

گفت‌وگو با کیوان مقدم، مدیر هنری پروژه «موسی کلیم‌الله»

تجربه‌ای منحصر به فرد، واقع‌گرایانه و سینمایی

مهديه مالكي
گفت و گو

«موسی کلیم‌الله»، فیلمی در گونه تاریخی - مذهبی محصول ۱۴۰۳ به کارگردانی و نویسندگی ابراهیم حاتمی‌کیا و تهیه‌کنندگی سید محمود رضوی است. این فیلم که نسخه‌ای از سریال تاریخی حضرت موسی است و قرار است بعد از تکمیل آن از تلویزیون بخش شود امروز در سانس اول سینمای رسانه‌ها به نمایش در می‌آید. این نسخه که در جشنواره فجر به نمایش در می‌آید روایتگر بخشی از کودکی حضرت موسی (ع) است. این فیلم/سریال اثری پر بازباز است؛ مریلا زارعی (در نقش مادر حضرت موسی)، علیرضا کمالی (در نقش پدر حضرت موسی)، بهنام تشکر (در نقش فرعون)، بهاره کیان افشار (در نقش آسیه)، با حضور فرهاد آئیش؛ همچنین شکیب شجره، مریم سرمدی، طوفان مهر دادیان، مسعود رحیم‌پور، کامبیز امینی، بهار نوحیان و بازیگران کودک گندم شیخی و دلسا محمدی از بازیگران این بخش از سریال و فیلم هستند. «موسی کلیم‌الله»، فیلمی است که با فناوری تولید مجازی به سرانجام رسیده و از این پس، تولیدات بیشتری با این فرمول عملیاتی خواهند شد. تعدد وقایع تاریخی بازه‌های مختلف زندگی حضرت موسی در کنار باز گذاشتن دست ابتکارات به مدد هوش مصنوعی، آن هم برای فیلم یک کارگردان خلاق، می‌تواند مهم‌ترین کنجکاو مخاطب برای تماشای یکی از مهم‌ترین آثار جشنواره امسال باشد. به همین منظور خبر نگار صبا با کیوان مقدم، مدیر هنری این پروژه گفت‌وگو کرده است که در ادامه می‌خوانید.

آیا از ابتدا قرار بود از تکنولوژی Virtual Production در ساخت فیلم «موسی کلیم‌الله» استفاده شود؟

در مراحل اولیه پیش تولید، چندین روش مختلف برای طراحی صحنه و تولید فیلم بررسی شد. ابتدا گزینه‌های سنتی مانند ساخت دکورهای فیزیکی در مقیاس وسیع و استفاده از پرده سبز مطرح بودند. با توجه به پیچیدگی جلوه‌های ویژه و نیاز به هماهنگی دقیق بین محیط‌های واقعی و مجازی، با تیم تولید به این نتیجه رسیدیم که تکنولوژی Virtual Production (به ویژه استفاده از LED Wall) می‌تواند هم از نظر هزینه و زمان بهینه‌تر باشد و هم کیفیت بصری فیلم را ارتقا دهد.

پس از انجام چندین تست اولیه و مقایسه نتایج، تصمیم نهایی گرفته شد که فیلم با ترکیبی از دکورهای فیزیکی، LED Wall

و جلوه‌های ویژه دیجیتال (VFX) ساخته شود. این تصمیم به ما اجازه داد که لوکیشن‌های عظیمی مانند کاخ فرعون، رود نیل، و معابد و بازار و کوه گوشن را با جزئیات بالا و واقع‌گرایی بیشتر بازآفرینی کنیم، بدون اینکه نیاز به سفرهای پر هزینه به مکان‌های دور دست باشد اما با توجه به گستردگی تعداد لوکیشن‌ها، که در تعداد ۳۰ لوکیشن اصلی بود و نداشتن محلی مناسب و کافی برای ایجاد این تعداد لوکیشن و زمان محدود غیر ممکن بود تصور کنید که پروژه موسی به ۱۸ هزار متر محیط نیاز داشت اما ما توانستیم این فیلم را در یک استیج گرد دوار در ابعاد ۱۷۰ متر مربع در دو استودیو تر و خشک به متراژ ۲۴۰۰ متر در زمانی کوتاه بسازیم. همچنین، استفاده از این فناوری باعث شد که کنترل بیشتری روی نورپردازی، زوایای دوربین و هماهنگی جلوه‌های بصری داشته باشیم، در حالی که بازیگران نیز احساس حضور در محیط واقعی را داشتند، که به بهبود بازی آن‌ها کمک می‌کرد.

در همه موارد با آقای حاتمی‌کیا توافق داشتید؟

همان‌طور که در هر پروژه سینمایی بزرگ اتفاق می‌افتد، طبیعی است که در برخی موارد دیدگاه‌های متفاوتی بین اعضای تیم، از جمله من و آقای حاتمی‌کیا، وجود داشته باشد. ایشان به‌عنوان کارگردان، نگاه خاص خود را به جهان فیلم دارند و من به‌عنوان طراح، تلاش کردم که آن دیدگاه را به بهترین شکل ممکن در طراحی صحنه و سبک بصری فیلم پیاده‌سازی کنم.

البته در برخی موارد، بحث‌ها و چالش‌هایی در باره جزئیات طراحی صحنه، رنگ‌بندی، نورپردازی و هماهنگی بین محیط‌های واقعی و مجازی داشتیم. مثلاً در باره طراحی کاخ فرعون و معبد‌ها یا بازارهای شهر، نیاز به ایجاد تعادلی بین واقع‌گرایی تاریخی و جذابیت سینمایی وجود داشت. همچنین در باره نحوه استفاده از LED Wall در برخی صحنه‌ها، جلسات متعددی برگزار شد تا اطمینان حاصل کنیم که خروجی نهایی کاملاً یکپارچه و هماهنگ خواهد بود.

با این حال، این اختلاف نظرها همیشه در راستای بهبود کیفیت فیلم بود و در نهایت به یک همکاری خلاقانه و سازنده منجر شد که نتیجه آن را روی پرده خواهیم دید!

به خاطر نوین بودن تکنولوژی Virtual Production آیا در استفاده از آن به چالش و سختی افتادید؟

بله، به دلیل نوین بودن تکنولوژی Virtual Production،

با چالش‌های متعددی روبه‌رو شدیم. یکی از مهم‌ترین چالش‌ها، هماهنگی بین محیط‌های فیزیکی و دیجیتال در LED Wall بود. یکی از اولین چالش‌هایی که با آن مواجه شدیم، عدم هماهنگی بین مقیاس دکورهای فیزیکی و محیط‌های مجازی در LED Wall بود. در برخی صحنه‌ها، مثلاً در معبد یا کاخ فرعون، بازیگران در برابر دیوارهای فیزیکی قرار داشتند، اما ادامه دکور روی LED Wall نمایش داده می‌شد. در تست‌های اولیه، متوجه شدیم که اگر زاویه دوربین یا فاصله بازیگر کمی تغییر کند، پرسپکتیو محیط مجازی دچار مشکل می‌شود و باعث می‌شود که پس‌زمینه واقعی به نظر نرسد.

ما مجبور شدیم از سنسورهای مخصوص دوربین (Camera Tracking) استفاده کنیم تا تصاویر نمایش داده شده روی LED Wall با حرکات دوربین همگام شود. همچنین در طراحی هنری، بافت‌ها و رنگ‌های دکور فیزیکی را طوری انتخاب کردیم که با عناصر مجازی کاملاً یکدست شوند.

یکی دیگر از مشکلات مهم، عدم تطابق نورپردازی محیط واقعی با نورهای تولیدشده در محیط مجازی بود. در بعضی صحنه‌ها، مثل بازار یا کوه‌های گوشن، نورپردازی LED Wall با نورهایی که روی بازیگران و اشیای فیزیکی می‌تابید، کمی تفاوت داشت و باعث می‌شد که ترکیب این دو بخش غیرطبیعی به نظر برسد.

در برخی صحنه‌ها، کارگردان یا فیلمبردار درخواست تغییراتی در محیط‌های دیجیتال می‌دادند. برای مثال، در صحنه‌ای از بازار، لازم بود موقعیت ساختمان‌های پس‌زمینه کمی تغییر کند تا ترکیب‌بندی تصویر بهتر شود. اما تغییر این محیط‌ها در زمان واقعی (Real-Time) همیشه آسان نبود، زیرا برخی از مدل‌ها و بافت‌ها به زمان بیشتری برای پردازش نیاز داشتند.

و چگونه در این چالش‌ها به راه حل می‌رسیدید؟

تیم VFX و طراحان سه‌بعدی، برخی از بخش‌های محیط را به صورت لایه‌بندی شده (Modular Design) طراحی کردند تا تغییرات جزئی مانند جابه‌جایی اشیاء، تغییر نورپردازی یا اضافه کردن جزئیات، به سرعت انجام شود.

هر چند استفاده از Virtual Production چالش‌های خاص خود را داشت، اما در نهایت باعث شد که فیلم از نظر بصری منحصر به فرد، واقع‌گرایانه و سینمایی‌تر شود. با یادگیری این چالش‌ها و حل آن‌ها، تجربه‌ای ارزشمند کسب کردیم که در پروژه‌های آینده نیز قابل استفاده خواهد بود.

