

دنبال مقصر در پیرون نباشیم



سمیه خاتونی
گفت و گو

صنعت انیمیشن در ایران از بدو تولد تا به امروز علیرغم فراز و نشیب‌های فراوان اما همیشه به عنوان بخش جدایی ناپذیری از فرهنگ و هنر ایران مطرح بوده است که توانسته افراد توانمندی را در این حوزه به جهان معرفی کند. امروزه یکی از برطرفدارترین ژانرهای سینما که مخاطبان زیادی در بین کودکان و نوجوانان پیدا کرده است، آنر پویانمایی با همان فیلم‌های انیمیشن است. در ایران انیمیشن‌سازی با همه فراز و نشیب‌هایی که در طول سال‌ها با آن مختلف داشته است، توانسته به پیشرفت‌های بسیار مهمی دست پیدا کند که علاوه بر جشنواره‌های داخلی به جشنواره‌های خارجی نیز راه پیدا کرده است. از مهم‌ترین این پیشرفت‌ها در یک سال اخیر راه‌پایی انیمیشن پوتین ساخته سیدمحسن پورمحسنی شکیب به آکادمی دانشجویی اسکار است. به همین بهانه خبرنگار صبا با این هنرمند که از شهر رشت و با امکانات محدود شروع به کار کرده است، به گفت‌وگو نشست.

خودتان را معرفی کنید:



سیدمحسن پورمحسنی شکیب متولد ۱۳۶۷ هستم، تحصیلات کارشناسی ام‌تکنولوژی عمران و کارشناسی ارشد روانشناسی عمومی از دانشگاه گیلان دارم، از سال ۱۳۸۹ به صورت حرفه‌ای کار نویسندگی و کارگردانی انیمیشن را شروع کردم، و تا به این لحظه ۶ انیمیشن کوتاه تولید کرده‌ام. که در بیش از صد جشنواره مورد پذیرش قرار گرفته، و جوایزی را کسب کرده است. اخیراً هم انیمیشن پوتین بوده که در بخش آکادمی اسکار مورد پذیرش قرار گرفت. که اولین حضور انیمیشن کوتاه ایران در بخش اسکار بود و توانست به مرحله هفت‌اثر برگزیده نهایی آکادمی راه پیدا کند. در سال ۱۳۹۲ از طرف سازمان ورزش و جوانان، به عنوان جوان برتر سال در حوزه هنر و اندیشه در استان گیلان شناخته شدم، در سال ۱۳۹۳ در دوره سربازی با اثر پویانمایی‌ام، به عنوان سرباز برتر در حوزه هنر انتخاب شدم.

انیمیشن را از چه زمانی شروع کردید؟

من در سال ۱۳۸۷ دوره یک‌ساله فیلم‌سازی انجمن سینمایی جوانان در رشت را گذراندم، در همان ابتدا فیلم‌نامه‌ای نوشتم، که مسئولین دوره در انجمن پیشنهاد ساخت فیلم را در به صورت انیمیشن به من دادند، و همین نقطه شروع من در ساخت و پرداخت انیمیشن بود. بدون برنامه ریزی قبلی وارد حوزه انیمیشن شدم، هدف اول من فیلم‌سازی بود. به این ترتیب انیمیشن را از سال ۱۳۸۸ با انجمن سینمایی جوانان ایران دفتر رشت شروع کردم، و در سال

۱۳۸۹ اولین تولید حرفه‌ای را داشتم. البته کارهای اولم آماتوری بود که با گذشت زمان حرفه‌ای‌تر شد.

در این مسیر با چه موانعی روبرو بودید؟

مهم‌ترین مسئله در این حوزه همیشه بحث هزینه‌های تولید بوده است. در ۱۰ سال ابتدایی شروع کارم خودم هزینه‌های تولید را پرداخت کردم، و تازه ۳ سال است که موفق به جذب تهیه‌کننده می‌شوم، آن ده سال ابتدایی برای من سخت‌ترین مرحله بود، که هیچ تهیه‌کننده‌ای به صورت تخصصی حاضر نمی‌شد روی کسی که تازه کار است سرمایه‌گذاری کند، من با پس‌انداز کردن مبالغی بصورت ماهیانه و با زحمت زیاد در زمانی طولانی توانستم از پس مخارج تولید بر بیایم. و باعث شد در آن دوره کارهایی که می‌شد در زمان کوتاه‌تری آماده شوند با صرف انرژی و زمان بیشتری به تولید برسند، و گاهی محصول در زمانی آماده ارائه می‌شد که دیگر زمان گفتن آن حرف در عرصه بین‌المللی گذشته بود، مثلاً ساخت اثر پنجم انیمیشنی من سه سال طول کشید، از مزیت‌های آن تنها این بود که خودم به عنوان سازنده، پیش برنده روند اثر بودم، و سفارش دهنده‌ای نداشتم که در طول کار اعمال نظر کند، و آزادی عمل خوبی داشتم. اما به هر حال برای من فرصتی بود که بتوانم رزومه‌های خوبی در این حوزه جمع‌آوری کنم، و در جشنواره‌های مختلف شرکت دهم. تا این‌که در سال ۱۳۹۸ در دوره اول پیچینگ انجمن سینمایی جوانان، طرحی را ارائه دادم که مورد قبول واقع شد، که باعث شد برای ساخت آن اثر کمی از حمایت انجمن برخوردار شوم. به طور کلی این نگاه غیر تخصصی به انیمیشن که کار ساده‌ای قلمداد می‌شود از

آسیب‌هایی جدی برای این هنر است که نیاز به بازنگری دارد. که از نظر من عدم منابع مالی از کمبود اطلاعات درباره ساز و کار ساخت انیمیشن در ایران نشأت می‌گیرد. دومین اسپانسر من برای تولید انیمیشن مرکز گسترش سینمای تجربی بود که در حال حاضر در حال تولیدش هستم. از نظر من مرکز گسترش به صورت حرفه‌ای‌تر و جدی‌تر بر روند تولید کار نظارت دارد. با این حال همیشه حمایت‌های سازمانی با آورده حداقل سود ممکن و بیشترین بهره‌وری همراه بوده است، که این مسئله کار را برای کارگردان سخت می‌کند.

تولیدات انیمیشنی شما محصول یک کار تک‌نفره است یا به صورت تیمی کار می‌کنید؟

برای من تولید یک انیمیشن با یک گروه سه نفره الی چهار نفره قابل انجام بود، آن هم به این صورت که به انیماتور و یا طراح صدا سفارش کار می‌دادم. آن هم نه به این صورت که همه در یک زمان در کنار هم کار را پیش ببریم، معمولاً در سال اول با انیماتور خود کار را جلومی بردم و در سال بعد برای طراحی صدا، اقدام می‌کردم. در کل در هر دوره با یک نفر در تعامل بودم. نه به صورت تیمی و گروهی در مقطعی خاص.

بزرگترین مشکل در مسیر هنر پویانمایی در ایران چیست؟

مادر حوزه انیمیشن یاد و گروه فعال در ایران روبرو هستیم، افرادی که در حوزه صنعتی فعالیت دارند و محصولات سریالی و سینمایی خود را روانه بازار مصرف تلویزیون و یا سینما می‌کنند، و افرادی که به صورت هنری کارهای عمدتاً کوتاه انیمیشنی تولید می‌کنند، که آنها شامل قشر دانشگاهی و آکادمیک در این حوزه به حساب