

در ابتدا ذکر چند نکته ضروری به نظر می‌رسد نخست اینکه بخش‌هایی از گفته‌های حاضران کوتاه و احتمالاً تلخیص شده و نیز پرسش‌ها، تذکرها یا اظهار نظرهای تایید یا تکذیب‌کننده گرداندگان جلسه حذف شده و با تشکر از ناصر باکیده مدیر تولید انجمن سینمای جوانان و مهرداد علمداری مدیر مسئول ماهنامه پیلبان، و ضیایی.

محمد علی صفورا

(کارگردان و مدرس انیمیشن)

به اعتقاد من باید بینیم اصلاً مشکل انیمیشن از کجا شروع می‌شود. مشکل انیمیشن از بحث گران بودن این گونه تولید شروع می‌شود تولیدی که به سرمایه، نیروی انسانی و امکانات نسبتاً گسترده‌تر — در مقایسه با فیلم زنده — نیاز دارد. هر ساله تعدادی دانشجوی مقطع لیسانس یا فوق لیسانس دانشکده سینما، تئاتر و صدا و سیما در زمینه انیمیشن تحصیل می‌کنند. کسانی که علاقه و توانایی داشته‌اند و آمده‌اند تا آینده‌شان را در این عرصه رقم بزنند. حال با توجه به اندوخته‌ی کمی که در دوران تحصیل به دست آورده‌اند و با توجه به توانایی خودشان، یک فیلم انیمیشن را پایه‌گذاری می‌کنند و می‌شود پایان‌نامه. خوب حداقل یک سال وقت می‌گذارند و یک فیلم ۵ الی ۶ دقیقه‌ای می‌سازند، با تمام مشقاتی که در این دوره هست و این فیلم تمام می‌شود. وقتی فیلم را می‌بینیم درمی‌یابیم که چه اندازه نقاط ضعف آن برجسته و نقاط شاخص آن حیف شده است و دلیل عمده‌ی آن هم ضعف در امکانات و نبود حمایت است. به عبارتی فیلم از یک زاویه خوب و از بقیه‌ی زوایا دچار ضعف است. سه چهار تا از پایان‌نامه‌های دانشجویان با آقای تاراسف‌الان در ذهن من هست. فکر می‌کنم حمایت از سینمای انیمیشن اصلاً باید از این مقطع آغاز شود، همان اتفاقی که در «بی بی سی» می‌افتد. بی بی سی با دانشگاه‌ها طرف قرارداد می‌شود. مثلاً به دانشگاهی که در زمینه انیمیشن کار می‌کند، می‌گوید مگر نمی‌خواهید پایان‌نامه داشته باشید؟ خوب پول را من می‌دهم و یک نفر را هم به عنوان

مشاور می‌گذارم بالای سر این کار و در نهایت، تبدیل به پایان‌نامه دانشجویی می‌شود و من هم یک فیلم را تهیه کرده‌ام که می‌توانم آن را نمایش دهم، بخش جهانی آن را داشته باشم و... این کاری است که می‌تواند در مراکزی چون انجمن سینمای جوان هم اتفاق بیفتد.

دانشجویان بسیاری را دیده‌ام که فیلم‌هایشان را ساخته‌اند، ولی نتوانسته‌اند آن را تمام کنند و خوب ارایه دهند، چرا، چون مثلاً موسیقی نداشته‌اند یا بسیار بد بوده است. تدوین آن ایراد دارد و... برای مثال من سه شب مانده به ارایه پایان‌نامه یکی از دانشجویانم، کارش را مونتاژ کردم. یک موسیقی انتخابی، تیتراژ صرفاً یک چیزی بود که پخش بشود و بگویند که این آقا فارغ‌التحصیل شده است! خوب آیا یک سال زحمت باید به همین راحتی به فراموشی سپرده شود؟ همه سرخورده هستند، چرا سرخورده هستند، چون طرف یک سال نیرو گذاشته است، پول نداشته و با هزار بدبختی کارش را پیش برده، حالا چه چیز عایدش شده است؟ هیچ. پس ما باید این سیستم حمایتی را از مراکز تولیدی مثل اینجا به سمت مراکز آموزشی سوق بدهیم و بدانیم که به لحاظ کیفی هم، کار می‌تواند مؤثر و جریان‌ساز شود.

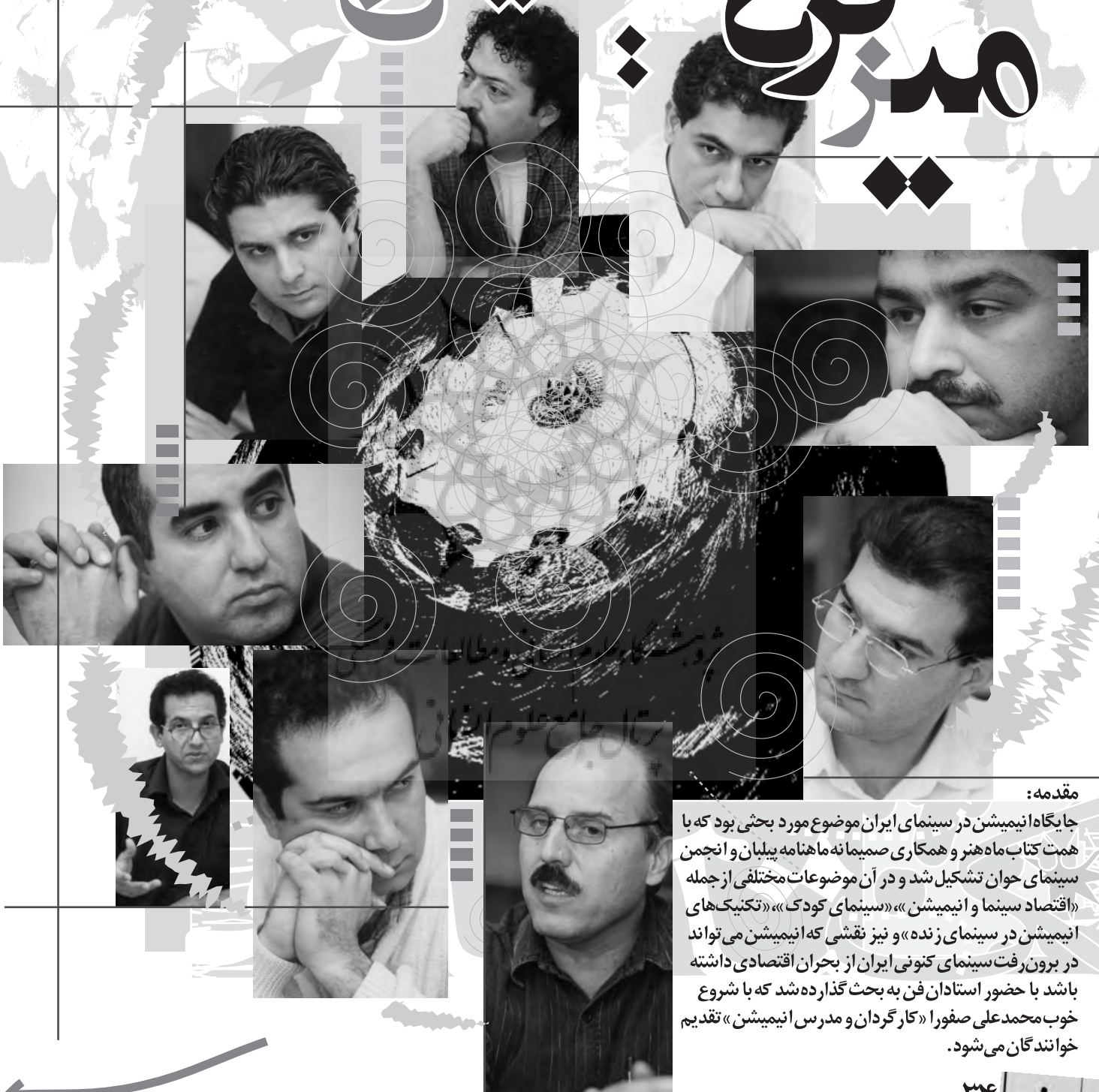
به هر حال فکر می‌کنم اگر این حمایت صورت بگیرد، شاهد نسلی در انیمیشن ایران خواهیم بود که می‌تواند امیدوار و حرفه‌ای به سوی آینده خود گام بردارد. در یکی از کارهای پایان‌نامه‌ای که خود من شاهدش بودم، «گرافیک» آن شاهکار بود، «حرکت» در آن شاهکار بود، دو عنصری که در انیمیشن اصل است، اما مونتاژ بدترین، صدا بدترین، و موسیقی بدترین! و مطمئن باشید که این فیلم هیچ‌جا نمی‌تواند برود. حتی من به سازنده آن گفتم که برو سینمای تجربی یا سینمای جوان و بگو این فیلم و من یک مونتاژ نهایی می‌خواهم. آن‌ها این فیلم را از شما می‌خرند، منتهی این قدر انرژی او تحلیل رفته که حتی در خود نمی‌بیند که دنبال ادامه و نتیجه‌گیری آن برود! در واقع این عدم وجود حمایت، به خصوص در سینمای تجربی و سینمای هنری بزرگ‌ترین مشکل انیمیشن است.

سیستم توزیع مشکل دارد

کوروش دالوند (کارگردان انیمیشن)

به طور کلی سینمای انیمیشن در کشور ما وجود ندارد و به طور اختصاصی شاید بتوان از استادانی مثل آقای علیمراد، استاد رازانی و سایرین که در حیطه‌ای محدود کار می‌کنند نام برد. من سینماگر

گری انیمیشن مدیران



مقدمه:

جایگاه انیمیشن در سینمای ایران موضوع مورد بحثی بود که با همت کتاب ماه هنر و همکاری صمیمانه ماهنامه پیلبان و انجمن سینمای جوان تشکیل شد و در آن موضوعات مختلفی از جمله «اقتصاد سینما و انیمیشن»، «سینمای کودک»، «تکنیک‌های انیمیشن در سینمای زنده» و نیز نقشی که انیمیشن می‌تواند در برون‌رفت سینمای کنونی ایران از بحران اقتصادی داشته باشد با حضور استادان فن به بحث گذارده شد که با شروع خوب محمدعلی صفورا «کارگردان و مدرس انیمیشن» تقدیم خوانندگان می‌شود.

بعید و مشکل است.

کرم پور: خوب این مسئله درست است، اما مهم این است که بسیاری از افراد از این امکانات هیچ‌گونه اطلاعی ندارند. شاید من هم مقداری از آن را بدانم، اما خیلی‌های دیگر که دست‌اندر کار سینما هستند،

امکاناتی را که قطعاً بچه‌های انیمیشن می‌توانند به سینمای حرفه‌ای بدهند، نمی‌شناسیم. شاید لازم باشد که به ما یاد داده یا نشان داده شود که چه امکاناتی وجود دارد.

از آن چیزی نمی‌دانند. یعنی از انیمیشن ایران تصور درستی ندارند، به طور مثال فکر می‌کنند چه زمانی ما می‌توانیم یک کارتون بسازیم. در موردی دیگر فیلم‌نامه‌ی جذابی بود که می‌شد به صورت انیمیشن کار کرد، حتی تهیه‌کننده هم وجود داشت، طرح هم بود و... اما تهیه‌کننده می‌گفت که چنین چیزی امکان ندارد یعنی این باور را نداشت.

آقای دالوند به نکته خوبی در مورد حرفه‌ای شدن اشاره کردند و آن این که حرفه‌ای بودن زمانی جایگاه خود را پیدا می‌کند که مراحل مقدماتی اش طی شود و این حرف درستی است. چون پرفروش‌ترین آثار دنیا همیشه از والت دیزنی و از دریم‌ورکس بوده است، نه ساخت یک انیمیشن سفارشی تا فقط نشان دهیم که ما تولید کرده‌ایم. این حرفه‌ای‌گری نیست. در مورد فیلم کودک هم همین طور است، وقتی فیلمی با زور ساخته می‌شود، تماشاگر آن را نخواهد دید. ممکن است ما تجربه‌های زیبای جشنواره‌پسندی خلق کنیم، اما وقتی صحبت مخاطب انبوه می‌شود قضیه فرق می‌کند.

با حمایت خارج از صنف موافق نیستیم

کیانوش دالوند (کارگردان انیمیشن)

فکر می‌کنم در رده‌بندی شغلی شغل‌های مرتبط با سینما جزء سخت‌ترین مشاغل دنیا است. در ظاهر هر کس که می‌بیند می‌گوید چقدر جذاب است و من باید بروم پشت دوربین و این کار و آن کار را بکنم... ولی در عمل می‌بینیم که خیلی‌ها هم می‌آیند، و بعد می‌فهمند که این کاره نیستند. چون اینجا نه مدرک حرف می‌زند و نه ادعا و نه هیچ چیز دیگر، یعنی شما ده سال روی یک پروژه کار می‌کنید، و معتقدید که بهترین فیلم دنیا می‌شود اما وقتی طرف نگاهش می‌کند می‌گوید خوب نیست، یا برعکس ممکن است شما ظرف ده روز فیلمی

دادم و توی پروژکتور گذاشتم. حرکت آن خیلی برایم جالب بود. خوب این بحث شخصی و آماتوری است، اما وقتی وارد بحث حرفه‌ای می‌شویم قضیه فرق می‌کند. حالا دیگر تماشاگر مطرح است که چیزی را ببیند یا نه. شما در طرح موضوع بحث، از حضور انیمیشن در سینمای ما و در فیلم‌های زنده صحبت کردید. دوستان هم حرف‌های جالبی زدند، اما می‌خواهم یادآوری کنم که من به عنوان یک فیلم‌ساز نمی‌دانم که شماها (انیماتورها) چه امکانی دارید و چه سرویسی می‌توانید به یک فیلم‌سینمایی بدهید. زمانی که در فیلم «جایی دیگر» از انیمیشن استفاده کردم، به این سبب بود که برحسب اتفاق فیلم‌های آقای نصیریان را دیده بودم. باور کنید هیچ تکنیک دیگری هم برابرم متصور نبود، آشنایی من با انیمیشن در حد دروس دانشگاهی بود و با استادانی چون آقای توکلیان یا آقای رازانی و دیگران. ما دو واحد انیمیشن داشتیم آن هم در حد آشنایی. به عبارتی امکان عرضه پیدا نشده است، یعنی ما نمی‌دانیم در تیتراژ چه امکانی می‌توان از انیمیشن گرفت و چه افکت‌هایی در فیلم‌های زنده قابل استفاده است. یک جشنواره پویانمایی برگزار می‌شود و آن قدر محدود است که کسی نمی‌فهمد چه زمانی برگزار شد، مگر این که دوستی یا آشنایی دعوت کند و بگوید بیا فیلم من را بین. آن وقت ما می‌گوییم گویا جشنواره پویانمایی در کار است، پس برویم و مثلاً یکی دو فیلم ببینیم. امکاناتی را که قطعاً بچه‌های انیمیشن می‌توانند به سینمای حرفه‌ای بدهند، نمی‌شناسیم. شاید لازم باشد که به ما یاد داده یا نشان داده شود که چه امکاناتی وجود دارد.

کوروش دالوند: در پاسخ به پرسش آقای

کرم پور در مورد امکانات سینمای انیمیشن باید بگویم که در حال حاضر به لحاظ تئوریک و در قطع ویدیویی هر آنچه شما تصور کنید می‌توان ساخت، یعنی ما الان در شرکت‌مان فیلم‌نامه‌نویسی داریم که کارهای فیلم‌نامه را انجام می‌دهد. نخستین فیلم‌نامه‌های او خیلی خشک بود. بالاخره از او خواستیم فکرش را آزاد کرده و هر چه دلش می‌خواهد بنویسد و بعد به ما بگوید چه نوشته است، تا ما آن را برایش بسازیم. از آن موقع، فیلم‌نامه‌هایی که می‌نویسد در راستای خودش قرار گرفته است. می‌خواهم بگویم در حال حاضر همه‌ی کارها در قطع ویدیو و حتی دی‌وی دی در کشورمان امکان‌پذیر است اما برای مقاطع بالاتر تنها امکان تئوری آن وجود دارد، ولی امکان عملی‌اش نیست، یعنی می‌شود انجام داد اما امکان خروج آن کمی





نیستیم، آدمی هستم که در حد ویدئو کار می‌کنم. اگر اسم سینما را هم ببرید پس می‌افتم! واقعاً این طوری است. چون امکانش نیست. نمی‌توانیم راجع به چیزی به نام سینمای انیمیشن که وجود ندارد، صحبت کنیم. طبق برآوردی که من کرده‌ام تولید ده دقیقه انیمیشن سینمایی حول و حوش ۸ الی ۱۰ میلیون تومان هزینه می‌برد. با توجه به این نکته که اگر قطع بزرگ شود، جزییات نیز بیشتر می‌شود. نمابندی‌ها باید سینمایی بوده و رندر آن اگر کامپیوتری باشد «۴ کی» می‌شود که آن موقع یک فریم کلی طول می‌کشد و... حال اگر قضیه سینمای انیمیشن را تبدیل به فیلم انیمیشن کنیم، خوب قابل بحث است و غالباً هم به صورت ویدئو است.

انیمیشن مقوله‌ای است که به دلیل جذابیت‌های خاص خود و به خاطر راحتی و خلاقیت و تخیلی که در آن وجود دارد، به راحتی در فیلم کودک جایگاه خودش را باز می‌کند. بچه‌ها با آن ارتباط برقرار می‌کنند، ضمن این که بزرگ‌ترها هم زیاد بی‌نصیب نمی‌مانند! در حال حاضر در کشورمان مهم‌ترین پیام‌ها را به صورت انیمیشن می‌دهیم، و خیلی هم کارساز است، مثل انیمیشن‌هایی که در زمینه ترافیک یا برق ساخته می‌شود. اما همان‌طور که دوستان گفتند ما خیلی‌ها را می‌شناسیم که وارد این کار می‌شوند، انرژی و زمان می‌گذارند و کار تولید می‌کنند، مهارت‌ها را به حداکثر می‌رسانند، و بعد به این دلیل که حالا اینجا یک اشکال کوچک وجود دارد - واقعاً کوچک و قابل برطرف کردن - کار متوقف می‌شود. طرف می‌آید یکی دو فیلم می‌سازد و سه ماه بعد می‌بینید که پشت یک تاکسی نشسته و کار می‌کند. چرا؟ چون باید کرایه‌خانه بدهد! در بروجرد دوستانی داریم که حتی در جشنواره‌های خارج از کشور مقام آورده و فیلم‌سازهای با استعدادی هستند، اما این کار را رها کرده‌اند.

مشکل این است که ما در سیستم تولیدمان تقریباً حالت حرفه‌ای داریم، یعنی این امکان را داریم که اشخاص را بیاوریم در جای خود مستقر کنیم، اما سیستم توزیع‌مان ایراد دارد. یعنی ما تولیدی می‌کنیم که بعد این تولید می‌شود مصیبت! و دو سال و نیم وقت

و عمر من می‌شود یک کاست بتاکم. حالا این کاست را هر جا ببرم، برمی‌گردد. کار ساخته شده هم که قیمت ندارد، وقتی بردی طرف می‌گوید حالا که این را ساختی، بیار و بگذار اینجا و مبلغ ناچیزی که شاید هزینه‌های تدوین آخرین مرحله هم نباشد، می‌دهند و بعد می‌گویند انشاءالله در قراردادهای بعدی آن را جبران می‌کنیم! فکر می‌کنم روی این سیستم توزیع باید یک مقدار بیشتر زمان و فکر بگذاریم و آن را از حالت تک‌قطبی در بیاوریم. ما رسانه‌ای داریم که می‌تواند تولیدات ما را به طور عمده پخش کند و آن هم تلویزیون است. مگر تلویزیون ما چقدر کشش دارد؟ مسئله این است که از این کشش استفاده نمی‌شود، چون تلویزیون ما سفارش می‌خواهد، مثلاً می‌گوید، شما بیایید و از فلان موضوع بسازید تا من از شما بخرم یا راجع به فلان مقوله بسازید. ببینید سفارشی کار کردن توان بالایی می‌خواهد و به نظر من آخرین درجه حرفه‌ای گری است. مثل این است که شما بروید به یک نقاش بگویید، بیاید و برای شما فلان طرح خاص را بکشد، در حالی که اگر به یک نفر فقط سفارش یک تابلو را بدهید، بسته به جوهره‌اش، احتمال دارد منظره‌ای از یک کوهستان و یا منظره‌ای از یک باغ را برای شما بکشد. اما آیا می‌توانم به کسی که در اولین قدم‌های کار است، بگویم، تو اگر راست می‌گویی و این کارهای، قضیه رستم را برای من بساز و طوری هم باشد که مثلاً فلان مسئله در آن بچربد. خوب من اصلاً جرات نمی‌کنم به این موضوع نزدیک شوم و حتی خیلی از کسانی که در زمینه ادبیات ایران سرآمد هستند به این سوژه نزدیک نمی‌شوند. در مسایل دینی هم همین‌طور است. پس من که این بضاعت را دارم می‌کشم کنار، چون آمده‌ام حرفه‌ای شوم، نه این که حرفه‌ای باشم. بنابراین اگر روی سیستم توزیع کار شود آن وقت تولید، خودش راه می‌افتد. کالایی که خریدار داشته باشد تولید می‌شود، و ما دیگر نگران متولی تولید آن نخواهیم بود.

امکانات انیمیشن در سینمای حرفه‌ای ناشناخته است

مهدی کرم‌پور (کارگردان سینما)

من همیشه فیلم زنده کار کرده‌ام، اما در اینجا دوست دارم به عنوان کسی که فقط به انیمیشن علاقه‌مند است، صحبت کنم. اولین باری که انیمیشن ساختنم لیدری از لبراتور گرفته و روی آن را خراش

کیفیت در کار نباشد اگر شروع نکنیم خیلی بهتر است. یعنی ما نباید دلمان را به این خوش کنیم که ۲۰۰۰ دقیقه فیلم انیمیشن ساخته ایم و تلویزیون آن را پخش کرده است، ولی بچه های خودمان تماشاایش نمی کنند. شما می بینید که برخی از شرکت های ما حتی به مرحله قرارداد با طرف های خارجی رسیدند، اما فقط به خاطر یک مشکل آن هم در زمینه ی فیلم نامه متوقف شدند، یعنی تکنیک و رنگ عالی بود، اما بعد دیدند که در تولید های بعدی، فیلم نامه به درد نمی خورد. پس اگر می خواهیم به هر شکلی

تولید صورت بگیرد، این تولید باید به سمت کیفیت برود. کیفیت هم یعنی این که حمایت بشود، آموزش داده بشود، هدایت بشود و... همه این ها بحث کیفیت می شود.

کیا نوش دلوند: من منکر این مسئله نیستم، اما می گویم این امر زمان می خواهد.

انیماتورها انسجام ندارند حسن ساروقی (کارگردان انیمیشن)

دوستان به نکاتی اشاره کردند، اما بد نیست من هم به نکته ای بپردازم، و آن هم بحث انسجام است. اولین باری است که می بینم چنین جلسه ای میان انیماتورها برگزار شده است. خوشحالم که این انسجام پیش آمد. برای اولین بار است که ما دوستان را کنار هم می بینیم و نقطه نظرات هم را می شنویم که به نظرم خیلی غنیمت است. به گمان من، ما در عرصه ی تولید مشکل داریم. حال ببینیم

شده آشنایی نداشته باشیم و تولید ما روند کندی را پیدا کند. استعدادهایی که در شهرستان ها هستند به هدر می روند. من خودم شاید تنها کسی باشم که در کرج مانده ام و دارم این کار را انجام می دهم. البته آن هایی هم که به تهران می آیند با کمترین هزینه جذب شرکت های فیلم سازی انیمیشن می شوند و غالباً نه حقوق درست و حساسی دریافت می کنند و نه کاری را که می خواهند می توانند انجام دهند. دوستان می گویند که انجمن باید از پایان نامه های دانشجویی حمایت کند، اما پرسش این است که آیا انجمن توانسته از این بچه ها در این مجموعه های کوچک که توانایی هایی هم دارند، حمایت به عمل بیاورد؟

صفورا: این که گفتیم یک شاخه و یک مدل از این حمایت است، حمایتی است از بدو شروع فعالیت. یعنی انجمن بگوید که شما توانایی دارید و من هم از شما حمایت می کنم، چه در مورد پایان نامه ها چه مجموعه هایی که فعال اند.



پژشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

متولیان این عرصه چه کسانی هستند. خوب مجموعه ای مثل شرکت «صبا». حالا دوستان گفتند «انجمن»، اما باید بگویم تولید انجمن چنگی به دل نمی زند. من خودم یک کار ۲۰ دقیقه ای دارم که واقعاً روی دستم مانده است. ببینم متولیان امر را بشناسیم و اگر نظری هم هست روی آن ها بحث بشود که واقعاً شرکت صبا چه کار می کند؟ واقعاً چه کسانی استفاده می کند و چرا ما نمی توانیم به مجموعه صبا برویم؟ شخص خودم را می گویم، دوستان را نمی دانم شاید ارتباطی داشته باشند یا مجموعه ای مثل آسیفا. بحث هایی هم می شود، چند تا فیلم هم نمایش می دهند، منتهی این طور نیست که حرف ها عملی شود. همین پراکندگی و بی خبری و عدم انسجام باعث شده ما با بسیاری از تکنولوژی هایی که وارد

ساروقی: مطلبی که می گوید درست است، ولی مسئله عدم انسجام است، هیچ مجموعه ای نیست که ارتباط ما را با شرکت هایی مثل صبا و کانون نظام ببخشد. هر کدام از ما انیماتورها در گوشه ای کار می کنیم. خوب بعضی از دوستان با مدیریت این شرکت ها ارتباط دارند و فیلمی هم می سازند. اما منی که مثلاً در فلان شهرستان هستم و توانایی هم دارم بدون ارتباط، مطمئناً نباید فیلم بسازم!

**سینمای خانگی و بازارهای جدید
جعفر مال میر:** خیلی خلاصه بگویم، دانشگاه



توجه به این قضیه که سینما کار بسیار تخصصی و مشکلی است، انیمیشن هم که بخشی از سینماست با همین مسئله روبرو است و شاید مشکل تر. ما تا بیاییم یک دقیقه از یک فیلم انیمیشن را بسازیم طرف نیم ساعت را گرفته و رفته است. البته ما در مورد کسانی حرف می‌زنیم که می‌خواهند در اینجا بمانند، نه کسانی که می‌خواهند تجربه‌ای بکنند و بروند. هر کاری مشکل است به فرض شما می‌خواهید بروید که آقای آفریده را مجاب کنید که آیا فیلم من را بخر. خوب کار مشکلی است و یک انرژی روحی می‌خواهد. می‌خواهید با فلان شبکه صحبت کنید، به فلان جا بروید و فلان صحبت را بکنید، باز یک انرژی می‌خواهد. کار هر کسی نیست. البته چون همه این کاره هستند این صحبت را می‌کنم و حمل بر خودستایی نشود. به نظرم امر غیر معقولی است که ما در هر جایی که صحبت از این می‌شود که آقای فیلم‌سازی ما چرا این طوری است و چرا این مشکلات وجود دارد، بگوییم که آقای فلانی تو چرا حمایت نمی‌کنی، آقای بهمانی چرا حمایت نمی‌کنی؟ من با حمایت خارج از صنف موافق نیستم. فکر نمی‌کنم حمایت در این بخش از سینما زیاد راه‌گشا باشد. به نظر من درست نیست، ما اگر می‌خواهیم مشکلی را حل بکنیم و به طور مثال اگر می‌خواهیم کامپیوتری

**هنرمند می‌تواند سینما را بسازد.
هنرمند جایگاه خودش را دارد و خیلی
هم برای سینما مهم است، اما ما مدیر
کم داریم. ما چهار نفرمان نمی‌توانیم
در یک مجموعه کار کنیم.**

درست کنیم، اول باید ببینیم آیا خودمان اشتباهی کرده‌ایم یا خیر؟ فلان کابل را اشتباهی زده‌ایم و... یعنی باید اول فکر کنیم مشکل از خودمان است. وقتی مخاطب من نمی‌تواند پنج دقیقه فیلم من را نگاه کند و باید مرتب به او بگوییم حالا اینجا را نگاه کن، این یکی را ببین و... چه توقعی می‌شود داشت؟ من با صحبت‌های آقای صفورا موافق هستم که انیمیشن ما خیلی گران است. اما با گران تصور کردن انیمیشن به هیچ جا نمی‌رسیم. باید کاری بکنیم که انیمیشن ارزان بشود. من شماره‌ای از نشریه پیل بان را می‌خواندم در مورد انیمیشن بلغارستان و دیدم ۲۶ قسمت ۲۲ دقیقه‌ای در ماه، در یک استودیو تولید می‌شود که رقم بالایی است. خوب من وقتی این قدر حجم تولید داشته باشم آن وقت می‌توانم بگویم این کاره هستم. وقتی ما خودمان را قوی کردیم می‌توانیم حرف داشته باشیم. به طور نمونه مدتی قبل کار «فرمانروایان مقدس» از تلویزیون پخش می‌شد و

هر کس ایرادی می‌گرفت، یکی می‌گفت شخصیت‌ها سر می‌خورند، فلان قسمت این ایراد را دارد و... در حالی که این ۸۰ دقیقه انیمیشن بود، ۸۰ دقیقه شوخی نیست. خوب طبیعتاً اشکالاتی هم دارد. منکر این نیستم که پول در اینجا کارساز است، اما می‌گویم که پول را ما به جریان می‌اندازیم. وقتی قوی شدیم و گفتیم که می‌خواهیم بمانیم و ماندیم و یک مجموعه درست شد، و مرتب نخواستیم چشم‌مان به فلان انجمن یا فلان مدیر باشد، وقتی توانستیم به اینجا برسیم که کار انجام دهیم، دیگر آن قدر محیط جذاب می‌شود که وقتی فلان جوان هم می‌آید، می‌توانیم از او حمایت کنیم. منظور این نیست که خیلی سخت بگیریم و بیاییم گردن هر کسی را که انیمیشن‌ساز نیست بزنیم و از این وادی بیرون کنیم. بلکه می‌گویم به قول شما شرایط حاضر، شرایط مساعدی نیست. خوب پس این‌هایی که توان آن را دارند و با چهار جا ارتباط برقرار کرده‌اند ولو بر اثر شانس، می‌توانند ادامه بدهند.

چیز دیگری که من شدیداً مخالف آن هستم این است که هنرمند می‌تواند سینما را بسازد. هنرمند جایگاه خودش را دارد و خیلی هم برای سینما مهم است، اما ما مدیر کم داریم. ما چهار نفرمان نمی‌توانیم در یک مجموعه کار کنیم. به طور مثال می‌گویم که بنشینیم و انیمیشن ۹۰ دقیقه‌ای بسازیم. خوب حالا چه کار کنیم نهایت مدیریت ما این است که می‌گوییم پلان ۱ و ۵ و ۷ را تو بساز و مثلاً ۱۰ و ۱۵ و ۲۰ را هم دیگری بسازد. در کار صنعت اصطلاحی هست که می‌گوید «تولید منهای فروش می‌شود اشغال!» معذرت می‌خواهم که این اصطلاح را به کار بردم. توهین به کسی و چیزی نشود، خوب واقعیتی است. ما هر چقدر هم که فیلم‌مان زیبا باشد، اگر فروش نرود من دیگر نمی‌توانم ادامه بدهم. یعنی مدیری که بخواهد این فیلم را بفروشد باید خبره این کار باشد که نظرات مصرف‌کننده و خریدار و بازار را بداند و بعد با تقسیم مسئولیت‌ها و وظایف و برنامه‌ریزی این تولید را ارزان کند. خیلی‌ها کارهای هنری زیبایی داشته‌اند، مثل آقای صائمین با فیلم «خاک شیر» که بسیار زیبا و هنرمندانه بود، اما همین آقا اگر نمی‌توانست یک نفره، ده دقیقه تولید در ماه داشته باشد، الان این کاره نبود.

صفورا: در مورد همین مثال شما می‌خواهم بگویم که اگر آقای صائمین یکی از پرکارترین و به نوعی

خلاق‌ترین انیماتورهای

ما، توانست فیلم بسازد و ادامه بدهد،

به خاطر همان حمایتی بود که از مرحله پایان نامه‌اش توسط تهیه‌کننده، یعنی کانون انجام شد. وی هم رفت و فیلم ساخت و الان نزدیک ۲۰۰ الی ۳۰۰ دقیقه در این دو سال فیلم ساخته است. اگر حمایت نباشد امکان ندارد انیمیشن بتواند روی پای خودش بایستد. منظور شما را از «حمایت خارج از سیستم» متوجه نشدم. یعنی هر کسی خودش بتواند فیلم بسازد؟ آیا منظور شما این است؟ ضمن این که وقتی ما بر کمیت انیمیشن تاکید زیادی بکنیم، باید توجه داشته باشیم که کمیت بدون کیفیت اهمیت ندارد. کار بدون کیفیت را می‌خواهیم چه کنیم؟ فکر می‌کنم در صورتی که

راه بیفتد، این بازی‌های خشن و مستهجن کار خود را کرده‌اند و دیگر بی‌فایده است. می‌شود حکایت همان عروسک‌های دارا و سارا و باربی که به بازار آمد و حاصلی نداشت!

فرشید رضانی: در جمع‌بندی‌هایم به این نتیجه رسیده‌ام که در درجه اول سطح توقع مخاطبان خیلی پایین است. یعنی نزدیک به صفر. به عبارتی برای من فرقی نمی‌کند که وقتی کاری را می‌توانم دو روزه

تحویل کار فرمایم
بد هم ،
همان

تیتراژ بدهد و همان یک «کپشن» سیاه و اسم چهار نفر عوامل هم که بیاید کافی است. در آخر کار هم توسط فلان شبکه تهیه شده و... آن قدر سطح توقع پایین است که اصلاً من را مجاب به این هزینه نمی‌کند. البته شاید هم سطح سلیقه تهیه‌کننده باشد و نه تماشاگر. به هر حال فکر می‌کنم همین امر باعث می‌شود که دوستان بگویند بازی‌های ایرانی را شروع نکنید، برای این که فی‌المثل خود من هیچ موقع یک بازی ایرانی را نمی‌خرم چون اول می‌گویم یا ویروس دارد، یا همه سیستم من را به هم می‌ریزد یا بالا نمی‌آید یا... و بالاخره، این چیزی نیست که بچه چهار ساله من را راضی کند.

مالمیر: ولی دو
سال دیگر شاید
راضی کند..

رضانی: شما می‌دانید

دو سال در زمینه کامپیوتر و
انیمیشن یک قرن محسوب

می‌شود. البته من این کار را رد نمی‌کنم،

ولی می‌گویم قبل از این که این بازی و انیمیشن

آن ساخته شود، بیاییم مقدمات آن را فراهم کنیم.

فکر می‌کنم مشکل ما نه بر سر تولید است و نه بر سر

توزیع، و در عین حال هر دوی این‌ها هم هست. چرا؟

چون پیش از تولید ما مشکل داریم. مثلاً وقتی آقای

ساروقی فیلم‌نامه خود را به شرکتی می‌برد، فکر می‌کنم

۵۰ درصد، احتمال می‌دهد که کارش در آنجا رد شود،

اما چهار ماه دیگر از روی آن بسازند! این پیش فرض را

در ذهن خود دارد، چون مستقیماً با این موارد برخورد

کرده است. پس اگر زمینه‌های کار درست چیده نشود،

آن وقت من با خودم می‌گویم، چه لزومی دارد که یک

سال وقت بگذارم و یک تیزر ده دقیقه‌ای بسازم، تا مثلاً

در سینمای رسانه‌ها هم پخش شود و حالا آیا به قول

آقای مالمیر خوششان بیاید و رایت‌های آن را از من

کار

را ده روزه

تحویل بدهم،

و ده روز روی آن کار

کنم. شما حتماً با بسیاری از

این شرکت‌های انیمیشن‌سازی و

ساخت تیزر آشنا هستید که از این طرف مثل

چرخ‌گوش در کامپیوترها «راش» می‌ریزند و از آن

طرف تیزر بیرون می‌دهند. فکر می‌کنم یکی از مشکلات

عمده همین سطح توقع پایین مخاطبان باشد. هیچ

کارگردانی نمی‌آید دو میلیون تومان فقط پول ساخت



باید حمایت علمی کرده و جامعه یا آن کسانی که استفاده کننده هستند نیز باید حمایت‌های مالی بکنند. ما تیزرهای تبلیغاتی کار می‌کنیم، چرا، چون بودجه زیادی دست صنعت هست و صنعت به ما هنرمندان نیاز دارد. نکته دوم این که چرا مشکل ما انیماتورها هنوز حل نشده؟ چون ما شعبه‌ای از سینما هستیم. مطمئن باشید که در چند سال آینده سینما مشکل اش ده برابر می‌شود و به احتمال زیاد ما انیماتورها باید آن‌ها را پر کنیم. بحثی را آقای دالوند در مورد کیفیت کار کردند و من می‌گویم که کیفیت کار همه انیماتورهای ما خوب است، چرا؟ چون هر کسی در هر زمینه‌ای کار کرده موفق بوده است. من کارهای آقای دالوند را دیده‌ام، آقای آفریده هم گفته‌اند که خریداری شده و پخش خواهد شد. خوب حمایتی که آقای آفریده می‌کنند شاید نخستین جرعه باشد، اما ۹۰ درصد دوستان، شاید از این طریق وارد انیمیشن شده‌اند. اشاره کردم که حمایت سینمای ایران از انیمیشن ایران ضعیف بوده است و تمام این پراکندگی‌هایی که وجود دارد و خیلی وقت‌ها دو نفر هم نمی‌توانند یک جا کار کنند، حاصل مشکلاتی است که باید حل شود. اما ما بازارهای دیگری هم داریم که از آن‌ها غفلت شده است. ما سینمای خانگی را داریم. اداره سمعی و بصری معاونت سینمایی هم اکنون در حال انجام کاری است در ارتباط با سینمای

ایجاد بانک اطلاعاتی برای انیماتورها بسیار خوب است. ما باید بیایم بازارها را بشناسیم، و از حداقل حمایت‌ها حتی از بخش خصوصی و تیزرهای تبلیغاتی شرکت‌های خصوصی استفاده کنیم.

خانگی که به گمان من بسیار می‌تواند در تقویت فیلم کوتاه و سینمای انیمیشن و حتی فیلم‌های بلند مؤثر باشد. این‌ها می‌خواهند برای خود تولیداتی داشته باشند و حال چه کسانی بهتر از ما می‌توانند این کار را بکنند؟ ما چرا منتظریم که فیلم‌هایمان از تلویزیون پخش شود؟ شما می‌دانید یک فیلم خارجی که توسط دوستان در تلویزیون خریداری و پخش می‌شود، رایت آن فقط ۲۵ دلار است. من فکر نمی‌کنم هیچ‌یک از دوستان حاضر باشد فیلم خود را دقیقه‌ای ۲۵ دلار ارایه بدهد، ولی آنها آن قدر کارشان بین‌المللی است که در کل کشورهای دنیا از هر کشوری ۲۵ دلار بابت هر پخش می‌گیرند و موفق هستند.

به نظر من یکی از راه‌های جلب حمایت، همان سینمای خانگی است که حمایت هم می‌شود. ما باید فیلم‌هایی بسازیم که خانواده‌ها ببینند و رایت این سی‌دی‌ها دست ما باشد.

یکی دیگر از مواردی که در معاونت سینمایی روی

آن کار می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای است. چرا ما بازارهای جدید را باز نمی‌کنیم و فقط گله می‌کنیم که بازارهای قدیم بد است. بازی‌های رایانه‌ای ساختاری صددرصد انیمیشن دارد. هم‌اکنون هم رقابت‌های شدیدی وجود دارد، یعنی بازی‌هایی می‌آید که با فرهنگ ما جور نیست. ساختار بازی ندارد و بعضی مواقع هم وحشیانه است، یا برخی اوقات از لحاظ روحی آسیب می‌رساند و به درد بچه‌های ما نمی‌خورد. حتی با همکاری دوستان می‌شود یک «نت‌گیم» (بازی‌های رایانه‌ای شبکهای) راه‌اندازی کرد. بازی‌های رایانه‌ای ملی قرار است با کمک انیماتورها و برنامه‌نویس‌ها ساخته شود که بازار جدیدی را به وجود خواهد آورد. همه‌ی ما انیماتورها یک کار را انجام می‌دهیم.

یعنی همه، نرم‌افزار مایا، «تری دی اس مکس» کار می‌کنیم و منتظریم که کارمان را بخرند. باید یک متولی وجود داشته باشد که کارها تقسیم‌بندی شوند تا یک سری بروند دنبال کارهای علمی و یک سری نیز فیلم‌نامه‌های خوب بنویسند. بخشی هم به وجود بیاید که فیلم‌نامه‌های انیمیشن را نگهداری کند و قسمتی هم باشد که کارهای سخت‌افزاری و تبدیل فیلم‌های انیمیشن به ۳۵ میلی‌متری را انجام بدهد. تقسیم‌بندی مشاغل انیمیشن خیلی مهم است. ایجاد بانک اطلاعاتی برای انیماتورها بسیار خوب است. ما باید بیایم بازارها را بشناسیم، و از حداقل حمایت‌ها حتی از بخش خصوصی و تیزرهای تبلیغاتی شرکت‌های خصوصی استفاده کنیم.

سینمای خانگی را دوستان نباید فراموش کنند. بحث کی‌رایت هم حل خواهد شد. ضمن این که الان قوانینی نیز در دست تدوین است که نیروی انتظامی با متخلفان در این زمینه برخورد کند. واحد سمعی و بصری وزارت ارشاد از سینماهای خانگی حمایت می‌کند و این بازارهایی است که می‌توانیم روی آن حساب کنیم. معتقدم که ما نباید تیغ برداریم و بگوییم که کیفیت این یکی خوب است و آن یکی بد، بلکه باید کارهای مختلف را حمایت کرد. در مورد بازی‌های رایانه‌ای که در سال‌های آینده بحث آن داغ می‌شود، به جای گله کردن باید راه حل پیدا کرد. وقتی ما تلاش‌های مان را کنار هم بگذاریم، آن وقت سینمای کشور را وادار خواهیم کرد که یک بازی هم برای ما در نظر بگیرد.

ایستاده‌ایم و اجازه ورود می‌خواهیم. باید فشار وارد کرد. این توانایی در حال حاضر در میان بچه‌های انیمیشن و کسانی که دارند کار می‌کنند هست. به طور مثال در بخش «دی‌وی‌دی» آقای مالیر اشاره کردند که قوانینی برای فعالیت وجود ندارد، اما قوانین را نیاز به وجود می‌آورد و ما باید این نیاز را ایجاد کنیم. سالن‌های کوچکی به وجود بیاوریم که به صورت مجاز با تلویزیون مثلاً ۶۰ اینچ یا ۳۰ اینچ دی‌وی‌دی پخش کند. ۲۰ نفر هم بیایند ببینند خوب است. مگر سالن شماره ۳ سینما



عصر جدید چند نفر ظرفیت دارد؟

یک نکته!

علیرضا اربابی: نکته‌ای را می‌خواستم در مورد این بازی‌ها بگویم و آن این که اگر تازه می‌خواهید شروع کنید و در مراحل ابتدایی آن هستید فکر می‌کنم اگر بگذرید، بهتر است. چون تا زمانی که این مرحله

کوروش دالوند: بله این صنعتی است که می‌تواند ارزش را وارد کشور کند، چرا ما مثل یک بچه پشت در

تهیه کننده در جایگاه خود نیست و در جایی نشسته و منتظر که ما به سراغش برویم. حال آن که تهیه کننده باید بتواند نیاز جامعه خودش را بشناسد و به سراغ فیلم ساز برود. او باید نیاز هنر و رسانه‌ای را که در آن دخیل است شناسایی کند، آن وقت براساس این نیاز، هنرمندان خود را انتخاب کند و بگوید آقای هنرمند بیا و به این نیاز پاسخ بده.

وحید نصیریان: در اینجا بحث تهیه کننده و بحث کارگردان جداس. وقتی می‌گویند ما می‌خواهیم انیمیشن خاصی را به سینما تزریق کنیم. در اینجا سینمای ایران مطرح است. چون پیش از این، چنین اتفاقی در سینمای جهان افتاده است. دیوار (wall) (The) را دیده‌اید، انواع و اقسام دیگری هم بعد از آن ساخته شده است. اما چرا این اتفاق در اینجا نوبه نظر می‌رسد و چرا حمایت نمی‌شود. من حتی انتقاد مستقیم و صریح خود را از بچه‌های انیمیشن این مملکت دارم، یعنی فکر می‌کنم مشکل اصلی انیمیشن می‌تواند از خود ما باشد. خوب مدیران جایگاه خودشان را دارند و می‌گویند این برنامه را ما داریم، از این حد هم بالاتر نمی‌رود. در جوایزی هم که به انیمیشن می‌دهند، می‌بینید که انیمیشن مستقل، جا و مقامی ندارد. به هیچ عنوان قصد توهین به کسی نیست، اما اینجا صحبت‌هایی است که باید یک جایی مطرح شود و آن این که ما فقط در جشنواره‌هایی که می‌تواند جشنواره بزرگسال نامیده شود مثل خانه سینما و جشنواره تخصصی پویانمایی که به نظر من وظیفه بسیار سنگینی برای خود دارد می‌بینیم که برگزیدگان جشنواره اکثراً سینمای بسیار ساده، سهل الوصول و آرامی را در نظر می‌گیرند. آیا با این شیوه‌ها ما به یک فیلم نامه‌نسی با جهت‌گیری برای نسل جوان‌تر خواهیم رسید؟ در جشنواره فیلم کوتاه در قسمت‌هایی که انیمیشن پخش می‌شد، دیدید که خیل عظیمی از علاقه‌مندان برای دیدن انیمیشن خوب آمده بودند ولی من فکر می‌کنم در مورد جهت‌دهی به این قضیه اندکی بی‌توجهی شده است. وقتی یک انیمیشن قوی در زمینه کودک ارائه می‌شود، عده‌ای می‌گویند نه، الان بحث ما بحث کودک نیست و باید به مسائل جدی پرداخت یا وقتی انیمیشن بزرگسال مطرح است و چیزی که می‌تواند پایه گذار شیوه‌ای باشد، می‌گویند - که این انیمیشن خشن است و خلاصه یک جوری همیشه توجیهی پشت یک سری از داستان‌ها بوده است. به همین خاطر فکر می‌کنم، اول باید تعاریفی از انیمیشن

خوب است، و این کار را برای من انجام بدهید کاری که تهیه کنندگان در خارج از کشور انجام می‌دهند. ولی فکر می‌کنم در این جا در فیلم کوتاه و در فیلم سینمایی هم بیشتر اینها شعار است، یعنی تهیه کننده در جایگاه خود نیست و در جایی نشسته و منتظر که ما به سراغش برویم. حال آن که تهیه کننده باید بتواند نیاز جامعه خودش را بشناسد و به سراغ فیلم‌ساز برود. او باید نیاز هنر و رسانه‌ای را که در آن دخیل است شناسایی کند، آن وقت براساس این نیاز، هنرمندان خود را انتخاب کند و بگوید آقای هنرمند بیا و به این نیاز پاسخ بده.

چه زمانی به شما زنگ زده‌اند که آقا بیا به طور مثال ما می‌خواهیم فیلمی بسازیم. به طور نمونه تلفیق زنده و انیمیشن و شما راه حل‌هایی را که به نظرتان می‌رسد ارائه بدهید و خودتان بخشی از این پروژه را به پیش ببرید. تهیه کننده‌ها و سازمان‌هایی که در بحث انیمیشن و سینما دخیل هستند، باید نیازها را بشناسند و به هنرمندان بگویند حالا بیایید و راه حل آن را پیدا بکنید.

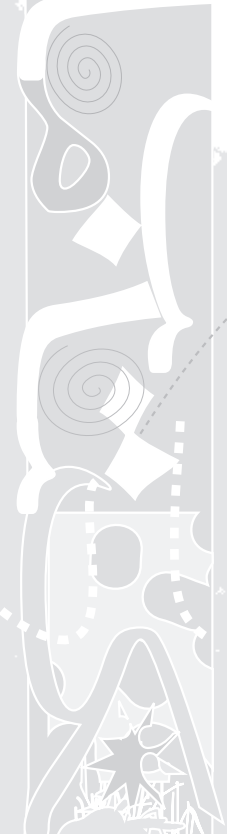
کرم پور: ولی در مورد فیلم «جایی دیگر» این اتفاق که شما می‌گویید افتاد و من با آقای نصیریان تماس گرفتم و از ایشان خواستیم که با ما همکاری کند.

صفورا: خوب در یک مقطع خاص و به عنوان یک کارگردان این حرکت را کردند و تهیه کننده هم با شما همکاری کرد و اما این که جریان سازی نیست. باید دید که فیلم آقای کرم پور به عنوان یک جرقه توانسته است تبدیل به یک آتش و جریان ساز بشود و مخاطب هم ببیند که آیا انیمیشن می‌تواند داخل سینمای ما بشود یا خیر. البته من هنوز فیلم ایشان را ندیده‌ام. به هر حال مشکل اصلی ما این است که تهیه کننده حرفه‌ای حداقل در بدنه فیلم کوتاه ما وجود ندارد. حساب تهیه کننده خصوصی هم که روشن است. پس ما تهیه کننده نداریم، یعنی همیشه فیلم ساخته‌ایم و گفته‌ایم آقای تهیه کننده، با آقای مسئول این را از من بخرید! پس بیشترین بار ارتقا سطح فیلم‌ها بر دوش خود فیلمساز است و هیچ کس نمی‌تواند بگوید که من نوعی به عنوان مدیر آمده‌ام و این جریان را راه انداختم. مگر فیلمساز چقدر می‌تواند انرژی داشته باشد که دنبال تهیه کننده، شناخت نیاز و تشکیل گروه برود و...

نوع پروژه طول می‌کشد. خوب پس منشاء بروز این فیلم هم کم‌تر است و وقتی کم‌تر دیده می‌شود، مسلماً محجورتر است و کمتر می‌تواند در جامعه هنری بروز داشته باشد.

اما در بحث ارتباط انیمیشن و سینمای زنده باید به دو مورد توجه شود که اول بحث تهیه کننده است، و دیگری بحث تکنولوژی. تهیه کننده هم یا دولتی است یا خصوصی. در تولید انیمیشن توسط تهیه کننده دولتی حتی در فیلم کوتاه زنده، ما همیشه با شعار حمایت مواجه بوده‌ایم. اما در واقع حمایتی در کار نبوده است. شما با هر مسئولی که صحبت کنید، می‌گوید ما از فیلم‌ساز جوان و فلان و بهمان حمایت می‌کنیم، اما در عمل این طور نیست. حمایت یعنی چه؟ حمایت یعنی این که تهیه کننده برود به دنبال دستیابی و رسیدن به یک شناخت از استعدادها بعد بگوید ما کارهای شما را دیدیم، کارها ی‌تان





آرشیو می کنیم تا بعداً... خوب ببینید بالاخره تکلیف این فیلم‌نامه مشخص نشد و مدتی دست به دست گشته و در جای مشخصی هم ثبت نگردید. به اعتقاد من یکی از راه‌های نجات سینمای بدنه که شما به آن اشاره کردید در بخش کودک و نوجوان، حضور سینمای انیمیشن در سینمای زنده است، راهکاری که خیلی راحت می‌توانیم به آن دسترسی داشته باشیم. راه‌های تکنولوژیک دور از دسترس ماست و فعلاً نمی‌توانیم فیلم‌های تخیلی خاصی بسازیم، زیرا تکنیک آن را نداریم. در حال حاضر یک سری کارگردان سینما داریم، یک سری کارگردان انیمیشن و بضاعت اندکی که باید از این‌ها استفاده شود. یعنی ساز و کاری ریخته شود که این امر میسر گردد و من فکر می‌کنم بخشی از نیازهای سینمای ایران را این ماجرا تامین کند. در مورد این مشکل دوستان بهتر می‌توانند صحبت کنند که مثلاً کجا می‌تواند متولی این امر باشد.

محمد علی صفورا: در پی صحبت‌های آقای ارشاد به دو سر فصل اشاره می‌کنم. یکی گمنام بودن انیمیشن است و دیگری رابطه سینمای زنده با انیمیشن که این دو چگونه می‌توانند با یکدیگر بده‌بستان داشته باشند. در مورد محوریت انیمیشن شکی نیست که بالاخره انیمیشن زمان می‌برد و اگر شما بخواهید یک فیلم کوتاه سه دقیقه‌ای بسازید حداقل ۶ ماه‌الی یک سال بسته به

نمی‌رویم؟ به هر حال یک پتانسیلی در انیمیشن سازهای ما وجود دارد و یک توانی هم در قصه‌های فولکلور هست. به طور مثال در تجربه‌ی من از فیلم «ماه پیشونی» خیلی دوست داشتم که بخشی از فیلم انیمیشن شود. ذائقه بچه‌ها هم انیمیشن را دوست دارد. حتی شاید بیشتر از زمان ما، گرچه کارتون‌ها امروزه از نظر موضوعی فرق کرده‌اند و در آنها مسایل علمی و مباحث فضایی و گاه پیچیده مطرح است. البته در این راه مشکلاتی هم داریم. در حال حاضر یک بانک فیلم‌نامه انیمیشن وجود ندارد. برای مثال فیلم‌نامه‌ای را طراحی کرده‌ام به نام «افسانه دختر دریا»، با این ذهنیت که آن را به صورت انیمیشن و تک فریم بسازم. منتهی بحث اساسی این است که باید ابتدا فیلم‌نامه‌ها تهیه و بخش زنده و انیمیشن آن مشخص شود. کارگردان‌های مشاوره‌ی هم باشند، یعنی یک کارگردان سینما بداند کجا می‌شود با یکی از همکاران انیمیشن مشورت کند، و کارگردانی بخش انیمیشن آن را به عهده بگیرد. برای این کار باید یک ساز و کاری در نظر گرفته شود. بانک فیلم‌نامه انیمیشن تاسیس شود.

فیلم‌نامه «افسانه دختر دریا» را به شرکت صبا دادیم که آن را خواندند و پسندیدند و پس از مدتی رفت و آمد به ما گفته شد که بودجه این فیلم زیاد است و ما نمی‌توانیم آن را بسازیم. فیلم‌نامه را به شبکه اول دادیم، خواندند و تصویب کردند. ولی بعد از مدتی گفتند که ما آن را



قصه‌ها بیاید، اما فیلم‌نامه‌های ما عاری از این لطافت‌ها و مینباتوره‌های انسانی می‌شود. یعنی یا می‌خواهیم آنها را خیلی معنوی کنیم، که البته معنوی هم نمی‌گردد بلکه دور از ذهن هم می‌شود، یا می‌خواهیم خیلی فرمایشی‌اش کنیم که خوب تماشاچی را جذب نمی‌کند.

*** آقای کرم‌پور به نظر شما که عمده فعالیت‌هایتان در زمینه سینمای زنده و بزرگ‌سال بوده است آیا سینمای انیمیشن می‌تواند به نجات سینمای کودک و سینمای ایران بیاید و تأثیری در روند فعلی این سینما و یا تغییری در وضعیت اقتصادی آن بگذارد یا خیر؟**

به اعتقاد من سینمای انیمیشن می‌تواند تأثیر بسزایی در رشد سینمای کودک داشته باشد. برای توضیح این مسئله من از سینمای زنده شروع می‌کنم تا بعد به انیمیشن برسم. شما فرض کنید که اگر فیلم فارسی نبود هیچ وقت سینمای ایران وجود نداشت، یعنی به راحتی فیلم‌های هندی و آمریکایی در آن

صحنه‌هایی را که به زحمت کار کردیم تا موسیقی و حرکت عناصر دیگر در آن ادغام شوند تا به یک حرکت شاد برای بچه‌ها برسیم، همه را در آوردیم و ریختیم بیرون.

اساساً عنصر جذاب در تمام قصه‌ها، چه انیمیشن و چه فیلم زنده، عشق است. اگر در فیلمی صرفاً پسرها بازی کنند دیگر کششی ندارد و همیشه این دو جنس در هماهنگی یا تقابل و ارتباط با یکدیگر نشان داده می‌شوند. ایجاد جذابیت و کشش از اصول کار است. در سینمای کودک این رابطه متناسب ذهنیات خودشان و در میان بزرگسالان در روابط عاشقانه و... بروز می‌کند. اینها را نمی‌توان صرفاً به عنوان هوس مردود دانست. اینها دو موجودی هستند که از جنبه‌های مختلف همدیگر را کامل می‌کنند. در واقع در فیلم‌ها نیز همدیگر را پوشش می‌دهند، یکی زرنگ‌تر است، دیگری احساسی قوی‌تر و حساس‌تر دارد. خوب اینها باید در فیلم‌نامه‌ها و

خود من از نظر بصری دوست دارم کاری را که انجام می‌دهم لحظه به لحظه رویش کار کنم. بنابراین فاکتورهای زیادی وجود دارد که به کارگردان ایرانی اجازه نمی‌دهد از خلاقیت خودش استفاده کند. یکی از طراحانی که مدتی نیز در خارج از کشور کار کرده است و در سر صحنه فیلم ما حاضر شده بود می‌گفت کاری که ما می‌کنیم اسم‌اش فیلم‌سازی نیست، خودکشی است. یعنی ما سر صحنه داریم خودمان را می‌کشیم!

از آن طرف هم محدودیت‌هایی داریم مثلاً جست و خیز یک دختر سه‌الی چهارساله ممکن است به رقص تعبیر شود، یا خواندن شعر ممکن است به صدای زانه تعبیر شود و یا گریم فانتزی روی صورت هنرپیشه که تعبیر دیگری پیدا می‌کند. گریم در یک فیلم فانتزی برای خودش تعریفی دارد، شما نمی‌توانید در چنین کاری گریم زیرپوستی داشته باشید. با توجه به اینکه مخاطبین چنین فیلمی قرار است بچه‌های کوچک باشند و این همه سخت‌گیری‌ها موردی ندارد. شما اگر فیلم ماه پیشونی را که در مؤسسه‌ی رسانه‌هاست بگیرید و ببینید بخش‌های اصلی و آواز آن حذف شده، چون همه را ما در آورده‌ایم.



سینمای کودک اساساً همیشه به خاطر نیکبختی و ذات قشنگی که دارد، خیلی مواقع وارد قضایای تحلیلی نمی‌شود و همیشه پشت جریان مثلاً سینمای مستقل، حرکت می‌کند، چون کودک معمولاً احتیاج به تحلیل مستقیم ندارد.

شرایط اینجا بد می‌گویند. البته نه بد تحلیل‌گرانه، بلکه بد سطحی و خام. با سه چهار جایزه فیلم‌های بلند سوم و چهارم و پنجم خود هم می‌رسند. در عین حال فیلم‌سازی داریم که تحلیل‌گر هم هستند و به خوبی تحلیل می‌دهند، حتی در مورد غصه‌ها و ناراحتی‌ها و نگرانی‌ها، اما جایگاهی پیدا نمی‌کنند. سینمای کودک اساساً همیشه به خاطر نیکبختی و ذات قشنگی که دارد، خیلی مواقع وارد قضایای تحلیلی نمی‌شود و همیشه پشت جریان مثلاً سینمای مستقل، حرکت می‌کند، چون کودک معمولاً احتیاج به تحلیل مستقیم ندارد. انیمیشن ایران هم از این مسئله رنج می‌برد، انیمیشن مستقلی که وظیفه‌ی هدایت و راهبری را به عهده دارد و تعداد آنها از انگشتان دست هم تجاوز نمی‌کند.

ارشاد: بحث فیلم نامه مطرح شد، بی‌مناسبت نمی‌دانم به نکاتی در این زمینه اشاره کنم. استفاده از افسانه‌های فولکلوریک یکی از دغدغه‌های من و در حقیقت کنکاشی بود در قصه‌های ایرانی تا آنچه را برای بچه‌ها مناسب است تبدیل به سناریو کنیم. از آنچه که در قصه‌های قدیمی خودمان به ویژه بخشی که مربوط به بچه‌ها است متوجه شدم در عین حال که بخش‌های فانتزی آنها خیلی قوی است، اما بخش‌هایی از آن نیز آلوده به مسائلی است که اصلاً برای بچه‌های امروزی خوب نیست. من چند نسخه «ماه پیشونی» را مطالعه کردم و دیدم علی‌رغم جالب‌تر بودن اصل این قصه نسبت به سیندرلا و بدنه داستانی قوی آن، اگر بخواهیم آن را بر اساس موجودیت‌اش بنا کنیم، با مشکلاتی مواجه می‌شوم. در موارد دیگر هم همین‌طور است. قصه‌های قدیمی که مادر بزرگ‌ها هنگام خواب برای بچه‌ها می‌گفتند عناصر دراماتیک و نمایشی زیادی دارد، منتهی بخشی از آنها امروزه از لحاظ علم روان‌شناسی اصلاً رد شده است، یعنی موجب ترساندن بچه‌ها و زایل کردن اعتماد به نفس آنها می‌شود. من ماه پیشونی را کاملاً بازنویسی کردم. منظورم این است که قصه‌های ایرانی نیازمند نگاه مجددی هستند منتهی مسئله بسیار مهمی که بر سر راه این گونه کارها وجود دارد همان محدودیت منابع مالی و امکانات اجراست. یعنی باید برای قصه فانتزی پول خرج شود تا حاصل کار موفق از آب درآید. کافی است یک سکانس پنج دقیقه‌ای از یک فیلم آمریکایی را نگاه کنید، خواهید دید که حداقل ۱۰۰ کات در این سکانس داریم. یعنی ۱۰۰ بار جای دوربین عوض شده است. خوب ۱۰۰ کات کردن در سینمای ایران برای تهیه‌کننده هیچ وجه مقرون به صرفه نیست. بنابراین بحث این نیست که ما کارگردانی بلد نیستیم

مستقل، انیمیشن اندیشمند، با انیمیشن به طور کلی ارائه بدهیم.

با توجه به این مسایل آیا می‌توان گفت که عمده‌ی مشکلات در عرصه‌ی سینمای کودک اعم از انیمیشن یا زنده به نبود تهیه‌کننده یا یک سیستم درست تولید و پخش در صنعت سینما برمی‌گردد. در واقع این معادله سهم فیلم نامه یا کارگردانی چقدر است.

حسن ضیایی: بحث فانتزی نویسی در کشورهای مثل کشور ما به مسئله‌ای بسیار بحران ساز تبدیل شده است. می‌دانید همین فانتزی مرزهای بسیار نزدیکی با سوررئال، گروتسک و اکسپرسیونیسم دارد و اگر به یک عنصر آن توجه نشود، دیگری می‌لغزد. خوب حالا ما در فانتزی نویس‌های خودمان ترمزهایی داریم که فانتزی ما را به وادی‌های دیگری می‌لغزاند، این ترمزها بسیار زیادند و همین امر موجب می‌شود که واقعاً نتوانید یک فانتزی ناب و یک فیلم نامه پر از تخیل بنویسید. البته ما در پیشینه‌ی تاریخی با فانتزی آشنایی خوبی داریم. الگوهای کهنی که ما داریم گواه بر این مدعاست. بسیاری از فیلم‌های کودکان ما اکنون تبدیل به غصه‌نگاری شده است.

ارشاد: کارگردانان ما از سینما دریافت درستی دارند که شاید دریافتی غریزی باشد و آن این که سینما باید عاملی باشد برای پالایش احساسات، برای کاتارسیسم، یعنی سینما یک عنصر قصه‌گو و عنصر نمایشی است که باید احساسات و عاطفه تماشاچی را برانگیزد. منتهی چون دست‌ما در ایجاد شادی بسته است و برعکس، در غم‌گساری و اندوه‌زاری باز است خواه ناخواه به سوی آن می‌رویم. اساساً زیبایی‌شناسی ما، زیبایی‌شناسی رنج است. امروزه نسلی در سینمای ما بالا آمده که بیشتر از رنج‌هایش گفته است، چرا چون که ماجراهای غم‌انگیزشان بیشتر از ماجراهای شادی بخش بوده است. شما آن طوری عمل می‌کنید که دارید زندگی و فکر می‌کنید. در حقیقت سینما به ضمیر ناخودآگاه ما بر می‌گردد و این ضمیر ناخودآگاه در فیلم‌ها انعکاس پیدا می‌کند. حالا هر چه قدر هم بخواهید ریا بکنید و خود را نشان بدهید باز هم انعکاس وجود دارد. سینما حتی در مبتدل‌ترین نوع، درون فیلمساز را در لحظاتی نشان می‌دهد که چگونه فکر می‌کند. به اعتقاد من اساساً هنرمندان مملکت ما هنرمندانی غمگین هستند.

وحید نصیریان: فکر می‌کنم در جهت‌گیری و لحن این فیلم‌ها نه فقط فیلم‌سازان ما که جشنواره‌های آن سوی آب‌ها نیز نقش داشته‌اند. اکثر فیلم‌هایی که از





و بقیه دوستان خیلی بهتر می‌توانند بیان کنند که واقعاً قابلیت‌های تکنولوژیکی به چه شکل می‌تواند وارد سینمای زنده شود.

احساس می‌کنم این جلوه‌ها را به دو دسته می‌توان تقسیم کرد، جلوه‌های محسوس کامپیوتری و جلوه‌های نامحسوس.

به نظر من، ما در سینمای زنده باید بیش از این بتوانیم از جلوه‌های نامحسوس کامپیوتر و انیمیشن استفاده بکنیم. به عنوان مثال صحنه‌ای از فیلم فارست گامب که در آن تام هنکس، پینگ و پنگ بازی می‌کند را در نظر بگیرید. در اینجا توپ با جلوه‌های نامحسوس انیمیشن خلق شده و وقتی بیننده فیلم را می‌بیند تعجب می‌کند که این بازیگر چه قدر راحت می‌تواند پینگ و پنگ بازی کند!؟

خوب جلوه‌های محسوس هم که کاملاً مشخص است، مثل ترمیناتوری که ما آدم کامپیوتری را می‌بینیم و دقیقاً احساس می‌کنیم که این آدم آدمی کامپیوتری است و از دنیای واقعیت، کاملاً به دور است.

من احساس می‌کنم که جلوه‌های نامحسوس کامپیوتری می‌تواند در بحث تکنولوژی سینمای ما کمک زیادی بکند. برای اینکه جذابیت‌هاش از این طریق بیشتر شود.

از زبان و شیوه بیان انیمیشن باید بتوانیم استفاده بکنیم و این شیوه را در سینمای زنده ارتقا بدهیم، چرا که در انیمیشن امکاناتی وجود دارد که در

سینمای زنده نیست، مثل سیر دائمی

در فضا که یکی از

ویژگی‌های انیمیشن

است. یعنی

از زبان و شیوه بیان انیمیشن باید بتوانیم استفاده بکنیم و این شیوه را در سینمای زنده ارتقا بدهیم، چرا که در انیمیشن امکاناتی وجود دارد که در سینمای زنده نیست، مثل سیر دائمی در فضا که یکی از ویژگی‌های انیمیشن است.

نمی‌کند. در اینجا یک مخاطب‌شناسی نیاز است.

محمدعلی صفورا: (مدرس انیمیشن و کارگردان) : این بحث که خدمات سینمای

انیمیشن به فیلم زنده چه می‌تواند باشد محور خوبی است اما باید دید از چه زاویه‌ای می‌توانیم با آن برخورد بکنیم. این بحث می‌تواند از دو زاویه مطرح شود. یکی بحث تکنولوژی و به عبارتی تکنولوژی کامپیوتر و دوربین دیجیتال است که در این زمینه انیمیشن می‌تواند به سینمای زنده یاری رساند. در واقع تکنولوژی دیجیتال است که از عنصر انیمیشن بهره می‌برد تا به یاری سینما بیاید.

سینمای انیمیشن تمهیدات و امکانات بیانی خاصی برای اثرگذاری بر سینمای زنده دارد. من فکر می‌کنم که در این زمینه آقایان دالوند و بکدانه

بیهوده است. مسئله دیگر این که انیمیشن‌هایی که ساخته می‌شود هنوز مخاطب خود را پیدا نکرده است، مثل برخی فیلم‌های زنده که به بهانه کودک ساخته می‌شود اما در نهایت فقط دو تا کودک در آن بازی می‌کنند. یعنی اتفاق دیگری در اینجا رخ نمی‌دهد. ما برای فیلم کودک و برای این که فیلمی بسازیم که او با آن همذات‌پنداری کند و آن را بپذیرد به روان‌شناسان کودک نیاز داریم و انیمیشن برای کودک موقعی به وجود می‌آید که ما یک سری رویاسازی و رویاپردازی را که برای کودکان در فیلم زنده قابل اجرا نیست با انیمیشن نشان دهیم. برای همین کودک با کارتون ارتباط خوبی برقرار می‌کند، چون مثلاً در فیلم زنده نمی‌توانیم شوتی مثل شوت «کاکرو یوگا» داشته باشیم. یا خیلی از مسایلی را که کودکان دوست دارند تصور بکنند می‌توان با انیمیشن به تصویر کشید، اما یا فیلم زنده نمی‌توان چنین کاری کرد. می‌خواهم نتیجه بگیرم که ما یک سدی داریم در اسپانسرایی یا پیدا کردن تهیه‌کننده یا کل معضلات انیمیشن که آخرش می‌رسد به جایی که ما باید تقاضایی برایش پیدا بکنیم. بعد عرضه را ارزش‌گذاری کنیم و وقتی تقاضا بابت این قضیه وجود نداشته باشد، پشت این سد می‌مانیم و به هیچ عنوان نمی‌توانیم در جامعه نفوذ کنیم و اگر نتوانیم از طریق فیلم انیمیشن به جامعه یا به تلویزیون مان نفوذ کنیم یا بیننده نداشته باشیم، این قضیه بسته خواهد ماند. اسپانسر در فیلمی که مطمئن هست فروش نمی‌کند هیچ وقت سرمایه‌گذاری نمی‌کند. اسپانسر روی

تیمی که مدام می‌بازد هیچ

وقت سرمایه‌گذاری



گروه انیمیشن

دوره، سینمای

ایران را از میان می برد.

حتی در سینمای روشنفکری و

سینمای موج نوی ما که در اواخر دهه چهل و اوایل

دهه پنجاه شروع می شود می بینیم که بعضاً از همان

هنر پیشه های تجاری استفاده می شود برای این که

از این جذابیت ها استفاده شود. یعنی آن جریان

سینمای بدنه، از فیلم فارسی بهره مند شد البته این

اصطلاح سینمای بدنه در شرایط فعلی اندکی نعل

وارونه است. چون از همه فیلم های هم که ما از آنها

تحت عنوان سینمای بدنه نام می بریم دیگر استقبال

نمی شود. در آن دوره این فیلم ها را می دیدند ولی

اکنون نمی بینند، به این دلیل که این فیلم ها هم

شکست خورده اند و دیده نمی شوند.

بحث دیگری که وجود دارد و آقای نصیریان هم

به درستی اشاره کردند بحث موج ها و سینمای مستقل

است. به نظر من باید در انیمیشن هم این اتفاق بیفتد،

یعنی این که ما یک بخش انیمیشن پویا داشته باشیم

که به صورت اتوماتیک کارهای خود را انجام دهد و

در کنار آن انیمیشن های مستقل هم کار خودشان را

داشته باشند. در سال گذشته چهار فیلمی که در

سینمای ما خوب فروش کردند فیلم های کمدی

بودند و من فکر می کنم که اگر فانتزی و انیمیشن

هم ساخته بشود، مردم آن را می بینند. یاد می آید

حدود ۲۰ سال پیش فیلم انیمیشن به نام

میهمان های ناخوانده از آقای نصرت کریمی ساخته

و اکران شد و مردم رفتند و آن را دیدند. حالا تهیه

کننده در سینمای ایران چه کسی است. تهیه کننده

کسی است که می خواهد یک کار اقتصادی و فرهنگی

انجام دهد. حالا اگر او بداند که این کار بازگشت مالی

خواهد داشت و ما هم بتوانیم تهیه کننده را قانع کنیم

که این فیلم برگشت سرمایه دارد و در آن صورت او

هم سرمایه گذاری خواهد کرد. یعنی حساب دو دو تا

چهار تا است. خوب این پتانسیل خوشبختانه در جامعه

ما وجود دارد، یعنی مردم می روند و می بینند. می گویند

سینمای ما سینمای ورشکسته است، اما با این وجود

ما به جایی می رسیم که نظارت و ارزشیابی پروانه

ساخت نمی دهد، چون ظرفیت بالاتر از اشباع است.

خوب مگر این تهیه کننده ها دیوانه اند یا می خواهند

سرمایه خود را دور بریزند پس حتماً یک بازگشت

مالی وجود دارد. حالا اگر این بازگشت در مورد

سینمای انیمیشن هم وجود داشته باشد که حتماً هم

وجود دارد، و این فیلم ها اکران شود می توانیم به تولید

امیدوار باشیم. یعنی می خواهیم بگویم که آن جریان

اصلی و آن بدنه هم باید وجود داشته باشد تا در کنار

آن سینمای تجربی و مستقل شکل بگیرد.

البته انیمیشن هنر گرانی است، یک مقدار گران تر

از فیلم زنده و وقتی ما می خواهیم این کار را بکنیم

تهیه کننده فکر می کند که خوب حالا کارتون هم

دارد به داستان اضافه می شود و این کارتون ها هم

نباید خیلی برایش گران تمام شود چون ممکن است

به طور ناگهانی ۱۰ درصد بودجه تولید را افزایش

دهد. توجیه هم نیست. اصلاً این توجیه وجود ندارد،

یعنی ما باید برای انیمیشن دوباره آدم ها و عوامل این

کار را شکل دهیم، تهیه کننده این کار به وجود آید،

مخاطب آن پیدا شود و... و این کار مشکل است. این

نوعی فرهنگ سازی است که شاید شما بتوانید از

طریق مطبوعات آن را انجام دهید.

نصیریان: خوب مشکل عدم حضور پر قدرت

فیلم سازان انیمیشن به یک مسئله دیگر هم

برمی گردد و آن این که در دنیا شبکه های تلویزیونی

زیادی وجود دارد. حتی شبکه هایی وجود دارد که

مخصوص انیمیشن است، اما یکی از معضلات بزرگ

انیمیشن عدم دسترسی به تماشاگر است. یعنی ما

انیمیشن را می سازیم، که یا باید در جشنواره ها ارائه

شود که خوب بسیار محدود است و یا شبکه های

تلویزیونی که فیلم را بخرند. اما شبکه های ایران به

خاطر این که دولتی هستند، فقط از جاهای دولتی

خرید می کنند. من نوعی هم که بخواهم مستقل

عمل کنم نمی توانم

وارد آن چار چوب شوم. اما در

دنیا از این خبرها نیست، تعدادی شبکه

دولتی وجود دارد و تعداد بیشتری هم شبکه های

خصوصی. من از کشورهای خیلی بزرگ مثال

نمی زنم، اما همین ترکیه چهار شبکه ای دولتی معروف

دارد به «تله ته» و بقیه خصوصی هستند. فقط طبق

آیین نامه و مسایل خاصی که این شبکه ها دارند از

یک محدوده ها و خط قرمزهای خاصی نمی توانند

عبور کنند. در حال حاضر یکی از بزرگ ترین معضلات

انیمیشن ما این است که به خاطر خوشامد شبکه های

دولتی مجبوریم رنگ و لعاب و کاراکتری به کارهایمان

بدهیم که در نتیجه از خودمان هم دور می شویم و

تبدیل می شویم به موتیف گراهایی که شبوه های سنتی

خودمان را در انیمیشن به صورت خیلی عادی و روزمره

کار می کنند. این کاراکتر تنها در آنجا بیننده خواهد

داشت، نه در مجموعه های خودمان یعنی ما با

خودمان، هم بیگانه می شویم.

مشکل ساخت انیمیشن در کشور ما شاید همین

کنار آمدن با بایدها و نبایدها است. آن دسته از

شرکت های خصوصی که با این بایدها و نبایدها کنار

آمده اند توانسته اند به کار ادامه دهند. مجموعه های

مستقلی هم هستند که در اینجا همیشه بالاتر کلفاند.

حالا اگر ما بیاییم به آن پایه ای اصلی هنر انیمیشن

فکر کنیم پایه های بعدی خود به خود شکل می گیرد.

محمد علی سعیدی (دستیار کارگردان): من

این سؤال را ابتدا مطرح کنم که آیا انیمیشن در ایران

خود را پیدا کرده است و اصولاً هدف انیمیشن چیست؟

برای چه در ایران فعالیت می کند. به نظر من، که کارم

بیشتر سینماست و با انیمیشن رابطه ای ندارم جز یک

مخاطب، همان طور که سینما برای گفتن یک سری

از مسایلی که در جامعه قابل دیدن نبوده و برای مطرح

کردن یک سری از مسایل آمده است، انیمیشن هم

یک گام بالاتر از سینما برای گفتن مسایلی که با فیلم

زنده نمی توان گفت به وجود آمده است. حالا ما

می بینیم انیمیشن ها و حتی همین سریال هایی که

برای کودکان ساخته می شود بیشتر آنها قابل تبدیل

به یک فیلم سینمایی یا سریال تلویزیونی زنده

هستند. در یک چنین زمینه ای به نظر من انیمیشن

در مجموع چندین کارگردان در یک کار شرکت می‌کنند که می‌توانند این مجموعه‌ها را کنار هم‌دیگر قرار داده و آن‌ها را به یک مجموعه داستانی برسانند. فکر می‌کنم یکی از بزرگ‌ترین مشکلاتی که کارگردان‌های سینمای زنده ما دارند ترس عجیب و غریبی است، از این که با وارد شدن کارشناسان دیگری در کار، مثلاً امضایشان دزدیده شود و یا کنترل روی کار

تجرباتی که اینها دارند در بیشتر موارد مفید است. کسانی که کارهای نرم‌افزاری کرده‌اند و اغلب این فعالیت‌ها در حوزه‌های تیزسازی و کمتر سریال‌سازی و تلویزیون بوده است. اینها در واقع مجموعه عوامل نرم‌افزاری و سخت‌افزاری و نیروی انسانی است که می‌تواند این کار را انجام بدهد. اما برای ارتباطشان با سینما محمل مناسبی وجود ندارد. قبول کنیم که ما در کار گروهی در ایران ضعف داریم. در واقع باید از همین سفارش‌های تبلیغاتی و هماهنگ در چند نهاد دولتی، ممنون باشیم. چون اگر اینها هم نبود به سختی می‌توانستیم محلی برای این تجربیات داشته باشیم.

متأسفانه تجربه صورت می‌گیرد اما کسانی که قرار است در وادی سینما از این پتانسیل استفاده کنند و از آن مطلع شوند، در عرصه نیستند. شاید ما زیاد خوب تبلیغ نکرده‌ایم.

تنها نشان دادن در تلویزیون مهم نیست البته باید به کلیپ و تیتراژ بها داد، اما سفارش دهنده هنوز آشنایی لازم را ندارد، اعتماد هم ندارد، چون اعتماد او را بعضی از دوستان سلب کرده‌اند. طرف وقتی می‌خواهد طرح داستانی را بیوراند هیچ ذهنیتی ندارد. دوستان اشاره کردند که مثلاً در ترکیب بندی صحنه‌ای، ابر وجود دارد. خوب حالا هوا ابری نیست و گروه باید یا منتظر بماند تا ابر شود یا برود یک روز ابری بیاید. اگر تهیه‌کننده بداند که با استفاده از انیمیشن این کار قابل انجام است، مسئله خیلی فرق می‌کند. البته کمابیش اکنون کارهایی انجام می‌شود ولی خیلی دست و پا شکسته و ناقص.

بها دادن به بخش زیبایی و کمپوزسیون خودش یک عامل بها دادن به تماشاگر و تشویق او است. گاهی هم اعتماد ما سلب شده است، یعنی تهیه‌کننده اطمینان کرده، اما با زمان بندی‌های غیرقابل توجیهی که هزینه را بالا برده روبه‌رو شده است، یا رقم‌هایی را به عنوان دستمزد پیشنهاد کرده‌اند که اگر طرف پذیرفته، بعداً دیگر پشت سرش را هم نگاه نکرده است.

محمد علی صفورا: در حال حاضر در هالیوود کارگردان سکانس وجود دارد، یعنی در واقع بسته به سکانس‌های مختلف امکان دارد یک فیلم دو الی پنج کارگردان داشته باشد و کارگردان نهایی

آن کسی است که ناظر بر کل کار است.

وحید نصیریان: من هم می‌خواهم همین را بگویم. متأسفانه این مسئله باعث شده که مشکلی برای بچه‌های انیمیشن ایجاد بشود و باری بر بار مشکلات آنها افزوده شود. البته من در زمینه مشارکت در یک فیلم زنده تجربه داشته‌ام و حالا خوشبختانه یا بدبختانه این تجربه، به جایگاه خودش رسیده اما تا موقع اکران آن معلوم می‌شود که چه اتفاقی قرار است بیفتد. ما در آنجا تنها به سراغ انیمیشن به عنوان جلوه‌ی ویژه نرفتیم. این اتفاقی بود که در لایه‌های داستانی رخ می‌داد و به عبارت دیگر فیلمنامه طوری بود که رویاها قابلیت پرداخت در واقعیت‌ها را نداشتند و انیمیشن این کار را کرد.

مساله همان بحث فرهنگی عدم توفیق در کارهای تیمی در کشور ماست که متأسفانه باعث این مشکلات و مکافات‌ها می‌شود. یکی دیگر آن که وقتی یک تیم خیلی بزرگ را باید رهبری کرد به یقین این تیم خوراک خاص خودش را می‌طلبد چه از بابت مادی مثل ایجاد یک دکور عظیم و چه از بابت نیروی انسانی که باید افراد شایسته وجود داشته باشند.

در نهایت چیزی که می‌خواهم بگویم این است که مثلاً من فیلمی را دیدم که جای بحث فراوانی داشت. فیلم «بیل را بکش» ساخته «کوینتین تارانتینو» که نزدیک ۱۲ دقیقه آن انیمیشن است و یک قسمت کامل کار را انیمیشن گرفته، البته نه به صورتی که انیمیشن در جاهای مختلف وجود داشته باشد. این فیلم می‌تواند یک مقوله‌ی جدید باشد حتی برای بحث در مجله‌ای مثل «پیل بان». در این فیلم استفاده عجیب و غریبی از انیمیشن شده و عجیب بودن آن در سادگی آن است. مطلب، خیلی ساده است، در مورد قاتلی است که می‌خواهد صحبت کند. از بچگی تا بزرگسالی او را در چند نما و چند به اصطلاح حرکت که در سینمای زنده تصویر کردنش مشکل است با انیمیشن نشان می‌دهد.

می‌خواهم بگویم که جایگاه ویژه خودش را در کارهای دیگری که انجام داده می‌شود مثل «روز استقلال» یا «ژواسیک پارک» و یا کارهایی نظیر این پیدا می‌کند.

فکر می‌کنم دلیل آن یک جور جا افتادن بعد فرهنگی قضیه است و یک مقدار عدم اطلاع‌رسانی به دوستان دست‌اندر کاری که دنبال این قضیه هستند. اینها باعث می‌شود که همه‌ی ما فکر کنیم که این کارها فقط برای آن سوی

را از دست بدهند. خوب این هراس‌ها در نتیجه کار تاثیر می‌گذارد، یعنی سیستمی که می‌تواند شکل بگیرد با وجود این نگرانی‌ها شکل نخواهد گرفت.

فرخ یکدانه: در حال حاضر ما نیرو و تشکل‌های فعالی در زمینه انیمیشن داریم،

شما در انیمیشن می‌توانید اولین فریم را با این شکل شروع بکنید و بدون اینکه کاتی داشته باشید آخرین فریم فیلم با همان شکل ادامه پیدا کند. به عبارت دیگر در اینجا محدودیتی وجود ندارد.

این بحث، یعنی بحث سیر دائمی در فضا یکی از ویژگی‌ها و قابلیت‌های خود انیمیشن است و همچنین تکنیک‌های دیگری مثل بحث زمان بندی. به طور مثال در فیلم «هفت سامورایی» کوراساوا، لحظه‌ای که توشیرو میفونه شمشیر را فرود می‌آورد برای تاکید و تشدید این ضربه در آنجا چند فریم میانی از این لحظه ضربه زدن برداشته شده است. اما در زمان بندی انیمیشن این قابلیت‌ها خیلی راحت‌تر و جذاب‌تر می‌تواند ارائه شود، به خصوص در سینمای ایران که بحث تکنولوژی هنوز به توانایی‌های زیادی نرسیده است.

پس ما می‌توانیم در واقع از این امکانات و قابلیت‌های انیمیشن استفاده کنیم و زبانش را بیابیم. تحقیقی در حال حاضر در بحث کارگردانی سینما و انیمیشن صورت می‌گیرد. عملکرد اینها به چه شکل است و چه اختلاف و چه وجوه اشتراکی دارند. تاثیر و تأثرشان به چه شکل است و چگونه می‌توانند این بده و بستان را با همدیگر داشته باشند و هر یک دیگری را تقویت کند. خوب این اتفاق خیلی افتاده است. اگر سینمای امروز انیمیشن را در نظر بگیرید و سینمای امروز فیلم‌های زنده مثل «هری پاتر»، «ارباب حلقه‌ها»، و «شک» و «اسپریت» را از آن طرف ببینید، احساس می‌کنید که اینها هر کدام می‌توانست چه قدر تغییر بکنند. به طور مثال «اسپریت» می‌تواند یک فیلم زنده باشد و حتی مثلاً در «اسپریت» وقتی که از لنز استفاده می‌شود تا «دفرمه» شدن را از طریق آن نشان بدهد این اغراق انیمیشن در آن به هیچ وجه دیده نمی‌شود. اغراق لنز سینما در آن لحظه هست.

یعنی وقتی شما «اسپریت» را در نظر بگیرید در خیلی از مواقع می‌تواند یک فیلم زنده باشد یا «شک» نیز همین‌طور. یا فرض کنید فیلم «ارباب حلقه‌ها» می‌تواند کاملاً یک فیلم انیمیشن باشد. یعنی این دو آن قدر در هم تنیده شده‌اند که به سختی قابل تفکیک هستند اما متأسفانه این بحث در حال حاضر جایش در سینمای ما خالی است. از این وجوه مشترک در سینمای سراسر دنیا استفاده می‌شود، اما ما هنوز در سینمای خودمان نه تنها اصلاً انیمیشن را راه ندادیم بلکه حتی شناختی نسبت به آن نیز نداریم، همان بحثی که آقای کرم‌پور مطرح کردند. نکته آخر بحث، انتقال بصری از یک صحنه به صحنه‌ی دیگر در انیمیشن است. در این عرصه ما دستمان باز است و یکی از جذابیت‌هایی که یک فیلم به لحاظ بیان می‌تواند داشته باشد همین بحث انتقال است. چنانچه این انتقال از

انیمیشن به سینما بیاید، خواهید دید که در کارگردانی فیلم‌ها تا چه اندازه می‌توان تنوع ایجاد کرد. در واقع این دو زبان رسانه‌ای که حالا یکی شده‌اند و دو شکل متفاوت دارند می‌توانند به همدیگر کمک بکنند و بده بستان داشته باشند. به هر حال به اعتقاد من از دو زاویه می‌توانیم وارد بحث بشویم یکی از زاویه تکنولوژیک و دیگری بحث زیبایی‌شناسانه و عناصری که می‌تواند از انیمیشن وارد سینما بشود. انیمیشن در کشور ما از قدمتی برخوردار است، قدمتی قابل مقایسه با کشورهای چینی چون ژاپن که امروز بسیار در عرصه انیمیشن پیشرفت کرده‌اند. حالا به نظر شما سهمی که سینمای ما از انیمیشن دارد سهم عادلانه‌ای است.

این سؤال به خصوص از آن جهت اهمیت پیدا می‌کند که امروزه سینمای جهان در بحث استفاده از جلوه‌های ویژه انیمیشن و کامپیوتری به پیشرفت‌های زیادی رسیده است.

وحید نصیریان: اصلاً اینکه

چه طور می‌شود انیمیشن را با فیلم زنده ارتباط داد به نظر من به چند عامل برمی‌گردد. اول اینکه ما باید آموزشی برای دوستانی که در سینمای زنده کار می‌کنند داشته باشیم تا بدانند که سینمای انیمیشن چه قابلیت‌ها و ویژگی‌هایی دارد؟ فکر می‌کنم دوستانی که در سینمای زنده تلاش می‌کنند از یاد برده‌اند که چه کارهایی می‌شود در این زمینه انجام داد و خوب این یک مشکل بزرگی است.

شما فقط کافی است به فیلم‌هایی مثل «ماتریکس» دقت کنید یا فیلم‌هایی از این قبیل که به هر حال «تروکاژها» و انیمیشن‌های خاص خود را دارند. اگر توجه کنید مجموعه عواملی که در تیتراژ نام آنها آورده می‌شود مجموعه‌ی گسترده‌ای است و هر کدام دارای تخصص‌های ویژه‌ای هستند. یعنی مثلاً هیچ وقت یک «تروکاژ کار» به معیار یک «انیماتور» وارد قضیه نمی‌شود و اینها در کنار یکدیگر «مچ» می‌گردند.

آن چیزی که خیلی به اقتصاد ما کمک می‌کند جلوه‌های نامحسوس است یعنی چیزهایی که اتفاق افتادن آن در فیلم خیلی طبیعی است ولی در عمل انجام آن امکان ندارد.

هالیوود تاکنون دیدم تکنیک‌اش برایمان قابل دسترسی نیست، به جز یک فیلم. تنها فیلمی که من دیدم و به‌شخصه نمی‌توانم با آن ارتباط برقرار کنم، و نمی‌فهمم که این با چه کار کرده‌است، فیلم «ترمیناتور ۲» بود. در «ماتریکس» جلوه‌هایی که به کار رفته جلوه‌های زیبایی هستند، ولی بیشتر از این که جلوه‌هایش زیبا باشد استادی برادران «واچوفسکی» در استفاده مناسب از این جلوه‌هاست. یعنی شما را از این فضای واقعی جدا می‌کند و می‌برد به یک فضای نرم‌افزاری و بعد آن کارهایی که به سرتان می‌آورد، و هر اتفاقی هم که می‌افتد اتفاق قابل قبولی است یعنی باز برمی‌گردد به بحث فیلمنامه. ما آن فیلمنامه‌ها را نداریم، ولی می‌خواهیم بگوییم ما این توان را هم داریم، مهم ایجاد مقدمات و مدیریت درست است. به عنوان مثال من توان این کار را دارم ولی سرمایه ندارم و آن کسی که حالا توان این کار را ندارد، سرمایه دارد و آن کس که توان کارگردانی دارد نویسندگی نمی‌داند و برعکس. اینها باید با هم هماهنگ شوند. خوب یک کارگردان سینما، نما را می‌شناسد، تماشاگر را می‌شناسد و می‌داند چه طور آنها را، توی سالن سینما نگاه دارد. من اکنون به این نتیجه رسیدم که آقا، کارگردان نیستم، یعنی کارگردان خیلی خوبی نیستم شاید بتوانم یک فیلم ۱۰ دقیقه‌ای را جمع بکنم اما یک فیلم ۹۰ دقیقه‌ای که ۹۰ دقیقه‌توی آن سالن تاریک یک نفر بنشیند و نگاهش کند به یقین توان این کار را ندارم. خوب من از خدا می‌خواهم که او به کمک من بیاید، منتهی آن کارگردان هم باید به این نتیجه رسیده باشد که به تخصص و کار من احتیاج دارد.

فرشید رمضان: در جمع‌بندی صحبت‌ها می‌خواهم بعدی را به صحبت‌های جناب آقای «صفورا» اضافه کنم ایشان از جنبه‌های فنی و زیبایی‌شناسی نام بردند ولی می‌خواهم بعد اقتصادی را هم به این قضیه اضافه کنم، که برخی از قضایا را حل می‌کند. یعنی وقتی یک پروژه‌ای توجیه اقتصادی داشته باشد می‌شود به آن شعار تند، سریع و آرازان هم نزدیک شد. آقای صفورا واژه قشنگی را به کار بردند که مدت‌ها به دنبال این واژه می‌گشتم یعنی «جلوه‌های نامحسوس»، آن چیزی که

نیست! هیچ‌جا نمی‌توانیم یک کار گروهی درست انجام بدهیم. هیچ‌کسی حاضر نیست بی‌مزد و مواجب انرژی‌اش را در اختیار من «دالوند» قرار بدهد و من بروم بشوم کارگردان.

اکنون سینمای ما کاملاً کارگردان محور شده‌است، شما نشریات را بخوانید. من کارگردان در حال حاضر دو کار انجام می‌دهم و به خداوندی خدا به جز «دکوپاژش» و یک «نظارت» هیچ‌کاری را انجام نمی‌دهم و بعد وقتی موقع گرفتن جایزه و اسم آوردن در نشریات می‌شود حاضر نیستم اسمی از کسانی بیاورم که زحمت اصلی را کشیده‌اند.

مهرداد علمداری: ما در سینمای خودمان یک زمانی بازیگر محوری داشتیم و حالا کارگردان مطرح است و می‌توانیم نتیجه بگیریم که دیگر سینما از آن طیف شخصی هم یواش یواش جدا می‌شود و باید شکل گروهی پیدا کند.

کیانوش دالوند: بله باید این کار بشود در واقع باید گروه کار کند. معتقدم اگر می‌خواهیم کاری انجام بدهیم باید برگردیم عقب و مشکلات اولیه را ببینیم و بعد با آنها بروم. به‌طور مثال در حال حاضر مشکل این است بیم کار نمی‌کند. چرا تیم من کار نمی‌کند؟ باست که خیلی از این مشکلاتی که داریم حتی مالی هم نیست. طرف حاضر است کار بکند غل از نظر روحی اقناع بشود. خیلی از این‌ها حتی اجازه این را هم نمی‌دهند، یعنی منمه چیز را برای خودش می‌خواهد این که من توی فرهنگ خودمان و دور و زمان دیدم. تفکر ما به هیچ‌وجه تفکر

علمداری: با توجه به تماشاگر بالقوه‌ای که می‌تواند داشته باشد و با فرض این که برخی اجزایی از سر راه برداشته شود، به نظر شما «میش» ایران برای ورود به این وادی چقدر

بزرگ می‌کنم مساله‌ای اصلی «هماهنگ» شدن این است. ببینید وقتی زن و مردی با هم ازدواج می‌کنند یکی از بزرگترین عواملی که می‌تواند این ازدواج را پایدار کند این است که اینها در حق همدیگر گذشت بکنند، ضعف‌های همدیگر را به رخ نکنند و همدیگر را تقویت بکنند. مدتی با هم کنار بیایند تا اخلاق‌شان با هم جور در بیاید. ما هیچ موقع نمی‌توانیم این کار را بکنیم چون به‌طور مثال من ادعایم خیلی بالاست آقای کارگردان هم ادعایش خیلی بالاست خوب باید اینها را کنار بگذاریم. به‌شما قول می‌دهم سینمای ما حتی با فیلم‌های خیلی پیچیده هالیوودی فاصله غیر قابل جبرانی ندارد.

چند وقت پیش جلسهای با یک تهیه‌کننده داشتیم و در آنجا گفتیم که تمام فیلم‌هایی را که از سینمای





است سالن‌های ما از بسیاری جهات مشکلاتی داشته باشند، اما می‌خواهم این را بگویم که همه مسائل به ضعف امکانات بر نمی‌گردد، بلکه ما ضعف ایده‌هم داریم.

چندین سال است به سینمای ایران نمی‌روم و ترجیح می‌دهم به شیوه‌ی دیگری فیلمی را که می‌خواهم انتخاب کنم.

مهرداد علمداری: در تکمیل

آب هاست، نه برای ما.

به نظرم در این زمینه لازم باشد تبلیغات کوچکی بشود. نمی‌دانم شاید مجله شما بتواند این قضیه را جا بیندازد که انیمیشن می‌تواند در تیتراژ کار کند، در جلوه‌های ویژه باشد، و خیلی بخش‌های دیگر. یک چوری ما باید خودمان را در کنار سینمای زنده تقویت کنیم. حتی باید این آموزش‌ها به فیلمنامه‌نویس‌های ما داده شود تا آنها را در فیلمنامه‌های خودشان لحاظ کنند و این قدر فیلم‌های آپارتمانی ننویسند. بدنه‌ی فیلمنامه اگر بدنه‌ی ضعیف و تحیقی باشد فیلم با شکل ضعیفی حرکت خواهد کرد و اکنون همه‌ی بضاعت سینمای ایران این شده که فیلم در نهایت ۱۲۰ میلیون یا ۱۳۰ میلیون شود تا بتواند مثلاً ۴۰۰-۳۰۰ میلیون یعنی دو برابر هزینه خودش را برگرداند. این مسئله سبب می‌شود که از نظر تهیه‌کنندگان ورود انیمیشن به دنیای سینما مشکلات مضاعفی داشته باشد، یعنی اگر کسی می‌خواهد یک دفعه هزینه‌های بالغ بر هزینه‌های روتین فیلم‌های زنده را بگذارد، نگران شود. مسئله‌ای که در فیلم «عشق فیلم» هم اتفاق افتاد.

وقتی می‌بینیم یک انیمیشن خارجی، در کشوری مثل ژاپن میلیون‌ها دلار فروش می‌کند خوب باید در نظر بگیریم که ما در کجا مشکل داریم. به نظر من یکی از بزرگ‌ترین مشکلات ما این است که به جای اینکه سینماها در ایران حتی تعدادشان روز به روز افزایش پیدا کند روز به روز کم می‌شود. طی ۴ سال اخیر نزدیک ۱۰ تا سینما خراب شده در مقابل در کشور ژاپن چیزی نزدیک به ۳۹۰ سینما وجود دارد. در تهران آمار دقیقی ندارم و فکر می‌کنم حدود ۵۱ الی ۵۲ سینما بیشتر وجود ندارد، آن‌ها هم با جمعیتی ۱۵ میلیون نفری.

این نگرانی‌ها برای تهیه‌کنندگان نه فقط در سینمای انیمیشن که در سینمای زنده هم وجود دارد که باعث می‌شود آنها ریسک بالا بردن سرمایه‌گذاری اولیه را به سختی بپذیرند. انیمیشن دانش سادگی نیست و تا آنجا که می‌دانم، آرام و با دقت و طمأنینه حرکت می‌کند، اما در سینمای زنده، شعار مطرح به خصوص در بین تهیه‌کننده‌های سینما زود، تند، سریع، ارزان و خوب بودن است و تمامی اینها یک چیز کاملاً متفاوت با انیمیشن است.

کوروش دالوند: البته تعداد سینماها ممکن است اثرگذار باشد اما این مسئله آن قدرها هم تأثیرگذار نیست. ببینید تهران ۱۵ میلیونی ما ۵۰ سینما دارد و اگر ژاپنی‌ها هم در مقابل هر ۱۵ میلیون نفر بخواهند ۵۰ سینما داشته باشند، حول و حوش ۵۰۰ تا سینما خواهد شد، حال آنکه در ژاپن مسلمان این تعداد سینما نیست. ممکن

انیمیشن ذاتش سادگی نیست و تا آنجا که می‌دانم، آرام و با دقت و طمأنینه حرکت می‌کند، اما در سینمای زنده، شعار مطرح به خصوص در بین تهیه‌کننده‌های سینما زود، تند، سریع، ارزان و خوب بودن است و تمامی اینها یک چیز کاملاً متفاوت با انیمیشن است.

صحبت آقای نصیریان، می‌خواستم یک نکته را هم یادآور بشوم و آن این که درست است همین سالن‌های موجود هم بدون مشتری است، ولی از یک نکته غفلت نکنید و آن هم این که شما سالن‌های ما را به لحاظ مطلوبیت و امکانات در کنار سینماهای ژاپن نگذارید. نکته مهم دیگر این که بعضی از سالن‌های ما خارج از رده هستند، به طور مثال تعدادی سینما در لاله‌زار داریم که دیگر یک مکان تفریحی نیست.

کوروش دالوند: البته استاندارد زندگی ما هم ژاپن نیست. خیلی از سینماهای ما سینما نیستند، اما آیا همان سینماهایی را که داریم می‌توانیم تغذیه کنیم؟ پس ما ضعف امکانات نداریم یا اگر داریم آن قدر شدید نیست.

کیا نوش دالوند: در تاریخ خوانده‌ایم که وقتی جنگ

جهانی دوم تمام می‌شود آلمان یک کشور ماتم‌زده است. کارخانه‌های نساجی این کشور تا مرز ورشکستگی پیش می‌روند و خیلی‌ها ورشکسته می‌شوند، اما یکی دوتا از این کارخانه‌های بزرگ روان شناس استخدام می‌کنند که ببینند علت این قضیه چیست. بعد به این نتیجه می‌رسند که کارخانه‌ها پارچه‌های رنگی تولید می‌کنند در صورتی که ملت آلمان بعد از جنگ ماتم‌زده است و پارچه‌هایی با رنگ‌های مرده، رنگ‌های طوسی و رنگ‌هایی که جلوه ندارند کاربرد دارد، پس شروع می‌کنند به تبلیغ کردن و سلیقه مردم را عوض کردن. به نظر من یکی از بزرگ‌ترین مشکلات ما بحث مدیریت است یعنی هنوز یک واحد تحقیقاتی شکل نگرفته است تا بررسی کند و ببیند چرا «کلاه قرمزی و پسر خاله» این مقدار فروش می‌کند یا چرا طیف مخاطبان فیلم‌های ایران فراتر از مرزها نمی‌رود. چرا سینمای هند و سینمای تایوان یک سینمای موفق است ما هیچ وقت به این موضوع توجه نمی‌کنیم، یعنی همیشه از وسط کار به چیزی می‌رسیم و می‌بینیم ناقص است. بعد شاخ و برگ را می‌زنیم و به ریشه کاری نداریم. نفر بعدی می‌آید دوباره شاخ و برگ‌ها را به دلخواه خودش تغییر می‌دهد.

چرا کار گروهی در ایران معنی ندارد؟ چرا ما نمی‌توانیم یک کار گروهی درست انجام بدهیم. تنها در عرصه سینما



اتفاقی بیفتد باعث می شود نظام انیمیشن جای خودش را پیدا کند و بعد یواش یواش چیزهای دیگر هم خود به خود جا می افتد.

حسین ضیایی: البته ما تجربیات ناموفقی هم در این عرصه داشتیم که شاید همان ها باعث شد، این مسئله تداوم نیابد. متأسفانه گاه کسی که تنها آشنایی مختصری با کامپیوتر و جلوه های ویژه کامپیوتری دارد خودش را به عنوان متخصص این کار جا می زند و باز متأسفانه عدم آشنایی کارگردانان و اهالی سینما به این مقوله سبب می شود که سراغ افراد ناوارد برونند، فقط به این دلیل که مثلاً به چند استودیو سر زده و آنها قیمت های بالایی داده اند. به طور کلی من با این عقیده موافق هستم که سیستم درستی در این بین جا نیفتاده و عمل نمی کند. مسئله این است که هنر ما هنر کامپیوتر است و می خواهیم این را بگوییم که وسیله ای به دست ما رسیده که خیلی قدرتمند است و هر روز نرم افزارهای جدید روی اینترنت می آید، نرم افزارهایی که سال هاست با آنها دارند کار می کنند. حالا به طور مثال کسی موفق می شود یک افکت دود در آورد، دیگر خیال می کند انیماتور یا خبره ی جلوه های ویژه شده است. حتی نمی رود مطالعه کند که ببیند نور چیست، سایه چیست، پرسپکتیو چیست. هیچ کدام از اینها را نمی فهمد. با هنر یکی دیگر دارد حال می کند و اسم خود را هم می گذارد انیماتور! یکی از معضلات ما این است که چیزی که انیمیشن ما را راه انداخت و یک دفعه شدیم صاحب انیمیشن چه بود؟ کامپیوتر بود.

کامپیوتر که آمد گفتم فلان نرم افزار آمده به اسم تری

استودیو ۳، بعد تری استودیو ۴، حالا فتوشاپ، حالا پریمیر و همین طوری رفتیم جلو. بعد هم هر جا می رسیدیم می گفتیم آقا ما دیگر همه کار بلدیم، کار دیگران را ندیده بودیم و فکر می کردیم دیگر هیچ کس نیست ولی الان می فهمیم هنوز خیلی چیزهاست که باید یاد بگیریم.

مهرداد علمداری: البته ما در مجموعه ی پیل بان این مسئله را از نظر دور نداشته ایم و در جلسه های قبلی تعدادی از سینماگران را دعوت کردیم از جمله آقای کرپور و آقای جواد ارشاد که به عنوان نمایندگان این سینما حضور داشتند. البته کافی نیست و من همین جا قول می دهم که پیل بان در فرصت های بعدی هم در حد توان خود جهت ایجاد این نزدیکی و همکاری میان خانواده سینما و انیمیشن خواهد کوشید خواه از طریق مصاحبه، گزارش، میزگرد و...

کوروش دالوند: در تایید صحبت های آقای یکدانه این نکته را هم اضافه کنم که ما هنوز کم هستیم. این ما هستیم که باید توانایی هایمان را ثابت کنیم. سینما دارد فروش خود را می کند، حالا خوب یا بد. کار خودش را می کند این من هستم که آن طرف راه ندارم. من اگر از آن تبدیل حرف زدم اشتباه نشود. تبدیل یک نسخه ویدیویی به یک نسخه تلویزیونی فقط یک تبدیل سخت افزاری نیست و من باید به حدی برسم که مثلاً آقای افخمی، یا آقای مخملباف، یا آقای فخیم زاده یا صدها کارگردان دیگری که داریم احساس نیاز کنند. خوب ما چند تانیماتور در سطح اینها داریم؟ پس ما کمتر هستیم، ما ضعیف تر هستیم و از این تقویت خودمان هم نباید غافل شویم.

مهرداد علمداری: البته با استعدادها و پتانسیل هایی که در انیمیشن ایران وجود دارد، این مهم چندان دور از دسترس نخواهد بود.

کوروش دالوند: به شرطی که این استعدادها با یک سیستم درست تولید همراه شود، آن وقت ما حتی خواهیم توانست به صنعت انیمیشن در کشورمان فکر کنیم. آن وقت انیمیشن هم درست می شود، فیلم هم درست می شود.

محمد علی صفورا: باز برمی گردم به همان بحث نخست و فکر می کنم که بحث انیمیشن در سینمای زنده تا حدود زیادی برمی گردد به همان بحث شناخت. شناخت از طریق همه عوامل، چه آنهایی که در انیمیشن کار می کنند که شناختشان نسبت به سینما باید تقویت بشود و چه آنهایی که در سینما با عنوان کارگردانی یا هر زمینه دیگری فعالیت می کنند باید شناخت کامل تری نسبت به انیمیشن پیدا کنند و حتی فیلمنامه نویس ها باید نسبت به هر دو طرف شناخت داشته باشند. وقتی که این بحث شناخت ها پیش بیاید و بازآموزی برای خودمان بگذاریم در همه رشته ها، این بازآموزی کمک می کند که به هر حال بدانیم که بله چه کار می شود انجام داد که تازه باشد و در واقع حالا یک مقدار کارمان متفاوت تر است.

فرخ یکدانه: نکته این است که ما نه به نمایندگی از طرف جامعه انیمیشن، که دست کم از طرف کسانی که انیمیشن و جلوه های ویژه کار می کنند حرف می زنیم، یا حداقل حرف دلمان حرف دل آنها هم هست که می تواند یک موضوع یک طرفه هم باشد. همایش می گویم آقا اینها ما را درک نمی کنند، اینها ما را کشف نکردند، شرایط ما را نمی دانند، و... آن طرف هم آنها حرف هایی دارند. مگر آن تعدادی که ما از سینماگرانمان توقع داریم که جلوه های ویژه و انیمیشن را بشناسند، کسانی که جلوه های ویژه



خیلی به اقتصاد ما کمک می کند جلوه های نامحسوس است یعنی چیزهایی که اتفاق افتادن آن در فیلم خیلی طبیعی است ولی در عمل انجام آن امکان ندارد مثل همان بازی پینگ پنگ است که مثال زدید. این مسئله در عرصه اقتصادی سینما خیلی کمک می کند. باتر و کاژهای نامحسوس می بینید که انیمیشن نه تنها موجب بالا رفتن هزینه نشده، بلکه آنها را کاهش هم داده است.

فرخ یکدانه: من کار آقای دالوند را که پیش از جلسه دیدم بسیار خوب بود یا کارهای خیلی از دوستان دیگر که کاملاً یکدست و به عنوان فیلم زنده می شود با آن برخورد کرد. این کارها حتی بالاتر از استانداردهای سینمای ما می باشد یا حتی کارهای آقای دهستانی در زمینه انیمیت انسانی یا کاراکترهای شبهه واقع نما. به این دلیل من معتقد نیستم این کارها کشتی ندارد حتی توی هالیوودش هم همین طور است. چرا در آنجا تهیه کننده روی این قبیل کارها اصرار دارد؟ چون که می داند این «ژانر» جواب می دهد پس آن را می خواهند و کارگردان هم سختی های آن را می پذیرد. اما در ایران کسی حاضر نیست چنین مشکلاتی را تحمل کند.

آقا از خودت مایه بگذار، همه آدمهایی که موفق شدند به هر حال روز اول از خودشان مایه گذاشتند و چون کسی این کار را نمی کند این جریان هم توی سینماهای ما حالا حالاها راه نمی افتد. به هر حال کار سینمایی بستن یک کار هزینه بر است. برای جلوه های ویژه نامحسوس که خیلی جای کار داریم و برای جلوه های ویژه محسوس هم که بحث موضوع داستانی مطرح است و اینکه ما به داستان های «فولکلورمان» اهمیت بدهیم. ارباب حلقه ها را دوستان همه دیدند اما در همین شاهنامه خودمان می بینیم چه اغراق هایی در موقع توصیف ها وجود دارد، به طور مثال «رستم» آمد و گرز را چرخاند و زد مثلاً صد نفر پرت شدند. شما می بینید که اگر این صد نفر را بخواهید در فیلم زنده اجرا بکنید فوری می روند سراغ منطلق که آقا این آدم هر چه قدر هم قدش بلند باشد و گرزش هم بزرگ باشد بیشتر از دوالی سه نفر را نمی تواند پرت کند، ولی در یک فیلم انیمیشن این اغراق می تواند نشان داده شود. این کارها را به هر حال از لحاظ تکنولوژی شما می بینید. الحمدا... همه چیز اکنون هست و از لحاظ سخت افزاری همه چیز آماده است به طوری که می توانید یک چنین کامپیوتری را با دو میلیون برای خانه بخرید. یک بحثی هم که باز دوستان مطرح کردند بحث آستی بین آن پیش کسوت هایی است که به هر حال تجربه دارند. رودربایستی که نداریم کسی که سن و سالی از او گذشته و آدم با تجربه ای است و باید حالا مدیریت کند. از آن طرف هم این آدم نمی تواند بنشیند و کامپیوتر یاد بگیرد و مدیریت قدیمی اش هم هنوز به همان تکنولوژی قدیمی وابسته است و با همان سیستم جلو می رود فکر نمی کنم

اتفاقی بیفتد. جوانانی هم که با شیوه های جدید آشنا هستند، این احساس را باید از خود دور کنند که از مدیریت و تجربه نیروی قدیم بی نیازند. به هر حال ما آدم نجات دهنده های می خواهیم که همه ی این ها را با یک دید کلی و با یک جسارتی کنار هم جمع کند. در سینما ما امکاناتی داریم، سینماگران ما امکانات دارند و در قضیه ویدئو هم ما امکانات داریم. اینجا یک «ماتی» می خواهد که این دو تارا به هم وصل کند.

گوروش دالوند: در ادامه ی توضیح راجع به توان انیمیشن به جرات می توانم بگویم شاید ۸۰-۷۰ درصد جلوه های ویژه ای که در فیلم های خارجی می بینید می توانم انجام بدهم، اما برای ویدئو نه. برای سینما یک ماتی می خواهد که بیاید من را به سینما وصل کند. من کار را بلدم، ابزارم را می شناسم ولی امکان خریدش را ندارم. مطلب دیگری هم که به ذهن من می رسد این است که ما می توانیم قبل از اینکه یک فیلم سینمایی کلید بخورد و کلی هزینه برای آن بشود، بیاییم یک «پرو وکرو داکشن» پیش تولید مثلاً در حد ۱۰ میلیون یا ۸ میلیون تومانی داشته باشیم، کاری که در خیلی نقاط دنیا اتفاق می افتد. این پرو وکرو داکشن ۸ میلیون تومانی می تواند بسیاری از هزینه ها را کم کند یعنی وقتی کارگردانی می خواهد برود روی صحنه، اول باید در کامپیوتر، جای دوربین را مشخص کند.

در خارج از کشور الان این کار مرسوم است و به جای اینکه بیایند دوربینی را که مثلاً ۲۵ الی ۲۶ هزار تومان هزینه کرایه آن است بگیرند، در نهایت با روزی ۳۰-۳۰ هزار تومان انجام دهند. ما اکنون این کار را داریم انجام می دهیم. سربالی می سازیم که بنا بود به طور کامل انیمیشن باشد. انیمیشن آن را ساختیم و بعد به ذهنمان رسید که بیاییم از کاراکتر زنده یعنی از یک انسان به جای یکی از کاراکترها استفاده کنیم. در حال حاضر تمام نماها تیک خورده و از آنها عکس گرفته ایم و می دانیم که دوربین می خواهد به کجا برود. تمام این چیزها مشخص است و در نهایت هم فکر می کنم یک چیزی حول و حوش دو روز بیشتر زمان را از ما نگرفته است.

به نظر من لازم است یک سرمایه گذاری از طرف خود سینماگر انجام بشود، یعنی بیاید یک انیمیشن ویدئویی یا تلفیق ویدئویی را تهیه کند. وقتی فیلم به نتیجه رسید آن وقت این تهیه کننده است که می تواند بیاید با پرداخت یک مابه التفاوت بسیار جزئی این فیلم را تبدیل به ۳۵ کند. ولی از ابتدا باید این پایه وجود داشته باشد یعنی ما بیاییم یک فیلم را با دوربین دیجیتال و با کیفیت مطلوب برداشت کنیم و کارهای کامپیوتری روی آن انجام بدهیم. فیلم را نگاه کنیم اگر سینمایی شد و ارزش سینمایی شدن را داشت در نهایت یک چیزی حول و حوش ۱۵-۱۰ میلیون تومان بیشتر هزینه این کار نخواهد شد. نمی دانم نظر آقای نصیریان در این باره چیست؟

وحید نصیریان: این موضوع به یکی دو پارامتر برمی گردد و آن اینکه با چه استانداردی کار شود. اگر استاندارد شما ایران باشد با کیفیت های پختی که در ایران هست، بیش از این نخواهد بود. اما باید کارهایی انجام بدهیم که به غیر از ایران جایگاه فروش و حرکت مناسبی در نقاط دیگر دنیا داشته باشد و تنها راه درآمدن از باتلاق فعلی سینمای ما نیز همین خواهد بود. شاید به تلاش بیشتری نیاز باشد. به هر حال ما باید با استانداردهای جهانی، خودمان را هماهنگ کنیم، چه در تولید انیمیشن دو بعدی یا انیمیشن سه بعدی یا به صورت تلفیقی (زنده و انیمیشن) یا هر طور دیگر. چون می دانید الان ما می توانیم مثلاً یک سریال انیمیشن با کیفیت خاصی که آنجا انجام می شود و با هزینه های بسیار پایین انجام بدهیم و تماشا کنیم ولی مشکل خیلی بزرگی که وجود دارد و جلوی همه را می گیرد، این است که شما موضوعاتی را که می خواهید انجام بدهید باید از طریق صبا انجام بشود یا جاهای دیگر؛ که اصلاً طرفدار ندارد و به سمت آن نمی آیند. یعنی شما اگر یک سرمایه گذاری تقریباً ۶۰-۵۰ میلیونی روی یک سریال سه بعدی یا دو بعدی یا حالا هر چیز دیگری انجام بدهید آیا آن طرف، کار را از شما خواهد خرید؟ اگر چنین

