

تخصص‌های ویژه در صنعت سینمای انیمیشن

نورالدین زرین کلک متولد ۱۳۱۶ مشهد و دارای دکترای داروسازی است. او تصویرگر، نقاش، انیماتور و نویسنده کتاب‌های کودکان است. زرین کلک انیمیشن را در ریال آکادمی بلژیک در سال‌های ۱۹۷۰-۱۹۷۲ (۱۳۴۹-۱۳۵۱) تحت نظر راتول سروود آموخت. وی طراحی کتاب‌ها و کارگردانی فیلم‌های انیمیشن را به عهده داشته و بیش از ۲۰ جایزه بین‌المللی را به خود اختصاص داده است. زرین کلک اولین جایزه خود را در فیلم‌سازی انیمیشن در سال ۱۹۷۱ (۱۳۵۰) از جشنواره «انسی» دریافت کرد.

زرین کلک اولین کسی است که سنگ بنای آموزش انیمیشن را در ایران و خاورمیانه بنیان نهاد. وی همچنین پایه‌گذار آسفا در ایران و از اعضای هیئت‌مدیره آسفا بین‌المللی است. زرین کلک چند سال روی پروژه فیلم انیمیشن ستمانی - سندباد، در هانسبود کار کرده است. برخی از فیلم‌های وی عبارتند از: «وظیفه اول» (۱۳۴۹)، «زرین بازی بساوش» (۱۳۵۰)، «فیلیپو و قطاری از همگنج» (۱۳۵۱)، «این سه فیلم در بلژیک ساخته شده‌اند»، «امین حمزه» (۱۳۵۶)، «راسی به سوی هسیاس» (۱۳۵۵)، «چشم تنگ دنیا دار» (۱۳۵۹)، «ابر قدرت‌ها» (۱۳۶۷)، «لمبه گل‌های قالی» (۱۳۷۷).



کودک هستند. اعم از اینکه کودک باشند یا بزرگسال و یا اینکه در اطرافشان کسانی هستند که تماشاجی فیلم‌های کودکانه‌اند، هرچند این فیلم‌ها اصلاً متناسب با سنشان نباشد. با توجه به این قشر عظیمی که بینندگان انیمیشن‌اند، حق این است که توجه کافی به این امر بشود، چنانکه در دنیا شده است.

همین‌طور که خود شما خبر دارید، الان ظرفیت استودیوهای انیمیشن دنیا برای تولید فیلم‌هایی که مورد مصرف تلویزیونی دارند، روزبه‌روز در حال افزایش و بالا رفتن است. ۱۰ سال پیش، ما کشورهای خاور را جزء تولیدکنندگان انیمیشن به حساب نمی‌آوردیم. تنها ژاپن بود که به دلیل سرمایه و توانایی بیشتری که داشت، در کنار دست هالیوود، جزء تولیدکنندگان انیمیشن در سطح جهان به شمار می‌آمد. اما اکنون تقریباً در همه کشورهای خاور دور، اعم از سنگاپور، تایلند، تایوان، فیلیپین، کره و کشورهای آسی که در آنها قیمت کار ارزان است به‌طور روزافزون سریال انیمیشن تولید می‌شود.

علت این امر نیاز روبه گسترش مصرف‌کنندگان انیمیشن است. خوب این امر موضوع پیش‌پا افتاده‌ای نیست و نمی‌شود آن را نادیده گرفت. بنابراین، اگر ما به این حرکت توجه کنیم و افزایش روزافزون مصرف‌کنندگان انیمیشن را در پیاییم این خود، کلیدی را به دست ما می‌دهد برای اینکه راه آینده را تشخیص بدهیم و بدانیم که به کدام سو و به طرف کدام هدف حرکت کنیم.

کشورهای پیشرفته خیلی بیشتر از این‌ها را دارند) می‌توان گفت حداقل ۱۰۰۰ شبکه تلویزیونی رسمی، دولتی یا عمومی و ملی در دنیا وجود دارد.

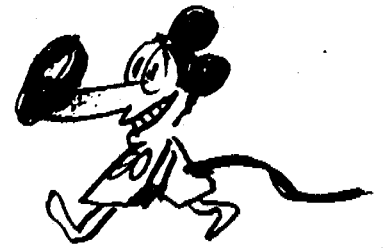
از سوی دیگر، با توجه به اینکه شبکه‌های تلویزیونی عموماً مایل‌اند مخاطبان بیشتری را زیر پوشش خود بگیرند و پیامشان را به بیشترین مردم منتقل کنند، طبیعتاً می‌خواهند برنامه‌هایی را بیشتر پخش کنند که جذاب‌تر باشد. یکی از مهمترین و جذابترین برنامه‌های تلویزیون‌های سراسر جهان کارتون و انیمیشن است. لازم به توضیح نیست که کارتون نه تنها برای کودکان و نوجوانان جذاب است، بلکه در میان افراد کم‌سواد و یا کسانی که حوصله دیدن فیلم‌های جدی را ندارند محبوبیت زیادی دارد. این افراد اقبال و سیمعی از مردم دنیا را تشکیل می‌دهند که معمولاً پس از کارهای جدی و خسته‌کننده روزانه از فیلم‌های سبک و ساده و طنزدار و یا شوخ‌طبعانه استقبال می‌کنند. کارتون هم ویژگی اصلی‌اش همین است. ذکر این مطلب مفهومی این نیست که فیلم انیمیشن و کارتون همه‌اش چیزهای مسخره یا سبک است که البته در جای خودش، در این زمینه بیشتر صحبت می‌کنیم.

اما چون عناصر یادشده در این بخش نقش عمده‌ای دارند، بنابراین نزد مردم دنیا هم بسیار مقبول و مورد پسندند. من می‌دانم که همه مردم شخصاً این تجربه را دارند که یا خودشان تماشاجی برنامه

□ ضمن تشکر از جنابعالی که قبول زحمت فرمودید و در این گفتگو شرکت کردید، لطفاً بفرمایید وضعیت انیمیشن در دنیا چگونه است؟

■ وضعیت انیمیشن در جهان امروز وضعیت قابل ملاحظه‌ای است و حق این است که هم مردم و هم کسانی که در پست‌های اجرایی قرار دارند، این مطالب را بدانند تا آنکه موقعیت انیمیشن در ایران در جایی که سزاوارش است، قرار بگیرد. می‌خواهم منظری را از انیمیشن در دنیا تصویر کنم که هم برای اهل فن مفید است و هم برای عموم مردم. بد نیست مردم و به‌ویژه مسئولان که سر رشته کارها در دست آنهاست و در حقیقت سرنویشت کار سینما و فیلم انیمیشن و کارهای فرهنگی را رقم می‌زنند، این نکات اصلی را دریابند و به کار ببندند.

نکته اول این است که هر قدر دنیا به سمت فرهنگ شفاهی بیشتر پیش می‌رود و کانال‌های تلویزیونی بیشتر در خانه‌ها رسوخ می‌کنند امکانات تکنولوژیکی تصویری و تصویر دیدن بیشتر می‌شود. انیمیشن به‌طور اختصاصی و سینما بطور عام جایشان را بیشتر در فرهنگ مردم و امور روزمره باز می‌کنند. بد نیست در اینجا یک حساب سرانگشتی در این زمینه بکنیم تا این جریان برایمان بیشتر محسوس شود. به‌طور مثال، اگر در دنیا ۲۰۰ کشور وجود داشته باشد و هر کدام از آنها همچون کشور ما، ۵ کانال تلویزیونی داشته باشند که (البته



از گذشته چنین بوده و هم اکنون نیز این گونه است که به طور عمده سرمایه‌گذاران صنعت انیمیشن آمریکایی هستند و منافع کلانی در تولید فیلم‌های انیمیشن دارند. آنها در جستجوی کشورهایی هستند که بتوانند از نیروی کار مستعد و ارزان آنها برای تولید فیلم انیمیشن استفاده کنند.

□ از آنچه شما فرمودید می‌توان استنباط کرد که امکان تولید انیمیشن و رونق آن در ایران نیز وجود دارد. به نظر شما چه علل و عواملی سبب شده تا وضعیت انیمیشن در ایران این گونه باشد؟

■ بسیاری این سوال را از من می‌پرسند که مگر ما کشور گرانی هستیم. یا استعداد کافی نداریم؟ خیر ما کشور فقیر و تولیدکننده ارزان خوبی (از چشم سرمایه‌گذاران) هستیم. حتی کارفرماهای ما در این جا ماهی چند صد دلار بیشتر درآمد ندارند. ما مزرعه بسیار مناسبی داریم که آنها تخم‌هایشان را در آن بپاشند و از آن محصول برداشت کنند. در ایران، ما با یک پرداخت دستمزد متوسط قادریم تولیدکننده فیلم‌های انیمیشن باشیم. استعداد هنری هم کمتر از خاور دوری‌ها نداریم. مردم ما مردم بی‌استعدادی نیستند و در بعضی از موارد با استعدادتر هم هستیم. اما علی‌رغم جمع‌بودن این دو صفت اصلی در کشور، سرمایه‌های جهانی در این زمینه به ایران نمی‌آید. در حالی که اگر عالمانه به این قضیه نگاه کنیم، درستش این است که ما نباید حتی یک نفر انیماتور بیکار در کشورمان داشته باشیم. یک استودیو که سهل است، ده‌ها استودیو بزرگتر و صدها کارمند و اجراکننده می‌توانیم داشته باشیم که با مبلغ مشابهی نسبت به کشورهای خاور دور به تولید فیلم‌های انیمیشن بپردازند. اگر این هجوم بی‌سابقه و اشتغال‌زایی که در خاور دور متراکم شده، کمی تقسیم شود، می‌تواند به ایران (و هند و برخی کشورهای دیگر) منتقل گردد تا ما هم بتوانیم از جمله صادرکنندگان فیلم‌های انیمیشن در دنیا باشیم.

□ اما چرا اینگونه نیست؟

■ من یک جواب برای این پرسش می‌دانم آن اینکه ما در این زمینه، ملت قسابل اعتمادی نیستیم و چهره بین‌المللی ما در اینگونه زمینه‌ها چهره اعتماد برانگیزی نیست. به این دلیل سرمایه‌گذاران انیمیشن نمی‌توانند سرمایه‌شان را در کشور ما به کار ببندازند و از آن محصول موردنظرشان را بردارند. البته یک جنبه این حرف، جنبه ملی و عمومی آن است که ما وارد آن نمی‌شویم. ولی در بحث تخصصی خودمان، این را می‌توانم بگویم که زمانی امکان ورود سرمایه‌های خارجی به ایران به وجود خواهد آمد که ما از یک نظر دیگر هم امتحان خوبی پس داده باشیم و آن امتحان وقت‌شناسی ما در تحویل پروژه است. یعنی هیچ سرمایه‌گذاری در سطح بین‌المللی نمی‌آید سرمایه‌اش را در جایی مصرف کند که بعد از سررسید تحویل پروژه، دست خالی برگردد. یقیناً و قطعاً آنها مایل‌اند در زمان و تاریخ مشخص شده قرارداد، کار را تحویل بگیرند. چرا که آنها هم‌زمان با عقد این قراردادها و حتی پیش از آن، قرارداد فروش آنها بسته‌اند و در صورت عدم تحویل کار، ملزم به



چشم‌نقشه نیچا داد / نورالدین زرین‌کوک
"mamnoonjah greed"
de Mooredin Zarrinkok

پرداخت جریمه‌های سنگین می‌شوند. بنابراین، ما کارنامه خوش‌قولی لازم داریم برای اینکه بتوانیم وارد جامعه بین‌المللی تولید انیمیشن بشویم. این نظر تنها عقیده شخصی من نیست بلکه حاصل یک تجربه است. چون من این پرسش را از کسانی کرده‌ام که نزدیک‌ترین فاصله را با آمریکا داشته‌اند، یعنی هنرمندان انیماتور مکزیک، بلافاصله، در اینجا این سوال پیش می‌آید که چرا در کشور مکزیک که کشوری جهان سوم است و مردم فقیر با استعدادی نیز در زمینه‌های هنری دارد، انیمیشن تولید نمی‌شود و آمریکائیان عرض آلبانوس کبیر را طی می‌کنند تا به خاور دور برسند، درحالی که مکزیک درست کنار دست آنها با بیش از دوسه هزار کیلومتر مرز مشترک، خوابیده است. کدام مسئله آنها را از این درآمد عظیم محروم کرده است؟

در پاسخ باید گفت که در طول عمر صنعت انیمیشن و یا بهتر بگوییم از حدود ۳۰ سال پیش به این طرف (۶۵-۱۹۶۰ به بعد) استودیوهای آمریکایی سرمایه‌هایشان را به داخل خاک مکزیک بردند و در آنجا استودیوهای انیمیشن تاسیس کردند صاحبان این صنعت را در آنجا اجاره کردند اما در اولین تجربه‌هایشان به این حقیقت رسیدند که با مردم مکزیک نمی‌توان کار کرد. چرا؟ برای این که در همان پروژه‌های اولیه بدقولی کردند. همین پرونده بدقولی و رفوزه شدن سبب شد ملت مکزیک از یک منبع اساسی درآمد محروم شود و سیل این پول‌ها به سوی خاور دور سرازیر گردد. جایی که مردمانی منظم و پرجوشه و کاری دارد، این نکته شاید در محاسبات ما جایی نداشته باشد، اما در محاسبات جهانی و ارقام کلان قراردادهای بین‌المللی بسیار مهم است بیشتر کشورهای آمریکای جنوبی نیز به همین شکل دچارند و سرمایه‌گذاران آمریکایی رغبتی به سرمایه‌گذاری در آنها ندارند. زیرا برنامه‌ریزی و صحت عمل در هنگام تحویل کار، یکی از عوامل عمده در این صنعت است.

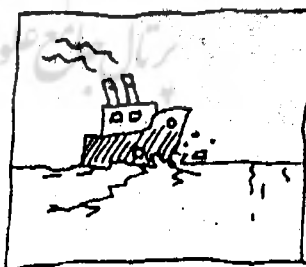
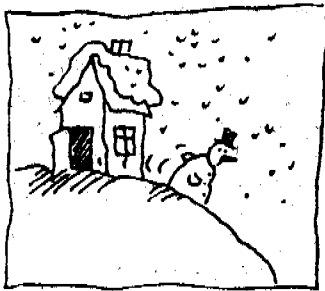
□ آنچه که من از صحبت شما برداشت کردم، این است که هنرمندان ایرانی توانایی بالقوه برای ارائه کار در سطح جهانی را دارند. آیا برداشت من درست است؟ از سوی دیگر، شما به دو مورد اشاره کردید که اگر حل شود، ظاهراً امکان شوکوفایی این هنر در ایران به وجود می‌آید.

■ بله، من تاکید می‌کنم که ما در ایران استعداد‌های بالقوه و به اندازه کافی داریم. جوانان ما به هیچ وجه در انیمیشن کم‌استعداد نیستند، اما متقابلاً هم راجع به این موضوع نباید اشتباه کرد و مبالغه نمود، چرا که ممکن است از آن سوی بام بیفتیم. این اتفاق قبلاً هم افتاده است و من مواردش را دیده‌ام. آن هم به این دلیل است که باور داشته‌ایم که زیادی بسازیم و در نتیجه، همت خود را صرف کار نکرده و استعدادمان را خرج نکرده‌ایم. اینکه گفتید بالقوه بله، درست است به شرط آنکه یک سیستم آموزش درست و کارآمدی تولید منظم در میان باشد. بله ما می‌توانیم یکی از کشورهای خوب تولیدکننده در زمینه انیمیشن بشویم، ولی متأسفانه در حال حاضر نیستیم.

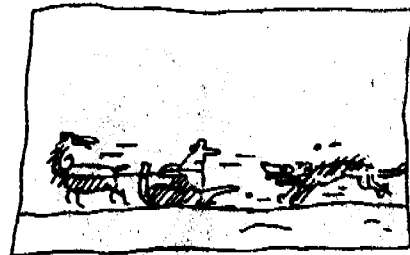
□ شما در صحبت‌هایتان درباره صنعت سینمای انیمیشن به اشتغال‌زایی و درآمدزایی آن اشاره کردید، بد نیست در صورتی که آماری در این زمینه وجود دارد آن را بیان بفرمایید. مثلاً زاین چقدر در این زمینه درآمد دارد؟

■ آخرین شهری که من در آنجا بودم و آماری غیررسمی راجع به تولید انیمیشن شنیدم سؤال پایتخت کره جنوبی بود. بر اساس اطلاعاتی که در سال گذشته از فستیوالی در این شهر کسب کردم، تنها در سؤال حدود ۱۰۰ استودیوی فعال انیمیشن وجود دارد که من تصادفاً در نیمه شبی به همراه دوستی از یکی از آنها دیدن کردم. در آن موقع که ساعتی از نیمه شب گذشته بود، این استودیو مثل روز فعال بود. یعنی کارمندان و هنرمندان و اجراکنندگان و غیره همه حاضر و مشغول کار

بودند. این استودیو و ۹۹ استودیوی دیگر کارگاه‌های کوچکی نیستند. آنها تولید منظم در سطوح غیر قابل باوری (هفته‌ای تا چند ساعت سریال انیمیشن) دارند. برای آنها این امر جا افتاده است. طبق یکی از گزارش‌هایی که در خبرنامه آسیفا خواندم، در کشور ژاپن حتی کشاورزانی که در طول زمستان بیکارند کار انیمیشن می‌کنند، ببینید این سیستم چگونه سازماندهی شده است که حتی یک کشاورز که عملاً انتظار نمی‌رود بتواند کار ظرفی انجام دهد، آموزش می‌بیند که در زمستان و از طریق پست سفارشی کار دریافت کند که در آن طراحی‌های کلیدی کشیده شده است و او باید طراحی‌های میانی آنها را بکشد یا طراحی‌ها را روی تلق، قلمی و رنگ کند. اینها نوعی کار مکانیکی در تولید انیمیشن است. این‌گونه کارها نیاز به تخصص خاصی ندارد و برای انجام آنها آشنایی مختصری کافی است. بنابراین، وقتی بحث اشتغال‌زایی مطرح می‌شود، ببینید چقدر این چتر گسترده می‌شود و دامنه آن تا به کجا می‌رود. در گزارش آسیفای ژاپن در سال ۹۵ یا ۹۶، آقای «کینو شیتا» ادعا کرده بود که استودیوهای آنها هفته‌ای ۳۲ ساعت فیلم انیمیشن تولید می‌کنند. من هنگام خواندن این گزارش تصور کردم این عدد اشتباهاً چاپ شده است؛ اما بعد که از نزدیک با مسئله برخورد کردم و زمانی که میزان تولید را در دنیا سنجیدم دریافتیم که این رقم درست است. آنچه که امروز ثروت‌های بی‌حساب برای استودیوهای دیزنی می‌آورد عمدتاً فیلم‌های سینمایی ۲ ساعته نیست، بلکه تولیدهای تلویزیونی است که نوعاً از لحاظ کیفیت متوسط‌اند طوری که نمی‌توانیم باور کنیم مربوط به کمپانی دیزنی است. این‌ها همان تولیداتی است که به وسیله کنتراکتورها یا واسطه‌ها یعنی قراردادهای دوم و سوم در استودیوهای یاد شده کار می‌شود. بنابراین، سازماندهی و جمع‌آوری این استعدادها و کانالیزه کردن آنها و تحویل پروژه یک امر بسیار مهم و



1.



مدیریتی است که ما باید در پی کسب آن باشیم. ما باید به مدیریت همانقدر بها بدهیم که به تولید می‌دهیم.

سودآوری این کار برای شرکت‌های تولیدکننده انیمیشن به قدری عظیم و در سطوح کلان است که شاید تنها یک مثال روشنگر آن باشد. در دهه ۱۹۸۰ که آمریکا دچار رکود اقتصادی بود و بحران مالی بزرگی را از سر می‌گذراند، تنها دو موسسه بودند که سهام خود را در بازار حفظ کردند و سقوط نکردند: دو می‌کمپانی «والت دیزنی» (و اولی شرکت IBM) بود. این در حالی بود که در آمریکا صنایع عظیم بسیاری وجود داشت. دلیل این امر توجه و اقبال بود که دنیا به این امر داشت. در واقع دنیا در دو دهه جاری به کشف تازه‌ای نایل شده است. صنعت انیمیشن در فاصله کوتاهی رشد کمی بسیاری داشته است خوب است که ما با این مطلب آشنا بشویم و برنامه‌ریزی‌های آینده‌مان را بر اساس نیازهای دنیا تنظیم کنیم، سوای نیازهای ملی خودمان که در درجه اول اهمیت هستند. من به دوستانم و کسانی که در این حرفه مشغول کارند، بارها گفته‌ام که ما روی یک دریا نفت نخواهیم پیدا کنیم، آن‌گونه که آمریکایی‌ها یا غربی‌ها فکر می‌کنند. آنها تصور می‌کنند ایران با نفت‌هایی که زیر پایش پنهان است، کشور ثروتمندی است. من می‌گویم: ما اگر ثروتی داریم، ثروتمان در منابع فرهنگی و ادبیاتمان است. ما روی دریایی از ادبیات شناوریم که سواحلش ناپیدا است. منابع نامحدودی برای قصه و داستان و انیمیشن و فیلم و رمان و غیره داریم که متأسفانه از آنها غافلیم و اگر شروع به اکتشاف آنها کنیم، سینمای انیمیشن ما نیز مانند سینمای ملی‌مان در دنیا موقعیت خوبی پیدا خواهد کرد.

به عقیده من، در آغاز دو دهه پیش ما داشتیم این موقعیت را کسب می‌کردیم و در صحنه جهانی میان کشورهای تهیه‌کننده فیلم انیمیشن مطرح بودیم. آن موقع، کمیت نه مطرح بود و نه ما با آن آشنا بودیم. من خود چیز زیادی از آن نمی‌دانستم اما از نظر کیفی



فیلم‌های انیمیشن به صورت حرفه‌ای یا بهتر است بگوییم صنعتی در ایران تولید نمی‌شود، تخصص‌ها هم شناخته نشده‌اند و افراد جای خودشان قرار نگرفته‌اند. حالا، من فهرست وار عرض می‌کنم در یک مجموعه و یا گروهی که برای ساخت انیمیشن تشکیل می‌شود، ما به چه تخصص‌هایی نیاز داریم: در درجه اول نویسنده و سناریونویس است، بعد کارگردان فیلم و بعد کارگردان هنری (FINE ART DIRECTOR) است که بخش

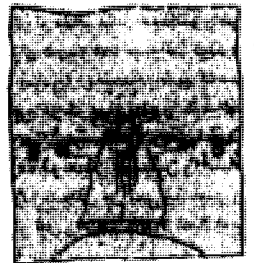
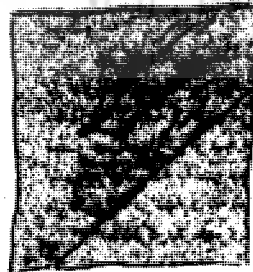
دیداری فیلم را سرپرستی می‌کند. طراح شخصیت، متخصص طراحی صحنه که طراح دکور یا پسرزمینه است و انیماتور که به درجه ۱ و ۲ و ۳ تقسیم می‌شود. فردی که کلیدها را طراحی می‌کند باید انیماتور درجه اول و یک طراح زبردست باشد. بعد میانی‌سان است که طراحی‌های بیضابین را ترسیم می‌کند و دسیناتور و رنگار که پس از آنها قرار دارد. از وقتی که تولیدهای تلویزیونی به صورت آنالوگ یا دیجیتال تصویربرداری می‌شود، در این بخش‌ها می‌توان از کامپیوتر استفاده کرد، یعنی بخش رنگ‌آمیزی را می‌توان برعهده کامپیوتر گذاشت. بعد از اینها، مراحل پایانی صداگذاری و موسیقی و ضبط دیالوگ و نریشن و افکت و غیره است تا می‌رسیم به مراحل عمومی که در بخش سینما هم وجود دارد. اما آن تفاوت‌ها و حرفه‌های اصلی کدام است. در ادامه، من یکی یکی به آنها اشاره می‌کنم.

در فهرستی که عرض شد یک کار تخصصی به نام «لی اوت» نیز وجود دارد که فراموش کردم ذکر کنم. ایده و موضوع: باید گفت کارگردان ضرورتاً نبایستی خود فکر و قصه فیلم را تهیه کند. این کار به وسیله کسانی که «ایده یاب» (IDEA MAN) هستند، انجام می‌گیرد. افرادی وجود دارند که ذهنشان در این مورد فعال‌تر است. افراد مفیدی که می‌توان ایده‌های آنها را به صورت خام خریداری کرد. این افراد در حالی که بهترین منابع برای تولید ایده هستند هنوز به صورت کاربردی از فکر و ذهن‌شان استفاده نشده است همه‌مان افرادی را

آگاه بودیم که ایران و کانون پرورش فکری کودکان و فیلمسازان انیمیشن آن شناخته شده است و در محافل هنری از آنها ذکر می‌شود. اگر چه در آن زمان ما شاهکارهای فیلم انیمیشن تولید نکردیم یعنی نرسیدیم که تولید کنیم، اما در مسیر درستی بودیم، مسیری که می‌توانستیم هم به کیفیت بالاتر و برتر و هم به کمیت بیشتر دست پیدا کنیم. در این صورت انیمیشن امروز می‌توانست یک صنعت ملی ما محسوب شود. حالا باید این یادآوریه‌های حسرت‌انگیز را کنار بگذاریم و ببینیم این عقب‌ماندگی را در صنعت انیمیشن چگونه می‌توانیم جبران کنیم:

□ دلایل زیادی وجود دارد که سبب شده است انیمیشن نسبت به دیگر هنرها در ایران بوفیقی نیابد که حضرت‌تعالی به برخی از آنها اشاره کردید. یکی از عواملی که ظاهراً کمتر به آن توجه شده است، برخورد با این رشته هنری به عنوان تخصص است، تخصصی که خود دارای شاخه‌های گوناگونی است. تا جایی که ما اطلاع داریم، در سینمای انیمیشن ایران هنوز این تخصص‌ها تفکیک نشده است. چنانچه ممکن است در مورد این‌گونه تخصص‌ها و عدم تفکیک آنها در ایران صحبت بفرمائید؟

■ روند تهیه فیلم انیمیشن از زمانی آغاز می‌شود که موضوع یا ایده فیلم به ذهن یک نویسنده خطور می‌کند. از اینجا، قدم اول آغاز می‌شود و تا آخرین مرحله که به آن اشاره خواهیم کرد، پیش می‌رود. در طول این راه، تخصص‌های گوناگونی موردنیاز است. اما همانگونه که شما گفتید به دلیل اینکه تهیه



2



بخشی از یک استوری برد



می‌شناسیم که فکر تیزتری دارند و جرقه‌های درخشانی به ذهنشان می‌زند که به درد فیلم می‌خورد، اما نمی‌توانند آنها را خوب عرضه کنند و نه می‌دانند به چه کسی عرضه کنند زیرا خریداری وجود ندارد. یانکی نداریم که بگوید: ایده می‌خرم؛ ایده اساس یک تولید را تشکیل می‌دهد. کافی است این ایده تنها یک کلمه ساده باشد. ولی ارزش آن برای یک مجموعه تلویزیونی یا یک فیلم بلند سینمایی کافی باشد. ما افراد درخشانی داریم. من دلم می‌خواهد در این زمینه از احمد رضا احمدی یاد کنم. ذهن او همیشه مسانسد منبع و ذخیره‌ای از ستاره‌هاست که هرگاه آن را باز می‌کنی، چند ستاره از آن به پرواز در می‌آید. این افراد ایده‌های بسیار خوبی دارند و می‌توان از تراوش‌های فکری آنها بهره برد.

حضور این نوع استعدادها در استودیوهای انیمیشن و در طول تولید نعمتی است که برخی از استودیوها از آن بهره‌مندند.

ما در ایران هنوز این سنت را نداریم که کسی بگوید من حاضریم ایده یا فکرم را بفروشم. ما آدم‌های متفکر و نازک‌اندیشی میان خودمان داریم که از این استعداد، خود هیچ سود و درآمدی ندارند و از کارهای خیلی کم ارزش‌ترشان مثل کارهای دستی یا اداری زندگی را می‌گذرانند. در استودیو دیزنی یا وارنریا، «هانا باربرا» (حالا اگر من تکرار می‌کنم «دیزنی»، دلم نمی‌خواهد خیلی شیفته آن معرفی شوم، ذکر این نام تنها به این دلیل است که «دیزنی» استودیویی است که تجربه زیادی در زمینه انیمیشن دارد و با اطلاعات مردم دربارۀ آن بیشتر است) افرادی به نام «آیدیامن» هستند که فکرها و ایده‌هایشان را می‌فروشند. ممکن است این افراد، هنرمند، کارمند استودیو و یا غیر آن باشند.

متخصص بعدی در انیمیشن سناریونویس است. در بخش داستان‌نویسی، یعنی بخش تبدیل ایده به یک داستان ما نیاز به نویسنده‌های اختصاصی انیمیشن داریم. چرا؟ برای اینکه انیمیشن نه از مقوله ادبیات است و نه از مقوله کاریکاتور و نه حتی از مقوله صرف سینما. انیمیشن مجموعه‌ای از همه اینهاست. به اضافه یک ویژگی دیگر که همان انیمیشن دیدن، فکر کردن و تخیل کردن است. در تخیل هنرمند باید بسترهای انیمیشن وجود داشته باشد مثلاً قیافه‌ها یا مضحک ببیند، (اگر قرار است مضحک باشند)

در ذهن نویسنده شخصیت‌ها مطابق سناریو مبالغه شده باشند و حرکات، ریتم، و زمان‌بندی آنها انیمیشنی باشند. پس ما نویسنده اختصاصی انیمیشن لازم داریم. اما متأسفانه نویسنده‌های ما توجه‌ای به کار انیمیشن نکرده‌اند. شاید از این راه زندگی‌شان نگذاشته است که بتوانند خودشان را در خط انیمیشن محدود کنند و بنویسند. خلاصه اینکه داستان‌نویس و سناریونویس انیمیشن یک بخش بسیار تخصصی و جدی است. اغلب کسانی که در این زمینه فعال‌اند انیمیشنی فکر نمی‌کنند. آنها مطالب را مثل فیلم زنده واقعی و حقیقی می‌بینند. بنابراین نمیتوانند از قالب‌بندی‌های انیمیشن استفاده کنند.

پس از این، ما یک مرحله دیگر داریم که ورود از ادبیات است به تصویر. این ورودی را «استوری بردمن» ها عملی می‌کنند. «استوری برد» کشیدن یکی

معروف‌تر از کارگردان‌ها و محبوب‌تر از اشخاص پشت صحنه هم می‌شوند؛ به علت مهم بودن شخصیت‌ها، در داستان فیلم، شخصیت‌سازها هم به همان اندازه کارشان جدی و مهم است. این نکته را هم به عنوان تجربه بگویم که ما در مرحله‌ای از تولید «سندباد»، ناچار شدیم شخصیت‌ساز فیلم را از نیویورک استخدام کنیم، در حالی که استودیوی مادر در هالیوود بود او به وسیله فاکس کارهای سفارشی ما را دریافت و شخصیت‌هایی را به ما پیشنهاد می‌کرد ملاحظه می‌کنید. این مسئله آن قدر مهم بود که ما ناچار شدیم از مرز شهر محل استودیو بگذریم تا یک شخصیت‌ساز خوب را پیدا کنیم.

پس از شخصیت‌سازها، انیماتورها و کمک انیماتورها هستند که شغلشان نسبتاً شناخته شده‌تر است و به این دلیل من توضیح زیادی در این زمینه نمی‌دهم.

فرد دیگری که در روند تولید وجود دارد کسی با عنوان «لی‌اوت‌من» است که «مهندس ساختمان» انیمیشن است. یعنی ورودی «استوری برد» را تبدیل به خروجی صحنه‌هایی می‌کند که در نهایت باید فیلم‌برداری بشود. ما نمی‌توانیم از استوری برد تصویربرداری کنیم، چون آنها وضعیت کلی نمایش می‌دهند اما جزئیات کار توسط «لی‌اوت‌من» انجام می‌پذیرد. این حرفه بسیار تخصصی است و متخصص آن باید هم انیمیشن را خیلی خوب بشناسد و هم هنرمند و نقاش خوبی باشد. برای اینکه باید مجموعه شخصیت‌هایی را که در اختیار دارد و فضاهایی که مشخص شده است، و آن تصور و شمای کلی اثر را که استوری برد ترسیم می‌کند، جمع کند و سپس نقشه واقعی کار را با اجزاء و جزئیات ریزش مشخص نماید. این حرفه کاملاً تخصصی متأسفانه در میان انیماتورهای ایرانی کمتر شناخته شده است و ما به آن کمتر بها داده‌ایم. هر کسی خودش هرگونه که بخواهد طراحی می‌کند. مثلاً حرکت یا فضایی را طراحی می‌کند که شخصیت‌ها در داخل آن خوب عمل نمی‌کنند و غیره.

تخصص بعدی ساختن موسیقی برای انیمیشن است. موسیقی‌ساز فیلم انیمیشن یک موسیقی‌ساز متفاوت است. او باید مثل انیماتور، لی‌اوت‌من و کارگردان هنری هم به همه جوانب فیلم مسلط باشد و هم این توانایی را داشته باشد که با موسیقی بسیار کوتاه و موج پیام فیلم را کاملاً متجلی کند. متأسفانه در میان موسیقی‌دان‌های خوب ما، کسی نیست که حرفه موسیقی انیمیشن را انتخاب و دنبال کرده باشد (یا حداقل من نمی‌شناسم). بنابراین، ترازوی ما در این زمینه کاملاً سبک است و وقتی فیلمی را می‌سازیم، در زمینه موسیقی آن در می‌مانیم. موسیقی‌دان‌های ما برای فیلم‌ها و سریال‌ها موسیقی‌های خوبی می‌سازند، اما وقتی فیلم‌های انیمیشن را در اختیارشان قرار می‌دهیم، به نظرشان نمی‌آید که امری جدی است و باید به اندازه فیلم‌های دیگر برای آن کار کنند. آنها در درجه اول، اینگونه آثار را دست کم می‌گیرند و دوم اینکه احتمالاً درآمد کافی در قبال ساخت موسیقی برای فیلم‌های انیمیشن کسب نمی‌کنند. بنابراین، موسیقی ما در این شاخه رشد نداشته است.

من از این فرصت استفاده می‌کنم و مثالی می‌زنم، فیلم زمین بازی باهوش را من حدود ۲۵ سال پیش ساخته‌ام. این فیلم یک فیلم دانشجویی است که در

از تخصصی‌ترین فعالیت‌های انیمیشن است. اگر فیلمنامه از طریق کلمات بیان صحنه می‌کند، این بیان در استوری برد عینی می‌شود و عناصر ادبی‌اش شخصیت فیزیکی می‌یابند. ما در فیلم «سندباد» یک «استوری بردکار» ورزیده داشتیم که اصلاً اهل مکزیک و هنرمندی درجه یک بود. در تمام مدتی که او برای استودیوی ما کار می‌کرد، تنها کارش استوری برد کشیدن بود که آن را با مهارت بسیار خوبی انجام می‌داد. او حقوق درجه یکی هم دریافت می‌کرد.

بخش دیگری داریم باعنوان «کان سپنن اسکیچ» وقتی وارد مرحله تولید فیلم می‌شویم، گاهی از هنرمندان، به ویژه نقاشان دعوت می‌کنند تا فضایی را که باید در این فیلم دیده و احساس شود، تصور کنند و به این پرسش‌ها پاسخ دهند که فضاها مدرن باشد بهتر است یا اولترا مدرن؟ یا فضاها کیهانی یا افسانه‌ای و تخیلی را چگونه اجرا کنند. وظایف تخصصی این بخش عبارت است که از: تصویر کردن، فضا سازی کردن و عینی کردن ذهنیاتی که هنرمند می‌خواهد کارگردان سفارش داده است در این مرحله از کار، تلاش بیشتر به یافتن و اکتشاف است تا داستان در آن قالب و فضاها جا بیفتد. ممکن است که ما شخصیت‌های خوبی را خلق کنیم. ولی آنها در فضاها و زمینه‌های مناسب جا نیفتند و یا بالعکس. بدین ترتیب، یک هنرمند «کان‌سب جوال» (می‌بخشید الان حاضر‌الذهن نیستم معادل فارسی این کلمه را بگویم) یک تصور کلی از فضای فیلم و حوادث فیلم تصور می‌کند. او در این زمینه بسیار آزاد عمل می‌کند تا بهترین فضاها انتخاب شوند. این مبحث را من باید پیش از دو مبحث قبلی می‌گفتم زیرا نگاهی عمومی‌تر دارد به موضوع.

کارگردانی مرحله بعدی است که نیاز نیست در اطراف آن توضیح زیادی بدهیم. اگر یک کارگردان دقیقاً نداند چه از فیلم می‌خواهد فیلمش فیلم دیدنی نخواهد شد. اگر او به مفهوم واقعی یا حرفه‌اش آشنایی نداشته باشد، دچار مشکلات بسیار زیادی می‌شود که در نهایت به شکست می‌انجامد.

اما کارگردان هنری دست راست کارگردان فیلم محسوب می‌شود و وظیفه نظارت بر عناصر بصری فیلم را برعهده دارد. شخصیت‌سازی زمینه‌سازی لی‌اوت، و هرچه که تصویری است، تحت نظر کارگردان هنری شکل می‌گیرد.

گاهی کارگردان ممکن است فرصت نکند یا خود، نقاش نباشد. از این جهت کار را به کارگردان هنری می‌سپارند.

از دیگر متخصصان بسیار جدی صنعت انیمیشن شخصیت‌سازها هستند. چون در حقیقت این شخصیتها هستند که به یک داستان جان می‌دهند، درست مثل هنرپیشه‌های یک فیلم زنده که معمولاً

دوره تحصیلاتم در رشته انیمیشن در بلژیک با بودجه کمی ساخته شد. ولی راتول سروه از موسیقی ساز فیلم های خودش که آدم معتبری بود، دعوت کرد تا برای فیلم من هم موسیقی بسازد. و این فیلم هرچه بود باین موسیقی ارزش بیشتری پیدا کرد. به این دلیل که موسیقی درستی برای آن انتخاب شده بود که کاملاً مطابق با فضاها، صحنه ها و نوع مخاطبش بود.

با اینکه این فیلم شخصیت های ایرانی و محلی نداشت، اما چون موسیقی دان می دانست من ایرانی هستم، نت هایی در آن بکار گرفت که به آن رنگی شرقی داد و فیلم با این موسیقی زنده شد. مثالی دیگر ارائه کنم، ما در ایران موسیقی سازی به نام عباس دبیر دانش داشتیم که تنها برای یک فیلم انیمیشن موسیقی ساخت و آن فیلم «چشم تنگ دنیادار» بود. او کسی بود که این ظرفیت و شناخت را داشت تا آنچه را که لازمه انیمیشن بود در حد لازم فرا گیرد، و بعد موسیقی بسازد. به این دلیل موسیقی خیلی خوب و استواری برای آن فیلم ساخت که هنوز میان موسیقی فیلم های انیمیشن که می شناسم، مناسب ترین و بهترین است.

موسیقی در حقیقت جان فیلم است. اگر فیلم را یک کالبد تصور کنیم، جان آن موسیقی است. فیلم با موسیقی حیات پیدا می کند. این است که باید موسیقی انیمیشن را خیلی جدی گرفت. بنابراین موسیقی دان های ما باید انیمیشن را بشناسند. از طرف دیگر درآمد تولید موسیقی برای انیمیشن باید به گونه ای باشد که آنها از این تخصص ویژه استقبال کنند. این هم از تخصص هایی است که در ایران شناخته نشده است و امیدواریم یک روزی جدی گرفته شود. بقیه تخصص ها را چون عمو ما می دانند، توضیح نمی دهم. انیماتور، کارگردان، دسیناتور، طراح میانی و کسانی که کارهای تکنیکی مشترک (در انیمیشن و سینمای زنده) می کنند، از دیگر متخصصان این رشته اند.

بخش دیگری که لازم است به آن اشاره شود «افکت» است. افکت ساز فیلم انیمیشن لزوماً نباید تخصص ویژه ای داشته باشد. و معمولاً کسانی که در بخش افکت فیلم ها کار می کنند، در این زمینه نیز تخصص دارند. اما نکته مهم این است که به دلیل فشرده گی و اغراق در انیمیشن، افکت ساز فیلم های انیمیشن نیز بایستی چیزی بیشتر از افکت ساز های دیگر بدانند و بتوانند آن را فشرده تر و موثرتر بیان کنند.



از آنجایی که طبیعت فیلم انیمیشن بجز فشرده گی و مبالغه، در بیشتر اوقات طنزآمیز است، این امر سبب شده است که برای آن موسیقی افکتی، و یا افکت موسیقایی تولید کنند. زیرا این دو گاهی چنان در هم تنیده و فشرده شده اند که نمی توان آنها را جدا جدا و لایه لایه و تفکیک کرد. پس بهترین موسیقی ساز انیمیشن کسی است که بتواند افکت را با موسیقی یا زبان افکت را با ابزار موسیقایی ایجاد و تولید کند. دنیای انیمیشن در این زمینه سازندگان خوبی دارد؛ افرادی که افکت ها را با سازهایشان اجرا می کنند.

□ به عنوان آخرین سوال، لطفاً نظرتان را درباره برابری نهادهایی که برای اصطلاح «انیمیشن» به کار می رود، بویژه در مورد آخرین آنها، یعنی واژه «پویانمایی» که اخیراً فرهنگستان پیشنهاد کرده است، بفرمایید.

□ به قدری این مبحث برای من عبرت انگیز است که خوب شد شما آن را مطرح کردید فیلم سازان «زنده» ما شکر خدا از این دغدغه خاطر آسوده اند، برای اینکه «سینما» واژه ای است که در همه جا پذیرفته شده و تاکنون هیچ واژه فارسی ای نیز خوشبختانه یا بدبختانه در برابرش پیشنهاد نشده است. اما ببینیم در رشته «انیمیشن» چه اتفاقاتی افتاده است: وقتی که من بچه بودم، این گونه فیلم ها را «مضحک قلمی» می نامیدند یا «موسیکلمو»؛ که شکل عامیانه همان «مضحک قلمی» بود. آن موقع، تکویزیون نبود، اگر هم کار تونی بود، در سینما به نمایش در می آمد. بعد که بزرگتر شدیم در نوشته های ما، به جای انیمیشن کلمه «نقاشی متحرک» وارد شد. اینکه مخترع این

ترکیب چه کسی بود، نمی دانم اما قطعاً کسی بوده است که با این مقوله آشنا نبوده است، چرا که ظاهراً او همان ترکیب «مضحک قلمی» را کمی تغییر داده است تا بشود نقاشی ای که حرکت می کند. این محدوده دانش آن فرد از انیمیشن بوده است، درحالی که در این هنر هم حجم متحرک وجود دارد و هم شی متحرک و نه تنها نقاشی متحرک؛ اما به هر حال، سال ها بود که ما با این کلمه عادت کرده بودیم و بدون آنکه به این مسائل فکر کنیم آن را به کار می بردیم. بنده اولین ترجمه ام را نیز با نام «درس هایی در نقاشی متحرک» چاپ کردم. بعدها متوجه شدم که این کلمه جامع و کامل نیست پس در ۱۳۵۳، وقتی که مدرسه انیمیشن را تاسیس کردم، من که مخصوصاً از تلفظ انگلیسی «انیمیشن» بسیار بیزارم و در صورت ناچارگی تلفظ فرانسوی آن «انیماسیون» را بیشتر می پسندم. چند واژه به فرهنگستان پیشنهاد کردم که آنها واژه «جان بخشی» را متناسب تر دیدند و آن را در فرهنگنامه زبان فارسی وارد کردند و به ما نیز ابلاغ کردند که این کلمه را به جای «انیمیشن» به کار ببریم. سال ها طول کشید تا بتوانیم این کلمه را رایج کنیم بر این اساس، در کتابها و نوشته ها و محافل و در دانشکده از این اصطلاح استفاده می کردیم تا کاملاً جا بیفتد. دوستان دیگر هم البته بیکار ننشسته بودند و هر کدام برای خود واژه گذاری دیگری کرده بودند مثل «متحرک سازی» و «فیلم تحرکی» و غیره که الان همه اش یادم نیست. اما اخیراً ناگهان دیدیم واژه جدید «پویانمایی» از سوی فرهنگستان برگزیده شده است. بسیار خوب، ما به تصمیم آنها احترام می گذاریم و دوست داریم پاسدار زبان فارسی باشیم، اما به نظر من این تشقت سبب می شود در نهایت کلمه خارجی «انیمیشن» برنده شود؛ زیرا این تغییر شکاف تازه ای ایجاد کرد و استفاده از معادل «جان بخشی» را که می رفت به مرور جای خود را باز کند، با تردید روبرو ساخت، بنابراین، بار دیگر به عادت عمومی یعنی به «انیمیشن» باز گشتیم (شما ملاحظه کردید، من در تمام طول مصاحبه همین کلمه را به کار بردم که اصلاً دوست ندارم. علتش همین تشقت و تعدد معادل هاست).

□ بسیار از شما متشکرم از اینکه در گفت و گو با ما شرکت کردید. امیدوارم این صحبت ها زمینه لازم را برای آشنایی هرچه بیشتر مردم با این هنر فراهم کند.

