

انیمیشن یعنی اقتصاد، حوظ طلبه، پشتکار



AMIR ALI BAROTIAN / IRAN



امیر علی باروتیان متولد ۱۳۲۰ همدان و فارغ‌التحصیل رشته گرافیک از دانشگاه هنر است. وی فعالیت خود را در سال ۱۳۶۶ با گروه کودک و نوجوان شبکه ۱ آغاز کرده و در طراحی و ساخت چند فیلم کوتاه همکاری داشته است. وی سپس از سال ۱۳۶۶، به بخش سینمایی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان پیوسته و همکاری خود را با آقایان پرویز نادری، حمید نویم و دکتر نورالدین زرین‌کلک به مدت ۵ سال در سمت‌های طراح و انیماتور و گرافیکست دنبال کرده است.

باروتیان به مدت ۲ سال در کارگاه تهران فیلم در تهیه و ساخت فیلم‌های تبلیغاتی و آموزشی به عنوان طراح و انیماتور کار خود را ادامه داده است. او زمان کوتاهی را نیز به تدریس تئوری انیمیشن در دانشگاه گذراند. باروتیان در حال حاضر، سرپرست بخش انیمیشن و طراح کلیدی «مؤسسه حور» است. وی چند فیلم کوتاه تبلیغاتی و تعدادی از داستان‌های «بیار مهربان» را کارگردانی و طراحی کرده است.

با امیر علی باروتیان

□ در حال حاضر، سینمای ما بسیار دگرگون شده و مردم اغلب سینماگران و کارگردانان را خوب می‌شناسند. می‌خواهیم بپرسیم که چرا سینمای انیمیشن این قدر مهجور مانده و مردم و سینماگران و حتی دانشجویانی که با آن سروکار دارند، با آن غریبه‌اند؟

□ البته پاسخ به این سوال کمی سخت است. انیمیشن جدا از سینما نیست. واقعیت این است که هیچ هنری از دیگر هنرها جدا نیست. این مسئله مقداری بستگی به کسانی دارد که ارتباطشان را با انیمیشن شروع می‌کنند. فکر می‌کنم انیمیشن در ذهن کسانی ناآشناست که ارتباط مستقیمی با آن ندارند. ولی کسانی که قبول کرده‌اند باسختی‌های آن بسازند و با انیمیشن زندگی کنند، در ذهنشان این هنر آشنا و جاافتاده است. مقداری از گمنام‌بودن انیمیشن بر می‌گردد به سیاست‌گذاری در سینمای ما. به نظرم در مورد انیمیشن کوتاهی می‌کنند و آن را جدی نمی‌گیرند. انیمیشن را تنها برنامه‌هایی می‌دانند که برای تفریح کودکان از تلویزیون پخش می‌شود و یا وسیله‌ای برای ارائه فقط طنز است.

به هر حال، انیمیشن صنعت پرخرجی است و نیاز به سرمایه‌گذاری زیادی دارد. همواره علاقه‌مندان بسیاری وارد حیطه انیمیشن می‌شوند، ولی متأسفانه پس از مدتی به مشکلات خیلی ناخوشایندی برخورد می‌کنند که علت اصلی آن عدم حمایت صحیح است. به هر جهت، تأمین فکری و فرهنگی و مادی تلاشگران این رشته امری بسیار مهم است.

انیمیشن در مقطعی به عنوان هنر در ایران معرفی شد و باز در مقطع دیگری لطمه خورد، به گونه‌ای که نتوانست به رشد خود ادامه دهد و سیاست‌گذاری‌ها همه ناقص ماند. این مسائل باعث شد که نتوانیم برنامه‌ریزی کنیم و از تجارب گذشته استفاده و دیدگاه‌های خودمان را پیاده کنیم. زود است که با توجه به موقعیت انیمیشن در دنیا، خودمان را با آنها مقایسه کنیم. چون انیمیشن دنیا در بخش‌های حرفه‌ای و تجاری کاملاً جاافتاده است، ولی ما هنوز نتوانسته‌ایم ثابت کنیم که در کدام بخش می‌توانیم فعالیت بیشتری داشته باشیم. شما می‌بینید که در بخش جشنواره‌های، انیمیشن بازدهی سرمایه‌ای چندانی ندارد. فیلمی که برای جشنواره ارائه می‌شود، برای آبروی ملی و فرهنگی حائز اهمیت است، ولی اگر کسی بخواهد چنین حرف بزرگی را



بزند، نیماز به حمایت همه جانبه دارد. یعنی باید از شروع فیلمنامه تا ساخت و ارائه آن به جشنواره‌ها فکر آزاد و راحت داشته باشد و از امکانات کافی برای انجام درست کار برخوردار باشد که معمولاً چنین وضعیتی فراهم نمی‌شود. از طرفی، مجموعه‌های تلویزیونی انیمیشن که ساخته می‌شود، سیاست‌گذاری‌های خاص خودش را لازم دارد که باز ما تجربه کافی آن را نداریم. اکثر کسانی هم که از دانشگاه می‌آیند، بیشتر به طرف فیلم‌های تجربی و شخصی کشیده می‌شوند. ولی بیشتر آنها در اولین نمونه‌هایی که می‌سازند، شکست می‌خورند، چون علاوه بر ضعف‌های فیلمنامه، و طراحی شخصیت و نداشتن ارتباط برای فروش، دچار کاستی‌هایی در زمینه تجربه کاری نیز هستند. به نظرم دلیل گمنام‌بودن کارگردان‌ها در این حرفه، این است که به علت علاقه به کارشان، می‌خواهند فعالیتشان را ادامه دهند، ولی دستشان به جایی بند نیست که بتوانند در این زمینه جدی‌تر عمل کنند.

■ شما گفتید که انیمیشن در دنیا به صورت یک صنعت مطرح شده و ابزار و وسایل خاص خود را برای مطرح‌شدن بهتر دارد. جالب است که ما این رشته را در ایران نه به عنوان یک صنعت سینمایی، بلکه تنها به عنوان یک هنر دیده‌ایم بنابراین، طبیعی است که تلاش‌های ما بی‌ثمر می‌ماند و بازتاب مفیدی نداشته باشد. حالا برای رسیدن به آن مرحله مطلوب چه باید کرد و انیمیشن ما چه ویژگی‌هایی را باید دارا شود؟

■ طبیعی است که هرپدیده هنری ابتدا با ویژگی‌های هنری آغاز می‌شود و سپس به بخش‌های تجاری کشیده می‌شود. اگر هر رشته هنری روی یک بستر درست هنری حرکت کند، بازارهای تجاری خوبی نیز در اختیار خواهد گرفت. در تمام مکاتب نقاشی، معماری و موسیقی، پایه‌گذاران از یک زمینه فکری و هنری شروع کرده‌اند و کار خود را به عنوان یک جریان هنری جاانداخته‌اند، تا بعدها به یک جریان تجاری تبدیل شده است. متأسفانه، این اتفاق در ایران هنوز نیفتاده است. باتحقیق در آثار و زندگی‌نامه کسانی که در انیمیشن دنیا صاحب نام‌اند و تبدیل به قطب‌های بزرگ اقتصادی شده‌اند، مانند کارگردانهای ژاپنی، کانادایی، استرالیایی و غیره می‌بینیم همه اینها از قانون پیدا شده، پیروی کرده‌اند.

در این زمینه، مشهورترین کسی را که می‌توانم مثال بزنم خوددیزنی است که از کار هنری شروع کرد و بعد آن را به یک صنعت تبدیل نمود. یا از مراکز یاد کنم که با جذب نخبگان در یک جا و انجام کارهای تجربی به سمت سرمایه‌گذاری‌های تجاری کشیده شده‌اند. البته نتیجه مطلوب زمانی بدست خواهد آمد که به ویژگی‌های ملی و فرهنگی در کنار دیگر معیارهای ساخت انیمیشن در جهان بیشتر مدنظر قرار بگیرد.

■ در مورد سیاست‌گذاران صحبت کردید. کوی آنها سیاست‌گذاری مفیدی در مورد انیمیشن نگرداند ولی ظاهراً بخش عمده مشکلات به کسانی مرتبط است که در این حیطه هنری کار می‌کنند چرا که تا شما با یک کار خوب و مطرح نتوانی حرفت را با سیاست‌گذاران بزنی، آنها چگونه می‌توانند برای شما کاری بکنند؟ چون در بیرون مسئولان می‌پرسند که کسانی که در این زمینه کار می‌کنند، چه فعالیتی برای اثبات خودشان انجام داده‌اند؟ واقعاً عیب کار از کجاست که توجه‌ای به انیمیشن نمی‌شود. آیا این جریان یک طرفه است یا دو طرفه؟

■ من عیب کار را از هر دو طرف می‌دانم. به یقین هر دو جریان ضعف‌هایی در خودشان دارند. ولی هنرمندی که یک اثر را تولید می‌کند، نمی‌رود افراد را

بیاورد بگوید لطفاً این کار مرا نگاه کنید، هرچند که ما در اینجا مجبوریم این عمل را بی‌گیری کنیم. هنرمند وقتی در پی خلق اثری است، چگونه می‌تواند اثری مفیدش را صرف معرفی و نشان‌دادن آن کند. هنرمند از طریق اندیشه و ارائه آن در قالب‌های هنری، اثری را می‌آفریند، نه آنکه به نقد و تحلیل‌های سیاسی و یا گفتگو با سیاست‌گذاران بپردازد. در اینجا است که پاسخ‌دادن به این سوال که عیب از کیست، کمی سنگین و پیچیده می‌نماید. اگر سیاست‌گذاران به امر سینما آگاه هستند و حرکت سینمای زنده را و سبک‌ها و فراز و فرودهای آن را می‌شناسند، پس جریانی هم به نام سینمای انیمیشن وجود دارد که باید به آن هم توجه کنند. و مشکلات آنرا پیگیری نمایند.

■ حالا پیشنهاد عملی شما برای رفع مشکل چیست؟

■ من در حدی نیستم که پیشنهادی را مطرح کنم، ولی کسانی را می‌شناسم که دفترهایی دارند و دارند کار انیمیشن می‌کنند و برخی آثارشان را از تلویزیون خودمان می‌بینیم. شما تا با سینمای انیمیشن ارتباط نگیرید، امکان ندارد مشکلاتش را درک کنید. و این در حالی است که از طراح گرفته تا کارگردان و مدیرتولید مشکلات زیادی دارند. بسیاری با علاقه در دفتر



خصوصی خودشان این کار را انجام می‌دهند که تعدادشان هم خیلی کم است. حداقل یک نگاهی به این‌ها بشود. معمولاً علاقه‌مندان پس از فارغ‌التحصیل شدن جذب چنین مراکزی می‌شوند ولی بعد که می‌بینند از لحاظ مالی تامین نمی‌شوند کار را رها می‌کنند و می‌روند. کسانی را می‌شناسم که قرارداد کارهای بسیار بزرگی را بسته‌اند، ولی به دلیل عدم حمایت‌های لازم نتوانسته‌اند به کارشان ادامه دهند. فکر نمی‌کنم این توجه کار زیاد پیچیده‌ای باشد.

□ حالا فرض کنید مجله «کیهان کاریکاتور» بتواند سخنان شما را به گوش مسئولان مربوطه برساند، در این صورت مشکلات و موانعی را که به نظرتان می‌رسد، بفرمایند.

■ اگر قرار باشد سیاست‌گذاران سینمایی به انیمیشن اهمیت بدهند، اول باید دانش خود را در دیپار سینمای انیمیشن دنیا گسترش بدهند. بعلاوه، آنها باید به تاثیر انیمیشن در دنیا واقف باشند و این قدم اول است. هم اکنون بخش بزرگی از تبلیغات تلویزیونی و فیلم‌های کودکان، حتی بزرگسالان به راحتی با انیمیشن قابل بیان است.

□ در صحبتی که درباره اقتصاد سینمای انیمیشن با آقای زرین کلک داشتیم به این نکته اشاره شد که احیای این رشته بسته به این است که بتواند هزینه‌های خود را پرداخت کند، نظر شما درباره وضعیت انیمیشن در ایران چیست؟

■ وضعیت انیمیشن در ایران در ارتباط با وضعیت انیمیشن در کل دنیا است. کسانی که در ایران در این زمینه با علاقه کار می‌کنند، چشم و گوششان مرتب به آن سوی دنیا است و پیشرفت‌هایی را که در آن کشورها در زمینه انیمیشن رخ می‌دهد، پیگیری می‌کنند. خوشبختانه، اتفاقاتی که از طریق اینترنت و کامپیوتر افتاده این سرعت را بیشتر کرده است. وقتی من وضعیت فعلی را حداقل با اوضاع ۵ تا ۷ سال پیش مقایسه می‌کنم، می‌بینم که اتفاقات جالب‌تری افتاده است. بچه‌هایی با علاقه و استعدادهای خوب دارند وارد این جریان می‌شوند، این هم به دلیل جریاناتی است که در جاهای دیگر افتاده و به هر حال ما نیز از آن‌ها متأثر شده‌ایم. اینکه بپاییم این اتفاق‌های انیمیشن را با فرهنگ خودمان تلفیق کنیم، هنوز مقداری سخت است.

□ مثلاً در ژاپن روزی ۳۲ ساعت انیمیشن تولید می‌شود. آیا شما آماری دارید که در ایران در هر روز یا هر سال چند دقیقه فیلم انیمیشن تولید می‌شود؟

■ ما نه در بخش‌های حرفه‌ای و نه حتی در بخش‌های تجربی نمی‌توانیم آماری را ارائه دهیم. اگر ژاپن روزی ۳۲ ساعت انیمیشن تولید می‌کند، این تولید در بخش تجاری آن است. ما توجه به اینکه ما برای تولید یک کار ۵ یا ۱۰ دقیقه‌ای برای جشنواره حتی ممکن است تا یک سال هم کار بکنیم، دیگر این مقایسه نمی‌تواند مفید یا موثر باشد، حتی به نظرم خطرناک هم هست. در جنگ جهانی دوم، ژاپنی‌ها خدمت سربازی کسانی را که طراحی می‌داشتند را می‌خریدند تا در شرکت‌های تولید انیمیشن کار کنند. آنها از آن زمان خود را این گونه درگیر کردند که حالا می‌توانند روزی ۳۲ ساعت تولید داشته باشند. آنها این خطر را برای خودشان تعریف کرده‌اند تا به این مرحله رسیده‌اند. ژاپنی‌ها با ساده کردن کار و به کار بردن شگردهایی در دکوپاژ، به این مرحله رسیده‌اند که می‌توانند روزی ۳۲ ساعت فیلم انیمیشن تولید کنند. در موسسه‌ای که من در حال حاضر در آن کار می‌کنم می‌توانم بگویم که ماهی ۲۰ دقیقه تولید



انیمیشن داریم که فکر می‌کنم در تاریخ تولید اینگونه فیلم‌ها در ایران بی‌سابقه است. ممکن است بگویند که کامپیوتر هم کمک کرده است، خوب آنها هم با همین تکنولوژی به اینجا رسیده‌اند، ابزار جدید را که نباید نفی و طرد کرد.

□ با توجه به شرایط حاضر و امکانات موجود و نیروهای علاقه‌مند و مستعدی که وجود دارند، فکر می‌کنید که برای رسیدن به حد مطلوب و بازدهی راضی‌کننده، چه اقداماتی را می‌توان انجام داد؟

■ این کار امکان‌پذیر است. مسئله مهارت‌هایی است که باید تقویت شود. برای ساخت انیمیشن توجه خاصی در دنیا به متون ادبی و رمان‌های بزرگ می‌شود که در ایران این توجه وجود ندارد. به این دلیل فیلم‌نامه‌ای که بتواند هم‌گیشه را راضی کند و هم بیننده‌ای را که می‌آید و روی صندلی می‌نشیند خسته نکند، هنوز نداریم. اما از لحاظ عواملی که در یک گروه قرار می‌گیرند و کاری را هماهنگ پیش می‌برند، ما مشکلی نداریم.

□ به نظر شما وجود این گروه‌ها می‌تواند تاثیرهای موثری بر روی تولید فیلم انیمیشن داشته باشد؟

■ اگر به صورت موثری از این گروه‌ها حمایت شود، آنها می‌توانند نقش موثری در روند تولید انیمیشن در ایران داشته باشند. من حتی فکر می‌کنم که تولید انیمیشن می‌تواند در سینماهای ایران فروش کند و حتی در کشورهای دیگر هم با استقبال روبرو شود.

□ شما به عنوان کارگردان فیلم انیمیشن بفرمایید که وظیفه یک کارگردان چیست؟

■ من علاقه‌مندم که کارگردان باشم تا بتوانم سوزهای را به‌روانم و اثر خوبی را ارائه دهم. ولی طی این مدت شاید فکر کرده‌ام که زیبایی کار در این است که یک انیماتور خوب باشم. یا شاید موقعیتی پیش نیامده است که به کارگردانی بپردازم. شاید هم احساس می‌کنم که انیماتورهای خوب در ایران کم‌اند.

البته من در زمینه کارگردانی تجربه ایده‌آلی ندارم، ولی همین مقدار را می‌دانم که یک کارگردان انیمیشن باید از اطلاعات زیادی هم در زمینه هنری و هم فنی در انیمیشن و هم در مورد هنرهای دیگر داشته باشد. و نیز مرتب خود را با شرایط و امکانات و اتفاقات سینمای موجود در جهان بسنجد و محک بزند. به نظرم نمی‌توانیم یک تعریف جامع و کامل از کارگردانی در سینمای انیمیشن بدهیم، چرا که الان کارگردان‌های تجاری خوبی هستند که در زمینه هنری سرآمد نیستند و یا کارگردان‌های هنری خوبی داریم که نمی‌توانند موفقیت‌های تجاری در زمینه تولید فیلم انیمیشن داشته باشند. این امر در مورد سینمای زنده نیز صدق می‌کند. ولی به هر حال یک کارگردان موفق کسی است که به تمام بخش‌های سینمای انیمیشن اشراف و دانش کلی داشته باشد و همچنین درباره سینما، کسی که ادعا می‌کند یک کارگردان فیلم انیمیشن تجاری است، باید بر روانشناسی اجتماعی و اثری که می‌خواهد خلق کند تسلط داشته باشد و در جذب نظرات مردم توانا باشد. کارگردان انیمیشن در ایران باید برای جایگاه خود تعریف داشته باشد که در کدام یک از انواع فیلم‌های انیمیشن تبحر و تسلط کافی دارد. فیلم سینمایی بلند، سریال، مسابقه و یا غیره.

من خودم به کارهای هنری و یا جشنواره‌ای علاقه زیادی دارم، در صورتی که کسی و جایی وجود ندارد که من و امثال من را حمایت کند. اکنون که به عنوان



نبوده، سینمای انیمیشن آن را خلق کرده است. □ غالباً تصور این است که سینمای انیمیشن مخصوص بچه‌ها است، بویژه در هنگام برگزاری جشنواره‌ها، آیا اصولاً این سینما می‌تواند کاربردهایی برای بزرگسالان هم داشته باشد؟

■ من فکر می‌کنم که مخاطب سینمای انیمیشن تنها بچه‌ها نیستند. چون کودکان ما الان در مدارس و زندگی خود با مسائلی برخورد دارند که عموماً مربوط به سن خودشان نیست و سینمای انیمیشن در حال حاضر کلاً مسائلی را برای آنها مطرح می‌کند که بیشتر مسائل بزرگسالان است. واقعاً، الان نمی‌توانیم بگوئیم سینمای انیمیشن سینمای خنده برای بچه‌هاست. در حال حاضر خیلی از افراد مطرح در

سرپرست بچه‌هایی که در موسسه «حور» کار می‌کنند در بخش طراحی کلیدی و انیماتور مشغولم. با این همه انگیزه‌های قوی من به عنوان کسی که می‌خواهد و می‌تواند در بخش انیمیشن یک کار خوب و جهان‌پسند ارائه دهد، سر جای خود باقی است.

□ به نظر شما کسی که می‌خواهد تازه وارد این حیطه شود باید از چه توانایی‌هایی بهره‌مند باشد؟

■ به نظر من چنین فردی باید در ابتدا از حوصله و مقاومت زیادی برخوردار باشد و پشتکار و اعتقاد فرد به کاری که می‌کند، از دیگر شروط ورود به این رشته است. ارتباط با رویدادهای سینمای انیمیشن در ایران و جهان نیز باید مدام مدنظر باشد. من به زندگی‌نامه کسانی که کار انیمیشن می‌کنند، خیلی علاقه دارم. خیلی از جوان‌ها فکر می‌کنند کسانی که مشغول تولید یک کار هنری، سینمایی، و یا انیمیشن هستند، هیچگونه مشکلی ندارند. در صورتی که با درک مشکلات، تجربه بهتری برای ادامه کار کسب خواهند کرد. علاقه‌مندان تازه باید مقداری نیز با خودشان درگیر شوند و رمز موفقیت را در کنار و تلاش خودشان جستجو کنند. بسیاری اوقات، ما فکر می‌کنیم که علت عدم موفقیت ما در دست دیگران است، در صورتی که اینگونه نیست.

□ من خودم به سینمای انیمیشن بیشتر از سینمای زنده علاقه‌مندم. به این دلیل که در سینمای زنده برای آنچه که هست محدودیت وجود دارد و تحرک پذیری هنرمند کم است. در صورتی که در سینمای انیمیشن، هنرمند باید دنیایی را خلق کند که اصلاً وجود ندارد. به همین علت، دست و زبان و ذهن هنرمند آزادتر است و می‌تواند بهتر توانایی‌های ذاتی خود را بروز دهد.

■ حرف شما درست است، چون هنرمند انیمیشن باید تمام صحنه‌هایی را که در یک فیلم زنده ملموس است بیافریند او باید همه مکان‌هایی که در آن اتفاقاتی رخ می‌دهد، شخصیت‌های اصلی و فرعی و عناصری مانند حیوانات مختلف و منظرهای متفاوت و خلاصه هر آنچه را که باید از آن فیلم تهیه شود، خلق کند. درست گفته‌اند «سینمای انیمیشن از جایی شروع می‌شود که سینمای زنده پایان می‌گیرد. یکی از انیماتورها و کارگردان‌های مطرح گفته بود که من وقتی می‌خواهم اثری را خلق کنم، چشم‌انم را می‌بندم و آن صحنه‌ها را تصور می‌کنم و بعد همان‌ها را می‌سازم. این جرات و اطمینان و اعتماد به نفس در آفرینش اثر انیمیشن چیزی نیست که در سینمای زنده متصور باشم این امر می‌تواند سرمشقی باشد برای علاقه‌مندان به این رشته که به باورها و انگیزه‌های خود اطمینان داشته باشند. البته در حال حاضر همکاری نزدیکی میان سینمای زنده و انیمیشن در حد حرفه‌ای و تجاری برقرار است، چرا که صحنه‌هایی که سینمای زنده قادر به خلق آنها



این حیطه مانند الکساندر پتروف، یوری نورشتاین، فردریک بک، و خیلی انیماتورهای دیگر به طرف سینمای انیمیشنی پیش می‌روند که تنها برای بچه‌ها نیست. برای مثال، حتی استودیوی دیزنی نیز با تولید انیمیشن‌های مطرح اخیر خود که برداشت از آثار معروف است، هم بچه‌ها و هم میانسال‌ها را جذب کرده و فروش جهانی قابل‌ذکری هم داشته است.

□ در حال حاضر ژاپنی‌ها در مجموعه‌های تلویزیونی انیمیشن خود به ویژگی‌های خاصی رسیده‌اند اگر ممکن است در این باره توضیحاتی بدهید.

■ تفاوت فیلم‌های تولید شده در ژاپن با جاهای دیگر کاملاً محسوس است. شاید گفته شود که این تفاوت نشانه ضعف در تکنیک است، ولی باید گفت این ضعف نیست بلکه این روشی است که در سینمای انیمیشن ایجاد شده است. این ویژگی‌ها که در ژاپن، استفاده از دوربین، موارد فنی مربوط به حرکت‌های دوربین و یا طریقه تدوین و دکوپاژشان به کار رفته، سبب مطرح شدن تولیدهای ژاپن و فروش خوب آنها شده و در بعضی جاها تولیدهای کشورهای دیگر را تحت تاثیر قرار داده است.

□ با تشکر از اینکه وقت خود را در اختیار «کیهان کاریکاتور» قرار دادید، آرزو می‌کنم که در آینده شاهد کارهای خوب شما در تلویزیون و جاهای دیگر باشیم.

■ من هم متقابلاً از توجهی که به انیمیشن می‌کنید، سپاسگزارم.