

انیمیشن ایرانی برای فتح قله تکنیک چه مسیری را طی کرد؟

# خودکفایی رویاسازان ایرانی

میلادچلبازده خبرنگارفرهنگ

**بچه زرنگ** دهمین انیمیشن ایرانی است که در داخل کشور به اکران عمومی در می‌آید و حالاً می‌توانیم بگوییم بالاخره با صنعت در

### کشف تصادفی انیمیشن در ایران

درباره اینکه انیمیشن ایران از کی آغاز شد، خیلی‌ها ریشه ماجرا را به پنج‌هزار سال پیش می‌برند و به سفالیته‌های شهر سوخته ارجاع می‌دهند. اینکه اینکه اگرچه بشر همیشه بودند از عبور سریع چند تصویر شبیه به هم می‌توان خطای دماغ را برای ایجاد توهم که با مدام کشیده بود به فیلم انیمیشن تبدیل کند؛ غافل از اینکه کار تاریخ علم با جامعه‌شناسی باستانی و علمی از این قبیل بیاید، اما به واقع می‌دانیم که منظور از انیمیشن این نیست، پنج‌هزار سال پیش اساساً چیزی به اسم سینما وجود نداشت و هنر انیمیشن چنانکه امروز با آن آشناییم، یکی از زیرشاخه‌های پرطرفدار و پرقدرت سینماست، درخصوص ورود خود سینما به ایران هم غالباً با چنین خطاهایی مواجهیم. خیلی‌ها تاریخ ورود سینما به ایران را هم‌زمان با ورود دوربین فیلمبرداری به کشور، فقط مظهرالدین شاه قاجار می‌دانند، حال آنکه آنچه او وارد کرد، فقط دوربین فیلمبرداری نبود هنر سینما بارها برای انری تولید و رشد در ایران تلاش‌هایی کرد تا اینکه سرانجام در اواخر دهه ۳۰ شمسی با به‌بیمبر دقیق‌تر رسال ۱۳۲۸ در ایران موفق شد و در دهه ۳۰ شکل جدی‌تری پیدا کرد. اتفاقاً هنر انیمیشن ایرانی در همان دهم ۴۰ شمسی رفته‌رفته پا گرفت، در دهه ۴۰ پسر

جوانی به نام اسفندیار احمدیه با دیدن فریم‌های متوالی یک نوار فیلم که تصادفاً به دستش افتاده بود، راز «حرکت» در فیلم را دریافت و تصمیم گرفت خودش نمونه‌ای از آن بسازد، او که دوستی در طراحی داشت، توانست با استفاده از یک دوربین، طرح‌هایی را که با مدام کشیده بود به فیلم انیمیشن تبدیل کند؛ غافل از اینکه امیل کوهل، ۵۰ سال قبل در فرانسه انیمیشن را ابداع کرده بود. در همین زمان نصرت‌الله کریمی که در پراگ تحصیل کرده بود، به پانچ‌هزار سال پیش اساساً چیزی به اسم سینما وجود نداشت و هنر انیمیشن چنانکه امروز با آن آشناییم، یکی از زیرشاخه‌های پرطرفدار و پرقدرت سینماست، درخصوص ورود خود سینما به ایران هم غالباً با چنین خطاهایی مواجهیم. خیلی‌ها تاریخ ورود سینما به ایران را هم‌زمان با ورود دوربین فیلمبرداری به کشور، فقط عصر فیلمسازی از یک‌سوم و اکران فیلم‌های خارجی، خصوصاً آمریکایی( از سوزی دیگر، تقریباً مجال رشد را از سایر ابداع و سبک‌های سینمایی داخل کشور گرفته است. به همین دلیل در دوره انیمیشن ایران توانست به طور جدی راه به ایران عمومی پیدا کند و در حد ناهم‌نشانی تکنیکی که عموماً گویبوی و سبک هنری داشتند و مدت زمان‌شان هم کوتاه بود، باقی ماند.



### اکران اولین انیمیشن ایرانی اما نه برای کودک

در دهه ۶۰ و پس از آن دهه ۷۰، سینمای کودک ایران رونق چشمگیری داشت. این آثار به دو دسته تقسیم می‌شدند: گروه اول آثار کلی که یا موضوع کودک ساخته شده بودند و سبک هنری داشتند اما مخاطب سینمای کودک نبود. گروه دوم فیلم‌ها و سریال‌هایی بودند که برای خود کودکان تولید شدند. مدرسه موش‌ها گلندار، گروه آواز خوران، مدرسه پرپرده‌ها، دزد عریک‌ها و… تعدادی از این آثار بودند که در اکثر آنها تعدادی شخصیت‌های این انیمیشن باسازایی شده بود و آن برای کار کودک در ایران بود که گروه در آن سطح تکنیکی آثار بسیار ساده‌نماند، به این دلیل اگر گرفت که قصه‌گویی آج گرفته بود. بعد از دهه ۸۰ سینمای ایران به دلیل تعداد کم به حساب می‌آمدند و نسبت، مرتب از قصه‌گویی دور شدند و در گذشته متوسط مرکزبین، ازجمله یک سر آن فیلمسازی‌ها، به عنوان بخش تجاری و یک سر دیگر سینمای جشنواره‌سینما هم به عنوان بخش جدی جوی می‌شد. فیلمسازی را با خیال راحت می‌شود یک کار دانست نه سینمای اجتنابی برای کودکان (به مجموع اتفاق افتاد، دوری هزینه بیشتر سینمای ایران از ژانر و از قصه‌گویی پنهان بود. بخش به کلیشه‌هایی از تپه تعیین شدن و در همان دهه ۸۰ تلاش‌های تکنیکی برای رونق دادن به انیمیشن ایران بیشتر شد و نتایج خوبی به دست آمد. اما این صعود تکنیکی توانست با دوره‌ای که قصه‌گویی سینمای ایران هم

### قله تکنیک بصری فتح شد و فقط قله فیلمنامه نویسی مانده

حالا در ۱۳۹۲، سازندگان شاهزاده روم و فیلیشاه بار دیگر با یک انیمیشن بلند سینمایی به صحنه اکران عمومی کشور برگشته‌اند. روزنامه‌های ملی با تائید پر قهرمان پیروزی بومی به جای قهرمان‌های هالیوودی در سریال‌های کمال‌مدتی که از نلث آن‌هایی فیلم مشخص می‌شوند همچنان به شکل واضحی در کار دیده می‌شوند؛ هزینه‌ها با یک موضوع تاریخی-مذهبی طرف نیستیم و قصه در روزگار علمی خودمان می‌گذرد. از لحاظ تکنیکی این انیمیشن در حدی ظاهر شد که با کنار هم قرار دادن این کار و چند اثر قبلی آن دیگر همه کم و بیش از بابت سطح تکنیکی انیمیشن ایران خاطرهاش جمع شد و نفس راحتی کشیدند اما همین که یک‌قله‌تکنیکی فتح شد خاطراتی دیگر تازه خودش را بیشتر نشان دادند. نمایان‌ترین چیز اینهمه کلیه‌هایی است که سطح تکنیکی انیمیشن‌ها در ایران در دوره‌ای است که در مکتب سینمای ایران به طرز کلی قضا شده است؛ چه درونی انیمیشن و چه در حوزه‌های دیگر. سطح تکنیک در انیمیشن تقریباً قابل اندازه‌گیری است و اگر کیفیت بصری آثار پایین باشد نیاز به تلاش چندانی برای اثبات این موضوع نیست. اما تقریباً هیچ‌کس به‌خاطر زیر بار پذیرش این نمی‌رود که نقضش ضعیف است یا جذاب نیست، برنامه‌ریزی ایران برای رسیدن به سطحی از تکنیک که امروز دیده‌ا، راه هم‌وزنی نیکرو و دوشواری‌های معددی از ژانر سراسر گذشته است اما لاقط ضعف تکنیکی چیزی که در همان ابتدای راه دیده می‌شد ولیزم

پس از انقلاب، اینکه مایای فیلمسازی لاقط برای مدت طولانی کارنرفت و اجابه اکران فیلم خارجی هم به نصهار بیاید فراموش تقریباً بی اثر شد، باز هم انیمیشن ایران توانست راه اکران عمومی پیدا کند. درنیم‌سالنسی از فیلمسازان جوان ایرانی که در دهه ۶۰ اولین کارهای خودشان را ساختند، بخش از درخشان‌ترین چهره‌های آینده‌رسان شد.سکندر یکه کارشان در ابتدا با انیمیشن آغاز شده بود. مسعود جعفری جوزانی، ابراهیم حاتم‌ی، شهریار بحرانی و بسیاری دیگر از این جمله هستند. در همین دهه تعدادی سریال‌انیمیشنی برای تلویزیون تولید شد که عمدتاً با تکنیک اسناب‌شوش عریسکی کار شده بودند و اتفاقاً بعضی از این سریال‌ها فیلمسازان بنام آینده، مثل مسعود جعفری جوزانی ساختند اما تجربه انیمیشن اگرچه به این افراد مهارت‌های زیبایی شناختی قابل توجهی برای کار در سینمای ایران بخش داد، از یک تجربه اولیه که صرفاً تشکیل دهنده خطوط یا صفحات افرازن بی‌گویی‌شان باشد، فراتر نرفت.

توجه به فضای کار کودک تلویزیون در دهه ۶۰ شمسی روشن‌کننده بخشی از چیزی است که فضای این نوع آثار در دهه‌های بعدی شکل داد. بخش قابل توجهی از آنچه تلویزیون در این دهه برای کودکان نمایش می‌داد، با تصویر کودک بود که مادرش را گم کرده و مادر و فرزندش که می‌خامان شده‌اند و مواردی از این دست، حتی در شانزترین آثار

### بالاخره انیمیشن کودک از راه رسید

پس از آن انیمیشن شاهزاده روم به نمایش درآمد که محتوایی کاملاً مذهبی داشت اما در جذب مخاطب کودک موفق‌تر از تهران ۱۵۰۰ ظاهر شد چون لاقط قصه می‌گفت و مخاطبش کودک بود. هنر تولید انیمیشن در ایران صرفاً اقتصادی پیدا نکرد و برود طبعی‌ها تا پاک‌ترین ارتباط با مخاطب کارگر شود. لحن این انیمیشن در بعضی داستانها پخته‌اند. در موضوعاتی خاص و قابل حمایت کار کنند، تنها راه حل به نظر می‌رسید. حامیان چنین پروژه‌هایی هیچ اثری که تأثیرگذاری بلندمدت و فرهنگ‌سازی توسط آثار هنری نداشتند و روی همین حساب به جای بان غیرمستقیم و تأثیرگذاری ناخودآگاه روی مخاطب کودک، عملاً در مدار تولید حاضر به حمایت از پروژه‌هایی بودند که طاهرشان به طور کامل و آشکارا دیده باشد.

هم‌زمان با تولید پروژه مذهبی شاهزاده روم، در طیفه فکری مقابل هم چنین رویکردهی خوش را در حمایت از انیمیشن رستم و سهراب نشان داد که می‌خواست باستان‌گرایی ملی را به همان شکل تقبل شده‌اند و وارد کار کودک کنند. انیمیشن رستم و سهراب به‌شکل شاهزاده روم کیفیت بصری پایینی داشت و در بعضی صحنه‌ها به بازی‌های کامپیوتری شبیه می‌شد اما همان‌طور که شاهزاده روم به لحاظ اقتصادی مقرون به صرفه‌ کند، اولین و آخرین کارگردانی‌اش فهرست مقدس فیلم‌ها و بنیان‌بن‌رستم و سهراب هم پیش‌قدم در سینمای بلند را تجربه کرد.

انیمیشنی سینمایی	سال اکران	کارگردان	تعداد بلیت	میزان فروش
بچه زرنگ	۱۹۹۲	بهمنو نیکویی، هادی محمدیان و محمدجواد چنتی	۱٬۰۹۲٬۶۶۲	۳۵٬۵۶۶٬۹۷۵٬۰۰۰
لوپتوز	۱۴۰۱	عباس عسگری	۸۸۵٬۲۷۲	۶۱٬۹۱۱٬۶۵۲٬۵۰۰
پسر دلققی	۱۳۹۹	محمد خیراندیش	۹۱۷٬۱۸۶	۲۳٬۶۰۲٬۴۲۱٬۳۵۰
بنیانیم	۱۳۹۸	محسن عنایتی	۶۲۰٬۳۸۸	۵٬۳۹۷٬۲۹۹٬۸۱۸
فیلیشاه	۱۳۹۶	هادی محمدیان	۱٬۱۶۹٬۷۷۲	۷٬۹۲۲٬۹۳۲٬۶۶۱
تازین در داستان	۱۳۹۸	اشکان رهگذر	۳۷٬۰۰۳	۲۸۸٬۶۵۵٬۱۵۰
فهرست مقدس	۱۳۹۶	محمدمنان همدانی	۵۰٬۶۵۳	۱۳۷٬۶۶۶٬۰۰۰
شاهزاده روم	۱۳۹۳	هادی محمدیان	۹۱۸٬۲۶۲	۳٬۶۹۷٬۹۱۷٬۲۰۰
رستم و سهراب	۱۳۹۲	کایتوش دلواند	۳۷۵	۲۲٬۲۲۲٬۸۰۰
تهران ۱۵۰۰	۱۳۹۱	بهرام غلطنی	۳۸۳٬۷۸۸	۱٬۵۷۸٬۹۱۱٬۹۲۰

بررسی نمونه‌ای تولید انیمیشن در ایران

# بچه زرنگش خوبه

شکل‌گیری ایده

اول از همه لازم است بدانیم که انیمیشن در تالیف و خلقش با دیگر گونه‌های تصویری تمایز دارد. ما وقتی با یک کار تلویزیونی مواجه می‌شویم مرفل و خالق آن نمی‌کنند؛ بلکه وقتی تئاتر تماشا می‌کنیم، مرفل و خالق آن نیز گرداننده آن هستند. بعد سینمایی ژانل مراه می‌شویم، مرفل و خالق آن نمی‌کنند؛ بلکه کارگردان با نویسنده آن است و اگر کاری باشد که موسیقی آن نیز مطرح باشد، موسین را هم به عنوان مرفل می‌شناسیم. در کل محوریت تالیف و خلق این گونه‌ها با یک سری شخص است.حالا یک جابه صورت‌فردی و یک جابه صورت جمعی. ولی زمانی که راجع به انیمیشن صحبت می‌کنیم با یک کمپانی مواجه هستیم. بعدی خالق و مرفل آن اثر یک کمپانی است. وقتی به ذهن خودمان هم می‌گردیم می‌بینیم که آثار انیمیشن مطرح دنیا همه با کمپانی‌هاییان می‌شناسیم مثل کارهای پیکسار، دیزنی و… این نکته مهمی است که شاید قبل از هر چیزی باید به آن در پیروانکن انیمیشن توجه داشته باشیم. فرآیند شکل‌گیری، ساخت و خلق انیمیشن کار فرآیند جمعی و استودیویی است و تقریباً همه مراحل آن با مشارکت و نظر جمع و در ساختار و سازوکار استودیو انجام می‌شود.

ساخت دنیای رنگی بچه زرنگ

خلق انیمیشن از هیچ اتفاق می‌افتد و به همین دلیل سر و شکل دادن به انیمیشن نیازمند استفاده از خیلی بخش‌ها و تکنیک‌های تخصصی بیشتر نسبت به فیلم‌های سینمایی‌شان است. چراکه عموماً در فیلم‌های سینمایی ژانل فرآیند تولید در آن یک جریان مشخص و تقریباً رویتنی پیدا کرده است. ولی در انیمیشن اگر نخواهیم فقط یک بخش را گم می‌کنیم، مثلاً برای خلق یک کاراکتر، ما نیاز با داشتن کانسیپت‌های متنوعی داریم تا بتوانیم نزدیک‌ترین شخصیت به آنچه می‌خواستیم را به دست بیاوریم؛ بعد از انتخاب از بین آنها، وارد مرحله اجرای طراحی می‌شویم که باز تخصص‌هایی مثل توپولوژی، آناتومی و مواردی از این دست را لازم داریم و بعد مرحله طراحی لباس، مو، رنگ، بافت و… بعد فیس‌شیت‌ها، بادی‌شیت‌ها و پریشیت‌ها برای فهم دقیق‌تر از حالت بدن و چپو کاراکتر در موقعیت‌های غم و شادی و… طراحی می‌شود. حالا همه اینها که تمام بشود تازه پیش‌تولید کاراکتر انجام شده است.

رندرینگ ملی

همه فرآیندهای مربوط به تولید فیلم در داخل کشور و در قالب استودیوی هنریوی انجام شده است؛ چراکه انیمیشن یک تولید کمپانی محور است. طبیعتاً در بخش‌هایی از پروژه پیش‌تولید، تولید و پست‌تولید ما تا تولید نهی افرادی که به صورت پروژه‌ای (و نه دائم) با هنرپروها همکاری دارند نیز به‌همه برده‌ایم. به عنوان مثال فرآیند صداگذاری در استودیو صداگذاری، فرآیند موسیقی در استودیوی موسیقی، فرآیند اصلاح رنگ در استودیوی اصلاح رنگ و تحت راهبری کمپانی هنریوی انجام شده است. خوبینماشنده فرآیند پیش از ۳۰ میلیون گیگابایت‌تری رندرینگ پروژه نیز تماماً توسط سرویهای داخل کشور انجام شده است. جالب است بدانید؛ بخش از همین فرآیند رندرینگ در پروژه قبلی هنریوی یعنی فیلیشاه در کشور اکران انجام شده بود.

درباره رویایی که دور نیست

رویای هاب انیمیشن‌سازی

چومن جعفری

خبرنگار

این هزینه‌کرد به به اعدای خودش ترسیده است. اما این شانس را دارد که به تدریج سرمایه جذب کند، خاصه بعد از موفقیت چند انیمیشن پرطرفش در سال‌های اخیر. تا امروز مطابق آری که در گذشته است، ما هفت انیمیشن بالای یک میلیارد تومان داشته‌ایم. پسر دلققی(۱۴۰۱)، لوپتوز(۱۴۰۱)، بچه زرنگ(۱۳۹۲)، فیلیشاه(۱۳۹۶)، بنیانیم(۱۳۹۸)، شاهزاده روم(۱۳۹۳) و تهران ۱۵۰۰(۱۳۹۲).

طبیعتاً اگر میزان فروش فیلم‌های پرطرفش دهه ۹۰ را با قیمت امروز بلیت حساب کنیم، رقم‌های متفاوتی دست‌مان می‌رسد اما این هفت انیمیشن بالای یک میلیارد را فعلاً به حساب می‌کنیم. نمونه خورار در ذهن نگه دارید. از ۱۳۹۳ تا امروز یعنی در ۹ سال گذشته، هفت انیمیشن میلیاردی داشته‌ایم. اصلاً بعید نیست اگر تا ۹ سال بعد، این ارقام چند برابر شود و انیمیشن‌های تولید داخل هم به فروش‌های چند ده میلیاردی و سنگین‌تر هم برسند. وضعیت به‌گونه‌ای شده که اثر انیمیشن تقریباً هزینه تولیدش را درمی‌آورد و حتی می‌تواند به سود هم برسد. کمی باآزرایب‌شکاف‌ها و مشکلات مالی این صنعت در ایران قابل‌تأمل است. اما در این صنعت، مسئله‌ها چیزها؛ به دلیل اربان‌تر بودن تولید داخلی کار در ایران به نسبت کشورهای دیگر و همچنین کیفیت بالای کار و به نسبت استاندارد منطقه‌ای. ما واقعاً مسئله می‌دانیم سرواژه استفاده این‌هاژواری خارجی نیزه‌ایم؛ نکته‌ای که نشان می‌دهد برای کار از این صنعت آمانگدی جیش و رشک دارد. کمی تلاش برای ضمن‌ولی‌های کمی تلاش برای باآزرایب و کمی اهمیت دادن به فعالان این صنعت می‌تواند بسیار در رشد آن اثرگذار باشد. ما به ایران از این صنعت انیمیشن‌سازی بسیار دیدنی‌تر هستیم. سوده‌اند که هم برای خودش و هم برای کشورهایی همسایه محصول تولید می‌کند. تجارب سال‌ها، خاصه چند سال اخیر، نشان می‌دهد که در مرحله مهمی هستیم. در حال رسیدن به خنای این صنعت هستیم. امید که مسئولان دولتی در وقت، تجهیزات انیمیشن‌سازی در ایران داشته باشند. حمایت‌های لازم را انجام بدهند. یک بار دیگر عهد جدید در حد پارکراف اول را بخوانند. ما می‌توانیم در این باره سهم بیشتری داشته باشیم.

انتخاب سوزو و فیلمنامه

ساختار هنریویا به این صورت است که ایده‌هایی که به شورای ایده و طرح می‌آید مورد بررسی قرار دهد. بعد از انتخاب ایده اصلی، کارگاه فیلمنامه نویسی با حضور متخصصان مختلف برگزار می‌شود و در چند مرحله رفت و برگشت، ایده به طرح، بعد سیناپس و بعد فیلمنامه می‌رسد. استودیو هنریویا همواره به دنبال تولید آثار انیمیشنی است که هم برای کودکان جنبه سرگرمی، وهم کارکرد تربیتی داشته باشد. انیمیشن سینمایی بچه زرنگ نیز همین میثا شکل گرفته است. از آنجایی که بچه‌های امروز درگیر مفاهیمی چون ابرقهرمانی، حفظ و احترام به محیط‌زیست و… هستند، این مسائل جزء اولویت‌های هنریویا بوده و انیمیشن بچه زرنگ گنجانده شده است تا بچه زرنگ بتواند منجر به تحولات اجتماعی شود. به عنوان مثال موضوع کینه‌توزی برای هنریویا از اهمیت زیادی برخوردار بوده و در اثر بچه زرنگ یکی از رفتارهای قهرمانانه شخصیت اصلی یعنی بچه زرنگ، موضوعی شده است. پس از دو استودیو تلاش کردیم داستان کنه‌توزی این مهم طراحی شده است. استودیو اولی بچه زرنگ در این لحاظ و انتخاب و طراحی‌های استودیوی دوم و تقریباً همه مراحل آن با رویکی هم‌محتوایی بتواند پاسخگوی نیازهای امروز کودک و نوجوان باشد.

اضافه شدن حامیان پروژه

بعد از شکل‌گیری ایده، گزینش فیلمنامه و ساخت ماکت اولیه فیلم که ما آن را تحت عنوان استودیو ریل می‌شناسیم و بعد از انجام مراحل پیش‌تولید، فرآیند معرفی اثر به سرمایه‌گذاران مختلف آغاز می‌شود و هر مجموعه خصوصی یا نهاد فرهنگی غیرخصوصی که به‌لحاظ محتوایی و سیاست‌های کلان، امکان داشته‌باشد پروژه را داشته باشد به عنوان سرمایه‌گذار مورد بررسی قرار خواهد گرفت. در پروژه بچه زرنگ نیز یکان پرورش کسری کودکان و نوجوانان پس از بازیابی استودیو ریل اثر (ماکت اولیه) و با بررسی سابقه و ساختار استودیو هنریویا تصمیم به مشارکت در این اثر گرفت. ما در هنریویا نیز مشارکت با کانون پرورش‌های ساخت این اثر را به لحاظ چشم‌اندازهای اصلی کمپانی مان مفید می‌دانستیم؛ چراکه کانون پرورش به عنوان متولی کودک‌داری تجربیات متعددی در حوزه تولید محصولات کودک بوده است و این یعنی مشارکت طرفیوی هنریویا و کانون پرورش در این پروژه منجر به ایجاد ارزش افزوده در مراحل همچون تکمیل زنجیره شخصیت‌پردازی خواهد شد. تصمیمی که اثرات آن امروز کاملاً محسوس است.

تولید یک میلیون

هزینه ساخت اثر با توجه به تغییرات نرخ دلار در بازه ساخت اثر باید با معیار دلار سنجیده شود تا حد درستی به مخاطب القا شود. مبلغ یک میلیون دلار هزینه ساخت اثر بوده و محصول مشارکت هنریویا و کانون پرورش بوده است. پس از تمام فرآیند ساخت نسخه اولیه فیلم که در جشنواره فجر آن رونمایی شد (نسخه نهایی فیلم متفاوت از نسخه جشنواره بوده و فرآیند تولید آن تا پیش از اکران در سینمایا کل کشور طول کشیده است)، تولید تبلیغات، پیش‌مشکل کار مدیر کمپین، مدیر روابط عمومی، مدیر تبلیغات، مشاور رسانه‌ای، مشاور تبلیغات، مشاور بخش پیش‌فروش مستقیم، کمپراپک، تیزر ویڈیو، تیزیر، تیزر اجرائی و… تشکیل شد و نسبت به طراحی کمپین و برنامه‌ریزی برای اکران اقدام کردمان.

درباره انیمیشن سینمایی «بچه زرنگ»

دارد یا خیر؟ اگر ما توجه نشودن غیرعالمی است، در ناخودآگاه‌هاشان، نینده اول داستان که یک روایت واقعی و از معجزات امام رضا(ع) است نیز غیرعالمی جلوه می‌کند و این شکل افرومیک بزرگ است. خود چیزی که در مخاطب اصلی یک انیمیشن کودکان مستند در همچنین نسبت به آثار قبلی سازندگانش، یک پیشرفت بزرگ محسوب می‌شود. با این حال، بچه زرنگ، مصداق مناسبی برای طرح یک بحث مهم در سینماست. نکته مهمی که اغلب نادیده گرفته می‌شود این است که از تکنولوژی تولید انیمیشن تا تکنیک سینمایی از تکنیک‌های تا رقم هنری، مسیری ورودی دارد که باید طی شود. بچه زرنگ، دوسوم مسیر را با موفقیت طی می‌کند اما گام اصلی نهایی یعنی رقم کار به مراتب از تکنیک اثر پایین‌تر است. این البته به آن معنا نیست که بگوییم با یک اثر بد یا ضعیف روبه‌رو هستیم؛ بلکه آنچه می‌بینیم به‌طور کلی اثری متوسط در سطح سینمای ایران یک انیمیشن خیلی خوب محسوب می‌شود. بچه زرنگ از نظر قصه‌گویی هم از دو اثر قبلی (شاهزاده روم و فیلیشاه) تا حدی جلوتر است که این را پیش از خلاقیت سازندگان باید مدیون هایتو بازیگری بزرگ باشد. این فیلم یک اقتباس یا نسخه‌پردازی از پرنسس مونوتزه، میزانی است که سعی در ابرازتوجه دادن آن وجود داشته است. روح جنگل و دوستیگی حیوانات در مواجهه با شکارچیان انگیزه اصلی کاربندی و همچنین نرخی خاص مانند نمای تصمیم‌گیری بچه زرنگ، مسئله ایجاد واقعیت کمدی مانند روزآزوبانی بیرون، هم با حال و هوای نوستالژیک کارتون فورتالیته‌ها می‌رود. اما اساسی از مهم‌ترین ایرادات فیلمنامه همین کمدی است که به نفع و منفق روایتی اثر مانند مذکور آسیب جدی وارد می‌کند. اگرچه این به اندازه‌ای نیست لحظاتی چند را می‌توانیم سبب مخدوش و امکان‌ناپذیری و عمیق شدن آن در تماشاگرانی بسازیم. تغییر لحن‌های بیاسی فیلمنامه اتفاقاً مخاطب با یاد آثار افرومسانی می‌اندازد. حال بچه زرنگ در ایده مدست است که می‌خواهد باوقهرمانان هالیوودی باشد اما در رقم مدیون ویگی‌ها را درون خود دارد. با وجود ایرادات مطرح‌شده، پیشرفت تکنیکی ایراد اساسی دیگر و مرتبط با نکته یک تریب و اتصال دو ماجرای واقعی و غیرعالمی با یکدیگر است. در بخش‌های انیمیشن داستان هم آرام‌آرام روشن می‌شود. همچنین عده ایرادات نسبت به آثار قبلی بهبود یافته‌اند و این مسیر صودی خودبخود بخش‌های انیمیشن‌هایی بافرزنده کوچک‌تان از هم‌پرسا شده که آیفالک بقیه واقعی است و وجود درخشان، حتی در سطح جهانی است.

ادامه از صفحه ۱۲

ادامه در صفحه ۱۳