

■ **ایامی شود سرنوشت «دیزنی» را در ایران تکرار کرد؟!**

به تاریخچه انیمیشن جهان که نگاه کنید، حتماً به نام والت دیزنی برمی‌خورید. هنرمندی که راه پر فراز و نشیبی را طی کرد تا به دیزنی که امروز می‌شناسید تبدیل شود. او در سال ۱۹۳۷، اولین انیمیشن سینمایی‌اش، «سفید برفی و هفت کوتوله» را ساخت، در حالی که بسیاری از منتقدان و خبرنگاران پیش‌بینی می‌کردند که با ساخت این انیمیشن ورشکست خواهد شد و به این پروژه لقب «حماقت دیزنی» داده بودند. ولی ورق برگشت و «سفید برفی و هفت کوتوله» در کریسمس اکران شد و با فروش سه برابرِ نسبت به هزینه ساخت به همه این شک و تردیدها پایان داد. با گذشت ۷۱ سال از آن روزگار (سال ۱۳۸۷) در کشور ما، جوانی ۲۲ ساله به نام اشکان رهگذر سختکوش و علاقه‌مند به انیمیشن و با داشتن تجربه اندکی در ساخت انیمیشن تصمیم می‌گیرد اولین انیمیشن سینمایی‌اش با عنوان «آخرین داستان» را

نگاهی به ساخت انیمیشن سینمایی

«آخرین داستان»

دیزنی شدن در ایران آسان نیست

نرگس عاشوری خبرنگار

۲۸ اکتبر (۷ آبان) روز جهانی انیمیشن بود و هفته انیمیشن از این روز در ایران آغاز می‌شود. به این بهانه تصمیم گرفتیم پرونده ویژه‌ای پیرامون انیمیشن «آخرین داستان» تدارک ببینیم. انیمیشنی که بتازگی اکران آنلاین آن در ایران تمام شده است ولی بزودی در پلتفرم‌های آنلاین در دسترس مخاطبان قرار می‌گیرد و نسخه فیزیکی این انیمیشن هم تا پایان آذرماه در ایران و امریکای شمالی توزیع خواهد شد. البته ناگفته نماند که نمایش «آخرین داستان» در پلتفرم‌های آنلاین بیش از ۳۲ کشور همچنان ادامه دارد. «آخرین داستان» اولین انیمیشن سینمایی اشکان رهگذر، نویسنده، کارگردان و مدیرعامل استودیو انیمیشن «هورخش» است که دستاوردهای بسیاری برای سینمای انیمیشن ایران به همراه داشت. از جمله نمایندگی سینمای ایران در اسکار ۲۰۲۰، پخش و اکران جهانی در بیش از ۳۲ کشور و همکاری با هنرمندان صاحب‌نام و شناخته شده‌ای همچون شهرام ناظری، پرویز پرستویی، لیلا حاتمی و... تا پذیرفته شدن در مهم‌ترین جشنواره انیمیشن دنیا، انسی فرانسه. در این گزارش نگاهی داشته‌ایم به روند ساخته شدن این انیمیشن و دستاوردهای آن.

بسیازد. آن هم بر اساس یکی از کهن‌ترین میراث ادبی ما، شاهنامه که تاکنون به شکل جدی در سینمای ایران مورد توجه قرار نگرفته است. این بار کسی به رهگذر لقب «دیوانه کامل» یا به پروژه «آخرین داستان» لقب «حماقت رهگذر» نمی‌دهد. چون به گفته رهگذر، اصلاً کسی یک هنرمند جوان را جدی نمی‌گیرد. هیچ سازمان متولی فرهنگ و هنری حاضر نمی‌شود به او در دنبال کردن رؤیایش کمک کند. ولی رهگذر نا امید نمی‌شود و با حمایت خانواده‌دست به کار شده و بالاخره با یافتن سرمایه‌گذار بخش خصوصی موفق می‌شود اولین انیمیشن سینمایی‌اش را ـ نه مانند والت دیزنی سه سال بعد ـ ۱۰ سال بعد یعنی در سال ۱۳۹۶ به اتمام برساند. رهگذر البته شانس دیزنی را هم ندارد که انیمیشن‌اش در زمان خوبی مثل کریسمس اکران شود. پخش‌کننده‌های سینمای ایران علاقه چندانی به پخش

نقشه‌کشی ساختمان؛ مهارتی که از پدرشان آموخته‌اند. اما ساخت این پروژه به سرمایه‌گذار نیاز دارد و از سرمایه‌گذاری که به یک گروه جوان مشتاق، اعتماد کند خبری نیست. در همین حین آنها تصمیم می‌گیرند پروژه‌شان را به مهم‌ترین جشنواره انیمیشن دنیا، یعنی جشنواره بین‌المللی انیمیشن انسی فرانسه معرفی کنند، چراکه در این جشنواره بخشی برای انتخاب و داوری انیمیشن‌های در حال ساخت وجود دارد. بخشی که تاکنون هیچ انیمیشن سینمایی دیگری از ایران توانسته در آن برگزیده شود. «آخرین داستان» در کنار ۹۰ اثر دیگر از سراسر جهان پذیرفته می‌شود و سفر به انسی بسیار پر بار است، چراکه نه تنها «آخرین داستان» در کنار ۵ اثر دیگر در این بخش از جشنواره ۲۰۱۳ انسی برگزیده می‌شود و توجه فرانسوی‌ها را به خودش جلب می‌کند بلکه سرمایه‌گذار خارجی پیدا می‌شود که قصد دارد تمام

و ملیکا شریفی‌نیا هم به عنوان صداییشه با انتخاب تینا باکروان، بازیگر و کارگردان سینمای ایران وارد پروژه می‌شوند. تا به شخصیت‌های «آخرین داستان» جان ببخشند. عزیزضا علویان، ترکیب و طراحی صدا را برعهده می‌گیرد و زینوس پدram، تدوین انیمیشن را. رضا یزدانی، ترانه متفاوتی پیرامون این انیمیشن درباره شاهنامه می‌سازد و هاله سبکی زاده، مصطفی محمودی، مجید سالاری و سمن صرامی به عنوان تک خوان ترانه‌هایی برای این انیمیشن می‌خوانند. در نهایت ارکستر سمفونیک مقدونیه با حضور ۹۰ نوازنده زیر نظر کریستف رضاعی بخش ارکسترال موسیقی متن این انیمیشن را ضبط می‌کند.

■ **نمایندگی سینمای ایران در اسکار ۲۰۲۰، سیمرخ بلورین فجر ۱۵ جایزه!**

همه تلاش‌هایی که برای ساخت «آخرین داستان» شده،

■ یکشنبه ۱۱ آبان ۱۳۹۹

■ سال بیست و ششم

■ شماره ۷۴۸۰

هزینه ساخت فیلم را پرداخت کند. اما اتفاقات سیاسی و تحریم‌های سال ۱۳۹۰ باعث می‌شود که سرمایه‌گذار خارجی پا پس بکشد. موفقیت در انسی اما دستاورد کوچکی نیست و سرمایه‌گذاری از بخش خصوصی در ایران را ترغیب به همکاری می‌کند.

■ **از صد پیشگی بازیگران تا خوانندگی شهرام ناظری**

در طول ساخت این پروژه، هنرمندان معتبر و شناخته شده بسیاری ی کار می‌آیند تا از ساخت اثری ماندگار دربراه شاهنامه حمایت کنند. شهرام ناظری، خواننده صاحب‌نام کشورمان پیشنهاد اشکان رهگذر و کریستف رضاعی، آهنگساز را برای خواندن ترانه نیتراژ این انیمیشن می‌پذیرد. گروهی از بازیگران شناخته شده از پرویز پرستویی، لیلا حاتمی، حامد بهداد، بیتا فرهی، اشکان خطیبی، اکبرنجان پور، باران کوثری، حسن پورشیرازی، فرخ نعمتی، شقایق فراهانی، مجید مظفری، زهیر یاری، بانپایل شومون



آنلاین بزرگی همچون ام ایکس پلیر که متعلق به کشور هندوستان است و علاوه بر این کشور در کشورهای پاکستان، سریت لاکا، بنگلادش، بوتان، مالدیو ونبال هم در دسترس است. پلتفرم‌های وی دی Filimin متعلق به کشور اسپانیا، CinesQuare مقدونیه که کشورهای اروپای شرقی؛ بلغارستان، رومانی، صربستان، مونته‌نگرو، بوسنی و هرزگوین، کرواسی، اسلونی، کوزوو، البانی، یونان، قبرس و ترکیه را پوشش می‌دهد، سرویس‌های وی او دی (VOD) کشورهای مستقل مشترک‌المنافع (CIS) این انیمیشن را پوشش می‌دهند. همچنین شرکت سوئدی مووی اسکارمدیا (moviescore media) نسخه دیجیتالی آلبوم موسیقی انیمیشن «آخرین داستان» را در سایت‌های آمازون، آی‌تیونز و اسپاتیفای منتشر می‌کند. از این هفته این انیمیشن در نماوا به نمایش درمی‌آید.

داستان» در قالب وی‌دی‌دی در امریکای شمالی عرضه خواهد شد. ■ **قصد دارید در کار بعدی‌تان هم به سراغ شاهنامه و تاریخ اساطیری بروید؟** خیر، در حال حاضر قصد ندارم کارم را با شاهنامه ادامه بدهم. البته به قول دکتر خطیبی، «آخرین داستان» تشریف آورده بودند، خاک شاهنامه دامنگیر است. این چنین هم هست. بیشتر از ۱۰ سال از عمر من هم با شاهنامه گذشته است. هر چقدر هم بیشتر این کتاب را می‌شناسم، بیشتر می‌توجه می‌شوم که چیزی از آن نمی‌دانم. امیدوارم روزی بتوانم با دانش و آگاهی بیشتری به سراغ یکی از داستان‌های شاهنامه بازگردم و آن را به شکل انیمیشن بسازم.

■ **فکر می‌کنید در چه شرایطی استودیو انیمیشن هورخش می‌تواند به جایگاه استودیوهای بزرگی مانند دیزنی، پیکسار و... نزدیک شود؟ آیا شما می‌توانید چنین آینده‌ای را تصور کنید؟ بزرگ‌ترین رؤیای انیمیشنی شما چیست؟**

من با اعتماد به نفس کامل می‌گویم که ما در مسیر دیزنی شدن هستیم. واقعیت این است که این شرایط را خود ما باید ایجاد کنیم. در شرایطی که هنرمندان استودیو به خودباوری برسند که ما واقعاً می‌توانیم در سطح استودیوهای بزرگ دنیا کار کنیم، می‌توانیم به چنین جایگاهی دست پیدا کنیم. شرط دوم هم این است که ایده‌ها و حرف‌های در ذهنم داشته باشیم و بگویم که مردم در سراسر دنیا دوست دارند این حرف‌ها را بشنوند. این بخش هم تجربه و تلاش بسیار زیادی می‌خواهد. بعد از آن است که می‌توانیم به سراغ تأمین منابع مالی و امکانات برویم. ولی من فکر می‌کنم خودباوری، بالا بردن سطح معلومات و داشتن قصه‌های جذابی برای تعریف کردن قدم‌های اول است و من آن روزی را که بتوانیم در سطح استودیوهای مطرح دنیا کار کنیم و به یک برند جهانی تبدیل شویم را دور نمی‌بینم.

تجربه دوبله برایم لذت‌بخش بود

من طرفدار ضحاک هستم

حضور در انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» را پذیرفتم. به خاطر اینکه فرصت دوبله کردن انیمیشن در ایران کمتر برای آدم‌هایی مانند ما پیش می‌آید. چون به‌قدری گویندگی در ایران قوی است و آن‌قدر گوینده‌ها و دوبلورهای قوی داریم که هیچ وقت نوبت به بازیگران نمی‌رسد. با وجود اینکه اتفاقاً خود آنها هم در ابتدا بازیگر تئاتر



حامد بهداد صداییشه شخصیت ضحاک

بوده‌اند و بعد دوبلورهای موفق شده‌اند. اما امروزه روز ما دوبلورهای خوبی در میان بازیگران تئاتر و دیگر هنرمندان پیدا نمی‌کنیم و نمی‌بینیم. دوبله به معنای خویش دیگر مانند سابق رونق ندارد. برای همین این فرصت همیشه به خود دوبلورها داده می‌شود و طبیعی و درشتن هم همین است. ولی من از این فرصت پیش آمده استقبال می‌کنم و به‌هیچ عنوان ردش هم نمی‌کنم. بنابراین دلیل حضورم برای دوبله این کار، خود انیمیشن است و این تجربه



بسیار برایم لذت‌بخش بود. بعد از مدتی که دوبله انجام می‌دهی، می‌فهمی که ربطی به بازیگری ندارد و یک مهارت بی‌تظیر در بازیگری است. میکروفون برای خواننده و گوینده ابزار خطرناکی می‌تواند باشد و تو به عنوان

گوینده باید کار با صدای خودت را خوب بلد باشی.

شاهنامه از آن کتاب‌هایی است که حتماً باید به آن در سینمای ایران پرداخته شود. از زمانی که نوشته‌شده تا مادامی‌که در ایران وجود دارد، شاهنامه همواره در کنار مهم‌ترین گنجینه‌های ادبی ما قرار دارد و شاید صدرنشین باشد. در شاهنامه ما با نظم، تاریخ و میزانی از تزئیناتی مواجه می‌شویم که خود فردوسی به آن اضافه کرده است. ادبیاتی غنی و لبریز از واژه‌های فارسی با نحوه روایتی که فردوسی در آن به کار کشیده است. قهرمان درون هر انسان با شاهنامه تقویت می‌شود. خواندن شاهنامه علاوه بر افزایش آگاهی ما باعث می‌شود به زبان فارسی مسلط تر بشویم. وظیفه ماست که بیشتر درباره آن بدانیم، چراکه هر بروحیه ما و قهرمان درون ما تأثیر می‌گذارد و شخصیت ناامید ما را تبدیل به یک شخصیت پویا می‌کند که از دل خطرها عبور می‌کند و می‌فهمد که باید روشی همچون نیکان خودش در پیش بگیرد تا موفق شود. شاهنامه روح ما، کودک درون ما و قهرمانش را تقویت می‌کند. مرحوم پدر نازنینم که پنج سال پیش مرحوم شد، تمام قصه‌های شاهنامه را حفظ بود. او برای من و برادرم از حفظ، تمام قصه‌های شاهنامه را گفته است. تمام این قصه‌ها را بارها از پدر و پدر بزرگم شنیده‌ام و با آن‌ها آشنایی دارم. مخصوصاً با قصه ضحاک و فریدون و کاه. ضحاک را دوست داشتم، به خاطر اینکه قصد ضحاک نجات دادن بشریت بود. او آمد که مردم ایران را نجات بدهد، اما گرفتار اهریمن شد. سردار بزرگ و دلیری بود که کهنگی را از ایران زدود، اما خودش با اینکه بشدت محبوب بود، تبدیل به سیاهی و زشتی شد. من طرفدار این نوع کارهای انیمیشن هستم و لزوم بودنش را بسیار احساس می‌کنم. امیدوارم روزی‌به‌روز شاهد تولید و پیشرفت انیمیشن از این دست باشیم. چون هنر جذاب و فانتزی مبتنی بر تخیلی بیشتری آن را می‌بینم. به خاطر علاقه‌های کودکی و دلستگی که به آن در آن دوران داشتم می‌گویم. انیمیشن را دوست دارم و می‌دانم که چه تأثیر خوبی می‌تواند بر ذهن و روح کودکان و بزرگسالان بگذارد. هرچند که این روزها انیمیشن نمی‌بینم اما انیمیشن‌هایی را که دیده‌ام و از آنها خاطره دارم، پراکنده مرور می‌کنم و تأثیر آنها را در رشد خود می‌دانم که چیست.

تفاوت تدوین فیلم سینمایی زنده با انیمیشن سینمایی

زمان‌بندی پلان‌ها نیاز به تخیل بالا دارد

از زمانی که تدوین انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» تا پروژه سینمایی بعدی استودیو هورخش را بر عهده گرفتم، بسیار از من درباره تفاوت تدوین فیلم سینمایی با انیمیشن سینمایی سؤال می‌پرسد، برای همین تصمیم گرفتم در این یادداشت به اختصار توضیحاتی درباره تفاوت تدوین این دو مدیوم سینمایی و دانسته‌های



زینوس خیرام تدوینگر سینما

کنونی‌ام بدهم. تحلیل فیلمنامه انیمیشن با کارگردان اولین قدم ورود تدوینگر به پروژه است. این مرحله به تدوینگر این امکان را می‌دهد یا توجه به هزینه ساخت انیمیشن و دیدگاه خود در جهت حذف یا اضافه شدن بخشی از داستان کمک کند. در واقع این روند به‌صورت حرفه‌ای بین تهیه‌کننده، کارگردان و تدوینگر صورت می‌گیرد. با نهایلی کردن فیلمنامه، پروژه وارد مرحله استوری برد خواهد شد و استوری بردها به صورت استوری ریل به تدوینگر ارائه می‌شود. از آنجایی که این مرحله بسیار مهم و پیچیده است می‌خواهم توجه شما را به آن جلب کنم. هر پلان به صورت نقاشی بدون حرکت در اختیار تدوینگر قرار می‌گیرد که باید در این زمان تمام محاسبات نهایی فیلم انجام شود. یعنی تدوینگر باید هر پلان را بر اساس حرکات بدن و دهان شخصیت (برای ساخت حرکات دهان شخصیت‌ها برای بازگویی جملات که به اصطلاح به آن لپس سینت می‌گویند، طراحی صحنه و لباس که باید آن را بر اساس فیلمنامه تصور کنند زمان‌بندی مناسب را انجام دهد و تصمیم‌گیری کند. زمان‌بندی بخش مهمی از کار است که روی کار انیماتورها هم تأثیر می‌گذارد. با توجه به اینکه در ساخت انیمیشن، ساخت هر پلان هزینه‌هنگفتی دارد کمک شایان تدوینگر از همین لحظه شروع می‌شود و باید بتواند با پلان‌های بی‌حرکت به کمک تهیه‌کننده، کارگردان و انیماتورها بیاید. بگذارد برایتان مثالی بزنم تا بیشتر با این مقوله مهم زمان‌بندی آشنا شوید، مثلاً برای تخمین زمان و ریتم موتاژ، تدوینگر باید تصویری از شخصیت‌های داستان در ذهنش داشته باشد، از نوع حرکت آنها، لباس‌هایشان، لحن و نوع صحبت و حتی کفش‌هایی که می‌پوشند. چرا که توجه به همه این نکات است که می‌تواند به تصمیم‌گیری برای زمان‌بندی هر پلان به تدوینگر کمک کند. این مرحله نیاز به قدرت تخیل و تصور بسیار بالایی دارد. خروجی این مرحله است که به دست انیماتورها می‌رسد و آنها انیمیت کار را بر اساس این زمانبندی انجام می‌دهند. به همین دلیل است که در ساخت پروژه‌های انیمیشنی بجز است تدوینگر از آغاز ساخت فیلم در کنار گروه سازنده حضور داشته باشد.

در مرحله بعدی راش‌های جدید انیمیت شده با جان گرفتن شخصیت‌ها، حرکاتشان، لایه‌های یک گراندد و صحنه چیدمان شده که تازه می‌شود به آن گفت یک پلان از یک فیلم که در تایم لاین را ف کات تدوینگر قرار می‌گیرد. جالب است که بدانید تازه در این مرحله است که صداها هم به پلان‌ها اضافه می‌شود. صداهایی که در مرحله استوری ریل با تخمین تدوینگر لپس سینت شده است. از اینجا به بعد اگر مراحل گفته شده را درست و دقیق انجام داده باشیم، پروژه بدون صرف هزینه اضافه توانسته به یک پروژه معمول فیلم سینمایی برسد. از این مرحله به بعد به مدت تقریباً ۳ ماه تدوینگر با دیگر عوامل پس از تولید همراه می‌شود تا پروژه پایان یابد. امیدوارم این یادداشت به درک شما درباره تفاوت تدوین فیلم سینمایی زنده با انیمیشن سینمایی کمک کرده باشد.

گفت‌وگو با اشکان رهگذر

نویسنده و کارگردان انیمیشن سینمایی «آخرین داستان»

ما در سطح استودیوهای بزرگ هستیم

می‌خواهم تحلیل خودتان را در این باره بدانم. به نظر شما بخشی از این ماجرا می‌تواند به جایگاه انیمیشن ایرانی در سینمای ایران و بین مخاطبان داخلی بازگردد؟

می‌توانیم بگوییم «آخرین داستان» بیشتر در اکران ایران موفق نبود، آن‌هم به خاطر نکته‌ای است که به آن اشاره کردید. این انیمیشن اکران بسیار بدی در ایران داشت یعنی در بهترین شرایط ما در اکران «آخرین داستان» ۳۰ سالن و در شرایط معمول حدود ۱۲ سالن در سراسر کشور به شکل تک سانس در اختیار داشتیم.

تک سانس‌هایی که معمولاً از خلوت‌ترین ساعات سالن‌های سینما انتخاب می‌شدند. با در نظر گرفتن این شرایط حتی نمی‌توانیم بگوییم این انیمیشن فروش بدی داشت. مخصوصاً که اکران ما تحت تأثیر اتفاقات داخلی کشور قرار گرفت یعنی قطعی اینترنت در آن آبان ۱۳۹۸، تعطیلی مدارس به خاطر آلودگی هوا و ترور سردار سلیمانی. این اتفاقات فضای جامعه ایران را بشدت تحت تأثیر قرار داده بود. ناگفته نماند که به دلیل عدم برنامه‌ریزی درست شورای اکران، همزمان با اکران «آخرین داستان»، یک انیمیشن سینمایی دیگر و سه فیلم سینمایی کودک و نوجوان هم اکران شده بودند. همه این عوامل در کنار هم دست به دست هم دادند تا فیلم آنطور که لایش بود، دیده نشود. ولی با توجه به همه این شرایط، فروش نزدیک به ۵۰۰ میلیون تومان برای «آخرین داستان» قابل قبول بود.

■ **کمی از بازخوردهای مخاطبان خارجی بگویید. «آخرین داستان» در بیش از ۳۲ کشور نمایش داده شده است و در جشنواره‌های مهمی مثل انسی فرانسه، بوچون کره و سیتجز اسپانیا حضور داشته است. آیا توانستید بازخوردی از مخاطبان خارجی بگیرید؟**

■ **در حال حاضر از ساخت انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» که در سال ۱۳۸۷ آغاز کردید، ۱۲ سال می‌گذرد. «آخرین داستان» موفقیت‌ها و دستاوردهای زیادی داشت و توانست از مرزهایی بگذرد که تا پیش از این انیمیشن سینمایی ایرانی دیگری نتوانسته بود از آنها بگذرد. با این حال اگر فرصتی برای بازگشت به گذشته داشته باشید، بازهم «آخرین داستان» را می‌سازند؟**

نمی‌توانم بگویم اگر به گذشته بازگردم «آخرین داستان» را نمی‌سازم، چون به آن وابستگی دارم و فکر می‌کنم در زمان ساخت این انیمیشن خودم هم ساخته شدم و تجربیات بسیاری کسب کردم. ولی اگر با همین تجربه‌ای که امروز دارم به گذشته باز می‌گشتم، سعی می‌کردم پروژه‌ای ساده‌تر و کوچک‌تر را انتخاب کنم. چون در روند تولید این انیمیشن فشار زیادی را تحمل کردم و این فشارها برای من بهایی داشت. ■ **انیمیشن سینمایی «آخرین داستان» علی‌رغم تمام موفقیت‌ها و دستاوردهایش در اکران موفق نبود. البته تا جایی که می‌دانم این انیمیشن در گروه آزاد و به شکل تک سانس در سالن‌های سینما اکران شد. ولی**