



نقدی بر فیلم  
«کت چرمی»  
با بازی جواد عزتی

## یک کپی نعل به نعل از مرد بازنده

مهدی خدایی  
منتقد سینما

فیلم روی یکی از مشکلاتی که در کشور وجود دارد دست گذاشته و آن هم فساد است که از سوی بعضی اشخاص به سیستم تحمیل می‌شود. «کت چرمی» مثل فیلم «مرد بازنده» دنبال این نیست که بگوید فساد سیستماتیک وجود دارد و از گفتن این مورد گریز دارد. تهیه‌کننده و کارگردان فیلم هم در نشست خبری‌شان گفتند که معتقد به وجود فساد سیستماتیک نیستیم. در «مرد بازنده» یک پلیس وظیفه‌شناس و با وجدان داشتیم که یک باند فساد را کشف کرده بود و می‌خواست یک‌تنه در مقابل‌شان بایستد. در «کت چرمی» هم یک مأمور بهزیستی داریم که باندی را از داخل یک خیریه کشف کرده که با سوءاستفاده از اشخاصی که در خیریه کار می‌کردند به دنبال جابه‌جایی مواد مخدر هستند.

در این فیلم مثل «مرد بازنده» ما یک شخص فاسد داریم که دیالوگ‌های فیلم به ما می‌گوید به بخش‌هایی متصل است. جهان «کت چرمی» با جهان فیلم «مرد بازنده» تفاوتی ندارد و بعضی از شخصیت‌ها و خرده داستان‌ها را نعل به نعل می‌توان با داستان «مرد بازنده» منطبق کرد. هرچند تهیه‌کننده فیلم اعتقادی به این مسأله ندارد و گفت چون مشاور طرح ما محمدحسین مهدویان بوده و جواد عزتی و سارا حاتمی در فیلم بازی کرده‌اند همه تصور می‌کنند فیلم شبیه «مرد بازنده» است. در صورتی که وقتی به داستان فیلم نگاه می‌کنیم، می‌بینیم داستان «کت چرمی» تفاوتی با «مرد بازنده» ندارد و خطی که برای داستان ترسیم شده همان خط داستانی «مرد بازنده» است. تفاوت داستان در این است که مرد قانون در «مرد بازنده» یک پلیس بود و حالا این شخص در «کت چرمی» یک کارمند بهزیستی است. این فرد به صورت کاملاً مستقل و خودمختار زمانی که می‌بیند نهادهای مسئول با تعلل و احتیاط کار می‌کنند خودش دست به اقدام می‌زند. منتهی پلیس فیلم «مرد بازنده» خیلی زیرک‌تر و باهوش‌تر از مأمور بهزیستی در فیلم «کت چرمی» است. او با نقشه‌های حساب شده کارش را جلو می‌برد و به نتیجه‌ای که می‌خواهد می‌رسد ولی در «کت چرمی» مأمور بهزیستی به سیم آخر می‌زند و یک کار غیرعقلانی و دردسرساز انجام می‌دهد. در نهایت هم به صورت معجزه‌واری کسی که تعمداً با ماشین زیر گرفته زنده می‌ماند! پایان داستان هم باز است و نتیجه به مخاطبان واگذار می‌شود. این وجه داستان خوب نیست چرا که این پیامی را به جامعه می‌دهد که اگر شما از طریق روال‌های قانونی به نتیجه نرسیدید خودتان باید دست به کار شوید و در این راه بالاخره یک اتفاقی می‌افتد. فیلم از تکراری بودن داستانش ضربه زیادی خورده است و گرچه به لحاظ فنی اثر ضعیفی نیست. جواد عزتی هم انگار در نقش افراد ناجی جا افتاده است. او در فیلم «خورشید» نقش ناجی را بازی کرد. در «مرد بازنده» هم همین اتفاق برایش افتاد و در «کت چرمی» هم دوباره این نقش برایش تکرار شد. به نظر، مخاطب دیگر دوست ندارد عزتی را در قالب این نقش‌های تکراری ببیند. هر بار او چنین کاراکتری در هر فیلمی داشته باشد آن فیلم به این متهم خواهد شد که فیلم بر مدار این نقش کلیشه‌ای و جاافتاده برای جواد عزتی شکل گرفته است. به نوعی انگار فیلم برای عزتی انتخاب شده به جای اینکه عزتی برای آن فیلم انتخاب شده باشد. در پایان باید از سرمایه‌گذاری فارابی جهت ساخت «کت چرمی» انتقاد کرد. پس از ساخته شدن «مرد بازنده» لزومی به سرمایه‌گذاری روی فیلم «کت چرمی» وجود نداشت. مگر یک حرف را چند بار می‌خواهید در سینما بزنید که دوباره به سراغ داستان و سوزهای تکراری رفته‌اید.



در این فیلم مثل «مرد بازنده» ما یک شخص فاسد داریم که دیالوگ‌های فیلم به ما می‌گوید به بخش‌هایی متصل است. جهان «کت چرمی» با جهان فیلم «مرد بازنده» تفاوتی ندارد و بعضی از شخصیت‌ها و خرده داستان‌ها را نعل به نعل می‌توان با داستان «مرد بازنده» منطبق کرد



عموماً در همه جای دنیا فرایند ساخت انیمیشن سینمایی بین ۳ تا ۵ سال طول می‌کشد. بعد از اقبالی که مخاطب نسبت به اثر «شاهزاده روم» داشت برنامه‌های طراحی کردیم تا بتوانیم طی ۱۰ سال به نقطه‌ای برسیم که هر سال انیمیشن برای اکران در سینما داشته باشیم. با همین رویکرد تلاش کردیم «فیلشاه» را بسازیم و با توجه به فراهم بودن شرایط، این اثر ساخته شد. اما در پروژه «بچه زرنگ» چند اتفاق موجب شد اکران پروژه به تعویق بیفتد. یکی از موانع این بود که همزمان با پیش تولید این پروژه، «فیلشاه» هم در حال اکران بود.

### شخصیت‌های این انیمیشن اقتباس و کپی‌برداری است یا کاملاً تولیدی و خلق خودتان بوده است؟

ما برای اینکه در حوزه کاری خود بتوانیم بگوییم با «تألیف» روبه‌رو هستیم، مسیری داریم. وقتی تازه در حوزه انیمیشن وارد شدیم، مثل کسی بودیم که وارد یک زمین بازی‌ای شده است که خودش آن را طراحی نکرده است! لذا در قدم‌های ابتدایی و در پروژه‌های «شاهزاده روم»، «فیلشاه» و «بچه زرنگ»، شاید بیشتر تلاش کردیم که «های کپی» تولید کنیم و به هر حال در این پروژه‌ها رفرنس‌های خارجی هم داشته‌ایم. در آن زمان اقتضای کار در این حوزه، اینگونه بوده و نمی‌توانستیم ذائقه کسانی را که تا پیش از آن صرفاً آثار خارجی نگاه می‌کردند تغییر دهیم. از طرفی خود ما هم تجربه کافی نداشتیم. اما اکنون تجربه‌مان بیشتر شده و می‌توانیم به سمتی برویم که تولیداتمان روز به روز به سمت تألیف نزدیک‌تر شوند. طوری که در کار جدیدی که در حال ساخت آن هستیم و اخیراً وارد فرایند تولید شده، داریم تلاش می‌کنیم که اثر تا حد ممکن تألیف خودمان باشد و به اصطلاح اصل باشد. اما اینکه دقیق بخواهیم بگوییم که «فیلشاه» و «بچه زرنگ» کپی هستند یا تولیدی خودمان؟ پاسخ این است که درست است که ما رفرنس‌هایی داشتیم و از الگوهای موفق خارجی کمک گرفته‌ایم اما اینها کپی‌برداری نعل به نعل آثار خارجی نیستند و تک تک کاراکترها، لوکیشن‌ها و... توسط تیم طراحی خودمان، طراحی و بعد مدل‌سازی شده‌اند و در اثر جاگذاری شده و مورد استفاده در فرایند تولید قرار گرفته‌اند. لذا در نهایت می‌توانیم بگوییم که این پروژه در فضایی کاملاً حرفه‌ای پیش رفته است. داستان «بچه زرنگ» اقتباسی از یک قصه فولکلور فضای ایران بوده است.

### به طور کل در مسیر ساخت یک انیمیشن چه مشکلات و محدودیت‌هایی وجود دارد و در مقایسه با کشورهای پیشرفته چقدر در این زمینه نیاز به تلاش و سرمایه‌گذاری داریم؟

ما در حوزه ساخت انیمیشن در بخش‌های مختلف با یکسری مسائل مواجه هستیم. حوزه انیمیشن به نسبت سینمای رئال حوزه‌ای پرمیسکت‌تر است؛ چراکه در سینما یک فیلم رئال نهایت طی ۶ماه ساخته می‌شود، اما همین مدت در انیمیشن تبدیل به ۳ تا ۵سال می‌شود. به عبارت دیگر، طولانی بودن زمان، خودش ریسک سرمایه‌گذاری را بالا می‌برد. البته انیمیشن در حوزه عرضه هم با موانع و مشکلات بسیاری مواجه است و سال‌ها طول کشید تا ما و انیمیشن‌سازان دیگر بتوانیم سینماداران را قانع کنیم که انیمیشن هم بخش مهمی از سینماست. من خاطر هست که در زمان «شاهزاده روم» و سال‌های ابتدایی فعالیت‌مان، اصلاً کسی انیمیشن را به حساب نمی‌آورد. همچنین در حوزه‌های تبلیغات، آموزش، سخت‌افزار و... مشکلات و موانعی برای ساخت یک انیمیشن وجود دارد. اگر بخواهم حس کلی خود را بیان کنم این است که از سوی نهادهای فرهنگی کشور، معماری درستی برای این حوزه تعریف نشده است. ما در حوزه سینمای انیمیشن هیچ معماری نداریم و به طور بدیهی این مشکل موجب می‌شود حرکت‌هایی که انجام می‌شود در نهایت منسجم نباشد و هر استودیو به شکل انفرادی کار کند و حتی اگر انیمیشن خوبی هم بسازد در نهایت اتفاقی که باید بیفتد، نمی‌افتد. اما

اگر نهادهای فرهنگی بیایند و یک معماری منسجم، صحیح، آگاهانه، همه‌جانبه و درستی را با مشورت خبرگان و صاحبان تجربه طراحی کنند که در نهایت به یک گردش مالی مقرون به صرفه منجر شود طوری که سرمایه‌گذارها

