

مروری بر انیمیشن ایرانی «رؤیاشهر»

رؤیای بلندپروازانه در دنیای پویانمایی ایران

فاطمه شریفی

انیمیشن سینمایی «رؤیاشهر» به کارگردانی محسن عنایتی، یکی از آثار برجسته و مهم در عرصه انیمیشن‌سازی ایران به شمار می‌رود که به تازگی اکران شده است. این اثر که در ژانر فانتزی، ماجراجویی و کودک ساخته شده، گامی رو به جلو در کیفیت تولید و روایت داستانی در صنعت پویانمایی کشور محسوب می‌شود. «رؤیاشهر» حاصل تلاش نزدیک به چهار ساله تیمی متشکل از حدود ۲۰۰ نفر نیروی متخصص و خلاق است و از حمایت نهاد‌هایی مانند حوزه هنری، شهرداری تهران و مجتمع فرهنگی مهوا بر خوردار بوده است. در این یادداشت، به تحلیل جنبه‌های مختلف این انیمیشن از جمله داستان و ساختار روایی، شخصیت پردازی، کیفیت فنی، مضامین اجتماعی و تربیتی، جایگاه آن در میان آثار ایرانی و همچنین بازخوردهای منتقدان و تماشاگران پرداخته خواهد شد.

روایت اصلی «رؤیاشهر» حول محور پسری نوجوان به نام آر‌ام می‌چرخد، شخصیتی جسور و آرمان‌گرا که در مسیر نجات شهرش، سفری ماجراجویانه را آغاز می‌کند. او با همراهی دو شخصیت دیگر به نام‌های پاشا و تامارا، وارد دنیایی می‌شود که پر از رمز و راز، تهدید و امید است. در این مسیر، آر‌ام با چالش‌هایی مانند خیانت، ترس، انتخاب‌های سخت و مسئولیت‌پذیری مواجه می‌شود.

داستان پردازی در «رؤیاشهر» از الگوی کلاسیک سفر قهرمان پیروی می‌کند، قهرمانی که با ترک جهان عادی، وارد جهانی تازه می‌شود، آزمون‌ها را پشت‌سر می‌گذارد و در نهایت با دست‌یابی به خرد و قدرتی نو، بازمی‌گردد. این ساختار به اثر انسجام روایی و کشش داستانی داده است، به‌ویژه برای مخاطبان نوجوان که با چنین الگوهای ارتباط‌ی بیشتری برقرار می‌کنند. شخصیت آر‌ام به‌خوبی طراحی شده و مسیر رشدی او در طول فیلم ملموس و قابل درک است. او در ابتدا تنها نوجوانی کنجکاو و ناآرام است اما با پیشرفت داستان، به فردی مسئول، مقاوم و فداکار تبدیل می‌شود. پاشا – دوست طنزپرداز و بامزه‌اش – نقش مکملی مؤثر در سبک کردن فضای دراماتیک فیلم دارد و تعامل این دو، ترکیب دل‌نشینی از رفقت و تنش را شکل می‌دهد. تامارا، دختر باهوش و جسور داستان، بر خلاف بسیاری از آثار مشابه، صرفاً نقش یک همراه فرعی را ندارد، بلکه در مسیر حل معماها و تصمیم‌گیری‌های حساس، نقش‌فالی ایفا می‌کند. حضور او نشان‌دهنده تلاشی آگاهانه برای نمایش تصویر متفاوتی از دختران نوجوان در آثار کودکانه است. حضور فعال شخصیت تامارا، نمایانگر تحول نگرش به نقش دختران نوجوان در آثار کودک و نوجوان است. بر خلاف کلیشه‌های رایج، تامارا نه تنها یک همراه ساده نیست، بلکه در روند پیشرفت داستان، نقشی کلیدی و مستقل دارد که نشان‌دهنده تلاش سازندگان برای

گزارش

الهام‌رادمهر

مدرسه‌ها تازه چند روزی است تمام شده و بازار تفریحات تابستانی حسابی گرم است. این میان گیشه سینماها هم بی‌نصب‌نمانده است. اگر چه انیمیشن «رؤیاشهر» پیش از تعطیلی مدارس، چند میلیاردی شده بود اما این همزمانی اکران یک انیمیشن با قهرمانی نوجوان و پایان امتحانات، رنگ و روئی جدیدی به بازار اکران بخشیده است. یک روز وسط هفته به یکی از سینماهای مرکز شهر رفتیم تا ناظر مخاطبان حقیقی این انیمیشن بلند را بدانیم. جمعی از کودکان و نوجوانان را دعوت کردیم تا از تجربه خود از تماشای این فیلم بگویند. در یک فضای دوستانه و ساده، آنها درباره شخصیت‌های محبوب‌شان، صحنه‌هایی که دوست داشتند و حتی انتقاداتی که داشتند صحبت کردند. آنچه در ادامه می‌خوانید، گفت‌وگو با نسلی است که قرار است مخاطب اصلی آینده سینمای ایران باشد.

زهرآ، ۹ساله: «آرات خیلی شجاع بود، دوست داشتم جای اون باشم.»

زهرآ با لیندو و هيجان از ديدن «رؤیاشهر» می‌گوید: «وقتی آرات رفت دنبال نجات شهرش، من واقعا دلم می‌خواست کمکش کنم. خیلی شجاع بود، هیچ‌وقت نمی‌ترسید. حتی وقتی تنها شد، باز هم ادامه داد. من همیشه دوست داشتم در یک داستان ماجراجویی باشم. این فیلم باعث شد خیال کنم منم می‌تونم قهرمان باشم.»

او با علاقه از شخصیت تامارا نیز یاد می‌کند: «تامارا خیلی باهوش بود. دخترها توی فیلم‌ها معمولاً فقط کمک می‌کنن، ولی تامارا خودش دنبال کاراش می‌رفت. من خیلی ازش خوشم اومد.»

محمد طاهآ، ۱۱ساله: «داستانش شبیه بازی‌های ویدئویی بود.»

محمدطاه‌که علاقه زیادی به بازی‌های ماجراجویانه و فانتزی دارد، می‌گوید: «به نظرم فیلم خیلی خوب ساخته شده بود. ماجراهاش مثل بازی کامپیوتری

تنوع‌بخشی به روایت و سهم‌دهی برابر به دختران و پسران در این اثر است.

یکی از نقاط قوت اصلی «رؤیاشهر» کیفیت

۶۶

نقش نوجوانان در ساخت آینده، یکی از پیام‌های اصلی فیلم است. پیامی که در جهانی مملو از ناامیدی و چالش، تأکید می‌کند امید و تغییر از نسل جوان آغاز می‌شود. از این جهت، «رؤیاشهر» نه تنها برای کودکان، بلکه برای والدین و مربیان نیز حرف‌هایی برای گفتن دارد



گفت‌وگو با چند کودک و نوجوان درباره انیمیشن «رؤیاشهر»

تجربه‌ای از جنس رؤیا



شهر رو نجات دادن، خیلی بامعنی بود. مخصوصاً اون وقتی که همه از هم جدا بودن، فیلم نشون داد با رفافت می‌شه خیلی کارها کرد.»

امیرعلی، ۹ساله: «صحنه‌های خنده‌دارش را خیلی دوست داشتم.»

امیرعلی از آن دسته بچه‌هایی است که دنبال لحظه‌های خنده و سرگرمی در فیلم‌هاست. او درباره «پاشا»، دوست بامزه آر‌ام، می‌گوید: «پاشا خیلی خنده‌دار بود. به جا بود که سعی کردن با نقشه فرار کنن، ولی نقشه‌ش خیلی یادم می‌داد. نباید زود قضاوت کنیم. آرات اول فکر می‌کرد بعضی‌ها دشمنش هستن، ولی بعد فهمید اشتباه می‌کرده. این برای من جالب بود، چون ما هم توی مدرسه ممکنه درسه‌ها همگی زود قضاوت کنیم.»

او اضافه می‌کند: «ا یکنه آخرش همه با هم‌کاری می‌شن!»

فرهنگی

سرویس فرهنگی ۸۸۵۲۳۰۶۰

بصری چشم‌نواز، شخصیت‌هایی باورپذیر و پیام‌هایی انسانی، موفق شده است از مرزهای صرفاً سرگرم‌کننده بودن فراتر برود و به اثری تأثیرگذار بدل شود.

اگر چه همچنان جای کار و ارتقا در برخی بخش‌ها – از جمله درام‌پردازی عمیق‌تر یا گسترش دنیاسازی – وجود دارد، اما بدون تردید «رؤیاشهر» نمونه‌ای از توانایی هنرمندان ایرانی در رقابت با تولیدات بین‌المللی است. رؤیایی که به تحقق نزدیک شده و شایسته حمایت و دیده‌شدن است.

این فیلم با استفاده هوشمندانه از تکنولوژی‌های نوین انیمیشن، مانند رندرینگ پیشرفته و ترکیب سبک‌های مختلف هنری، جلوه‌های بصری چشم‌نوازی خلق کرده است که در برخی صحنه‌ها به سطح آثار بزرگ جهانی نزدیک می‌شود. این نکته در کنار استفاده موفق از موسیقی سنتی ایرانی به عنوان عنصر تقویت‌کننده حس و حال داستان، باعث شده «رؤیاشهر» از نظر فنی‌وهنری در جایگاه ویژه‌ای قرار گیرد.

انیمیشن «رؤیاشهر» پس از اکران اولیه در جشنواره فیلم فجر، مورد توجه ویژه مخاطبان و کارشناسان قرار گرفت. استقبال تماشاگران کودک و نوجوان و تحسین منتقدان از کیفیت فنی و روایت داستان، تیم سازنده را بر آن داشت تا تغییراتی در نسخه نهایی فیلم ایجاد کنند.

این اصلاحات شامل حذف برخی سکانس‌ها، تدوین مجدد و بهینه‌سازی جلوه‌های بصری بود. نتیجه این تغییرات، ارتقای کیفیت کلی فیلم در نسخه نهایی و افزایش میزان رضایت مخاطبان شد. این اقدام، نشان از انعطاف‌پذیری حرفه‌ای و توجه به بازخورد مخاطبان دارد. در سال‌های اخیر، صنعت انیمیشن ایران پیشرفت چشمگیری داشته است اما همچنان با چالش‌هایی مانند کمبود بودجه، حمایت ناکافی دولتی و دسترسی محدود به بازارهای جهانی مواجه است. در این شرایط، تولید یک انیمیشن بلند سینمایی با کیفیتی در حد «رؤیاشهر» کاری دشوار و شجاعانه به حساب می‌آید.

در مقایسه با آثار مشابه ایرانی مانند «فیلشاه»، «ناسور» یا «آخرین داستان»، می‌توان گفت که «رؤیاشهر» از نظر داستان‌پردازی و کیفیت گرافیکی گامی رو به جلو است. همچنین رویکرد آن در ارائه داستانی فانتزی همراه با ریشه‌های فرهنگی ایرانی، الگویی موفق برای آثار آینده محسوب می‌شود. در نهایت، «رؤیاشهر» الگویی موفق برای پروژه‌های آینده صنعت انیمیشن ایران به شمار می‌رود. الگویی که هم ترکیب موفقیت‌آمیز هنر و فناوری را به نمایش می‌گذارد و هم نشان‌دهنده اهمیت توجه به مسائل اجتماعی و فرهنگی در قالبی جذاب و سرگرم‌کننده است. این انیمیشن، فرصتی برای ایجاد دیالوگ بین نسل‌ها فراهم کرده و اثبات می‌کند که سینمای انیمیشن ایرانی می‌تواند جایگاه خود را در عرصه‌های جهانی مستحکم‌تر کند، به شرط آنکه حمایت‌های مالی، آموزشی و رسانه‌ای به شکل مستمر فراهم شود.

یادداشت

از رؤیاشهر تا بازار جهانی

انیمیشن ایرانی تشنه فیلمنامه قوی است

محمد حسین یوسفی

در سال‌های اخیر، صنعت انیمیشن در ایران با رشدی قابل توجه همراه بوده است. رشدی که نه تنها در افزایش تولیدات و بهبود کیفیت فنی نمود یافته، بلکه نگاه جامعه سینمایی را نسبت به این ژانر تغییر داده است. دیگر انیمیشن صرفاً وسیله‌ای برای سرگرمی کودکان نیست، بلکه به ابزاری برای بیان روایت‌های عمیق، دغدغه‌های فرهنگی و حتی نقدهای اجتماعی بدل شده است. در این میان، گفت‌وگو با صاحب‌نظرانی که از نزدیک این تحولات را رصد کرده‌اند، اهمیت ویژه‌ای دارد. محمد جلیلود، منتقد سینما، در گفت‌وگو با خبرنگار ما، نگاهی جامع به روند پیشرفت انیمیشن در ایران داشته و با نگاهی دقیق به نقاط قوت و ضعف این حوزه، به ویژه انیمیشن سینمایی «رؤیاشهر»، از چالش‌های بنیادینی همچون فیلمنامه‌نویسی، شخصیت‌پردازی و انتخاب صداپیشه‌ها سخن گفته است.

در این مصاحبه، جلیلود با زبانی صریح و تحلیلی از ضعف‌های ساختاری انیمیشن‌های ایرانی پرده بردار می‌دهد و در عین حال، بر ظرفیت‌های موجود و لزوم نگاه حرفه‌ای‌تر به این هنر تأکید می‌کند. آنچه در ادامه می‌خوانید، گفت‌وگویی صریح با یکی از منتقدان آگاه به مسائل درونی سینمای ایران است. گفت‌وگویی که می‌تواند مسیری تازه برای ازانندگانی که آینده انیمیشن ایرانی ترسیم‌کنند. محمد جلیلود، منتقد سینما، در گفت‌وگو با خبرنگار ما بیان کرد: صنعت انیمیشن در ایران طی چند سال اخیر روند روبه‌رشدی را تجربه کرده است که جایگاه آن نسبت به ۲۰ سال پیش بسیار متفاوت شده است. اگر دو دهه پیش انیمیشن سینمایی جایگاه خاصی در سید تولیدات سینمایی ایران نداشت و عمدتاً به صورت پراکنده و با هزینه‌های شخصی ساخته می‌شد، حالا این صنعت به شکل سازمان‌یافته‌تر و با سرمایه‌گذاری‌های بهتر در حال توسعه است.

وی در ادامه افزود: امروز انیمیشن‌های سینمایی در ایران نه تنها در اکران‌های داخلی حضور دارند، بلکه به تدریج به سوی بازار جهانی نیز حرکت می‌کنند. وی ادامه داد: انیمیشن‌هایی مانند «پسر دلقک‌نی» نمونه‌ای از این تحولات هستند که توانسته‌اند، بازار داخلی را جذب کنند و نگاه جهانی هم به آنها معطوف شده است.

این منتقد در ادامه اظهار کرد: حضور کودکان و نوجوانان به عنوان بخش قابل توجهی از مخاطبان سینمای ایران است. در جهان نیز انیمیشن‌ها به یکی از پرسودترین بخش‌های صنعت سینما تبدیل شده‌اند. به طوری که برخی انیمیشن‌های سینمایی فروش میلیارددلاری داشته‌اند. این نشان‌دهنده ظرفیت بسیار بالای بازار انیمیشن است که خوشبختانه ایران نیز در چند سال اخیر این ظرفیت را بهتر شناخته است.

جلیلود به انیمیشن «رؤیاشهر» به عنوان نمونه‌ای اشاره کرد که به شکل هوشمندانه‌ای نه فقط مخاطب کودک و نوجوان را هدف گرفته بلکه با به کار بردن تم‌های مناسب بزرگسالان نیز ساخته شده است.

وی توضیح داد: این انیمیشن تلاش کرده تا پیام‌هایش را به شکلی زیرپوستی به مخاطب کم‌سن‌وسال منتقل کند و در عین حال برای بزرگسالان هم لایه‌هایی از معنا داشته باشد.

جلیلود با اشاره به برخی مشکلات مهم در مسیر رشد صنعت انیمیشن در ایران، اشاره کرد: یکی از چالش‌های اساسی در تولید انیمیشن‌های بلند، خلق



شخصیت‌های قهرمانی است که مخاطب بتواند با آنها همذات‌پنداری کند. این اصل غیر قابل انکار است و متأسفانه در برخی آثار مانند «رؤیاشهر» به این موضوع به اندازه کافی پرداخته نشده است. وی افزود: اگر فیلمنامه قوی‌تر و شخصیت پردازی جذاب‌تری داشتیم، قطعاً این انیمیشن می‌توانست متفاوت‌تر و تأثیرگذارتر باشد.

این منتقد عنوان کرد: از دیگر مشکلاتی که در انیمیشن «رؤیاشهر» وجود داشت، مسئله دوبله و انتخاب صداپیشه‌ها بود. دوبله در برخی موارد با اغراق‌هایی همراه است که ممکن است از حس واقعی شخصیت‌ها بکاهد.

وی ادامه داد: هر چند دوبله‌های بسیار خوبی در ایران داریم، ولی گاهی انتخاب‌ها و نحوه اجرا، کمرب افتراق‌آمیز و دور از فضای طبیعی شخصیت‌هاست. محمد جلیلود، تأکید کرد یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های صنعت انیمیشن ایران، موضوع فیلمنامه‌نویسی است.

وی بیان کرد: متأسفانه هنوز در ایران این تصور اشتباه وجود دارد که صرفاً مهارت‌های نرم‌افزاری و طراحی گرافیکی کافی است تا یک انیمیشن ساخته شود. اما تجربه جهانی نشان می‌دهد در کشورهایی پیشرفته مانند آمریکا، تیم‌های تخصصی متشکل از مشاوران فیلمنامه، کارگردانان و دیگر متخصصان در کنار هم کار می‌کنند تا داستان‌های جذاب و ساختارمند خلق کنند.

جلیلود با اشاره به سختی‌های نگارش فیلمنامه انیمیشن ادامه داد: نوشتن فیلمنامه برای انیمیشن به مراتب سخت‌تر است، چون مخاطب آن متنوع است و باید همزمان با کودکان و بزرگسالان ارتباط برقرار کند. به همین دلیل بسیاری از فیلمنامه‌نویسان بزرگ دنیا تر جیح می‌دهند در حوزه‌های کم‌دی یا ملودرام بنویسند و کمتر سمت انیمیشن می‌روند.

وی افزود: مثلاً انیمیشن‌های بزرگسالانه‌ای که در سال‌های اخیر ساخته شده‌اند، توانسته‌اند مخاطب گسترده‌تری جذب کنند و این نشان می‌دهد، انیمیشن فقط محدود به کودکان نیست. جلیلود در ادامه درباره وضعیت فعلی صنعت انیمیشن ایران گفت: با وجود تریق نیروهای جوان و مستعد، زیر ۲۰سال و پیشرفت‌های فنی قابل توجه، هنوز کمبود اصلی ما در بخش فیلمنامه‌نویسی است. پیشنهاد من این است که شوراهای تخصصی فیلمنامه‌نویسی انیمیشن شکل بگیرند و نویسندگان آشنا به این حوزه به صورت تیمی روی پروژه‌ها کار کنند.

وی همچنین به موضوع محتوادر انیمیشن‌ها اشاره کرد و گفت: گاهی در تولیدات ما به سمت محتوادرنگ می‌روییم، یعنی بیش از حد پیام‌محور و مستقیم عمل می‌کنیم و این باعث می‌شود فرم اثر ضعیف‌شود. انیمیشن «رؤیاشهر» هم از این نظر تا حدی دچار این مشکل شده و پیام‌ها می‌توانستند به شکلی ظریف‌تر در داستان جا بیفتند.

جلیلود در پایان گفت: امیدوارم با رفع این چالش‌ها، انیمیشن سینمایی ایران روزبه‌روز بهتر شود و مخاطب کودک و نوجوان بتواند فیلم‌هایی مناسب با کیفیت برای دیدن داشته باشد. این یک خلأ بزرگ در سینمای ما بود که خوشبختانه در حال پر شدن است.