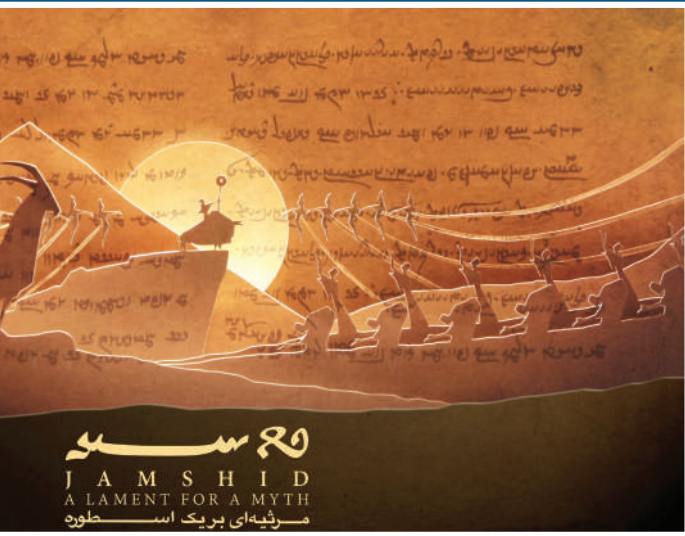


گفت و گوی صبا با کارگردانان انیمیشن‌های کوتاه هنری

سفری بر بال رویاهای بیداری



داده شده و توانسته برنده بهترین انیمیشن «فیلم باز لندن» و «بیس کاست» استرالیا، برنده بهترین انیمیشن بصری جشنواره «ای.سی.جی» و بهترین فیلم ایرانی «دایرکت مانتلی» آمریکا و همچنین نامزد جایزه «ساتوشی کن» جشنواره مهم «فانتازیا» و نامزد در جشنواره «بنگلور» هند شود.

سخن پایانی

اکسپریمنتال انیمیشن از دغدغه‌های شخصی من است. در واقع فیلم‌های تجربی و هنری مانند دیگر مدیوم‌های سینما مثل فیلم سینمایی یا سریال نیستند که خیلی دیده شوند. اتفاقاً مخاطبان خاص خود را دارند، چه بسا کمتر از مخاطبان دیگر مدیوم‌ها. من دوست دارم فرصت نمایش این فیلم‌ها در گروه‌های سینمایی بیشتر و طولانی مدت باشد تا سطح سلیقه عمومی نیز بالاتر برود. بنظر من برای پیشرفت در همه عرصه‌ها باید تجربه و آزمون و خطا کرد. در این فیلم‌ها نیز تجربیات مهمی اتفاق می‌افتد. نمایش هر چه بیشتر این فیلم‌ها فرصت خویشت تا تجربه، دانش و طرز تفکر این فیلمسازان منتقل شود و همه این‌ها در آینده به نفع بدنه اصلی سینما و انیمیشن ایران خواهد بود. اگر برای چنین محافلی تبلیغات بیشتری انجام شود و بحث و گفت‌وگو در مورد این فیلم‌ها بیشتر شود نیز عالی است و بی نتیجه نخواهد بود. به طور کلی یکی از دغدغه‌های اصلی من این است که اینگونه فیلم‌ها که نگاه جدیدی به موضوعات پیرامون دارند، بیشتر دیده شوند و بهای بیشتری به آنها داده شود. در آخر خوشحالم که «قطعه تنهایی» در گروه سینمایی هنر و تجربه به نمایش درآمده است.

مسعود صفری کارگردان انیمیشن همیشه گمشده‌ای هست: زیر پوست این انیمیشن یک داستان عشقی است

از تکنیک ساخت اثر بگویید.

فیلم انیمیشن «همیشه گمشده‌ای هست» از زمان تایید فیلمنامه‌اش در مرکز گسترش تقریباً ۲ سال طول کشید تا ساخته شود. تکنیک این اثر عروسک استاپ موشن، یکی از تکنیک‌های بسیار سخت انیمیشن است که فریم به فریم عروسک‌های کوچک ۱۵ یا ۱۸ سانتی که تمام مفاصل آن‌ها، دست، پا و... را دارند، تک فریم حرکت داده شده عکاسی می‌شوند. سپس عکس‌ها ادیت شده پشت هم گذاشته می‌شوند و فیلم تشکیل می‌شود. زمان فیلم حدوداً ۱۰ دقیقه است و بیشتر کارهایش از ساخت دکور، عروسک و انیمیت را خودم انجام دادم

چنینی که انیمیشن در واقع ساخت رویاهایی است که ما می‌توانیم آنها را در بیداری ببینیم. فکر می‌کنم که به صورت کلی توجه به انیمیشن اتفاق خوبی است و امیدوارم که ادامه پیدا کند. ولی پیشنهاد شخصی من این است که اگر بشود این بسته‌ها به صورت ترکیبی باشند تا برای مخاطب عام جذابیت بیشتری داشته باشد برای مثال بسته ترکیبی از یک فیلم کوتاه لایواکشن، انیمیشن و یک مستند کوتاه باشد. هر کدام از آثاری که در حال حاضر در این بسته است یک زمان طولانی برای تولید داشته که کمترین آن ۱ تا ۲ سال است و شاید جمع کردن آنها در یک بسته در حالی که از نظر موضوعی ارتباط زیادی به هم ندارند باعث شود که اثر نتواند حق مطلب را آنگونه که باید ادا کند و مخاطب هم نتواند آنچه که باید را دریافت کند.

الهام‌بخشی کارگردان انیمیشن قطعه تنهایی:

نمایش اینگونه آثار سطح سلیقه عموم را بالا می‌برد

ایده اولیه این اثر چگونه شکل گرفت

«قطعه تنهایی» اولین تجربه حرفه‌ای من به عنوان اکسپریمنتال انیمیشن است. همچنین این فیلم به عنوان پایان‌نامه عملی ارشدم به دانشگاه هنر ارائه شده است. ایده این فیلم در همان کلاس‌های فیلمنامه نویسی دوره دانشگاه در ذهنم شکل گرفت. برای اولین اثر چندین ایده در ذهن داشتم. از آنجایی که کار کردن درباره موضوعات درام روانشناسانه برای شخص خودم جالب توجه و مهم بود ایده «قطعه تنهایی» را پروراند و آن را ساختم.

در مورد تکنیک ساخت این اثر و عواملی که در تولید همکاری کردند بگویید.

تکنیک این اثر میکس مدیاست، با تلفیقی از تکنیک‌های استاپ موشن، فوتو انیمیشن، پیکسیلیشن، انیمیشن دو بعدی و سه بعدی کامپیوتری. در ساخت اینگونه فیلم‌های تجربی بار اعظم کار به عهده سازنده اثر است. از مرحله فیلمنامه، تهیه و تولید فیلم و مراحل پیش تولید تا طراحی و ساخت ماسک، دکور، آکسسوار و بازیگرانی به عهده خودم بوده است. با این وجود تقریباً ۲۰ نفر از عوامل حرفه‌ای و دلسوز همراه من بودند تا این اثر ساخته شد.

از جشنواره‌هایی که این اثر شرکت کرده و جوایزی دریافت کرده، بگویید.

این فیلم در جشنواره‌های معتبر و متنوع داخلی و خارجی نمایش

گروه هنر و تجربه بدون وقفه بسته دوم فیلم‌های هنری و کوتاه انیمیشن را تحت عنوان رویاهای بیداری به اکران عموم در آورده و مخاطبان علاقه‌مند به این آثار را به سینماها فرا می‌خواند. در ادامه گفت و گوی خبرنگار صبا را با تنی چند از کارگردانان این آثار می‌خوانید.

مریم عظیمی
گفت و گو

معین صمدی کارگردان انیمیشن جمشید:

جمشید کاراکتری بین تمدنی است

تکنیک ساخت و تیم تولید این انیمیشن به چه شکل بود؟

انیمیشن جمشید یک کار شخصی و ایده‌ای در رابطه با کاراکتر جمشید بود که در شاهنامه از آن یاد می‌شود. من سعی کردم در پروسه تحقیقات از متون دیگری مانند اوستا و متون کهنی که در مورد جمشید وجود دارد استفاده کنم حتی از متن «یگ ودا» هندی هم بهره بردم چرا که جمشید اسطوره‌ای بین تمدنی است که بین تمدن هند و ایران مشترک است. در نتیجه من تلاش کردم تا یک نگاه کلی و گزارش‌طور راجع به این کاراکتر داشته باشم. به همین دلیل بخش تحقیقات این اثر بسیار طول کشید یعنی حدود نصف دوران ۸ ساله ساخت این انیمیشن به تحقیقاتش گذشت. تکنیک قالب آن دو بعدی دیجیتالی است که به صورت سه بعدی کامپوزیت شده است یعنی لایه‌ها به صورت دو بعدی ساخته و در یک فضای سه بعدی چیده می‌شوند، یک دوربین سه بعدی در بین این لایه‌ها حرکت و کاراکتر را دنبال می‌کند و در نهایت کامپوزیت می‌شود. دلیل استفاده از این تکنیک این بود که مخاطبان هیچگاه چهره‌ای از کاراکتر جمشید را نمی‌بینند و نزدیک‌ترین نمایی که از این کاراکتر هست اکستریم لانگ شات است. از آنجایی که این کاراکتر ابعاد متفاوتی داشت و در متون مختلف به شکل‌های متفاوتی به این کاراکتر پرداخت شده بود، تلاش کردم تا به خاطر تضادهایی که در تعریف این کاراکتر وجود داشت آن را قضاوت نکنم و جمع‌بندی اتفاقات و داستان‌هایی که از سرگذرانده را تا جایی که می‌توانم از نگاه خودم نتیجه‌گیری کرده و در اختیار مخاطب بگذارم. در این پروسه ۸ ساله حدود ۵۰ نفر روی این پروژه کار کردند.

روایه‌های بیداری عنوانی است که به این بسته انیمیشن داده شده از علت این نامگذاری و تاثیر این نوع اکران بگویید.

اسم رویاهای بیداری را در گروه مطرح کردند و با یک نگاه این