حمیدرضا نیک‌عهد | جوان

گفت‌وگوی «جوان» با سازندگان انیمیشن «شاهزاده روم»

اگر از «شاهزاده روم» حمایت کنند سینمای دنیا را غافلگیر می‌کنیم

ایزد مهرآفرین

این روزها استقبال مخاطبان از شاهزاده روم نشان از این دارد که عوامل این فیلم تا جایی که توانسته‌اند موفق عمل کرده و به راحتی توانسته‌اند هم توجه منتقدین و هم مخاطبان اهالی سینما را به خود جلب کنند. اخبار رسانه‌های کشور حاکی از این است که انیمیشن شاهزاده روم همچنین توانسته پس از فیلم محمد رسول‌الله در رتبه دوم فروش هفتگی فیلم‌های سینمای ایران قرار گیرد و نکته جالب توجه اینکه این فیلم توانسته تا هفته سوم اکران خود نزدیک به ۶۵۰ میلیون تومان فروش کند. شاهزاده روم در بُعد فنی و اجرایی یک غافلگیری بزرگ و دستاوردی بدیع برای صنعت نوپای انیمیشن ماست. کیفیت بالای اجرایی و فنی این اثر در برخی بخش‌ها دست‌کمی از تولیدات روز کمپانی‌های بزرگ انیمیشن‌سازی جهان ندارد و حتی در بخش‌هایی نیز به تولیدات بازار پُرکن استودیوهای اروپایی - آسیایی و حتی شرکت‌های کوچک‌تر هالیوودی طعنه خواهد زد. این تعریف با توجه به این واقعیت است که هزینه ساخت این اثر، به احتمال زیاد به اندازه پول دستمزد چند نفر از عوامل و تیم تولیدی این‌گونه آثار هم نباشد. مهم‌ترین نکته در ساخت انیمیشن شاهزاده روم این است که این اثر کاملاً در بخش خصوصی تولید شده بدون اینکه کمکی از ارگانی یا نهادی گرفته باشد. چند جوان خوش‌ذوق و بااستعداد کنار هم جمع شدند و این انیمیشن را تولید کردند که به اذعان خیلی‌ها توانسته راهی جدید در انیمیشن ایران باز کند و یک پله صنعت انیمیشن کشور را بالا ببرد؛ فیلم سینمایی انیمیشن که به کارگردانی هادی محمدیان و تهیه‌کنندگی حامد جعفری است. برای آشنایی بیشتر با فیلم انیمیشن شاهزاده روم با عوامل تولید آن به گفت‌وگو نشسته‌ایم.

آقای محمدیان! یک کاری که در بخش خصوصی انجام می‌شود به هر حال مزیت آن این است که عوامل تولید آن تمام تلاششان را برای اینکه فیلمشان دیده شود می‌کنند اما عواملی هم هستند که هیچ تلاشی برای دیده شدن آثارشان نمی‌کنند و اصلاً با رسانه‌ها و مطبوعات مصاحبه هم نمی‌کنند. یعنی کسی که در یک سیستم دولتی بوده است اصلاً برایش فرقی نمی‌کند که فیلمش بفروشد یا نه. اخیراً هم هزینه تبلیغات فیلم‌های مختلف از فروش فیلم بیشتر شده است. دلیل اینکه شاهزاده روم این چنین زیبا خود را پرزنت (Present) کرده است، چیست؟

به نظر من بزرگ‌ترین آرزوی فیلمساز دیده شدن فیلمش است. دقیقاً مثل این است که شما تابلوی نقاشی‌ای را کشیده و بسته‌بندی کرده باشید اما آن را در انباری خانه‌تان قرار دهید. خب در واقع این امر هیچ لطفی ندارد. در این کار هم تمام تلاش ما این بود که کار دیده شود. از زمانی که استارت این کار زده شد، هدف این بود که مخاطبین این کار را ببینند.

خب اگر قرار بود کار جشنواره‌ای تولید شود اصلاً چه نیازی به این همه زحمت بود؟ می‌شد کارهای کوتاه ساخت و در جشنواره‌های متعدد هم شرکت کرد.

من این طور تصور می‌کنم که حداقل هدف تیمی که این کار را انجام دادند تنها ساخت شاهزاده روم نبود اما در واقع شروع یک حرکت بود. شاید این حرف، حرف اغراق‌آمیزی باشد اما باید قبول داشت که ما یک مهره از این پازل هستیم و آن هم احیای سینمای کودک است. شاهزاده روم همچون دیگر آثار که در این حوزه فعالیت می‌کنند تلاش می‌کند تا بتواند روزهای طلایی را به سینمای کودک برگرداند.

به خاطر همین هم ما فکر می‌کنیم که در واقع این شروع یک حرکت است و شاهزاده روم در کنار دوستان دیگر سعی می‌کند تا این کار را انجام دهد. به خاطر همین تلاشش را می‌کند و هر جایی که نیاز داشته باشد تا از این کار حمایت شود، می‌شود.

چیزی که شما می‌گویید درست است احیای سینمای کودک است اما احساس می‌کنم شاهزاده روم به نوعی احیای انیمیشن نیز هست. یعنی صرفاً این نیست که ما بگوییم تنها خواسته‌ایم احیای سینمای کودک را انجام دهیم. بحث من این است که ما سال‌ها صنعت انیمیشن داشته‌ایم، آن هم با قدمت زیادی که این صنعت دارد، در واقع در سینمای بلند انیمیشن نیز گام‌هایی برداشته شد، آن هم با سر و صداهای خیلی زیاد و هزینه‌های خیلی زیاد. به عنوان مثال رستم و سهراب که هزینه زیادی را هم در برداشت.

در اصل آنها خیز برداشته‌اند تا اینکه نقطه‌ای را ایجاد کنند و سینمای انیمیشن ما مخاطب ایجاد و خودش را اثبات کند اما با هیچ یک از آن کارها نشد. آن هم با اینکه با این همه پروپاگاندا بود، با اینکه بازیگرها را آوردند و چهره زدند اما در آن چیزی که نمایش داده شد هیچ کدام از اتفاقاتی که برای شاهزاده روم اتفاق افتاد برای آنها نیفتاد. یعنی حتی یک سرخوردگی اجتماعی نیز به جامعه برگرداند. پس ما هنوز خیلی عقبیم و هنوز خیلی فاصله داریم.

می‌خواهم بدانم شاهزاده روم چطور توانست دیدگاه منتقدین را در حوزه انیمیشن عوض کند و فروش خوبی داشته باشد؟

بعضاً در حوزه سینمای کودک آن چیزی که شاید مثلاً مهم باشد لم دادن روی بودجه دولتی است. هر پروژه‌ای که روی بودجه دولتی لم داده عملاً با مشکل مواجه شده است. یعنی خونسردی ناشی از اینکه پولم را درآوردم، یعنی هزینه‌ای که کرده بودم را درآوردم. شاهزاده روم تمامی پارامترهایی را که دستگاه فرهنگی بخواهد آن را بسنجد، داشت ولی هیچ دستگاه دولتی یا غیردولتی فرهنگی از این کار ایراد نگرفت. چه اتفاقی برای ما افتاد؟ ما در اصل دیدیم که این وسط باید دستمان را روی زمین گذاشته و خودمان بلند شویم. ما در پروسه تولید گاهاً پیش می‌آمد که سر یک موضوعی برای اینکه مجاب شویم که یک سری هزینه‌ها را انجام دهیم یا ندهیم ساعت‌ها بحث می‌کردیم یا اینکه اگر این کار را بکنیم چه فوایدی برای ما خواهد داشت. با گفتن این مسائل می‌خواهم این نکته را یادآور شوم که وظیفه تهیه‌کننده این است که بین زمان، کیفیت و هزینه یک نقطه اپتیمم پیدا کند که پروژه تمام شود. وقتی شما در بخش خصوصی هستید این نقطه اپتیمم به کف هزینه نزدیک است. یعنی مثلاً وقتی که من از بودجه دولتی حقوق بگیرم شاید منافع خودم و سودم را هم در آن ببینم. یعنی این طور که مثل سیر و سرکه دلمان می‌جوشد که مثلاً فروش‌مان چقدر بوده و چه کار باید کرد. چرا؟ چون که ما برای ذره ذره این هزینه‌ها زحمت کشیده‌ایم. برای جمع‌آوری‌شان زحمت کشیده‌ایم و برای بازگشت‌شان باید پاسخگو باشیم.

مسئله‌ای که شما عارض هستید را بنده می‌پذیرم اما باید توجه داشت که چیزی که شما به آن اشاره می‌کنید از لحاظ فنی است. می‌خواهم این را بدانم که از لحاظ سیاسی و تکنیکی، اگر شما آن پول را داشتید آیا کیفیت‌تان بدتر می‌شد؟ چطور شد که این کار از لحاظ تکنیکالی به این خوبی درنیامد؟ شما شاید الان بگویید که من آن موقع دوست داشتم به من پول بدهند که کار بهتری انجام بدهم اما الان خوشحالم که آن پول را نگرفته‌ام. می‌خواهم متذکر این مطلب شوم که ممکن است فردا روزی سرمایه‌داری به شما پیشنهاد کار به همراه پول و سرمایه بدهد. مهم آن تکنیکی است که به آن رسیده‌اید. اینکه چطور به تکنیکی که قبل از شاهزاده روم نداشتیم رسیدید؟

ما سابقه همکاری با هم داریم و آن چیزی که هدف همه ما در شاهزاده روم بود، بالا بردن Level کار بود. از نگاه انیمیشن‌های کشور به ما می‌گفتند که چه فضیلتی دارد که این کار را تولید کنید؟ پس باید این را یک سطح بالاتر می‌بردیم و برای این کار همه تلاش کردیم. آقای محمدیان در این حوزه جنگید و آقای پاکدل نیز زمان گذاشت و بقیه اعضای تیم هم هر کدام به اندازه خودشان در این حوزه زحمت کشیدند. کارهایی که از دست من ساخته بود این بود که در آن جاهایی که این کار از لحاظ هزینه مقرون به صرفه بود و... در آنجاها کوتاه بیاییم. به نظر من شاید اگر ما بودجه دولتی می‌گرفتیم تا این حد تلاش نمی‌کردیم.

من حرف شما را قبول دارم. اما نکته مدنظر من این است که شاهزاده روم ما را در انیمیشن یک پله به سمت جلو برده است. یعنی این تلاش شماست که باعث شده که انیمیشن شاهزاده روم نسبت به انیمیشن‌های دیگر ما را به جلو ببرد. همه اینها به نظر من لطف خدا بود و سپس تلاش دوستان.

قطعاً همین طور است استاد اما در رابطه با بحث‌هایی که افراد مختلف در رابطه با شاهزاده روم اظهار نظر کرده‌اند حالا یک بحث آن محتوا بوده که بعداً به آن می‌رسیم. در انیمیشن هر کشوری سبک خودش را دارد. ما سبک خودمان را داریم و امریکا و ژاپن و... هم سبک خودشان را.

ما می‌خواهیم بدانیم الگوی شما برای این جهش پله‌ای چه الگوی انیمیشنی بود؟ مثلاً نگاهتان به یک انیمیشن مثلاً ژاپنی بود یا نه نگاهتان به تولیداتی مثل انیمیشن پیکسار؟ که به نظر من انگار یک مقدار سر و شکل کار شبیه به کارهای پیکسار هست. هم در طراحی شخصیت، هم قصه‌های شاهزاده و پریا و...

من فکر می‌کنم در بحث فنی این موضوع به خاطر محدودیت‌های مالی و زمانی که وجود داشت در شاهزاده روم تمام پتانسیل و تمام توان موجود استفاده نشد. ما خیلی دوست داشتیم که کار متفاوت‌تر هم بشود و بتوانیم با فیلم‌های روز دنیا هم رقابت بکنیم اما واقعاً به لحاظ زمان و بودجه اصلاً امکانش نبود.

یعنی هنوز هم آن توان را دارید؟

بله. هنوز هم دانش فنی آن وجود دارد. یعنی واقعاً این پتانسیل وجود دارد. من حالا نمی‌خواهم بگویم بودجه دولتی. همان بخش خصوصی اگر حمایت کند، حمایت‌هایی که ما جلوتر به آن اشاره خواهیم کرد، از طریق آن می‌توانیم سینمای دنیا را غافلگیر کنیم. حالا نه فقط هنر پویا بلکه حرکت انیمیشن ایران. چون در کنار ما دوستان دیگری هم هستند که دارند فعالیت می‌کنند. ولی نکته مهم در رابطه با این مهم که چرا شاهزاده روم به این تکنیک رسید که قبل از آن وجود نداشت این است که چند پارامتر برای ما خیلی مهم بود و به قول آقای جعفری ما برای آن مهم‌ها جنگیدیم. یکی از نکات این بود که مخاطب را کودک و نوجوان قرار دهیم، شاید یکی از مواردی که برنامه‌های قبل از ما به آن نپرداخته بودند. این اشتباه بزرگی است که فیلمساز کودک و نوجوان را مخاطب قرار ندهد، آن هم برای اینکه گیشه داشته باشند و به نظر من یک استراتژی اشتباه است. در واقع کودکان و نوجوانان مخاطبان اصلی کار انیمیشن هستند. به این معنی که وقتی شما یک انیمیشن می‌سازید و معنی انیمیشن به آن اطلاق می‌شود اما فضای کار برای بزرگسالان است، قطعاً آن کار را نه بزرگسال می‌پسندد و نه کودک.

اگر شما تصمیم می‌گرفتید برای فضاها، طراحی کاراکترها و دیگر چیزها که ایرانی شود. اصل ما چنین چیزی داریم؟ مثلاً ما یک الگویی داریم که وقتی می‌خواهیم کار کنیم برسیم به آن.

هیچ کس تا به حال نشسته که کار کارشناسی بکند؟ حالا این را خیلی به ما می‌گویند که کاراکترهایمان ایرانی نیستند. البته نباید هم ایرانی باشد ولی در رابطه با اینکه شرقی نیستند، من می‌گویم آیا تا به حال اتفاق افتاده دوستانی که کار انیمیشن می‌کنند برای یک بار هم که شده دور هم بنشینند و به صورت یک تیم این تجربه را کسب کنند و درباره آن تحقیق کنند که کارهایی که فضای کاری شرقی یا ایرانی دارند دارای چه ویژگی‌هایی هستند؟ تا به حال این کار تحقیقاتی انجام نشده و از طرف دیگر هم نکته‌ای وجود دارد که باید بیش از پیش مورد توجه قرار گیرد. اینکه در ایران این اجازه را نمی‌دهند که کار تحقیقاتی انجام شود. یعنی در واقع شاهزاده روم دارد آزمون و خطا می‌کند و ما اگر انیمیشن ایرانی را یک ساختمانی در نظر بگیریم که یک طبقه آن ساخته شده است، اگر یک تیم دیگر بیاید و بخواهد یک طبقه دیگر را روی همان طبقه بسازد، مجبور است دوباره برای این کار پی‌ریزی بکند. یعنی در واقع تجربه آن هم به صورت گروهی از یک تیم به تیم دیگر منتقل نمی‌شود. تجربه درست شکل نمی‌گیرد. خب اگر فیلمی مثل شاهزاده روم وجود داشته باشد که مخاطبین آن کودک و ویژگی سرگرم‌کنندگی داشته باشد و بخواهیم آن را در سینما ببینیم، قطعاً تیم‌های دیگر هم به این کار مجبورند. خب آنها می‌توانند از این امر درس بگیرند. آنها می‌گویند ما موفق بوده‌ایم و کارمان خاصیت جذب داشته است. پس قطعاً ادامه خواهیم داد. آنها وقتی نقاط ضعف ما را می‌بینند نزد خود می‌گویند اینها ضعف‌های این پروژه است و به دلیل بروز همین نقاط ضعف این عوامل مخاطبین خود را از دست داده است پس بیاییم و این نقطه ضعف را تکرار نکنیم. قبل از شاهزاده تجربه‌ای نبود که ما از آن بستر استفاده کنیم. در واقع آمدیم و از صفر شروع کردیم و این ساختمان را بنا کردیم و طبقه اولش را هم ساختیم.

خب وقتی شما یک فریم از انیمیشن را می‌بینید، متوجه می‌شوید که کار ژاپنی است، هندی یا پاکستانی است. با اینکه ژاپن یا امریکا نزدیک به صد سال است که انیمیشن دارند اما با این حال قدمت انیمیشن ما نیز کم نیست ولی هیچ وقت به یک کار بلند و بازاری و تجاری نرسیده‌ایم. به خاطر اینکه به نظر من خود شاهزاده روم هم نقطه ضعفی که در فضاسازی کار دارد، به کارهای امریکایی و پیکسار و دیزنی شبیه‌تر است. مثلاً ما اگر انیمیشنی با زبان انگلیسی بسازیم کسی نمی‌فهمد که کار، کار ایرانی‌ها است یا اینکه آمده‌اند و از زیر مجموعه پیکسار کاری را ساخته‌اند.

اتفاقاً ما یک تعمدی هم بر این قضیه داشتیم و می‌خواستیم استایل کار شبیه کارهای روز دنیا باشد و این مقایسه اتفاق بیفتد. ممکن بود محکوم به این شویم که امضای کار شرقی نداریم و این در مرحله اول برای ما مهم نبود و ما می‌خواستیم از background ذهنی مخاطب برای این کار استفاده کنیم. در واقع این حرکت قبلاً در دنیا جواب داده و گیشه را گرفته است. ما می‌خواستیم روی این بستر حرکت کنیم. وقتی شما می‌خواهید ماشینی را تولید کنید ابتدا باید ماشینتان شبیه ماشینی باشد که مردم آن را به عنوان یک ماشین بپذیرند. یعنی اگر یک دوچرخه داشته باشید آنها می‌گویند که ماشین نیست. اول باید این چهار تا چرخ وجود داشته باشد و بعد آرام آرام به سمتی برویم که یک سری تغییرات و اتفاقاتی که مد نظرمان هست را در آن اعمال کنیم. آقای محمدیان خیلی ایده‌آل فکر می‌کنند و بنده دنبال تولید هستم. هماهنگی لازم و تجربه‌های قبلی بین من و آقای محمدیان ایجاد شد و من در کار شاهزاده روم تنها می‌خواستم دید و نظر آقای محمدیان را به عنوان کارگردان کار در نظر بگیرم. گاهی اوقات جزئیات به قدری بالاتر می‌رفت و تصاویر به قدری جذاب‌تر می‌شد که وقتی بیننده نگاه می‌کرد، هر قاب عکس‌مان می‌شد یک پوستر و سخت‌افزار موجود در کشور به ما این توانایی را نمی‌داد. وقتی من کشورهای صاحب سبکی را می‌بینم که پیکسار دیزنی را در امریکا کار می‌کنند آنها می‌روند و کامپیوترهای ناسا را شبانه برای رندر کرایه می‌کنند اما ما هنوز جایی که اینقدر دستگاه رندر داشته باشد را نداریم. از ۲۳ هزار نت در کامپیوترهایی که ما آنجا دیدیم استفاده شده بود. بهترین کامپیوترهایی که ما در اینجا استفاده می‌کردیم ۲۰۰ تا بودند. یعنی چیزی معادل هزار کامپیوتر شخصی داخل خانه برای رندر کردن که صد شبانه‌روز بتواند استفاده کند. ما تمام تلاشمان را کردیم که کار را به آن ایده‌آلی که می‌خواستیم برسانیم. این توانایی در عوامل ما هست که بیننده از کار پس نزند. یعنی وقتی نشست خسته نشود از اینکه الان دو نفر با هم حرف می‌زنند اما در Background کار هیچ اتفاقی نمی‌افتد. شما اگر به عنوان مثال تصویر خفاشی را ببینید که یک پرنده را دنبال می‌کند خواهید دید که تصویر پس‌زمینه زنده است. من آنجا سعی کردم که خواسته کارگردان را اجرا کنم. یعنی شهر را شهر زنده و پویایی قرار بدهم و بگویم که روم شرقی شهری بوده با هزاران نفر جمعیت و با المان‌های خاص خود. ما خواستیم که انیمیشن را از خشکی دربیاوریم و انیمیت‌ها را خیلی شاد و شنگول گرفتیم که مثلاً اگر بچه‌ای این کار ما را دید نگوید که اگر این کار را می‌کردند بهتر بود و....

بحث اصلی انیمیشن همان فضای فانتزی آن است؟

بله همین طور است. این فضای فانتزی ایجاد شد که این اتفاق بیفتد. اینها همه خواسته‌های کارگردان بود و ما آن چیزی که در توانمان بود و تا آنجایی که می‌شد را انجام دادیم. این تجربه اول سینمایی ما بود و بازخوردها را نمی‌دانستیم. من حتی می‌دیدم که وقتی سریال‌هایی که پخش می‌شد بچه‌ها از کدام قسمت‌ها خوششان نمی‌آمد و می‌رفتند. اما در سینما به قول استاد طهماسب که می‌گفت شما باید دست بیننده را بگیرید و او را بکشانید و بنشانید سر آن فیلم و وقتی که بیننده نشست دیگر تا آخر فیلم می‌نشیند و فیلم شما را تماشا می‌کند. این به قول آقای محمدیان تمام توان ما نیست. ان‌شاءالله در پروژه‌های بعدی کارهای خیلی بهتر و با کیفیت

می‌خواستیم استایل کار شبیه کارهای روز دنیا باشد و این مقایسه اتفاق بیفتد. ممکن بود محکوم به این شویم که امضای کار شرقی نداریم و این در مرحله اول برای ما مهم نبود و ما می‌خواستیم از background ذهنی مخاطب برای این کار استفاده کنیم. در واقع این حرکت قبلاً در دنیا جواب داده و گیشه را گرفته است. ما می‌خواستیم روی این بستر حرکت کنیم

بهتر به همراه اتفاقات شیرین‌تر انجام می‌دهیم چون من خودم دوست دارم فرزندم در آینده بگوید که فلان انیمیشن کارتونی ایرانی را دیده و فلان شخص یا استایل کار آن را می‌پسندد. دوست دارم همان طور که ما خودمان با کارتون‌های فلان دهه بزرگ شدیم فرزندمان نیز با این کارتون‌ها بزرگ شود و از من تقاضای خرید استیکرهای کارتون‌های مختلف را داشته باشد. ان‌شاءالله که لطف خدا شامل حال ما شود و بتوانیم کارهای بعدی‌مان را بهتر پیش ببریم.

آقای پاکدل! در رابطه با بحث ساختاری و فنی من یک سؤال دارم. اینکه اکثر کارهایی که ما تا قبل از این داشتیم، جدا از کارهای طراحی و گرافیک و... وقتی که می‌دیدیم کار تو ذوق می‌زند، حرکت کاراکترها بود، سکته‌دار بود و ما احساس یک حرکت روان را نمی‌کردیم ولی در شاهزاده روم این اتفاق نیفتاد و ما دیگر شاهد این سکته‌ها نبودیم. من می‌خواهم به این نکته برسم که آیا این به بحث طراحی‌ها و نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای گرافیکی که استفاده می‌کردید برمی‌گردد؟

ما در کارهای قبلی‌مان برای آن قرص زمانی که داشتیم کارگردان گفت که از Motion capture (ضبط حرکت) استفاده کنیم. بعد از استفاده از این حرکت دیدیم که آن یک حرکت رئالیست را داخل کامپیوتر می‌برد و ما همان بازی‌ای که یک بازیگر می‌تواند در فیلم سینمایی انجام دهد را در انیمیشن داریم. این چیز جذابی نیست. چون من تمام فیلم‌های انیمیشن دنیا را هر روز پیگیری می‌کنم. حتی فیلم‌های رئال را هم پیگیری می‌کنم و آنهایی که رئال هستند را بیشتر نمی‌بینم. چون ۱۲ قانون اصلی انیمیشن در آنها رعایت نشده است. مثلاً حالاتی را که یک بیننده دوست دارد در فیلم کسی که راه می‌رود زمین بخورد و بلند شود و هیچ اتفاقی هم برایش نیفتد در دنیای رئال و در دنیای سینما این اتفاق نمی‌افتد اما در انیمیشن شما با حرکت دست، با انیمیت دستی می‌توانید این را انجام بدهید. این دغدغه ما بود.

خیلی از انیمیشن‌ها همچون باب اسفنجی وجود دارند که هیچ رقیبی ندارند. ما قصد نداشتیم در شاهزاده روم یک کار بی‌نقص را تولید کنیم و به تمام مشکلاتی که در این مسیر با ما همراه بود اشراف داشتیم. ما در شاهزاده روم قصدمان این بود که با آن توانایی و استعداد موجود در کشور نشان دهیم که تنها همانی نیستیم که مردم ما را دیدند و انتظار دارند ولی خب هدف‌گذاری‌های دیگری نیز داریم.

تجربه قبلی‌ام به من می‌گفت نه! آقای محمدیان این را دوست نداشتند. ما مجبور شدیم از ۳۵ متخصص انیماتور استفاده کنیم و انیمیت‌هایی که در فرگروند اتفاق می‌افتاد، یعنی انیمیت‌هایی که بیننده جلوی تصویر می‌دید که دو نفر یا سه نفر با هم اکت داشتند و آن فرگروند تصویر ما توسط این ۳۵ انیماتور باز طراحی می‌شد. به صورتی که آنها به ما یک کار را تحویل می‌دادند و ما بعد از اینکه آن فیلم را می‌دیدیم آن را تأیید می‌کردیم و می‌گفتیم که این حس یا این پلان آن درآمده یا درنیامده و آن را کاملاً فرم فرم به داخل کامپیوتر انتقال می‌دادند. اینها فقط بازی فرگروند بود و تمام کارهایی که می‌کردیم تنها جهت حفظ پویایی کار بود. این فقط به خاطر سلیقه و اینکه ما از دوستان می‌خواستیم که کار بهتر از قبل باشد، بود. ما تمام سعی‌مان این بود که برای شاهزاده روم بهترین انیمیت را بزنیم. اینها فقط و فقط زحمات بچه‌های تولید بود و کیفیت خواست آقای کارگردان.

در بعد فنی نرم‌افزاری و سخت‌افزاری این کار ما چقدر نسبت به انیمیشن روز دنیا فاصله داریم؟ خب مسلماً اگر حتی گروه، گروه کاملی هم که باشد باز اگر سخت‌افزار یا نرم‌افزار مورد نیاز نباشد و اگر ما بخواهیم در کشورمان یک کار خوبی را انجام دهیم، به لحاظ سخت‌افزاری وجود موتورهای قوی طراحی، موتورهای رندر و... نسبت ما با سینمای روز انیمیشن دنیا کجاست؟

من از زاویه دید خودم می‌گویم و در این باره بقیه دوستان هم می‌توانند توضیح دهند. به نظر من ما در بخش آیتم‌های بخش هنری چیزی کم نداریم. به خصوص در شرکت‌های بزرگی که در دنیا هستند. در بحث فنی هم به نظر من آنقدر امکانات در کشور هست که بشود این استفاده را کرد. خیلی از سخت‌افزارها را دانشگاه‌های کشور دارند اما مهم این است که ما بدانیم این ظرفیت به کارمان خواهد آمد. یعنی بپذیرند دستگاه‌هایی که این سیستم‌ها را دارند آنها را در اختیارشان بگذارند. نکته مهم‌تر اینکه متأسفانه دستگاه‌های فرهنگی ما فکر می‌کنند که این دستگاه‌ها دستگاه‌هایی با اصطلاک بسیار بالا هستند.

انیمیشن چطور می‌تواند یک تحول اجتماعی و فرهنگی بزرگ را در جهان ایجاد کند که بچه‌ای که دو ساله است با آن شخصیت داخل انیمیشن بزرگ می‌شود و دوست دارد که تمام وسیله‌هایش مرتبط با شخصیت انیمیشنی او باشد؟

به نظر من خیلی از انیمیشن‌ها همچون باب اسفنجی وجود دارند که هیچ رقیبی ندارند. ما قصد نداشتیم در شاهزاده روم یک کار بی‌نقص را تولید کنیم و به تمام مشکلاتی که در این مسیر با ما همراه بود اشراف داشتیم. ما در شاهزاده روم قصدمان این بود که با آن توانایی فنی و توانایی و استعداد موجود در کشور نشان دهیم که تنها همانی نیستیم که مردم ما را دیدند و انتظار دارند ولی خب هدف‌گذاری‌های دیگری نیز داریم. متاسفانه ایده‌ها در انیمیشن‌ها تکراری شده است. یعنی شما انیمیشنی نمی‌بینید که متفاوت‌تر از دیگری باشد و مخاطب را جذب خود کند. یعنی در واقع قصه‌ها همان قصه‌های دیزنی هستند و مدام تکرار شده‌اند. ما در معارف، در ادبیات‌مان قصه‌هایی داریم که برای دنیا ناشناخته است. ما نه تنها می‌توانیم در دنیا موفق بوده و برای مخاطبین خود خوراک مناسبی داشته باشیم بلکه برای مردم دنیا هم می‌توانیم یک حرف متفاوت داشته باشیم. حتم دارم که این اتفاق به زودی در دنیای انیمیشن کشور اتفاق خواهد افتاد و قطعاً در پی آن جهان غافلگیر از کار و موفقیت روزافزون ما خواهد بود. ما امروز از آن دروازه‌های تکنیکی عبور کرده‌ایم و ایده تکنیک چیزی نیست که ما بخواهیم و نتوانیم آن را انجام دهیم. باید جهانی فکر کرد و برای جهانی شدن و ساختن قصه یک نگاهی هم به مخاطبین جهانی انداخت. خود جهانی شدن نیز ملزوماتی دارد. ما تکنیک را عبور کرده‌ایم ولی اینکه اگر شما بخواهید یک قصه جهانی بنویسید آن هم با ساختارهای دراماتیکی که آنها دارند، این کار سختی است. ضعفی که ما در فیلمنامه‌نویسی در سینمای ایران داریم، انیمیشن قطعاً بیشتر دارد. چون کاملاً فضا متفاوت است ولی به نظر من این واقعاً شعار نیست چراکه اگر کارهای خارجی را ببینید در بعضی از جاهای حساس کار ایرانی است و سوپروایزر یا همان ناظر آن نیز ایرانی است. ما هیچ نقصی در بعد دانش فنی یا تکنیک کار انیمیشن نداریم و تنها یک سری ملزومات داریم. به معنای واقعی کلمه هیچ بعد فاصله‌ای در کشور ما وجود ندارد و تنها چیزی که برای انیمیشن‌سازها نیاز است حمایت است.