گفت‌وگو با دو کارگردان انیمیشن حاضر در چهل‌ودومین جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران

دو روایت از تنهایی و رهایی در جهان انیمیشن ایرانی

مریم عظیمی
گفت‌وگو

در بخش انیمیشن چهل‌ودومین جشنواره بین‌المللی فیلم کوتاه تهران، دو اثر متفاوت با نگاه‌هایی شخصی و فلسفی حضور دارند؛ «یک داستان سیاه و سفید» ساخته محمدمهدی قاضی‌زاده که با الهام از جهان کمیک و فیلم نوآر، سفری ذهنی میان واقعیت و خیال را روایت می‌کند و «ایستاده بر آستانه» به کارگردانی ایمان ابیلی که با نگاهی استعاری، تنهایی انسان معاصر را به تصویر می‌کشد. گفت‌وگوی خبرنگار ما در ویژه‌نامه روزنامه صبا با این دو فیلم‌ساز جوان را در ادامه می‌خوانید.

محمد مهدی قاضی‌زاده؛ کارگردان انیمیشن کوتاه «یک داستان سیاه و سفید»

انیمیشن بخشی از سینماست

محمدمهدی قاضی‌زاده توانسته با اولین اثر حرفه‌ای خود به نام «یک داستان سیاه و سفید» به جشنواره فیلم کوتاه تهران راه یابد. در این انیمیشن ۸ دقیقه‌ای یک مرد جوان که همواره نقابی از لبخند به‌صورت دارد، در تنهایی و اندوه، به آستانه تصمیمی حیاتی می‌رسد. او که در جستجوی رهایی از این نقاب است، در لایه‌های درهم تنیده خاطرات و ذهنیاتش، مراحلی را مرور می‌کند که او را به لحظه تصمیم نهایی سوق داده است. درنهایت به‌دنبال رهایی و پرواز است که اکنون تنها سقوط، می‌تواند برای او به ارمغان بیاورد. میان خنده‌های تلخ و لحظات فروپاشی‌ش، زندگی را از دریچه‌ی نقاب خویش تماشا می‌کند و گویی با جهانی پر از نقاب مواجه می شود و سپس برای آزادی از بند نقاب اجباری، آماده می‌شود.

این انیمیشن به چه موضوعی می‌پردازد؟

مسئله اصلی انیمیشن درباره یک شخصیت است که در مواجهه با جهان اطرافش دچار آشنایی‌زدایی می‌شود و ما با هفت مرحله از سرگذشت او در جهان خیالش مواجه می‌شویم تا او به تصمیم نهایی برسد. این کاراکتر در واقع بین سه جهان واقعیت، خیال و حقیقت سرگردان است. این انیمیشن از نظر آیکونوگرافی بصری، تحت تأثیر فضای فیلم‌های نوآر است و از سوی دیگر، رگه‌هایی از کمیک استریپ در این اثر یادآور فیلم‌هایی مثل «سین سیتی» است.

در مورد تکنیک ساخت و سبک این اثر بگویید.

ما با یک انیمیشن کوتاه دو بعدی به شیوه فریم به فریم مواجهیم که در سبک بازنمایی از فضای داستان مصور یا کمیک استریپ استفاده کرده و از امکانات روایی کمیک استریپ برای بیان ایده‌ها بهره برده است. برای مثال، چند قاب همزمان در یک نمای ثابت به کار رفته است. از نظر روایت، این اثر یک درام شخصی است و ما طی مراحلی، مواجهه کاراکتر با این مسئله شخصی را شاهد هستیم. در مجموع نمی‌توان آن را سورئالیستی یا بخاطر رگه‌های کمیک استریپ در سبک بازنمایی دانست، اما این ویژگی‌ها در اثر دیده می‌شود.

تعداد اعضای تیم ساخت چقدر بوده است؟

تمام مراحل ساخت، از متن تا کارگردانی و پیش‌تولید، طراحی، اجرای همه فریم‌ها و تدوین، توسط خودم انجام شده است. دو مشاور متن در کنارم بودند و همچنین یک آهنگساز جوان بسیار خوب به نام امیرحسین موسوی، که از مرحله پیش‌تولید با من همکاری داشت و کار صداگذاری را انجام داد. من حدود یک سال به صورت متمرکز روی این اثر کار کردم، هرچند مراحل ایده‌پردازی و شکل‌گیری ایده در مدت طولانی‌تری صورت گرفته است.

از کدام شهر در جشنواره شرکت کرده‌اید و اساساً مسیر ورودتان به انیمیشن چگونه بوده است؟

من از تهران در جشنواره حضور دارم، فارغ‌التحصیل رشته کارگردانی انیمیشن از دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر هستم و پیش از آن سابقه‌ای در زمینه طراحی و فضای کمیک استریپ داشتم. حرفه من در زمینه تصویرسازی و نقاشی بوده و دوره کارشناسی ارشد باعث شد که تمرکز بیشتری روی انیمیشن و کارگردانی آن داشته باشم. من حدود سه سال در بخش پیش تولید پروژه «پهلوانان» حضور داشتم، دستیار کارگردانی پروژه‌های مختلف را انجام دادم و در استودیوهای مختلف تجربه کسب کردم. انگیزه اصلی من برای ساخت اثر شخصی هم به نوعی در همان دانشکده سینما تئاتر شکل گرفت. در واقع کار روی اتصال بین کمیک استریپ و انیمیشن، دغدغه من بود و مطالعاتم هم در دوره ارشد، هم به عنوان تز دوره‌ی دکتری پژوهش هنرهای تجسمی، حول همین مسئله بود که چگونه امکانات روایی داستان مصور را در فرم انیمیشنِ ناب به کار ببریم.

حضور در این جشنواره چه دستاورد و تاثیری بر مسیر کاری شما دارد؟

پاسخ به این سؤال دو وجه دارد. از یک طرف، برای هر فیلمسازی، چرخه فرم زمانی تکمیل می‌شود که مخاطب نیز وارد آن شود. چرا که اگر اثری را خلق کنید ولی دیده نشود، انگار هرگز خلق نشده است. این جشنواه چهارمین حضور بین‌المللی «یک داستان سیاه و سفید» است و در چند جشنواره دیگر نیز شورت‌لیست شده است و حضور در این جشنواره برای من خوشایند است. از طرف دیگر، انجمن سینمای جوان و جشنواره فیلم کوتاه، برای من یادآور جریان سینمای آزاد ایران است. اینکه این جریان، پویانمایی را نه یک هنر تجسمی بلکه بخش جدایی‌ناپذیری از سینما دانسته، یک اتفاق خوب برای جامعه انیمیشن است و اینکه در این فضا با کارگردانان انیمیشن به عنوان فیلم‌ساز، مواجه می‌شویم به جامعه انیمیشن کشور کمک زیادی می‌کند. با این حال، امیدوارم فضا برای انیمیشن در ایران گسترده‌تر شود و جشنواره‌های تخصصی بیشتری برای این حوزه ایجاد شود، چرا که هنوز ظرفیت‌های زیادی برای توسعه وجود دارد.

ایمان ابیلی؛ کارگردان انیمیشن کوتاه «ایستاده بر آستانه»

این انیمیشن آینه‌ی مخاطب است

در میان ده‌ها اثر حاضر در چهل‌ودومین جشنواره فیلم کوتاه تهران، انیمیشن «ایستاده بر آستانه» با ساختاری دوبعدی و فضایی استعاری توجه بسیاری را جلب کرده است. اثری که به گفته‌ی خالق جوانش، نخستین تجربه حرفه‌ای او در مسیر انیمیشن‌سازی است؛ تجربه‌ای دونفره که در سه ماه شکل گرفت و به گفته‌ی او، آینه‌ای از تنهایی و اضطراب انسان امروز است.

«ایستاده بر آستانه» چندمین انیمیشن شما؟

ایستاده بر آستانه، اولین کاری‌ست که به طور حرفه‌ای ساخته‌ام و شکرخدا تا اینجا با اقبال خوبی روبه‌رو بوده است.

ورود شما به دنیای انیمیشن چگونه بود لطفا از تجربیات پیشین بگویید.

زمانی که مدرسه می‌رفتم همیشه حاشیه‌ی کتاب‌های درسی‌ام پر از نقاشی بود. نقاشی‌هایی که اگر کتاب را با سرعت ورق می‌زدی جان می‌گرفتند و حرکت می‌کردند. مثلا دو تا ماشین که با هم تصادف می‌کردند یا آدمک‌هایی که به هم تیراندازی می‌کردند. به اصطلاح فلیپ بوک می‌ساختم. بعدها هم محض تفنن با اپلیکیشن‌های موبایل انیمیشن ساختم. اما نخستین و جدی‌ترین کارم، «ایستاده بر آستانه» است.

این انیمیشن چند دقیقه است و ساخت آن چقدر طول کشید و تیم تولید آن چند نفره بود.

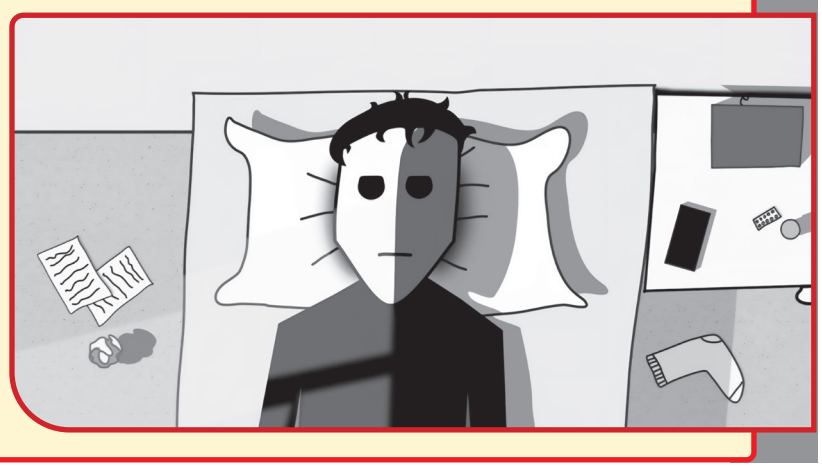
ما یک تیم دو نفره هستیم. من و یوسف، رفیق چندین چندساله‌ی من، که قدردان زحماتش هستم. از زمانی که نوشتن فیلمنامه را شروع کردم تا زمانی که تیتراژ پایان را ساختیم تقریباً سه ماه طول کشید و نتیجه‌اش شد یک انیمیشن کوتاه هشت دقیقه‌ای.

آیا این انیمیشن را برای جشنواره‌های دیگری ارسال کرده‌اید و جایزه‌ای دریافت کرده؟

ما ریسک کردیم و اول از همه فیلم را برای جشنواره فیلم کوتاه تهران فرستادیم. همانطور که مستحضر هستید جشنواره فیلم کوتاه تهران به دلیل اعتبار بالا و بین‌المللی بودنش سالانه هنرمندان بسیاری را از سرتاسر دنیا به سمت خود می‌کشد و همین امر، رقابت را سخت‌تر می‌کند. این که اولین کار ما به این مرحله رسیده باعث خشنودی و امیدواری است. البته پس از آن برای جشنواره‌های دیگر هم این انیمیشن را ارسال کردیم و میان بیم و امید، منتظریم.

با چه چالش‌هایی در مسیر ساخت آن مواجه بودید؟

با توجه به اینکه موسیقی متن به اثر روح می‌بخشد، یکی از چالش‌های اصلی ما، یافتن موسیقی مناسب بود. ساخت موسیقی اختصاصی نیازمند بودجه بود و نبود حامی مالی ما را از این امکان محروم کرد. از سوی دیگر، برخی جشنواره‌ها استفاده از موسیقی ساخته شده با هوش مصنوعی را ممنوع کرده‌اند و این محدودیت، کار را برایمان دشوارتر ساخت.

این انیمیشن به چه موضوعی می‌پردازد و تکنیک ساخت آن چیست؟

به باور من، این انیمیشن آینه‌ی مخاطب است. وجود عناصر استعاری در اثر موجب شده است که هر بیننده، با توجه به تجربه‌های زیسته و چالش‌های شخصی خود، برداشت منحصر به فردی از آن داشته باشد. با این حال، هنگام ساخت اثر، بیشتر به حس تنهایی در میان جمع و افسردگی انسان امروز می‌اندیشیدیم و با توجه به زمان محدود و امکانات موجود، از تکنیک دو بعدی دیجیتال بهره گرفتیم.