

سبک اشتباه گرفته می‌شود. این اثر با اینکه استاپ موشن نیست اما توانسته جایزه استاپ موشن هم دریافت کند که علتش حس و حال و فضای آن است.

از تیم ساخت ملکوت بگوئید...

ساخت ملکوت دو سال به طول انجامید و یک تیم ۱۲ نفره در ساخت آن شرکت داشتند و اتفاق جدیدی در کارنامه کاری من بود. همینطور از نظر ساخت و پروداکشن، گرافیک و انیمیشن ایران یک قدم بزرگ لست. آهنگسازی این اثر با برادرم آقای سروش عابدی بود که موزیسین ثابت من در طول این ۲۱ سال و تمام پروژه‌هایم هستند. چرا که از نظر دیدگاه به هم نزدیک هستیم و همکاری راحت و ثمربخشی با هم داریم و در جشنواره مستقل انیمیشن هم برنده جایزه بهترین صدا شدند. آقایان احسان کافی و بهلول بلارک هم برندگان بهترین طراحی شخصیت بودند. بخش ریگ اثر هم با نوید خزلی بود. ملکوت باعث شد تا در آخرین دوره جشنواره انیمیشن هیروشیما جایزه ویژه هیات داوران را که مهم‌ترین جایزه و دستاورد زندگی‌ام بود را دریافت کنم. عنوان این جایزه اشاره به ادای دینی به classic horror و استاپ موشن دارد. ملکوت همچنین ۷۵ جایزه جهانی دیگر هم دریافت کرده است.

اکران آثار انیمیشن به شکل مجموعه آثار، چه آورده‌ای برای فیلمسازان دارد؟

فکر می‌کنم که اتفاق بسیار مثبتی است و این آرزوی هر فیلم سازی است که جدای از اکران جشنواره‌ای، اکران گیشه‌ای هم داشته باشند. تا مردم پلایت آثار را تهیه و به تماشای آنها بنشینند. بلیت فروشی مستقیم به مخاطب خیلی با ارزش و محک خوبی برای آثار است همینطور می‌تواند تجربه خوبی باشد. برایم خیلی جالب است که بدانم که میزان فروش به چه رقمی می‌رسد و چقدر از انیمیشن استقبال می‌شود، اگر این آمار دقیق بتواند به دست ما فیلمسازان برسد می‌تواند خیلی دلگرم کننده یا هشدار دهنده باشد و نتایج اش حداقل برای من خیلی جالب است.

مهدی خرمیان (کارگردان انیمیشن کوتاه سوزن‌بان):

آثاری فراتر از آنچه که در تلویزیون می‌بینید!

لطفاً از ورودتان به انیمیشن بگوئید

از دانشکده صدا و سینما یسانس انیمیشن دارم و در دوره ارشد در زمینه گرافیک تحصیل کردم. در حال حاضر رئیس انجمن فیلمسازان انیمیشن ایران هستم. به صورت تخصصی در زمینه استاپ موشن هم کار می‌کنم و انیمیشن سوزن‌بان که نویسنده آن علی حضرت پور است را حدود ۶ سال پیش با تهیه کنندگی مرکز گسترش سینمای مستند تجربی تولید کردم. این انیمیشن با تکنیک استاپ موشن ساخته شده و در مورد یک مرد سوزن‌بان است که در انتظار یک معشوقه خیالی مانده است. این انیمیشن ۸ دقیقه‌ای تیم تولیدی ۱۵ نفره داشته و حدود دو سال و نیم طول کشیده تا این پروژه تهیه شود. سوزن‌بان از جشنواره فیلم کوتاه جایزه بهترین فیلم را دریافت کرده، همینطور دو جایزه از جشنواره دو سالانه پویانمایی و ۱۲ جایزه هم از جشنواره‌های خارجی دارد.

به نظر تان ارائه یک پکیج انیمیشن می‌تواند در جذب مخاطب موثر باشد؟

این در واقع یکی از دغدغه‌های جامعه انیمیشن بود که روزی برسد و فیلم‌های کوتاه انیمیشن بتوانند برای عموم مردم به نمایش درآیند و فکر می‌کنم با توجه به آماده شدن این پکیج و در واقع همکاری بخش هنر و تجربه و مرکز گسترش و تلاشی که دوستان در این رابطه کرده‌اند. حرکت خوبی آغاز شده است تا عامه مردم و کسانی که جزو جامعه انیمیشن نیستند، بتوانند با این تولیدات آشنا شوند و این آثار را روی پرده سینما ببینند و متوجه شوند که انیمیشن فقط آثاری که در تلویزیون می‌بینند نیست و آثاری فراتر از آنها تولید می‌شود.

به عنوان رئیس انجمن به ما بگوئید که آیا انجمن در راستای گسترش انیمیشن فعالیت خاصی دارد...

این انجمن در واقع یک سازمان مردم نهاد است و در واقع بیشتر خود دست‌اندرکاران انیمیشن عضو آن هستند ولی ما جلسات نمایشی را داریم که هر ماه تقریباً در خانه سینما یا خانه هنرمندان برگزار می‌شود که همراه با جلسه نقد و بررسی است و معمولاً مخاطبین آن علاقمندان و هنرجویان هنرستان و دانشجویان هستند که می‌توانند از این مباحث استفاده کنند

سخن پایانی

جا دارد که بخاطر این حرکت کمیاب و مفید که اگر ادامه پیدا کند در تولید انیمیشن و مخاطب آن تاثیر بسیار خوبی خواهد گذاشت از مسئولین سینمایی هنر و تجربه و مرکز گسترش که برای این اکران بسیار تلاش کرده‌اند تشکر کنم.



می‌گویند! امروز آثار خوب بسیار اندک ساخته می‌شوند آثاری مثل بچه زرنگ و ... در حالیکه می‌توانستیم در یکسال ۱۵ اثر مانند این‌ها را داشته باشیم. در سال ۱۴۰۲ ساخت یک انیمیشن درجه ۱ که بتوانید آن را در ایران و کشورهای اطراف اکران کنید حدود ۸۰ میلیارد هزینه دارد در این شرایط تهیه کننده خصوصی با خود می‌گوید من با ۸۰ میلیارد می‌توانم ۳ فیلم کم‌مدی ظرف مدت ۶ ماه بسازم و برگشت سرمایه‌ام تضمین است پس اگر ۲۰ میلیارد توسط نهاد خصوصی هزینه شد باید ۶۰ میلیارد بقیه توسط دولت هزینه شود! هزینه‌ای که سالیانهاست می‌پردازند. اما در این دو دوره که گفتم به نور چشمی‌ها تعلق می‌گیرد، اندک آثار خوب و حرفه‌ای را شاهد هستیم، در این میان اصلاً از نظر من موضوع مهم نیست، هر موضوعی مخاطب داشته باشد، قابل دفاع و بحث است. ناراحتی و نگرانی من از گروه‌ها و کسانی است که تولیداتشان ضعیف است و بودجه هم می‌گیرند، این بسیار آزار دهنده است. اگر بودجه‌ای در این مملکت برای انیمیشن وجود دارد باید به نوعی یکسان تقسیم شود تا شاهد گوشه نشینی حرفه‌ای‌ها نباشیم.

فرنوش عابدی (نویسنده و کارگردان انیمیشن کوتاه ملکوت):

پیانستی است که دستش را از دست می‌دهد

در ابتدا از خودتان بگوئید؟

متولد سال ۶۴ در اصفهان هستم و حدود ۲۱ سال است که در زمینه انیمیشن فعالیت می‌کنم. ورود من به دنیای انیمیشن بواسطه پدر و برادرم بود که فعال در حوزه انیمیشن هستند، در واقع انیمیشن سازی، شغل خانوادگی ما است. از آثار شناخته شده پیشین خود می‌توانم به انیمیشن «پیش خدمت» که دو سال قبل از ملکوت ساختم، اشاره کنم. فکر می‌کنم پیش خدمت رکورددار جوایز داخلی در بحث انیمیشن و همینطور غیر انیمیشن شده است. این اثر در جشنواره فیلم کوتاه تهران، دو سالانه انیمیشن، فیلم شهر، خانه سینما و ... جایزه اول را دریافت کرده است. بعد از ملکوت هم انیمیشن سم‌پاش را ساختم که تاکنون موفقیت‌های چشمگیری داشته است.

ایده فیلمنامه ملکوت چگونه شکل گرفته است؟

قصد و تلاش من این بود که یک اثر در ژانر وحشت با تماتیک ایرانی بسازم، به همین دلیل فضا و دوره تاریخی قجر را انتخاب کردم. این اثر در مورد پیانستی است که دستش را از دست می‌دهد و بعد از اینکه دست‌های جدیدی را به او پیوند می‌زند توانایی نواختن پیانو را از دست می‌دهد. این دست‌های شوم پیانست را به سمت خبثت می‌کشاند و شیطان درونش را بیدار می‌کنند.

این انیمیشن با چه تکنیکی ساخته شده است؟

تکنیک ساخت ملکوت سه بعدی است ولی در بحث حرکت و دیزاین شباهت‌هایی به استاپ موشن عروسکی دارد که بعضاً با این

هم دارد. این اثر به زندگی درویش خان می‌پردازد که یکی از چهره‌های برجسته موسیقی ایران و مخترع سیم ششم تار است. درویش خان ۹۰ سال پیش دارفانی را وداع گفته و اولین کشته در تصادفات رانندگی در ایران است. کسانی که این فیلم را می‌بینند در کنار جذابیتی که خود فیلم دارد با این شخصیت آشنا می‌شوند. شاید ۹۸ درصد مردم این مرد بزرگ را نشناسند و حتی اگر اسمش را شنیده باشند ندانند که او که بود و چه کاره بود و در چه دوره‌ای زندگی می‌کرد. جالب است که بدانید که در زمان مرگ ایشان، هیچ قانون راهنمایی رانندگی در ایران وجود نداشته و پس از کشته شدن ایشان به خاطر اینکه او فردی شناخته شده بود، قوانین راهنمایی رانندگی ابتدایی وضع شده است.

به عنوان کسی که سال‌هاست در انیمیشن ایران فعالیت می‌کنید، سیر تحولی انیمیشن در ایران را چگونه ارزیابی کرده‌اید؟

حدود ۱۰ سال است که بسیاری از دانش آموختگان انیمیشن درجه یک ما در تخصص‌های مختلف کشور فعالیت می‌کنند. به خاطر کساد بازار انیمیشن در مملکت و به خاطر اینکه تهیه کننده دولتی هزینه‌ای که باید را نمی‌کند و از آن بدتر برای نور چشمی‌های خود هزینه می‌کنند. به خاطر هزینه بالای تولید انیمیشن، تهیه کننده خصوصی هم نمی‌تواند وارد پروسه ساخت انیمیشن شود چرا که تولید یک اثر ممکن است سه الی چهار سال طول بکشد تا ساخته شود. فعالین حرفه‌ای انیمیشن به خاطر بی توجهی دولت‌های قبل و این دوره نسبت به مسئله انیمیشن و هزینه نکردن برای آن، این عرصه را ترک کرده‌اند و جالب اینجاست که به آنها انگ‌هایی نیز زده شده است! در صورتی که مهاجرت افراد درجه یک و حرفه‌ای عمدتاً به خاطر نبود کار بوده است و گر نه هیچ کس عاشق چشم و ابروی خارجی‌ها نبوده و نیست. بنابراین از سال ۱۴۰۰ تا بحال خود بنده هم فیلم انیمیشن نساخته‌ام در حالیکه قرار بود یک انیمیشن سینمایی بلند به تهیه کنندگی آقای ابوالحسنی بسازم که ایشان به رحمت خدا رفتند. بعد از آن چند ارگان دولتی با من صحبت کردند که آن سینمایی که می‌خواستی با آقای ابوالحسنی بسازی را بیا با ما بساز ولی تاکنون هیچ قدمی در این راه برنداشته‌اند. حال در آمد من از انیمیشن نیست و از طریق تلویزیون و کارگردانی هنری برنامه‌های مختلف تلویزیون درآمد کسب می‌کنم ولی می‌بینم زندگی همکارانی را که فقط تخصص‌شان انیمیشن است و به علت نبود کار و بودجه از هم پاشیده است و در مانده شده‌اند. مهاجرت عده‌ای از متخصصان انیمیشن به همین دلیل بود و در واقع در دست زمانی که انیمیشن ایران می‌توانست پیشرفت چشمگیر داشته باشد و اتفاقات خوبی را در آن شاهد بودیم، همزمان شد به روی کار آمدن دو دولتی فعلی که عملاً انیمیشن برایشان مهم نیست. هر چند که در کلام زیاد راجع به آن