

موفقیت در تنگنا

گفت‌وگو با امیل کشیشیان، کارگردان جوان پویانمایی کوتاه «تنگنا»

با هم بحث کنیم و هرکس هرچه به ذهنش آمد بگوید تا ببینیم به کجا می‌رسیم. البته قبل از آن یک موضوع کلی داشتیم و آن محیط زیست و مسائل فرهنگی مربوط به محیط زیست بود. بعد در بین بحث چیزهایی به آن اضافه شد. مثلاً ماشینی که می‌آید و زباله می‌ریزد روی گیاه. بعد طرح «تنگنا» روی فیلم‌نامهٔ مصور^۲ شکل گرفت. بعد از این کل نقاشی‌ها را در ده روز کشیدیم.

- پویانمایی تنگنا چند نقاشی دارد؟

اصل پویانمایی یک دقیقه و ده ثانیه است و ۴۰۰ نقاشی دارد. همهٔ نقاشی‌ها را خودم کشیدم. معلم هم کمک کرد. دو دوست دیگر هم رنگ می‌کردند. البته برای نقاشی کشیدن یک وسیلهٔ دیگر هم لازم بود به اسم جعبهٔ نور^۳ که خودمان ساختیم.

- مرحله بعد از پایان نقاشی‌ها چه بود؟

کار بعدی ما تصویربرداری از نقاشی‌ها و بعد هم قرار دادن آن‌ها در کنار هم، با برنامهٔ پریمیر^۴ بود تا به فیلم تبدیل شود. پریمیر یکی از معروف‌ترین برنامه‌های تدوین فیلم است. ما چون نقاشی‌ها را دستی کشیده بودیم، باید این‌ها را با نرم‌افزار تدوین فیلم کنار هم قرار می‌دادیم. البته اسکن و تدوین یکی دو روز طول کشید. یک روز نقاشی‌ها را اسکن کردیم و یک روز هم کارهای نرم‌افزاری را انجام دادیم. همهٔ کارهای تنگنا در مدرسه انجام شد.

- چند تا پس‌زمینه در تنگنا وجود دارد؟

همهٔ پس‌زمینه‌ها چهار نقاشی دارند. پویانمایی‌ها، تا جایی که من می‌دانم، چند لایه هستند. یک لایه اصلی است که متحرک‌های مختلف در آن قرار دارند. مثلاً در انیمیشن ما، گیاهی که بالا می‌رود، با سنگ‌ها در یک لایه هستند. اما پشت آن‌ها خاک است، فقط یک کاغذ A۴ است که قهوه‌ای رنگ شده و به جای پس‌زمینه استفاده شده است. قسمتی هم که کامیون می‌آید، زباله‌ها پس‌زمینه هستند. کلاً آن صحنه سه تا لایه بود. یک لایه زباله‌های جلو، بعد کامیون و یک لایه هم زباله‌های پس‌زمینه.

- راستی اسم تنگنا را چه کسی انتخاب کرد؟

آقای حمید نادری یکی از معاون‌های مدرسه که به‌خاطر ما تا شب در مدرسه می‌ماند، این اسم را پیشنهاد داد.

- و در پایان؟

از پدر و مادرم که همیشه و در هر حالی از من پشتیبانی می‌کنند تشکر می‌کنم.

امیل کشیشیان متولد اسفند ۱۳۷۸ است و لوح زرین بخش پویانمایی جشنوارهٔ فیلم رشد را در قسمت دانش‌آموزی دریافت کرده است. او از ساختن پویانمایی‌های تصویری صحبت می‌کند که انگار هر کسی می‌تواند این کار را انجام دهد. می‌گوید، با کمی فکر و تلاش هر ایدهٔ خوبی می‌تواند به یک پویانمایی کوتاه و خوب تبدیل شود.

- کلاس چندمی؟ چه رشته‌ای می‌خوانی؟

ریاضی می‌خوانم و دوست دارم مکانیک قبول شوم. اگر نشد رایانه و انتخاب آخرم برق است.

- از کی و کجا با پویانمایی آشنا شدید؟

راستش، سال اول دبیرستان برای ما به‌صورت فوق برنامه کلاس‌های پویانمایی گذاشته بودند. آشنایی من با پویانمایی از آن کلاس‌ها شروع شد.

- پس از پویانمایی خیلی چیزها یاد گرفتی؟

ما چون رشته‌مان هنر نبود، وقتی برای آشنایی با نرم‌افزار و پویانمایی به شکل پیچیده‌تر نداشتیم. به همین خاطر، خیلی ابتدایی کار کردیم. اصول ساختن پویانمایی را فقط به صورت تئوری یاد گرفتیم و بعد نقاشی کار کردیم. سعی کردیم بیشتر روی ایده کار کنیم تا تکنیک. مثلاً با اصول حرکت در پویانمایی آشنا شدیم؛ مثل وقتی که حرکت تند می‌شود، فریم‌ها از هم دور می‌شوند. یا زاویه دیدهای مختلف تصویربرداری و موقعیت دوربین را دانستیم. یک بخشی هم تمرین نقاشی بود. تا سال دوم که تنگنا را ساختیم.

- پس ساختن یک پویانمایی کوتاه، آن قدر که فکر می‌کنیم، سخت نیست؟

هرکسی می‌تواند این کار را بکند. فقط لازم است بعضی تکنیک‌های ابتدایی را بداند. بقیه‌اش زیاد کار سختی نیست. چیزی که خیلی اهمیت دارد، ایده است و اینکه چیزی را که به آن باور دارد بسازد.

- اهل تماشای پویانمایی هستی؟

انیمیشن «یخ‌زدگی» را که دیدم، تا مدت‌ها عاشق ساختن پویانمایی شده بودم؛ البته به «تنگنا» ربطی نداشت.

- تنگنا از کجا شروع شد؟

در کلاس نشسته بودیم. معلممان آقای عابد اسمعیل نتاج گفتند بیا بید



تنگنا داستان بذری است که از اعماق خاک
رشد می‌کند و به سطح زمین می‌رسد.
این انیمیشن کوتاه را از اینجا دانلود کنید
و ببینید.

پی‌نوشت‌ها

1. Frozen
۲. storyboard، استوری‌برد یا فیلم‌نامه
مصور: صفحاتی که روی آن‌ها صحنه‌های اصلی
انیمیشن را می‌کشیم تا طرح کلی شکل بگیرد.
۳. جعبه نور یا light box: جعبه‌ای است که
یکی از وجه‌های آن تلق و زیر آن چراغ است.
وقتی یک نقاشی را می‌کشیم، برای اینکه حرکت
بعدی را بکشیم، کاغذ را می‌گذاریم روی نقاشی
قبلی. به کمک جعبه نور نقاشی قبلی را زیر کاغذ
می‌بینیم و نقاشی جدید را می‌کشیم.
4. Adobe Premiere