



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: ۶-۷۷۵۸۲۴۲۲ فکس: ۷۷۵۴۸۲۴۵
چاپ: جام جم برتر برنا
توزیع: نشر گستر امروز



گفت‌وگوی صبا با میثم حسینی

کارگردان انیمیشن بیعی

انیمیشن یک هنر

استراتژیک است

است و در بعضی از بخش‌ها خیلی صنعتی تر و فنی تر است.
چه باز خوردی را برای «بیعی» در جشنواره پیش بینی می‌کنید؟

مهم‌ترین نکته برای ما این است که انیمیشن «بیعی» دیده شود و این برای هر تولیدکننده‌ای مهم‌ترین است. بسیار خوشحالم که بعد از موفقیت دواتر «پسر دلفینی» و «بچه زرنگ» در بخش داخلی و بین‌المللی، حالا در جشنواره بعدی بچه زرنگ، چهار اثر انیمیشنی داریم و اصلاً اهمیتی ندارد که این آثار رقبای «بیعی» محسوب می‌شوند. همین که جشنواره بخشی را به نام انیمیشن در نظر گرفته جای خوشحالی است هر چند تا آن جا که من می‌دانم قرار است داوری این بخش به صورت عمومی اتفاق بیفتد و ای کاش برای داوری بخش انیمیشن هم یک داوری ویژه‌تری در نظر می‌گرفتند کم‌این که برای فیلم کوتاه، مستند و حتی برای اقلام تبلیغی در نظر گرفته‌اند. ولی در کل به نظرم بزرگ‌ترین بازخورد در جشنواره برای این آثار، این است که دیده می‌شوند و ما می‌دانیم که سال آینده قرار است، اگر آن شوند. در مورد بازخورد «بیعی» هم در یکی دو آکرانی که داشتیم شاهد کودکانی بودم که کاملاً با انیمیشن ارتباط برقرار کرده بودند، با بخش‌های موزیکال آن هم خوانی می‌کردند، دست می‌زدند و بالا و پایین می‌پریدند. با توجه به این دیده‌ها، اتفاقات خوبی را پیش بینی می‌کنم.

حرف آخر؟

من از رسانه‌های ما و مطبوعاتی‌ها درخواست دارم که نگاه ویژه‌تری به آثار انیمیشن داشته باشند. بالاخره بچه‌های تک‌تک همه ما با همین آثار بزرگ می‌شوند. از طرفی انیمیشن واقعا می‌تواند یک چرخه اقتصادی فرهنگی بسیار موفق باشد، به صورت داخلی و خارجی. در صورتی که خیلی از آثار سینمایی مان در عین شایستگی، امکان نمایش بین‌المللی پیدا نمی‌کنند ولی این امکان برای آثار انیمیشن وجود دارد. نگاه ویژه‌تر به موضوع انیمیشن از سمت همکاران و دوستان مطبوعاتی و رسانه‌ای هم به رونق آن کمک می‌شود هم باعث می‌شود تا انیمیشن هم به عنوان یک اثر پذیرفته شود و در نهایت موجب دلگرمی جوان‌های مستعدی که در این حوزه فعالیت دارند، مانند ۱۱۰ نفر جوان درجه یک مجموعه ما، می‌شود.

دیگرش هم این است که برخلاف عموم انیمیشن‌هایی که با وجود داشتن کاراکترهای غیرانسانی، معمولاً مرکزیتشان کاراکتر انسانی است؛ «بیعی» داستانی است که هیچ کاراکتر انسانی در آن نیست و این برایم جذابیت داشت و دوست داشتم که در این فضا باشم. فکر می‌کنم که دیگر پرداختن به کاراکترهای انسانی در انیمیشن‌های ما پس باشد و بهتر است به سراغ کاراکترهای دیگر برویم. این اتفاق در دنیا هم افتاده مثلاً در داستان «اسباب‌بازی‌ها» از عروسک‌ها استفاده شده یا در «تمو» که از ماهی‌ها استفاده شده و نمونه‌های بسیار دیگر. محبوبیتی که کاراکترهای غیرانسانی بین بچه‌ها پیدا می‌کنند برایم خیلی جذاب است و ترجیح می‌دهم که ادامه کارم هم در همین فضا باشد.

انیمیشن‌سازی در ایران با چه چالش‌هایی همراه است؟

مهم‌ترین چالش انیمیشن بودجه‌های تولید است و در کنارش شرایط آکران. من معتقدم انیمیشن یک هنر استراتژیک است و باید بتوانیم از آن استفاده کنیم اما با سرمایه‌گذاری‌های درست و کمک به استودیواری. باید بودجه و حمایت‌هایی را به استودیوها اختصاص دادند تا استودیوها بتوانند و خودگردان شوند و بتوانند محصولاتشان را به خارج از کشور بفروشند و بازار بین‌المللی را تجربه کنند. این نکات باعث می‌شود که استودیوها تقویت شوند و هر سال یک اثر داشته باشند نه این که مثلاً هر پنج سال یا هشت سال یک اثر تولید کنند. اگر این اتفاق رقم نخورد، ما کم‌کم نیروهایمان را از دست می‌دهیم چرا که با دستمزدهای شان پایین است یا شرایط کار برایشان مهیا نیست. مادر همین پروژه «بیعی» با این مسئله مواجه بودیم، سه نفر از بچه‌هایی که درگیر این مشکل بودند و در نهایت از پروژه رفتند، الان ایران نیستند و دارند در استودیوهای بزرگ خارجی کار می‌کنند. این شرایط برای بچه‌های مستعد ایرانی وجود دارد که الان در سطح یک تولید انیمیشن در دنیا دارند فعالیت می‌کنند. استودیوهای داخلی توانایی این را ندارند که بتوانند آن‌ها را حفظ کنند، بتوانند درآمدشان را براساس چیزی که رضایت بخش باشد و با آن زندگی‌شان را بچرخانند، فراهم کنند. بزرگ‌ترین مشکل، شکل سرمایه‌گذاری در این حوزه است و واقعا باید اصلاح شود تا شرایط برای این هنر صنعت فراهم شود. واقعا این حوزه هنر صنعت است. از این لحاظ کمی با سینمای رئال که البته آن هم وجه صنعتی دارد، متفاوت

بهناز وفايي وحدت - در میان آثار چندبعدی بسیاری که اغلب تکلیف مخاطب با آن‌ها روشن نیست؛ «بیعی» از معدود انیمیشن‌هایی است که با اطمینان خاطر می‌توان آن را کودکانه دانست و در حوزه کودک قلمدادش کرد. «بیعی» با کارگردانی مشترک حسین صفارزادگان و میثم حسینی ساخته شده و تهیه‌کننده آن محمدمهدی مشکوری است. در ادامه گفت‌وگوی خبرنگار صبا را با یکی از کارگردان‌های این انیمیشن می‌خوانید:

از انیمیشن «بیعی» بگوئید و دلیل انتخاب داستان و مضمون آن برای ساخت این انیمیشن؟

انیمیشن «بیعی» ادامه یک سریال دو بعدی است که با کارگردانی حسین صفارزادگان و تهیه‌کنندگی محمدمهدی مشکوری در حدود ۳۰۰ قسمت برای شبکه کودک تولید شده که یکی از پر بیننده‌ترین تولیدات داخلی شبکه کودک است. در واقع شخصیت‌های شناخته‌شده و جذاب این سریال و همچنین فضای داستانی آن، دست‌مایه یک کار سینمایی شد، استودیو این اقدام را شروع کرد، من و حسین صفارزادگان کارگردانی این انیمیشن سینمایی را بر عهده گرفتیم و با تکنیک سه‌بعدی این کار را انجام دادیم و حالا هم که وارد جشنواره شده است. این سرنوشت سینمایی «بیعی» است. «بیعی» برای آن است که به واسطه کتاب‌های کمیک که از شخصیتی به نام جغد قهرمان مطالعه می‌کند، به پرواز علاقه‌مند می‌شود و دلش می‌خواهد پرواز کند اما در روستایی که او زندگی می‌کند، پرواز برای غیر پرندها ممنوع است و این مسئله چالش‌هایی را برای بیعی به وجود می‌آورد. تلاش، فداکاری و گذشت‌های بیعی، خواهرش بیعو، دوستان دیگرش ماما و مومو و دوست دیگری که در طول داستان پیدا می‌کنند، برای این که به این آرزویشان برسند و بتوانند پرواز کنند؛ تم‌مایه اصلی داستان است.

به طور کلی برای ساخت انیمیشن ترجیح تان فضای فانتزی است یا هدف از انتخاب این فضا، فقط تجربه کردن آن بوده؟

انتخاب «بیعی» از یک وجه کاراکترهای شناخته‌شده آن بود، این در استودیوهای بین‌المللی هم رواج دارد که براساس شخصیت‌های شناخته‌شده‌ای که محبوبیت دارند، آثار دیگری تولید می‌کنند. وجه

