

انیمیشن جهانی با مولفه‌های ایرانی

گفت و گوهایی با کارگردان و تهیه‌کننده «پسر دلفینی» که در ایران روی پرده رفته است

فاطمه حمیره
گفت و گو

فاصله دور و دراز انیمیشن ایران از آثار غول‌های بزرگ انیمیشن‌سازی دنیا از جمله پیکسار انکارناپذیر است اما در طول سال‌های گذشته با وجود همه محدودیت‌ها و نملابماتی که مسیر تولید این آثار را در ایران ناهموار کرده است، انیمیشن ایران به یمن وجود هنرمندانی با انگیزه و خلاق، توانسته بارافرا تر از مرزهای خودبگذار د و علاوه بر دیده شدن روی پرده سینمای دیگر کشورهای جهان، آورده‌ای هم برای کشورمان به همراه داشته باشد که از آن جمله می‌توان به «شاهزاده روم» و «فیلشاه» اشاره کرد با انیمیشن «آخرین داستان» کار درخشان اشکان رهگذر را مثال زد علاوه بر در بافت جوائز متعدد بین‌المللی توانست به بخش رقابتی بهتر بین فیلم‌نودومین دوره جوائز سینمایی اسکار و همچنین بخش بهتر بین انیمیشن مر اسم جایزه اسکار ۲۰۲۰ راه پیدا کند. به دنبال دیده شدن انیمیشن ایران در رویدادهای جهانی، حالا چشم امیدها به «پسر دلفینی» دوخته شده که در طول سال‌های اخیر متولد شده و حالا آماده روبرو شدن با مخاطبان جهانی است. پسر دلفینی ساخته محمد خیراندیش (نویسنده و کارگردان) و محمدمبین همدانی (تهیه‌کننده) است که نخستین بار در روسیه اکران شد و به گفته سازندگانش به فروش قابل توجه ۲ میلیون دلار دست یافت. حالا این فیلم انیمیشن به تازگی در ایران روی پرده سینماها رفته و انتظار می‌رود با توجه به فروش قابل توجه آن در اکران روسیه و استقبال خوبی که در روز اکران افتتاحیه این فیلم در ایران مال صورت گرفت، بتواند مخاطبان بسیاری را به سینماها بکشاند. به بهانه اکران این انیمیشن در سینماهای ایران با سازندگان آن گفتگویی کرده‌ایم که می‌خوانید:

در طراحی شخصیت‌های این انیمیشن به سلیقه شخصی خودتان بیشتر توجه داشتید یا سلیقه کودکان امروز هم دخالت داشت؟

با مقوله هنر برای یا هنر دارک و... نمی‌توان بچه‌های امروز را جذب کرد. باید انیمیشن برای بچه‌ها جذابیت بصری داشته باشد. سعی کردیم طراحی‌ها آیکونیک باشد یعنی طوری نباشد که بگویند این شخصیت شبیه فلان کاراکتر است. حتی طراحی مله‌ها و موجودات دریایی هم مربوط به منطقه خوزمان می‌شود اما سعی نکردیم که ایرانی بودن آن را فریاد بزنیم و یک گرافیک ایرانی نخ نما داشته باشد و با این حال می‌خواستیم که با وجود یک هویت ایرانی، مخاطب جهانی هم از دیدن آن لذت ببرد.

فروش آثار انیمیشن در ایران چگونه است و آیا مخاطبان آن به اندازه‌ای هست که بزرگ‌گشت سرمایه داشته باشد؟

در تمام دنیا ساز و کارهای عجیب و غریبی برای جذب مخاطب دارند و شبکهای فروش قلمی دارند که بر اساس انیمیشن‌ها ساخته می‌شود از جمله کیف، کفش، لباس بازی و... که البته ما هم در این زمینه کارهایی کرده‌ایم ولی در مجموع هزینه تولید انیمیشن‌های ما در مقایسه با کمپنی‌های بزرگ تولید انیمیشن از جمله والت دیزنی ناچیز است. به طور مثال کمپانی دیزنی حدود ۱۰۰ تا ۱۵۰ میلیون دلار برای تولید انیمیشن‌هایش هزینه می‌کند که هزار برابر بودجه‌های تولید ما در انیمیشن است و از نظر بودجه تولید اصلاً قابل مقایسه نیستیم. اما با این حال کاری که تولید کرده‌ایم به نسبت هزینه‌ای که کرده‌ایم و عملکرد خوب بچه‌های تیم تولید که به نظر من خیلی خوب کار کرده‌اند، فروش خوبی می‌کند. در اکران روسیه و آسیای میانه، فروش ما نزدیک به دویست میلیون دلار بود در حالی که پر فروش‌ترین فیلم ایرانی پارسال ۵۰ میلیارد تومان فروش کرد.

آیا سرمایه‌گذاران رغبتی برای سرمایه‌گذاری در این بخش دارند؟

باید این اتفاق بیفتد. «پسر دلفینی» با این فروش خوب خارجی که داشته و قرار است این فروش خوب با اکران در دیگر کشورهای دنیا نیز همچنان ادامه داشته باشد، این رغبت را به وجود می‌آورد. اما یکی از مسائلی که در داخل کشور با آن روبرو هستیم بحث وی‌اودی‌ها است. وی‌اودی‌ها فروش خوبی از بخش انیمیشن‌های روز دنیا دارند و کارهای دیزنی، سونی پیکچرز و تفلیکس را به طور رایگان بخش می‌کنند و مخاطب با قیمت ارزان این آثار را می‌بیند به دلیل آن که قلمون کپی‌رایت در کشور ما رعایت نمی‌شود و در چنین شرایطی تولید انیمیشن خیلی به صرفه نیست ولی با این حال تلاش می‌کنیم که با این بازار رقابت کنیم.

بسیاری از انیمیشن‌سازان حرفه‌ای ایران در طول سال‌های اخیر مهاجرت کرده‌اند و گویا به خود شما هم پیشنهادهایی از سوی کمیته‌های خارجی شده است که نپذیرفتید. در حال حاضر جایگزینی برای این افراد حرفه‌ای در کشور داریم یا

محمد خیراندیش کارگردان:

هویت ایرانی «پسر دلفینی» را فریاد نزدیک

محمد خیراندیش که ساخت چندین اثر انیمیشن از جمله سریال «اتل مثل یک جنگل» را در کارنامه هنری خود دارد، در اولین فیلم سینمایی انیمیشن خود به عنوان نویسنده، کارگردان، طراح کارکتر و مدل‌ساز حضور دارد و محمدمبین همدانی به عنوان تهیه‌کننده در کنار یک تیم ۱۵۰ نفره از هنرمندان او را همراهی می‌کنند.

ایده انیمیشن پسر دلفینی چطور شکل گرفت؟ ایده خودتان بود یا به شما پیشنهاد شد و دنیای زبر آب و دوستی حیوانات دریایی با این کارکتر چطور انتخاب شد؟

ایده فیلم انیمیشن «پسر دلفینی» از خودم بود. دنیاهای عجیب و غریب همیشه برای بچه‌ها جذاب است. مثلاً خود من در خواب‌های کودکانه و حتی بزرگسالی با حیوانات حرف می‌زدم و حیوانات حرف‌هایم را می‌فهمیدند و این اتفاق برایم جالب است. من به این فکر کردم که اگر بچه‌های در شرایطی این چنین برایش اتفاق بیفتد، اولین موجوداتی که می‌توانند به او نزدیک باشند، دلفین‌ها، لاک‌پشت‌ها و نهنگ‌ها هستند. چیزهایی هم می‌شنیدیم از دوستی حیوانات دریایی با انسان‌ها. مثلاً این که غواصی را دلفین‌ها از دست کوسه‌ها نجات دادند و به این ترتیب بود که ایده اصلی این انیمیشن شکل گرفت و طرحش را نوشتیم که محمدمبین همدانی هم این ایده را دوست داشت و شروع به کار کردیم.

ساخت این اثر از ایده تا زمان پایان ساخت چقدر طول کشید؟

زمان ساخت یک انیمیشن خیلی بیشتر از یک فیلم سینمایی طول می‌کشد. فیلم سینمایی در طول یکی دو ماه جمع می‌شود و در نهایت زمان ساختش با پیش تولید و پس تولید به تیمی از یک سال هم نمی‌رسد اما انیمیشن چند سال طول می‌کشد تا ساخته شود و زحمت زیادی دارد اما اگر خوب ساخته شود، سود خوبی هم دارد. همان طور که پر فروش‌ترین آثار سینمایی در دنیا به انیمیشن اختصاص دارد. ایده «پسر دلفینی» را از اوایل دهه ۹۰ در سر داشتیم که حدود سال‌های ۹۶ و ۹۷ جدی‌تر به آن پرداختیم. یکی دو سال روی فیلمنامه کار کردیم و یکی دو سال هم تولید آن به طول انجامید.

در انیمیشن «پسر دلفینی» به لحاظ هویت فرهنگی از چه مولفه‌هایی استفاده کردید؟

در دنیا یک فرهنگ عامه جهانی داریم که همان کهن لگوهاست. ما مبادی و موزین داستان‌های جهانی را رعایت کردیم که کارمان جهانی باشد. همه انیمیشن‌های غربی و شرقی را که می‌بینیم هر کدام از این آثار یک هویت ژنتیک و جغرافیایی دارند. اولین کار ما این بود که دیزاین کار را حوزة جنوب ایران قرار دادیم و از آبادان و لهواز تا بوشهر، بندرعباس و چلچراغ همه مولفه‌های غنی رنگ، نژاد، گویش، موسیقی، معماری و کشتی‌سازی استفاده کردیم که کارمان جذابیت بیشتری داشته باشد.