

# س جهانی دارد

هر کدام ورودی‌هایی دارند، مثلاً واحد مدل‌سازی کاراکتر بعضی از ورودی‌هایش می‌شود، طراحی کاراکتر، طراحی موی کاراکتر، طراحی لباس کاراکتر و غیره، و این واحد با دریافت این موارد که کارکرده عنوان مواد اولیه برای یک کارخانه را دارد، وارد پرسه ساخت اثر می‌شوند و در انتها فرایندهایی را انجام می‌دهند و به خروجی می‌رسند. در تمام این مراحل مدیران استودیو همچون کارگردان، مدیر تولید، مدیر برنامه‌ریزی، مدیر فنی و غیره بر فرایندهای آن واحد نظارت می‌کنند و با تایید آن‌ها خروجی آن قسمت در اختیار واحدهای دیگر قرار می‌گیرد. کارگردان هم به این شکل بر تملی مراحل نظارت دارد. ضمن اینکه کارگردان هم مثل سایر مدیران و پرسنل استودیو در انیمیشن تمام وقت در مجموعه حضور دارد تا در هر واحد مسئله یا سوالی بود یا نیازی به اعلام نظرش بود، بلافاصله پاسخگو باشد.

## صدای پیشه‌های اثر چه کسانی هستند؟

در بچه‌زنگ هم از دوستی که فعالین عرضه صدا و دوبله هستند استفاده شده و هم از بازیگرانی که کار صدا هم می‌کنند. در این پروژه با مدیریت آقای شیخزاده از آقایان هومن حاج‌عبدلهی، هدایت هاشمی و میرطاهر مظلومی هم در کنار بقیه صدای پیشه‌ها استفاده شده که بسیار هم کار را حرفه‌ای و با کیفیت ارائه داده‌اند.

## بهنو نکویی، کارگردان بچه‌زنگ سعی خودمان را کرده‌ایم که بهترین را ارائه کنیم



یابک نکویی طرح، انیماتور، کارگردان و مدیر و

مؤسس استودیو گنبد کبود است. او کارگردانی و تهیه‌کنندگی بیش از ۲۰۰ عنوان سریال، انیمیشن و تیزر تبلیغاتی را در کارنامه هنری خود دارد که بسیاری از این آثار در جشنواره‌های داخلی و خارجی بر گزیده شده‌اند. انیمیشن «لستریپی» یکی از آثار این هنرمند است که در لیست بلند اسکار برای رقابت در بخش انیمیشن کوتاه هشتمین دوره جوایز اسکار بر گزیده شد. بلیک نکویی علاوه بر تولید، در تدریس انیمیشن نیز سابقه طولانی دارد و سال‌هاست در دانشگاه تهران به عنوان استاد به آموزش انیمیشن به دانشجویان می‌پردازد.

## زمینه همکاری شما با تهیه‌کننده کار و مجموعه هنر پویا چگونه شکل گرفت؟

سلیقه آشنایی و ارتباط من با آقای جعفری به حدود سال نود و چهار برمی‌گردد. اما شروع همکاری ما در پروژه‌ها به حدود چهار سال پیش بر می‌گردد که درگیر پروژه‌های مشترک شدیم و همین هم زمینه ورود من به استودیو هنر پویا به عنوان کارگردان و مدیر هنری بوده است.

## شما در میانه کار به پروژه اضافه شدید، در این باره کمی توضیح می‌دهید؟

در پروژه بچه‌زنگ من اولین بار در سال ۹۷ و در خلال اصلاحاتی که کمپانی هنر پویا در مرحله استوری ریل می‌خواست در کار اعمال کند به دعوت آقای جعفری و به عنوان مشاور وارد پروژه شدم، لذا به نوعی از همان ابتدای پروژه همراه کار بودم، اما ورود رسمی من به عنوان کارگردان پروژه بعد از پیشنهاد مجموعه هنر پویا به من بوده است.

## از سیمولیتینگ در کدام بخش‌ها استفاده شده است؟

ما در دو بخش در این پروژه از سیمولیتینگ یا شبیه‌سازی استفاده کرده‌ایم، یکی بخش‌هایی است که مربوط به پلان‌هایی می‌شود که به نوعی جلوه ویژه فیلم محسوب می‌شود و دیگری در بخش‌هایی است که به کاراکترها مربوط می‌شود و شاید بیشترین میزان استفاده از جهت تعداد و حجم هم به این بخش بر می‌گردد و آن هم مواردی مانند شبیه‌سازی حرکت موها و بالاس‌ها است.

## در بخش صداگذاری، چه اندازه از صداهای آماده استفاده شده و چه اندازه از صداهای ساخته شده‌اند؟

صداگذاری اثر را ما همراه آقای لولصدق پیش بردیم و ایشان با وسواس و دقت بالایی کار طراحی، صداگذاری و میکس را انجام



اشتباه نکنم، حدوداً ۲۵۰ نفر در پروژه بچه‌زنگ برای ساخت این اثر در بخش‌های مختلف زحمت کشیده‌اند.

## پیشینی شما برای بچه‌زنگ در جشنواره چهل و یکم چیست؟

جشنواره‌ها همیشه دوفاکتور دارند که راه فراری از آن‌ها نیست، خصوصاً برای حوزه انیمیشن، یکی سیاست‌گذاری‌های جشنواره و دوم سلیقه هیئت داوران. اما، ما سعی خودمان را کرده‌ایم که بهترین کاری که می‌توانیم را ارائه دهیم. هم در بخش روایت و هم در بخش فنی و قلم تمام تلاش خودمان را برای جلب رضایت مخاطبین انجام داده‌ایم که امیدواریم مورد پسندشان قرار بگیرد.

دادند. در انیمیشن ما صدای محیطی یا اشکال دیگر صدای ما را نداریم، لذا زحمت صداگذار در این بخش خیلی زیاد است و به نوعی نود درصد صداهای ساخته شده‌اند اما در بعضی موارد جزئی هم با استفاده از صداهای آماده و ترکیب آن‌ها به صداهای جدیدی رسیدیم و از آن‌ها بهره‌برداریم. اما به صورت کلی اکثر صداهای صداهایی است که اختصاصاً برای این کار ساخته شده‌اند.

## گروه سازنده این اثر چند نفر بودند؟

پرسه ساخت انیمیشن یک پرسه بسیار طولانی است و تقریباً همه کارها به صورت تیمی و گروهی انجام می‌شود و معمولاً پر تعدادترین تیم ما تیم متحرک‌سازی است. اما به طور کلی اگر