

هشدار به مسئولان

# انیمیشن ایرانی در حال مهاجرت



مصطفی قاسمیان خبرنگار

انیمیشن در ایران مسیر پر فراز و نشیبی طی کرده است و حالا در جایی ایستاده که بخش مهمی از جریان اکران سینمایی در دستان این هنر صنعت است؛ در جشنواره فیلم فجر امسال هم چهار اثر در بخش

**مدیر گروه هنر پویا در گفت‌وگو با «فرهیختگان»:**

## سوپر وایزرهای انیمیشن «شاهزاده روم» مهاجرت کرده‌اند

نمایش موفق «بچه‌زنگ» در سینما، دوباره توجهات بسیاری را به سمت صنعت پویانمایی ایرانی معطوف کرده است. این اثر که در گروه هنر پویا به‌عنوان موفق‌ترین شرکت تولید پویانمایی‌های بلند سینمایی ساخته شده، محصولی در ادامه «شاهزاده روم» و «فیلشاه» به شمار می‌آید که مانند آنها، نگاهی داستانی به یک قصه‌مذهبی دارد. تهیه‌کننده هر سه این آثار، حامد جعفری است که مدیریت عامل گروه هنر پویا را برعهده دارد. طبعاً او به‌عنوان یکی از چهره‌های پشت صحنه موفقیت این ۳ محصول، از بهترین کسانی است که می‌تواند درباره صنعت پویانمایی ایران سخن بگوید.

□ □ □

**شما اصلی‌ترین مساله پیش‌روی صنعت انیمیشن ایران را چه می‌دانید؟**

به‌نظرم شناخت صحیح از صنعت، جز آثار تجربی و کوتاه که تولید آن حول یک فرد یا تیم کوچک انجام می‌شود، در همه‌جای دنیا، انیمیشن رایج تولید کمپانی محزوم می‌دانند و شاید یکی از علت‌های مهم این امر، زمان بر بودن ساخت انیمیشن است که یک تیم باید سه تا پنج سال در کنار هم برای آن زحمت بکشند، درحالی‌که فرآیند ساخت یک فیلم ژانل عموماً دو تا چهار ماه زمان می‌برد. پس این اجباب می‌کند که یک ساختار حساب‌شده، دقیق و منسجم برای ساخت یک اثر وجود داشته باشد. در گذشته متأسفانه نگاه صحیح که نگاه کمپانی محزور به بحث انیمیشن است، کمتر مورد توجه قرار گرفته و عمده حمایت‌ها و تزریق‌های مالی خارج از ساختار کمپانی یا استودیوها اتفاق افتاده است. لذا مشاهده می‌کنیم که آن مسیر به نتیجه نرسیده است. خود من پروژه‌های زیادی می‌شناسم که سرمایه‌نهادهای فرهنگی کشور را جذب کرده، اما به تولید نرسیده، ناقص مانده یا با شکست اقتصادی مواجه شده است. پس بایستی شناخت مسئولان فرهنگی کشور راز موضوع انیمیشن دقیق‌تر کنیم تا اگر می‌خواهند قدمی بردارند، بدانند الزامات این حوزه‌از رهگذر کمپانی‌های استودیوهای گلدرد. یکی از ویژگی‌های مهم کمپانی، این است که رسوب تجربه در ساختار کمپانی شکل می‌گیرد و این باعث می‌شود که این تجربه به‌پایه‌پایه به ارتقای کیفیت آثار بینجامد. به‌عنوان مثال اگر گروه هنر پویا را مشاهده کنید، از شاهزاده روم به فیلشاه و بعد به بچه‌زنگ می‌توانید رشد کیفی رایله‌پله ببینید، درحالی‌که تقریباً همه عوامل از شاهزاده روم به بچه‌زنگ به دلایل مختلف تغییر کردند و این تغییر مانع رشد کیفیت نشده است. دلایلش آن است که ما نتوانستیم به رسوب تجربه در ساختار کمپانی برسیم. البته این هم اکتشاف ما نیست و در دنیا به همین شکل است.

**آیا این طور که گفته می‌شود، مشکل نیروی انسانی در حوزه انیمیشن وجود دارد؟**
مساله نیروی انسانی در کشور یک مساله عمومی است و به‌صنعت انیمیشن اختصاص ندارد. نیروی انسانی متخصص، یعنی کسی که کار را به درستی فرا گرفته، در یک پروژه واقعی تجربه کسب کرده و پله‌پله رشد کرده تا به جایی رسیده که بشود در پروژه‌های جدی به‌اوقتی‌ی‌ها و گذاری کرد. اما در کشور اساساً طراحی صحیحی برای رسیدن به این فرآیند وجود ندارد و سیستم آموزشی متکی به این نیست که بچه‌ها در یک مدل پلکانی رشد کنند و رفته‌رفته هم بحث‌های نظری و هم بخش‌های عملی را بیاموزند و سپس به کارآموزی بروند و بعد بتوانند وارد استودیوها شوند. معضل دیگر نیروی انسانی، تمرین نکردن و عدم تعهد به کار گروهی است. در ساخت انیمیشن، اشخاص باید بتوانند در کنار هم و در دریک کار گروهی، کار یکدیگر را تکمیل کنند، مثلاً بخش اول یک تسک را یکی انجام دهد و بخش دوم آن را دیگری و این کار جمعی و گروهی، یک رشد یافتگی می‌خواهد. در حوزه انیمیشن، خوشبختانه عموم نیروها جوانند. یعنی افراد خلاق، پرنانرژی و پانگیزه‌زنده، اما روی دیگر این سکه، ضعف‌هایی هم هست، مثلاً جوان‌ترها معمولاً برنامه‌های آتی‌شان را دقیق، تنظیم نکرده‌اند و ممکن است برنامه‌شان چند بار تغییر کند یا به‌عنوان مثال دیگر، جوان‌ترها عموماً دنبال خودی‌نشان دادن هستند و این باعث می‌شود خیلی جاه‌آبادشان با کار گروهی در یک جوی نرود.

**چرا گفته می‌شود مهاجرت در صنعت انیمیشن زیاد است؟ آیا از نیروهای گروه هنر پویا کسانی را به علت مهاجرت از دست داده‌اید؟**
بله، تقریباً همه سوپروایزرهای پروژه «شاهزاده روم» مهاجرت کرده‌اند. البته این مساله منحصر به صنعت انیمیشن نیست. علت آن هم مسائل اقتصادی و خصوصاً تفاوت قیمت ارز است، چون متخصصان این حوزه می‌توانند همان خدمتی را که اینجا انجام می‌دهند، جای دیگری با درآمد قابل توجه دلاری داشته باشند. از قضا وقتی بچه‌ها وقتی به یک پروژه خارجی وارد می‌شوند، به‌لوازم کار بیشتر ملتزمند. به‌همین دلیل هم ایرانی‌های شاخصی در خارج از کشور داریم که در حوزه انیمیشن فعالند. مثلاً الان یکی از آرث دایرکتورهای دیزنی یک ایرانی است که همین جا درس خوانده و کارآموزی کرده، کار کرده و بعد مهاجرت کرده. یا مثلاً وقتی به تیتراژهای انیمیشن‌های موفق نگاه می‌کنیم حتما اسم ایرانی‌ها را هم در آنها می‌بینید.

ویژه انیمیشن سینمایی حضور دارند. این سال‌ها امیدواری به آینده درخشان انیمیشن ایرانی بیش از پیش شده است. جوان‌هایی که در این عرصه حضور داشتند چنان خودشان را اثبات کردند که دیگر بدنه سینما و مسئولان سینمایی کشور نمی‌توانند آنها را نادیده بگیرند. در ادامه، گفت‌وگوی «فرهیختگان» با دو تن از انیمیشن‌سازان را می‌خوانید که درمورد رویه‌ها و موانع پیش‌روی تولید تا اکران انیمیشن در سینمای

**آیا مدیران فرهنگی از صنعت انیمیشن به اندازه کافی و به شکل درست حمایت می‌کنند؟**

قدم نخست برای حمایت از انیمیشن همان شناخت درست از این صنعت است که در پاسخ به سوال اول گفتم. مدل اشتباه حمایتی، تأسیس بنیاد و اداره و نهادی مشابه هزار اداره دیگر است. مثلاً الان بنیاد بازی‌های رایانه‌ای چه تاثیری بر صنعت بازی داشته که همان تجربه را دوباره تکرار کنیم؟ پس باید اول صنعت را درست بشناسیم و بعد مطالعه کنیم تا ببینیم مدل‌های موفق حمایتی این حوزه‌ها در دنیا چیست و از آنها الگو گرفت و بومی‌سازی کرد. من فکر می‌کنم آن مدل‌ها قطعاً بنیاد و اداره کل و سازمان و... نیست. مگر صد اوسیمیا این چیزها را ندانست؟ اما می‌بینید اگر رشدی در این صنعت اتفاق افتاده، متکی به برنامه‌ریزی‌ها و سیستم‌گذاری‌های نهادهای فرهنگی حاکمیتی و دولتی نبوده و همین قدم‌های موفق اندکی که برداشته شده هم در بخش خصوصی برداشته نشده و مهم است که این را متوجه شویم. اگر این فهم اصلاح شود، برنامه‌ها، حمایت‌ها و تصمیمات حاکمیتی و دولتی هم بهره‌ورتر، کارا تر و اثربخش‌تر می‌شود.

**شما دقیقاً نیازمند چه اقدامی از سوی مدیریت فرهنگی هستید که سرعت رشد کار را بیشتر کند؟**

چیزی که من می‌فهمم الان مهم‌ترین اقدام باید بیشتر متمرکز به حمایت‌های پس از تولید باشد تا حمایت‌های قبل و حین تولید. البته درباره حمایت‌های بخش قبل و حین ساخت آثار انیمیشنی، نکاتی دارم که چون مفصل است محل طرح آن اینجا نیست، ولی آن چیزی که الان مهم‌تر از همه اینهاست، حمایت‌های ناظر به پس از تولید است، به‌عنوان مثال می‌گویم، مثلاً دولت بگوید انیمیشن‌های سینمایی اجازه دارند خارج از نوبت اکران شوند یا نقش آفرینی نهادهای فرهنگی مختلف را که ممکن است با ورود سلیقه‌ای به این حوزه یا اکران هم‌زمان فیلم مشابه، صدماتی وارد سانس و سالن ایجاد کنند، محدود کند و مثلاً تعدادی سالن و سانس را برای انیمیشن‌ها تضمین کند، یعنی دولت در حوزه حمایت‌های مختلف مثل حمایت‌های تبلیغاتی، معرفی بهتر اثر و مشوق‌هایی برای تضمین موفقیت پروژه‌های ساخته‌شده می‌تواند نقش کلیدی داشته باشد تا نمره آن ایجاد الگوهای موفق برای سرمایه‌گذاران باشد و در سرمایه‌گذاران این حس را ایجاد کند که ورود به این حوزه با احتمال بالاتری منجر به موفقیت خواهد شد. اما فعلاً دولت مسیری را انتخاب کرده که به‌نظرم من اشتباه است و باید صبر کنیم تا منافع و مضرات آن مشخص شود و بعد درباره‌اش صحبت کنیم.

**پس سیاست‌گذاری دولت به نحوی نیست که به نفع صنعت انیمیشن باشد؟**
نیست خیر. دولت برای توسعه این حوزه متعهد است، اما دو دلیل، باعث شده سیاست‌گذاری‌های جدیدی که دارد انتقادی می‌افتد، سنخیت و همخوانی بالایی با صنعت انیمیشن نداشته باشد؛ دلیل اول شناخت ناکافی مشورت دهندگان به دولت از صنعت انیمیشن است و دلیل دوم این است که موفقیت‌های صنعت انیمیشن کشور تا امروز، ناشی از ریل‌گذاری‌های نهادهای فرهنگی نبوده است و اگر به اشتباه فکر کنیم به دلیل سیاست‌های گذشته این موفقیت‌ها کسب شده، مسیر اشتباهی را برای آینده‌ترسیم خواهیم کرد. مثلاً ببینید الان در برنامه هفتم توسعه، گفته شده باید در طول این برنامه هفت هزار و چند صد ساعت انیمیشن ساخته شود. خوب این هفت هزار ساعت براساس کدام ظرفیت و مطالعه، و پیشنهاد شده؟ یا نکته دیگری درباره ایجاد کارخانه‌های نوآوری که برای هر استان پیشنهاد شده. به‌نظرم می‌رسد اینها نکاتی است که درمورد آنها کمتر فکر شده و احتمالاً ناشی از عدم شناخت دقیق از این صنعت است. راهکار هم به‌نظرم این است که به‌جای جلسات تشریفاتی و مشورت با غیرمتخصصان باید از فعالان اصلی این صنعت و مدیران استودیوهای موفق مشورت گرفته شود تا سیاست‌ها با تنظیم شود و مقرون به نتیجه مطلوب شود. به‌نظرم می‌شود با مشوق‌هایی انگیزه‌هایی برای ایجاد زیرساخت و پول‌ساز شدن این صنعت به وجود آورد.

**آیا صنعت انیمیشن بدون حمایت بخش دولتی و حاکمیتی می‌تواند سرپا ماند؟**
بله، حتماً. اصل بر این است که گردش مالی مقرون به‌صرفه در این صنعت شکل بگیرد.

**شما فیلم انیمیشن قبلی خود را بدون حمایت دولتی ساختید. ولی برای بچه‌زنگ از کانون پرورش فکری حمایت گرفتید. چرا این اتفاق افتاد؟ نمی‌توانستید مستقل بسازید؟**

اینده هر سه فیلم ما متعلق به اشخاص حقیقی از بیرون مجموعه بوده است. ما ایده‌های پیشنهادی را گرفتیم و در یک فرآیند شناهدی آنها را به طرح، سناریس، فیلمنامه و نهایتاً به استوری ریل تبدیل کردیم و وقتی به استوری ریل آثار رسیدیم، در این مرحله تازه رفتهیم سراغ اینکه سرمایه‌گذار جذب کنیم. در همه کارها هم با ریمان هم اهمیت داشته که سرمایه‌گذار چه ارزش افزوده‌ای می‌تواند برای ما داشته باشد. سرمایه‌گذاری بنیاد سینمایی فارابی در پروژه شاهزاده روم، درست یک روز قبل از اکران سراسری فیلم اتفاق افتاد! اسنادش هم موجود است، حتی خیلی به مرحله پرداخت پول نرسید چون قرار بود فارابی پولی پرداخت کند و درآمدی داشته باشد و وقتی اثر موفق شد این دو با هم سریه‌سرسر شد و اساساً دیگر نیازی به پرداخت نبود! در فیلشاه بعد از ورود به فرآیند تولید اثر ابتدا سرمایه‌گذاری بنیاد سینمایی فارابی را داشتیم و چند ماه بعد هم موسسه تصویر شهر متقاضی سرمایه‌گذاری در اثر شد که البته هر دو از فروش فیلم سود بردند. در بچه‌زنگ هم پیشنهادهایی – چه از بخش خصوصی و چه از بخش حاکمیتی – برای سرمایه‌گذاری در این فیلم داشتیم که همه آنها هم بعد از آغاز فرآیند تولید بود. ما کانون پرورش فکری کردکان و نوجوانان را به دلیل

ایران گفتند. یکی از آنها حامد جعفری، مدیر گروه هنر پویا است که به گفته خودش سه انیمیشن پرمخاطب سینمای ایران را ساخته است و دیگری محمد خیراندیش کارگردان «پسردلفینی» است که پرفروش‌ترین اثر ایرانی در خارج از مرزهای ایران را ساخته و اکران کرده است. نکته حائز اهمیت این گفت‌وگو هشدار است که آنها درخصوص پدیده مهاجرت انیمیشن‌سازان ایرانی دادند.

## مهاجرت کرده‌اند

از رش‌های افزوده مهمی که ایجاد می‌کرد انتخاب کردیم. کانون سالیان سال در تولید محصولات حوزه کردک و نوجوان فعالیت کرده بود. حلقه مفقوده استمرار ارتباط با مخاطب در حوزه انیمیشن، مربوط به محصولات جانبی آن است و ما ما همین نگاه، که همکاری استراتژیک را با کانون تعریف کردیم که شاهد موفقیت این همکاری هم هستیم، شما فروش بی‌سابقه ۱۲ میلیارد تومانی محصولات جانبی بچه‌زنگ در راند اول تولید محصولات مرتبط با این اثر را ببینید که ناشی از به فروش رسیدن کل محصولات جانبی آن بود. این اتفاق محصول حضور کانون در پروژه بچه‌زنگ است که ارتباطی به وابستگی کانون به دولت هم ندارد. ما کانون را به‌عنوان سرمایه‌گذاری می‌بینیم که توانمندی‌هایی داشته و توانستیم باهمدپیگریک اتفاق بزرگ‌تری را رقم بزنیم. امیدواریم اقدامات دیگری هم بتوانیم بدهیم که به توسعه این صنعت کمک کند، چراکه معتقدم مجموعه آثار گروه هنر پویا، در همه این سال‌ها پیش‌رو بوده و به رشد صنعت کمک کرده و در هر اثری یک گام صنعت را جلو برده است. یک مثال ساده می‌زنم. وقتی سال ۹۳ برای اولین بار خواستیم شاهزاده روم را به جشنواره فجر برسیم، هیات انتخاب آن را پذیرفت، اما در بخش اصلی قرار نگرفت و مالوح تقدیر ویژه دبیر جشنواره را از آقای رضاداد گرفتیم. در فیلشاه ما جرایم یک قدم جلوتر رفت و یک انیمیشن توانست به بخش مسابقه سوای سیمغ راه پیدا کند که این خیلی دستاورد مهمی بود. هرچند بعداً اعضای هیات داوران گفتند که فیلم را داوروی نکردند و این بر خلاف آیین‌نامه بود، ولی باز هم حضور در بخش مسابقه، یک کمک و اتفاق مهم برای صنعت انیمیشن بود.

در بچه‌زنگ ما علاوه بر اینکه فیلم را در بخش مسابقه سوای سیمغ داشتیم، شبیه جشنواره‌های درجه‌بد دنیا، با یک انیمیشن سینمایی با آثار ژانل رقابت کردیم و اتفاقاً فیلم در همه بخش‌هایی که می‌توانست رقابت کرد و نامزد شد. اینها دستاوردهای مهمی است.

**آیا خروجی کمپانی هنر پویا که هر سه یا چهار سال یک اثر بلند سینمایی است، برای کمپانی بودن کافی است؟**

باید به چند نکته توجه کنیم. در این ۱۷- ۱۶ سال فعالیت گروه هنر پویا، هیچ مجموعه دیگری را سراغ ندادید که در بخش خصوصی دوام آورده باشد و این مدت طولانی متمرکز بر سینمای انیمیشن کار کرده باشد. هیچ مجموعه دیگری را هم سراغ ندادید که سه فیلم بلند سینمایی ساخته و اکران کند و پرمخاطب‌ترین آثار انیمیشن تاریخ سینمای ایران هم باشد. این را هم در نظر بگیرید که همین شرایط اقتصادی به تنهایی، برای از بین رفتن یک مجموعه خصوصی مثل هنر پویا کافی بوده است اما به لطف خدا هنر پویا باقی مانده است. مشکلات زیادی هم سر راه هنر پویا بوده یا به وجود آمده که همه آنها با لطف خدا حل شده‌اند. مثلاً در حوزه منابع انسانی هم اشخاص بودند که از نیروهای کلیدی مجموعه هنر پویا محسوب می‌شدند و جایی حس کردند که اگر نباشند، مجموعه موفق نمی‌شود و از این قطار پیاده شدند. اما پروژه بهتر و شاید به‌سامان‌تر هم به‌ثمر رسیده؛ آن قدری که امروز بشیمانند و تلاش می‌کنند بگویند پروژه‌ها، پروژه‌های آنهاست و همه موفقیت‌ها از آنهاست! به هر حال باید این را هم بپذیریم که بخشی از دلیلی که ما نتوانستیم در این سال‌ها، بیشتر از سه فیلم به اکران برسانیم، کرونا هم بوده است. ما سال ۹۴ اعلام کردیم می‌خواهیم طی ۱۰ سال به نقطه‌ای برسیم که هر سال یک فیلم در سینمای برای اکران داشته باشیم. اگر کرونا اتفاق نمی‌افتاد، به‌نظرم می‌توانستیم تا ۱۴۴ تا به آن برسیم. حتی الان هم امید داریم که با دو واسه سال تاخیر، بتوانیم آن برنامه را محقق کنیم. مدل کار کمپانی‌های انیمیشن در دنیا، برای افزایش تولیدات این است که بر اساس گردش مالی خوبی که دارند، هر چند ماه یک بار یک پروژه سینمایی را استارت می‌زنند. این باعث می‌شود که بعد از سه یا چهار سال اول، به فواصل منظم یک فیلم برای عرضه در سینما داشته باشند، اما ما اینجا همیشه محدودیت منابع مالی داریم و شرایط اقتصادی اینطور است که هر چند هر تلاش می‌کنیم، باز گردش نقدینگی مناسب را نمی‌توانیم حفظ کنیم و ما مدام از شرایط اقتصادی کشور شگفت می‌خوریم. پس آن چیزی که مانع اصلی تعدد تولیدات شده، اقتصاد ناپایدار و تورم بالا بوده و شاید در چنین شرایطی همین که علی‌رغم همه مشکلات اقتصادی، توانسته‌ایم سر پا بمانیم، خودش یک دستاورد است.

**به نظر شما نگاه مخاطب عام به انیمیشن‌های ایرانی چطور است؟**

مخاطب با وجودی که محصولات روز دنیا را تماشا می‌کند و تفاوت کیفی بعضاً جدی بین بعضی محصولات داخلی و خارجی می‌بیند، باز هم این انعطاف و پذیرش را دارد که از محصولات داخلی استقبال کند. به‌نظرم این امر تکلیف مسئولان کشور را سخت‌تر می‌کند، چون مخاطب به محتوای داخلی علاقه نشان می‌دهد و ضعف تکنیک را با دیده‌ا اغماض می‌پذیرد تا محتوای مطلوب داخلی را به دست بیاورد.

**شما موفقیت آثاری مثل «پسردلفینی»، «لوتیو» و «بچه‌زنگ» را نشانه پیشرفت سریع صنعت می‌دانید یا اینهاکت ستاره‌ها نیستند که طی یک روند طبیعی موفق نشده‌اند و حاصل اتفاقند؟**

لااقل موفقیت محصولات هنر پویا حاصل اتفاق و تصادف نیست. بین حدود ۴۰ انیمیشنی که در سینماهای ایران اکران شده، فقط سه انیمیشن سینمایی هستند که توانسته‌اند بیش از یک میلیون مخاطب جذب گیشه کنند و از قضا هر سه تای آنها آثار گروه هنر پویا هستند. پس این یک روند است، نه یک اتفاق. مهم‌ترین چیزی که من روی آن تأکید می‌کنم، این است که اگر می‌بینیم آثار هنر پویا پرمخاطب‌ترین محصولات انیمیشن تاریخ سینمای ایران بوده‌اند، نشان این است که مسیر کمپانی محزوری به نتیجه رسیده و به یک جریان فرهنگی تبدیل شده است، اما به این مساله کمتر توجه شده که یک جریان فرهنگی، توسط محصولات بخش خصوصی ایجاد شده است.

کارگردان انیمیشن

در گفت‌وگو با «فرهیختگان»:

### بسیاری از

**نیروهای «پسردلفینی»**

## مهاجرت کرده‌اند

مابین پویانمایی‌های ایرانی، تنها اثری که فروشی چشمگیر را در خارج از کشور تجربه کرده، پسردلفینی است که سال گذشته نیز در سینماهای کشور اکران شد و با وجود انتشار نسخه قاچاق، در زمان خودش رکورد پرتماشاگرترین پویانمایی ایرانی را هم شکست. حال حدود یک سال بعد از اکران موفق این فیلم در کشور، با محمد خیراندیش، کارگردان آن که در اثر قبلی همین گروه سازنده یعنی «فهرست مقدس»، طراحی کاراکترها را برعهده داشت، درباره مسائل مختلف صنعت انیمیشن گفت‌وگو کرده‌ایم که در ادامه می‌خوانید.

□ □ □

**شما به‌عنوان فعال صنعت انیمیشن، مساله اصلی این صنعت را چه چیزی می‌دانید؟**

فارغ از مسائل هنری و تکنیکی، مساله اصلی ما فروش است. به هر حال انیمیشن یک صنعت است و اگر بخش آخر حلقه سرمایه، تولید و فروش شکل نگیرد، چرخ انیمیشن نمی‌چرخد. اگر این اتفاق بیفتد، انیمیشن موقی می‌شود. این اواخر چند انیمیشن نشان دادند که این صنعت، ظرفیت خوبی برای شکل‌گیری این حلقه دارد. به‌نظرم اگر همین نسخه را برای بقیه انیمیشن‌های ایران هم بیچیم، صنعت انیمیشن ایران می‌تواند به‌عنوان یک صنعت توسعه‌گرا و حتی با قابلیت صادرات عالی به حرکتش ادامه دهد. در صنعت انیمیشن بعد از فروش گیشه، نوبت به کالاهای جانبی می‌رسد که در آن مرحله، IP می‌فروشند. یعنی مثلاً کمپانی که تولید البسه می‌کند، فقط هویت تجاری را اجاره می‌کند و بعد از تولید محصول، مثلاً ۳۰ درصد از سود آن به تولیدکننده انیمیشن می‌رسد. شما خبر دارید که امسال بعد از ۹۵ سال، حقوق تجاری میکی ماوس آزاد شد. البته الان هنوز هم ساخت فیلم در اختیار خود دیزنی است، اما دیگران می‌توانند محصولات جانبی آن را بسازند. یعنی کمپانی دیزنی برای ۹۵ سال از این کاراکتر سود برد!

**الان با وجود گیشه مناسب فیلم‌های انیمیشن، ساخت انیمیشن در ایران سوده نیست؟**

ببینید، منظور من از اینکه گفتیم حلقه کامل شود، همین بود. با این شرایط، سازندگان باید به فروش خارجی فکر کنند، وگرنه سوده نیست. پسردلفینی هم چون فروش خارجی داشت، سود کرد. فیلم ما در اکران داخلی ۲۴ میلیارد تومان فروخت که ۸ میلیارد تومان آن به صاحب فیلم برگشت. با ۸ میلیارد تومان، نمی‌شود انیمیشن بعدی تولید کرد.

**درباره فیلم‌های غیرانیمیشنی، خبر داریم که کف هزینه تولید به حدود ۱۰ میلیارد تومان رسیده است. در انیمیشن کف هزینه تولید یک اثر معمولی چقدر است؟ برای اثری مثل پسر دلفینی که مرزهای کیفیت فنی این صنعت را جابه‌جا می‌کند، چقدر است؟**

برای انیمیشن باید طور دیگری محاسبه شود. فیلم ژانل در یک بازه زمانی کوتاه فیلمبرداری می‌شود و در همان بازه، صاحب فیلم هزینه می‌کند، ولی تولید انیمیشن حداقل دو یا سه سال طول می‌کشد و حجم زیادی از هزینه هم در پیش‌تولید انجام می‌شود. در انیمیشن باید ۱۵۰ یا ۲۰۰ نفر در یک زمان طولانی درگیر کار باشند. با ارسال وقتی درباره هزینه ساخت پسر دلفینی از آقای همدانی سوال می‌کردند، ایشان می‌گفت حدوداً ۱۵ میلیارد تومان هزینه شده است.

**این ۱۵ میلیارد تومان امسال چقدر شده؟**

۵۰ میلیارد تومان. اسناداردها و رقم‌هایی برای دریافت حمایت وجود دارد که ما اینها را پر می‌کنیم. جالب است بعضی از دوستان و رقبای ما که البته تولید هم نمی‌کنند، همین اعداد را می‌دهند و من نمی‌دانم می‌توانند این کیفیت را ارائه کنند یا نه. عددی که امسال برآورد می‌شود، همین ۵۰ میلیارد تومان است. این هم چیزی نیست، یعنی یک میلیون دلار!

**خب ما با ریان زندگی می‌کنیم!**

بله، ولی الان ایناتورم ما می‌گوید حتی وقتی برای شبکه‌های هندی کار می‌کند، ماهی ۲ هزار دلار حقوق می‌گیرد. به هر حال این بازار جهانی و رقابتی است. اگر بخواهید استانداردی را رعایت کنید، باید بتوانید نیروهای متخصص را جذب کنید و نگه دارید. الان تیم پسر دلفینی پوسته اساسی انداخته، چون بسیاری از نیروها مهاجرت کرده‌اند. از ما مالیات می‌گیرند، ولی آن امنیت نیروی انسانی را که باید به ما بدهند، نداریم. ما اصلاً نمی‌توانیم طولانی‌مدت روی نیروی انسانی مان حساب کنیم. امروز سوپروایزری که به تاژگی کارش را شروع کرده بود، به من گفت کسی را به‌جای من پیدا کنید، چون از کانادا پیشنهاد کاری داریم! در انیمیشن حتی کنترل پروژه هم خیلی سخت است. مثلاً آخرین نرم‌افزار کنترل پروژه‌ای که در ایران داشتیم و اتفاقاً روسی هم بود، از هفته پیش فیلتر شد! کلی هزینه این چیزها می‌شود.