

گپ و گفت با مهدی جعفری، تهیه‌کننده پویانمایی افسانه سپهر

حال پویانمایی، خوب است!

بتوانیم موفق‌تر عمل کنیم.

۱ چه تأثیری از فرهنگ و تاریخ ایران در این پویانمایی به نمایش گذاشته شده است؟

ما سعی کردیم در پویانمایی برخلاف دیگر آثار از روایت این یوزپلنگ عبور کنیم و این شخصیت را در طول قصه داشته باشیم و خیلی آن را برجسته نکنیم. با بود این پویانمایی همراه قهرمان قصه است و در این مسیر همراه قهرمان برای حل مشکلات است. سعی کردیم در طول این مسیر دیالوگ‌ها و موقعیت‌هایی بسازیم که بچه‌ها بخندند و شاد شوند از این شوخی‌ها.

نماد و نشانه و پوشش و گویش همه برگرفته از تاریخ ایران است که شما می‌توانید در این پویانمایی ببینید.

۲ چه نکاتی را به فیلمسازان جوانی که به دنبال ساخت پویانمایی‌های مشابه هستند توصیه می‌کنید؟

می‌توانم به فیلم‌سازان جوان بگویم تا می‌توانید پویانمایی ببینید و تا می‌توانید کتاب بخوانید. دنیای پویانمایی بسیار جذاب و در عین حال سخت است و نباید زود خسته شوید. مطمئن باشید بعد از این سختی‌ها به موفقیت خوبی می‌رسید و موفقیت از نظر من یعنی خنده روی لب بچه‌ها و نگاه مخاطبان است.

این موارد باعث می‌شود خستگی از جان شما بیرون برود و شما به آرزوی خود می‌رسید.

۳ جشنواره فجر چه قدر به نظر شما به پویانمایی اهمیت می‌دهد؟ بعد از سینمای کمدی و طنز که در چند سال اخیر بسیار پر فروش واقع شده، پویانمایی‌ها هستند. این مورد نشان دهنده این است که نوجوان به شدت پای سینمای خودش علاقه‌مند و پای کار است و دوست دارد پویانمایی‌های خودش را تماشا کند. طبعاً این مورد نشان دهنده این است که چقدر مهم است که به حوزه نوجوان بپردازیم. جشنواره با انگیزه دادن به این بخش و تولیدکنندگان می‌تواند مسیر درست را بهتر طراحی کند و به این دلیل تولیدکنندگان زیادی می‌توانند رو به اکران در سالن‌های بی‌شمار بیاورند. جشنواره فجر یکی از مهم‌ترین و مورد توجه‌ترین جشنواره‌های ممکن در کشورمان است و حتی به نظرم در خارج از کشور نیز این جشنواره با اهمیت است.

پویانمایی «افسانه سپهر» یکی از آثار برجسته‌ای است که با ترکیب داستان‌های شاهنامه فردوسی و مفاهیمی همچون ظهور منجی و پیروزی نیکی بر بدی، توانسته اثری فرهنگی و معنوی به حساب آورده شود. این پویانمایی با داستانی ساده و روان، مخاطب را همراه خود می‌سازد و نویسنده با استفاده از نمادهای فرهنگی ایران، همچون یوز ابرانی و هفت پهلوان، جذابیت خاصی به داستان بخشیده است. امید، مقاومت و ایمان به خدا به عنوان عناصر کلیدی برای پیروزی در این اثر معرفی شده‌اند. ویچسلاو سینگایفسکی، منتقد سرشناس سینمای روسیه و جهان، پس از تماشای این پویانمایی، آن را خانوادگی و دربارۀ دوستی و همراهی توصیف کرد و توصیه کرد همگان آن را ببینند. او به داستان زنده و دل‌نشین پویانمایی اشاره کرد که نه تنها کودکان، بلکه بزرگسالان را نیز مجذوب می‌کند. در این شماره با مهدی جعفری، تهیه‌کننده پویانمایی افسانه سپهر که در جشنواره فجر امسال یکی از نمایندگان پویانمایی‌ها بود، گفت‌وگو کردیم.



امیرحسین علی‌نیافرید

نوجوانه

۴ چه شد که دغدغه ساخت پویانمایی و حضور و فعالیت در عرصه کودک و نوجوان برای شما شکل گرفت؟

از دوران نوجوانی و قبل از دانشگاه علاقه بسیاری به بازی و پویانمایی داشتم. در حقیقت دوست داشتم رویاها را به وسیله بازی و پویانمایی به تصویر بکشم. البته در دوره نوجوانی من، امکانات خاصی وجود نداشت که چنین رویایی را به تحقق برساند. در نهایت آرام آرام وارد دانشگاه و فضای تولیدات شدم و تا ۲۵ سالگی سعی کردم مطالعه و سطح دانش خودم را به بالاترین حد ممکن برسانم و دوره‌های آموزشی مختلف را در آن سن تجربه کردم. هدف من از این کار رسیدن به بالاترین سطح دانش تولید بازی و پویانمایی بود. در ادامه مسیر رویاها و هدف‌هایم سازمان یافته و کمی ساختارش بهبود یافت تا به آنها بتوانم دست پیدا کنم. در حال حاضر خودم فرزند نوجوان دارم و دغدغه او و نوجوان‌های اطراف او را می‌بینم و احساس می‌کنم ما، به عنوان کسانی که در عرصه هنر در حال تلاش کردن هستیم؛ خیلی بدهکار هستیم به جامعه نوجوان و کودک‌مان. یکی از کارهایی که به نظرم می‌توانیم برای این نسل انجام دهیم، افزایش کیفیت بازی‌های ویدئویی و پویانمایی‌ها به لحاظ بصری است تا بتوانیم راه نفوذ خود را برای اترگذاری پیدا کنیم.

۵ چه چیزی الهام بخش شما برای ساخت پویانمایی افسانه سپهر بود؟

باید خدمت شما بگویم که امید، در سخت‌ترین لحظه‌های زندگی به شما کمک می‌کند. امید داشتن به موفقیت، پیروزی و داشتن آینده و فردایی بهتر و حفظ کانون خانواده جزو عناصر الهام بخش برای تولید چنین پویانمایی برای ما به شمار می‌رود.

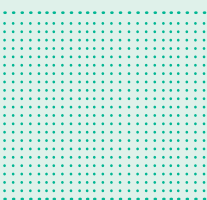
۶ چالش‌های اصلی در فرآیند تولید این پویانمایی‌ها چه بود و چگونه با آنها مواجه شدید؟

مهم‌ترین چالش برای ساخت پویانمایی در کشور مادر حقیقت زیرساخت به حساب می‌آید. منابع مالی برای تولید اثر به علاوه چالش‌هایی برای نگارش فیلمنامه و طراحی یک قصه و تنظیم هدفی که داریم، بخشی از چالش‌های مادر ساخت این مجموعه بود و ما در نهایت با تمام تلاش‌ها سعی کردیم این موارد را حل و رفع کنیم تا در نهایت نتیجه‌اش اثری شد که مخاطبان در جشنواره تماشا کردند.

۷ آیا در اتاق فکر، از کودک و نوجوان‌ها استفاده شد؟

این‌که در اتاق فکر تولید پویانمایی‌ها، از کودک و نوجوان استفاده شده؛ به آن صورتی که فکر می‌کنید، نه. اما در موقع طراحی و ایده‌پردازی و نوشتن داستان و قصه، ذائقه کودک و نوجوان مدنظر ما بود. به این دلیل که خود من سال‌هاست در حوزه پویانمایی و بازی کودک و نوجوان در حال فعالیت هستم و در طول این سال‌ها با نوجوانان زیادی با ذائقه‌های متفاوتی روبه‌رو بوده‌ام، به همین سبب ذائقه آنها را می‌دانستیم.

اگر بخواهم به سوابق کاری خودمان اشاره کنم، می‌توانم از پویانمایی‌های کوتاه دیگر، فیلم و سریال‌های مختلفی که بیشتر آنها در جشنواره نیز حضور داشت نام ببرم. ولی شاید جالب باشد که تجربه من و تیم در تولید بازی بیشتر از دنیای پویانمایی است. بعد از این‌که این پویانمایی به تولید نهایی رسید، به روال کار خودم چند اکران خصوصی و ویژه برای دانش‌آموزان و



برای طراحی هیولاها در

پویانمایی، سعی کردیم

کاراکترها را شبیه کسانی

کنیم که برای کودکان ما

غریبه نیستند و برای فهم

بهتر فضای داستان، از

شخصیت‌هایی استفاده

کنیم که کودکان در

بازی‌های کامپیوتری آنها را

می‌بینند

نوجوانان گذاشتم تا نظر برخی از آنها را درباره پویانمایی ببینم. فکر می‌کنم ناظر به مخاطبان مان سعی کردیم برخی از فضاهای قصه را عوض کردیم و آن را به جشنواره رساندیم. همین الان من به عنوان تهیه‌کننده، چند پژوهشگر به میان مردم و نوجوانان فرستادم تا نظرات آنها نیز ثبت و ضبط شود.

۴ نقش خانواده و ایستادگی در برابر ظلم در داستان پویانمایی چگونه به تصویر کشیده شده است؟

باز هم می‌گویم خانواده خیلی مهم است. فارغ از مشکلات و تمام مواردی که در جامعه به وجود می‌آید، بچه‌ها این را باید بدانند که مهم‌ترین رکن اساسی در جامعه ما، خانواده و حفظ کانون خانواده است. برای نجات این مورد قهرمان قصه ما هرکاری از دستش بر می‌آید انجام می‌دهد و همواره تلاش می‌کند.

ایستادگی در برابر ظلم تلاش شد که با نمادگذاری‌هایی که احتیاج به توضیح مفصلی دارد؛ در پویانمایی گنجانده شود.

۵ آیا برای طراحی هیولاها و موجودات فانتزی در پویانمایی از منابع با داستان‌های خاصی الهام گرفته‌اید؟

برای طراحی هیولاها و موجودات فانتزی در پویانمایی، ماسعی کردیم کاراکترها را شبیه کسانی کنیم که برای کودکان ما غریبه نیستند. معمولاً سعی کردیم برای فهم بهتر فضای داستان، از شخصیت‌هایی استفاده کنیم که کودکان در بازی‌های کامپیوتری آنها را می‌بینند و همان‌طور که گفتیم با آنها غریبه نیستند. براساس مشورت‌هایی که باتیم کارگردانی شد، تصمیم بر این شد که ما از این نمادها استفاده کنیم.

۶ چگونه توانستید توازن بین ژانرهای فانتزی، ماجراجویی، کمدی و خانوادگی را در این پویانمایی حفظ کنید؟

توازن این ژانرها بخشی متعلق و به عهده نویسنده و نویسندگان این مجموعه سپرده شده بود. در این اثر سعی کردیم بچه‌ها با خانواده بنشینند و این پویانمایی را تماشا کنند تا آن پیام‌هایی که مد نظر ماست به بچه‌ها و خانواده‌ها منتقل شود.

در حقیقت گنجاندن این همه ژانر کار ساده‌ای نیست و ماسعی کردیم با هر تکنیکی این کار را انجام دهیم. باید از خلاقیت کاظم سیاحی و لقمانیان و استاد منانی نیز نام ببرم که خیلی در این کار به ما کمک کردند.

۷ همکاری با عماد رحمانی و مهرداد محرابی چگونه بود

و چه تجربیاتی از این همکاری به دست

آوردید؟

همکاری با

عماد رحمانی

تقریباً بیش از

یک دهه است و در

طول پروژه‌های مختلف

با یکدیگر آشنا هستیم و این

همکاری با اضافه شدن مهرداد

محرابی بسیار بهتر شده و روز به روز

به تجربه ما افزوده می‌شود.

قطعاً مسیری که داریم ادامه می‌دهیم، به سمت

موفقیت و رشد بهتر حرکت می‌کند و تجربه‌های

بسیار خوبی به دست آورده‌ایم تا در آثار بعدی

