

قورباغه‌ای که گاو شد



یک دید کلی از خودت به مخاطب‌ها بده؛ راجع به هر چی!

آسف زندگی‌آبادی هستم. از سال ۱۳۹۰ انیمیشن کار کرده‌ام. کرمان زندگی می‌کنم و مادرم هم باعث شد تا سر از اینجا دربیآورم.

چرا؟ درست خوب نبود و مادر دیدند جای دیگری قرار نیست چیزی بشوی که سر از اینجا درآوردی؟

نه، من اصلاً خبر نداشتم چنین رشته‌ای داریم. مادرم خودش حقوق خوانده است. او فکر می‌کرد به‌خاطر اینکه من از بچگی به انیمیشن علاقه داشتم و تصاویر متحرک می‌ساختم و درآمد و آینده‌اش هم خوب است، باید چنین رشته‌ای را برای ادامه تحصیل انتخاب کنم.

حالا واقعاً استعداد داری؟

فکر می‌کنم کلاً همه استعداد همه چیز را دارند، شاید هم اصلاً هیچ کس استعداد نداشته و همین‌طوری هر آدمی که تلاش بیشتری داشته، روی کار آمده است. البته

تلاش خالی هم نیست، خود من همه جا سرک کشیده‌ام. بستگی به امکانات دارد. امکانات من اینجا بیشتر بود، همینجا ماندگار شدم!

و اگر اینجا نبودى کجا بودى؟ شاید طرف‌های ورزش. مدال کشوری دو میدانی دارم. این یعنی استعدادش بوده، امکاناتش نبود.

اما به نظر من یعنی پشتکارش نبوده یا شاید مثلاً انگیزه‌اش؟ نه، من مربی خوبی نداشتم. خیلی هم گشتم.

یکی مثل مورا کامی هم مربی نداشتم، اما دوندۀ مارا تن شده است. او نویسنده هم هست. اتفاقاً خودش می‌گوید استعداد نویسنده‌گی هم نداشتم، اما شمارگان کتاب‌هایش از نویسنده‌های خیلی معروف هم بالاتر رفته است. به نظرت این مثال‌ها با حرف تو متناقض نیست؟ شاید مربی ۲۰ درصد مهم باشد، توانایی

شخصی و شخصیتی ۸۰ درصد، اما به هر حال همان ۲۰ درصد که نباشد دیگر نمرة قبولی نمی‌گیری. من ترجیح می‌دادم ۱۰۰ بگیرم نه ۸۰.

برای شهرت رفتی سراغ انیمیشن یا هنر؟

به شهرت فکر می‌کردم، اما وارد دبیرستان که شدم حرفه‌ای بودنش برایم اهمیت پیدا کرد.

چه قدر تلاش کردی حرفه‌ای تر کار کنی؟

هر روز کتاب می‌خوانم و انیمیشن نگاه می‌کنم. کار تئاتر کرده‌ام و برای صدا و سیما هم یک سلسله کار گروهی می‌کنیم.

کتاب و فیلمی که امروز خواندی و دیدی را معرفی می‌کنی به بقیه؟

معرفی

آسف زندگی‌آبادی، نویسنده و کارگردان انیمیشن «قورباغه‌ای که گاو شد»، امروز مهمان صفحه سینمایی مجله «رشد جوان» است. انیمیشن او درباره قورباغه‌ای است که بیشتر از توانایی‌اش از خود انتظار دارد. آسف این روزها در دانشگاه آزاد کرمان نقاشی می‌خواند و از آن دسته آدم‌هایی است که معتقدند، بدون پول هیچ پیشرفتی نمی‌شود کرد. ما تصمیم گرفتیم تا همین یک جمله آخر او را به چالش بکشیم. اگر می‌خواهید بدانید نتیجه این بحث چیست، در این شماره با ما همراه باشید!

الان وضع بد نیست، اما اگر ته انیمیشن فلاکت باشد، دانشجوی معماری می‌شوم و زرگری می‌کنم. می‌روم دنبال مغازه‌ای، چیزی.

بعدش وضعت که خوب شد، دوباره برمی‌گردی سراغ هنر؟

شاید آره شاید هم نه. بی‌تجهیزات نمی‌شود انیمیشن ساخت، اما کسی که برود دنبال زرگری، حالت طبیعی‌اش این‌طور است که کم‌کم با آن انس بگیرد و برود سراغ کار و درگیری‌های مخصوص به خودش.

یعنی چند شب حاضری به خاطر هنر غذا نخوری؟

غذا نخورم؟ یعنی فلاکت تا این حد؟ خب این‌طوری که اصلاً به کارگردانی نمی‌رسم.

اما پدر انیمیشن ایران رسید!
بالاخره این قدر داشته است که سه سال پول کارمند، زیردست و... اش را بدهد؛ مفلوک بدبخت که نشده.

مطمئنی دنبال هنر آمدنت ناخنک نیست؟ اگر انیمیشن چیزی به جز فلاکت نداشته باشد، بعداً چه کاره می‌شوی؟

به اسم‌ها دقت نمی‌کنم، بیشتر درگیر تکنیک کارم.

یعنی اسم کتابی که همین امروز خواندی را هم یادت نیست؟ پس چه‌طور از متن کتاب‌ها تأثیر می‌گیری؟

من از کتاب‌ها تأثیر نمی‌گیرم، از تخیلات خودم تأثیر می‌گیرم. آدم آرزوهای خودش را داستان می‌کند نه متن تکراری کتاب‌های بقیه را. فکر می‌کنم کتابی که دستم بود، اسمش تاریخ هنر باشد، یا یک هم‌چین چیزی!

چه نمره‌ای به انیمیشن قورباغه‌ای که گاو شد دادی، بعد از دیدن سایر فیلم‌های جشنواره؟

۸۰. البته ۸۰ من از بقیه انیمیشن‌ها بهتر بود، اگر داوری به عهده خودم باشد. فقط یک سری کار سه بعدی هم ارائه شد که به خاطر تکنیک بیشتر دوستشان داشتم. اما کار من از بقیه کارها خاص‌تر بود.

گفتی فعلاً گروهی کار می‌کنی. چرا زمان جشنواره گروهی کار نکرده بودی؟

به من گفتند امتیاز کار انفرادی بیشتر است. اگر خبر داشتم که چندان فرقی هم ندارد، حتماً گروهی کار می‌کردم و خودم تمرکز را بیشتر می‌گذاشتم برای ساخت، نه نویسندگی...

بین کارهای جدی‌تر، از کار چه کسی راضی هستی؟

یک انیمیشن دوبعدی ایتالیایی و «رستم و اسفندیار» که پدر انیمیشن ایران ساخته بود.

چرا؟

انیمیشن ایتالیایی برای اینکه دوبعدی بود، اما معرکه ساخته شده بود. باورم نمی‌شد در یک قالب محدود دوبعدی بشود کاری ساخت که از سه‌بعدی‌ها هم بهتر باشد. رستم و اسفندیار هم برای اینکه با این همه بی‌امکاناتی ساخته شده و کارگردانش عملاً از هیچ‌چی به اینجا رسیده بود.

تو هم حاضری به خاطر هنر از همه چیز بزنی تا جای پدر انیمیشن ایران باشی؟

زمان ورزش یک بار چنین کاری کردم!

بیت‌الغزل مصاحبه

از این شماره چه یاد بگیریم؟

شاید مصاحبه امروز خیلی به فیلم‌نامه نویسی ربط نداشت، اما لازم است قبل از کارگردان، فیلم‌نامه نویس و... شدن، کمی هم به پیشامدهای بعدش فکر کنیم؛ به بن بست خوردن یا نخوردن، مشهور شدن یا نشدن، بودن یا نبودن. قبل از اینکه فیلم‌ساز شوید به همه این‌ها فکر کنید و بدانید:

۱. سرسری گذشتن از مسائل را از هر طرف که بخوانید، سرسری گذشتن است و هیچ توجیه دهن پرکنی ندارد. برای بار هزارم، ندیدن یک چیز دلیل بر نبودنش نیست. ندانستنش را نمی‌شود انداخت به گردن ندیدن‌ها. باید سعی کنیم، باید دنبالش بگردیم و شل نباشیم.

۲. بله، بی‌پول نمی‌شود انیمیشنی شبیه انیمیشن آمریکایی ساخت، اما در آمریکا هم خیلی‌ها هستند که انیمیشن ساز نشدند!

۳. کتاب «از دو که حرف می‌زنم، از چه حرف می‌زنم» **مورا کامی** را حتماً بخوانید. حتماً کتاب بخوانید. انیمیشن ژاپنی و چینی هم ببینید. اصلاً خوبی این چینی‌ها و ژاپنی‌ها همین است که سوپرمن ندارند. خون جگر می‌خورند تا به مورا کامی و میازاکی و پاندای کنگ‌فوکار تبدیل شوند. تجربه کردن بد نیست به‌خدا...

در حاشیه

آن طرف پراوتزهای هر گفت‌وگو

بعد از این مصاحبه لازم است یادآوری کنم که ما هزار قشر آدم داریم و هزار نوع طرز تفکر. اگر شما نفر بعدی هستید که قرار است تلفنتان زنگ بخورد و به مصاحبه دعوتتان کنم، سعی کنید حرف‌های کلیشه‌ای و تکراری را بازگو نکنید. خوبی آسف این بود که سعی نکرد خودش را سانسور کند. حرف دلش همین بود. همین هم به درد صفحه سینمایی ما خورد و می‌بینید که چاپ شد. مخاطبان رشد جوان متولد دهه ۱۳۶۰ نیستند. طبیعی است خیلی از شما هم مثل آسف فکر کنید. این یک نکته را از مصاحبه امروز یاد بگیرید: «باید خودتان باشید، حتی پشت تریبون‌های یک کمی رسمی‌تر!»