

گفت‌وگو با سید محمد حسین علمدار تهیه‌کننده مسافری از گانورا

اثر هنری تأثیر گذار باید با زبان امروز هماهنگ شود



صاحب امتیاز: موسسه فرهنگی هنری وصف صبا
مدیر مسئول و سردبیر: محمدرضا شفیعی
دبیر تحریریه: امیر افشار فتوحی

www.rooznamehsaba.com
rooznamehsaba

تهران - خیابان آیت الله مدنی - کوچه خجسته منش - پلاک ۵
تلفن: ۶۰-۷۷۵۸۲۴۲۲ فکس: ۷۷۵۴۸۲۴۵
چاپ: موسسه فرهنگی مطبوعاتی ایران
توزیع: نشر گستر امروز

فضا همراه با افراد دیگر فعالیت کنند. باید توجه داشت اولین کسی که می‌تواند به آنها کمک کند خود این افراد هستند رسیدن به خودباوری و بازیابی اعتماد به نفس مهم‌ترین کاری است که باید در حق افراد دچار معلولیت انجام داد. سعی شده این موضوع بر فیلم بر جسته‌سازی شود شخصیت اول داستان با وجودی که دچار محدودیت حرکتی است؛ اما با تکیه بر قدرت فکری خود نقش رهبری و موتور پیش برنده داستان را برعهده دارد.

به‌عنوان تهیه‌کننده اثر انیمیشن، چه کمبودها و سختی‌هایی در مراحل تولید چنین آثاری وجود دارد؟

می‌دانم و می‌دانید که کمبود سرمایه‌گذاری یکی از مشکلات آشکار ما و دیگر فعالان انیمیشن ایران است همچنین نقایص و مشکلات در چرخه تولید، توزیع و تجاری‌سازی باعث شده صنعتی‌سازی انیمیشن در ایران آن‌طور که باید و شاید اتفاق نیفتد. از طرفی توان پایین تولیدکنندگان انیمیشن از زاویه فنی، هنری و مدیریت پروژه هم یکی از معضلات بزرگ این حوزه به حساب می‌آید که لازم است آموزش، ارتقای کیفی و هنری چه در عرصه آکادمیک و چه در فضای داخلی استودیوها حتماً منظور گردد. در مورد پروژه «مسافری از گانورا» باید گفت اگر چه این فیلم جزو فیلم‌های کم بودجه محسوب می‌شود؛ اما تزییق منظم نقدینگی، شکل گرفتن چرخه کنترل کیفیت، توزیع و تجاری‌سازی از نکات مثبتی است که باعث می‌شود تمرکز تولیدکنندگان بر ساخت هر چه باکیفیت‌تر اثر باشد و انرژی خود را صرف دنیای پیچیده توزیع و پخش نکنند.

روایزی چقدر به تولید شدن این اثر کمک کرد و پروژه آتی در برنامه تولید دارید؟

بدون روایزی این اثر ساخته نمی‌شد اگر هم می‌شد تا به حال به پایان نرسیده بود. در ابتدای سال ۹۶ پیش تولید این پروژه و نمونه‌ای از محصول نهایی، در قالب یک تیزر با هزینه خود موسسه تولید شد، ولی پس از چندین ماه تلاش برای جذب سرمایه، موفق به تأمین نقدینگی اولیه برای تولید نشدیم و به همین سبب تولید آن متوقف ماند. تا اینکه رویداد «روایزی» در اواخر سال ۹۷ برگزار شد و به پیشنهاد یکی از دوستان، در روایزی شرکت کردیم. علی‌رغم اینکه این رویداد را یک داستان تشریفاتی و بدون نتیجه تلقی می‌کردم اما پروژه ماموفق به جلب نظر سرمایه‌گذاران شد. فارس

در واقع مایل نبودم صرفاً روایتگر یک داستان پر تحرک باشم؛ بلکه سعی کردم مسائل مهم‌تری را هم مدنظر قرار دهم مواردی که بیشتر دل‌مشغولی و دغدغه من و احتمالاً بسیاری از دیگر مردم است. درون‌مایه اصلی این داستان در دو کلمه خلاصه می‌شود جنگ و صلح... به همین دلیل دو تن از قهرمانان اصلی داستان، قربانیان خشونت هستند و شخصیت غیرزمینی فیلم هم برای برقراری صلح، تن به سفری پر مخاطره داده است.

انیمیشنی که ساختید نگاهی فرازمینی دارد، در مراحل تولید «مسافری از گانورا» با چه چالش‌هایی مواجه شدید و چطور آنها را حل کردید؟

درک یک محیطی غیرزمینی شامل فضاها، ابزارها، تجهیزات و مخلوقات فضایی از طراحی گرفته تا اجرا، بزرگ‌ترین چالش ما بود. به این علت که در کشور ما چنین موضوعاتی کمتر کار شده و پیش‌زمینه چندان وجود ندارد.

استفاده از المان موجودات فضایی در انیمیشن ما سابقه نداشت (در داستان تهران ۱۵۰۰ انسانها به فضا رفته بودند) آیا این موضوع ریسکی نبود؟

بله اما اگر هایی داشت؛ اما حوزه هنری در این زمینه واقعاً مردانه جلو آمد. گمان می‌کنم مدیران جوان حوزه متوجه‌اند که برای تأثیرگذاری یک اثر هنری باید فرم و زبان هنر به شکل امروزی در آمده و با مقتضیات زمان هماهنگ شود. کودکان و نوجوانان عصر ما در فضای پر تحرک گیم و محصولات ابرقهرمانی بزرگ می‌شوند و لازم است برای فرهنگ‌سازی و انتقال ارزش‌های ایرانی اسلامی، ذائقه آنها در نظر گرفته شود.

راه‌های مختلفی برای قهرمان پروری وجود دارد، نمایش یک قهرمان با معلولین جسمی در داستان کودک نکته قابل توجهی است. ساخت این شخصیت از کجا شکل گرفت و چرا انجام شد؟

طبق آمار سازمان بهزیستی حدود ۸ تا ۱۵ درصد از هموطنان ما با درجات مختلفی دچار معلولیت هستند و از بخت بد، بسیاری از آنها خانه نشین شده و در نتیجه ما در فضای عمومی کمتر با این عزیزان مواجه می‌شویم. از طرفی در عصری زندگی می‌کنیم که قدرت تفکر و خلاقیت بشری به توان جسمی او می‌چربد؛ بنابراین معتقدم خیل عظیمی از شهروندان که دچار معلولیت جسمی هستند می‌توانند در این

همواره گونه‌های مختلف سینمایی در جهان به جذب مخاطب گوناگون و دعوت آن‌ها به سالن‌های سینما می‌پردازد؛ ناگفته پیداست که هر گونه تولیدی مخاطب مخصوص به خود را وارد سید فروش سینما خواهد کرد. در میان تمام این گونه‌ها شاید یکی از سخت‌ترین و البته مهم‌ترین شکل ساخت یک اثر سینمایی انیمیشن باشد، قالبی که از اساس باید با دقت بسیار زیادی تولید شده و البته به دلیل نوع خاص مخاطب آن در قشر کودک و یانوجوان از اهمیت محتوایی بالایی برخوردار است؛ البته قطعاً این گروه سنی نه تنها مخاطب یک انیمیشن اما قطعاً مهم‌ترین آن خواهد بود. انیمیشن در ایران در حال پیشرفت چشمگیری است و این موضوع را می‌توان از استقبال خوبی که از اکران‌های سینمایی آن صورت می‌گیرد، فهمید. انیمیشن سینمایی «مسافری از گانورا» جدیدترین اثر بلند سینمای ایران است که از ۱۵ آذرماه روی پرده اکران سراسری رفته و حاصل تلاش جمعی از جوانان هنرمند و مشتاق در حوزه انیمیشن در مشهد است. در خصوص تولید این انیمیشن و راهی که برای تولید آن طی شده، گپی داشتیم با سید محمد حسین علمدار نویسنده و تهیه‌کننده اثر که در ادامه می‌خوانید.

پروژه «مسافری از گانورا» چطور آغاز شد؟ چه چیزی الهام‌بخش این داستان بود؟

ایده اولیه «مسافری از گانورا» از سال ۹۵ آغاز شد در آن برهه بیشتر آثاری که در استودیو تولید کرده بودیم تاریخی بودند. شخصاً علاقه وافری داشتم در ژانر علمی تخیلی اثری تولید کنم و احساس می‌کردم فضای فرهنگی ما بیش از حد در گذشته مانده و بهتر است کمی هم به آینده بنگریم. اما جرقه اصلی با شنیدن داستانی از زندگی یکی از خویشان دور، در ذهنم زده شد. اتفاقی که برای سهیل (شخصیت اصلی فیلم) رخ داده و منجر به معلولیت او می‌شود، در واقع از روی همان ماجرا اقتباس شده است. این حلقه‌ای بود که بقیه حلقه‌های زنجیر را به هم متصل کرده و به این ترتیب داستان «مسافری از گانورا» شکل گرفت.

هر داستانی در انیمیشن نکته‌ای را به مخاطب منتقل می‌کند، در داستان چه نکاتی برای شما مهم بود؟ هدف اصلی چه نکاتی بود؟

