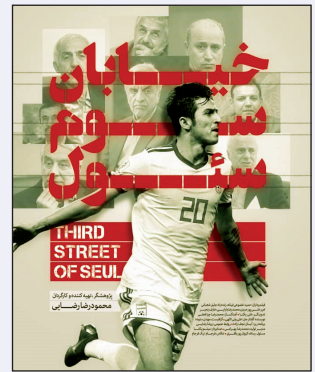


از مصطفوی تاج

«خیابان سوم ستول»
به روایت سازنده‌اش



محمود رضای



۱ از سال ۱۹۹۶ میلادی و مقدماتی جام جهانی فرانسه، درباره تیم ملی مستندها و برنام‌هایی می‌ساختم که به شکل‌های مختلف پخش می‌شدند ولی بیشتر جنبه گزارشی داشتند و مثلاً حضور ایران را روایت می‌کردند و از یک جایی به بعد تصمیم گرفتم یک فیلم منسجم از کل فوتبال ایران و حضور در جام جهانی‌های مختلف بسازم و به دنبال یک نخ تسبیح بودم و در نهایت تصمیم گرفتم با توجه به رؤسای ادوار مختلف فدراسیون فوتبال که در صعود ایران به جام جهانی نقش داشتند، این مستند را پیش ببرم. با این توضیح مستند «خیابان سوم ستول» از ریاست داریوش مصطفوی تا مهملی تاج را در بر می‌گیرد و فیلمبرداری آن هم در جام جهانی قطر ۲۰۲۲ به پایان رسید.

۲ تماشا، جست‌وجو و پیدا کردن قصه از بین چند هزار راش که بیش از ۹۰ درصد آنها هم از برنامه‌های خودم بود، پروسه طولانی‌ای بود که نزدیک به ۲ سال زمان برد. تدوین را هم در چند مرحله انجام دادیم و در نهایت به نقطه مورد نظر رسیدیم.

۳ با توجه به اینکه در بسیاری از رویدادهای ورزشی ملی ایران حضور داشتیم، فیلم‌های زیادی از حواشی مسابقات دارم؛ در حوزه فوتبال هم به همین ترتیب است. جهت مثال، برای مقدماتی جام جهانی ۲۰۰۶ آلمان تنها تیم مستندسازی که مجوز حضور برای بازی ایران در کره شمالی را گرفت، گروه ما بود که تمامی مستندات مربوط به حواشی آن بازی حتی حمله هواداران کره شمالی به ایرانی‌ها را داریم که در این مستند هم به نمایش درآمده است.

۴ با اعتبار و سابقه‌ای که این جشنواره دارد، دریافت سیم‌رغ جشنواره فیلم فجر رویای هر فیلمساز ایرانی است. حس بسیار خوبی نسبت به حضور در جشنواره دارم و از آنجا که «خیابان سوم ستول» در جشنواره «سینماحقیقت» با استقبال بسیار خوبی همراه شد، امیدوارم در جشنواره فیلم فجر هم اتفاقات بسیار خوبی برای این مستند بیفتد. به عقیده من، ۲۰ ساله فیلمساز داریم؛ عده‌ای به دنبال بیزنس و گیشه و فروش هستند و دسته دیگر سینما را به عنوان یک هنر نگاه می‌کنند. قطعاً در سینمای مستند نمی‌شود به بحث گیشه نگاه و توجه خاصی داشت؛ ولی این سیم‌رغ می‌تواند پاداش بزرگی برای این دست از فیلم‌ها باشد.



گفت‌وگو با مهرداد محرابی یکی از سازندگان افسانه سپهر

کم لطفی همیشگی به انیمیشن ایرانی

فاطمه عرفی‌نژاد

در جشنواره امسال ۴ انیمیشن حضور دارند: «افسانه سپهر» به کارگردانی عماد رحمانی و مهرداد محرابی، «ژولیت و شاه» کار اشکان رهگذر، «پسر دلفینی ۲» ساخته محمدامین همدانی و «زال و رودابه» به کارگردانی محمدعلی سجادی.

افسانه سپهر ماجرای پسر بچه‌ای ۸ ساله و دوستش با نام بابو که یک یوز پلنگ است را روایت می‌کند. این دو وارد یک افسانه باستانی ایرانی

می‌شوند و سفری را برای نجات خانواده‌هایشان تجربه می‌کنند. در این انیمیشن توجه اصلی بر یوز ایرانی است و کودکان در آن با مفاهیمی از جمله محبت و ایثار آشنا می‌شوند. گروه سازنده افسانه سپهر سال گذشته با انیمیشن شمشیر و آندوه در جشنواره حضور داشت که یک انیمیشن مذهبی و درباره واقعه عاشورا است. در تجربه دوم آنها سراغ یک موضوع محیط‌زیستی و حیات وحش رفته‌اند. مهرداد محرابی، یکی از سازندگان افسانه سپهر، در این گفت‌وگو توضیحات بیشتری درباره این انیمیشن و روند ساخت آن می‌دهد:

کودک و نوجوان را نگه دارد، اصلی‌ترین آنها بود. مخاطب فقط کودک است یا کودک و نوجوان؟

مخاطب کودک و نوجوان است. ولی همانطور که همه جا دیده می‌شود، حرف‌هایی برای بزرگسالان هم دارد؛ انیمیشن طوری است که همه گروه‌های سنی مخاطب هستند.

صدای پیشگان چطور انتخاب شدند؟
گزین‌های زیادی برای این کار بود و با گویندگان زیادی هم صحبت کردیم؛ ولی با توجه به شرایط کار و هنرمندانی که در دسترس بودند، این گروه انتخاب شدند؛ مثل اکبر منانی و کاظم سیاحی.

به نظر تان وضعیت انیمیشن ایرانی به صورت کلی چطور است؟

از چند سال پیش به این طرف می‌بینیم تکنیک‌ها پیشرفت کرده و مخاطب هم استقبال بیشتری نسبت به دهه‌های گذشته از انیمیشن ایرانی دارد. تعداد کارهایی که انجام می‌شود، چه در سینما و چه در شبکه نمایش خانگی بیشتر شده است. در کنار آن پیشرفت کیفی و تکنیکی کارها هم واضح است. همین موضوع رقابت را سخت‌تر می‌کند. همه کسانی که در این حرفه هستند باید سعی کنند در کنار اینکه استانداردهای جهانی پیشرفت می‌کند، سطح کارهایشان را بالا ببرند و من امیدوارم روزبه‌روز پیشرفت بیشتری در این حرفه اتفاق بیفتد.

پیش‌بینی تان از اکران در جشنواره و استقبال از فیلم چیست؟

واقعیت این است که انیمیشن همیشه دچار کم لطفی می‌شود. سال گذشته اصلاً سیم‌رغ جشنواره حذف شد و فقط تقدیرنامه وجود داشت. امسال هم با وجود اینکه ۴ انیمیشن در جشنواره حضور دارند، اما به دلیل بالا بودن تعداد فیلم‌ها اکران انیمیشن‌ها محدود شده است. جدا از ساعت‌های مشخصی که برای اکران دارد، بهتر است به اندازه فیلم‌های دیگر جشنواره از نظر داوری و سانس‌های اکران به آنها پرداخته شود. افسانه سپهر که از این نظر وضعیت خوبی نداشت ولی حالا صحبت‌هایی شده که احتمالاً تاریخ‌های دیگری هم به اکران آن اضافه شود.

مدل فانتزی را انتخاب کردیم تا با داستان و روایت مطابقت داشته باشد.

چقدر تجربه قبلی یعنی «شمشیر و آندوه» در این کار کمکتان کرده است؟
شمشیر و آندوه نخستین کار بلند انیمیشن ما و جزو معدود انیمیشن‌هایی بود که با این تکنیک کار شده بود. دشواری‌های خاص خودش را هم داشت. چالش‌هایی داشتیم و روش‌هایی که برای حل آن چالش‌ها به آنها دست پیدا کردیم، در ساخت افسانه سپهر به کارمان آمد.

در افسانه سپهر چه چالش‌هایی داشتید که مجبور شدید به راه‌حل‌های جدید برسید؟

انیمیشن و اصول هر محتوایی که برای کودکان تولید می‌شود، چالش برانگیز است. ما نیاز به ساخت محصولی داریم که در کنار جذابیت‌های بصری‌ای که باید در آن ایجاد شود، جذابیت موضوعی، روایت درست و شخصیت‌های جذاب نیز داشته باشد. همه اینها چالش است. ولی به‌نظرم رسیدن به یک روایت جذاب که بتواند مخاطب



محوریت فیلم، یوز ایرانی است و قطعاً هم در آن به اهمیت این گونه اشاره شده است. فکر می‌کنید چقدر این فیلم‌ها و انیمیشن‌ها و به‌طور کلی کار فرهنگی می‌تواند در این زمینه مؤثر باشد؟

من فقط در زمینه انیمیشن می‌توانم نظر بدهم. واقعیتش این است که انیمیشن ایرانی ضمن اینکه تلاش می‌کند در کنار رقبای سرسخت که دسترسی به آنها آسان است، خودش را به استانداردهای جهانی نزدیک کند و البته معتمد هنوز تا رسیدن به این جایگاه فاصله زیادی دارد، باید قابلیت برای جذب مخاطب هم داشته باشد؛ مثل هویت بخشیدن و آنچه مخصوص مخاطب ایرانی است.

یعنی فکر می‌کنید با این هویت بخشی و استاندارد کیفی بالا انیمیشن می‌تواند واقعا مؤثر باشد؟

از نظر استانداردهای کیفی همانطور که آمارها نشان می‌دهد، انیمیشن‌های ایرانی روزبه‌روز به استانداردها نزدیک‌تر می‌شوند و مخاطب دارند و اتفاقات خوبی در اکران‌های خارجی برای آنها می‌افتد و به‌نظرم روند خوبی در حال طی شدن است؛ بنابراین با همین روند و با جذب مخاطب و ارائه محتوای درست فرهنگی بدون دادن پیام مستقیم می‌توانیم در ارتقای فرهنگی و محیط‌زیستی هم مؤثر باشیم.

کار را به صورت مشترک با عماد رحمانی کارگردانی کرده‌اید. از این کارگردانی مشترک که پیش از این هم در انیمیشن «شمشیر و آندوه» تجربه کرده بودید، بگوئید.

کارگردانی مشترک در انیمیشن دقیقاً مصداق کار گروهی است. در تک‌تک بخش‌ها، افراد زیادی تأثیر داشته‌اند که هم جهت بوده و در مورد کارگردانی نیز همینطور بوده است. تجربه خیلی خوبی بود. با توجه به اینکه همانطور که شما گفتید پیش از این هم در «شمشیر و آندوه» تجربه کارگردانی مشترک را داشتیم اما این همکاری باعث پیشرفت بهتر کار شد.

از تکنیک کار می‌گوئید؟
کار به صورت فانتزی است. برخلاف کار قبلی که کاملاً واقع‌گرایانه بود، به دلیل داستان فیلم این بار