

فنی و یک بخشی هنری است. چالش‌های فنی ما بیشتر به حوزه سیمولیشن، VFX یا جلوه‌های ویژه، بخش مووی کاراکترها، بخش ریگ کاراکترها و انیمیت پای کاراکترها و غیره برمی‌گردد و آن بخشی که در بحث هنری کار چالش بوده است، بحث روایت و انسجام آن در طول مسیر تولید است. یکی از چالش‌های دیگر مربوط به هماهنگی تیم ۲۵۰ نفره تولید این پروژه بود. هماهنگی تیم تولید مثل یک ارکستر می‌ماند که همه با یکدیگر باید هماهنگ باشند و در عین حال هر فردی یک افزوده‌ای به کار اضافه کند. موزیسین کار، صداگذار، تدوینگر، اصلاح‌کننده رنگ و همه کسانی که در این پروژه مشغول به کار هستند بتوانند یک ارزشی به کار اضافه کنند و این کار بسیار سختی است. چالش تولید یک انیمیشن به دلیل طولانی بودن فرآیند و تیم‌ورک بودن، برای همه استودیوها وجود دارد و آن چیزی که باعث می‌شود هنر پویا کار را با کیفیت خوب به پایان برساند این نگاه کمپانی محور به تولید است. کسانی که در شاهزاده روم همکاری داشتند عموم‌شان مهاجرت کردند و هیچ کدام در بچه زرنگ حضور ندارند، یعنی هم پوشانی تیم بچه زرنگ و شاهزاده روم نزدیک به صفر است ولی تجربه رسوب شده در کمپانی به رشد فنی و محتوایی آثار کمک کرده است و به این جهت شما می‌بینید که وقتی کار جلوتر می‌رود بهبود کیفیت پیدا می‌کند و کار پله پله بهتر می‌شود.

از اهمیت انیمیشن بچه زرنگ برای سینمای ایران بگویید.

ما سعی کردیم در هر اثر، به صنعت انیمیشن کمک کنیم و یک گام این حوزه را به لحاظ کیفی، فنی و هنری جلوتر ببریم. شاهزاده روم نیز به لحاظ کیفی کاری بود که از کارهای هم عصر خودش جلوتر بود. فیلساف و بچه زرنگ نیز همین طور است. در حوزه تولید آن چیزی که ما در روایت و گرافیک بچه زرنگ داشتیم، آن را از دیگر کارها متمایز کرده است. در حوزه اثرگذاری هم این اتفاق بوده است. زمانی که ما شاهزاده روم را به هیئت انتخاب جشنواره فیلم فجر دادیم، به ما پیشنهاد دادند این کار در کنار کارهای دیگر اکران بشود و در بخش مسابقه نباشد. یک پدیده جدید بود و مواجهه هیئت انتخاب هم طبیعی بود؛ زمانی که فیلساف را تحویل دادیم، یک انیمیشن دیگر قبل از آن اکران شده بود و موفقیت‌هایی کسب کرده و فضای مناسبی ایجاد شده بود و هیئت انتخاب، فیلساف را برای بخش سودای سیمرغ انتخاب کردند و این فیلم وارد جشنواره شد. البته با اینکه فیلساف در بخش سودای سیمرغ قرار گرفت ولی گفتند که این کار قابل داوری نیست چون انیمیشن است و با دیگر آثار موجود در جشنواره متفاوت است. اما انیمیشن بچه زرنگ، در بخش سودای سیمرغ قرار گرفت و در همه بخش‌هایی که می‌توانست رقابت کند کاندیدا شد و مورد توجه قرار گرفت. در این مسیر هر اثری که از گروه هنرپویا تولید شد، توانست شناخت از انیمیشن را یک گام جلو برد. طبیعی است نتیجه این اتفاق به صنعت انیمیشن کمک کرده و دفعات بعد که یک کار بخواهد وارد فضای انیمیشن بشود حتما می‌تواند با کارهای رئال رقابت کند؛ همانطور که در جشنواره‌های درجه یک دنیا این اتفاق می‌افتد و این می‌تواند باعث تعالی و رشد صنعت انیمیشن بشود. لذا انیمیشن بچه زرنگ از این حیث، انیمیشن مهمی است؛ هم از جهت فرم و تکنیک و محتوایی که کار شده است و هم از جهت روایت و بحث‌های هنری حوزه قصه پردازی و روایتگری فیلم و هم از جهت اثرگذاری که در این صنعت داشته است و از همه مهم‌تر اتفاقی که در فروش برای بچه زرنگ در حال وقوع است؛ بچه زرنگ در ماه اول اکران، فروش قابل توجهی داشت که قابل مقایسه با کارهای کودک و نوجوان که قبل از آن اکران شده نیست و پرفروش‌ترین فیلم کودک و نوجوان تاریخ سینمای ایران شده است. بنظر می‌تواند رکورد شاهزاده روم و فیلساف در تعداد مخاطب را بشکند. پرمخاطب‌ترین انیمیشن‌های تاریخ سینما به ترتیب فیلساف با یک میلیون و دویست هزار نفر مخاطب و دوم شاهزاده روم بوده است و به نظرم بچه زرنگ می‌تواند رکورد این دو آثار را بشکند و سه فیلم پرمخاطب انیمیشن تاریخ سینمای ایران از محصولات خلق شده استودیوی هنر پویا باشد.

اگر دوست دارید پیامی از طریق رسانه صبا بدهید بفرمایید.

انیمیشن و سینمای کودک و نوجوان اساساً یک سینمای مهم است چرا که آینده‌ساز کشور است و نباید مواجهه مدیران و

مسئولان کشور با سینمای کودک و نوجوان، مواجهه‌ی دست دوم و با کودکان به عنوان مخاطبان این سینما، مواجهه‌ی شهروندان درجه دوم باشد. وقتی یک ژانر مورد علاقه‌ی بزرگسالان باشد، از زمانی که قصد می‌کنند این ژانر را در سینما ببینند تا زمانی که مشاهده می‌کنند، زمانی کوتاه مدت و نهایتاً چند ماهه را سپری می‌کنند. اما فیلم کودک به تعداد خیلی کم تولید می‌شود و به صورت محدود در دسترس کودکان قرار دارد و مهم‌ترین تلاش ما به عنوان فعالان این حوزه، افزایش تولیدات فاخر و اثبات اهمیت انیمیشن و سینمای کودک و نوجوان به تمامی اهالی صنعت سینما و تصمیم‌گیرندگان این حوزه است که کودکان شهروندان درجه دوم سینما و این صنعت نیستند و باید برای این مخاطبان سرمایه‌گذاری درست اتفاق بیافتد نه نهادسازی‌های زاید مثل بنیاد انیمیشن و غیره که به این صنعت کمک نخواهد کرد، کما اینکه بنیادهای دیگری که شکل گرفتند، به صنایع دیگر کمک نکرده است.

بهنود نکوبی:

خز و موی کاراکترهای حیوانی چالش برانگیز است کمی از سوابق تان در امر تولید انیمیشن بگویید.

سابقه من در حوزه انیمیشن چه از حیث تهیه‌کنندگی و کارگردانی و چه از حیث تدریس کارگردانی و غیره در دانشگاه‌ها به بیش از ۲۰ سال قبل برمی‌گردد. از سال ۸۵ استودیو گنبد کبود را به همراه برادرم بابک نکوبی تأسیس کردیم که همچنان در حوزه تولید انیمیشن فعالیت دارد. برای مثال در زمینه سریال انیمیشن روبی و جوجه‌ها را تولید کردیم که توانست اتفاقات خوبی را برای انیمیشن ایران رقم بزند و بسیار مورد اقبال مخاطب قرار گرفت و انیمیشن مگ‌زین از آن به عنوان سریالی که در آینده می‌تواند بسیار بدرخشد و مخاطب داشته باشد یاد کرد.

انتخاب شما به عنوان کارگردان برای این اثر و تقسیم کار در یک تیم کارگردانی سه نفره چگونه بود؟

در انیمیشن به واسطه جنس و زمان تولید و تفاوتی که با فیلم‌های رئال پروسه تولید هم متفاوت است. بر خلاف فیلم‌های رئال که پروسه پیش تولید و تولیدشان شاید شش ماهه تمام شود و به اکران برسد، متوسط تایم تولید انیمیشن بازه‌ای حدوداً ۳ ساله است و انیمیشن بچه زرنگ از آنجایی که به زمان کرنا هم برخورد کرد تایم طولانی‌تر هم شد. این یک موضوع مرسوم در تولید انیمیشن در استودیوهای مهم دنیا است که به علت همین طولانی بودن تایم و گسترده بودن حجم کار از دو یا چند کارگردان برای تولید یک اثر استفاده می‌شود. طبیعتاً این موضوع برای من هم به واسطه کارهای مشترک که با برادرم کارگردانی کرده‌ام جا افتاده است. در تولید انیمیشن بخش‌های مختلفی داریم که به تخصص‌های متفاوتی نیاز دارند و باید بتوانیم بر آنها تسلط داشته باشیم. از استوری‌برد گرفته تا متحرک‌سازی که خود یک بخش زمانبر و گسترده است و شما با یک تیم چند نفره روبرو هستید که کنترل آنها از طریق سوپروایزرها و افراد متخصصی که به عنوان کارگردان بر کار آنها نظارت دارند انجام می‌شود و این امر زمانبر و چالش برانگیز است، بنابراین وقتی که اثر پیش از یک کارگردان دارد اینکه آنها بتوانند با هم میج باشند مسلماً به کیفیت کار می‌افزاید. در این کار هم من با عوامل مدیریتی و تهیه‌کننده اثر سابقه همکاری و دوستی داشتم که به سال‌های گذشته برمی‌گردد. من از زمانی که بحث استوری ریل و اصلاح داستان و پردازش آن در گروه هنرپویا انجام می‌شد، با دعوت تهیه‌کننده فیلم در کنار تیم حضور داشتم و به صورت ویژه در سر و شکل دادن به روایت فعلی داستان، کنار دو کارگردان دیگر، نظرات و تغییرات و پیشنهادهایم را مطرح می‌کردم و در میانه راه هم من دوباره به تیم اضافه و با آنها همراه شدم تا در بحث کارگردانی و روایت و نقاطی که استودیو مد نظرش بود کار را به سرانجام برسانم، به هر حال وقتی کار گروهی انجام می‌شود، هر کسی بخش‌هایی را متناسب با تخصصش انجام می‌دهد و من نیز همین مسیر را دنبال کردم و در بخش‌های مختلف تا جایی که توانستم نقش خودم را ایفا کردم و امیدوارم نتیجه برای مخاطب رضایت‌بخش باشد.

تکنیک تولید این انیمیشن چیست؟

این سبک 3D یا همان سه بعدی نامیده می‌شود و تمام آنچه که روی پرده می‌بینید در کامپیوتر توسط نرم‌افزارهای مختلف

ساخته می‌شود و پس از طی فرایندهای زیادی به شکل نهایی می‌رسد. از آن جهت که سینمای انیمیشن جهان در بخش کودک بیشتر به سمت سه بعدی بودن رفته طبیعتاً در ایران هم همین تکنیک بیشتر استفاده خواهد شد. زمانی که تکنولوژی در این صنعت چندان پیشرفت نکرده بود انیمیشن‌ها به صورت دوبعدی و با یک سری محدودیت‌ها از لحاظ عمق، حرکت‌های دوربین و ویژوال تولید می‌شدند و تصویر نهایی تا اندازه‌ای تخت و با عمق محدود بود ولی امروز به واسطه وجود فضای سه بعدی عمق، زوایای دوربین و چرخش‌های آن را به راحتی می‌توانید در اختیار داشته باشید و این خود باعث شده که فضای انیمیشن بسیار متنوع‌تر از قبل و از لحاظ بصری هم جذاب‌تر باشد.

از لحاظ سخت‌افزاری و نرم‌افزاری با امکاناتی که امروز در سینمای انیمیشن جهان استفاده می‌شوند همپا هستیم یا خیر؟

دسترسی ما به سخت‌افزار و نرم‌افزارهای بین‌المللی محدود است هم از لحاظ هزینه بالا و هم از لحاظ محدودیت‌هایی که کشورمان دارد ولی تمام تلاش‌مان را می‌کنیم تا با امکاناتی که داریم نهایت استفاده را بکنیم. شاید در آینده سیستم‌های ما هم به سیستم‌های استودیوهای مطرح جهان نزدیک شود و قدرت پردازش و بحث‌های نرم‌افزاری به شکلی باشد تا بتوانیم فراتر از این برویم ولی امروز به نسبت امکاناتی که در ایران هست ما در انیمیشن استودیو عملکردی بسیار پررنگ و موفق داریم.

از چالش‌های تولید این اثر بگویید.

در انیمیشن روی دو موضوع متمرکز هستیم یکی بالا بردن سطح تخصص و کیفیت نیروهای که در کار همکاری می‌کنند و دیگری تکنولوژی‌های روز که در ساخت انیمیشن‌ها باید استفاده شود حتی اگر بخواهیم یک فیلم را دوباره بسازیم با چالش جدیدی روبرو هستیم چرا که تجربیات و دانش فنی خودمان تغییر کرده و تکنولوژی روز هم تغییر کرده است. انیمیشن هم یک کار استودیویی هست نه یه کار فردی و انیمیشن‌ها وقتی که مسیر تولیدشان را برنامه‌ریزی می‌کنند به نسبت هر فیلم در فیلم بعدی موارد جدیدتر را به فیلم اضافه می‌کنند و این باعث می‌شود تیم نیاز داشته باشد که خود را در همه موارد آدیت کند و این خود چالش‌های جدید ایجاد می‌کند. اکثر کاراکترهای انیمیشن بچه زرنگ کاراکترهای حیوانی هستند و خب این کاراکترها معمولاً بدنی پوشیده از خز و مو دارند. ساخت خز و مو در دنیای انیمیشن ماجرای پیچیده‌ای است که محاسبات فنی و نرم‌افزاری ویژه‌ای می‌طلبد و وقتی کاراکترها مستندسازی و انیمیت می‌شوند، مو و خز به کاراکترها اضافه می‌شود و حفظ این مو و خز که در حین انیمیت به هم نریزد و از فرم اصلی خود خارج نشود چالش سنگینی است.

سخن پایانی

آنچه که امروز شما روی پرده می‌بینید حاصل تلاش یک تیم ۲۵۰ نفر است که شبانه‌روز در بخش‌های مختلف کار کردند و انصافاً هم تولید انیمیشن یک فرایند بسیار چالش برانگیز است با توجه به تفاوت فرایند تولید انیمیشن و فیلم‌های رئال تاثیر هر اتفاقی چه از لحاظ زمانی چه از لحاظ مالی روی یک اثر بسیار چالش برانگیز می‌تواند باشد و به این علت است که فقط استدیوها می‌توانند انیمیشن تولید کنند چرا که می‌توانند در یک فرایندی با یک برنامه‌ریزی دراز مدت بخش‌های مختلف تولید یک انیمیشن را در نظر بگیرند و نیرو آموزش بدهند و هم بر تولید نظارت داشته باشند و هم برای تولیدات آینده برنامه‌ریزی کنند. با توجه به این مسئله ورود فیلم‌های انیمیشن به اکران به نسبت فیلم‌های دیگر در شرایط نابرابری انجام می‌شود این گونه است که وقتی شما یک انیمیشن خوب در سینما می‌بینید و اثرگذار است نشان دهنده این است که آن تولیدکننده استودیو در کارش سختی کشیده و توانسته نظم را ایجاد کند تا این فرایند را طی کند بنابراین باید شرایطی باشد که استودیوها بتوانند در بهترین حالت خودشان باشند و در بحث تولید همچنان سرزنده و پایدار باشند تا ما بتوانیم تولیدات بهتری داشته باشیم. وجود استدیوها و حمایت از استدیوها در هر بخش و به هر شکلی جزو جریاناتی است که می‌تواند بر روند کیفی، پایداری و تولید انیمیشن در سینمای کشورمان واقعاً تاثیرگذار باشد.