



گفت‌وگوی «جوان» با لیلا میرهادی، مدیر و کارشناس پیشکسوت عرصه پویانمایی

رویکرد کانون به تولید پویانمایی جشنواره‌ای نیست

گفت‌وگو
جواد معمری

پویانمایی اگرچه هنوز به تبعیت از سینمای ایران تبدیل به یک صنعت نشده است اما نمی‌توان پیشرفت‌های آن را کتمان کرد. اسکار بهترین انیمیشن کوتاه برای یک فیلم پویانمایی از ایران که از تولیدات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است، باعث شد با یکی از مدیران و کارشناسان پیشکسوت این مرکز گفت‌وگو کنیم. لیلا میرهادی در مقطعی مدیر بخش تولیدات سینمایی کانون را بر عهده داشته و سال‌ها به عنوان کارشناس پویانمایی به فعالیت پرداخته است. وی هم‌اکنون کارشناس بخش فیلمنامه کانون است. اینکه تولیدات پویانمایی این مرکز تا چه اندازه در ارتباط گیری با مخاطب هدف یعنی کودکان و نوجوان موفق بوده از اصلی‌ترین بخش‌های این گفت‌وگو است.

پویانمایی «در سایه سرو» اسکار بهترین پویانمایی کوتاه را در آخرین دوره این رویداد سینمایی به خود اختصاص داد. پویانمایی در کشور ما طی یک دهه اخیر از رشد کمی و کیفی خوبی بهره‌مند بوده است، اما در سایه سرو به نظر می‌رسد شاخص‌های متفاوتی را شامل می‌شود. به طور کلی نظر تان درباره این اثر چیست؟

ما به فیلم‌ها از دو منظر نگاه می‌کنیم؛ یکی از نظر محتوا و یکی هم ساختار. محتوا زمانی می‌تواند در انتقال پیام به موفقیت برسد و با مخاطب خود ارتباط بگیرد که با ساختار همسو باشد. در واقع هم ساختار دراماتیک فیلمنامه در این فرایند نقش ویژه‌ای دارد و هم نگاهی که فیلم بر اساس آن ساخته می‌شود. به نظر می‌رسد فیلمساز توانسته است حس و حال ارتباط یک پدر و دختر را به خوبی در یک انیمیشن بی‌کلام انتقال دهد. البته برخی جاها این حالت‌های روحی با عصبی که پدر دچار آن می‌شود و آن ترومایی که معلوم است از حادثه جنگ به دوش می‌کشد را دختر هم با آن زندگی کرده و از پس آن برآمده است. چون در حال مراقبت از پدر خود است و برای او دل می‌سوزاند، یعنی ما شاهد مهر، علاقه و دلسوزی دختر برای پدر هستیم و این خیلی ملموس است. این را مادر زندگی واقعی هم می‌بینیم که کسی در حال مراقبت از یک بیمار است و درد خود را فراموش می‌کند، این البته در رابطه دختر مادری قوی‌تر است. من خودم در آثارم عنصر مادر برایم خیلی محوری است. دختر سعی می‌کند به رغم همه سختی‌ها حالش خوب باشد و این حال خوب را سعی می‌کند به پدرش هم منتقل کند.

گفته می‌شود تکنیک دوبعدی که در تولید این انیمیشن به کار رفته تکنیک سختی است و دشواری‌های خاص خود را دارد. نظر شما چیست؟
تکنیک دوبعدی را نمی‌شود بگوئید سخت یا آسان است. تکنیک‌ها بر اساس موضوعی که انتخاب می‌شوند به کار گرفته می‌شوند. وقتی ما موضوعی خیلی فانتزی داریم، مثل انیمیشن‌های سرگرم‌کننده‌ای که برای بچه‌ها ساخته می‌شوند، بیشتر از تکنیک‌های سه‌بعدی استفاده می‌شود که ورود به آسمان و فضا و پویایی کاراکترها و تخیل صرف را که مبتنی بر بازی بچه‌ها ساخته می‌شوند، این تکنیک برای ما بیشتر میسر می‌کند. فیلم‌هایی که حس است و انیمیشن بدون کلام و با فضا سازی و شخصیت‌سازی یا پس‌زمینه و انتخاب رنگ توانایی‌ها و کات‌ها و ریتمی که فیلمساز انتخاب می‌کند، سعی می‌کند حس و حال را به بیننده انتقال دهد. شاید اگر این موضوع به شکل یک فیلم معمولی با حضور بازیگران واقعی ساخته می‌شد، به این زیبایی

نمی‌شد مخاطب را درگیر حس و حال کنیم. تکنیک دوبعدی به نظر من بسیار تکنیک لطیفی است. در واقع شخصیت‌پردازی‌های این دو پرسوناژ پدر و دختر بسیار ساده است و با چند خط رقم خورده است. البته من به عنوان یک انیمیشن‌ساز فکر می‌کنم تأکید روی ویژگی‌های صورت شخصیت پدر می‌توانست نباشد یا کم‌رنگ‌تر باشد. ما کلاً بدن شخصیت‌ها را هم به شکل خطوط می‌بینیم، اما کلاً استفاده از خطوط ساده در شخصیت‌پردازی و استفاده از خطوط دوبعدی نیاز ما را به پرسپکتیو و عمق تصویر

در پویانمایی «در سایه سرو» قرار است نشان داده شود که حال پدر خوب نیست و این به نظر من می‌توانست قدری ملایم‌تر نشان داده شود؛ شرايطی که سبب می‌شود دختر با تأکید روی پخش و پلا شدن وسایل خانه از خانه قهر کند. می‌خواهم بگویم که رابطه دختر و پدر در عالم هستی اصولاً رابطه پیچیده و عمیقی است. و با رابطه مادر و دختر متفاوت است. اینچا اما دختر ناامید می‌شود که قهر از خانه را انتخاب می‌کند



کاهش می‌دهد و دیگر نیازی نیست ما جزئیات صحنه را ببینیم و مطلع شویم و کمک می‌کند مخاطب بسیاری از جزئیاتی را که دوست دارد خودش در ذهن خودش خلق کند.

بوست می‌رسد این اثر پویانمایی بسیاری از نشانه‌های محلی و بومی را به شکلی ظریف نشان می‌دهد.

بله و آن کات‌هایی که به گذشته می‌خورد به خوبی نشان می‌دهد این پدر و دختر سال‌های پس از جنگ را سپری می‌کنند. ما فیلم‌های دیگری هم در کانون داشتیم مثل شگول و منگول که بسیار جویز جهانی می‌گرفت و دوبعدی و حسی ساخته شده بود و سادگی فرم در آنها مخاطب را درگیر می‌کرد و یک حس محسوب می‌شد. در واقع کانون یکی از سردمداران تکنیک دوبعدی در جهان شده بود که با خطوط و طراحی ساده مفاهیم انسانی عمیق را به مخاطب انتقال می‌داد. ویژگی این کارها این است که کلام ندارند و صحنه و شخصیت‌پردازی داستان را جلو می‌برد. در فیلم ما با نگاه آن ماهی وارد داستان می‌شویم که از تنگ آب روی زمین می‌افتد و از حیات خود جدا می‌شود و صدای موج آرام دریا را داریم. برای نشان دادن فشارهای عصبی پدر که ناشی از جراحات جنگ است، المان‌ها و نشانه‌های خوبی استفاده شده. در واقع از عناصر صحنه بهترین استفاده انجام شده است. آینه، شیشه، تنگ و آب و البته برخی جاها اغراق‌هایی هم به چشم می‌خورد. به نظر من اگر آنجایی که پدر خیلی درگیر بیماری است تبدیل می‌شد، بهتر بود آنجا که برای مثال دختر می‌خواهد به او دارو بدهد، شاید زیادی فضا دچار شخونت می‌شود. قرار است نشان داده شود که حال پدر خوب نیست و این به نظر من می‌توانست قدری ملایم‌تر نشان داده شود؛ شرايطی که سبب می‌شود دختر با تأکید روی پخش و پلا شدن وسایل خانه از خانه قهر کند. می‌خواهم بگویم که رابطه دختر و پدر در عالم هستی اصولاً رابطه پیچیده و عمیقی است و با رابطه مادر و دختر متفاوت است. اینچا اما دختر ناامید می‌شود که قهر از خانه را انتخاب می‌کند. ما اینجا خوشبختانه با یک پدر بد مواجه نیستیم اما با پدری مواجهیم که برخی مواقع حالش بد می‌شود و این دست خودش هم نیست و ناشی از یک جراحی است که به شکلی بیرونی برای او اتفاق افتاده است. به نظر من ماهی و تنگ کافی بود و حس را منتقل می‌کرد. زبیرترین انیمیشن این شعر را برای من تداعی می‌کرد که من خود به چشم پدر را به دنبال خود می‌کشیدم و حتی یک آهی هم می‌کشیدم. برای من این صحنه خیلی خوب بود و فکر می‌کنم با فرهنگ ما و آن رابطه‌های خانوادگی‌مان خیلی نزدیک بود. اما اینکه دختر انگار به بن‌بست رسیده از اینکه حال پدرش را خوب کند را نمی‌پسندیم. به نظر من مخاطب ترجیح می‌دهد دختر راهی پیدا کند برای ادامه، نه اینکه خسته شود و رها کند. این البته یک حس و حال شخصی است و فکر می‌کنم در اغلب مخاطبان می‌تواند حسی مشترک باشد.

در این اثر پویانمایی دو کاراکتر انسانی بیشتر نداریم، اگر نهنگ را کنار بگذاریم. فکر نمی‌کنید کاراکترهای انسانی بیشتری داشتیم بهتر نبود؟
فکر نمی‌کنم، وقتی ما شخصیت‌های دیگری را وارد کنیم، مجبوریم قصه‌پردازی کنیم و به زمان بیشتری نیاز داریم.

به نظر من مخاطب پدر آسیب دیده است، نمی‌توان این تقسیم‌بندی را انجام داد. اگر در شرایط عادی بود، شاید می‌شد چنین نظری داشت.
استفاده از رایانه در این سبک از انیمیشن‌سازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟
من همیشه به بچه‌هایی که علاقه به کار پویانمایی دارند می‌گویم که فکر نکنید رایانه ناچی شماست. رایانه به سرعت و دقت کار کمک می‌کند، اما در «در سایه سرو» سادگی کار فدای تکنیک و رایانه نشده است.

ما به فیلم‌ها از دو منظر نگاه می‌کنیم؛ یکی از نظر محتوا و یکی هم ساختار. محتوا زمانی می‌تواند در انتقال پیام به موفقیت برسد و با مخاطب خود ارتباط بگیرد که با ساختار همسو باشد. در واقع هم ساختار دراماتیک فیلمنامه در این فرایند نقش ویژه‌ای دارد و هم نگاهی که فیلم بر اساس آن ساخته می‌شود

برای مثال مادر را در یک قاب عکسی می‌دیدیم یا کاراکترهای دیگر را صرفاً در پس‌زمینه مشاهده می‌کردیم نه اینکه خیلی جلو بیایند تا مجبور باشیم آنها را خیلی جدی وارد قصه کنیم.

به نظر من قدرت اینها را کم می‌کرد، حتی در قاب عکس روی دیوار ما فقط پدر را می‌بینیم، البته ما پرنده‌ها را هم داریم به عنوان یکی از عناصر خیلی قوی صحنه که من خیلی نقش آنها را دوست داشتم. وقتی حال پدر خوب است پرنده‌ها، آب دریا و درخت همه حضوری زنده دارند و انگار خوشحالند. دختر خانه را جارو می‌کند، پدر قایق را رنگ و رادیو را روشن می‌کند و خیلی خوب است که رادیو پارازیتی است و خیلی صدا به زور از آن درمی‌آید و حال پدر به آرامی در حال شدن است، البته حال پدر در رفت و آمد است. دوباره وقتی می‌بیند نمی‌تواند نهنگ را نجات دهد، حالش بد می‌شود. یک ذره سختی و ناامیدی می‌تواند دوباره او را به حالت‌های عصبی برگرداند. من عزیزانی را که دچار آسیب‌های روحی ناشی از جنگ شده‌اند از نزدیک دیده‌ام، آنها در عالم خودشان حال‌شان بد می‌شود. تلاش برای نجات نهنگ هم روی حال پدر تأثیر مثبت دارد اما من فکر می‌کنم کارهایی که دختر برای نجات او انجام می‌دهد، مؤثرتر است؛ رفتن زیر آب و خالی کردن فضایی که سبب شود آب بیشتری به نهنگ برسد.
فکر نمی‌کنید تقابلی میان پدر و دختر وجود دارد؟
انگار قرار بوده دختر مثبت باشد و پدر زیر سایه شخصیت دختر قرار گیرد.

به نظر من مخاطب پدر آسیب دیده است، نمی‌توان این تقسیم‌بندی را انجام داد. اگر در شرایط عادی بود، شاید می‌شد چنین نظری داشت.
استفاده از رایانه در این سبک از انیمیشن‌سازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟
من همیشه به بچه‌هایی که علاقه به کار پویانمایی دارند می‌گویم که فکر نکنید رایانه ناچی شماست. رایانه به سرعت و دقت کار کمک می‌کند، اما در «در سایه سرو» سادگی کار فدای تکنیک و رایانه نشده است.

کننده خیلی مثبتی است که در این اثر دیده می‌شود، استفاده خیلی خوب از اقلیم و جغرافیا است. این در رنگ‌بندی کار هم خیلی خوب خود را نشان می‌دهد. از رنگ‌های زنده و شاد استفاده شده است. آب دریا و آسمان خوش‌رنگ هستند. فضا سازی محیط و اقلیم اغلب آرام‌بخش است.
بله حتی موجودات زنده و محیط زیست خیلی زنده و پویاست.

پرنده‌ها، نهنگ، دریا و ساحل انگار همه جان دارند و حرف می‌زنند. نهنگ هم پهنه‌ای است برای اینکه آن حرف‌های وجودی پیرمرد روشن شود. به نظر من تکنیک و ساختار کار خیلی کمک کرده است. من مدام دنبال این بودم که ببینم کجاها ساختار از فیلمنامه جدا شده و می‌بدم که مدام باهم تطابق دارند. برخی جاها می‌توانست دچار این آسیب شود که المان‌های گل درشتی ببینیم اما خوشبختانه این اتفاق نیفتاده است. من فکر می‌کنم خیلی از تصاویر در ذهن مخاطب ساخته می‌شود. فیلم‌های موفق همه چیز را نشان نمی‌دهند. من دوسه بار گشتم ببینیم، آن چیزی که حس کردم را دقیقاً در فیلم مشاهده کردم و دیدم که نه اینطور نیست و آنجایی که دختر به زیر آب می‌رود و قصد دارد نهنگ را نجات دهد، چقدر سورئال کار شده است.

چقدر این اثر پویانمایی را مناسب کودک می‌دانید؟
من اولین ویژگی‌ای که در فیلمنامه‌ها به دلیل مسئولیتی که بر عهده دارم مورد توجه قرار می‌دهم، این است که ببینم چه اندازه از منظر کودک است. به نظر من این انیمیشن اصلاً مخاطب کودک را با خود ندارد و بهتر است بگویم اصلاً مناسب کودک نیست. برای مثال خیلی مهم است که مخاطب بتواند کاراکتر پدر آسیب‌دیده جنگ است و این چیزی نیست که کودک از آن مطلع شود. در واقع یکسری اطلاعات پیش‌زمینه‌ای برای تماشاگران این اثر لازم است. فضا سازی فانتزی در کار کودک اهمیت زیادی دارد که این اثر به آن سمت نرفته است. حتی شخصیت دختر هم در سن و سال کودک نیست و بزرگسال است. دختر در واقع نقشی مادرانه ایفا می‌کند و این حس را خیلی خوب انتقال می‌دهد. برای نجات نهنگ همان قدر تلاش می‌کند که برای پسر ما می‌گذارد. این ایثار و از خودگذشتگی زن و مادر را خیلی خوب تداعی می‌کند. در عین حال که می‌دانیم دختر از دواج نکرده و مجرد است. الان شاهد رجعتی در کانون پرورش فکری کودکان هستیم که بچه‌ها به سمت کارهایی می‌روند که عامل دست در آنها جایگاه خود را دارد و رایانه‌ها عامل اصلی نیستند. در واقع کار بار رایانه دیگر محور فعالیت‌ها نیست و فکر می‌کنم این خیلی اتفاق خوبی است. بچه‌ها در مقطع نوجوانی ریتیم‌های تند، فضاهای هیجانی، رنگ‌بندی اغراق‌آمیز و پرهیجان را ترجیح می‌دهند و با روحیه‌شان بیشتر جور است.

به نظر من می‌رسد همچنان نگاه و رویکردی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان وجود دارد که اصلاتی ذاتی برای جویز جشنواره‌ای قائل است. در هر صورت انتظار می‌رود ارتباط گرفتن با بدنه قشر کودک و مخاطب عام در اولویت باشد و برخی آثار از جمله همین اثر پویانمایی «در سایه سرو» بیشتر مخاطب خاص دارد. در همین جشنواره اسکار این دوره ما شاهد بودیم که پویانمایی «درون و بیرون ۲» اسکار گرفت؛ اثری کاملاً فانتزی که کودک را به جهان دورنی خود می‌کشد و تسخیر می‌کند. کار خوبی هم است. به نظر من برای ارتباط با مخاطب عام از سوی آثار آمریکایی در اولویت است اما هنوز در کشور ما اهمیت آن دست‌کم گرفته می‌شود. فکر نمی‌کنید این موضوع یک آسیب محسوب می‌شود؟
به نظر من نگاه در کانون غلبه ندارد. من خودم به عنوان یک فیلمساز نگاه می‌کنم ببینیم چقدر مخاطب با کار من از ارتباط می‌گیرد، البته داوران هم جزو مخاطبان هستند. با این حال من هم معتقدم نیاز است دامنه وسیع‌تری از مخاطب در تولیدات کانون مورد توجه قرار گیرد. متأسفانه در دنیای واقعی هم ارتباط جهان بزرگسال با کودک قدری دچار اختلال شده و به تبع آن بین هنرمند و مخاطب هم فاصله افتاده است.