

# رامی سازد



بسیار حائز اهمیت و در اولویت می‌باشد.

**ارتباط مرکز انیمیشن سسازمان سینمایی سور ه حوزه هنری، با مراکز آموزشی و تخصصی انیمیشن سازی خصوصاً دانشگاه‌ها، در به کار گیری نیروی متخصص چه طور است؟ آیا کسانی که در این رشته تحصیل کرده و یا دوره دیده‌اند، جذب بازار کار در این حوزه می‌شوند؟**

اساساً بین تولید صنعتی و تولید هنری فاصله وجود دارد. فارغ التحصیلان دانشگاه، عمدتاً در سویه تولیدات هنری و انیمیشن های کوتاه و کم بودجه هستند، و گروه‌هایی که تولید حرفه‌ای صنعتی می‌کنند یعنی سریال و سینمایی می‌سازند، عمدتاً دانشگاهی نیستند، و یا تعداد معدودی فارغ التحصیل دانشگاهی هستند. بعد از نشت دوسالانه انیمیشن که لسانال بر گزار شد، طی یادداشتی نوشتیم که وظیفه همه نهادهای متولی این است که فاصله میان صنعت و هنر انیمیشن را کم کنند. برای تحقق این امر تلاش‌هایی کرده‌ایم و با ما در این گروه‌ها، جلساتی گذاشته‌ایم و در حال رصد و بررسی شخصیت‌های برجسته و استعداد‌های دانشگاهی هستیم، تا بتوانیم ساز و کار استفاده از آن‌ها را در پروژه‌های صنعتی، و حرفه‌ای فراهم کنیم تا از وجهه هنری انیمیشن هم در تولیدات صنعتی استفاده کنیم.

**با تجربه‌ای که داشته‌اید، خصوصی سازی در تولید انیمیشن، در این حوزه می‌تواند کمک کننده باشد؟**

انیمیشن به دلایل متفاوتی هنوز در ایران به سمت سرمایه‌گذاری خصوصی نرفته است، به صورت خیلی محدود اتفاقاتی افتاده و آن‌ها هم از سمت عاشقان واقعی و دغدغه‌مندان در این حوزه بوده است. این مسئله دو دلیل عمده دارد، یکی عدم ثبات اقتصادی در ایران است. کسی که روی یک انیمیشن ایرانی صرف یک الی دو سال سرمایه‌گذاری می‌کند، مدتی با خواب سرمایه مواجه است و نمی‌داند این وضعیت اقتصادی و خواب سرمایه‌ای که داشته در آینده ممکن است با چه مسأله دیگری مواجه شود. لذا انیمیشن در مرحله خصوصی سازی هنوز اعتماد بخش خصوصی را جذب و جلب نکرده است و ما هم حق می‌دهیم. البته در حال مذاکره، با نهادهای و بخش‌های خصوصی و نیمه خصوصی، برای جلب سرمایه‌گذار هستیم و اتفاقاتی هم رخ داده است. مثلاً در انیمیشن مسافری از دایته‌ها، که بخشی از سرمایه آن را ما تامین کردیم و بخشی از آن دانشگاه تهران و... بخش‌هایی هم خارج از مأموریت‌های شان وارد شدند. تلاش می‌کنیم که بخش خصوصی و نیمه خصوصی را فعال کنیم، این مسئله به لحاظ فرهنگی زمان‌بر است تا اعتماد سازی اتفاق بیفتد. تولید یک انیمیشن سینمایی در حال حاضر ارزان‌تر از یک فیلم سینمایی رنال است و سود آن هم حتماً بیشتر از یک فیلم سینمایی است، اما تضمین سود، کار سختی است.

**چرا بیشتر عوامل تولیدی یک انیمیشن، بعد از ارائه یک محصول قابل دفاع، کمتر در این حوزه فعالیت می‌کنند، همان گونه که از میان کارگردانان انیمیشن ساز ایرانی، تنها چند گروه بعد از اکران برای تولید انیمیشن جدید، تیم تشکیل داده‌اند؟**

نه، تیم‌های موفق که انیمیشن ساخته‌اند، و فیلم‌های سینمایی آن‌ها اکران شده است، الان هم در حال تولید و کار هستند و اتفاقاً تیم‌هایی که تولید حرفه‌ای داشته‌اند و فرآیند آن‌ها به چرخه اکران یا سریال رسیده است، هم چنان در همین مسیر هستند و به کارشان ادامه می‌دهند.

**ارتباطات صنعتی گروه انیمیشن سازان ایرانی چگونه است، آیا تعامل سازنده‌ای با هم دارند؟**

محیط انیمیشن در ایران محیط کوچکی است و تقریباً همه انیمیشن سازها در ایران هم دیگر را می‌شناسند، اما نکته مهمی که وجود دارد این است که از لحاظ فنی، روند حرفه‌ای شدن در این مسیر رابه سلامت طی کرده‌ایم. اما به لحاظ ساختاری و نظام‌سازی در حوزه انیمیشن، نیازمند تلاش بیشتر هستیم. یعنی درخت انیمیشن در ایران به صورت نامتوازن رشد کرده است. از لحاظ تکنیکی در جهان تقریباً به روز هستیم، اما به لحاظ مدیریت پروژه، چرخه تولید، صنعتی سازی، هنوز با حرفه‌ای شدن خیلی فاصله داریم و حتی اگر سخت‌گیرانه نگاه کنیم، عمدتاً در حال رفتار آماتور هستیم و برای گذر از این بحران، حتماً باید یک صنف قدرتمند، داشته باشیم. نیاز مبرم به تلاش بیشتر در این حوزه وجود دارد، که این امر، اراده تولید کنندگان را می‌طلبد، و بعد از ایجاد این اراده و شکل گرفتن آن، همسوس شدن سازمان باصناف و نهادهای زیر گروه برای رشد انیمیشن لازم و ضروری است.

حس می‌شود. انیمیشن یک رابطه عرضه و تقاضاست، بخش زیادی از تقاضایی که از انیمیشن ایران می‌شود، از انیمه‌های شرقی و انیمیشن‌های غربی تامین می‌شود، بنابراین ما باید با سرعت بیشتری جهان بینی کودکانمان را در سال‌های آینده و بز رگسالی، به نحوه راهبردی تبیین کرده و بشناسیم و در تولید انیمیشن پیش قدم بشویم. با این رویکرد از نظر من، ممیزی واژه مصفان‌های برای انیمیشن‌هایی که در ایران تولید می‌شود، نیست.

**کاراکترهایی که دچار اشکال و اختلال هستند، از لحاظ جذابیت، محبوبیت بیشتری در نزد مخاطب برخوردارند، سازمان در ارائه کاراکتر دچار اختلال به عنوان قهرمان، چقدر به نویسندگان آزادی عمل می‌دهد؟**

بافتس این سوال موفق نیستیم، این که حتماً کاراکترهای منفی که دچار ضعف و یا اختلال اشکال هستند از محبوبیت بیشتری نزد مخاطب برخوردارند. قهرمان‌های انیمیشن در حوزه کودکان عمدتاً قهرمان‌های مثبتی هستند. در انیمیشن‌های نوجوان و یا بز رگسال ممکن است ضعف‌های وجود داشته باشد که سیمپاتی ایجاد کند، که ما هنوز به آن مرحله نرسیده‌ایم و اساساً ما هنوز مسئله قهرمان سازی داریم، بارها و بارها در مورد این مسئله صحبت شده است. اصولاً در انیمیشن، زمانی که آتاگوئیست خوبی نداشته باشیم، پروتاگوئیست خوبی هم نخواهیم داشت. لذا به این ربط ندارد که این سازمان و یا هر سازمان دیگر چقدر از آن حمایت می‌کند.

**رویداد روپازی، دقیقاً چیست و چه افقی برای آن متصور هستید؟**

روپازی، یک رویداد پیش انیمیشن هست، که ما به جای واژه پیش از واژه پرتاب در آن استفاده کردیم. پرتاب انیمیشن یعنی جایی که استودیوهای مختلف از سراسر کشور مکان این را دارند که طرح‌هایی را که از مرحله ایده‌فرا تر رفته، و با تیم مشخص، کارگردان و تهیه کننده به کتابچه و طراحی کاراکترها رسیده و احتمالاً تیزری هم برای اثر تولید شده است، می‌توانند بیایند و آثارشان را در برابر سرمایه‌گذار بخش خصوصی و دولتی پرتاب و ارائه کنند تا سرمایه‌گذار لازم را جذب نمایند. دوره چهارم این رویداد را لسانال بر گزار کردیم که طی آن دوازده طرح، به روز رویداد رسیدند. البته بعد از طی کردن فرآیند چند ماهه، یعنی طرح‌ها ثبت نام شدند و بعد در دوره عمومی کلاس‌های روپازی، که مبتنی بر توسعه ایده و فیلمنامه است، و بعدتر در کارگاه‌های راهبردی ارائه و پرتاب شرکت کردند و دست آخر دوازده طرح انتخاب شدند که در دوره چهارم طرح‌های خود را ارائه کردند. در دوره‌های گذشته سه اثر از روپازی، جذب سرمایه کردند، در دوره اول انیمیشن مسافری از دایته‌ها، از مشهد، در دوره دوم رویا شهر، از گلستان و هم‌چنین در دوره سوم انیمیشن چهل پله در زیر زمین، از قزوین، روپازی، یکی از مهم‌ترین مأموریت‌ها است، که برای ما

محتاطانه به سراغ آن‌ها رفته‌ایم، باید اول دید که اصولاً نیاز به وجود آن‌ها بوده است یا خیرا همان طور که در اقتباس از موجودات تخیلی و اسطوره‌های کارهایی انجام شده؛ کارهایی هم هست که هنوز انجام نشده است، باید تلاش کنیم راه آن‌ها هم باز شود. جهان ما، جهان انیمیشن غربی و شرقی نیست، اگر قرار بر این است که ما انیمیشن ایرانی داشته باشیم نیازمند این هستیم که از آن چیزی که در شرق و غرب عالم در حال تولید است فاصله بگیریم، و محصولی را تولید کنیم که به لحاظ محتوایی، فرم گرافیکی و بصری مختص خودمان باشد. حالا برای دستیابی به این هدف ما می‌توانیم هر چیزی را که لازم می‌دانیم، وارد انیمیشن کنیم، اما مبتنی بر اقتضایاتی که در فرهنگ ما وجود دارد و نیاز به آن