

مروری بر جریان انیمیشن تجاری ایران، در سالی که گذشت

آینده روشن بانگه به سالی که گذشت

حامد میرزائی

سال ۱۴۰۱ برای انیمیشن ایران، یک سال کلیدی است که به ناظران این میدان، نوید دهه درخشان پیش رو را می‌دهد. پیش از این، در دهه ۹۰ شمسی، شاهد تلاش‌ها و تکاپوهای بی‌مانندی در تاریخ انیمیشن ایران بودیم برای نیل به «صنعت انیمیشن». صنعتی که بتواند به طور نظام‌مند و خودکار، تمام حلقه‌های زنجیره تولید تا مصرف انیمیشن را در بر بگیرد، مخاطب انبوه جذب کند، به سوددهی پایدار دست یابد و درهای صادرات فرهنگی را به روی خود بگشاید. در تاریخ هفتادساله انیمیشن ایران، شاید هیچ‌گاه چنین عزمی برای پیوند دو مفهوم «انیمیشن» و «اقتصاد» در میان دست‌اندرکاران و فعالان این حوزه وجود نداشته. این البته متأثر از شرایط زمانه هم هست که در سال‌های اخیر، با گفتمان‌های اقتصادی معطوف به تولید عجین بوده است. این توجه به اقتصاد و مفاهیم آن در انیمیشن ایران، با تغییرات مهمی در این حوزه همراه بوده؛ از رشد کمی و کیفی نیروی انسانی متخصص و کارآزموده تا افزایش تعداد نهادهای متولی انیمیشن ایران، از گسترش آموزش و پژوهش دانشگاهی تا تأسیس شبکه‌های تخصصی تلویزیونی برای پخش و توزیع انیمیشن، از ورود انیمیشن به اسناد بالادستی کشور تا اقبال عمومی به شبکه خانگی، از حضور روزافزون هنرمندان ایرانی در پروژه‌های جهانی تا ظهور متاورس و NFT. همه اینها (و بیشتر از اینها)، انیمیشن ما را در موقعیت اصطلاحاً استراتژیکی قرار می‌دهد که از یک سو با فرهنگ پیوندی خورده و از سوی دیگر با اقتصاد و تولید ثروت، البته هنوز با وضعیت مطلوب فاصله فراوانی داریم، اما به نظر می‌رسد که هم‌اکنون در بالاترین نقطه از نمودار پرفراز و نشیب تاریخ انیمیشن تجاری ایران ایستاده‌ایم. روندی که از حدود دهه هشتاد برای ساخت و اکران انیمیشن‌های بلند سینمایی در ایران آغاز شده بود، حالا در سال ۱۴۰۱ به نقطه امیدوارکننده‌ای رسیده است. دو انیمیشن «پسر دلفینی» و «لوپتسو» در این

سال اکران شدند و با وجود وضعیت اسفبار سینمای ایران در دوران پسا کرونا، توانستند به فروش‌های خیره‌کننده‌ای دست یابند و حتی در مقاطعی گوی سبقت را از رقیبان لایواکشن خود بر بایند. در ادامه به بررسی انیمیشن‌های تجاری امسال می‌پردازیم:



کارگردان:
محمد خیراندیش
تهیه کننده:
محمد امین همدانی
صدای پیشگان: ناهید امیریان (پسر دلفینی)، مریم جلیلی (سفید)، حامد عزیزی (هشت پا)، ثریا قاسمی (بی‌بی زار)، نادر سلیمانی (ناخدا)

خلاصه داستان:
یک هواپیما دچار سانحه هوایی می‌شود و به درون دریا سقوط می‌کند. در میان مسافران، یک نوزاد پسر زنده می‌ماند و با دلفین‌ها بزرگ می‌شود. او پس از مدتی متوجه می‌شود که با دلفین‌ها فرق دارد و به دنبال یافتن هویت و خانواده‌اش می‌رود. پسر دلفینی در این مسیر دچار مشکلاتی می‌شود، اما با سازماندهی هوادارانش به جنگ شریران و دشمنان خویش می‌رود.

پسر دلفینی برآمده از حس بلند پروازی سازندگان است؛ به طور خاص محمد امین همدانی در مقام تهیه‌کننده، و محمد خیراندیش در مقام کارگردان. همدانی با ارتباطات گسترده داخلی و خارجی خود توانست گروه بزرگی از برسته‌ترین هنرمندان انیمیشن ایران را گرد هم آورد و آرزوی دیرینه «ساخت انیمیشن جهانی» در ایران را تا حدودی محقق سازد. ما با یک انیمیشن بسیار بزرگ و پرخرج طرفیم که از کارگردانی و فیلمنامه و روایت تا طراحی شخصیت و مدل‌سازی و نورپردازی، در صدد است تا آموزه‌های فنی و هنری انیمیشن‌های جریان اصلی هالیوودی را از آن خود کند، و در عین حال می‌کوشد تا مضامین بومی متناسب با فرهنگ ایرانی-اسلامی را در آن بگنجانند. پسر دلفینی با چنین ریسک بزرگی، ابتدا تا توانست در اکران خارجی روسیه، عملکرد موفقی به ثبت برساند (البته در مقایسه با بازار سینمای ایران)، و سپس از تاریخ دوم شهریور ۱۴۰۱، در سینماهای داخل کشور اکران شد و رکوردهای فروش انیمیشن در سینمای ایران را جابجا کرد و تبدیل به پرفروش‌ترین انیمیشن ایرانی شد. از طرفی این فیلم تا زمان تنظیم این گزارش، توانسته است جایگاه چهارمین فیلم پرمخاطب سال ۱۴۰۱ را با فروشی بالغ بر بیست و یک میلیارد تومان، از آن خود کند.

همه این نقاط امیدوارکننده، البته به معنای چشم‌پوشی از ضعف‌های انیمیشن نیست. به‌طور ویژه کارگردانی و فیلمنامه پسر دلفینی، اشکالات جدی و ساختاری دارد. کارگردان نمی‌تواند در حوزه داستان‌گویی بصری و روایت سینمایی چندان موفق ظاهر شود و از برقراری ارتباط قوی و مستحکم با مخاطب اصلی خود - کودک و نوجوان - تا حدودی عاجز است. کارگردان به درستی فضا سازی نمی‌کند و جهان بلوغ یافته و منسجم متناسبی نمی‌آفریند. در بسیاری از صحنه‌ها، عملکرد شخصیت‌ها گنگ و مبهم است و کل روایت کارگردان، لکنت دارد. از طرفی فیلمنامه، مضامین و خرده‌پیرنگ‌های متعدد و بزرگی را طرح می‌کند و از پس ساماندهی تمام و کمال آنها بر نمی‌آید؛ گرچه تلاش برای نمایش نزاع خیر و شر ستودنی است. همچنین شخصیت‌های دوست‌داشتنی و سمپاتیک و لحظات به یادماندنی و اثرگذار، به ندرت در انیمیشن یافت می‌شود. اما باید دقت کرد که این نقاط ضعف را نمی‌توان (و نباید) در مقایسه با انیمیشن جهان یا سینمای لایواکشن ایران تحلیل و بررسی نمود. اگر از این منظر بنگریم و این انیمیشن را صرفاً با انیمیشن‌های پیشین کشور مقایسه کنیم، روشن می‌گردد که در همین حوزه‌های مربوط به کارگردانی و فیلمنامه‌نویسی هم گام‌های بزرگی به جلو برداشته شده و می‌توان با سخت‌گیری کمتری با کاستی‌های آن برخورد کرد. ضمن این که صنعت انیمیشن، تنها محدود به مباحث فرمی و محتوایی نیست و حوزه‌های مهم دیگری را هم - از پیش تولید تا تبلیغات تا بازاریابی و بازاریابی - در بر می‌گیرد.