

تهیه کننده شمشیر و اندوه: انیمیشن فقط برای کودک نیست + فیلم



شناسه خبر: ۱۳۴۶۰۹ سه شنبه ۱۷ بهمن ۱۴۰۲ - ۲۲:۲۵

نخستین نشست خبری روز ششم جشنواره فیلم فجر تهران مربوط به فیلم انیمیشن شمشیر و اندوه بود که با حضور اصحاب رسانه و برخی از عوامل این فیلم برگزار شد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی موج خبر، بعد از ظهر امروز ششمین روز از چهل و دومین دوره جشنواره فیلم فجر پس از اکران فیلم شمشیر و اندوه نشست خبری این فیلم به همراه برخی از عوامل فیلم و اصحاب رسانه برگزار شد.

در این نشست خبری، مهبد قناعت پیشه (سرپرست دوبله)، حسام صادقی نیکو (سرپرست دوبله)، شاهین پژمان و آرش آقابابایی (آهنگساز)، مهدی جعفری نویسنده و تهیه کننده عماد رحمانی و مهرداد محرابیان (کارگردان) میلاد علیقلی یا (کارگردان هنری)، معین کریمی (کارگردان فنی)، بنیامین شجاعی (طراح کاراکتر) حضور داشتند.

جعفری نویسنده و تهیه کننده این انیمیشن اظهار داشت: تبریک می گویم به خانواده انیمیشن ایران زیرا در 2 سال اخیر اتفاقات خوبی برای این حوزه رخ داده و امسال هم شاهد حضور 3 انیمیشن در جشنواره فیلم فجر هستیم. این مساله نشان می دهد که انیمیشن ایران دارد تبدیل به یک صنعت می شود. افتخار دارم که حدود 2 سال و نیم با حدود 200 نفر از عوامل انیمیشن شمشیر و اندوه را تولید کردیم. تقریباً 3 هفته بیش همین جمع چند جایزه غزال زرین از جشنواره جایزه فجر دریافت کردند.

این تهیه کننده ادامه داد: جدا از موانع مالی، مهم ترین چالش من به عنوان تهیه کننده، ایده های نوینی بود که آقای رحمانی مدام ارائه می دادند.

جعفری بیان کرد: از روز اول تکلیفمان را با مخاطب روشن کردیم. انیمیشن فقط برای کودک نیست و ما برای بزرگسالان و نوجوانان این کار را تولید کردیم. در همه جای دنیا، انیمیشن فقط برای کودک ساخته نمی شود. در ضمن من به شخصه، ارادتی به امام حسین (ع) دارم و این انگیزه را داشتیم که چنین موضوعی را وارد چرخه فرهنگی کنیم.

او اضافه کرد: نمی توانم بگویم که انیمیشن ما رکوردشکن خواهد بود. تنها پیش بینی من این است که با اقبال مخاطبان مواجه شویم که انگیزه ما برای ادامه مسیر باشد.

عماد رحمانی نویسنده و کارگردان «شمشیر اندوه» توضیح داد: از سال 1389، بیش از 20 اثر در حوزه ویدیوگیم فعالیت کرده ام و زمانی که آقای جعفری گفت بیا به انیمیشن ورود کنیم، فکر کردم شوخی می کند. پس از کمی فکر، از نظرم پیشنهاد جذابی آمد.

او ادامه داد: به محض شروع تولید، بارها و بارها درباره قصه ای صحبت کردیم که پیرنگ مذهبی داشته باشد. فرایند تولید کار عجیب و سختی بود و حدود دو سال و اندی تلاش شبانه روزی انجام دادیم. قطعاً کم و کسری هایی در پروژه هست و سعی می کنیم برای اکران عمومی بهتر شویم.

این هنرمند گفت: تا حد امکان سعی کردیم تا تمامی جزئیات براساس واقعیت باشند و این کار هایپررئال است.

بنیامین شجاعی طراح کاراکتر درباره این انیمیشن بیان کرد: برای تولید این اثر، برای نخستین بار دستگاهی را وارد کردیم و چالش اصلی ما این بود که تمامی کاراکترها را بر اساس دستگاه جدیدمان تولید کنیم. همچنین ما برای هر کاراکتر، سه دوره تاریخی داشتیم و زمانی که آقای رحمانی این را به من گفت، فکر نمی کردم از پس آن بریایم.

معین کریمی عنوان کرد: در ابتدا، شمشیر اندوه از لحاظ تولید، برایم ترسناک بود؛ زیرا چنین اثری از نظر انیمیت به شدت دشوار است. همان طور که در تصویر دیدید، لوکیشن های متعددی در شمشیر اندوه استفاده شده است و تعداد زیادی کاراکترهای اصلی و فرعی داشتیم که هر کدام در بازه های زمانی مختلف با لباس های متنوع ساخته شدند.

او افزود: در این دو دهه اخیر که تولید انیمیشن در ایران جدی شده است، اثری همچون «شمشیر اندوه» که تماماً رئال باشد، نداشته ایم. این اتفاقات جدید برای ما هیجان انگیز بود. همان طور که مطرح شد، ما در ابتدا کار بازی های ویدیویی انجام می دادیم و تلاش کردیم تا در حوزه انیمیشن هم کارمان نوین باشد.

شجاعی تصریح کرد: برای طراحی کاراکترها باید المان های متعددی به کار می بردیم. اول اینکه کاراکترها باید با آن برهه تاریخی منطبق می شدند و همچنین بخشی از سلاقی ما هم در کار دخیل بوده است. سعی کردیم کاراکترهای اسلامی و ایرانی با رنگ و لعاب های متنوع در این پویانمایی وجود داشته باشد.

مهرداد محرابی دیگر کارگردان «شمشیر اندوه» درباره فناوری های نوین اظهار داشت: استفاده از تکنولوژی های روز و پیشتاز، در کنار مزایایی که دارد، محدودیت هایی هم برای ما به وجود آورد. ما نیز تمام تلاش مان را کردیم تا جایی که ممکن است نقصی در اثر نباشد.

او درباره وجود گروه کارگردانی در این اثر توضیح داد: جدا از شعار دادن، تولید انیمیشن واقعا یک کار تیمی است و اینگونه نیست که فردی باشد. همه اعضای گروه برای تکمیل پروژه تلاش کرده اند که روند تولید پیش برود.

میلاد علیقلی یا کارگردان هنری اثر درباره «شمشیر اندوه» تشریح کرد: ایده اولیه عماد رحمانی پر از لوکیشن و پلان های مختلف بود که در ابتدا گفتیم نمی توانیم این کار را بسازیم اما رفته رفته روی ایده کار کردیم تا روایت کاملی

تولید کنیم. ما تلاش کردیم تا تمامی پوشش‌های گیاهی و انواع آب و هوا را در محیط‌ها نشان دهیم. انتخاب تکنولوژی در افزایش سرعت کار تاثیر داشت. به هر حال تکنولوژی به‌روز می‌تواند روی روند کار تاثیر زیادی داشته باشد.

او اعلام کرد: این موضوع را باید اعلام کنم که دو ماه پیش توانستیم کارخانه تولید انیمیشن آسیای غرب را افتتاح کنیم تا انیمیشن ایران بیشتر به سمت صنعت حرکت کند. همین الان دو انیمیشن دیگر در دست تولید داریم تا به امید خدا در جشنواره سال بعد با دست پرتر در خدمتان باشیم.

این تهیه‌کننده درباره فاصله انیمیشن ایران با جهان بیان کرد: فاصله ما با انیمیشن‌های بازار جهانی روز به روز کمتر می‌شود. دانش و نیروی انسانی این حوزه در بین جوانان ما بسیار بالا است. اگر مسئولان به جوانان با استعداد ما توجه کنند، بی‌شک پیشرفت‌مان در این حوزه سرعت بیشتری خواهد گرفت.

آرش آقابابایی آهنگساز این انیمیشن گفت: روزهای اولی که درباره موسیقی این انیمیشن صحبت کردیم، موسیقی‌ای از عبدالقادر مراغه‌ای در قرن چهارم در ذهنم آمد. تلاش کردیم در «شمشیر اندوه» موسیقی نواحی وجود داشته باشد و حال و هوای موسیقی تعدیل‌شده عبدالقادر مراغه‌ای هم در آن وجود داشته باشد.

حسام صادقی‌نیکو سرپرست دوبله از تجربه حضور در این اثر گفت: با این گروه، پیش‌تر در کارهای مربوط به بازی‌های ویدیویی همکاری کرده بودیم و نخستین پروژه پویانمایی ما «شمشیر اندوه» است. خروجی اولیه این کار را که دیدم، از کیفیت خوب آن شگفت‌زده شدم. پس از جلسات متعدد، به عواملی برای دوبله رسیدیم که حس قصه را به خوبی منتقل کنند.

صادقی‌نیکو اضافه کرد: این اثر یک انیمیشن رئال است و ما می‌خواستیم زمانی که مخاطب صداها را می‌شود، برایش تصنعی نباشد. احترام به مخاطب برای ما مسئله مهمی بود، زیرا مخاطب مهم‌ترین قضاوت‌کننده اثر هنری است. از دوبله‌های گرمی همچون زهره شکوفنده، محود قناعت‌پیشه، میثم نیکنام، تورج نصر، مریم خلعتی و... کمال تشکر را دارم.

بهداد باقری سرپرست جلوه‌های ویژه تصریح کرد: سخت‌ترین قسمت در پروژه‌های انیمیشن، جلوه‌های ویژه است. ما چالش‌های زیادی در نورپردازی و رندر کار داشتیم زیرا تکنولوژی مورد استفاده‌مان جدید بود و ما اولین گروهی بودیم که از آن استفاده می‌کردیم.

رحمانی بیان کرد: ما از دستگاهی برای تولید این انیمیشن استفاده کردیم که در گیم استفاده می شود. از نظر من، «شمشیر و اندوه» اصلاً ایراد بصری ندارد. ما نباید مخاطبان نوجوان را با نوجوانی نسل خودمان قیاس کنیم. در این چند روز که خروجی را با مردم دیدم، باید بگویم که نوجوانان اکنون ما، درایت زیادی دارند و فهم داستان برایشان سنگین نیست.

این کارگردان تصریح کرد: کاشت اکت کارن نسبت به اتفاقات از همان ابتدا رخ می دهد و به صورت متوالی تا پایان داستان رواج می یابد. تیتراژ هر انیمیشن بسیار مهم است و چند پلان مهم ما در زمان تیتراژ است.

جعفری در پایان این نشست بیان کرد: هدف تیم تولید در اولویت، اکران بین المللی است و زبان اصلی این انیمیشن به زبان انگلیسی است که به فارسی دوبله شده است.

انتهای پیام/

انتهای پیام/