



این گروه سنی، اتود زده شد. برای انتخاب مضمون، گزینه‌های متعددی مطرح شد که امید و آرزو بیشتر مورد توجه قرار گرفت. موضوع کتابخوانی، خانواده، از خودگذشتگی و... دیگر موضوعاتی بود که تلاش شد تا همپای مضمون اصلی پیش برده شود.

با همه ویژگی‌های مثبت که این انیمیشن دارد، برخی ایراداتی به آن وارد کرده‌اند. مثلاً در طراحی شخصیت‌هایی که شکست می‌خورند.

حسینی: به نظر من این ویژگی درستی است که قهرمان ما شبیه خود بچه‌ها باشد و در داستان‌ها این شکل قهرمان پروری خیلی اهمیت دارد. قهرمان داستان ما مانند خود بچه‌ها خرابکاری می‌کند، اشتباه می‌کند، با پدر و مادرش به مشکل برمی‌خورد و... این مساله باعث می‌شود که بچه با شخصیت همذات‌پنداری کند. اینکه ما یک قهرمان نشان دهیم که هیچ اشتباهی از او سر نمی‌زند، وقتی کار درستی هم انجام دهد مزیتی برایش نیست. قهرمان باید در طول داستان یک سیر و تحولی را طی کند. شکر خدا در روایت داستان، ببعی نیز این سفر تحولی را از ابتدا تا انتهای داستان طی می‌کند و فراز و فرودها و موقعیت‌های جدید به شکل استاندارد خود در داستان وجود دارد.

فاصله انتشار خبر ساخت «ببعی قهرمان» تا رونمایی از آن در جشنواره چهل و دوم فیلم فجر طولانی است. این یعنی صنعت انیمیشن ایران همچنان فاقد امکانات فنی و فکری کافی است یا واقعا چنین زمانی گریز ناپذیر بود؟

صفا زاده‌گان: قرار بود این پروژه دو ساله به اتمام برسد؛ اما چون در زمینه رندینگ و نورپردازی نیاز بود تا بر روی کیفیت آن بیشتر کار شود، زمان بیشتری صرف شد. از کارفرما فرصت بیشتری خواستیم که پذیرفته شد و موفق شدیم طی یک سال بر کیفیت آن بیافزاییم و بر روی داستان آن هم به شکل بهتری کار کنیم. در بازنگری‌هایی که صورت گرفت چند دقیقه از کار را حذف کردیم و چند دقیقه دیگر به آن اضافه کردیم که به بهتر شدن فیلم بسیار کمک کرد. در هر صورت این روند نیازمند زمان بود و از این فرصت به دست آمده توانستیم نهایت استفاده را ببریم و بر کیفیت کار اضافه کنیم.

ولی جایی به چالش‌های ساخت انیمیشن هم اشاره داشتید!

صفا زاده‌گان: بله؛ در حال حاضر در ایران تولید یک محصول فرهنگی کار ساده‌ای نیست. نبود نیروی انسانی و نبود نیروی متخصص با سطح کیفی بالا یکی از چالش‌های حال حاضر تولید انیمیشن در کشور است. در صورتی که ظرفیت تولید در ایران بسیار بالاست. باید مسیری به وجود آید که هر سال پروژه‌ها پشت سر هم ساخته شود تا نیروی انسانی از این طریق پرورش پیدا کند و استعدادها کشف شود. استمرار در این زمینه، معضل نبود نیروی انسانی و بی‌انگیزه بودن نیروی متخصص را بر طرف خواهد کرد و این اطمینان وجود خواهد داشت. نهایت تا پنج سال آینده دیگر شاهد چنین چالش‌هایی نباشیم.

حسینی: با وجود آنکه افراد متخصص در حوزه انیمیشن در کشور حضور دارند و فعالیت می‌کنند؛ اما کسانی که در کلاس بین‌المللی هستند به دلیل مسائل اقتصادی و حمایتی تصمیم به مهاجرت می‌گیرند. در استودیوهای بزرگ خارجی برای ساخت هر انیمیشن بین ۵۰ تا ۲۵۰ میلیون دلار هزینه می‌شود این رقم در ایران نهایتاً به ۵۰۰ هزار دلار برسد. از این رو بسیاری از افراد متخصص تصمیم به مهاجرت می‌گیرند. اتفاقی که در همین پروژه نیز رخ داد و ۳ نفر از افراد متخصص از ایران رفتند.

ارزیابی شما از صنعت انیمیشن در ایران چیست؟

صفا زاده‌گان: سن انیمیشن در ایران نسبت به جهان بسیار کم است و ما در رقابت ناچوانمردانه‌های شکست خورده هستیم. ۱۰-۱۵ سال است که انیمیشن ایران سروشکلی پیدا کرده است، مانند یک بچه ۷ ساله شده که تازه خواندن و نوشتن آموخته است. ما نمی‌توانیم از این بچه مدرسه‌ای توقع داشته باشیم سر کلاس دانشگاه بنشیند. من به عنوان انیماتور تازه یاد گرفته‌ام که بسازم اما اینکه چه بگویم و چگونه بسازم در حال حاضر انتظار زیادی است. مسلماً انیمیشن ما نباید با سینمای جهان و هالیوود مقایسه شود. اکنون ما می‌توانیم با الگوبرداری خودمان را رشد دهیم. انیمیشن ما اکنون در جایگاه آموزش است و در جایگاهی نیست که آموزش بدهد. ما باید تلاشمان را بکنیم تا در دهه پیش رو که خواندن و نوشتن یاد گرفته‌ایم این اطلاعات را درست پردازش کنیم و در رقابت با آثار رده بی و سی اروپایی رقابت کنیم. کار ما اکنون به عنوان یک «بی‌مووی» کاملاً در بازار پذیرفته شده است و همزمان در چند کشور بین‌المللی در حال اکران است و انیمیشن‌های ما امروزه در جهان به فروش می‌روند. می‌خواهم بگویم که انیمیشن ایران در حال پیشرفت است اما نه در حد توقع مخاطبان نسبت به آثار خارجی.