

جایگاه انیمیشن ایران در جهان را چگونه می بینید؟

تعداد کمی کشور در جهان، توان تولید انیمیشن سینمایی دارند. ایران با تمام محدودیت‌ها، تعداد زیادی پروژه در دست ساخت دارد. اگر تحریم‌ها و مشکلات ورود سخت‌افزار و گمرک را هم در نظر بگیریم، جای تعجب دارد که این صنعت هنوز پابرجاست. اراده و استعداد ایرانی‌ها باعث شده جایگاه انیمیشن در ایران قابل توجه باشد، اما تا اتصال به بازار جهانی، تنها حدود ۳۰ درصد راه طی شده است. تهدید جدی هم مهاجرت متخصصان و انیماتورهاست، که با افزایش تورم و مشکلات اقتصادی، شتاب بیشتری خواهد گرفت.

آیا مخاطب کودک تنها هدف شما بود؟

مخاطب اصلی کودکان خردسال هستند، اما به دلیل محدودیت سن، خانواده‌ها نیز همراه می‌شوند و به نوعی شاهد یک «توفیق اجباری» هستند که باعث شد انیمیشن برای همه جذاب باشد.

آیا ورود بخش خصوصی به انیمیشن ایران اهمیت دارد؟

بله، بخش خصوصی نقش حیاتی دارد. هر سرمایه‌گذاری برای تولید انیمیشن، توقعاتی دارد که می‌تواند فرهنگی، سیاسی یا اجتماعی باشد. اگر بخش خصوصی جرأت کند و با صبوری دو تا سه ساله پروژه را حمایت کند، چرخه اقتصادی انیمیشن ایران به‌طور قابل توجهی تقویت خواهد شد.

پیام پایانی شما برای مخاطبان چیست؟

من از مخاطب نجیب و مهربان ایرانی، چه بزرگ و چه کوچک، صمیمانه سپاسگزارم. تمام تلاش خود را می‌کنم که در صورت ساخت پروژه بعدی، فیلمی فراتر از «یوز» ارائه دهیم، چون چشمان مخاطب ایرانی، شایسته بهترین‌هاست.



احسان کاوه
تهیه‌کننده:

بزرگ‌ترین تهدید انیمیشن ایران، پخش بدون حقرایت است

احسان کاوه، تهیه‌کننده «یوز» از تجربه‌های مدیریتی و تولیدی خود در سینمای مستند و انیمیشن ایران سخن گفت. او به روند شکل‌گیری پروژه انیمیشن «یوز»، دغدغه‌های هویت و اصالت در روایت داستان، چالش‌های تولید و ظرفیت‌های فرهنگی و زیست‌محیطی این اثر پرداخت.

ایده و دغدغه اصلی پروژه «یوز» چگونه شکل گرفت؟

دغدغه و موضوع اصلی از سوی کارگردان پیشنهاد شده بود و همان‌طور که آقای ارژنگی در مصاحبه‌ای که با ایشان داشته‌اید احتمالاً اشاره کرده‌اند، این موضوع در ابتدا مطرح شد. اما آنچه باعث شد ما نیز همکاری کنیم و تلاش کنیم این کار را به نتیجه برسانیم، این بود که مسئله اصلی ما الزاماً مسائل زیست‌محیطی نبود. موضوع اصلی «هویت» بود؛ اینکه موجودی به دنبال هویت خود و بازگشت به اصالت خویش باشد. این موجود می‌تواند انسان باشد، می‌تواند اشیا باشد یا می‌تواند حیوانات باشند.

در این مسیر بحث شد و نیاز بود که شخصیت بامزه و نمادین برای ایران حضور داشته باشد. واقعاً شاید هیچ چیز بامزه‌تر از یک یوزپلنگ چاق و دورافتاده از وطن جلوه نمی‌کرد؛ بنابراین به سراغ آن رفتیم. البته منکر این نیستیم که این شخصیت ظرفیت‌هایی همچون اشاره به انقراض یوزپلنگ یا مسائل محیط‌زیستی ایجاد می‌کند، اما انگیزه اصلی ما موضوع اصالت، هویت و خانواده بود و کار نیز به همین سمت ارتقا پیدا کرد.

در مورد نحوه روایت فیلم چه دیدگاهی داشتید و با چه چالش‌هایی مواجه بودید؟

در خصوص نحوه روایت باید عرض کنم که در سینمای انیمیشن جهان یک چالش جدی وجود دارد: اینکه چگونه می‌توان اثری تولید کرد که هم‌زمان برای کودک و بزرگسال قابل فهم و جذاب باشد. کودک جهان را خطی و ساده می‌بیند، تجارب پیچیده‌ای ندارد و نیاز دارد روایت برایش روشن باشد. درحالی‌که بزرگسال همراه او، نیازمند لایه‌های عمیق‌تر است. بسیاری از فیلم‌ها نمی‌توانند این دو نیاز را هم‌زمان تأمین کنند و این چالش بسیار جدی است.

ما در میان پیچیدگی‌ها تصمیم گرفتیم که کار برای کودک ساده و قابل فهم باشد؛ بنابراین ممکن است برخی بزرگسالان احساس کنند روایت خطی است اما این انتخابی آگاهانه بوده است.

باید اضافه کنم که سینمای انیمیشن جهان (که در ایران بیشتر با نمونه آمریکایی شناخته می‌شود) بیش از صد سال قدمت دارد و این تجربه صدساله آن را بسیار حرفه‌ای کرده است. اما سینمای انیمیشن ایران، منظوم سینمای اقتصادی و مخاطب‌محور است نه فیلم کوتاه یا آثار جشنواره‌ای، شاید کمتر از دو دهه قدمت دارد؛ حتی اگر با اغماض بگویم، شاید حدود ده سال است که حضور جدی پیدا کرده است. در نتیجه آزمون و خطا در تکنیک، روایت و ارتباط با مخاطب طبیعی است و امیدواریم که مسیر کیفیت رو به رشد باشد.

تکنیک سه‌بعدی برای انیمیشن چه دشواری‌هایی به همراه داشت؟

درست است که ساخت انیمیشن با تکنیک‌های رایج‌تری سه‌بعدی نیازمند نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای پیچیده و به‌روزی است که مدام تغییر می‌کنند، اما خوشبختانه در ایران متخصصان بسیار زبده‌ای داریم که تلاش می‌کنند هر روز خود را به‌روز نگه دارند و با آخرین تحولات تولید انیمیشن سه‌بعدی آشنا باشند.

به همین دلیل نمی‌توان گفت بزرگ‌ترین چالش ما فضای نرم‌افزاری یا سخت‌افزاری بوده است. اگر بخواهم پیچیده‌ترین سختی‌ها را نام ببرم، ابتدا «فیلمنامه» است و بعد «عوامل تولید» که محدود هستند. در دنیا شاید کمتر از ده کشور وجود دارند که مستقلاً و به‌تنهایی فیلم سینمایی انیمیشن تولید کنند؛ بنابراین اینکه در ایران چنین تلاش‌هایی انجام می‌شود، نشان‌دهنده عزم جدی هنرمندان است که توانسته‌اند طی ده سال گذشته چندین فیلم تولید کنند.

درباره شباهت برخی شخصیت‌ها یا موسیقی با آثار خارجی، چه توضیحی دارید؟

در مورد شباهت شخصیت‌ها باید عرض کنم که یوزپلنگ چاق ما هیچ ارتباطی به پاندای کونگ‌فوکار ندارد. اما به دلیل محدودیت‌هایی که در حوزه صداپیشگی انیمیشن در ایران داریم، صداهاى مختلفی تست شد، گروه کانونی تشکیل دادیم و در نهایت صدای آقای حامد عزیزی انتخاب شد. این صدا در ذهن مخاطب ایرانی یادآور پاندای کونگ‌فوکار است، اما اصل شخصیت یوز تپل قصه ما شباهتی به شخصیت‌های انیمیشنی دیگر ندارد. البته اگر مخاطب احساس کند که این موضوع او را از فرهنگ بومی دور می‌کند، نکته درستی است و باید مورد توجه قرار گیرد.

اما درباره موسیقی، نظرم کاملاً متفاوت است. موسیقی این فیلم اثری فاخر است. آهنگسازی آن را جناب آقای افشین عزیزی انجام داده‌اند و ارکستر فیلارمونیک پراگ آن را اجرا کرده است. تلاش شده هم عناصر بومی و هم عناصر جهانی در آن وجود داشته باشد تا حس مورد نیاز فیلم ایجاد شود. بنابراین تقلید تلقی نمی‌شود.

آینده اقتصادی سینمای انیمیشن ایران را چگونه می بینید؟

به نظر من سینمای انیمیشن در ایران قطعاً سودده خواهد بود و فکر می‌کنیم موفق است. نه تنها در اکران فیلم‌ها موفق بوده، بلکه انیمیشن در ایران آغاز یک مسیر است. وقتی یک انیمیشن موفق می‌شود، تازه درهای بسیار زیادی باز می‌شود؛ چون شما با یک «آی‌پی» یا مالکیت فکری روبه‌رو هستید که می‌توانید روی آن کار کنید، سرمایه‌گذاری کنید و بهره‌برداری زیادی انجام دهید.

آیا پروژه «یوز» ادامه خواهد داشت؟

با توجه به اینکه سرمایه‌گذار و سفارش‌دهنده اصلی کار مرکز انیمیشن سوره است، تمایل به ادامه پروژه و توسعه این شخصیت وجود دارد. اما اینکه این ادامه در قالب فیلم سینمایی باشد یا سریال یا هر قالب دیگر، هنوز در حال بررسی است. ان‌شاءالله بهترین تصمیم اتخاذ خواهد شد.

در پایان اگر نکته‌ای باقی مانده، بفرمایید.

نکته آخری که می‌خواهم عرض کنم این است که VODها در ایران بدون اینکه ریالی پرداخت کنند، گران‌قیمت‌ترین محصولات انیمیشن جهان را بخش می‌کنند. در حالی که اگر یک خودروی صد هزار دلاری وارد ایران شود، صد هزار دلار هم باید گمرک پرداخت شود. اما فیلم‌هایی که هزینه تولیدشان از دو میلیون دلار تا حتی دویست میلیون دلار (مثل «فروزن») است، بدون پرداخت هیچ حقرایتی در ایران پخش می‌شود.

این یعنی نابودی هنر و صنعت انیمیشن ایران. چون ما هر کاری انجام دهیم، نمی‌توانیم با «مجان» رقابت کنیم. هر عددی ضربدر صفر مساوی صفر است.

اگر این روند ادامه پیدا کند، صنعت نوپای انیمیشن ایران به‌سادگی از بین می‌رود. الان همه به دلیل فروش خوب فکر می‌کنند وضعیت مناسب است، اما برای جهانی شدن، داشتن درآمد پایدار و ایجاد شغل باید فراتر از اکران فکر کرد. این روند فعلی می‌تواند صنعت انیمیشن را نابود کند.

امیدوارم خبرنگاران نسبت به این موضوع حساسیت نشان دهند و جدی به آن بپردازند. پیشنهاد من این است که اگر امکان پرداخت حقرایت وجود ندارد، دولت صندوقی ایجاد کند تا پلتفرم‌هایی که درآمد‌های چند ده میلیاردی دارند، هزینه این پخش بدون مجوز را به آن صندوق واریز کنند. اگر این پول قابل پرداخت به صاحبان اصلی آثار نیست، حداقل در صندوق ذخیره شود تا صرف حمایت از انیمیشن بومی شود و این صنعت بتواند تقویت شود.

این جدا از آثار سوء فرهنگی واردات محصولات رسانه‌ای است که ما معتقدیم آنها نیز تأثیرات منفی دارند. از نظر اقتصادی نیز ادامه این وضعیت باعث نابودی صنعت انیمیشن خواهد شد.



سیدامین جعفری
انیماتور و سوپروایزر:

«یوز» را با یک هزارم بودجه جهانی ساختیم

سیدامین جعفری، انیماتور و سوپروایزر پروژه «یوز» از مسیر علاقه‌مندی‌اش به انیمیشن از کودکی تا ورود حرفه‌ای به این حوزه، تجربه شکل‌گیری تیم انیمیت یوز و چالش‌های فنی و هنری در تولید این اثر سخن گفت. او توضیح داد چگونه با کمبود منابع، محدودیت بودجه و زیرساخت‌های ایران، توانستند اثری با کیفیت جهانی خلق کند و نقش حیاتی خود را در موفقیت این انیمیشن ایفا کند.

چه شد که علاقه‌تان به انیمیشن شکل گرفت و این مسیر را به عنوان شغل انتخاب کردید؟

علاقه من به انیمیشن طبیعتاً از بچگی وجود داشت؛ اینکه دنیایی که وجود دارد را بتوانیم بسازیم و رنگ و واقعیت به رویاهای مان بدهیم، جذاب بود. اما انتخاب آن به عنوان مسیر شغلی تقریباً در سن ۱۷-۱۸ سالگی اتفاق افتاد. ابتدا دانشگاه مهندسی نرم‌افزار باهنر کرمان قبول شدم، اما از قبل به کارهای گرافیکی آماتور علاقه داشتم، مثلاً با فتوشاپ یک بک‌گراند برای سیستم شخصی می‌ساختم. ورود به دانشگاه باعث شد کمی برنامه‌نویسی یاد بگیرم، اما علاقه اصلی‌ام به گرافیک و انیمیشن بود.

در کرمان، انیمیشن سابقه ۳۰ تا ۳۵ ساله دارد. اوایل دو بعدی بود و طی ۱۵-۲۰ سال اخیر، سه‌بعدی تجربه شده است. «یوز» نیز در کرمان استارت خورد و تیم اصلی، از جمله آقای ارژنگی، کارگردان، و بیش از ۸۰ درصد عوامل، کرمانی بودند.

سال ۹۱، وارد یکی از استودیوهای فعال شدم. در آن زمان، هسته‌های استودیوها جوان و تازه‌کار بودند و بدون استاد، با آزمون و خطا یاد گرفتیم. جو حاکم بسیار مثبت بود و کم‌کم دانشگاه برایم اولویت دوم شد و تمام وقت و انرژی‌ام را برای انیمیشن گذاشتم.

تیم انیمیت «یوز» چگونه شکل گرفت و فرایند پیش تولید چه بود؟

ایده و داستان اولیه متعلق به آقای ارژنگی بود. در سال ۱۳۹۶، ایشان یک داکومننت و تیزر برای جذب سرمایه‌گذار ساختند. هرچند بعدها داستان و کاراکترها تغییر کرد، هنری موفق شد سرمایه‌گذاری را جذب کند. فرایند رسمی تولید از سال ۱۳۹۹ با حمایت مشترک مرکز انیمیشن سوره و ویستام‌مدیا آغاز شد. ابتدا تست‌های اولیه، بررسی ریگ‌ها و آناتومی انجام شد، اما به دلیل عدم وجود بودجه، همه کارها با تلاش شخصی انجام شد. انیمیت اصلی فیلم از اواسط تا اواخر سال ۱۴۰۲ آغاز شد، اما تورم و تغییر قیمت‌ها موجب توقف موقت پروژه شد تا بودجه افزایش یابد. «یوز» را اگر با کارهای خارجی مقایسه کنیم، بودجه ما تنها یک هزارم بودجه آن‌ها بود. انیمیت حدود ۱۸ ماه طول کشید و ۲۸ تا ۳۰ نفر روی ۷۰ تا ۷۸ دقیقه بخش سه‌بعدی کار کردند.

چه سبک انیمیشنی را برای «یوز» انتخاب کردید و چرا؟

می‌خواستیم سبک نه خیلی فانتزی مثل «هتل ترانسیلوانیا» باشد و نه صرفاً رئال. سبک «یوز» بین رئال و پیکسار است؛ هدف ایجاد تعادل میان واقعیت و فانتزی بود تا مخاطب بتواند داستان را راحت دنبال کند.

چه نرم‌افزارها و ابزارهایی در پروژه استفاده شدند؟

نرم‌افزار اصلی ما یا بود و تسلط بر پلاکین‌های تخصصی مانند انیمبا و ال‌استری ضروری بود. این ابزارها کمک کردند قوانین انیمیت و حرکت کلاسیک را در انیمیشن سه‌بعدی پیاده کنیم.

تعامل بین بخش‌های مختلف پروژه چگونه بود؟

پروژه طبق ددلاین پیش رفت و تعامل بخش‌ها خوب بود، اما هنوز نیاز به تجربه و بازنگری دارد. بسیاری از فرایندها تازه ایجاد شده‌اند و باید اصلاح شوند. یکی از چالش‌ها استفاده از بازیگر برای رفرنس‌های حرکتی بود که در ایران کمتر انجام می‌شود.

در تولید «یوز» چه چالش‌های خاصی داشتید؟

«یوز» اکثر آروی دو پا حرکت می‌کند و با آناتومی یک یوزپلنگ چاق و کند هماهنگ است. بررسی حرکت حیوانات واقعی و تطبیق با شخصیت فیلم بسیار دشوار بود. تفاوت حرکت یوزپلنگ با ببر یا شیر و اجرای باورپذیر آن، چالش اصلی بود. ددلاین و بودجه محدود بودند، اما تا حد ممکن رفرنس‌ها بررسی شد.

فکر می‌کنید «یوز» چه تأثیری بر صنعت انیمیشن ایران گذاشته است؟

من نگاه بلندمدت دارم. نباید استودیوهای داخلی را رقیب هم ببینیم؛ هدف رقابت با استانداردهای جهانی است. نقاط قوت «یوز» شامل سادگی روایت، یکپارچگی لوک و تصویر، نورپردازی و رنگ‌بندی مناسب است. چالش‌ها همچنان در حوزه بازیگری، پیش‌تولید و زیرساخت‌ها وجود دارد. افزایش تولیدات و حمایت نیروی انسانی ضروری است.

پیام پایانی شما برای مخاطبان چیست؟

امیدوارم «یوز» برای مخاطب جذاب بوده باشد. فیلم با رسیدن به رکورد فروش، پر فروش‌ترین انیمیشن تاریخ سینمای ایران شد که برای ما انگیزه‌بخش است. هدف ما تولید پروژه‌های بعدی با کیفیت بالاتر است. ارزش هنر و سینما، دیده شدن آن توسط مخاطب است و باید تلاش کنیم تنوع و تعداد تولیدات انیمیشن در ایران افزایش یابد.