

حکایت‌های ایرانی بدون کپی‌کاری

صبح‌های جمعه انیمیشن «شکرستان» از شبکه 2 سیما پخش می‌شود؛ انیمیشنی که به گفته کارگردانش کیفیت آن مدیون تیم خوبی است که با او در این پروژه همراه بوده‌اند.



صبح‌های جمعه انیمیشن #171 شکرستان؛ از شبکه 2 سیما پخش می‌شود؛ انیمیشنی که به گفته کارگردانش کیفیت آن مدیون تیم خوبی است که با او در این پروژه همراه بوده‌اند.

بابک نظری، کارگردان و یکی از نویسندگان این مجموعه انیمیشن است. شاید در مرحله اول اسم انیمیشن ایرانی برای مخاطب جذاب نباشد، اما باید گفت که این کار، اعتباری برای انیمیشن ایرانی است که با داستان‌های ایرانی، گرافیک و تصویرسازی جذاب توانسته مخاطبان ایرانی را راضی کند. اگر تا به حال این کار را ندیده‌اید حتماً جمعه این هفته، آن را از دست ندهید.

انیمیشن‌های ایرانی از نظر گرافیکی و بصری یکسان هستند؛ یعنی اکثراً آنها از تصاویر واقعی استفاده می‌کنند، درست برخلاف گرافیک #171 شکرستان؛ که سرشار از فانتزی و تخیل است. شما برای این ساختار شکنی با مشکل مواجه نشدید؟

برای رسیدن به این گرافیک مشکلاتی داشتیم. دوستانی که ما با آنها کار می‌کردیم، فکر می‌کردند که این گرافیک، تصویرسازی کتاب است، بنابراین نباید از این گرافیک استفاده کنیم، چرا که معتقد بودند که برای پروژه‌ای به این بزرگی این گرافیک جواب نخواهد داد. اما من معتقد بودم که این گرافیک جواب می‌دهد و بنابراین کار با این روند آغاز شد.

نکته مثبت دیگر این کار که کنار گرافیک قرار می‌گیرد، حرکات خاص شخصیت‌های انیمیشن است؛ حرکاتی که منطبق با ویژگی انیمیشن است و تنها در انیمیشن است که این حرکات دیده می‌شود.

تیم انیمه (حرکت‌بخشی) کار بسیار حرفه‌ای هستند، اما قبل از شروع کار، گروه انیمه یک دوره آموزشی گذراندند تا علاوه بر اینکه با هم هماهنگ می‌شوند، حرکات‌سازی را هم آموزش ببینند تا آن حرکاتی که مد نظر ما بود را بتواند پیاده کنند؛ یعنی خودم برای بچه‌ها حرکات را بازسازی می‌کردم و گروه از بازی‌های من، الگوبرداری می‌کردند.

به‌عنوان یک کارگردان الگوی خاصی داشتید؟

می‌توانم بگویم که بزرگ‌ترین هدفی که این پروژه داشت، تولید یک کار ایرانی بود که هیچ‌گونه کپی‌برداری از انیمیشن دیگری نداشته باشد. می‌خواستیم برای نخستین بار بگوییم که این سبک و سیاق انیمیشن ایرانی است.

با شما موافقم که شکرستان فضای ایرانی دارد و داستان‌ها و شخصیت‌ها ایرانی است اما ما نمونه این تکنیک (کات‌آوت) را در کارهای دیگر خارجی دیده‌ایم.

تکنیک کات‌آوت (بریده کاغذ) این کار ویژه خودش است، تکنیک کات‌آوت حرکات خشکی دارد. زمانی ما این کار را در کشورهای خارجی و در جشنواره‌ها نمایش می‌دهیم، آنها با دیدن حرکات نرم شخصیت‌های شکرستان می‌گویند که این کار کات‌آوت نیست. از طرفی این کار به وسیله تری‌دی تصویربرداری شده‌است و به همین دلیل حرکات کامل است و با حرکات خشکی که کات‌آوت دارد متفاوت است.

منظورتان این است که تکنیک کات‌آوت را با استفاده از کامپیوتر و با توجه به داستان و فضا، ایرانی‌اش کردید؟

ما برای این کار، با توجه به داستان، فانتزی و نوع نگاهی که به انیمه داشتیم به این تکنیک نیاز داشتیم. نخواستیم از کاری کپی‌برداری کنیم. برای ما این نوع حرکت و تکنیک جواب داده است و بیننده هم توانسته با کار ارتباط برقرار کند.

یعنی تکنیک دیگری نمی‌توانست این فضا را برای شما بسازد؟

بهترین تکنیکی که می‌توانست با این کار هماهنگ بشود، همین تکنیک بود. البته ممکن است که تکنیک دیگری هم جوابگوی این نیازها باشد اما در حال حاضر برای این داستان و این گرافیک، کات‌آوت بهترین تکنیک بود.

داستان‌هایی که انتخاب شده‌است، ویژگی‌های مشترکی دارند؛ اکثر آنها را شنیده‌ایم و از داستان‌های قدیمی هستند اما در روایت، هم امروزی شده‌اند و هم فانتزی.

یکی از مشکلاتی که ما داشتیم این بود که همه گرایش به استفاده از داستان‌ها، حکایات، ضرب‌المثل‌های ایرانی و سنتی داشتند. شاید به دلیل اینکه این موارد کمتر مشکل‌ساز است، کمتر زیر تیغ است و کمتر خط قرمز دارد. این موارد باعث می‌شد کارهای در این سبک و سیاق زیاد باشد. اما به این فکر کردیم که حکایت را در قالب دیگری پیاده کنیم تا هم درکش برای بیننده راحت‌تر و هم داستان‌ها کشش بیشتری داشته باشد. به همین دلیل تصمیم گرفتیم که حکایت‌ها را به این شکل روایت کنیم.

به‌عنوان یک مخاطب با این دیدگاه خیلی موافقم، خصوصاً زبان که امروزی انتخاب شده‌است. اما انتخاب همین زبان باعث شده که یک سری الفاظ امروزی هم در دیالوگ‌ها اضافه بشود. با توجه به اینکه این کار از گروه کودک و نوجوان پخش می‌شود با شبکه در این مورد مشکلی نداشتید؟

این کار برای بزرگسال طراحی و ساخته شده‌است و قرار بود که در زمان دیگری پخش بشود. یکی از مشکلات ما این است که شکرستان برای کودکان و نوجوانان پخش می‌شود، با این حال برای ما جالب بود که این گروه سنی با کار ارتباط خوبی برقرار کرده‌اند؛ ارتباطی که از حد انتظار ما بیشتر بود. اما در مورد نکته‌ای که شما می‌گویید، تا به حال چیزی به ما گفته نشده‌است. منظورتان کدام

دیالوگ‌هاست؟

به‌طور واضح به دیالوگ‌های آن سه جاهل اشاره می‌کنم. زمانی که کار برای گروه سنی بزرگسال پخش می‌شود، این دیالوگ‌ها و رابطه‌ها اصلاً مشکل‌ساز نیست اما وقتی این کار از گروه کودک و نوجوان پخش می‌شود، شرایط خاصی به‌دلیل حساسیت‌های این گروه سنی به‌وجود می‌آورد.

من هم حساسیت‌هایی روی این مسائل دارم، اما نگاه اشتباه هم روی این مسئله حاکم است. به‌عنوان مثال #171؛ تام و جری؛ از تلویزیون ما پخش می‌شود، شخصیت‌های کارتون هفت‌تیر برمی‌دارند و شلیک می‌کنند و این صحنه‌های خشن از تلویزیون پخش می‌شود. اما اگر در یک کار ایرانی از این صحنه‌ها نمایش داده بشود، حتماً شامل خط قرمز می‌شود. این نشان از اشتباه بودن سمت و سوی خط قرمزهای تلویزیون دارد. اما به‌نظر سمت و سوی کل کار است که نشان می‌دهد خط قرمز و ممیزی‌ها شامل کار می‌شود یا نه؟ شکرستان هرگز نگرش منفی و بدآموزی ندارد، بلکه آموزش‌دهنده هم هست و اگر آن دیالوگ‌ها گفته می‌شود مخاطب متوجه می‌شود که نباید از این دیالوگ‌ها استفاده کند؛ یعنی ما نگرش ترویج‌تکه کلام منفی نداشتیم.

اشاره کردید که شکرستان برای گروه سنی بزرگسال طراحی و ساخته شده‌است. از ویژگی انیمیشن این است که همه گروه‌های سنی می‌توانند از کار لذت ببرند، همانطوری که الان کودکان و نوجوانان از شکرستان لذت می‌برند. چه شد که پخش این کار به گروه کودک و نوجوان رسید و تلویزیون این کار را در ساعت عمومی‌تر پخش نکرد؟

این مشکلاتی است که ما با آن درگیر شدیم و به نتیجه هم نرسیدیم. تهیه‌کننده این کار حوزه هنری بود و زحمت زیادی روی این کار کشید و حتی برای پخش شبانه این کار تلاش خودش را کرد. اما اینکه چرا در زمان دیگری پخش نشد، ما هم دلیلش را نمی‌دانیم. برای اینکه این کار به پخش شبانه برسد، تمام تلاش ما را می‌کنم تا مسئولان بدانند که انیمیشن تنها در حیطه گروه سنی کودک و نوجوان نیست و شکرستان برای بزرگسال ساخته شده‌است.

تعداد شخصیت‌های شکرستان زیاد است. اما نکته مهم این است که به شخصیت‌ها پرداخته شده‌است و هر کدام برای خودشان داستانی دارند.

تعداد تمام شخصیت‌های اصلی و جنبی 180 شخصیت است و ما روی تمام این شخصیت‌ها کار کردیم که روندی طولانی هم داشت. بعد از اینکه گرافیک کار مشخص شد، روی تک‌تک شخصیت‌ها، خصوصیات اخلاقی، نوع بازی و حرکات خاص شخصیت‌ها کار کردیم. زمان زیادی برای تست‌زدن شخصیت‌ها صرف کردیم. فکر می‌کنم یکی از دلایلی که باعث شد شخصیت‌ها جا بیفتند این بود که ما زمان زیادی برای بازیگری شخصیت‌ها، حرکات و رفتار صرف کردیم.

خصوصاً اینکه شخصیت‌ها گرافیک تخیلی و عجیبی دارند.

بله. در اوایل کار طراحی شخصیت‌ها برای بیننده‌ها عجیب بود و مثلاً سؤال می‌کردند که چرا چشم‌های یک شخصیت یک طرف صورتش است. اما برای اینکه این گرافیک جا بیفتد، باید یک سری چیزها در کنار هم قرار می‌گرفت تا طراحی قابل‌قبول بشود و بیننده از دیدن این شخصیت‌ها جا نزند.

بعید می‌دانم که بیننده با دیدن این طراحی‌ها جا بزند. این کار برای بیننده چنان عجیب نیست که بخواهد از دیدنش جا بزند، خصوصاً اینکه همین گرافیک عجیب و همین طراحی متفاوت باعث جذب او می‌شود.

برای ما نگران‌کننده بود. داشتیم مجموعه‌ای را می‌نوشتیم که جمع کردن شاخه‌های متعددش دشوار بود. فکر کنید که بخواهید به تک‌تک شاخه‌ها مثل گرافیک، تخیل، تصویرسازی و... بپردازید و در نهایت به این نتیجه برسید که آیا این موارد در کنار هم به خوبی جمع می‌شود تا بتواند مخاطب را جذب کند و باعث دلزدگی او نشود؟ این موارد در لحظه اول چنان سنگین است که نیاز است با دل و جرات و ریسک کار کرد.