

رضا ارژنگی، نویسنده وکارگردان انیمیشن «یوز» در گفت‌وگو با «فرهیختگان»:

شخصیت «یوز» را با کمک بچه‌ها طراحی کردم

■ دنبال ایده‌ای بودم که ریشه‌اش ایرانی باشد



مریم فضایی

خبرنگار گروه فرهنگ

مهر اسمال، نه‌تنها برای بچه‌ها و دانش آموزان روز خاصی بود، بلکه برای یوز ایرانی هم روزی بیادماندنی شُشد. روزی که این موجود کمیاب و ارزشمند، از مناطق محافظت‌شده‌اش پا فراتر گذاشت و این بار روی پرده نقره‌ای خود را به نمایش گذاشت. انیمیشن «یوز»، که حدود یک هفته است به سسینماهای ایران آمده، یکی از ۲۰ انیمیشن تولید شده ایرانی است که توانسته توجه مخاطبان خردسال و کودک را جلب کند. ششاید حالا وقتی بچه‌ها نام «یوز» را می‌شنوند، دیگر تنها یک حیوان وحشی با خال‌های شکی به ذهنشان نرسد. بلکه یوز برای آن‌ها تبدیل به موجودی گرد و قلنبه با چشمانی درشت و معصوم شده است؛ همان چیزی که رضا ارژنگی، کارگردان و نویسنده، در مصاحبه‌هایش بارها درباره طراحی شخصیت اصلی و تأثیر انیمیشن روی کودکان توضیح داده است. تا امروز، که روز هفتم اکران «یوز» است، این انیمیشن توانسته بیش از ۴ میلیارد و ۵۰۰ میلیون تومان فروش داشته باشد و نشان دهد که آثار کودکانه با کیفیت می‌توانند هم مخاطب را خوشحال کنند و هم مسیر تازه‌ای برای تولید آثار فرهنگی در ایران باز کنند. با اینکه سرعت تولید انیمیشن در ایران بسیار کندتر از اساتنداردهای جهانی است و انگار که با یک پیکان قدیمی در این مسیر حرکت می‌کنیم، با این حال، انیمیشن‌های ایرانی در چند سال اخیر رنگ و بوی جهانی به خود گرفته‌اند و توانسته‌اند سینما را برای کودکان و نوجوانان جذاب‌تر و به‌یادماندنی‌تر کنند. برای اینکه از انیمیشن «یوز» بیشتر بدانیم به سراغ رضارژنگی و احسان کاوه کارگردان و تهیه کننده این انیمیشن رفتیم.

■■■

ایده اولیه «یوز» از کجا شکل گرفت و چه چیزی باعث شد این پروژه را شروع کنید؟

ایده اولیه این کار به سال ۱۳۹۶ برمی‌گردد. آن زمان من در جست‌وجوی یک ایده بودم و همواره دلم می‌خواست کاری انجام دهم که ریشه در ایران داشته باشد؛ چیزی که منحصربه‌فرد باشد و در کشور خودمان معنا پیدا کند. در ذهنم این بود موضوعی پیدا کنم که آن‌قدر خاص باشد که هر جای دنیا آرزو کنند چنین موجود یا پدیده‌ای را در کشور یا قاره خود داشته باشند. واقعیت این است که همه مسیرها در نهایت به یوز ایرانی ختم شد. هیچ چیزی نادرتر، کمیاب‌تر و ارزشمندتر از آن پیدا نکردم؛ به‌قدری که ارزشش از طلا هم بالاتر است. تصور کنید وقتی کمتر از ده قلابه از این گونه باقی مانده، یعنی ما با چیزی مواجهیم که اگر روزی (ان‌شاءالله هیچ‌وقت) از بین برود، تنها در موزه‌ها می‌توان آن را دید. همین شُشد که انتخایم قطعی شد. با خردم گفتم حالا اگر چنین حیوانی از وطن دور شود چه اتفاقی می‌افتد؟ او را در نقطه‌ای از دنیا قرار دادم که درست در تقابل با سرزمین اصلی‌اش باشد. از همین جا کم‌کم به داستان رسیدم. البته هنوز هم کمی تردید دارم که این تصمیم درست بوده یا نه، چون می‌دیدم دوستانم تلاش می‌کنند در داستان پیچ‌وخم‌های عجیب‌وغریب بگذارند. اما تصمیم گرفتم روند خطی ساده‌ای را دنبال کنم، به‌دور از هرگونه فراز و فرودهای پیچیده یا چالش‌های متنگین بزرگسالانه. خوشبختانه یک حصار دیگر هم برای این فیلم‌نامه در نظر گرفتم؛ پرهیز از هر نوع شوخی یا محتوای بزرگسالانه. به باور من، سینمای کودک یک امانت است. بچه خود من هم قرار است فیلم دوستام را ببیند و طبیعتاً توقع دارم آن‌ها خطوط قرمز را رعایت کنند، الفاظ ناپسند به کار نبرند و پوشش نامناسبی نشان ندهند. این قاعده در همه‌جای دنیا رعایت می‌شود. حتی

در دیزنی هم وقتی سعی کردند برخی مسائل مثل موضوعات رنگین‌کمانی و گرایش‌های خاص را گسترش دهند، با واکنش و بایکوت مواجه شدند؛ چراکه مفهوم «خانواده» در همه جای دنیا معنای مشترکی دارد و باید از آن محافظت کرد. به خاطر همین، خنداندن مخاطب در سینما واقعاً سخت است. مخاطبی که امروز در سینما حضور دارد با فیلم‌هایی بزرگ شده که بیشتر آن‌ها مخصوص بزرگسالان هستند. بنابراین معیار خنده و طنز را هم با همان فیلم‌ها می‌سنجند. به همین دلیل ممکن است این فیلم از نگاه آن‌ها چندان خنده‌دار به نظر نرسد. با این حال، بچه‌ها با همان لحظات ساده هم می‌خندیدند و این برای من ارزشمند بود.

بسا توجه به فاصله زمانی طولانی از ایده تا ساخت، چه چالش‌هایی داشتید؟

حتی همین جنگ اخیر هم می‌خواست یکی دو ماه پروژه را به تأخیر بیندازد، اما چون من خیلی مصمم بودم که کار حتماً تمام شود، اجازه ندادم این اتفاق بیفتد. نهایتاً هم بیش از یک یا دو هفته فاصله‌ای ایجاد نشد. اما همه برنامه‌ها با شیوع کرونا به هم ریخت. واقعاً وحشتناک بود. تصور کنید ما در مهم‌ترین مرحله کار، یعنی استوری‌برد، باید حتماً کنار کارگردان فیزیکال حضور می‌داشتیم، اما این بخش حیاتی را ناچار شدیم به‌صورت آنلاین انجام دهیم و همین ضربه بزرگی به روند کار وارد کرد.

با وجود این فاصله زمانی، چگونه توانستید شوخی‌ها و لحظات داستان را به‌روز نگه دارید؟

خب اینکه پیوستگی داستان به هم نخورده و متن و شوخی‌ها عجیب‌وغریب نیستند که خیلی دور باشند و بچه‌ها با آن می‌خندند که این برای خود من خیلی جالب بود. وقتی شنیدم طرح از ۹۶ آمده، کمی تعجب کردم، اما خوشحالم که متن هنوز به‌روز و جذاب است. در یکی دو سال اخیر تلاش کردم کمی رنگ و لعاب تازه به کار بدهم تا فیلم به‌روزر به نظر برسد، اما هسته مرکزی فیلم همان چیزی است که در سال ۱۳۹۶ ساخته شد.

یوز شخصیت‌های زیاد و پیچیده‌ای ندارد. درباره طراحی شخصیت یوز توضیح می‌دهید.

وقتی با بچه‌ها مشورت می‌کردم، آن‌ها معتقد بودند یوز ایرانی خیلی لاغر، عضلانی و خشک است. من در کارم بیشتر از واقعیت استفاده می‌کنم و بعد آن را با تخیل ترکیب می‌کنم. یوزی که ما در داستان داریم، از خانواده دور مانده و پدر و مادر بالایی سرش نبوده. بنابراین هیچ چیز بلد نیست؛ نه دویدن بلد است، نه کاری از دشتش برمی‌آید. همه چیز برایش صفر است. در نتیجه بیشتر وقتش در خانه می‌گذرد و فقط می‌خورد و می‌خوابد. همین باعث شده چاق شود. او اما دلش می‌خواهد برگردد و زندگی واقعی یک یوز پلنگ را تجربه کند. دیدن آن زندگی برایش تبدیل به یک آرزو شده بود.

چه جالب که در پیش تولید، با بچه‌ها مصاحبه داشتید و به‌نوعی از آن‌ها برای طراحی شخصیت‌ها کمک گرفتید.

بله، سلیقه‌ها متفاوت است و ریشه آن به تجربه‌ها و ناخودآگاه دوران کودکی برمی‌گردد؛ همان چیزهایی که در خانواده و سبک زندگی دیده‌ایم، بعدها در انتخاب‌ها و حتی نگاه ما به یوز هم تأثیر می‌گذارد. با این حال، من بچه‌ها را در این روند دخیل می‌کردم. می‌دانستم سلیقه‌ها متفاوت است، اما هم‌شان این توده گرد و چاقالو را تأیید می‌کردند. مثلاً وقتی بحث رنگ پیش آمد، بعضی‌ها رنگ نارنجی یا قرمز و نارنجی را پیشنهاد می‌دادند، اما بیشترشان همان زرد نخودی را انتخاب کردند. همین باعث شد مسیر مشخص شود و بدانم به کدام سمت باید بروم. در نهایت، همه با ماداهایشان یک دایره

احسان کاوه، تهیه‌کنندهٔ انیمیشن «یوز» در گفت‌وگو با «فرهیختگان»:

حمایت از انیمیشن، حمایت از آیندهٔ کشور است

کرده‌اند تا روی فروش و اکران خارجی و شرکت در جشنواره‌ها فعال باشند.

یکی از بخش‌های بسیار مهم انیمیشن که می‌تواند به فروش و موفقیت آن کمک کند، مربوط به صنایع فرهنگی است؛ یعنی آثار که از طراحی کاراکترها به وجود می‌آیند، مثل عروسک‌ها، لوازم تحریر و سایر محصولات. اتفاقی که برای «یوز» افتاد این بود که در نمایشگاه ایران نوشت حضور داشت و به‌نوعی کمک کرد تا بچه‌ها با آن آشنا شوند. برنامه‌ای برای توسعه این بخش دارید؟

بله، انیمیشن در بازار پردازی بسیار مستعد است، چون مالکیت کامل IP هر کاراکتر در اختیار شماست و می‌توان روی آن کار کرد. منظورم از مالکیت، سازمان سینمایی سوره است که می‌تواند اقدام کند. از طرف من، به عنوان تهیه‌کننده، کار کردن با یک استودیو خیلی لذت‌بخش است. سوره یک استودیو است. در ایران، تولیدکنندگان یا دفاتر فیلم‌سازی محدود هستند و فقط گروه خاصی می‌توانند کار کنند. نهاد‌های بزرگ مثل صداوسیما هم اتمام پروژه را در بخش از درِچه‌های خودشان می‌بینند. اینکه یک استودیو انگیزه داشته باشد برای بازار پردازی، توزیع بین الملل و شرکت در جشنواره‌ها، خیلی ارزشمند است. گرچه هیچ نفع مالی به تهیه‌کننده نمی‌رسد، اما این تثبیت فضای تولید انیمیشن ایران را به همراه دارد و به‌صورت غیرمستقیم به همه کسانی که در این حوزه هستند، سود می‌رساند. من فکر می‌کنم سازمان سینمایی سوره چشمهٔ شگامان این عرصه است و توانسته پردازش خوبی انجام دهد. به همین دلیل، در نمایشگاه نوشت افزار ایرانی هم استقبال بسیار خوبی شد و حجم زیادی فروش رفت، به‌طوری که انبارها کاملاً خالی شدند.

آیا به فکر ساخت فصل بعدی «یوز» هستید؟ چه تصویری از آینده این پروژه دارید؟

اول باید ببینیم استقبال مردم چگونه است و بعد ببینیم چه ایده‌هایی به ذهن می‌آید. اما دادن ردِ IP می‌تواند شامل ساخت شخصیت جدید، ساخت سینمایی یا سریال باشد. برخی کاراکترهای این فیلم ظرفیت این را دارند که

می‌کشیدند و همان دایره، نمادی از یوز ما شد.

انتخاب صدایشه‌ها چگونه انجام شد؟

در ایران، صدای شخصیت‌های تیلی که تاکنون ساخته شده‌اند برای بچه‌ها آشنا هستند و من هم نخواستم این روند را بشکنم. حتی واقعیت این است که از طرف سازمان سینمایی سوره مأموریت داشتم چند شخصیت و دوبلو ر جدید معرفی کنم. ما تلاش کردیم به جای آقای حامد عزیزی (که دوست ۱۵ ساله من است) افراد دیگری را تست کنیم، اما همه این تلاش‌ها با شکست مواجه شد. در نهایت با خود حامد تماس گرفتم و او تنها با گفتن اولین دیالوگ نشان داد که این نقش متعلق به اوست. یکی از بهترین انتخاب‌های ما هم مهدی ثانی خانی برای شخصیت «بابی» بود که گریه خاص با صدایی که نمی‌توان مشابه آن را پیدا کرد. صدای مهدی ثانی خانی واقعاً یونیک و منحصربه‌فرد است؛ چرک، پر از خش و در عین حال پر از استعداد. پس از آن، نقش «دایی هوشنگ» و «بچگی‌های یوز» را هم خود حامد عزیزی صداگذاری کرد. همچنین فرزاد حسنی برای شخصیت منفی داستان انتخاب شد.

در شوخی‌های فیلم تا چه حد از فضای روز استفاده شده است؟

واقعیتش این است که این موضوع را از من خواستند. تا جایی که نفوذش باعث نشود خطر سبب داستان به هم بریزد، آن‌ها پیشنهاد کردند چند شوخی ایستاکرامی هم اضافه کنیم. مخاطب ما بچه‌ها هستند و تا جایی که فحش یا بی‌تریتی نباشد، این تغییرات برای به‌روز کردن فیلم انجام‌شد. با اینکه ۹۰ درصد شوخی‌های ایستاکرامی قابل پخش نبود، اما به به‌روز شدن فیلم کمک کرد.

از انیمیشن‌های ایرانی چه اثری را بیشتر دوست دارید؟

به‌نظر من بهترین انیمیشنی که در ایران ساخته شده و من دیدام، «بیعی قهرمان» است. من ۴۲ ساله بودم ولی واقعاً کیف کردم، به همسر گفتم این فیلم موفق خواهد شد. او گفت: «خیلی کار ساده‌ای است و ممکن است کمتر موفق باشد.» اما من معتقد بودم صداقت و اثرژی فیلم آن را جلو می‌برد. این فیلم برای من مثل یک چراغ و هشدار بود؛ فهمیدم چه خلاً بزرگی در بخش خردسال وجود دارد و چه فرصت عظیمی بسرای تولید آثار کودکان و درآمدزا داریم. «بیعی قهر مان»



حدود ۷۰ میلیارد فروخت و من آرزو دارم روزی بتوانم ۷۰ میلیارد به‌علاوه هزارتومن بفروشم تا پرفروش‌تر شود.

و انیمیشن‌های خارجی؟

دو انیمیشن من نظر کارگردانی و نویسنده‌نگی واقعاً چشمگیر هستند: اول «رتوی» (موش سرآشپز) که یک شاهکار تمام‌عیار است و دوم «داستان اسباب‌بازی ۴». این آثار برای من مثال‌های بارزی هستند از اینکه چطور داستان‌گویی و شخصیت‌پردازی می‌تواند مخاطب را با خود همراه کند و حتی بزرگسال‌ها را هم مجذوب کند.

به صورت کلی، از نظر شما یی که یک انیمیشن را نوسپندگی و کارگردانی کردید، اهمیت ساخت انیمیشن را چگونه می‌بینید و چرا این حوزه تا این حد تأثیرگذار است؟

اهمیت ساخت انیمیشن به واسطه تأثیر عمیقی است که بر ناخودآگاه و می‌رود و می‌بیند یک یوز باز ناراحت است، چون نمی‌داند از کجای دنیا آمده است. این تجربه به مانند کاشتن بذری در عمق ذهن کودک است. وقتی کودک از سینما بیرون می‌آید، ممکن است آن را فراموش کند و از خود آگاش بیرون برود، اما همان بذر هویت‌طلبی در ناخودآگاهش باقی می‌ماند. سال‌ها بعد، وقتی همان کودک اولین انیمیشن را می‌بیند، همان بذر فعال می‌شود و وقتی به ۳۰ یا ۴۰ سالگی رسید، ممکن است تصمیم بگیرد در کشور دیگری، در جای تنها، زندگی خود را بسازد. این اثرر عمیق و دیرپا، قدرت واقعی انیمیشن را نشان می‌دهد.

به نظر شما فضای انیمیشن‌های ایرانی در مقایسه با آثار جهانی چه تفاوت‌هایی دارد؟ آیا ایرانی‌ها می‌توانند این آثار را به راحتی به بچه‌هایشان نشان دهند؟

من نمی‌دانم چه اتفاقی افتاده، اما طی چند سال اخیر، نه در صنعت انیمیشن‌سازی و نه در حوزه بازی، روند موفقیت قابل توجهی دیده نمی‌شود. نمی‌دانم برای دیزنی چه پیش آمده که اگر آفرایشان یک در میان با شکست مواجه می‌شود، وقتی دقیق نگاه می‌کنید، می‌بینید دست‌روی نقاط حساسی گذاشته می‌شود که خانواده‌ها در آن‌ها احساس ناامنی می‌کنند. من با دولت آمریکا هیچ حرفی ندارم و آدم سیاسی هم نیستم، اما واقعیت این است که انیمیشن همیشه پناهگاه و مأمن کودکان بوده تا دیسروز، اما امروز دقیقاً برعکس عمل می‌کند. موضوعاتی انتخاب می‌شوند که به شکستن تابوها و قبح‌ها می‌پردازند و ذهن کودکان را به سمت چیزهایی می‌برند که پیش‌تر با آن‌ها مواجه نبوده‌اند.

پروژه‌های بعدی شما چیست؟ آیا قصد ادامه دادن «یوز» را دارید؟

من کلی ایده‌های خوب دارم؛ پر از احساسات و نکاتی که در «یوز» وجود نداشت. ایده‌هایی که بچه‌های ایران شایسته آن‌ها هستند.

یعنی «یوز» ادامه پیدا نمی‌کند؟

از طرف من نه. یوز برای من تمام شده است. برند یوز را من واگذار کرده‌ام و مرکز انیمیشن سوره اگر بخواهد سریالش را بسازد، می‌تواند آن را ادامه بدهد. ولی من اصلاً دنباله‌سازی را دوست ندارم. عمر کوتاه است و من می‌خواهم ایده‌های بدیع و نو برای بچه‌ها بسازم.

و در پایان، نکته آخر؟

همان شب افتتاحیه به بچه‌ها گفتم، چه از فیلم خوشتان آمده باشد و چه نایمده باشد، به یک چیز خودتان افتخار کنید؛ و آن این است که ایرانی هستید.

اسبین آق شوند. فعلاً هنوز دو سه روز از اکران گذشته و تصمیم‌گیری زود است، ولی اگر باز نخورد خوب باشد، چراکه نه؟ ما دوست داریم ادامه‌دار شود.

به‌طور معمول، ساخت یک انیمیشن سینمایی در ایران چقدر زمان می‌برد؟

ساخت انیمیشن بستگی به چند پارامتر دارد. اول جریان نقدینگی؛ هر سرمایه‌گذاری که حمایت مالی می‌کند، جریان نقدینگی بسیار مهم است. در پروژه «یوز» که از سال ۱۴۰۱ تولید را آغاز کردیم، جریان نقدینگی کمک زیادی کرد. دوم عوامل تولید هستند که محدودند و تولیدسنگین است. همچنین نکته‌های اقتصادی مثل تغییر قیمت ارز و واردات پول باعث می‌شود زمان تولید طولانی شود. در ایران، تعداد انیماتورها نسبت به تولیدات کشوری مثل آمریکا بسیار کمتر است؛ اگر تیتراژ یک انیمیشن ایرانی را ببینید و با یک انیمیشن آمریکایی مقایسه کنید، حدود یک دهم عوامل را داریم. اگر شرایط مساعد باشند، می‌توان یک انیمیشن سینمایی را در حدود سه سال تولید کرد، اما اگر مشکلات اقتصادی یا کمبود عوامل پیش بیاید، زمان تولید نامعلوم خواهد بود.

و در پایان، نکته‌ای اگر دارید، بفرمایید.

انیمیشن یک هنر راهبردی است. اول، آینده‌سازی‌ها هر کشور تحت تأثیر آن قرار می‌گیرند. کودک ۸ساله امروز، پنج تا شش سال بعد وارد نوجوانی می‌شود و اگر پیام خوبی در اثر باشد، تصمیم‌های آینده او تحت‌تأثیر آن قرار می‌گیرد. تفاوتش با سینمای بزرگسال این است که روی فرد ۲۰ساله، بخش زیادی از تصمیم‌ها گرفته شده و تغییرات آینده محدود است، ولی کودک هشت‌ساله بسیار تحت تأثیر خواهد بود.

دوم، انیمیشن امکان فانتزی و رویاپردازی می‌دهد و می‌توان آینده را ترسیم کرد، جهان دوست‌داشتنی ساخت و این کمک می‌کند به آینده کشور. بنابراین حمایت از انیمیشن صرفاً حمایت از سرگرمی نیست، بلکه حمایت از آینده کشور است. هر کسی در هر جایگاهی باید از هر ابزار خود برای ترویج انیمیشن ایران استفاده کند.