

افشین سبوکی متولد ۱۳۴۵ شیراز و فارغ التحصیل رشته نقاشی از دانشکده هنرهای زیبا دانشگاه تهران است. او علاوه بر فعالیت در زمینه کاریکاتور و همکاری با نشریات، در نمایشگاه‌های داخلی و خارجی نیز شرکت داشته است.

سبوکی چند سالی است که موازی با فعالیت در زمینه کاریکاتور، به عنوان طراح شخصیت با موسسات و با تولیدکنندگان فیلم‌های انیمیشن نیز همکاری فعال و موثری دارد.



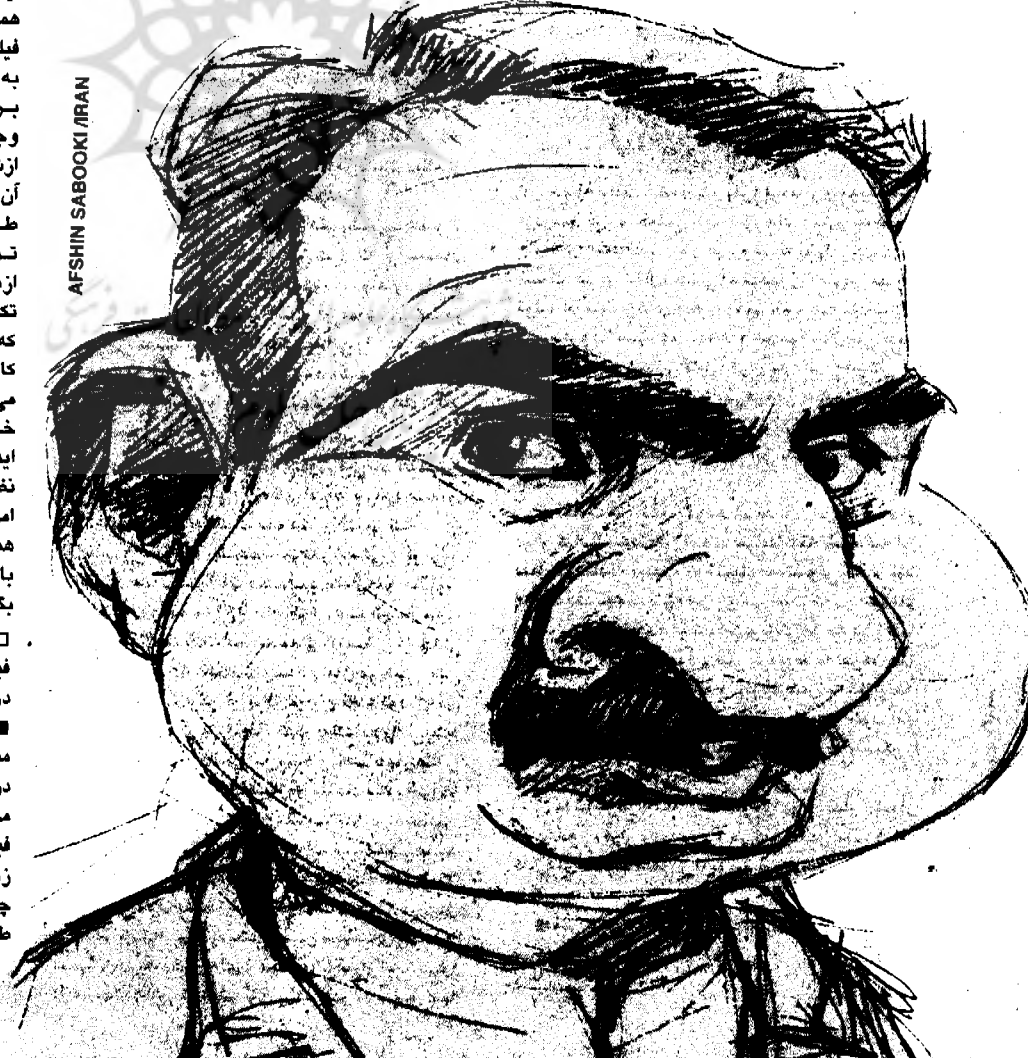
□ آقای سبوکی، از اینکه دعوت ما را پذیرفتید و در این جلسه شرکت کردید، بسیار سپاسگزاریم. در این شماره ما قصد داریم حوزه‌های تخصصی انیمیشن را مطرح کنیم. یکی از بخش‌هایی که در این حیطه بسیار مهم است، بخش طراحی شخصیت‌هاست. از آنجا که قرار است بحث را به سوی انیمیشن کاربردی پیش ببریم، خواهش من این است که در این زمینه بفرمایید اصولاً چطور کار به شما پیشنهاد می‌شود و شما کار را چگونه انجام می‌دهید و مراحل انجام کار کدام است؟

□ همانطور که گفتید، طراحی شخصیت یکی از مراحل مهم در روند تولید فیلم انیمیشن است. به عنوان کسی که در زمینه طراحی شخصیت کاری می‌کند، باید بگویم به طور کلی این کار زیر نظر مستقیم کارگردان انجام می‌شود. کارگردان پس از اینکه به ایده‌ای رسید یا در زمینه ایده با کسی همکاری کرد و فیلمنامه‌ای را نوشت، یعنی زمانی که فیلمنامه تصویب و زمان‌بندی تا حدی مشخص شد، به سراغ طراحی شخصیت می‌رود. حتی در اسطوری برد ممکن است یک نمای مبهمی از شخصیت وجود داشته‌باشد. پس از آنکه چهارچوبی از شخصیت و حالات روانی و نقش اصلی و یا فرعی آن به ترتیب اهمیت و اولویت مشخص شد، آن را به طراح شخصیت پیشنهاد می‌کنند، تا بر اساس توصیف‌ها و چهارچوب‌های مشخص شده، چه از نظر فیزیکی و چه از نظر روحی و به ویژه از نظر تکنیک کار شخصیت‌پردازی انجام شود. در اینجا است که به طور دقیق باید یک همفکری و هماهنگی میان کارگردان و طراح شخصیت به وجود آید. این امر می‌تواند به صورت انتخاب طراح شخصیت و تکنیک خاصش باشد، یا اینکه طراح ذهنیت خود را به ایده‌ای که در ذهن کارگردان وجود دارد، نزدیک کند. نظرات این دو باید به خوبی با هم هماهنگ باشد. این امر از لحاظ تکنیکی هم می‌تواند بسیار متنوع باشد، همانطور که از لحاظ سوزها هم می‌تواند متنوع باشد و روی نوع طراحی شخصیت‌ها تأثیر مستقیم بگذارد.

□ شما در طراحی شخصیت‌ها، به موارد تکنیکی فیزیکی و روحی و روانی تکیه کردید، اگر ممکن است درباره این مورد توضیح بیشتری بدهید.

■ مسائل مذکور تا اندازه‌ای در ایده و فیلمنامه اثر مشخص می‌شود و چه بسا به انگیزه‌های کارگردان در همان مراحل اولیه، چهارچوب‌های اصلی و اولیه معین گردند و بنابراین طراحی شخصیت‌ها و مسائل فیزیکی و روانی‌ای که آن‌ها باید داشته باشند، تا حد زیادی روشن بشود. مسئله بعدی تکنیک است که چهارچوبش مشخص است، ولی بیشتر در مرحله طراحی شخصیت مشخص می‌گردد و یا توسط

AFSHIN SABOOKI / IRAN





افروز
با افشین سبوقی

تخصصیت پردازی انیمیشن

کارگردان و گروه به صورت یک دست تصمیم‌گیری می‌شود، مواردی مانند طراحی یا طراحی پس‌زمینه، طراحی کلیدی و یا طراحی اشیائی که در زمینه هستند و غیره. همه این‌ها باید یک تکنیک یکدست داشته باشند. به طور مثال، باید وسایل منزل را هم به گونه‌ای طراحی کنیم که حس شود توسط همان شخص کار شده است. اگر در کاری اغراق شدید است، لازم است در جاهای دیگری هم به همین میزان اغراق شود. اگر کار کودکانه است، باید کل فضا کودکانه باشد و این شامل طراحی شخصیت هم می‌شود.

□ پس در اصل بر خلاف تصور ما، باید طراحی همه چیزها از جمله طراحی شخصیت‌ها، فضا و اشیای دیگر فیلم یکدست و توسط یک نفر و یا با یک تکنیک کار شود.

■ یا اینکه اعضای گروه به گونه‌ای هماهنگ باشند که بتوانند مجموعه‌ای از تکنیک‌ها و فرمول‌های یکسان را اجرا کنند تا بر اساس آن همه کار به صورت یکدست به انجام برسد.

□ امکان دارد نمونه‌ای از تفاوت‌های تکنیکی را توضیح دهید؟

■ نمونه‌های شاخصی در این زمینه وجود دارد. برای مثال، سبک دیسنی که برای همه شناخته شده است، نمونه‌ای تکنیکی با فرمول‌ها و چهارچوب‌های کاملاً مشخص است که اغلب توسط خیلی از استودیو‌ها تقلید شده است. آنها به دلیل اینکه مخاطب‌های خاصی دارند نوعاً نوجوانانند، و اینکه قرار است فیلم‌ها تجاری و هنری و سرگرم‌کننده باشند، از تکنیک‌هایی استفاده می‌کنند که تأثیر مستقیم دارد. برای مثال شما می‌بینید که داستان تلخ و سیاهی مثل «گوز پشت نردام» وقتی با این تکنیک قرار است برای نوجوانان کار شود، طراحی‌های و حرکات‌ها را تحت تأثیر مستقیم خود قرار می‌دهد. اگر قرار بود این فیلم را برای غیر نوجوانان کار کنند، مسلماً این امر بر روی طراحی شخصیت‌ها و مسائل دیگر فیلم تأثیر مستقیم می‌گذاشت.

□ اجازه بدهید بیشتر به ابعاد کاربردی بحث توجه کنیم. اگر ممکن است، بگویید کارگردان چگونه با شما ارتباط برقرار می‌کند و کار به چه صورت آغاز می‌شود؟

■ طرح شخصیت باید فیلمنامه یا استوری برد را حتماً مطالعه کند و یک گفتگوی جدی، شاید تا چندین جلسه، میان او و کارگردان انجام شود تا منظور اصلی کارگردان برای طرح جا بیفتد. فقط طراحی ظاهری و شخصیت هم کافی نیست، تمام گروه در خدمت این هستند که یک ایده و یا داستانی را بگویند و تأثیر خاصی را روی بیننده بگذارند. اصولاً تمام



توان طراحی شخصیت در انیمیشن در این است که هیچکدام تک نزنند. اگر طراحی شخصیت از سوژه داستان جلوتر باشد و بیش از حد خودش را نشان بدهد، کار به خوبی انجام نگرفته است. سوژه داستان باید با طراحی و انتقال هدف اولیه هماهنگ باشد. حتما باید چندین جلسه مشورتی میان کارگردان و طراح شخصیت برگزار شود تا احیانا تکنیک‌های متفاوتی که هنوز چهارچوب آن مشخص نیست، هماهنگ شود. شاید در این مرحله، نوع کار و رنگ را هم بتوان تعیین کرد و اینکه چه نوع تکنیک رنگی باید برای کار انتخاب شود. بنابراین، این هماهنگی‌ها بسیار مهم‌اند.



□ کارگردان این کار را می‌کند یا طراح شخصیت؟
 ■ طراح شخصیت این کارها را انجام می‌دهد، ولی کارگردان هم بسته به اینکه تا چه اندازه به طراحی وارد باشد، چهارچوب‌ها و نمونه‌کارهایی را ارائه می‌دهد تا طراح را به ذهنیت خود نزدیک سازد. سپس اتودهای طراحی زده می‌شود تا در مورد حذف و اضافاتی که باید انجام گردد، توافق حاصل شود.

□ در این زمینه می‌توانید نمونه‌ای را ارائه دهید؟
 برای مثال، در مورد مترسک یا آن کاری که درباره آدم‌های دوره ساسانیان (بین‌النهرین) کرده بودید، مطالبی را بیان کنید.

■ من در زمینه طراحی شخصیت، در یکی از مجموعه‌ها که در موسسه «حور» کار کردم به اسم حضرت یونس(ع)، به کارگردانی آقای دهستانی چون این کار محدود به زمانی خاصی را در شهر تاریخی شینوا در بر می‌گرفت به آقای دهستانی پیشنهاد کردم که روی نقوش و نقش برجسته‌های بین‌النهرین که شاخصه خوبی برای دوره مورد نظر است، کار بشود. این امر می‌توانست به بافت تاریخی اثر کمک بسیاری کند و تاثیرش را دوچندان سازد. با این پیشنهاد موافقت شد و من بر روی نقش برجسته‌های آن دوره مقداری کار کردم و قسمت‌هایی را که مستقیما می‌توانستیم استفاده کنیم، از نقش و تکنیک و بافت به کار گرفتیم. البته با حذف و اضافاتی که قابلیت حجم‌پردازی را به وجود آورد و بتواند این عناصر را وارد دنیای انیمیشن کند. تا حدودی هم اغراق‌ها و حذف و اضافاتی نیز در کل کار انجام شد تا این موضوع علاوه بر اینکه پیدائور تاریخ بین‌النهرین و نقش برجسته‌ها باشد، بتواند یک سوژه و داستان را هم منتقل کند. در مورد این تکنیک نیز تا حدودی تحلیلی تاریخی انجام شد. این تحلیلی غیر از مسائل کلی، شامل نوع پوشاک و وسایل کار و حتی نوع آناتومی آنان بود که برای این کار نیز از همان تصاویر نقش برجسته‌ها استفاده کردید.



□ لطفا توضیح دهید که این اتودها کاغذی است یا از اول طراحی کامل یا رنگ‌گذاری می‌شود و اینکه اصولا روند کار چگونه است؟

■ اتودها و نمونه‌های اولیه غالبا به صورت مدادی است و تا جایی که تکنیک کار اجازه می‌دهد، تا حدی کار سایه‌روشن و حجم‌پردازی در مورد آنها انجام می‌شود تا به تجسم کارگردان کمک کند تا شخصیت مورد نظرش را به دست بیاورد. پس از اینکه چهارچوب کار تصویب شد، روی همان اتودها نیز بحث و پرداخت می‌شود تا بطور کلی اضافاتی را که قابل حذف است، کنار بگذاریم. چون این کار قرار است به تعداد زیادی طراحی تبدیل شود، مسلما هر قدر که جزئیات اضافه کمتر باشد، سرعت کار در مجموعه‌سازی بیشتر و کار به صرفه‌تر است. در عین حال، حداقل جزئیات نگه داشته می‌شود تا



تکنیک هم حفظ شود. این کار تا حد زیادی دست طراح شخصیت است.

پس از اینکه چهارچوب مشخص شد، شخصیت خاص باید از چند زاویه کشیده شود. حداقل از روبرو و نیم‌رخ یا در حالت‌های دیگر که بستگی به اهمیت آن در فیلمنامه دارد. اگر شخصیت اصلی باشد باید در حالت‌های گوناگون و از زاویه‌های متعدد طراحی شود تا طراحان دیگر، آنها را به عنوان الگو داشته باشند و استفاده کنند. در این مرحله، طرح می‌تواند به پیشنهاد کارگردان رنگ‌گذاری نیز شود که برای آن شیوه‌های متفاوتی وجود دارد. در استودیو «حور» قسمت رنگ در مرحله آخر است که مسؤلان دیگری دارد.

□ گاهی شخصیت‌ها به صورت حجمی ساخته می‌شوند، برای نمونه، حجم شخصیت فانتوم را دیدیم که ساخته بودند تا بتوانند زوایای گوناگون آن را بهتر بشناسند.

■ البته این کار به صرفه نیست، ولی در بسیاری از استودیوهای حرفه‌ای این کار انجام می‌شود. البته در استودیو دیسنی، این مرحله جزء فرایند کارشان است. گاهی این حجم‌سازی آنقدر اهمیت دارد که در ساخت سه‌بعدی هم از آن استفاده می‌شود تا به کل کار کمک کند.

□ یک وجه تمایز انیمیشن و کاریکاتور این است که شخصیت‌های شما هر یک دارای حرکتی می‌شوند و شخصیتی را حرکتی که برایش در نظر گرفته می‌شود. در واقع خلق می‌گردد. فرضا در «گوژ پشت نتردام» می‌بینیم که برای راه رفتن شخصیت اصلی فیلم یک حرکت سگته مانند در نظر گرفته شده است. یا در «پلنگ صورتی» پس زدن قدم‌های او کامل مشخص است که به گونه‌ای شخصیت پلنگ صورتی را نشان می‌دهد. سوال من این است که این امر در کار شما چگونه انجام می‌شود و در واقع این کار به عهده شماست یا بر عهده کارگردان؟

■ اگر قرار است یک ویژگی خاصی وجود داشته باشد، باید به تأیید کارگردان هم برسد. معمولا کارگردان این پیشنهاد را می‌کند و این جزء مرحله تعریف شخصیت است. یا در بعضی مواقع که کار به صورت مشورتی است، طراحی شخصیت هم می‌تواند عوامل تصویری را که می‌تواند به هدف کارگردان کمک کند، پیشنهاد کند. در نهایت مشخص‌کننده حرکات کارگردان است.

□ گفته می‌شود که غالب کمپانی‌هایی که کار انیمیشن می‌کنند انیماتورهایی که طرح‌های کلیدی را می‌زنند. اصولا کسانی هستند که می‌توانند بازیگر باشند و در نقش‌های مختلفی بروند و آنها را حس کنند که این امر قدرت تجسم فوق‌العاده‌ای را می‌طلبند که در نهایت می‌تواند حرکتی را خلق کند که در سینمای زنده هنرپیشگان انجام می‌دهند. می‌خواستم ببینم شما به عنوان یک طراح شخصیت تا چه حد می‌توانید در حرکات و رفتار و فرم و فضای شخصیت‌ها دخالت کنید و این امور را بر اساس نظر خود بیافرینید.

□ بسیاری از خصوصیات که شما درباره انیمیشن می‌گویید، با تصویر یک کاریکاتور بدون شرح متفاوت است. چون کاریکاتور در یک تصویر باید آن خصوصیات را برساند، ولی در انیمیشن مدت زمانی وجود دارد که در آن ما می‌توانیم اول لایه‌های ظاهری شخصیت را بشناسانیم و در مراحل دیگر به شخصیت واقعی برسیم. گاهی اینها با هم متضادند و یکی نیستند و در حرکت است که این اتفاق می‌تواند رخ دهد. پس وجود یک فیلمنامه و کارگردانی که در

طول زمان کار را هدایت کند، لازم است. پس چون ما در طی زمان شخصیت کاری را همراه با داستان می‌شناسیم، نیاز است که حرکات در طی فیلم رخ بدهد.

■ پس شما آنچه را کار می‌کنید که در فیلمنامه آمده و محتوای اصلی داستان است. در واقع، دست شما زیاد باز نیست تا آنچه را که خودتان دوست دارید، اعمال کنید و بیشتر باید بر اساس محتوای داستان شخصیت‌سازی کنید.

□ بهتر است اینگونه بگوییم که فیلمنامه به یک زبان نوشته شده و من این قابلیت را به آن می‌دهم که به یک زبان دیگر ترجمه شود. مسلماً ترجمه به لفظ یک اثر هیچوقت بهترین ترجمه نیست، بلکه خلاقیت‌های مترجم در ایجاد فضای کلی اثر بسیار مهم‌تر است. پس من وقتی یک کار را دارم انجام می‌دهم، یک کار خلاقانه در حال انجام است، نه یک کار مکانیکی، من معادل‌های تصویری را پیدا می‌کنم و با خلاقیت خودم آنها را تبدیل به شخصیت‌هایی می‌کنم که حرکت می‌کنند و حرف می‌زنند.

■ به عنوان شاهد مثال برای گفته شما، در یکی از پروژه‌های معروف کمپانی دیزنی، به اسم «هرکول» از انیماتور و کاریکاتوریست برجسته‌ای به نام «جورداسکارف» دعوت به کار کردند. اسکارف از کار با کارگردان فیلم می‌گفت که آنقدر دست مراد در خلق شخصیت‌ها باز گذاشته بود که تمام آنچه را که در توان داشتیم برای خلق آنها به کار گرفتیم و خوشبختانه کار هم مورد رضایت خودم بود هم مورد رضایت کارگردان.

□ اگر شما دقت کنید، می‌بینید تکنیکی که در کار «اسکارف» استفاده شده با تکنیک‌های فیلم‌های قبلی دیسنی تا حد زیادی متفاوت است. آنها خودشان را منطبق کردند. مثلاً طراح‌هایی که تا قبل از آن برای خودشان کار می‌کردند، خودشان را منطبق کردند با تکنیکی که خاص اسکارف بود.

حتی من نمونه‌های دیدم که در آن برای تعداد زیادی از طراحان دیسنی نوع خطوط و حرکات دست اسکارف را مشخص می‌کرد تا همه آنها از طراح‌های کلیدی گرفته تا طراح‌های میانی بتوانند شخصیت شبیه به آن را بکشند بهتر است گفته شود که طراح شخصیت باید چه توانایی‌هایی را دارا باشد. خوب، طراح شخصیت تا حدی باید تنوع سبک در کارش داشته باشد و قابلیت تغییر تکنیک را از یک سبک در مجموعه تا مجموعه دیگر توسعه دهد. اگر ضعف طراحی وجود داشته باشد، به یقین بیان محتوای فیلم نارسا خواهد بود. پس یک طراح خوب علاوه بر اینکه لازم است هدف فیلمنامه را برآورده سازد، باید بتواند پیام آن را خالص‌تر نیز برساند. افزون بر این، مجموعه‌ای از جزئیات وجود دارد که طراح باید در مورد آنها شناخت داشته باشد، مثلاً در مورد شباهت چهره‌ها، به ویژه در کارهای تاریخی وقتی یک شخصیت تاریخی شناخته شده می‌خواهد تبدیل به یک شخصیت فیلم انیمیشن بشود، مطمئناً باید بسیاری از جزئیات حذف شود و چیزهای دیگری نیز اضافه کرد تا آن شخصیت بهتر شناخته شود. این قدرت شباهت‌سازی در آن واحد را باید طراح شخصیت داشته باشد. افزون بر این، یک طراح باید تجربه کارهای تاریخی و تجربه کارهای تخیلی را نیز داشته باشد. هر فیلم انیمیشن جدید برواقت نوعی پروژه تحقیقی تازه است برای طراحان شخصیت و دیگر کارها. طراح باید در محدوده کارش تحقیق کند و مثلاً اگر کار تاریخی است، نمونه‌های

تصویری مربوط به آن زمان را بیاید و از لحاظ نوع پوشاک و وسایل و رخداد‌های تاریخی آگاهی‌های لازم را فرآگیرد و در مرحله بعد، این آگاهی‌ها را در طراحی شخصیت‌ها به کار ببرد.

□ چه تقسیم‌بندی‌هایی در طراحی شخصیت در انیمیشن وجود دارد؟

■ تقسیم‌بندی‌هایی که در طراحی شخصیت وجود دارد، دقیقاً برمی‌گردد به فیلمنامه‌ای که در دست طراح گذاشته می‌شود. ممکن است بر اساس آن ایده، نیاز به شخصیت‌های گوناگون وجود داشته باشد. که از لحاظ اهمیت یکسان نباشند. یک عده شخصیت اصلی هستند و عده‌ای در حد تپ و مکمل بازی آنها. اگر داستان یک ماجرای جنگی تاریخی باشد، قهرمان اصلی ممکن است یک سردار باشد که خیلی از شخصیت‌های دیگر نقششان بر اساس آن پایه‌گذاری می‌شود. سربازی که زیر دست او مشغول به خدمت است، این سرباز ممکن است یک نقش کلیدی نداشته باشد و در حد یک تپ مطرح شود. سیاهی لشکر هم وجود دارد که تپ‌های عام‌اند و حتی گاهی ممکن است در حد یک بافت مطرح شوند.

□ شخصیت پردازی غیر از انسان شامل چه چیزهایی می‌شود؟

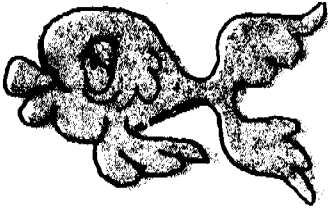
■ این امر غیر از انسان، شامل حیوان و اشیاء و فضای اطراف می‌شود. در بعضی کارها، اصلاً شخصیت انسانی حضور ندارد و شخصیت‌های اصلی حیوانات یا اشیاء هستند. ما در بعضی از فیلم‌ها دیده‌ایم که اشیاء می‌توانند به موجودات زنده تبدیل شوند و یا از تلفیق خصوصیت‌های انسانی و قابلیت‌های آن شی استفاده شود. طراحی دکور و پس‌زمینه کار و یا اشیاء برمی‌گردد به تکنیک کلی کار که می‌تواند طراح شخصیت مشورتی با طراح زمینه داشته باشد.

□ بسیاری از شخصیت‌های انیمیشن خواستی‌اند، چه چیزی سبب می‌شود که آنها مورد علاقه واقع شوند. البته می‌دانم این سؤال سختی است، ولی آیا شما کشف کرده‌اید که چه چیزی باعث جذب تماشاگر می‌شود؟

■ اگر بگوییم تنها طراحی آن شخصیت سبب این امر است که کمی اغراق کرده‌ایم، چون امکانات دیگری نیز باید همراه با آن باشد تا جذابیت را به وجود آورد که مهمترین آنها عبارتند از: ایده، کارگردانی مناسب و طراحی. نمی‌توان گفت که تنها یک بخش کار باعث علاقمندی به یک اثر می‌شود. حتی موسیقی و صداگذاری نیز تاثیر مستقیمی بر روی کار دارد. در اصل، هماهنگی خوب مجموعه گروه در کار است که یک کار خوب را به وجود می‌آورد. یعنی اینکه هیچکدام تک نزنند و همه در خدمت ارائه ایده و هدف فیلم باشند. اگر شخصیت‌هایی در انیمیشن مورد توجه قرار گرفته‌اند، به این دلیل است که مخاطب خود را پیدا کرده‌اند و این مسئله جذابیت لازم را در ذهن بیننده برای دنبال کردن قضایای فیلم به وجود آورده است.

□ گاهی حس می‌کنم که برخی شخصیت‌ها را قبلاً جایی دیده‌ایم و می‌شناسیم. کارگردان چگونه به سمت این شخصیت‌ها جذب می‌رود؟

■ فکر می‌کنم که این یک تکنیک تجاری است، یعنی می‌روند به دنبال یک چهره شناخته شده و به گونه‌ای آثاری از آن چهره را در فیلم می‌کنجاندند یا حتی از صدای هنرپیشه‌های مشهور استفاده می‌کنند تا در بیننده احساس آشنایی و نزدیکی ایجاد کنند. البته در اینجا یک حساسیت و ظرافتی در پرداخت شخصیت وجود دارد که ممکن است. هیچگاه در فیلمنامه و



داستان گفته نشده باشد.

■ بله، برای مثال، برای برداشت یک شخصیت تاریخی خاص، ما فیلم ابوعلی سینا را نگاه کردیم و بعضی از حرکات و رفتار شخصیت فیلم را زمینه کار انیمیشن قرار دادیم، البته این کار نه به صورت یک برداشت مستقیم، بلکه با گرفتن ایده و تیتیر در بعضی از ساختارها انجام گرفت. از سوی دیگر، در مجموعه‌های چند قسمتی تاریخی که هزاران شخصیت طی مدت زمانی طولانی بازی داده می‌شوند، ناچاریم به علت کوتاه بودن زمان تحقیر، از بعضی از ابزارهای دیگر از مقاطع گوناگون استفاده کنیم. برای مثال، استفاده از فیلم، عکس و یا اسنادی تصویری که بر طرف کننده نیاز ما باشند البته همه این‌ها با توجه به اغراق‌هایی که در فیلمنامه بر اساس نظر کارگردان وجود دارد توسط هنرمند با تغییراتی منتقل می‌شود.

□ اصولاً در ایران چیزی به نام شخصیت در فرایند ساخت انیمیشن وجود دارد یا نه؟

■ من فکر می‌کنم در ایران تا همین چند سال پیش مرز مشخصی میان تخصص‌های مربوط به انیمیشن وجود نداشت هنوز هم در خیلی از جاها فیلم‌ها انیمیشنی ساخته می‌شود که کارگردان، فیلم نامه‌نویس و انیماتور و یا حتی گاهی وقت‌ها تماشاگرش هم یک نفر است. دلیل موفق نبودن چنین فیلم‌هایی این است که همه مراحل هم زمان کار می‌شود، در صورتی که هر کدام زمان و تخصص خاص خود را می‌خواهد و یک نفر به خوبی از عهده همه این کارها بر نمی‌آید. بهترین راه، تقسیم تخصص‌هاست میان افراد گروه. این تقسیم کار در برخی شرکتها معمول است. من برای اولین بار در موسسه «حور» است که به عنوان طراح شخصیت کار می‌کنم. هر چند در بعضی از صحنه‌های حساس به تقاضای کارگردان به لحاظ عدم توانایی‌های هنری دیگرم کارهای محدودی نیز انجام می‌دهم.

□ آیا ممکن است درباره وضعیت اقتصادی هنرمندان این رشته مطالبی را بیان کنید.

■ به طور کلی بگویم که هنر هنوز در اینجا مقرون به صرفه نیست. راه صرفه و هنر دو خط موازی‌اند که شاید هیچوقت به هم نرسند. به ویژه این که انیمیشن به صورت ریشه‌ای در ایران کار نشده و اغلب به صورت جرقه‌هایی بوده است. در این سال‌ها اگر مرکزی بخواهد در این زمینه شروع به کار کند، باید همیشه یک مقدار گذشت‌هایی وجود داشته باشد. در عین حال، فکر می‌کنم عشق و علاقه هنرمند است که مقدار زیادی از این کار را پیش می‌برد. انیمیشن کاری گروهی است که نیاز به سرمایه‌گذاری ثابت و مطمئن دارد. ما خیلی از شرکت‌های انیمیشن را می‌بینیم که به وجود می‌آیند و پس از مدتی ناپدید می‌شوند.

□ از این که محبت کردید و وقتتان را در اختیار مجله گذاشتید، سپاسگزاریم.

■ من هم به سهم خودم از توجه شما به هنر انیمیشن تشکر می‌کنم.