



امیرحسین جودری  
گروه فرهنگ و هنر

**انیمیشن «ژولیت و شاه» به کارگردانی اشکان رهگذر، به عنوان دومین اثر سینمایی این فیلمساز، با نگاهی طنزآمیز به مقطع تاریخی سفر ناصرالدین شاه قاجار به غرب، روایتی آلترناتیو از تقابل فرهنگی شرق و غرب را به تصویر می‌کشد. این اثر که با الهام از سبک رنسانس دیزنی و تکنیک دوبعدی خلق شده، در چهل و سومین جشنواره فیلم فجر رونمایی می‌شود. داستان فیلم حول محور عشق ناصرالدین شاه به یک بازیگر آمانور فرانسوی می‌چرخد که با اجرای نمایش «رومنو و ژولیت» در کاخ گلستان، طنزی تاریخی را پیش می‌کشد. رهگذر که پیش از این با انیمیشن «گربه قبری» به طنز تاریخی پرداخته بود، این بار با گسترش ایده‌هایش در دوران قاجار، به تأثیرات هنر غرب بر موسیقی، معماری و نمایش در ایران معاصر می‌پردازد.**

زندگی من بوده است. این علاقه به تاریخ به طور خاص از طریق پدرم به من منتقل شده و پرداختن به دوران قاجار و ناصرالدین شاه نیز از همین طریق شکل گرفته است. پدرم با مطالعات عمیق خود در تاریخ قاجار، تلاش می‌کرد تا داستان‌های شاهنامه را برای ما منتقل کند. او همواره به تاریخ قاجار و به‌ویژه دوره ناصرالدین شاه توجه ویژه‌ای داشت و سوزهای مختلفی را برای بررسی به من معرفی می‌کرد. سال ۸۵ انیمیشن کوتاهی با عنوان «گربه قجری» ساختم که داستان بیری خان،

گربه ناصرالدین شاه را روایت می‌کند. این اثر به نوعی شوخی درباره ارتباط ناصرالدین شاه و این گربه بود و از آن زمان، انگیزه‌ای برای توسعه بیشتر ایده‌هایم در این زمینه شکل گرفت. این انیمیشن همچنین دارای یک سریال است که در هر قسمت به یکی از جنبه‌های هنری دوران قاجار می‌پردازد. موضوعاتی مانند ورود پیانو و معماری غربی به ایران از جمله مسائلی است که در این سریال بررسی می‌شود.

در واقع، من پیش از این نیز به این موضوعات



**[۴] به عنوان سؤال اول انیمیشن ژولیت و شاه را برای مخاطبان معرفی کنید؟**

ژولیت و شاه دومین کار سینمایی من است و تا به حال فقط انیمیشن دوبعدی کار کرده‌ام و انیمیشن اولم آخرین داستان نیز دوبعدی بود. این کار هم دوبعدی است، اما از نظر تکنیکی، بیشتر به آثار دوره رنسانس دیزنی شباهت دارد و ما سعی کردیم به این دوره نزدیک شویم. داستان درباره سفر ناصرالدین شاه به غرب است و یک شوخی با تاریخ و یک روایت بدیل تاریخی (آلترناتیو هیستوری) را به تصویر می‌کشد. سفر ناصرالدین شاه به غرب و تمایل و برای وارد کردن هنر غربی به ایران، فضایی التقاطی فرهنگی بین غرب و شرق را ایجاد می‌کند. این داستان هم به زیبایی‌ها و هم به انتقادات می‌پردازد. تبادل فرهنگی می‌تواند زیبایی‌هایی داشته باشد، اما همزمان عدم تطابق این دو فرهنگ نیز به چالش کشیده‌ها شود.

داستان انیمیشن روایت شاه قاجار است که به واسطه عشق به یک دختر فرانسوی، دستور می‌دهد تا اثر غربی به ایران وارد شود و داستان رومنوو ژولیت را در کاخ گلستان اجرا کنند. این خاتم که بازیگر آمانور است، نقش ژولیت را بازی می‌کند و شاه نیز می‌گوید

که من خودم نقش را ایفا می‌کنم.

این داستان همچنین نگاهی کمدی و انتقادی به مفهوم و موضوع سانسور دارد که همیشه وجود داشته است.

**[۴] انیمیشن ژولیت و شاه با دیگر آثارتان یک تفاوت عمده دارد و آن مقطع تاریخی است که به آن پرداخته‌اید؛ اگر در آثار دیگر تاریخ باستان و اساطیری را مدنظر داشتید این بار سراغ تاریخ معاصر آمده‌اید. چرا این دوره تاریخی را برای اثر جدید خودتان انتخاب کردید؟**

تاریخ همواره بخشی جدایی‌ناپذیر از

# ناصرالدین شاه

**«ژولیت و شاه» نگاهی طنزآمیز به مقطع**

مزیت بسیار خوبی بود، زیرا آقای بهداد خواننده خوبی نیز هستند و می‌توانند کاراکتر را با صدای خودشان بخوانند. به این ترتیب، ما افتخار همکاری با ایشان را در این پروژه داشتیم.

**[۴] چرا تصمیم به ساخت سریال انیمیشن قبل از اکران فیلم سینمایی گرفتید؟ آیا این نشان دهنده اطمینان شما به اثر است یا دلایل دیگری دارد؟**

تصمیم به ساخت سریال انیمیشن قبل از اکران فیلم سینمایی، چند دلیل داشت. اولاً هیچ‌گاه نمی‌توانم به طور کامل از موفقیت یک اثر اطمینان حاصل کنم. همیشه کنجکاوم بینم مخاطبان چه نظری دارند و سعی می‌کنم بهترین کار ممکن را با ابزار و امکانات موجود انجام دهم. ما می‌خواستیم این پروژه را با تکنیک کات اوت سه‌بعدی ۳۶۰ انجام دهیم و برای آن پیش تولیدهایی نیز انجام دادیم. اما در حین پیشرفت، متوجه شدیم در دنیای انیمیشن، تکنیک‌های مشابهی به سرعت توسط استودیوهایی مانند دیزنی با کیفیت بالاتر تولید می‌شود. این موضوع ما را به فکر فرو برد و تصمیم گرفتیم تکنیک خود را تغییر دهیم. در نهایت، تصمیم گرفتیم به تکنیک انیمیشن دوبعدی برگردیم. این تکنیک نیاز به زمان و زحمت بیشتری دارد، اما به عنوان یک استایل پذیرفته شده در سینمای انیمیشن، می‌تواند نتیجه بهتری به همراه داشته باشد. ما همچنین به بازار خارجی و به ویژه کشورهای فرانسوی زبان توجه داشتیم و می‌خواستیم داستان را به شکلی جذاب ارائه دهیم. در نهایت، با هزینه پایین‌تر و با یک تیم کوچک، توانستیم خروجی متفاوتی داشته باشیم و دو استایل کاملاً متفاوت را در این پروژه پیاده‌سازی کنیم. این رویکرد به ما این امکان را داد که همزمان با تولید سریال، به کیفیت و خلاقیت اثر اصلی نیز توجه کنیم.

**[۴] رشد انیمیشن در جشنواره فجر و تأثیر آن بر این صنعت در کشور چگونه است؟ آیا این جشنواره می‌تواند به پیشرفت انیمیشن کمک کند؟**

رشد انیمیشن در جشنواره فجر در سال‌های اخیر بسیار مشهود است و این موضوع نشان‌دهنده افزایش توجه به این هنر در کشور ماست. جشنواره فجر به عنوان بزرگ‌ترین رویداد سینمایی کشور، می‌تواند تأثیر زیادی بر رشد و توسعه انیمیشن داشته باشد. به عنوان مثال، من در جشنواره فجر برای انیمیشن «آخرین داس» این موفقیت انگیزه‌می‌دهم به من کمک صحبت‌کنم انیمیشن بس و هدف برای تولید آثار باکی‌متأسفانه، او کوچک‌تر و

طول کشیده است. ابتدا سرمایه‌گذارانی جدی داشتیم، اما تیم قبلی شرکت همکاری خوبی نداشت و حتی چالش‌های حقوقی برای ما به وجود آورد. بخشی از این شش سال، پروژه در حالت کما بود، اما با آمدن مدیریت جدید، توانستیم کار را به پایان برسانیم. با این‌که انیمیشن فضای شاد و موزیکالی دارد اما تولید آن به هیچ‌وجه نشان دهنده فضای شاد در پشت صحنه نداشت. علاوه بر مسائل سرمایه‌گذاری، یکی دیگر از چالش‌های مهم، مسئله مهاجرت نیروهاست. بهترین نیروهای ما هر سال جذب استودیوهای خارجی می‌شوند و این باعث می‌شود ما مجبور شویم فرآیند آموزش را دوباره از سر بگیریم.

**[۴] یکی از نکات جالب و البته عجیب درباره این انیمیشن، صدایشکی حامد بهداد در نقش مهد علیا مادر ناصرالدین شاه است؟ چطور به این انتخاب رسیدید و علت این انتخاب چه بود؟**

این موضوع به انیمیشن آخرین داستان و تجربه همکاری من با ایشان در نقش ضحاک برمی‌گردد. در این پروژه، از ابتدا تصمیم داشتم نگاه خاصی به چهره‌ها نداشته باشم و واقعا از دوبلور استفاده کنم. می‌خاستم یک تیم جوان را به کار بگیرم؛ بچه‌هایی که شناخته شده‌اند و انرژی لازم برای این کار دارند تا بتوانند با آن تعامل کنند و چیز جدیدی از آن بیرون بیاورند. آقای امین قاضی نیز به عنوان مدیر دوبلاژ به ما اضافه شدند و کمک کردند تا کار را بسازیم. چون کار موزیکال بود، به این فکر می‌کردیم که هر ترانه را چه کسی بخواند. در زمان اکران مردمی

آخرین داستان، آقای بهداد از من پرسید که در حال انجام چه کاری هستم و من گفتم که کار بعدی‌ام این است و یک چیزی هم به او نشان دادم و او گفت که صدای پیرزن را خوب در می‌آورد. در آن لحظه به نظرم آمد که این صدا چقدر مناسب است، چون شخصیت مهد علیا، شخصیت منفی فیلم است و من دوست داشتم صدای متفاوتی داشته باشد. به همین دلیل، این انتخاب خاص و منحصر به فرد شد. همچنین، چون مهد علیا ترانه‌ای در طول فیلم می‌خواند و آقای بهداد تجربه خوبی در حوزه خوانندگی دارند، با آقای میثم یوسفی که ترانه‌سرا بودند، مشورت کردم. این

علاقه‌مند بودم و تلاش داشتم تا ایده‌هایم را بیشتر توسعه دهم. انتخاب دوره ناصرالدین شاه به عنوان موضوع انیمیشن «ژولیت و شاه» بسیار مهم است، زیرا به نظر می‌رسد این دوره یکی از زمان‌هایی باشد که مردم ناآگاهی زیادی نسبت به آن دارند...

بله، این نکته‌ای است که شما به درستی اشاره کردید و برای من نیز اهمیت زیادی دارد. اگر به ابعاد سیاسی و ملی این دوره دقت کنیم، متوجه می‌شویم اتفاقات بدی رخ داده است، اما اگر یادقت بیشتری نگاه کنیم، می‌بینیم که رویدادهای دیگری نیز وجود دارند که قضاوت درباره آنها ساده نیست. این رویدادها تأثیرات خود را بر فرهنگ و هنر گذاشته‌اند، مانند آنچه که ناصرالدین شاه از غرب به ایران آورد. این تأثیرات در تکامل هنر ایرانی، چه در نقاشی، چه در موسیقی و چه در نمایش، مشهود است. در هیچ دوره‌ای از تاریخ معاصر نمی‌توان ارتباط قوی‌تری بین هنر و فرهنگ غرب و شرق را مشاهده کرد و این نکته‌ای است که باید به آن توجه کنیم.

**[۴] با توجه به این‌که شما به عنوان یک استودیو خصوصی فعالیت دارید و انیمیشن‌سازی یکی از هنرهای پرهزینه محسوب می‌شود، در تولید این انیمیشن چه چالش‌ها و سختی‌هایی داشتید؟**

چالش‌های تولید انیمیشن بسیار زیاد است. هر بار که کاری را شروع می‌کنم، در میانه راه احساس پشیمانی می‌کنم، اما در نهایت ادامه می‌دهم. به خصوص در انیمیشن دو بعدی، چالش‌ها بیشتر است؛ زیرا فریم‌ها باید به صورت جداگانه طراحی شوند و این کار زمان و زحمت بسیار زیادی می‌طلبد. هنرمندانی که در این حوزه کار می‌کنند، طراحان خاص و قوی هستند و ما ناچاریم آنها را به صورت حرفه‌ای آموزش دهیم. این هنرمندان باید ابتدا در استودیو آموزش ببینند و سپس وارد چرخه تولید شوند.

یکی از چالش‌های اصلی، تأمین سرمایه است. بسیاری از سرمایه‌گذاران به انیمیشن اعتماد نمی‌کنند، به ویژه وقتی که موضوع انیمیشن تاریخی باشد و به نوعی شوخی با تاریخ را تعریف کند. این موضوع روند تولید را بسیار پیچیده کرده است. تولید این پروژه از مرحله پیش‌تولید تا کنون حدود شش سال



**انیمیشن بخش مهمی از سبد فرهنگی کشور است و باید توجه بیشتری به آن شود، چراکه یک سوم مخاطبان سینما، کودکان و نوجوانان هستند**



**روز فجر در چهل و سوم ر می‌توان روز اولین‌ها در کاخ جشنواره دانست، چرا که در این روز اولین انیمیشن، اولین فیلم کمدی و اولین فیلمی که در بخش خارج از مسابقه به اکران رسید حضور داشت. همچنین باید گفت با وجود این‌که آثار روز دوم جشنواره از تنوع قابل‌قبولی برخوردار بودند اما از نظر کیفیت دارای نوسان بسیاری بود. مخصوصاً فیلم «ترک عمیق» به کارگردانی آرمان زرین‌کوب که بازخوردهای متناقضی از سوی منتقدان گرفت؛ گروهی آن را فیلمی موفق و به نوعی اولین فیلم خوب جشنواره نامیدند و در مقابل گروهی نیز آن را فیلمی ناامیدکننده می‌نامند. به همین بهانه سری به نشست خبری این فیلم‌ها زدیم تا پای صحبت عوامل آنها بنشینیم تا فیلم را از دریچه نگاه صاحبان آثار ببینیم.**

**[۴] پیامد انتخاب‌های جوانی**

در دومین روز از چهل و سومین جشنواره فیلم فجر، نشست تخصصی فیلم سینمایی ترک عمیق با حضور عوامل این اثر شامل آرمان زرین‌کوب (کارگردان)، محسن چگینی (تهیه‌کننده)، بابک انصاری و رضا بابک (بازیگران)، مجید لیلاجی (طراح صحنه و لباس) و مهدی حسینی‌وند (تدوینگر) در سالن نشست‌های تخصصی جشنواره برگزار شد.

**[۴] کارگردان: ترک عمیق محصول دغدغه‌های شخصی من است**

آرمان زرین‌کوب، کارگردان فیلم، در ابتدای این نشست با اشاره به فرآیند دو ساله نگارش فیلمنامه، اعلام کرد: «این فیلم براساس ایده‌ای شکل گرفت که ریشه در دغدغه‌های درونی من در ژانر اجتماعی و سایکودرام دارد. تلاش کردم مفاهیم مورد نظرم را با دقت پیاده کنم.» وی در پاسخ به پرسشی درباره احتمال موفقیت گیشه‌ای فیلم، افزود: «ژانر سایکودرام همواره با چالش در جذب مخاطب روبه‌روست اما هدف اول من ساخت اثری بود که مخاطب را درگیر کند، نه صرفاً فروش بالا».

زرین‌کوب همچنین درباره شباهت‌های اثرش به سینمای میثائل هانکه، کارگردان شهیر اتریشی، توضیح داد: «پس از پایان نگارش فیلمنامه، برخی همکارانم اشاره کردند که فیلم‌های هانکه را مرور کنم. این مقایسه برایم جالب بود، چرا که پیش از آن اثری از او ندیده بودم.»

**[۴] بازیگران: شخصیت‌پردازی چالشی اما جذاب**

رضا بابک، بازیگر نقش اصلی با اشاره به پیچیدگی شخصیت خود در فیلم، بیان کرد: «این نقش، فردی دوست‌داشتنی نبود اما به عنوان بازیگری که علاقه به تجربه ژانرهای متنوع دارم، پذیرش آن برایم جذاب بود. زرین‌کوب همواره از بیرون مراقب اجرای من بود تا به عمق شخصیت نزدیک شوم.»

بابک انصاری، دیگر بازیگر فیلم نیز با انتقاد از سینمای تک‌بعدی

امروز ایران، گفت: «متأسفانه گاهی کمدی به مخاطب تحمیل می‌شود. روایت چندلایه ترک عمیق مرا مجذوب خود کرد.»

**[۴] طراحی صحنه مینیمال و تدوین ریتمیک**

مجید لیلاجی، طراح صحنه و لباس درباره رویکرد خود در خلق فضای فیلم گفت: «هدفم ایجاد حس ناآرامی در تماشاگر بود. بنابراین با نگاهی مینیمال و تمرکز بر جزئیات، صحنه‌ها را طراحی کردم.» در مقابل، مهدی حسینی‌وند، تدوینگر فیلم با اشاره به چالش تدوین اثر، توضیح داد: «با وجود محدودیت لوکیشن‌ها، تلاش کردم با حفظ ریتم مناسب، از خستگی مخاطب جلوگیری کنم. به نظرم کندی در کار نیست.»

**[۴] تهیه‌کننده: افتخار می‌کنم به ترک عمیق**

محسن چگینی، تهیه‌کننده فیلم در پایان بیان این‌که از ساخت این اثر به رغم ریسک‌هایش رضایت کامل دارد، گفت: «پیش از این هم آثاری در این ژانر ساخته‌ام که متأسفانه با محدودیت روبه‌رو شدند. به ترک عمیق همچون فیلم‌های کمدی‌ام افتخار می‌کنم. هر روایت، ریتم و زبان خود را می‌طلبد.»

**[۴] درون‌مایه فیلم: تنهایی و بحران میانسالی**

زرین‌کوب در پایان با تأکید بر درون‌مایه اصلی فیلم، افزود: «ترک

عمیق درباره تنهایی انسان در میانسالی و مواجهه با پیامدهای انتخاب‌های جوانی است. محدودیت‌های روایی باعث شد برخی ابهامات عمدی در فیلم باقی بماند.»

این فیلم به عنوان یکی از آثار بخش سودای سیمرغ چهل‌وسومین جشنواره فیلم فجر، در روزهای آینده در سینماهای تهران اکران خواهد شد.

**[۴] گلایه از کم‌توجهی به بخش انیمیشن**

نشست خبری انیمیشن افسانه سپهر در دومین روز از چهل‌وسومین جشنواره فیلم فجر در برج میلاد تهران برگزار شد. در این نشست، عوامل این اثر از کم‌توجهی به بخش انیمیشن در جشنواره و اعطای تنها یک جایزه به این حوزه انتقاد کردند.

**[۴] تهیه‌کننده: انیمیشن ایران در حال رشد است اما جشنواره فجر همراهی نمی‌کند**

مهدی جعفری جوزانی، تهیه‌کننده افسانه سپهر با اشاره به پیشرفت‌های اخیر انیمیشن ایران، گفت: «خوشبختانه انیمیشن ایران در سال‌های اخیر رشد چشمگیری داشته است. امسال در اسکار با انیمیشن «در سایه سرو» نماینده داشتیم و پیش از جشنواره فجر، سه انیمیشن در سینماها اکران شدند. حال‌در جشنواره امسال نیز چهار انیمیشن در بخش مسابقه حضور دارند.»

وی با بیان این‌که افسانه سپهر حاصل ۲۰ ماه تلاش ۲۰۰ جوان است، افزود: «از اهالی سینما می‌خواهم به جلوه‌های ویژه و ژانر انیمیشن‌سازان توجه کنند. بیش از هزار انیمیشن‌ساز امسال ساخت چهار انیمیشن جشنواره بودند اما متأسفانه در جشنواره نگاه مناسبی به این بخش ندارد. تعداد سانس‌ها و تنها یک جایزه به انیمیشن عادلانه نیست.»

جعفری جوزانی همچنین درباره اهمیت جشنواره فیلم فجر انیمیشن‌ها گفت: «جشنواره فجر خاستگاه ماست، زیرا رویداد توسط رسانه‌ها و منتقدان دیده می‌شویم و این موضوع مستقیمی بر اکران عمومی دارد.»

**[۴] کارگردانان: انیمیشن‌ها بخش مهمی از سبد فرهنگی کشور**

عماد رحمانی، کارگردان افسانه سپهر با اشاره به حضور تیم انیمیشن‌سازان در جشنواره، گفت: «خوشحالم که برای دومین پیاپی در جشنواره فیلم فجر حضور داریم. انیمیشن بخش از سبد فرهنگی کشور است و باید توجه بیشتری به آن شود. یک‌سوم مخاطبان سینما کودکان و نوجوانان هستند.»

وی درباره تفاوت افسانه سپهر با اثر قبلی خود، «شمشیر و توضیح داد: «سال گذشته با یک اثر تاریخی و بزرگسال در ج حضور داشتیم اما افسانه سپهر روایتی از تقابل خیر و شر است.»

کودکان و نوجوانان ساخته شده است.»

رحمانی در پاسخ به سوالی درباره قهرمان داستان، گفت: شخصیت اصلی داستان، یک قهرمان کامل نیست و نقص‌های این موضوع باعث می‌شود او به مخاطب نزدیک‌تر شود. در اکران عمومی، ممکن است تغییراتی در این بخش اعمال کنیم یا حذف

**[۴] گلایه از نبود داور تخصصی انیمیشن در جشنواره**

مهرداد محرابی، دیگر کارگردان افسانه سپهر، درباره نبود داور تخصصی انیمیشن در هیات داوران جشنواره گفت: «در دنیا، انیمیشن کنار سایر آثار سینمایی دیده می‌شوند و به موسیقی و جلوه‌ها آنها توجه می‌شود، اما در ایران این اتفاق نمی‌افتد. انتخاب داوران به عهده دبیرخانه جشنواره است و ما نمی‌توانیم تغی

آن ایجاد کنیم.»

**[۴] صداگذاری: جای خالی سیمرغ برای صدایشگان**

میلاد استخری، طراح صدا و دوبله افسانه سپهر، با گلایه از نبود سیمرغ برای صدایشگان گفت: «صدایشه‌ها حکم بازیگران و کارآنها در انتقال حس بسیار دشوار است. در این اثر، از صدای جوان استفاده کردیم که بسیاری از آنها برای اولین بار تجربه این داشتند، اما سعی کردیم ترکیب مناسبی از صداها ایجاد کنیم.

**[۴] مدیر تولید: استعدادها در حال زد دست رفتن است**

معین کریمی، مدیر تولید افسانه سپهر، با انتقاد از بی‌توجهی انیمیشن‌سازان گفت: «هیچ‌کس برای انیمیشن‌ها ارزش