

«شمشیر و اندوه» به روایت تهیه کننده این انیمیشن:

گری خوانی برای سینمای رئال ایران

نداروزبه



از «شمشیر و اندوه» برایمان بگوئید
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 در اختتامیه جشنواره بازی‌های رایانه‌ای فجر، هفت غزال زرین دریافت کرد و به‌عنوان «بازی سال» معرفی شد و از این جهت من تهیه‌کننده «بازی سال» هم هستم، این یعنی این که جشنواره فیلم فجر در سال گذشته میزبان یک گروه بازی‌ساز بوده است. من و تیم تولید، همه‌مان از خانواده بازی‌سازهای ایران هستیم که در واقع توانستیم با ساخت این انیمیشن به جشنواره فیلم فجر بیاییم و بگوئیم ما هم هستیم فیلمنامه «شمشیر و اندوه» شباهت‌های زیادی به بازی دارد و حتی یک بخش‌هایی از آن خیلی به بازی نزدیک است و جنس بازی دارد، به‌عنوان یک دست‌آورد است. 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 قتل عام 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 بخارامی برد. کارن در آن شهر در کنار یک خانواده‌ای به زندگیش ادامه می‌دهد و سال‌ها بعد با دختر آن خانواده ازدواج می‌کند. حسنی که برای گرفتن انتقام پدرش 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 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.

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

این یک تجربه‌ای است از تجربیاتی که در این حوزه داشتیم. دواتر دیگر ما با ژانرهای

انیمیشن شمشیر و اندوه اثری ۹۲ دقیقه‌ای است که برهه تاریخی بعد از شهادت امام حسن مجتبی (ع) تا ورود امام حسین (ع) به کربلا را روایت می‌کند. روایت این اثر از زاویه دید یک ایرانی است که در شهر مدائن زندگی می‌کند و منجر به پیوستنش به قافله امام حسین (ع) خواهد شد. مخاطب این انیمیشن نوجوان و جوان در نظر گرفته شده و در خلاصه داستان آن آمده است: «برای تحقق رویایی که داری مبارزه کن». این پویانمایی برای اولین بار در تاریخ انیمیشن ایران با استفاده از اسکن انسانی (MetaHuman) تولید شده است. ساخت این اثر نزدیک به دو سال طول کشیده و نزدیک به ۲۰۰ نفر در این پروژه درگیر کار بوده‌اند: یکی از ویژگی‌های مهم این انیمیشن که البته در فیلم‌های روز سینمای جهان وجود دارد استفاده از سیستم صدای دالبی سه بعدی است. این انیمیشن با شعار «انیمیشن فقط برای بچه‌ها نیست» وارد جشنواره فیلم فجر در سال گذشته شده بود. این انیمیشن با کارگردانی عماد رحمانی و مهرداد محرابی، توسط مهدی جعفری تهیه شده است و در ادامه گفت‌وگوی خبرنگار ماها نامه صبا و تهیه‌کننده «شمشیر و اندوه» را می‌خوانید: