



گفت و گوی صبا با تهیه کننده و کارگردانان انیمیشن سینمایی «بچه زرنگ»

سینمای انیمیشن ادبیات

«بچه زرنگ»، جدیدترین انیمیشن سینمایی گروه هنر پویا، که با سرمایه گذاری مشترک کتون پرورش فکری تولید شده است، در چهل و یکمین جشنواره فیلم فجر حضور دارد. در خلاصه داستان فیلم بچه زرنگ آمده است: محسن پسر بچه‌ای است که عاشق ابر قهرمان‌های فیلم هلمست و همیشه تلاش می‌کند تا با وسایل ابرقهرمانی اش به هر کس و هر چیزی کمک کند. اما در یک اتفاق نادر، محسن با حیوانی مواجه می‌شود که از گونه حیوانات منقرض شده ایران است. محسن تصمیم می‌گیرد تا به آن حیوان هم کمک کرده و او را به زادگاهش بازگرداند، اما سقر به دل جنگل، نبرد با شکارچیان و روبرویی با حیوانات منقرض شده دیگر، شروع یک ماجرای بی‌پایه برای محسن است. خبرنگار صبا با تهیه کننده و کارگردانان این اثر به گفت و گو نشست است.

مصطفی کزازی
گفت و گو

بعد از ورود ایده و انتخاب آن برای کار، کارگاه فیلمنامه نویسی زیر نظر شورای ایده، طرح و فیلمنامه نویسی گروه هنر پویا تشکیل شد و فرآیند نگارش فیلمنامه را پیگیری کرد. در این پروژه زمانی که از شروع ایده پر دازی تا تحویل نسخه نهایی فیلمنامه صرف کردیم حدود هفت ماه بود.

در پروژه بچه زرنگ از روش استوری بر د (از هر پلان و قاب بندی دور بین در انیمیشن، تصاویری کشیده می شود) باروش استوری ریل (فریمهایی از انیمیشن که خیلی ساده طراحی می شوند و با به هم پیوستن آنها انیمیشن ساده از محصول را در اختیار فیلمسازان قرار می دهد) استفاده شده است و چه مدت زمانی صرف این بخش کرده اید؟

ما همیشه در گروه هنر پویا همه پروژه های مان را استوری برد می کنیم و در واقع کار با استوری بر د شروع می شود و بعد از اینکه کمی جا و رفت، استوری ریل هم اجرایی می شود تا بتوانیم در حقیقت ماکتی از فیلم نهایی داشته باشیم. در این پروژه هم از شروع استوری برد تا انتهای استوری ریل حدود شش ماه طول کشید اما بعد از آن به دلیل نکاتی که مدنظر کمپانی بود، مجدداً چند ماهی صرف بررسی و اصلاح استوری ریل کردیم.

بچه زرنگ با کدام نرم افزار ها ساخته شد و دلیل انتخاب این نرم افزار ها چه بود؟

اصلی ترین نرم افزاری که از آن نه تنها برای این کار بلکه کلاد برای ساخت انیمیشن های مختلفی در دنیا استفاده می شود نرم افزار Maya است. دلیل استفاده از این نرم افزار این است که با دیگر رقبا پیش اصلاً قابل مقایسه نیست و امکاناتی در اختیار سازنده آثار قرار می دهد که با بقیه بسیار فاصله دارد. برای رندرینگ (فایل انیمیشن به پیکسل هایی تبدیل می شود که در تمام نمایشگرها قابلیت نمایش داشته باشد) از موتور رندر Arnold استفاده می کنیم که دلیل استفاده مان از این موتور رندر هم این است که یکی از موتور رندرهای بسیار قوی است و کیفیت تصویر بسیار بالایی را ارائه می دهد. اینها تقریباً مهم ترین نرم افزارهایی است که برای کار سینمایی از آنها استفاده می کنیم.

برای ساخت این اثر از چه تکنیک هایی استفاده کرده اید؟ آثار هنر پویا تاکنون همگی فول 3D بوده اند و بچه زرنگ هم همین طور است. البته سکانسی در کار وجود دارد که بنا داریم در فاصله جشنواره تا اکران نهایی اثر به صورت دوبعدی اجرا کنیم و دلیلش هم ارتقای فضای هنری در کار است.

در سیمولیتینگ (شبیه سازی مو، لباس، مایعات، آتش و ...) از چه نرم افزار های استفاده کرده اید؟

برای سیمولیت مواردی که به نوعی FX و VFX محسوب می شود از نرم افزار Houdini استفاده شده است. در اثر سیمولیهایی مثل آتش، رودخانه، پاشیدن آب، موج ها، آتش، تخریب، بخار، باد، ریزش برگ و خیلی چیزهای دیگر داشتیم. اما به طور کلی بچه زرنگ نسبت به پروژه قبلی هنر پویا سیمولیت های بیشتری داشته است.

در تمام مراحل، از مدلینگ (مدل اولیه اشیاء و موجودات که همگی یک رنگ و بدون بافت هستند) و تکسچر بنگ (تصویری از مواد روی مدل اولیه انداخته می شود تا رنگها از هم جدا و متفاوت شوند) تا رندر اولیه، همه را به عنوان کارگردان حضور داشتید یا در انتهای هر مرحله آن را بررسی می کردید؟

ما در هنر پویا برای هر مرحله یک واحد اختصاصی داریم که

ما حضور داشتند) حدود پنجاه درصد در اثر و کانون پرورش فکری هم حدود پنجاه درصد، سهمی بوده ایم.

غیر از کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از حمایت سازمان بانهاد دیگری هم بهره مند شده اید؟

برای این اثر و تا به این لحظه، غیر از کانون پرورش فکری و مجموعه هنر پویا از هیچ نهاد خصوصی یا سازمان و نهاد حاکمیتی در رفتی نداشته ایم.

فکر می کنید اثر شما تا چه اندازه در جشنواره چهل و یکم شانس خواهد داشت؟

با اینکه ما می دانستیم جشنواره در سال های قبل به حوزه انیمیشن توجه کفنی نداشته است، اما بلاخره ما وظیفه داریم برای بقای سینمای کودک و نوجوان از هر ظرفیت و روزنه ای استفاده کنیم و خوب بلاخره جشنواره هم یکی از این ظرفیتهاست. ما نمی گوییم کار ما بهترین است، اما می توانیم این را بگوییم که تمام تلاش مان را کرده ایم تا برای بچه های کشور که فکر می کنیم مخاطب اصلی ما هستند، به اندازه وسع و بیاضعت مان تلاش کنیم و امیدواریم آن ها از دیدن این اثر در سینما لذت ببرند.

چشم انداز شما برای اکران عمومی چیست و زمان خاصی را برای اکران عمومی مدنظر دارید؟

ما با شرکت های پخش مختلفی گفت و گو کرده ایم، مراحل کار و برنامه ریزی مان هم در حال انجام است، اما هنوز زمان مشخصی را تعیین نکرده ایم و به محض مشخص شدن آن را اعلام خواهیم کرد.

اثر شما با کار بین المللی هم خواهد داشت؟

انیمیشن و سینمای کودک به طور کلی از یک ادبیات جهانی برخوردار است، اما به طور خاص در مورد عرضه بین المللی اثر بچه زرنگ گفت و گوهایی انجام شده و آی پی این کار به شرکتی تعلق دارد که عرضه بین المللی آن را پیگیری خواهد کرد.

محمد جواد جنتی، کارگردان بچه زرنگ صنعت انیمیشن کمپانی محور است



محمد جواد جنتی سال ها در عرصه انیمیشن در کنار مجموعه هنر پویا فعالیت داشته است، ولی علاقه ای به رسانه های شدن نداشته است. اما به واسطه پروژه بچه زرنگ بلاخره این تسلیم شکسته شده است.

گروه هایی که در پروژه بچه زرنگ درگیر کار بودند همگی جزو مجموعه هنر پویا بودند یا از بیرون مجموعه هم افراد و گروه هایی حضور داشتند؟

ما در همه آثارمان در گروه هنر پویا با گروه های مختلفی کار می کنیم که بعضیها جزو مجموعه هنر پویا هستند و بعضی هم از خارج مجموعه و در قالب قرارداد پروژه ای با ما همکاری داشته اند. کار انیمیشن به دلیل تفاوتی که با سینمای رئال دارد، در بحث قراردادها و چگونگی همکاری هم متفاوت است. همه چیز در صنعت انیمیشن کمپانی محور است و حتی تهیه کننده و کارگردان هم جزئی از اجزای کمپانی به حساب می آیند. ما با افرادی ساعتی قرارداد می بینیم، با افرادی قرارداد ماهانه داریم، با افرادی به صورت سلیله همکاری می کنیم و با افرادی هم پروژه ای؛ و تمام اینها بستگی به مجموع کارهایی دارد که کمپانی در یک پروژه و زمان درگیر آن شده است.

چه مدت زمانی صرف نگارش دیالوگها و فیلمنامه نهایی شد؟

حامد جعفری، تهیه کننده بچه زرنگ جشنواره در سال های قبل به انیمیشن بی اعتنا بوده است



حامد جعفری، رئیس هیئت مدیره گروه هنر پویا و تهیه کننده سینما و انیمیشن است. جعفری تهیه کننده پرفروش ترین انیمیشن های تاریخ سینمای ایران، شاهزاده روم و فیلیشاه را بر عهده داشته و موفق به کسب دیپلم افتخار از هجدهمین جشن سینمای ایران شده است.

ایده اولیه انیمیشن از کجا آمد؟
ایده بچه زرنگ هم مانند ایده شاهزاده روم و فیلیشاه توسط دیگران به مجموعه هنر پویا پیشنهاد شد و چون یک خطی ایده از نظر مجموعه جذاب بود و آن را پسندیدیم، نهایتاً این پروژه را استارت زدیم.

به عنوان تهیه کننده کار بعد از ایده تصمیم گرفتید که روی اثر کار بشود یا اجازه دادید فیلمنامه تمام بشود بعد تصمیم نهایی را گرفتید؟

در انیمیشن زمانی که قصه به جایی می رسد که قابل قبول و قابل فهم باشد، وارد فرآیندهای بعدی می شود، در بچه زرنگ هم ما در هنر پویا وقتی طرح اولیه و چارچوب کلی اثر شکل گرفت تصمیم گرفتیم این پروژه را انجام دهیم.

زمینه همکاری شما با کارگردان های اثر چگونه فراهم شد؟ عضو مجموعه بودند یا به شکل دیگری این همکاری شکل گرفته است؟

آقای جنتی که جزو قدیمی های مجموعه هستند و از ابتدای پروژه هم همراه ما بودند و خیلی از موارد از ابتدا نظر ایشان در پروژه شکل گرفته است. منتهی تمایلی شخصی شان بوده که نامشان رسانه ای نشوند. اما آقای نکویی، لطف کردند و پذیرفتند که از میانه راه با ما همراه شوند و زحمات تکمیل اثر و اتمام آن را کشیدند.

بر نامبریزی شمار برای روند تولید بچه زرنگ چه مدت بود و کار طبق برنامه بزرگ جلو رفت یا خیر؟

معمولاً کمترین زمانی که برای ساخت انیمیشن صرف می شود دو سال است. برآورد ما برای بچه زرنگ سه سال بود، اما کار به دلایل مختلف از جمله پیش آمدن مسائلی مانند کروناطواری تر شد و حدوداً چهار سال ساخت بچه زرنگ زمان برد.

شما دو اثر موفق با نام های شاهزاده روم و فیلیشاه دارید، جذابیت و کیفیت بچه زرنگ را کجای آن می دانید؟

کارهای قبلی ما آثاری تاریخی بودند که اتفاقاً مورد استقبال مخاطبان هم قرار گرفتند. اما بچه زرنگ اثری است که قصه آن در فضای امروز رقم می خورد و این تفاوت خودش برای ما و مخاطب حتماً جذاب است. موضوع دیگر اینکه ما در حوزه کودک کار می کنیم و همیشه می گوییم ما خودمان با قهرمان های آثار خارجی بزرگ شدیم اما تلاش می کنیم که بچه های امروز با قهرمان های کارهای ایرانی رشد پیدا کنند و این ایده هم از نظر ما دارای چنین ویژگی هایی بود.

بودجه کار به طور کلی چقدر بود و از چه منابعی تأمین شده است؟

چون کار هنوز به اتمام نرسیده عدد دقیقی نمی توانم در مورد بودجه اثر عرض کنم. اما اگر بخوایم نسبی بگویم، باید این طور عرض کنم که گروه هنر پویا (و تعدادی از افراد عادی جامعه که علاقمند به انیمیشن و فرهنگ و هنر هستند و در کارهای قبلی هم کمبیش کنار