



حامد کاتبی کارگردان انیمیشن «در مسیر باران» در گفت‌وگو با «صبا»:

## بولدور شدیم جاهه صاف کنیم!

ملیکا مومنی راد

گفت‌وگو

انیمیشن «در مسیر باران» به کارگردانی حامد کاتبی در جشنواره فیلم فجر ۳۴ حاضر شد و توانست جایزه بهترین کارگردانی را در این بخش از آن خود کند، حال پس از گذشت حدود دو سال این انیمیشن به چرخه اکران راه پیدا کرده است. با حامد کاتبی به بهانه اکران این اثر به گفت‌وگو نشستیم که در ادامه می‌خوانید.



استان قدس رضوی برای ساخت انیمیشن «در مسیر باران» با جلو گذاشت، اگر چنین نهادی برای ساخت این انیمیشن ورود نمی‌کرد طبیعتاً شرایط هم خیلی دشوار بود! صنعت ساخت انیمیشن تنها در چند کشور جهان وجود دارد و سردمدار این قضیه هالیوود است. از آن جایی که ساخت انیمیشن سسینمایی بیگ پروداکشن است و تولید آن فرآیند عظیمی را طلب می‌کند حتی در خیلی از کشورهای اروپایی نیز صنعت آن وجود ندارد. صرف بودجه بسیار، نیاز به امکانات سخت‌افزاری، لزوم حضور نیروی متخصص و... سبب می‌شود انیمیشن به نسبت سایر محصولات فرهنگی خاص تر باشد. در چنین شرایطی کشور ایران چند سالی است تلاش خود را به کار گرفته است تا ثابت کند این توانایی را داراست. ما به عنوان نسل اول از انیمیشن‌سازان سینمای ایران تمام تلاش خود را به کار گرفتیم تا توانمندیمان را در این حوزه ثابت کنیم. به نوعی شبیه به یک بولدور ز ظاهر شدیم تا جاهه را هموار کنیم و مخاطبان در آینده شاهد اتفاقات درخشان و مهمی در این عرصه باشند. در شرایطی که به انیمیشن و انیمیشن‌سازان اعتماد چندانی نمی‌شود و معمولاً انیمیشن‌ها با سرمایه‌های شخصی ساخته می‌شود حضور استان قدس رضوی بسیار مغتنم و ارزشمند بود و یک پایه مهم برای شروع ساخت این انیمیشن به حساب می‌آمد و خوشبختانه به زعم من این اتفاق بسیار بسیار خوبی است که انیمیشنی در این ابعاد تولید و به چرخه اکران رسیده است.

خودتان اشاره کردید شما نسل اول انیمیشن‌سازان سینمای ایران هستید به همین نسبت



صنعت انیمیشن نیز در ایران نوپاست و هنوز در بحث شکل‌گیری زیرساخت‌های آن کم و کاستی‌هایی وجود دارد. با توجه به این نکته و تلاش‌های هنرمندان این حوزه، کیفیت آثارمان نسبت به استانداردهای جهانی را چطور ارزیابی می‌کنید؟ قیاس چندان درستی نیست اما به هر حال مخاطب شما از کیفیت‌های انیمیشن دنیا باخبر است و این قیاس از سوی او هم ناخودآگاه اتفاق می‌افتد.

به هر حال تولیدات هر منطقه‌ای را باید در همان جغرافیا و به نسبت امکانات همان جا دید و سنجید اما گروه سازنده انیمیشن «در مسیر باران» تمام تلاش خود را به کار گرفت تا این فاصله را با استانداردهای جهانی کم کند، مسلماً در هالیوود برای ساخت یک انیمیشن زمان بسیار زیادی صرف می‌شود و امکانات سخت‌افزاری و نیروهای متخصص قابل توجهی به کار گرفته می‌شود. ساخت انیمیشن در هر جای دنیا دو بعد دارد؛ یک بعد بخش محتوایی و رسیدن به یک قصه و روایت جذاب است و بخش دیگر شکله و سبک اجرایی انیمیشن است. ما در انیمیشن «در مسیر باران» در بخش محتوایی، قصه‌ای را روایت کردیم که با فرهنگ، اعتقادات و سبک زندگی‌مان همخوانی دارد و حتی مخاطب در هیچ کجای دنیا نمی‌تواند در قالب یک انیمیشن به چنین محتوایی دست پیدا کند. در این بخش به چیزی رسیدیم که فقط مخصوص خودمان است اما در بخش اجرایی و سبک کار باید بگوییم ما همین حالا با کشورهای چون روسیه، ژاپن و... تولیدات مشترک داریم و این یعنی در دنیا به لحاظ کیفی و فنی توانستیم جایگاهی را به دست بیاوریم که حالا چنین کشورهایی، ما را برای اداره و جلو بردن پروژه‌هایشان قبول دارند. ما با همین توان کیفی که در دنیا قابل قبول است در داخل کشور نیز انیمیشن تولید می‌کنیم. در دنیا ساخت یک انیمیشن زمان زیادی را مطالبه می‌کند و سازندگان در ساخت انیمیشن همواره به دنبال رسیدن به یک تکنولوژی جدید هستند تا در زمان نمایش برای مخاطب تازگی و جذابیت داشته باشد. انیمیشن «در مسیر باران» با این که حدود دو سال پیش تولید شده است اما به نظر من از دوره خودش جلو هست و بنا به بازخوردها، تماشاگران عام از کار لذت بردند.

یکی از نکات قابل توجه در ساختار انیمیشن «در مسیر باران» این است که عوامل پروژه پیش از این در سینمای رئال کار کرده‌اند، از کسی مثل مجید میرفخرایی که طراحی صحنه این انیمیشن را بر عهده داشته تا امین زندگانی و رحیم نوروزی که با صدا و سیمای خود در این کار ظاهر شدند و همین مسئله می‌تواند فضایی آشنا و جذاب‌تر را برای مخاطب ایجاد کند. اگر اشتباه نکنم جایی گفته بودید این انیمیشن فضایی میان سینمای رئال و انیمیشن را ایجاد کرده است، فکر می‌کنید همین مسئله چقدر می‌تواند در جذب مخاطب تاثیرگذار باشد؟

این اتفاق در دنیا مرسوم بوده، در کشور ما فاصله میان سینمای رئال و انیمیشن بسیار زیاد است در صورتی که در دنیا چنین نیست همان‌طور که در تولیداتشان می‌بینید گاهی کار کاملاً کار تونی است اما بر اساس صدا و چهره یک بازگزر شناخته شده همه چیز جلو رفته است و همین مسئله می‌تواند کمک کند مخاطبی که با این صدا و چهره آشنایی دارد یک قدم جلوتر باشد و ارتباط بهتری برقرار کند. ما هم سعی کردیم از این فضا استفاده کنیم و به دلیل فضای کار که یک انیمیشن واقع‌گراست از عواملی بهره گرفتیم که به واقعیت امر اشراف کامل داشتند مثلاً در طراحی صحنه و لباس از تجربیات آقای میرفخرایی استفاده کردیم. از سوی دیگر در بازی‌ها هم چنین اتفاقی افتاد و از تکنیک موشن کیچر بهره گرفتیم.

به نظر می‌رسد در سال‌های اخیر وضعیت انیمیشن در سینمای ایران بهتر شده است، حجم تولیدات بالا رفته و در جشنواره‌هایی چون فجر و یا گیشه سینمای ایران نقش پررنگ‌تری به نسبت گذشته دارند، خودتان وضعیت را چطور ارزیابی می‌کنید؟

همان‌طور که خودتان به جشنواره فجر اشاره کردید باید بگوییم خوشبختانه امسال یک جایزه مجزا به این بخش اختصاص دادند و شنیدیم انیمیشن‌های بسیاری تمایل به حضور در جشنواره دارند. همین مسئله نشان می‌دهد که انیمیشن در کشور ما دیگر به جایی رسیده که در سال تولیدات قابل توجهی داریم. از سوی دیگر تولید انیمیشن در ایران خوشبختانه شکل متمرکز ندارد و فقط معطوف به تهران نیست بلکه در شهرهایی چون شیراز، کرمان و... نیروهای مستعد بسیاری مشغول کار هستند. به نظر من انیمیشن در ایران روند رو به پیشرفتی دارد و خوشبختانه توانسته حتی در گیشه سینما هم تاثیرگذار عمل کند و اتفاقات خوبی را رقم بزند.

حرف نگفته‌ای باقی مانده است؟

ساخت انیمیشن «در مسیر باران» چیزی حدود سه سال زمان برد و نزدیک به ۱۵۰ نفر در تولید آن دخیل بودند. تولید انیمیشن پروسه پیچیده‌ای است اما ما تلاش کردیم خروجی قابل قبولی را ارائه دهیم، می‌خواهم از مردم دعوت کنم تا به تماشای این انیمیشن بنشینند و از آن حمایت کنند.