



گفت‌وگو با لیلا فرخی و فاطمه جوانمردی

جایزه‌ای که از دود آمد

بین آثاری که روز اختتامیه «جشنواره فیلم رشد» دیدم، برای یک انیمیشن واقعا دست زدم و خوش حال شدم. شاید به خاطر چهره دختر نگرانی که استرس باخت، استرس نرسیدن به مصاحبه، استرس پر نکردن برگه‌های مشخصات و... داشت، اسم انیمیشنش یادم ماند: «دود!» انیمیشن دود به لحاظ طراحی، فضا سازی، ایده و اجرا کار قابل قبولی از آب درآمده بود و لیلا فرخی و فاطمه جوانمردی این شانس را داشتند تا اثرشان از آثار برگزیده جشنواره رشد شود و تندیس جشنواره را با خود به شهر قم ببرند. استثنائاً در این یک مورد، استرس این دو جوان قمی، عامل بالا رفتن کیفیت کارشان شد. اما اگر می‌خواهید اطلاعات بیشتری درباره فاطمه و لیلا داشته باشید، مصاحبه این شماره را بخوانید.

لیلا: من خیلی دوست ندارم تجربه‌های شخصی‌ام را بنویسم. دوست دارم خیال‌پرداز و فانتزی باشم. اما ناخودآگاه تجربه‌های ما در ایده‌پردازی‌ها و انتخاب سبکمان تأثیر مستقیم و غیرمستقیم می‌گذارد.

چه دوره‌هایی گذراندید و از چه منابعی استفاده کردید تا فیلم‌ساز بهتری باشید؟

فاطمه: من در هنرستان دو سال انیمیشن کار کردم و در کنارش طراحی، فیلم‌نامه‌نویسی و... خواندم. اما فکر می‌کنم بیشتر از همه دیدن انیمیشن باعث موفقیت ما شد.

لیلا: من در کانون پرورش فکری، هنرستان و کلاس‌های فیلم‌سازی آموزش می‌دیدم و کتاب‌های مرتبط با انیمیشن و تاریخ سینما را هم دنبال می‌کردم. کتاب‌هایی مثل تاریخ سینما دیوید بوردول.

ایده‌ها را تا داغ است می‌چسبانید به تنور یا برای ساخت هر انیمیشن برنامه مشخصی می‌چینید؟

فاطمه: در اول کار یک جرعه به ما انگیزه می‌دهد برای ساخت فیلم و انیمیشن و با پر و بال دادن به ایده‌هایمان و برنامه‌ریزی، ادامه داستان را جلو می‌بریم.

لیلا: من از هر چیزی که در اطرافم اتفاق می‌افتد ایده می‌گیرم.

چه چیزی اولین بار باعث شد به فکر فیلم‌سازی بیفتید؟

فاطمه جوانمردی: نه‌ساله بودم که به فیلم علاقه‌مند شدم و به شدت فیلم می‌دیدم. تنها سرگرمی دوران کودکی‌ام فیلم دیدن بود و آن قدر که از فیلم دیدن لذت می‌بردم کارهای دیگر برایم لذتی نداشتند. همین علاقه باعث شد به فکر فیلم‌سازی بیفتم.

لیلا فرخی: در دوران کودکی و نوجوانی به کانون پرورش فکری می‌رفتم و در آنجا برنامه‌هایی برای ما می‌گذاشتند که سبب علاقه من به فیلم‌سازی و انیمیشن شد. همیشه دوست داشتم دنیای تخیلی ذهنم را به تصویر بکشم و به نظرم فیلم‌سازی (انیمیشن) تنها چیزی بود که این امکان را فراهم می‌کرد.

تا چه حد داستان‌هایی که نوشتید و تبدیل به انیمیشن کردید، به زندگی خودتان نزدیک بود؟

فاطمه: من دوست دارم بیشتر از ادبیات استفاده کنم، اما در کنارش نگاه خاص خودم هم وجود داشته باشد. در واقع داستان‌های پیشنهادی من ترکیبی است از نگاه خودمان در کنار برداشت‌های ادبی. حتی دوست دارم وقتی به اندازه کافی پخته شدم، به عنوان آخرین فیلم عمرم زندگی خودم را به چالش بکشم و از تراژیک‌ترین لحظه‌های زندگی‌ام اتفاق‌های کمیک در بیاورم. این طوری هم خنده‌اش بیشتر است و هم واقعا واقعی است!

معرفی یک سبک

روتوسکوپي

او در این انیمیشن حرکات زنده برادرش، دیو فلایشر، را در لباس یک دلقک به شخصیت کوکوی دلقک انتقال داد. فلایشر بعدتر این شیوه را برای شماری دیگر از کارتون‌هایش نیز به کار گرفت که مهم‌ترینش متحرک‌سازی شخصیت گالیور در سفرهای گالیور بود. روتوسکوپي تکنیکی است که انیماتورها در آن حرکت فیلم زنده را فریم به فریم کپی می‌کنند.

در واقع در این شیوه تصاویر فیلم زنده روی یک پرده مات بازتابیده شده و به وسیله انیماتورها دوباره ترسیم می‌شوند. تجهیزات مورد استفاده در این کار روتوسکوپ نام دارد. اگر روتوسکوپي ضعیف کار شده باشد خطوط اصلی که باید از فریمی به فریم دیگر متفاوت باشند، با کمی انحراف روی هم قرار می‌گیرند در این صورت به اصطلاح گفته می‌شود انیمیشن خشن کار شده است.

زینب رحیمی / اگر بخواهیم یک طبقه‌بندی کلی از انواع سبک‌های انیمیشن‌سازی داشته باشیم ساخت انیمیشن بدون دوربین، زیر دوربین و قبل از دوربین هر کدام در یک طبقه جای می‌گیرند و روتوسکوپي از زیرمجموعه‌های طبقه انیمیشن قبل از دوربین به حساب می‌آید. در این نوع انیمیشن از حرکات بازیگر فیلم‌برداری می‌شود و از روی آن طراحی می‌شود. در این سبک از بازیگر زنده استفاده می‌شود، با این تفاوت که از حرکات طبیعی بازیگر با دوربین فیلم‌برداری فیلم گرفته می‌شود و پس از پایان فیلم‌برداری بر روی هر فریم کار می‌شود و آن را به صورت انیمیشن درمی‌آورند. این تکنیک نخستین بار توسط مکس فلایشر در مجموعه انیمیشنی خارج از دوات که در سال ۱۹۱۴ ساخته شد مورد استفاده قرار گرفت.



نبرد. ما هیچ کدام دوست نداریم یک پیام اخلاقی بزرگ‌شده بر احساس فیلمان غلبه کند.

به نظر شما بین شهرت، پیشرفت و کیفیت رابطه‌ای هم هست؟

فاطمه: به هر حال تمام افرادی که وارد عرصه هنر و هنرمندی می‌شوند - لاقلاً در اوایل راه - به دیده شدن و شهرت فکر می‌کنند، اما من دوست دارم هنرمند محبوبی باشم که کارهای با کیفیتی دارد. چراکه در حال حاضر مردم به وسیله استفاده از روش‌های متفاوت مشهور می‌شوند، اما مشهورهای با کیفیتی نیستند. **لیلا:** به نظر من اگر آدم موفق باشی بالاخره به شهرت هم می‌رسی.

فکر می‌کنید ممکن است کسی به خاطر موفقیت شکست بخورد؟

فاطمه: بستگی به خصوصیت شخصیتی آن فرد دارد. گاهی موفقیت باعث اعتماد به نفس و تلاش بیشتر می‌شود و گاهی عامل خودبزرگ‌بینی و توقف.

لیلا: من جزو افرادی هستم که موفقیت انگیزه‌ام را بالا می‌برد و چون انسان‌ها کمال‌گرا هستند، به نظرم باید همه افراد را تشویق کرد تا موفق بشوند.

اما زمان ساخت یک اثر مجموعه ایده‌هایی را که داشته‌ایم کنار هم می‌گذاریم، اضافی‌ها را حذف می‌کنیم، خوب‌ها را پر و بال می‌دهیم و با توجه به امکاناتی که در آن موقعیت داریم، با انتخاب تکنیک مناسب فیلمان را می‌سازیم.

زمان ساخت فیلم «مسیر زندگی را انتخاب کن» از اول تا پایان کار همان اتفاق‌هایی افتاد که برنامه‌ریزی کرده بودید؟

فاطمه: نه، تا لحظه آخر همه چیز تغییر می‌کرد، مثلاً مدام ایده‌های جدید به ذهنمان می‌رسید.

لیلا: حتی یکبار باعث شد فیلم را از اول بسازیم!

بینم شما دو نفر اهل شعار دادن هم هستید؟

فاطمه: ترجیح می‌دهیم قضاوت را به عهده مخاطب بگذاریم. به نظرم قضاوت جزء جدایی‌ناپذیر تمام آثار هنری است و هر فرد به دلیل اینکه دید و برداشت مخصوص به خودش را دارد، می‌تواند از اثری که ما با دید خودمان ساخته‌ایم، برداشت‌های متفاوتی بکند. اما واقعاً از شعار دادن بیزارم، نقطه ضعف بیشتر فیلم‌های ایرانی همین شعار است.

لیلا: بیشتر سعی می‌کنم زمان ساخت فیلم در بیان ایده دقت لازم را به کار ببرم تا شعار دادن حس هنری فیلمان را از بین