

گفت‌وگوی صبا با کارگردانان انیمیشن بلند «افسانه سپهر» نبرد نسل نو ایران با اهریمن باستانی

«افسانه سپهر» انیمیشن بلندی به کارگردانی مشترک عماد رحمانی و مهرداد محرابی است که امروز و در سانس دوم سینمای رسانه‌ها و منتقدان جشنواره فجر ۴۳ به نمایش در می‌آید. «افسانه سپهر» داستان پسری است که با کمک یک یوز پلنگ سعی در نجات روستایش از دست اهریمن دارد. این انیمیشن اگر چه بر اساس ذائقه کودک و نوجوان امروز ساخته شده اما ریشه‌هایش در داستان‌ها و افسانه‌های کهن ایرانی است. با کارگردانان این پویانمایی گفت‌وگویی انجام داده‌ایم.

مریم عظیمی
گفت و گو

بابو دقیقاً در همین راستا است از آن سو نیز با پرداختن به یک افسانه ایران باستان و سفر قهرمانی که برای کاراکتر سپهر شکل می‌گیرد مخاطب نوجوان می‌تواند با اثر ارتباط برقرار کند و ما در اکران‌های خصوصی که برای کار داشتیم به این باز خورد مخاطب بسیار دقت کردیم. حال از آنجایی که هر کودکی برای رفتن به سالن سینما نیاز دارد که بزرگسالی همراهش باشد سعی کردیم که جذابیتی هم برای مخاطب بزرگسال به سبک اصطلاحاً کارهای هالیوود استایل داشته باشیم تا بزرگسالان نیز بتوانند با کار ارتباط بگیرند.

در مورد صداپیشه‌های «افسانه سپهر» بگویید.

از آنجایی که هر کدام از صداپیشه‌ها به خصوص اساتید حوزه دوبلاژ در ایران در حافظه صوتی مخاطبان ما نقش دارند ما به این مسئله بسیار اهمیت دادیم بر همین اساس از آقای کاظم سیاحی که کاملاً با آثار عروسکی ایرج طهماسب شناخته شده هستند برای کاراکتر بابو استفاده کردیم چرا که صدایشان به شدت برای مخاطب دوست داشتنی است و بار شوخی داستان و بداهه‌اش را بر عهده دارند، استاد اکبر منانی به عنوان صداپیشه کاراکتر عاقل مرد هستند و تمام دوستانی که به عنوان صداپیشه‌ها با این همکاری کردند از حرف‌های این عرصه بودند و برای کاراکتر سپهر نیز با توجه به اینکه صدای شناخته شده‌تری مد نظرمان بودند خانوم هستی صلاح اجرا کردند در واقع یک مجموعه خیلی جدی از صداها دوست داشتنی و به یاد ماندنی و اکثراً از اساتید ماندگار دوبلاژ گرد هم آمدند تا اثر به این نقطه رسید.

سخن پایانی.

از هیئت محترم انتخاب جشنواره تشکر می‌کنم که اثر ما را به این جشنواره دعوت کردند. جشنواره فجر قطعاً یکی از بزرگترین جشن‌های سینمای ایران است و خوشحالی‌م که برای دومین سال متوالی این شانس را داریم که در این جشنواره باشیم و تنها خواهشی که داریم این است که صنعت انیمیشن بیش از این جدی گرفته شود چرا که ما در انیمیشن هم محتواسازی می‌کنیم و هم بازار بسیار خوبی چه در داخل و چه در خارج داریم و انیمیشن صنعت اشتغال آفرینی است و معمولاً برای تولید هر انیمیشن حدود ۲۰۰ نفر به مدت دو سال کار می‌کنند. این صنعت ارزش توجه دارد چرا که هم فرهنگساز است و سبد محتوای کودکان ما را پر می‌کند و هم اشتغال‌زا و درآمدزا و ارزش توجه بیشتر چه در حوزه داوری و چه در حوزه جوایز مختلف را دارد و تنها یک جایزه به عنوان بهترین انیمیشن کم لطفی به این حوزه خواهد بود.

قرار داده شوند و جایگاه خود را داشته باشند بسیار مهم است و نبود این نگاه انیمیشن را کمی از آن صنعت حرفه‌ای سینما دور می‌کند به خصوص که امسال انیمیشن‌ها با بخش‌های دیگر رقابت نمی‌کنند در حالی که انیمیشن‌ها در بسیاری از بخش‌ها مثل موسیقی، تدوین و بخش‌های هنری دیگر قابلیت رقابت با دیگر آثار را دارند.

عماد رحمانی، کارگردان:

صنعت انیمیشن را جدی بگیرید!

با توجه به اینکه سال‌ها در زمینه بازی سازی کامپیوتری فعالیت کرده‌اید از تاثیر آن بر ساخت انیمیشن بگویید.

ریشه بازی سازی و تولید بازی‌های ویدیویی و انیمیشن مشترک است و دو گزاره مهم مشترک در آنها باعث می‌شود که برای مخاطب جذاب باشند که یکی قابلیت سرگرم کننده بودن و دیگری قصه محور و روایتگر بودن‌شان است و ما هم تلاش کردیم در ساخت «افسانه سپهر» قصه و روایت محور بودن را خیلی جدی بگیریم یعنی علی‌رغم اینکه سعی کردیم یک اثر موزیکال و شاد و شوخی‌های متناسب با مخاطب کودکان و نوجوان داشته باشیم و کار برای مخاطب کودک و نوجوان جذاب باشد اما تلاش‌مان نیز بر این بوده که یک قصه قهرمانی جدی روایت شود. بخش دوم این است که وقتی ذائقه مخاطب را در تولید ویدیو گیم به دست می‌آورید خصوصاً که مخاطبین ویدیو گیم نیز امروز بین مثبت ۷ سال تا جامعه هدف ۲۰ سال هستند بنابراین می‌توانید از این ذائقه‌سنجی در تولید محصول خودتان استفاده کنید. جنبه دیگر آن هم به بحث تکنیک برمی‌گردد یعنی اگر شما انیمیشن سه بعدی را انتخاب کرده باشید از مرحله مدل سازی گرفته تا فضا سازی و... واقعا با یکدیگر ممزوج هستند و به همین خاطر تجربه کار بازی سازی خیلی به ما کمک کرد تا بتوانیم اثر بهتری داشته باشیم.

آیا «افسانه سپهر» رده مخاطب بزرگسال را نیز هدف گرفته است؟

بله قطعاً همینطور است و اساساً یکی از مهم‌ترین دلایلی که ماسعی کردیم «افسانه سپهر» نسبت به آثاری که حتی در یک سال گذشته در سینمای کودک ایران وجود داشتند که شاید مخاطب بالای ۱۲ سال بیش از ۲۰ دقیقه نتواند به تماشای آن‌ها بنشیند، متفاوت باشد همین بود. ماسعی کردیم در «افسانه سپهر» در این دام نیفتیم و کار همان قدر که برای مخاطب کودک روان است و جنس شوخی‌ها و لطافت کاراکتر

مهرداد محرابی، کارگردان:

یک تیم ۲۰۰ نفره «افسانه سپهر» را ساخته‌اند.

انیمیشن برای شما چگونه آغاز شد؟

من هم مانند اکثر فعالین این حوزه از طریق یادگیری نرم‌افزارهای انیمیشن سازی که از دوره راهنمایی آغاز کرده بودم وارد این عرصه شدم و مسیری که طی کردم در نهایت به یک انیمیشن بلند سینمایی در کنار آقای رحمانی رسید. اولین پروژه‌ای که من با آقای رحمانی کار کردم انیمیشن «شمشیر و اندوه» بود البته خود آقای رحمانی از اولین‌ها در عرصه ساخت بازی‌های کامپیوتری هستند و آغاز همکاری ما در زمینه همین بازی سازی بود.

«افسانه سپهر» چند دقیقه است و اساساً به چه موضوعی می‌پردازد؟

انیمیشن «افسانه سپهر» داستان یونیک و خاصی دارد و همچنان که اشاره‌ای به داستان‌های کهن و افسانه‌های ایرانی و سفر قهرمان دارد اما یک داستان کهن ایرانی را روایت نمی‌کند در واقع «افسانه سپهر» روایت ارتباط یک کودک و یوز پلنگ ایرانی و تلاش‌شان برای چیره شدن بر اهریمن و نجات مردم روستای‌شان را روایت می‌کند. این اثر ۸۷ دقیقه است و یک تیم دویست نفره در ساخت آن مشارکت کرده‌اند.

حضور در جشنواره فجر و اینکه در این سال‌ها نگاه جدی‌تری به انیمیشن وجود دارد چه تاثیری روی کار شما به عنوان فیلمساز انیمیشن بلند دارد.

قطعاً حضور انیمیشن‌ها بر اینکه هر سال تعداد و کیفیت محصولات انیمیشن بالا می‌رود تاثیر دارد در جشنواره فجر به نظرم بسیار موثر است اما اینکه درست مانند دیگر آثار سینمایی مورد ارزش گذاری

