

# انیمیشنی که هویت و خلاقیت ایران را روی پرده آورد

## سفری از فرهنگ ایرانی به سینمای انیمیشن جهان

معصومه دهقان

گفت‌وگو



انیمیشن ایران این روزها بیش از هر زمان دیگری توجه مخاطبان را به خود

جلب کرده است. در این پرونده، سه چهره کلیدی پشت تولید انیمیشن «یوز» در باره چالش‌ها، خلاقیت‌ها و تجربه‌های شخصی خود سخن گفته‌اند: رضا سید امین جعفری، سوپروایزر انیمیت. از دغدغه‌های هویت ایرانی تا سختی‌های تولید و جایگاه انیمیشن ایران در جهان، نکات کلیدی بسیاری در این گفت‌وگوها آشکار شده است. این پرونده نشان می‌دهد که چگونه یک انیمیشن می‌تواند الهام‌بخش، نماد خلاقیت ملی و گشاینده مسیر برای تولیدات آینده انیمیشن ایران باشد.

گفت‌وگوی روزنامه صبا با عوامل انیمیشن



کردید؟

برای طراحی محیط، از کویر شهداد کرمان و آبشار کشیت، محل زندگی یوزپلنگ‌ها در ایران، الهام گرفتیم. در طراحی شخصیت‌ها تلاش کردم تا فاصله زیادی از آن تصویر کارتون‌های بچه‌ها در ذهن دارند، نباشیم و در عین حال طراحی‌ها یونیورسال و جهانی باشند، شبیه سبک پیکسار و دیزنی. در جزئیات چهره و رنگ پوست کاراکترها سعی کردم هویت ایرانی حفظ شود.

چرا از تکنیک سه بعدی استفاده کردید و انیمیشن دو بعدی را کنار گذاشتید؟

یوز با تکنیک سه بعدی کامپیوتری ساخته شد. انیمیشن دو بعدی هنوز در جشنواره‌ها و فیلم کوتاه زیبایی‌های خاص خود را دارد و حدود ۷۰ تا ۸۰ درصد آثار جشنواره‌ها دو بعدی هستند. اما برای سینما و نسخه‌های تجاری، نیاز به تکنیک پیشرفته‌تر و سه بعدی داشتیم.

بزرگ‌ترین چالش تولید این انیمیشن چه بود؟

بزرگ‌ترین چالش، انتخاب مخاطب هدف بود. وقتی مخاطب کودک قرار می‌دهیم، نمی‌توانیم شوخی‌ها یا محتوای بزرگسالانه را استفاده کنیم. خط قرمزها پررنگ‌تر و دایره لغات محدودتر می‌شود. با این حال، ساختن اثری طنز و جذاب برای کودکان، تجربه‌ای بسیار لذت‌بخش بود.

ایده اولیه انتخاب یوز از کجا شکل گرفت؟



رضا ارزنگی کارگردان:

یوز، تصویر جامعه ایران است

رضا ارزنگی، نویسنده و کارگردان انیمیشن «یوز»، از انتخاب یوزپلنگ ایرانی به عنوان نماد جامعه و فرهنگ ایران، فرآیند طراحی کاراکتر و محیط، چالش‌های انیمیشن کودکانه و محدودیت‌های تولید در ایران سخن گفت. او معتقد است این پروژه نمایانگر خلاقیت، استعداد و هویت ایرانی است و با وجود محدودیت‌ها، توانسته است استانداردهای حرفه‌ای را تا حد امکان رعایت کند.

چرا یوزپلنگ ایرانی را به عنوان شخصیت اصلی انیمیشن انتخاب کردید؟

یوزپلنگ ایرانی، قبل از هر چیزی، محبوب مردم ایران است. این گونه در حال انقراض، بسیار نادر و منحصر به فرد است و به عنوان نمادی از ایران شناخته می‌شود. برای من، یوز نمادی از کل جامعه ایرانی است؛ جامعه‌ای با استعداد، بی‌ظنیر و کمیاب. عاطفه، گرما و صمیمیت میان ایرانی‌ها مثال‌زدنی است و این ویژگی‌ها، بسیار شبیه یوزپلنگ ایرانی است.

در طراحی کاراکتر و محیط، از چه الهام‌هایی استفاده

تولید انیمیشن در ایران مانع خاصی ندارد، اما کیفیت نهایی بستگی به میزان سرمایه‌گذاری دارد. بخش خصوصی هنوز به انیمیشن سه بعدی ورود نکرده و بیشتر حمایت‌ها دولتی است. نیروهای متخصص در ایران فراوانند، اما تا زمانی که بازار داخلی و سرمایه‌گذاری بخش خصوصی گسترده نشود، فاصله زیادی با استانداردهای جهانی داریم.

واکنش مخاطبان نسبت به یوز چگونه بود؟

واکنش‌ها بسیار مثبت بود؛ حدود ۹۰ درصد مخاطبان کودکان و خانواده‌ها بودند و ۹۹ درصد بازخوردها مثبت بود. متخصصان هم ایرادات درست و بجایی را مطرح کردند که مورد توجه قرار گرفت.

سال‌ها پیش دنبال یک المان صد درصد ایرانی بودم که از واقع‌گرایی فاصله بگیرد و قابلیت کارتون‌ی شدن داشته باشد. پس از بررسی‌های فراوان، یوز ایرانی به عنوان شخصیت بانمک و با مزه انتخاب شد تا هم سرگرم‌کننده باشد و هم هویت ایرانی را منتقل کند.

در باره حرکات یوز چه چالش‌هایی داشتید؟

یوز واقعی قرار نبود انیمیت شود، بنابراین حرکات آن را تخیلی طراحی کردیم؛ بیشتر شبیه انسانی روی دو پا راه می‌رود و فقط در برخی لحظات روی چهار دست و پا حرکت می‌کند. بیش از ۷۰ تا ۸۰ درصد حرکات، از رفرنس‌های انسانی بهره برده است.

تولید انیمیشن در ایران با چه محدودیت‌هایی روبروست؟