

# آرامش توفانی



محمد رضا در کام درباره رخ‌خاشگری منقل، پیامدها و روش‌های مواجهه با آن می‌گوید

۱۰

# با جیغ و دست و هوراای خالی برنامه کودک ساخته نمی‌شود

گفت‌وگو با الهه رضایی، مجری نام‌آشنا و با سابقه برنامه‌های کودک و نوجوان



۱۲



# تیم ۹۶ را باید در موزه بگذاریم

با نادر فرهادشیران، مربی سابق تیم ملی و دستیاری همیشگی محمد مالپلی کهن

۱۳

# زوتوپیا



انیمیشن «زوتوپیا» یک نماد کامل از اعتماد به نفس، نترسیدن از شکست و داشتن جرأت و شجاعت است. همین ویژگی‌ها باعث شده است که این انیمیشن فوق‌العاده در رتبه یک لیست بهترین انیمیشن‌های انگیزشی برای دروس خواندن قرار بگیرد. با نمایش‌های این انیمیشن دید بهتر و قوی‌تری به توانایی‌های خود خواهید داشت که همین تغییر به یک قدم در مسیر موفقیت‌تان تبدیل خواهد شد.



# روح



انیمیشن «روح»، یکی از زیباترین و پرمعناترین انیمیشن‌هایی است که پیدا کردن پاسخ‌ها سوالات بنیادی زندگی را هدف قرار داده است. آیا تا به حال به دلیل زندگی خود فکر کرده‌اید؟ سوالاتی در مورد نحوه تشکیل شخصیت و اخلاق خود داشته‌اید؟ همه ما زمانی به اینها فکر کرده‌ایم. صداگذاری‌ها، کیفیت بالای صحنه‌های انیمیشن و ویژگی‌های ظاهری شخصیت‌ها باعث خلق یک اثر ممتاز شده است.



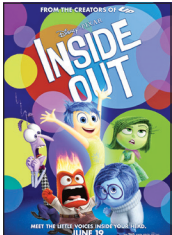
# فرار مرغی



«فرار مرغی» یکی از جذاب‌ترین و بهترین انیمیشن‌های انگیزشی است که دیدن آن باعث می‌شود که بهتر متوجه راه‌های رهایی از مشکلات خود شوید. معنای این انیمیشن زیبا باعث می‌شود که به‌اندازه کارگذارنده و با قدم‌هایی هر چند گاه برای حل مشکلات زندگی شما تلاش کنید. این انیمیشن برای شماست اگر شرایط غایب‌تان برایتان یکنواخت شده و انگیزه و جسارتی برای تغییر آن ندارید.



# درون و بیرون



همانطور که از نام این انیمیشن مشخص است، «درون و بیرون» داستان از تباطؤ و ضعف شخصیت‌های انیمیشن پیچیدگی‌های ذهنی انسان را با زبانی هر چه نام تر به تصویر کشیده است. از نتایج آرزو شدن این انیمیشن می‌توان به اهمیت خانواده، تأثیر کمتر ذهنی، مفید بودن تمام احساسات و تلاش برای در کنترل داشتن هیجانات اشاره کرد.



# لوکا



یکی از موفق‌ترین انیمیشن‌های انگیزشی و امیدبخش، «لوکا» است. محتوای متنی و تصویری این انیمیشن اقتدر قدرتمند است که لذت بردن از دنیای ما را محدود نمی‌کند. تلاش‌های او برای رسیدن به خواسته‌هایش و در کنار آن به دوستی با یک ماهی ماهی که با او دوستی می‌کند و با لباس و برخورد مناسب، هیچ تفاوتی با انسان‌های دیگر ندارد. اما لوکا از محدودیت‌هایی که به زندگی او تحمیل شده خسته است و قصد ندارد رویاپوشی را در یک دایره محدود از زندگی تکراری حبس کند. تلاش‌های او برای رسیدن به خواسته‌هایش و در کنار آن به دوستی با یک ماهی ماهی که با او دوستی می‌کند و با لباس و برخورد مناسب، هیچ تفاوتی با انسان‌های دیگر ندارد. اما لوکا از محدودیت‌هایی که به زندگی او تحمیل شده خسته است و قصد ندارد رویاپوشی را در یک دایره محدود از زندگی تکراری حبس کند. تلاش‌های او برای رسیدن به خواسته‌هایش و در کنار آن به دوستی با یک ماهی ماهی که با او دوستی می‌کند و با لباس و برخورد مناسب، هیچ تفاوتی با انسان‌های دیگر ندارد. اما لوکا از محدودیت‌هایی که به زندگی او تحمیل شده خسته است و قصد ندارد رویاپوشی را در یک دایره محدود از زندگی تکراری حبس کند.

# همیشه یک روز هدفم



# لوپتو؛ انیمیشن «امید»

انیمیشن لوپتو این روزها در حال اکران است و به فروش میلیاریدی رسیده است



نیلوفر فاطمی

در گویش کرمانی، «لوپتو» به اسباب‌بازی‌ها و عروسک‌های دست‌ساز گفته می‌شود که قدیم‌ها، مادرها برای فرزندان خود درست می‌کردند. در گفت‌وگو با عباس عسکری، کارگردان لوپتو هم، نخستین نکته‌ای که توجه را جلب می‌کند لچه شیرین کرمانی است. این روزها انیمیشن لوپتو که حاصل همکاری و همراهی عسکری و دوستان جوانانش است، روی پرده سینماهاست و توانسته در هفته‌های ابتدایی اکران، به فروش میلیاریدی دست پیدا کند. لوپتو جایزه ویژه دبیر در جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودکان و نوجوانان و پروانه زرین برای بهترین دستاورد فنی و هنری در بخش بین‌الملل را گرفته و به دویمین جشنواره یونیورسالی کیدز جشنواره‌ای که در شهر بمبئی هند برگزار می‌شود، به فیلم‌هایی با محوریت کودکان و با شعار «آینده بهتر برای کودکان» می‌پردازد و تلاشی است در جهت زدودن آثار محدودیت‌هایی که همه‌گیری کرونا، روی کودکان و دنیایشان گذاشته است. با عباس عسکری از دنیای انیمیشن و تلاش برای شادی و امیدواری کودکان حرف زده‌ایم.

چطور و از چه زمانی وارد دنیای انیمیشن سینما شدیدی؟ همان سال ۱۳۸۴ که کنکور دادم و درسم را در رشته مهندسی معدن شروع کردم، سراخ تجربه‌هایی در انیمیشن‌سازی رقم خورد. اما بعد تصمیم گرفتم این حرفه را جدی‌تر دنبال کنم، وارد رشته سینما شدم و در سال ۱۳۸۸ گروه «فراسوی ابعاد» با همراهی جمعی از جوانان کرمانی که به هنر و سینما علاقه داشتند، شکل گرفت.

ایده ساخت انیمیشن لوپتو چطور شکل گرفت؟ از همان ابتدای شکل‌گیری گروه فراسوی ابعاد، این رویارو داشتیم که یک کار بلند سینمایی بسازیم. سال ۱۳۹۴ نخستین قدم‌ها را برای تحقق این رویا برداشتم و جمع کردن ایده‌ها با یک فراخوان آغاز شد. حدود ۱۰۰ ایده را بررسی کردم تا در نهایت لوپتو انتخاب شد. قطع مرکزی قصه، ملاقات سیرپچی‌ای به نام علی با یک فرشته است؛ فرشته‌ای که تنها خودش می‌تواند او را ببیند. ماجراهای دیگر مثل کارخانه اسباب‌بازی و آسایشگاه، به مرور به ایده اصلی اضافه شد تا بسترسازی لازم انجام شود.

ساخت لوپتو چقدر طول کشید؟ فیلمنامه از سال ۱۳۹۴ کلید خورد و تا اواخر بهار ۱۳۹۵ تکمیل آن طول کشید. همان موقع مراحل ساخت و تولید شروع شد و با پایان سال ۱۳۹۷، کار آماده اکران شده بود.

به نظر شما انیمیشن‌سازی در ایران از نظر تکنولوژی و امکانات، چه تفاوتی با این صنعت در سطح جهانی دارد؟ این موضوع را می‌توانیم از ۲ جنبه نرم‌افزاری و سخت‌افزاری بررسی کنیم. هر دو این جنبه‌ها هم روز به روز، بلکه ساعت به ساعت در حال پیشرفت هستند. کمپانی‌های بزرگ انیمیشن‌سازی مثل پیکسار یا والت دیزنی، نرم‌افزار مورد نظر خود را سفارش می‌دهند و با استفاده از آن فیلم‌هایشان را تولید می‌کنند. بعدها ممکن است تصمیم بگیرند برای درآمذایی، آن نرم‌افزار را در سطح جهانی عرضه کنند. به این ترتیب نرم‌افزارهای به‌روز با اختلاف زمانی به‌دست ما می‌رسد و چندسالی طول می‌کشد



تا بتوانیم از آن تکنولوژی استفاده کنیم، از جنبه سخت‌افزاری لازم، ما محدودیتی برای دسترسی نداریم اما منابع مالی معمولاً محدود است. به هر حال هزینه ساخت یک انیمیشن داخلی با نمونه‌های خارجی قابل مقایسه نیست، همه چیز به بودجه تهیه‌کننده بستگی دارد و ما ظرفیت سخت‌افزاری بسیار محدودی داریم.

پیش‌بینی می‌کردید لوپتو در اکران به این میزان موفقیت دست پیدا کند؟ شرایط اکران به خصوص در این ماه کاملاً مهیج بود. مدت طولانی از پایان ساخت کار گذشته بود و گذر زمان بیشتر، ریسک اکران را برای تهیه‌کننده بالا می‌برد. برای خودم قابل‌پیش‌بینی نبود که چه اتفاقی خواهد افتاد. هم می‌توانستم انتظار استقبال بیش از این را داشته باشم، هم ممکن

وقتی ایده لوپتو مطرح شد، در گروه‌مان به این موضوع اصرار داشتیم که پیش از محتوا، به جذابیت کودک‌پسند بودن کار توجه ویژه داشته باشیم. خودم معتقد بودم اگر این دو ویژگی مورد توجه قرار بگیرد، محتوا هم کیفیت خوبی پیدا می‌کند. سعی کردیم لوپتو ریتم مناسب، رنگ و تحرک لازم را داشته باشد و قصه جذابی را برای بچه‌ها تعریف کند. به هر حال این فیلمنامه مربوط به ۷ سال پیش است و قطعاً در این سال‌ها تجربه ما هم در انیمیشن‌سازی بیشتر شده است.

در لوپتو تلاش شده از المان‌های ایرانی مختلف استفاده شود. درباره این هدف‌ها در چه اول، جذب مخاطب ایرانی ۶ تا ۱۲ سال است. قطعاً اگر قهرمانی با ویژگی‌های قهرمان‌های غربی بسازیم، نوع از تباطؤ مخاطب با قصه تغییر می‌کند. هم‌اکنون انیمیشن‌های آمریکایی و ژاپنی برای مخاطبان همه دنیا شناخته شده هستند، چرا که المان‌های مخصوص خود را دارند و قهرمان‌هایشان از جنس فرهنگ خودشان است. اگر تعداد انیمیشن‌ها و قهرمان‌های ایرانی آنها زیاد شود، ما هم موفق می‌شویم فرهنگ، هنر و معماری خود را پیش‌پا کنیم. همین حالا اگر یک انیمیشن پاکستانی مطرح شود، برای ما جذاب است که ببینیم فضای اثر چگونه است. درباره ایران هم این کنجکاوی وجود دارد و می‌توانیم از این فرصت استفاده کنیم.

قصه لوپتو درباره چیست؟ داستان لوپتو درباره آسایشگاهی است که دکتر سعید کمالی، بیمارانی را در آن با متد اسباب‌بازی‌سازی درمان می‌کند؛ یعنی بیمارانی را به جای استفاده از قرص و دارو با ساختن اسباب‌بازی درمان می‌کند. این اتفاقات با حضور یک فرشته که در دکتر حس امید ایجاد می‌کند پیش می‌رود. بعد از موفقیت اسباب‌بازی‌های لوپتو، فردی



تازه‌وارد به عنوان بیمار، در کارگاه خرابکاری‌هایی ایجاد می‌کند و متجر به پلمب آن می‌شود. علی - پسر آقای کمالی - با کمک فرشته به دنبال راه‌حلی برای این مشکل می‌گردد و در انتها موفق نیز می‌شود. شهر ابرانی را ببینند و با دیدن معماری‌ها متوجه شوند که قصه در یک شهر ابرانی رخ می‌دهد. حتی نام فیلم هم یک نام ابرانی و کلمه‌ای در لجه کرمانی است. وجود المان‌های ایرانی باعث شده بچه‌ها نسبت به لوکیشن‌ها حساسیت غریب نداشته باشند. از طرف دیگر قهرمان قصه هم یک کاراکتر ایرانی است که نام و رفتارهایش برای بچه‌ها آشناست. در کل انیمیشن هم ماشین‌هایی با پلاک ۴۵ می‌بینیم که تأکید بر زیست‌یوم قصه، شهر کرمان است. فضا و جغرافیای انیمیشن سرشار از المان‌های بومی ایرانی است و این سبب می‌شود مخاطب در هر کجای دنیا وقتی لوپتو را می‌بیند تا تصویر زیبا و رنگارنگی از ایران رویه‌ور شود.

به نظر تان خلق قهرمان ایرانی در انیمیشن‌سازی داخلی چه اهمیتی دارد؟ هدف ما در درجه اول، جذب مخاطب ایرانی ۶ تا ۱۲ سال است. قطعاً اگر قهرمانی با ویژگی‌های قهرمان‌های غربی بسازیم، نوع از تباطؤ مخاطب با قصه تغییر می‌کند. هم‌اکنون انیمیشن‌های آمریکایی و ژاپنی برای مخاطبان همه دنیا شناخته شده هستند، چرا که المان‌های مخصوص خود را دارند و قهرمان‌هایشان از جنس فرهنگ خودشان است. اگر تعداد انیمیشن‌ها و قهرمان‌های ایرانی آنها زیاد شود، ما هم موفق می‌شویم فرهنگ، هنر و معماری خود را پیش‌پا کنیم. همین حالا اگر یک انیمیشن پاکستانی مطرح شود، برای ما جذاب است که ببینیم فضای اثر چگونه است. درباره ایران هم این کنجکاوی وجود دارد و می‌توانیم از این فرصت استفاده کنیم.

بیشتر نظرات مخصوصاً از جانب بچه‌ها مثبت بوده است. استقبال خوبی هم از کار شده که نشان می‌دهد مخاطب این انیمیشن را پسندیده است. درباره چه موضوعی است؟ بیشتر نقدها متوجه ابتدای فیلم و سرعت کند آن بوده است. منتقدان معتقد بودند ریتم فیلم در ابتدا کند است و طول می‌کشد تا فضای اکشن و هیجانی شکل بگیرد. البته این نقد به جایی هم هست و آن را می‌پذیرم. داستان لوپتو داستانی چندوجهی است، لوکیشن‌های مختلفی در قصه وجود دارد که هر کدام از آنها نیاز به معرفی داشت تا مخاطب بتواند با آنها ارتباط برقرار کند. به این ترتیب شروع ماجراهای اکشن در ابتدای فیلم کمی به تأخیر افتاده است.

کمی درباره گروه ساخت لوپتو برابریم بگویند... گروه فراسوی ابعاد از جوانان نخبه و پرتلاش کرمانی تشکیل شده است. به هر حال در شهرستان‌ها امکانات محدود است و از این نظر چیه‌ها زحمت زیادی کشیدند تا لوپتو به سرانجام برسد. همانطور که می‌دانید در دهه گذشته خیلی از کارهای سینمایی تولید شده اما به دلیل مشکلات مختلف، تمام نشده است. فکری می‌کنم موفقیت لوپتو بعد از لطف خدا، حاصل همدلی و زحمت گروهی است که مدت‌ها برای این کار زمان گذاشتند و تلاش کردند.