

گفت‌وگوی صبا با عوامل انیمیشن سینمایی بچه زرنگ

چالش شکستن رکورد مخاطب در رقابتی بی‌امان

مریم عظیمی
گفت و گو

انیمیشن بچه زرنگ به تهیه‌کنندگی حامد جعفری و همکاری گروه هنر پویا و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان این روزها با استقبال مخاطبان روبرو شده و در سینماهای کشور به اکران درآمده است. در ادامه گفت‌وگوی خبرنگار صبا با عوامل این فیلم را می‌خوانید.

حامد جعفری:

تجربه رسوب شده در کمپانی به رشد آثار کمک کرده است
در مورد بحث پروداکشن این اثر و چالش‌هایش بگویید.

من ترجیح می‌دهم برای پاسخ به سوال اول، در ابتدا یک تبیینی از پروداکشن انیمیشن نسبت به باقی گونه‌های تصویری داشته باشم و سپس راجع به خود بچه زرنگ صحبت کنم.

اول از همه لازم است بدانیم که انیمیشن در تالیف و خلقش با دیگر گونه‌های تصویری تمایز دارد. موقتی با یک کار تلویزیونی مواجه می‌شویم مولف و خالق آن تهیه‌کننده‌اش است، وقتی تاثیر تماشا می‌کنیم، مولف و خالق آن کارگردانش است، وقتی با سینمای رئال مواجه می‌شویم، مولف و خالق آن تهیه‌کننده یا کارگردان یا نویسنده آن است و اگر کاری باشد که موسیقی آن نیز مطرح باشد، موزیسین را هم به عنوان مولف می‌شناسیم. در کل محوریت تالیف و خلق این گونه‌ها با یک سری شخص است؛ حالا یکجا به صورت فردی و یکجا به صورت جمعی. ولی زمانی که راجع به انیمیشن صحبت می‌کنیم با یک کمپانی مواجه هستیم. یعنی خالق و مولف آن اثر یک کمپانی است و وقتی به ذهن خودمان هم برمی‌گردیم می‌بینیم که آثار انیمیشن مطرح دنیا را هم با کمپانی‌هایشان می‌شناسیم مثل کارهای پیکسار، دیزنی و غیره. این نکته مهمی است که شاید قبل از هر چیزی باید به آن در پروداکشن انیمیشن توجه داشته باشیم. حالا در رابطه با خود بچه زرنگ عرض کنم که بچه زرنگ سومین اثر هنر پویاست که بعد از شاهزاده روم و فیلیشاه که پر مخاطب‌ترین انیمیشن‌های تاریخ سینمای ایران هستند، ساخته شده است. در فرایند ساخت در ابتدا ما یک ماکتی از اثر می‌سازیم و بعد کل اثر را بر مبنای آن ماکتی که ساخته شده ادامه می‌دهیم. بچه زرنگ هم ابتدا ماکتش همزمان با اکران فیلیشاه ساخته شد و سپس بر اساس گزارش تحلیل نظرات مخاطبین فیلیشاه (کودک و خانواده) این ماکت اصلاح و گسترش پیدا کرد. کاری که ما انجام دادیم این بود که ببینیم ماکتی که از اثر ساخته شده است که اصطلاحاً به آن استوری ریل می‌گوییم، چقدر با نظرات، پیشنهادات، انتقادات و نقاط قوتی که مخاطبان بیان کرده بودند همخوانی دارد. بر مبنای آن نظرات ما سراغ افراد اهل فن رفتیم و بچه زرنگ را اصلاح کردیم و روایت نسخه‌ای که در ابتدا داشتیم را اصلاح کردیم و سعی کردیم کار را با کمترین اشکال ممکن به مرحله تولید برسانیم و بعد از آن یک فرایند پنج ساله را طی کردیم تا بچه زرنگ ساخته شود. معمولاً انیمیشن‌های سینمایی بیگ پروداکشن هستند و زمان ساختشان از جهت فرایندهای متعددی که دارد، طولانی است. طبیعتاً بچه زرنگ هم از این قاعده مستثنی نبود. اما در طول مسیر تولید اتفاقاتی مثل همه‌گیری کرونا و تعطیلی سینماها، انگیزه‌های ما را کم کرد و این باعث شد که یک پروژه سینمایی سه چهار ساله، بیشتر از پنج سال طول کشید.

چالش‌هایی که در طول این مسیر داشتیم یک بخشی از آن

