

گفت‌وگوی صبا با کارگردان و تهیه‌کننده انیمیشن «ژولیت و شاه»

یک انیمیشن خانوادگی

مریم عظیمی

گفت‌وگو

انیمیشن «ژولیت و شاه» اثری به تهیه‌کنندگی و کارگردانی برادران رهگذر است که به جشنواره فیلم فجر راه یافته

و با سه انیمیشن دیگر برای سیمرغ بهترین انیمیشن رقابت خواهد کرد. این انیمیشن تا کنون در جشنواره‌های متعددی مانند فانتازیا ۲۰۲۱، انسی ۲۰۲۲ و ۲۰۲۳ معرفی شده است و به داستان جولیا، بازیگر جوانی که به دعوت ناصرالدین شاه برای بازی در نقش ژولیت به ایران آمده می‌پردازد. در ادامه گفت‌وگوی خبرنگار صبا با آرمان و اشکان رهگذر را می‌خوانید.

آرمان رهگذر، تهیه‌کننده:

انیمیشن جزوه صنعت پولساز دنیاست

از نقش تهیه‌کننده در ساخت یک انیمیشن بگوئید.

تهیه‌کننده در واقع متولی قانونی هر فیلم و اثر هنری است که به سینما یا تلویزیون مربوط و برای مخاطب کودک، نوجوان و بزرگسال ساخته می‌شود. این متولی قانونی رابط بین بازیگران، تولیدکننده‌ها، کارگردانان و متولیان قانونی مثل وزارت ارشاد و... است هر اثر هنری و عمده کاری که انجام می‌دهند این است که با خودش به عنوان سرمایه‌گذار مشارکت می‌کند و به کمک کارگردان و تیم تولید اثری را تهیه می‌کند و در غیر این صورت به جذب اسپانسر و جلب مشارکت کسانی که در این حوزه فعالیت مالی می‌کنند می‌پردازد تا بودجه فیلم تامین شود و یک اثر هنری را تولید و عرضه کند.

نظر شما در مورد عدم امکان رقابت آثار انیمیشن با دیگر آثار در این دوره چیست؟

متأسفانه در کشور ما به صنعت انیمیشن چندان بهایی داده نمی‌شود با اینکه صنعت بسیار مهم و جزو ده صنعت برتر پولساز دنیا است و می‌تواند علاوه بر پولسازی کمک شایانی در انتقال فرهنگ و هنر یک کشور و داستان‌ها و عقیده آن کشور هم در زمینه موسیقی و هم در زمینه داستان‌سرایی داشته باشد. متأسفانه هنوز در کشور ما چندان جان‌نیفتاده است البته فعالین این عرصه یعنی تیم‌های تولید سه بعدی و شرکت‌های فعال در این حوزه بسیار تلاش می‌کنند و فیلم‌های سینمایی زیادی بیرون آمده و همانگونه که می‌دانید وقتی که کودک یک اثر هنری انیمیشن می‌بیند تا آخر عمر در خاطرش می‌ماند همانگونه که ما انیمیشن‌هایی که در کودکی دیدیم را تا امروز در خاطر داریم بنابراین انیمیشن‌ها می‌توانند به فرهنگسازی و انتقال تجربه و فرهنگ یک کشور به دیگر کشورهای دیگر دنیا بسیار کمک کنند.

آیا گام‌های موثری برای آینده انیمیشن برداشته می‌شود؟

خوشبختانه همین که در جشنواره فجر به این انیمیشن بها

داده شده بسیار مهم است. ما اولین سیمرغ بلورین تاریخ جشنواره فجر را برای فیلم «آخرین داستان» گرفتیم و این شروع بها دادن به انیمیشن بود و آغاز اینکه بپذیرند انیمیشن‌ها جزو آثار هنری محسوب می‌شوند و باید در مهم‌ترین جشنواره سینمایی کشور حضور داشته باشد. البته در کشورهای دیگر خیلی بیش از این به انیمیشن بها داده می‌شود اما من فکر می‌کنم اگر که تیم‌های هنری و شرکت‌ها فعالیتشان را ادامه دهند و ناامید نشوند اتفاقی که به زودی خواهد افتاد این است که انیمیشن شاید بتواند بسیار درآمدزاتر از سینما باشد و اتفاقات بسیار بهتری را برای این صنعت رقم بزند چون همانگونه که می‌دانید این صنعت کارآفرینی بسیار گسترده‌ای دارد یعنی برای تولید یک انیمیشن دو بعدی که خیلی بیشتر و در سه بعدی نیز جوانان زیادی مشغول به کار می‌شوند و در بخش‌هایی مثل تیم تولید، تیم صداگذاری، آهنگسازی، تدوین، تیم پست تولید و... فعالیت می‌کنند و می‌توان گفت که هم کارآفرینی و هم تولید و انتقال فرهنگ و هنر کشور است بنابراین فکر می‌کنم در کشور ما به زودی در این زمینه اتفاقات بسیار خوبی خواهد افتاد و مردم هم نسبت به این حوزه اقبال نشان خواهد داد و برایشان جذاب خواهد بود چون هنوز این حوزه را به خوبی نمی‌شناسند و اگر فرزندشان نخواهد شاید اصلاً انیمیشن نبینند در حالی که بسیاری از آثار مختص بزرگسالان هستند مثلاً مخاطب انیمیشن آخرین داستان مثبت ۱۳ و اساساً برای کودکان مناسب نبود.

اشکان رهگذر، نویسنده و کارگردان:

تلاش کردیم فرمول دیزنی را پیاده کنیم

لطفاً در ابتدا از مسیری که در انیمیشن سازی طی کرده‌اید بگوئید.

حدود ۲۲ سال یعنی از سن ۱۶ سالگی کار انیمیشن را به صورت بسیار تجربی آغاز کردم، در دبیرستان صدا و سیما درس خواندم و از همان جا کارهای تجربی کوچک انجام می‌دادم و حدود سال ۸۵ بود استودیو هورخش را تاسیس کردم و کار از آن لحظه برای من جدی‌تر شد، ده‌ها کار انیمیشن کوتاه را تهیه و کارگردانی کردم همینطور پروژه‌های سفارشی مختلف در قالب‌های سریال، سینمایی، تبلیغاتی و... انجام دادم و حدود ۱۰ سالی است که مشغول همکاری‌های متعدد با پروژه‌های خارج از کشور هستم. پیش از انیمیشن سینمایی «ژولیت و شاه» نیز انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» را کار کردیم که کارگردانی و نویسندگی اش با من بود و اولین انیمیشن سینمایی ایران بود که توانست به لیست اسکار راه پیدا کند.

در مورد شکل‌گیری ایده این انیمیشن که از بستر تاریخ برآمده بگوئید.

سال‌ها پیش یعنی حدود سال ۸۶ بر اساس توضیحاتی که

پدرم به خاطر مطالعاتش در زمینه قاجار به من داد انیمیشن کوتاهی به اسم «گر به قجری» تولید کردم که کاری تجربی و به قصه‌گر به ناصرالدین شاه مربوط بود در همان زمان من با این ایده یعنی دوره ناصرالدین شاه و اتفاقاتی که در این دوره افتاده درگیر شدم و بعدها زمانی که کتاب خاطرات و سفرنامه‌هایش را خواندم مواجهه ناصرالدین شاه با مقوله هنر برایم بسیار جالب شد و فکر کردم که هر کدام از این اتفاقات مثل ورود پیانو‌ها و تئاتر داستانی داشته و من می‌توانم همانگونه که در «گر به قجری» به صورت طنز و شاد یک برداشتی از این داستان و تاریخ داشته‌ام این بار در زمینه سفر ناصرالدین شاه به غرب و ورود تئاتر غربی به ایران و در پی آن بسیاری مسائل دیگر، مجموعه‌ای را بنویسم و بسازم که نگاه خاصی به تاریخ باشد و بیش از آنکه بخواند خود تاریخ را به صورت مستند کند یک نگاه انتقادی داشته باشد و بحثی در این رابطه باز کند که توسعه فرهنگی ما در دوره قاجار به چه صورت و با چه نگاهی بوده است.

از تکنیک ساخت و تیم تولید اثر بگوئید.

این اثر یک انیمیشن دو بعدی دیجیتال فریم‌بای فریم است و ما تلاش کردیم بر اساس انیمیشن‌هایی که در دوره طلایی و رنسانس دیزنی تولید می‌شد به عنوان مثال انیمیشن‌هایی مثل دیو و دلبر یا مولان این اثر را با همان کیفیت بسازیم و تفاوتش با «آخرین داستان» که فریم‌بای فریم بود این است که ژولیت و شاه فول انیمیشن است و کاراکترها بازیگری‌های غلیظ‌تری دارند و اثر انیمیت پرچالش‌تری داشته در حالی که «آخرین داستان» انیمیشن محدودتری داشت. یک تیم بزرگ روی این پروژه کار کردند و حدوداً می‌توان گفت که بیش از ۳۰۰ نفر در تولید این پروژه مشارکت داشتند و ساختش حدوداً ۶ سال زمان برد و می‌توان گفت که به لحاظ تکنیک و ساخت پیشروترین کار ما است و تمام تجربیاتی که طی این سال‌ها در تولید انیمیشن داشتیم در این کار مورد استفاده قرار دادیم.

گروه سنی مخاطبان این انیمیشن چیست؟

این انیمیشن خانوادگی است وقتی می‌گویم خانوادگی یعنی خیلی بدر گروه سنی الف و ب نمی‌خورد و خردسالان چندان جزو مخاطبان ما نیستند و کودکان ۶ سال به بالا به همراه خانواده می‌توانند این انیمیشن را ببینند. تمام تلاش ما بر این بوده که بتوانیم همان فرمولی که دیزنی در آثارش دارد را پیاده کنیم تا مخاطبان ۶ تا ۶۰ سال بتوانند از کار لذت ببرند.

در مورد صداپیشگانی که در این اثر همکاری کرده‌اند بگوئید.

مادر انیمیشن «آخرین داستان» از حضور بازیگران مطرح سینما به عنوان صداپیشه استفاده کردیم و در این پروژه تصمیم گرفتیم که از جامعه دوبله و صداپیشه‌های بسیار جوان و پرانرژی با مدیریت آقای امین قاضی استفاده کنیم و واقعاً به زیبایی تمام این صداها را گفتند و آقای نصرالله مدقالجی به عنوان پیشکسوت عرصه دوبله در کنار کار بودند و حضورشان اعتباری بر دوبله این پروژه است همینطور آقای حامد بهداد که بسیار در حوزه دوبله فعال است چهره بازیگری هستند که حضور دارند و بر اساس نقدهایی که در پروژه قبلی در این مورد داشتیم فکر می‌کنم این بار مخاطب این پروژه از شنیدن دوبله درجه یک ایرانی راضی خواهد بود.

