

درباره جشنواره انیمیشن هیروشیما

بیدارگری

رویاها چه رنگی هستند؟ زرد، آبی، قرمز، بنفش؟ خطوط در خواب‌هایمان چگونه است؛ منحنی، تیز و بریده، خشک و تکه‌تکه‌شده؟ رویاهایمان کودکانه است با رنگ و بویی از کودکی فراموش‌شده و از دست‌رفته یا آمیخته با فشارها و استرس‌های امروزی؟ شاید اگر لحظه‌ای و روزی در میان این همه هیاهو تنها آبی به خود بیاییم، متوجه می‌شویم که چقدر وقت است رویاپردازی نکرده‌ایم و خبری از تخیل آن روزهای کودکی نیست. در میان این همه از تفکرات روزمره با دنیایی که در کودکی می‌ساختیم، بدرود گفتیم؛ دنیایی که از یک دیوار کوچک با ذهن کودکانه می‌شد کوه ساخت. با یک جوی آب دریایی راه انداخت و ملوان آن شد. از آدم‌هایی که زشت بودند، دوری کنیم چون از آنها می‌ترسیدیم و در ذهن‌مان از آنها هیولاهای بی‌شاخ و دمی می‌ساختیم. قهرمان‌های زندگی‌مان را به همین راحتی از مادر، پدر، خواهر و برادر و عمه و عمو انتخاب و زندگی کنیم. سال‌هاست آتشفشان خیال فوران نمی‌کند. گدازه‌هایش منجر به خلاقیت نمی‌شود. انیمیشن فرصتی است برای بازگشتن به دنیای زیبای تخیل. انیمیشن با وجه بیرونی خود که شمایی از اغراق و عناصر غیرممکن است، ما را به دنیای تصویرسازی می‌برد. انیمیشن قلقلکی است برای وجود انسان تا در این عصر که با پیشرفت همه‌جانبه تکنولوژی مجالی برای سیر کردن در دیگر دنیاها نیست، قوه تخیل تقویت شود. گاه شاید از خود برسیم دلیل دیدن یکسری انیمیشن‌ها از سوی ما (بزرگسالان) چیست؟ دلیل دیدن یک قصه کودکانه با اوج و گره‌های ساده و مطلق به کودکی از چه بابت است؟ چه علاقه‌ای در پس وجود ما برای نمایش یک قصه کودکانه است؟

بحث درباره انیمیشن‌هایی است که مستقیماً به بحث کودک می‌پردازد. قهرمانان کودک هستند. فضا از منظر یک کودک روایت می‌شود اما در نهایت متوجه می‌شویم مقصود کارگردان در نهایت نشانه رفتن نسل بزرگسال است؛ القای مفاهیم و انتقال پیام‌ها به بزرگسالان.

اگر دقت کنیم هنگامی ما پلی با این گونه آثار می‌زنیم که در بن‌مایه و لایه‌های زیرین متن و اثر با تم‌هایی روبه‌رو شویم که حس همذات‌پنداری را در ما برانگیزد و همچنین برخاسته از نفوس جامعه باشد.

به طور مثال انیمیشن شیرشاه با تمی جاذب از بعد از آن به دنبال فرمی برای طراحی فضاها بودم که بر اساس طرح‌های طراح محبوب به نام سیون نیپوس بود. بعد ساخت فیگور شخصیت‌ها بعد طراحی بک‌گراند و نقاشی‌های انیمیشن. زمانی که این کارها را می‌کردم تنها بودم. این زمان راحت‌ترین بخش کار بود و آرامش بیشتری داشتم. اما زمانی که شروع به فیلمبرداری کردم یکی از دوستانم از استونی به کمک آمد. ترین ساراپیک یک انیماتور استونیایی است که سه ماه در انیمه کردن به من کمک کرد. چند ماهی هم برای تعطیلات تابستان به سفر رفتم که مارال چارپوا از ترکمنستان برای انجام کارها به جای من کار کرد. اواخر تولید فیلم هم یک آهنگساز، صداگذار و تدوینگر برای فیلم به کار گزفتم. من فکر نمی‌کنم که زمان بسیار زیادی برده باشد. البته در مقایسه با کمپانی‌های بزرگ انیمیشن که در آنها هزاران نفر کار می‌کنند.

– **توصیف شما از یک انیمیشن خوب چیست؟**
من دوست دارم هنگام دیدن یک فیلم انیمیشن یک چیزی را احساس کنم. دوست دارم هنگام تماشای فیلم مو به تنم سیخ شود. دوست دارم چیزهایی عجیب و زیبا ببینم و به شدت جذب شوم. ی‌وقت‌هایی هم فیلم‌هایی را دوست دارم که اصلاً ازشان سر در نمی‌آورم. فیلم‌هایی را ترجیح می‌دهم که بتوانم بارها و بارها آنها را ببینم و خسته نشوم و با هر بار دیدن یک چیز جدیدی درشان کشف کنم یا احساسم نسبت بهشان عوض شود. صداها و موسیقی هم خیلی تأثیر می‌گذار و اهمیت دارد. من دوست دارم فیلمی که می‌بینم خیلی بی‌سر و صدا باشد. شاید به این خاطر که آدم ساکت و کندی هستم. خیلی دوست دارم فیلم را در پرده‌ای عریض ببینم تا بتوانم تصمیم بگیرم که به کجای آن نگاه کنم.

– **مخاطب اصلی شما چه کسانی هستند؛ کودکان یا بزرگسالان؟ به نظر می‌آید فیلم‌هایتان برای کودکان ترسناک باشد.**



در هیاهوی بسیار کمتری نسبت به دیگر جشنواره‌ها، آثار خوبی را به نمایش گذاشت. یکی از این آثار که جایزه اول جشنواره جهانی هیروشیمای را از آن خود کرد، «مرد عصبانی» بود. این انیمیشن ۲۰ دقیقه‌ای اثر کارگردان نروژی آنتیا کیلی بود که با تکنیک کات اوت ساخته شده بود؛ اثری در باب ترس‌های یک کودک، انزوا و گوشه‌گیری او از محیط. استرس‌زا بودن محیط زندگی کودک و عدم امنیتی که احساس می‌کند او را بخلاف محبت مواجه کرده و همه اینها منجر به آن شده است که کودک شخصیت کاملاً دورنی به خود بگیرد و در اصطلاح در سایه شخصیتش زندگی کند. او اسباب‌بازی‌هایش را مونس خود می‌یابد و به واسطه شخصیتش از پرورگرایی کودکانه به درونگرایی نامتناسب با سنش می‌رسد. زندگی‌اش پر از رمز و رازهای غیرحقیقی می‌شود. اسرارآمیز بودن روزهای او آغاز می‌شود و این آغاز بحران یک شخصیت و فرد می‌تواند باشد.

کیلی در واقع سعی برآن دارد تا علاوه بر نشان دادن دنیای مخوف و پر از تخیلات مبهم و م‌گرفته ذهن کودک، به این نکته اشاره کند که در خانواده هرگاه کودکی با نقصانی روبه‌رو شود به طور ناخودآگاه آن را در وجودش به عادت رفتاری تبدیل می‌کند و گاه عامل آشکارکننده این نواض تربیتی، نمودی بیرونی در جامعه خواهد داشت که منجر به فاجعه می‌شود.

کیلی با یک نقد اجتماعی، مرد عصبانی را مورد ملامت قرار می‌دهد. بی‌گمان روی سخن این اثر با شخص بزرگسال است؛ آن دسته از انسان‌هایی که یا مشغول تربیت و بزرگ کردن فرزندان هستند یا در آینده با آن درگیر خواهند شد. این‌گونه انیمیشن سعی بر آن دارد تا با نقتی به مسائل و ضعف‌های اجتماعی و انسانی و سیاسی به نقدی ظریف برسد که کاملاً در مدیوم خود (انیمیشن) جا داشته باشد. نقد به صورت رسالت ژورنالیستی مطرح نشود و در قالب تصاویر و در لایه‌ای سکوت صحنه‌ها در ذهن مخاطب سنستزی را ایجاد کند. سنستزی که منجر به تفاوت دید شود، زمینه‌های تربیتی را اصلاح کند و تغییر دهد؛ نگرشی که شاید اشتباه بوده باشد و با تماشای اثر منتج به بیداری شود.



انیمیشن



◄محمدرضا علیمراد

– **ساخت مرد عصبی هفت سال طول کشید و نتیجه آن ۲۰ دقیقه انیمیشن شد. شما از اینکه هفت سال برای آن وقت گذاشته‌اید راضی هستید؟**

برای اینکه تصحیح کنم باید بگویم این فیلم حدود پنج سال طول کشید. در یکی از همین سال‌ها، در سال ۲۰۰۲ من صاحب سومین فرزندم شدم؛ کسی که پنج سال بعد صدای بوج (Boj) را بازی کرد. من او را به همراه خودم به استودیو می‌بردم و همزمان کار می‌کردم. اما در سال ۲۰۰۷ که آخرین فرزندم را به دنیا آوردم، پسرپچ‌های بود که نمی‌خواستم من انیماتور شوم و برای همین معمولاً مریض بود. آبا خندهٔ بنابراین حدود ۱۰ ماه قبل از اینکه به مهدکودک بروم، من همه کارها را رها کردم. در این مدت بیشتر به بهتر شدن کار فکر می‌کردم. در واقع درون مغزم به کار ادامه دادم. اگر این ۱۰ ماه را جزء زمان تولید فیلم بدانید باید بگویم شش سال ساخت مرد عصبی طول کشید. اما در کل این زمان احساس خوبی داشتم.

– **چرا ساخت این فیلم آنقدر طول کشید؟ آیا به این خاطر است که شما تنها کار می‌کردید و هیچ همکاری نداشتید؟**

بیشتر مواقع من تنها کار می‌کردم. اولین قسمت طراحی استوری‌برد بود. بعد از آن به دنبال فرمی برای طراحی فضاها بودم که بر اساس طرح‌های طراح محبوب به نام سیون نیپوس بود. بعد ساخت فیگور شخصیت‌ها بعد طراحی بک‌گراند و نقاشی‌های انیمیشن. زمانی که این کارها را می‌کردم تنها بودم. این زمان راحت‌ترین بخش کار بود و آرامش بیشتری داشتم. اما زمانی که شروع به فیلمبرداری کردم یکی از دوستانم از استونی به کمک آمد. ترین ساراپیک یک انیماتور استونیایی است که سه ماه در انیمه کردن به من کمک کرد. چند ماهی هم برای تعطیلات تابستان به سفر رفتم که مارال چارپوا از ترکمنستان برای انجام کارها به جای من کار کرد. اواخر تولید فیلم هم یک آهنگساز، صداگذار و تدوینگر برای فیلم به کار گزفتم. من فکر نمی‌کنم که زمان بسیار زیادی برده باشد. البته در مقایسه با کمپانی‌های بزرگ انیمیشن که در آنها هزاران نفر کار می‌کنند.

– **توصیف شما از یک انیمیشن خوب چیست؟**

من دوست دارم هنگام دیدن یک فیلم انیمیشن یک چیزی را احساس کنم. دوست دارم هنگام تماشای فیلم مو به تنم سیخ شود. دوست دارم چیزهایی عجیب و زیبا ببینم و به شدت جذب شوم. ی‌وقت‌هایی هم فیلم‌هایی را دوست دارم که اصلاً ازشان سر در نمی‌آورم. فیلم‌هایی را ترجیح می‌دهم که بتوانم بارها و بارها آنها را ببینم و خسته نشوم و با هر بار دیدن یک چیز جدیدی درشان کشف کنم یا احساسم نسبت بهشان عوض شود. صداها و موسیقی هم خیلی تأثیر می‌گذار و اهمیت دارد. من دوست دارم فیلمی که می‌بینم خیلی بی‌سر و صدا باشد. شاید به این خاطر که آدم ساکت و کندی هستم. خیلی دوست دارم فیلم را در پرده‌ای عریض ببینم تا بتوانم تصمیم بگیرم که به کجای آن نگاه کنم.

– **مخاطب اصلی شما چه کسانی هستند؛ کودکان یا بزرگسالان؟ به نظر می‌آید فیلم‌هایتان برای کودکان ترسناک باشد.**

دوست دارم فیلمی بسازم که برای کودکان باشد که پیام‌هایی برای بزرگسالان دارد. احساس می‌کنم فیلم برای کودکان بسیار زیاد است، مانند خیلی از برنامه‌های تلویزیون که فقط ساخته می‌شود تا کودکان را پای تلویزیون میخکوب کند، بدون هیچ پیام خاصی. پس جواب سوالات‌تان، هم کودکان است، هم بزرگسالان.

– **تاکنون کودکی را دیده‌اید که موقع دیدن فیلم‌تان بترسد؟**

آه بله اما زندگی برای خیلی از کودکان ترسناک است. این فیلم بیشتر برای کودکانی که زندگی‌ای مثل بازیگر اول فیلم دارد ترسناک است. برای آنها خیلی مهم است که کل داستان تعریف شود. آنها تنها نیستند و اجازه دارند درباره وحشت‌های زندگی‌شان صحبت کنند. کودکانی که نمی‌دانند چنین چیزی (وحشت‌های خانگی) وجود دارد خیلی خوش‌شانس هستند و می‌توانند برای زندگی‌شان خوشحال باشند.

– **شما علاقه دارید فیلم‌هایی بسازید که برای کودکان است و در عین حال الهام‌بخش بزرگسالان. خب فکر می‌کنید چه فیلمی این ویژگی را دارد؟**

من تصور می‌کنم این طبیعی باشد که یک

پیش‌تولید

سال پنجم ■ شماره ۱۰۴۹ ■ یکشنبه ۷ شهریور ۱۳۸۹

●

مرد عصبی

●

جشنواره هیروشیما امسال دوره سیزدهم خود را سپری کرد. هیروشیما یکی از معتبرترین جشنواره‌های بین‌المللی انیمیشن است که هر دو سال یک بار برگزار می‌شود و می‌توان آن را با جشنواره‌هایی چون زاگرب، انسی، اتاوا و… مقایسه کرد. تادائوشی آکوبا رئیس جشنواره هیروشیما می‌گوید، عشق و صلح چیزهایی است که با هم روح هیروشیما را به وجود می‌آورند. برگزارکننده این جشنواره انجمن انیمیشن آسیفا است. میل به تداوم صلح جهانی هدف اصلی آسیفاست. انجمن بین‌المللی آسیفا به وجود آمده برای کمک به هم‌بستگی صلح‌آمیز به وسیله انیمیشن. نوعی ارتباط که فراتر از مرزهای ملیتی و زبانی است. این موضوع به خاطر اتفاقات فرهنگی مختلفی است که در هیروشیما رده دارد است. امیدواریم گردهمایی هنرمندان در هیروشیما مفهومی

عمیق از بمب اتمی هیروشیما را معرفی کند و الهام‌بخش کارهای آینده باشد تا شعار جشنواره یعنی «عشق و صلح» روزی پایدار شود. جشنواره امسال بیست و پنجمین سالگرد خود را با برنامه‌های ویژه‌ای از جمله پنجاهمین سالگرد تاسیس آسیفا، بزرگداشت راتول سرره و کیهاچيرو کاواموتو و… سپری کرد. همچنین این جشنواره بخشی را برای فیلم‌های دانشجویی و بخشی را به فیلم‌های صلح اختصاص داد. هیات داوران هیروشیما ۲۰۱۰ را آنسری کولو، زریک ون دیک، الکسی الکسیو، ویوین هالاس و سیچی‌هایاچی تشکیل دادند. فیلم برگزیده جشنواره یک انیمیشن ۲۰دقیقه‌ای است محصول کشور نروژ. آنتیا کیلی کارگردان مرد عصبی توانست به آرزوی ۲۲ساله خود برسد و بالاخره جایزه جشنواره هیروشما را به دست آورد. مرد عصبی

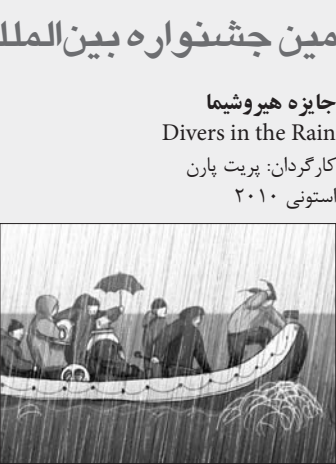


فیلم‌های راه‌یافته به جشنواره امسال چگونه بودند؟ فیلمی بود که برای شما الهام‌بخش باشد و روی شما تأثیر بگذارد؟

بله، ۲۲ سال بود که من در آرزوی صود به این جشنواره بودم. بسیار خوشحال شدم که فیلم پذیرفته شد و امکاناتی برای شرکت من در این جشنواره فراهم شد. فیلم‌های بسیاری روی من تأثیر گذاشت. بعضی‌ها به خاطر داستان‌شان و بعضی‌ها به خاطر حس و حال‌شان. بعضی به خاطر گرافیک و بعضی به خاطر صحنه‌پردازی. و بعضی دیگر به خاطر طنز داستان.

– **و برای آخرین سوال، فکر می‌کنید فیلم شما تا چه حد روی دیگران تأثیر گذاشته است؟**
من پاسخ‌های بسیاری در ارتباط با فیلم دریافت کردم. بعضی‌ها درباره عصبانیت پدرشان یا من صحبت کردند. من دوست دارم فیلمی قوی بسازم با نگاهی زیبایی‌شناسی و در مورد موضوعات مختلف. وحشت‌های خانگی، هم برای کودکان، هم برای بزرگسالان. هدف و آرزوی من این است که کمک کنم به شکسته شدن سکوت‌ها برای افراد در مورد ترس‌ها و وحشت‌هایی که در خانه و رازها در وجود می‌آید. دوست دارم فیلمم هم آموزش دهد و هم درمان کند. اما در عین حال فیلمی هنری و مستقل باشد که خیلی راحت قابل دسترس باشد. خیلی از مردم ممکن است به دیدن یک فیلم درباره وحشت‌های خانگی نزنود. اما اگر این فیلم در جشنواره‌ها پخش شود قطعاً بیننده خواهد داشت.

●



جایزه منتخب هیات داوران بین الملل
Lost and Found
کارگردان: فیلیپ هانت
انگلستان ۲۰۰۸

جایزه ویژه تماشاگران
The Employment
کارگردان: دوناتو سانتیاگو بو گراسو
آرژانتین ۲۰۰۸

جایزه رنزو کینوشیتا
Video game a loop experiment
کارگردان: دوناتو سانتسون
ایتالیا ۲۰۰۹

جایزه هیروشیما
Divers in the Rain
کارگردان: پریت پارن
استونی ۲۰۱۰

جایزه اصلی جشنواره
Angry Man
کارگردان: آنتیا کیلی
نروژ ۲۰۰۹