



و اگر غفلتی در این حوزه صورت گیرد کشور های دیگر به مرز های فرهنگی ما وارد می شوند و اینجاست که ما مجبور به عقب نشینی می شویم و کودکان و نوجوانان ما باید داستان های آنها را گوش کنند. البته اگر داستان های خوبی را روایت کنند جای نگرانی نیست، ولی اگر داستان و روایت بدی در این انیمیشن ها وجود داشته باشند بچه ها آسیب می بینند. بنابراین ما باید خوراک مناسبی در حوزه انیمیشن برای بچه هایمان تولید کنیم تا دچار این آسیب ها نشویم و با فروش خارجی آنها نشان دهیم که دارای چه فرهنگ غنی هستیم و از این طریق می توانیم مرز های فرهنگی خود را نیز گسترش دهیم. بعد اقتصادی که اصالتاً به ورود آن ندارم از بس که بدبیدی است و هر تاکیدی بر آن توضیح اضافه است.

درباره ضعف فیلمنامه صحبت کردید. اما ما به لحاظ داستانی و با توجه به قصه های کهن علی القاعده نباید در این زمینه ضعف داشته باشیم. پرداختن به داستان های اساطیری برای کودکان و نوجوانان چقدر جذاب خواهد بود؟

اگر بتوان این داستان ها را در قالب فرم روایی روز دنیا ارائه دهیم برای بچه ها جذاب و مفید خواهد بود ولی من خودم برخی انیمیشن ها که به داستان های شاهنامه پرداخته بودند برایم جذاب نبود گرچه به خاطر شخصیت های اساطیری ممکن است در ایران فروشی داشته باشد، ولی قطعاً در بازار خارجی موفقیتی نخواهد داشت؛ روایت انیمیشن باید با زبان امروزی جهان پیش رود که نیازمند دانش و تلاش زیادی است و با افزایش تولید، کیفیت و دانش امکان پذیر خواهد شد و به قول معروف «کار نیکو کردن از پر کردن است». در ایران تعداد زیادی طراح و انیماتور خوب وجود دارد ولی در خیلی از حوزه ها ضعف داریم ولی نشستن و دست روی دست گذاشتن به خاطر این ضعف ها کار درستی نیست بلکه با آموزش در این زمینه ها و تولید بیشتر می توانیم کیفیت آثارمان را ارتقا دهیم.



ادبیات غنی ما نقطه قوت سینمای انیمیشن است، چون در داستان گوئی ما را از بقیه دنیا جلو می اندازد؛ از نظر تکنیکی و هنری نیز حوزه انیمیشن خیلی خوب هستیم، ولی از نظر روایت داستان، کارگردانی و چرخه تولید و پخش، دچار ضعفیم

ادبیات غنی ما نقطه قوت سینمای انیمیشن است، چون در داستان گوئی ما را از بقیه دنیا جلو می اندازد؛ از نظر تکنیکی و هنری نیز حوزه انیمیشن خیلی خوب هستیم، ولی از نظر روایت داستان، کارگردانی و چرخه تولید و پخش، دچار ضعف هستیم. به عبارتی هم در روایت داستان و هم در چرخه تولید تا فروش مشکلاتی وجود دارد. ضمن اینکه در مدیریت پروژه ها نیز ضعیف هستیم که به کیفیت، زمان و بودجه لطمه می زند که یکی از دلایل موفقیت پسر دلفینی بحث مدیریتی آن بود.

خب، این موضوعی است که همیشه مطرح می شود، اما چگونه می توان نقاط ضعف گفته شده را برای دستیابی به بازار جهانی انیمیشن برطرف کرد؟

تقویت ساختارهای تولید و مدیریت تولید، حضور درست در بازارهای بین المللی، هزینه درست، تایمینگ کردن پروژه ها، کنترل پروژه با نرم افزارهای روز دنیا به عبارتی در تولید انیمیشن باید همچون یک کارخانه تولیدی عمل کنیم تا تولید انیمیشن ریتم پیدا کرده و سودآور باشد. ما در تورم وحشتناکی قرار داریم، به طوری که تورم ۳۰ درصدی که در زمان تولید یک پروژه سینمایی رخ می دهد هزینه های تولید یک اثر سینمایی را تا ۱۰۰-۲۰۰ درصد افزایش می دهد، به همین دلیل مدیریت زمان بسیار اهمیت دارد. گرچه کم کردن زمان تولید نیز ممکن است موجب کاهش کیفیت اثر شود که در این صورت نمی تواند در بازار خارجی رقابت کند؛ بنابراین اگر درآمد دلاری نداشته باشیم اصلاً ساخت انیمیشن توجیه پذیر نیست؛ پرفروش ترین انیمیشن های ما با توجه به بازده ۴۰ درصدی که برای تهیه کننده دارد در بهترین حالت نمی توانند هزینه های تولید را از بازار ایران در بیاورند و ما باید صادرات داشته باشیم تا هزینه های ساخت انیمیشن پوشش داده شود. بنابراین کیفیت و روایت گری در صنعت انیمیشن باید به روز بوده و به سمت مدل روایت روز دنیا پیش رود.

امروز تولید انیمیشن به یک صنعت بسیار مهم برای بسیاری از کشورها بدل شده است. یعنی علاوه بر تاثیر فرهنگی، بازدهی های مالی بسیار چشمگیری هم دارد. با این مقدمه تولید انیمیشن های ایرانی برای نسل نوجوان با توجه به دنیای فراگیر انیمه بین المللی چقدر اهمیت دارد؟

ما باید مرزهای فرهنگی خود را گسترش دهیم

معمولاً در فیلم هایی که به صورت چند سری ساخته می شود، موسیقی تغییر چندانی نمی کند اما موسیقی «پسر دلفینی ۲» متفاوت از قسمت ۱ است، چرا تصمیم به تغییر موسیقی گرفتید و چطور به این موسیقی رسیدید؟

به نظر من موسیقی قسمت دوم بهتر از قسمت یک است؛ روایت گری به افزایش کیفیت موسیقی کمک زیادی کرد. چون حضورم در این قسمت بیشتر بود و استایلی که از صحنه ها می خواستم در آوردم. ضمن اینکه یک ماکت موزیک از ابتدا با پسر آماده کردیم تا زمانی که با موزیسین گفتگو می کنیم، ظرافت ها، پیچش های موزیک و سکوت های صحنه مشخص باشد.

در ساخت و تولید انیمیشن یکی از المان های بسیار مهم برای موفقیت اثر، دوبله است. دوبله کار چطور پیش رفت و آیا صداپیشه ها حس کار را به درستی منتقل کردند؟

بر اساس همان توضیحاتی که پیش از این دادم، به نظر من کنترل من در بحث دیالوگ ها و گفت و گو ها در این قسمت بیشتر بوده و چون سرعت ما در تولید این قسمت بیشتر شده بود، دوبله و صدای انیمیشن را تا نصفه کار کردیم، چون استوری بردها تا آنجا رسیده بود و نیمه دوم را دوباره گرفتیم و در آخر یک بار دیگر برای صداها روتوش گرفته شد. از ترکیب بازیگران بسیار راضی هستم چون بعضی از نقش های فرعی به نقش اصلی تبدیل شدند تغییراتی در صدای کاراکترها انجام شد که به نظر من به عنوان کارگردان موفق بود و اثرگذار.

شما در مقام کارگردانی که انیمیشن های موفق را در کارنامه حرفه ای دارید، به نظر تان چه مواردی موفقیت و جذابیت انیمیشن را تضمین می کند؟

مهمترین عامل جذابیت یک انیمیشن برای مخاطب این است که کارگردان عاشق انیمیشن باشد و داستانی بسازد که خودش به آن علاقه داشته باشد و من به شخصه انیمیشنی می سازم که کودک درونم با تمام وجود آن را دوست داشته باشد. این گام اول است. اما در گام های بعدی یک تیم حرفه ای در همه بخش ها باید کنار شما قرار بگیرد و صبورانه هم داشته باشد تا خروجی کار به دل همه بنشیند.

مهمترین نقاط قوت و ضعف سینمای انیمیشن در ایران چیست؟