



روزنامه فرهنگ و هنر

صاحب امتیاز: موسسه فرهنگی هنری وصف صبا  
مدیر مسئول و سردبیر: محمدرضا شفیعی  
دبیر تحریریه: امیر افشار فتوحی

www.rooznamehsaba.com  
rooznamehsaba

تهران - خیابان آیت الله مدنی - کوچه خجسته منش - پلاک ۵  
تلفن: ۶۰-۷۷۵۸۲۴۲۲ فکس: ۷۷۵۴۸۲۴۵  
چاپ: جام جم برتر برنا  
توزیع: نشر گستر امروز



گفت‌وگوی صبا با مهدی جعفری

تهیه‌کننده شمشیر و اندوه

آمده ایم تا بگوییم ما هم هستیم

**ندا روز به - «شمشیر و اندوه» عنوان اثری است که با شعار «انیمیشن فقط برای بچه‌ها نیست» وارد جشنواره فیلم فجر امسال شده. این انیمیشن با کارگردانی عماد رحمانی و مهرداد محرابی، توسط مهدی جعفری تهیه شده است. در ادامه گفت‌وگوی خبرنگار صبا با تهیه‌کننده «شمشیر و اندوه» را می‌خوانید:**

**از «شمشیر و اندوه» برایمان بگویید و این که این همکاری چه طور شکل گرفت؟**

این ماجرا یک مقدمه اولیه دارد آن هم این است که مجموعه‌ای که «شمشیر و اندوه» را ساخته، مجموعه‌ای است که تقریباً دوسه هفته پیش در اختتامیه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر، هفت غزال زرین دریافت کرد و به عنوان «بازی سال» معرفی شد و از این جهت من تهیه‌کننده «بازی سال» هم هستم؛ این یعنی این که جشنواره فیلم فجر امسال میزبان یک گروه بازی‌ساز است. من و تیم تولید، همه‌مان از خانواده بازی‌سازهای ایران هستیم که در واقع امسال به جشنواره فیلم فجر آمده‌ایم تا بگوییم ما هم هستیم. فیلمنامه «شمشیر و اندوه» شباهت‌های زیادی به بازی دارد. این اولین بار است که عوامل یک پروژه بازی بزرگ با الهام از قصه‌ای که در آن بازی بزرگ وجود دارد، تصمیم به ساخت یک انیمیشن سینمایی می‌گیرند و یک اثر سینمایی را در قامت انیمیشن خلق می‌کنند. البته قصه «شمشیر و اندوه» با قصه بازی سفیر خیلی تفاوت دارد ولی مربوط به همان برهه تاریخی است. موضوع «شمشیر و اندوه» برمی‌گردد به اتفاقاتی که در شهر مدائن ایران می‌افتد و بنا به دستور حاکم دمشق یعنی معاویه، باید شیعیان وفادار به امام حسن مجتبی (ع) بعد از شهادت او، در شهر مدائن قتل‌عام می‌شدند و بنا به این دستور، شهر مدائن به خاک و خون کشیده می‌شود. این شهر یک بازمانده‌ای دارد به اسم کارن که پسر بچه ۷،۸ ساله است در واقع عمومی پسر بچه، او را از این فاجعه نجات داده و به شهری به نام بخارا می‌برد. کارن در آن شهر در کنار یک خانواده‌ای به زندگیش ادامه می‌دهد و سال‌ها بعد با دختر آن خانواده ازدواج می‌کند. حسی که برای گرفتن انتقام پدر و مادرش دارد او را به مدائن برمی‌گرداند و در آن جا گروهی تشکیل داده و به مبارزه با حاکم می‌پردازد. این کلیات قصه است که یک درام عاشقانه جذاب و اکشن فوق‌العاده در دلش نهفته است. تمام تلاش ما این بود که به مخاطب احترام بگذاریم و با این نگاه کار

بسیار جذابی برای تبدیل شدن به داستان برای کودکان و نوجوانان مان داریم و بستر انیمیشن بستری است که الزاماً فقط نمی‌شود به آن به عنوان یک ابزار برای کار کودک نگاه کرد، بلکه می‌تواند ابزاری باشد برای خلق قصه‌هایی که تولیدشان در قامت رئال بسیار سخت و شاید پرهزینه است. یعنی الزاماً مخاطبش، مخاطب کودک نیست. اصلاً شعار ما در جشنواره امسال این است که «شمشیر و اندوه» آمده تا به مردم و رسانه‌ها بگوید انیمیشن فقط برای بچه‌ها نیست. ما با انیمیشن کارهای جدی‌تر و مهم‌تری هم می‌توانیم انجام دهیم. فقط کافی است که مسئولین یک مقدار این مقوله را جدی‌تر بگیرند. به زبان خود می‌گویم با این روندی که داریم جلو می‌رویم، عملاً می‌خواهم برای سینمای رئال ایران کوری بخوانم و تا یکی دو سال آینده شما شاهد این موضوع خواهید بود که انیمیشن ایران یک رقیب جدی برای فیلم رئال می‌شود.

**از صحبت‌های ابتدایی‌تان در خصوص «شمشیر و اندوه»، پیداست که باز خورد خوبی را برای آن در جشنواره پیش‌بینی می‌کنید.**

بله قطعاً. اصلاً احساس می‌کنم که حال خانواده انیمیشن خیلی خوب است و باید این اتفاق را به خانواده انیمیشن ایران تبریک گفت، فارغ از این که حالا کدام انیمیشن برنده سیمیرغ خواهد شد. اصل ماجرا این است که انیمیشن ایران در جشنواره امسال برنده شده و این مهم‌ترین اتفاقی است که می‌توانست بیفتد. برای «شمشیر و اندوه» هم فعلاً در این چند روزی که جشنواره شروع شده، باز خوردهای خوبی از مخاطبان داشتیم حتی یک‌سری از بچه‌ها خودشان را جای قهرمان قصه می‌دانستند، فیلم‌هایشان هست که دختر بچه‌ها و پسر بچه‌های مختلف بعد از تماشای آن می‌گویند که دوست داشتند جای شخصیت‌های مختلف انیمیشن باشند. در کل باز خوردهای خوبی گرفتیم اما طبیعی است که هنوز به اندازه فیلم‌های رئال باز خورد ندارند، چون هنوز انیمیشن به آن نقطه نرسیده است.

**حرف آخر؟**

بابت توجهی که به این حوزه دارید، تشکر می‌کنم. ما هم همیشه شما را در شبکه‌های مجازی مختلف دنبال می‌کنیم و جزو طرفداران مجموعه صبا هستیم و امیدوارم که شما هم در کارتان که همیشه موفق بوده‌اید، موفق‌تر باشید.

مملو از جلوه‌های بصری، گرافیک و جزئیات فوق‌العاده بالایی است. زبان اصلی کار با توجه به برنامه‌ای که برای انتشار بین‌المللی طراحی شده، زبان انگلیسی است یعنی لپسینگ انگلیسی دارد اما در جشنواره فجر با دوبله فارسی منتشر شده است.

**کلاه به ساخت انیمیشن در این فضا و مضمون علاقه‌مندید و برای کارهای بعدی همین در این زمینه کار خواهید کرد یا نه قصد‌تان تجربه این فضا در کنار دیگر تجربیات‌تان بوده؟**

این یک تجربه‌ایست از تجربیاتی که در این حوزه داشتیم. دواثر دیگر ما با ژانرهای کاملاً متفاوت در حال ساخت است که قطعاً به جشنواره فجر سال آینده خواهد رسید. یکی از آن‌ها یک انیمیشن کاملاً فانتزی است در مورد یک نوجوان ۱۰،۱۱ ساله و یک یوز پلنگ در دنیایی کاملاً فانتزی است که قصه کاملاً متفاوتی دارد. فعلاً دیگر اثری شبیه به انیمیشنی که الان می‌بینید و با این مضمون، نخواهیم داشت.

**انیمیشن‌های دهه ۶۰، انیمیشن‌های ماندگاری هستند که تفاوت‌شان با انیمیشن‌های دهه‌های بعد کاملاً مشهود است. شما به‌عنوان کسی که در این حرفه فعالیت دارید؛ دلیل این تفاوت را چه چیزی می‌دانید؟ چه چیزی در آن انیمیشن‌ها وجود داشت که در بسیاری از آثار بعدی نیست؟**

قصه. دلیل تفاوت و ماندگاری آن انیمیشن‌ها، قصه‌های ناب بود که برای اولین بار به تصویر کشیده می‌شد. در حال حاضر شاید بعضی‌ها بگویند که ما قصه داریم، اما ما قصه نداریم، ما سوژه داریم. سوژه‌های خوب داریم اما قصه‌ای که منحصر برای انیمیشن باشد، نداریم. همین الان ادبیات محاوره‌ای‌مان این‌گونه است که مثلاً می‌گوییم یک فیلمنامه انیمیشن بنویسیم و به انیمیشن‌ساز بدهیم تا آن را بسازد. ما هنوز به این نقطه نرسیدیم که برای انیمیشن باید انیمیشن‌نامه بنویسیم. مقوله انیمیشن هیچ‌وقت آن‌طور که باید جدی گرفته نشده. خدا را شکر یکی دو سالی است که یک اتفاقات خوبی دارد برای انیمیشن ایران می‌افتد. مثلاً حتماً باید محمد خیراندیش می‌رفت «پسر دلفینی» را در روسیه اکران می‌کرد، یک میلیون و هفتصد هزار دلار می‌فروخت، خبرش پخش می‌شد تا همه توجه‌ها جلب شود که ما چنین ظرفیتی هم داریم؟! البته ما باید این اتفاق را به فال نیک بگیریم و این را بدانیم که انیمیشن در ایران قابلیت تبدیل شدن به صنعت دارد، مخاطب فوق‌العاده بالایی دارد، ما سوژه‌های

