به‌صورت خودآموز و با مطالعه کتاب‌های آموزشی درباره ساخت انیمیشن مشغول به یادگیری شدند و این حرکت جدید تا جایی برای آنها جدی شد که تصمیم گرفتند کارگاه انیمیشنی را به نام «خانه انیمیشن کرمان» با اسم مخفف «خاک» تشکیل دادند.

حرکتی که بعدها و با تلاش این تیم و در سال ۸۸ منجر به ثبت موسسه فرهنگی- هنری «فراسوی ابعاد» شد که فعالیت خود را در زمینه تولید انیمیشن برای مخاطب کودک و نوجوان ادامه داد. بعد از چند سال فعالیت در حوزه کار کوتاه، سریال‌سازی، انیمیشن‌های نیمه‌بلند و همکاری در پروژه‌های سایر استودیوهای انیمیشن‌سازی ایران، سال ۱۳۹۴ تصمیم گرفته شد تا استودیوی «فراسوی ابعاد» به حوزه ساخت انیمیشن سینمایی ورود پیدا کرده و با تولید انیمیشن سینمایی «لوپتو» چالش جدیدی را تجربه کند.

این پروژه با همکاری «مرکز انیمیشن سوره» با تلاش و ممارست فراوان، در سال ۱۳۹۸ به پایان رسید. در گیرودار هماهنگی و زمان‌بندی اکران سینمایی «لوپتو»، بحران فراگیری بیماری کرونا تمام برنامه‌ها را با وقفه‌ای پیش‌بینی‌نشده و عجیب مواجه کرد تا سرانجام امروز و با رونق دوباره سینماها و توجه خوب مخاطبان و خانواده‌ها به سینمای کودک و نوجوان، مدیران مرکز انیمیشن سوره و سازمان سینمایی سوره را بر آن داشت تا برنامه‌ریزی‌های لازم را برای اکران سینمایی «لوپتو» آغاز کنند. اعضای تیم تولید از ابتدای شکل‌گیری موسسه «فراسوی ابعاد»، ایده و آرزوهای بزرگی در فکر داشتند و از همان ابتدای شکل‌گیری موسسه، ایده و رویای اصلی آنها ساخت انیمیشن بلند سینمایی برای کودکان بود. تمامی اعضا در طول همه این سال‌ها این آرزو را داشتند که انیمیشن بلند سینمایی را برای مخاطب کودک و نوجوان تولید کنند که علاوه‌بر ویژگی‌هایی ازجمله جذابیت و سرگرم‌کنندگی، دارای محتوای آموزنده برای مخاطبان نیز باشد. این یک هدف و رویا برای آنها بود و در طول سال‌ها فعالیت‌شان سعی کردند تا با کسب تجربه بتوانند هرچه زودتر این رویا را تحقق ببخشند. ولی موانع و مشکلات و عدم وجود زیرساخت‌های لازم و امکانات کافی مانع از این می‌شد که بتوانند تولید یک انیمیشن بلند سینمایی را آغاز کنند. موضوعی که باعث شد تا تحقق این آرزو کمی به طول بینجامد، اما پیگیری‌ها و همت اعضای تیم باعث شد تا سرانجام و با تحمل سختی‌های راه تولید، امروز شاهد درخشش فیلم سینمایی «لوپتو» در کارنامه کاری خود باشند. این موضوع سبب خرسندی همه اعضای تیم موسسه «فراسوی ابعاد» شده که شاهد تحقق آرزوی دیرینه خود در زمینه ساخت انیمیشن بلند سینمایی در استودیوی «فراسوی ابعاد» هستند. اما نباید فراموش کرد که اصلی‌ترین معضل در صنعت انیمیشن‌سازی ایران خلأ وجود متولی اصلی است تا بتواند همه حوزه‌های انیمیشن را در بر بگیرد، استعدادها را شناسایی کند، از تولیدات غیرحرفه‌ای‌ها حمایت انجام دهد و نقشه راهی را برای هنر صنعت انیمیشن ایران ترسیم کند. معضلی که کمپوینش در طی سال‌های اخیر گریبان‌گیر خیلی از تیم‌های تولید دیگر هم شده است و نیاز به اقدامی اساسی و برنامه‌ریزی مدون و دقیق دارد.

«لوپتو»، انیمیشنی شاد و مفرح و خانوادگی است. این انیمیشن بلند سینمایی سعی کرده است تا با زبان طنز و به شکلی موزیکال برای مخاطبان کودک و نوجوان و البته خانواده‌های آنها ایجاد جذابیت کند.

گفت‌وگوی «فرهیختگان» با تهیه کننده «لوپتو» را بخوانید

رازهایی از کمپانی انیمیشن‌سازی کرمان

شروین فضعلی‌زاده
منتقد

انیمیشن سینمایی «لوپتو» سرانجام وپس از طی مسیری عجیب، بالاخره اکران شد تا علاقه‌مندان بتوانند از دیدن یک انیمیشن خانوادگی خوب در سینماها لذت ببرند. اما این راه از تولید تا اکران آسان و ساده طی نشد و هیچ کس مانند «محمد حسین صادقی، تهیه کننده» آن، این سختی‌ها را لمس نکرد و با آنها وارد چالش نشد. به همین دلیل پای صحبت‌های او نشستیم تا از دشواری‌های راه تولید تا اکران بگوید.

///

مهم‌ترین مشکل شما در تولید انیمیشن سینمایی «لوپتو» چه بود؟

کار سینمایی ساختن کار راحتی نیست. به‌خصوص سختی تولید کار در شهرستان دوبرابر بیشتر است چون تعداد نیروی انسانی متخصصی که مطمئن باشی کار را از آب‌وگل درمی‌آورد و مطمئن باشی که کار به آخر می‌رساند کم است و امکانات هم نیست. مثلا برای رندر کار با مدام باید راهی تهران بشوی یا تجهیزات را بخری که خیلی گران است و پیدا کردن یک راه میانه این موارد یکی از چالش‌های تولید است. ما کار را با سختی شروع کردیم. اما از نظر من مهم‌ترین چالش تولید انیمیشن تبدیل ایده‌های خوب و درخشان به فیلم‌نامه‌های خوب است.

دقیقاً. خیلی از فعالان انیمیشن از مشکل فیلمنامه در آثار انیمیشن می‌گویند. شما برای حل این مشکل چه کردید؟ باید از چه راهی وارد شد؟

ما به این نتیجه رسیدیم که باید تیم تشکیل بدهیم. سال ۹۴ یک گروه را به‌طورجدی برای نوشتن فیلمنامه گذاشتیم و اولین خروجی سینمایی آنها «لوپتو» بود. به این نتیجه رسیدیم که باید کار تیمی باشد. ایده‌پردازی و تبدیل آن به فیلمنامه و داستان در انیمیشن مثل تولید انیمیشن، یک پروسه تیمی است و فکر می‌کنم این فرآیند کلا با تولید سینمایی متفاوت است. چون تخیل در انیمیشن کاملا فعال‌تر است. شما باید کلا یک فضای تخیلی و فانتزی محور برای تبدیل ایده‌ها، داشته باشید. ببینید به نظر ایده در انیمیشن‌ها زیاد داریم خیلی از تولیدکنندگان انیمیشن ایده‌های خیلی خوبی دارند؛ ولی تبدیل ایده‌ها به متن یا فیلمنامه کار راحتی نیست و یکی از چالش‌های اصلی ما این بود و به همین خاطر برای حل آن تیم تشکیل دادیم. به‌هرحال ما ۱۳-۱۲ سال قبل از شروع لوپتو در حوزه انیمیشن کار می‌کردیم و نکته اینجاست که افرادی که با ما جسته‌وگریخته همکاری داشتند را در این حوزه متمرکز جمع کردیم و از آن سال تولید متن و فیلمنامه می‌کنند، فیلمنامه وارد گروه طرح و برنامه می‌شود و ما بررسی می‌کنیم و تایید و رد می‌کنیم. در کل این کار، کار راحتی نیست و پرچالش است. نکته بعدی این است که باید ایده‌ای را شکل و شمایل بدهند که با بضاعت ما در بخش تولید همخوانی داشته باشد. یعنی اگر خیلی متهورانه نگاه کنیم و به سمت ایده‌های عجیب‌وغریبی که امکان تولیدشان را نداریم برویم، احتمال شکست تولید را زیاد می‌کند.

یعنی برقرار کردن یک بالانس بین منابع مالی و مشکلات، نیروی انسانی و تبدیل کردن ایده‌ها به متن یکی از چالش‌های مهم ما بوده است.

این چالش شما با توجه به اینکه تمرکز امکانات در تهران است و شما باید در کرمان فعالیت خودتان را دامه می‌دادید چطور بود؟

تمرکز در تهران بالاخره وجود دارد و کسی نمی‌تواند این موضوع را کتمان کند. ولی فکر می‌کنم در بخش خلاقه کار این موضوع کمتر آسیب‌زاست. یعنی آدم‌های خلاقی که بنشینند و متن تولید کنند در کرمان یا هرجای دیگری می‌توانند این کار را انجام دهند. از جایی که به سبب امکانات و تجهیزات و تعداد نیروهای انسانی، مساله شروع می‌شود. یعنی در بخش تولید چالش پررنگ‌تری داریم در این حوزه. ولی این موضوع را نمی‌توانم کتمان کنم که اگر ما تهران بودیم شاید خیلی راحت‌تر این فیلم را تولید می‌کردیم.

همگی تصمیم گرفتیم در طی دوران اکران فیلم لوپتو از این اتفاق لذت ببریم و راجع به مشکلات تولید کمتر صحبت کنیم و آسیب‌شناسی تولید را برای بعد از اکران بگذاریم. الان به مخاطب بگوییم که ما یک کار مفرح و شاد برای تو تولید کرده‌ایم برو و خانواده‌گی آن را ببین و از آن لذت ببر. حالا اینکه ما چه چالش‌های جدی داشتیم واقعا چالش‌های جدی داشتیم. یکی از آنها جلو دوباره قیمت ارز بود که ما محاسبه کرده بودیم که در ایران یا خارج از ایران رند فارم اجاره کنیم که با ارز ۴ برابر شد و ما یک برآورد داشتیم و همه محاسبات ما به هم ریخت و این کار را خیلی سخت کرد و ما مجبور شدیم موتور رندر پروژه را عوض کنیم و برنامه تولیدمان عوض شد و باعث تأخیر پروژه شد. اگر این اتفاق نمی‌افتاد و مشکل مالی پیش نمی‌آمد، لوپتو سال ۹۷ تمام می‌شد؛ ولی این موضوع یک‌سال کل پروژه را با تأخیر روبه‌رو کرد. وقتی با تکنولوژی کار می‌کنی و قیمت تجهیزات چه بابت خرید و چه اجاره ناگهان چندبرابر می‌شود خب همه محاسبات هم به هم می‌ریزد.

درخصوص نیروها چالش داشتید؟ نیاز به دسترسی به نیروی آکادمیک در کنار نیروی باتجربه.

درمورد نیرو باید اذعان کنیم که کرمان یکی از فعال‌ترین استان‌های کشور در بحث انیمیشن است. به‌هرحال در استان کرمان و شهر کرمان بالاخره نیروی متخصص انیمیشن به‌خصوص در بخش تولید سه‌بعدی تا حدی وجود دارد. در خیلی از استان‌ها تا همین حد هم نیروی متخصص وجود ندارد. ولی با این حال تعداد نیروی انسانی خیلی هم زیاد نیست و این باعث می‌شود تا فشار روی افرادی که هستند مضاعف باشد. یعنی در این حالت بچه‌ها باید کارهای متعددی را انجام دهند و به تیم تولید فشار زیادی می‌آید و من از همین‌جا دست تک‌تک بچه‌های تیم تولید را بابت تحمل فشار تولید کار، می‌بوسم. ولی به‌عنوان تهیه‌کننده اصرار داشتم که این کار را تا جایی که ممکن است در کرمان تولید کنیم. واقعا وقتی نگاه می‌کنم دوست دارم برای پروژه‌های آتی هم با بچه‌های کرمان کار کنم نه از بابت تعصب بلکه از بابت رشد دادن همگی ما. وقتی در کارها تلاش می‌کنیم که بهتر از پروژه قبل باشیم و سعی می‌کنیم که با هم و در کنار هم در قالب یک تیم تولید همکاری کنیم، همه با هم رشد می‌کنیم. من این رشد برایم در ابعاد مختلف خیلی مهم است. در مباحث فنی، تیمی و... تقریبا اکثر بچه‌های سه‌بعدی کار کرمان چه نفرات تجربی و چه آکادمیک، به‌جز یک عده‌ای که پروژه داشتند و مشغول بودند در پروژه لوپتو با ما همکاری داشتند و از این اتفاق خیلی راضی هستم و اینکه در تیتراژ لوپتو اسم اکثر بچه‌ها را می‌بینم خیلی برایم خوشحال کننده است.

مخاطب انیمیشن دسترسی خیلی راحتی به آثار خارجی روز با کیفیت دارد. این آثار خارجی برای شما به‌عنوان تولیدکننده تهدید بود یا محرک؟

این دو وجه کاملا متفاوت دارد. برای ما به‌عنوان تولیدکننده یک سختی را به همراه دارد که به نظرم باعث رشد می‌شود. چرا؟ چون مخاطب سخت‌پسند است. مخاطب آثار روز دنیا و آثار چندصد میلیونی را دوست دارد و می‌توانیم بگوییم که ذائقه بصری و داستانی او با این آثار شکل گرفته است. درنتیجه نمی‌توانیم کار بدسازیم. یعنی ما باید تلاش کنیم که تاحدممکن براساس مخاطب سخت‌پسندی که الان بهترین آثار را دیده است، اثر تولید کنیم و این به نظرم همیشه برای تیم تولید محرک است.

آیا اصلا حمایت و پشتیبانی درستی صورت می‌گیرد؟ اصلا حمایت باید به چه شکل باشد؟ آیا فقط باید دولتی باشد؟

وقتی می‌گوییم حمایت همه ذهن‌ها می‌رود به همین سمت بود که فلان مبلغ باید به فلانی کمک شود. نه! منظور این نیست. خیلی از اتفاقات شکل دیگری دارد. مثلا مجموعه‌ای که در حال تولید یک کار خلاق است چرا باید با مراکز و مسائلی مثل اداره مالیات درگیر باشد؟ مگر مقابل نیست؟ پس چرا کار را اینقدر پیچیده می‌کنند؟ قوانین هم به همین شکل، بیمه و تامین اجتماعی هم به همین شکل و... مثلا مباحث تسهیلاتی که در کشور برای تولیدکنندگان وجود دارد در صنایعی مثل خودرو یا حتی تولید ماکارونی کاملا مشخص و اجرایی هستند و پروسه خیلی راحت‌تری برای آنها وجود دارد. درست است که آنها فضای تولید بزرگی دارند و منکر سختی‌ها و تلاش آنها نمی‌شوم، اما خب خیلی راحت از تسهیلات بهره‌مند می‌شوند و حرف من اینجاست که چرا مابی‌بی از تسهیلات برخوردار نیستیم؟ یک بخش دیگر از حمایت‌ها بحث امکانات و زیرساخت است. تکنولوژی روزبه‌روز در حال پیشرفت است و به همین نسبت پیشرفت، هزینه‌ها هم بالاتر می‌روند و من به‌عنوان استودیو تولیدکننده چقدر از هزینه تولید سخت‌افزار را می‌توانم از جیب خودم، از پروژه‌ها و امثالهم تامین کنم؟ در استودیوهای مدرن و بزرگ دنیا حتی بدون نیاز مالی، بخشی از تولید را با همکاری شرکت‌های فناوری معتبر خود، اجرایی می‌کنند و حتی شنیده‌ام که در برخی از پروژه سازمان ناسا هم امکانات خود را در اختیار بعضی استودیوها و پروژه‌ها قرار می‌دهد. ما در ایران آیا می‌توانیم از امکانات تکنولوژی جایی مثل دانشگاه شریف، دانشگاه امیرکبیر و... استفاده کنیم؟ نه. این موضوع یکی از مهم‌ترین حمایت‌هایی است که نیاز داریم. حالا شما این کمبودها را در نظر بگیرید و ما در کرمان هم فعالیت و تولید داشته‌ایم و متاسفانه مسئولان ما حمایت درستی از ما ندا شتند. در طول مدت پروژه در کرمان حتی یک تماس ساده هم در استان با ما نداشتند و حتی یکی از مسئولان برای کمک عددی به من پیشنهاد داد که آنقدر ناراحت شدم که از رفتن پشیمان شدم.

و مخاطب کودک؟

ما برای پروژه‌هایی که تولید می‌کنیم می‌گوییم برای کودک و در مرحله بعد خانواده. به قولی چون که با کودک سروکارت فتاد، پس زبان کودکی باید گشاد. بچه‌های الان را باید بشناسیم و بدانیم که نسل جدید حتی روش حل مساله‌شان هم با ما متفاوت است.

ادامه در صفحه ۱۳

ادامه از صفحه ۱۲

«فرهیختگان» در گفت‌وگو با فعالان انیمیشن ایرانی، چالش‌ها و توانمندی‌های این حوزه را بررسی کرد

چند روایت معتبر از رویاسازی در ایران

شروین فضعلی‌زاده
منتقد

این موضوع که انیمیشن ایران نزدیک به هفت دهه سابقه دارد را تقریبا همه می‌دانند، همه! این موضوع هم اظهرمن‌الشمس است که بخش عمده‌ای از ترغیب نسل جدید علاقه‌مندان و فعالان انیمیشن را مدیون داداش سیبو و احمدیه و علی‌اکبر صادقی و مهین جواهریان و خیلی از بزرگان دیگر را هم نمی‌توانیم فراموش کنیم. بعد از سال‌ها تولیدات انیمیشن سریالی و تلویزیونی در سطوح مختلف خوب و متوسط و... چند سالی است که حالا یک چالش جدید برای تمام استودیوها در حال خودنمایی است، سینمایی انیمیشن! اما این چالش بزرگ خود شامل نکات و جزئیات بسیار مهمی در بخش‌های گوناگون است که از پیش تولید تا اکران آن را شامل می‌شود و لزوم توجه به این نکات اساسی باعث رشد یا افت یک اثر در قواره انیمیشن سینمایی می‌گردند. به همین منظور گپی داشتیم با جمعی از متخصصان هر بخش از آموزش تا فیلمنامه‌نویسی و تولید تا درخصوص نکات کلیدی برای تولید یک اثر فاخر انیمیشنی نظرات آنها را جویا شویم.

حامد عزیزی
صداپیشه و مدیر دوبلاژ

انیمیشن؛ فرش دستباف از صدا و هنر ایرانی

«بدون شک فضای زیبای انیمیشن، این فضایی که ما در حال حاضر در تولیدکنندگان انیمیشن، کارگردان‌های باذوق و قریحه و کاربلد ایران می‌بینیم در واقع ماحصل حضور بزرگان عرصه صداپیشگی در این آثار از روزهای اول شکل‌گیری هسته طراحی و تولید انیمیشن در ایران بوده است. از روزهایی که فهرست مقدس، داستان پیامبران و پهلوانان و دیگر آثار تولید شدند تا امروز که پسر دلفینی و لوپتو اکران می‌شوند. این دو فشر هنرمند و درجه‌یک سینمای ایران دست در دست هم منجر به تعالی این هنر شده‌اند. از روزی که دوبله از آثار سینمایی تولید ایران رخت بربست، به نظر من دیگر سینمای ایران آن صدای پر ابهت، جذاب، طنین‌انداز، جالب، دل‌نشین و جادویی خودش را روی پرده سینما از دست داد؛ ولی دوبله انیمیشن‌های تولیدشده ایرانی، مانند قفقنوسی از زیر خاکستر سر برآورد و ما شاهد این هستیم که امروز این دو گروه هنرمند، از جوان‌های تولیدکننده انیمیشن تا پیش کسوتان و جوان‌ترهای عرصه دوبله، پنجه در پنجه هم فرشی دستباف از صدا و هنر ایرانی را به هم می‌تنند که روی پرده سینما به بهترین شکل خودنمایی می‌کند.»

محمدعلی صفورا
مدرس دانشگاه هنر و علوم صنایع علمی

کودکان و خانواده؛ مخاطبان اصلی سینمای انیمیشن

«انیمیشن ایران طی ده-پانزده سال گذشته و بیشتر طی ده سال اخیر در بخش انیمیشن‌های سینمایی رشد قابل توجهی داشته است. انیمیشن تلویزیونی و کوتاه جشنواره‌ای ایران سابقه طولانی‌تری دارند و در زوایای مختلف رشد خوبی داشته‌اند اما انیمیشن سینمایی طی این ده سال گذشته کم‌کم به بلوغ و شاکله‌ای رسید که حالا می‌تواند با مخاطب خودش ارتباط برقرار کند و خاطرمان باشد که مخاطب اصلی انیمیشن سینمایی، خانواده و کودک است.»

اشکان رهگذر
کارگردان انیمیشن

«سال‌های دولتی هستند که اگر فیلم‌تان از کانال آنها عبور کرده باشد قطعا به آن بها می‌دهند و در غیر این صورت و براساس تجربه‌ای که ما کسب کردیم، هیچ حمایتی را برای یک فیلم انیمیشن در نظر نمی‌گیرند.»

«مساله بعدی، مساله خود مخاطب است که هنوز عادت ندارد در سینما اثر انیمیشنی ببیند و خب طبیعتا این عادت اجتماعی باید از طریق رسانه‌ها ایجاد شود که خب باز هم رسانه‌هایی مثل تلویزیون به دلیل اولویت‌بندی‌هایی خود از هر کاری حمایت نمی‌کنند و این فرهنگ‌سازی هم مغفول واقع می‌شود.»

«اینکه چه ابعادی را باید مدنظر قرارداد که این آثار ارتباط بیشتری با مخاطب خودش برقرار بکند نکته مهمی است. اولین اتفاق به نظر من شناخت خود مخاطب است؛ یعنی فیلم‌سازها باید بدانند که خانواده‌ها و کودک و مخصوصا از زاویه مقوله آموزش به چه موضوعاتی علاقه‌مندند و لازم است که این موضوعات گفته شود. به‌اضافه اینکه جنبه سرگرمی‌سازی و سرگرم‌کنندگی که بزرگ‌ترین ویژگی انیمیشن هستند در نظر گرفته شوند. پس آموزش و سرگرمی دو مقوله مهمی هستند که باید در انیمیشن سینمایی اتفاق بیفتند تا خانواده‌ها با همراهی خردسالان، کودکان و نوجوانان بتوانند بیشترین استفاده را از این آثار ببرند.»

مه‌لقا حبیب‌منش
تهیه‌کننده انیمیشن

سینمای انیمیشن نیازمند حمایت‌های توزیعی است

«تولیدات سینمایی به پیشرفت انیمیشن ایران کمک شایان توجهی داشته‌اند. ولی چند موضوع از اساسی‌ترین چالش‌های تولید محسوب می‌شوند که مهم‌ترین آنها عدم‌حمایت مالی، عدم وجود نیروهای متخصص و کارآمد کافی، عدم دسترسی به دانش به‌روز و در حال استفاده در دنیا به دلیل شرایط سخت بین‌المللی کشور و مهم‌تر از همه عدم وجود قوانین صحیح و شفاف در بخش کپی‌رایت است که کار را برای تولید سخت کرده است.» «برای ایجاد رشد و شکوفایی علاوه‌بر نیاز به حمایت‌های مالی صحیح و عادلانه، نیاز به حمایت‌های کارآمد پس از تولید آثار نیز وجود دارد؛ ایجاد امکان اکران داخلی و خارجی یکی از این موارد است. اکران بین‌المللی می‌تواند در معرفی هنر انیمیشن ایران فراسوی مرزهای کشور بسیار موثر باشد.»

کارگردان انیمیشن

لطفا انیمیشن را جدی بگیرید

«مهم‌ترین دغدغه تولیدکنندگان انیمیشن این است که هنوز انیمیشن را جدی نمی‌گیرند. انیمیشن بارها خودش را ثابت کرده ولی در زجره اکران مظلوم واقع می‌شود خصوصا اگر حمایت نشود. شما اگر بدون حمایت و پشتیبانی یک نهاد دولتی وارد اکران بشوید طبیعتا خیلی شانسی نخواهید داشت که بتوانید سال‌های زیادی را به خود اختصاص دهید. طبیعتا خود سینماداران هم رغبت بیشتری برای فیلم‌های معمول کمدی ایرانی دارند و از طرف دیگر هم بخشی از این سال‌ها

امیرمسعود علمداری
فیلمنامه‌نویس و روزنامه‌نگار

فیلمنامه خوب، کلید جذب مخاطب و موفقیت

«شروع یک اثر با فیلمنامه اتفاق می‌افتد. به عبارتی می‌توان اصطلاح «مادر فیلم» را برای فیلمنامه به کار برد. نمی‌توان منصور بود که بدون یک فیلمنامه خوب، اثر خوبی متولد شود؛ اگرچه فیلمنامه، موفق به‌تنهایی تضمینی برای تولید یک اثر موفق نیست و در یک کار تیمی همه عناصر و حرف و همکاران درست‌به‌دست هم می‌دهند تا به موفقیت نهایی یا همان جلب نظر مخاطب برسند. در انیمیشن که هزینه‌های دوباره کاری و تاثیرات روانی این تغییرات بر تیم تولید، بازدارنده‌تر و پرهزینه‌تر از سینمای زنده است، اهمیت فیلمنامه خوب دوچندان می‌شود.»

«اصولا هدف از تولید یک اثر سینمایی استقبال مخاطب است. موفقیت یک اثر به‌شرط اینکه مستقل و بدون رانت باشد در گرو موفقیت در گیشه است تا سرمایه تولید این فعالیت اقتصادی فرهنگی بازگشت داشته و توجیه اقتصادی برای ادامه فعالیت در این صنعت سرگرمی اتفاق افتد. در این رویکرد هدف اصلی آثار سینمایی در جهان مخاطب عام است.»

ایمان خانجی
کارگردان انیمیشن

ضعف فیلمنامه‌ها با کار تیمی قابل حل است

«به لطف ورود پروژه‌های خارجی، فعالان انیمیشن مجاب شدند تا برای تولید آثار انیمیشن خود، کیفیت کاری را از سطح پروژه‌های مرسوم ایرانی بالاتر ببرند و درنهایت این موضوع در ادامه باعث بالا بردن سطح کیفی تولیدات انیمیشن ایران شده است. مطلع شدن از پایپ‌لاین‌های تولید پروژه‌های خارجی، به ما به‌عنوان تولیدکنندگان انیمیشن کمک کرده تا بتوانیم انیمیشن‌های خودمان را در مسیر درست تولید قرار بدهیم.»

«متاسفانه در بخش فیلمنامه که مهم‌ترین بخش یک اثر را به خود اختصاص می‌دهد، ضعف‌های فراوانی وجود دارد که به‌راحتی و با فاصله گرفتن از فردگرایی قابل حل است. البته در بعضی از آثار سینمایی اخیر در این خصوص نیز شاهد پیشرفت‌های محسوسی هستیم که امید است تا شاهد نزدیک شدن به بازار جهانی و موفق انیمیشن ایران باشیم.»

کارگردان انیمیشن

همکاری دوبخش تجربی و آکادمیک، رندبان رشد انیمیشن ایران

«با توجه به‌شتاب فزاینده فناوری در شاخه‌های گوناگون انیمیشن و نیاز جامعه به تولیدات ملی و روزآمد، این وظیفه دانشگاه در قبال جامعه است که به آن بپاسخ دهد و البته از دیگرسو، دانشگاه‌های نسل جدید، با ایجاد ارتباط بازار و آکادمی باید در کارآفرینی هم به‌درستی نقش‌آفرینی کنند.» «نیروهای تجربی چون مهارت‌محور، تربیت شده‌اند و ارزاه سنگلاخ سعی و خطا عبور کرده‌اند؛ طبیعتا با آموزش آکادمیک و کلاسه‌بندی‌شده و هدفمند، می‌توانند این را را هموارتر ببینمایند و از نقاط مشخص، مبدأ تا مقصد را طی کنند و از سوی دیگر، فضا و محیط دانشگاهی در شکل‌گیری درست شخصیت علمی و حرفه‌ای بسیار موثر است و در کنار آموزش فنی و مهارتی، هنرمند مساله‌مند و پژوهشگر تربیت می‌کند.»

«امید است تا در این میان با توجه به شرایط بین‌المللی و روند رو به رشد تولیدات انیمیشنی به‌خصوص آثار بلند سینمایی، شاهد همکاری بیشتر دو بخش تجربی و آکادمیک باشیم.»

کیارش زندی
رئیس گروه انیمیشن دانشگاه سوره

امیرضا مافی، مدیر مرکز انیمیشن سوره در گفت‌وگو با «فرهیختگان»:

«لوپتو» گام بلندی در صنعت انیمیشن‌سازی ایران است

کودکان حق دارند انیمیشن ایرانی ببینند

انیمیشن ایران صنعتی نوپاست که پشتوانه هنری طولانی مدتی دارد. صنعتی که بزرگ‌ترین مشکل آن نداشتن متولی واحد و بی‌توجهی مسئولان به آن است. صنعتی که می‌خواهد درمقابل هژمونی دیزنی و پیکسار شروع به سخن گفتن کند اما بی‌توجهی‌ها باعث می‌شود که صدایش را تا به زیبایی نباید. هرچند گروه‌های خصوصی مثل هنرپویا، فراسوی ابعاد و آینده‌نگار و... گام‌های بزرگی درخصوص سینمای انیمیشن ایران برداشته‌اند اما عدم حمایت کافی حاکمیت از پروژه‌های فرهنگی داشتن محور این مجموعه‌ها مانع از این شده که دیارفه‌های امید این صنعت تبدیل به شراره‌ای پرفروغ در عرصه فرهنگی گشوده شود. به‌بهانه اکران انیمیشن سینمایی «لوپتو» با امیرضا مافی، مدیر مرکز انیمیشن سوره در این پاره‌ها به گفت‌وگو نشسته‌ایم.

امیرضا مافی مدیر مرکز انیمیشن سوره، همزمان با شروع اکران انیمیشن سینمایی «لوپتو» درباره فرآیند تولید و به نتیجه رسیدن این انیمیشن می‌گوید: «چند سال قبل در زمان مدیریت سابق مرکز انیمیشن سوره، تولید انیمیشن «لوپتو»، توسط مجموعه فراسوی ابعاد در کرمان آغاز شد. وجود یک فیلمنامه خوب و یک تیم جوان و برانگیزه ترغیب‌مان کرد تا تولید «لوپتو» را با استودیوی فراسوی ابعاد آغاز کنیم. همکاری با یک تیم خارج از تهران اهمیت بسیاری داشت و با فراز و فرود بسیار «لوپتو» توسط استودیوی فراسوی ابعاد و مرکز انیمیشن سوره به سرانجام رسید. این اثر اولین انیمیشن سینمایی سازمان سینمایی سوره است که پیش‌تر قرار بود اکران آن در نوروز ۱۳۹۹ انجام شود ولی کرونا باعث شد که اکران این انیمیشن به تعویق بیفتد و خواست خدا این شد که اکنون «لوپتو» به‌روی پرده سینما برود.»

مافی که پیش‌تر در گفت‌وگوهایش به هدف بلندمدت مرکز انیمیشن سوره برای تولید سالی یک انیمیشن سینمایی برای خانواده‌ها و مخاطبان ایرانی اشاره کرده اضافه می‌کند: «برای ما اهمیت دارد که سالی یک انیمیشن سینمایی در چرخه اکران داشته باشیم و سنگ بنای آن با «لوپتو» خواهد بود و سال آینده نیز انیمیشن سینمایی «مسافری از دایتیا» را خواهیم داشت که توسط یک تیم انیمیشن سازی در مشهد تولید می‌شود و برآمده از رویداد رویازی اول است. تولید انیمیشن «مسافری از دایتیا» روبه اتمام است و تصمیم بر این است که پس از پایان پس تولید آن در سال ۱۴۰۲ اکران شود. سال ۱۴۰۳ نیز انیمیشن «رویاشهر» را برای اکران آماده خواهیم کرد، این محصول توسط هنرمندان شهر کاشان، در حال ساخت است و پیشرفت قابل ملاحظه‌ای دارد. لازم به ذکر است این محصول برآمده از رویازی سه است. سال ۱۴۰۴ هم انیمیشن سینمایی «بوز» را خواهیم داشت که استوری ریل آن تمام شده و وارد مرحله تولید شده است. این روزها مشغول کار روی اثری هستیم که تصمیم داریم در سال ۱۴۰۵ آن را اکران کنیم. در رویازی چهار این فرصت مهیاست و ما چند فیلمنامه سینمایی در دست داریم که یکی از آنها را امسال وارد پیش تولید کنیم.»

او در ادامه به تشریح ویژگی‌ها و خصوصیاتی که انیمیشن «لوپتو» را متمایز از سایر تولیدات این سال‌های انیمیشن ایران می‌کند می‌پردازد و می‌گوید: «لوپتو» فیلم شریفی است، فیلمنامه درستی دارد و می‌توانیم ادعا کنیم که محصول کاملا ایرانی است، از معماری ایرانی تا روابط انسانی ایرانی، همه و همه در «لوپتو» جاری است. نظام رده‌بندی سنی در این انیمیشن به درستی رعایت شده و اعوجاجی وجود ندارد. به نظرم «لوپتو» فیلم کاملی است، در قصه حفره ندارد و حتما به‌عنوان یک پدیده در سینمای انیمیشن ما قابل بررسی است. «لوپتو» در مقام یک اثر و نه صرفا یک محصول، گام بلندی در انیمیشن ایران است. البته حتما ضعف‌هایی هم دارد که تلاش داریم در آثار بعدی آنها را بپوشانیم.»

مدیر مرکز انیمیشن سوره، مسیر انیمیشن ایران را این گونه ارزیابی می‌کند: «اکران انیمیشن سینمایی در ایران به‌واسطه تولیدات بیشتر، نظام پیدا کرده و امروزه گروه‌ها و نهادهای مختلفی به تولید محصولات انیمیشنی می‌پردازند که این مایه مباهات است. کودکان ما باید با انیمیشن ایرانی هم‌رشد شوند و این با تولید اثر و توجه و پرسرمایه‌گذاران به آن محقق می‌شود. به عبارتی مسئولان باید انیمیشن را جدی بگیرند و در این حوزه تا حد امکان سرمایه‌گذاری کنند. من بارها فریاد زدم که اگر اهمیت تولید انیمیشن ایرانی درک نشود، ما با نسل‌هایی مواجه خواهیم شد که جهان‌بینی شان متاثر از دیزنی و پیکسار است. این حرف من نیست. شما کتاب آمریکای ژان بودریار را بخوانید و نظرات او را که خود فرانسوی است درباره هژمونی دیزنی جویا شوید تا مرا دیدنه را متوجه شوید. آیا من می‌خواهم جلوی دیزنی و پیکسار را بگیرم یا چشم کودکان را به روی آنها ببندم؟ قطعا نه. اما می‌خواهم همه دست به دست هم بدهند تا ما اثر ایرانی تولید کنیم. ما باید به خانواده ایرانی، انیمیشن ایرانی عرضه کنیم و جهان‌بینی خودمان را سرازنیم. انیمیشن یکی از مهم‌ترین ورودی‌ها برای ایجاد جهان‌بینی بچه‌هاست. ما باید برای بچه‌ها اثری مبتنی بر تاریخ و جغرافیای خودمان داشته باشیم.»

مافی با اشاره به این موضوع که کودکان ایرانی در این سال‌ها از محصول مفید و سالم و با کیفیت مخصوص به خود محروم بودند، می‌گوید: «تمام تلاش ما تولید محصول با کیفیت و تاثیرگذار است و اگر در این مسیر قدم برداریم قافیه را مثل خیلی از عرصه‌های دیگر فرهنگی خواهیم باخت. کودکان حق دارند که انیمیشن ایرانی ببینند، خانواده‌ها این مطالبه را باید داشته باشند که اثر ایرانی برای بچه‌هایشان داشته باشند. شما بیینید استقبال