

انیمیشن سینمایی «افسانه سپهر» به کارگردانی عماد رحمانی و مهرداد محرابی و تهیه‌کنندگی مهدی جعفری جوزانی، با کسب دو جایزه معتبر بین‌المللی، موفقیت چشمگیری را در عرصه جهانی رقم زد. این اثر پس از حضور در چهل‌وسومین جشنواره فیلم فجر، با شروع تور فستیوال‌های خارجی، در اولین حضور جهانی خود عنوان بهترین فیلم انیمیشن را در جشنواره

افتخاری دیگر برای پویانمایی ایران

بین‌المللی فیلم کایا ۲۰۲۵ (KAIFA) از آن خود کرد. همچنین این انیمیشن موفق به کسب جایزه بهترین انیمیشن در جشنواره بین‌المللی فیلم نیویورک ۲۰۲۵ (NYIFA) شد. این دستاورد‌ها نشان‌دهنده کیفیت بالای این اثر و جایگاه آن در میان تولیدات بین‌المللی است. افسانه سپهر داستان سفر قهرمانی سپهر و بابو را روایت می‌کند و با صدای‌شناسی هنرمندانی چون



کامبج سیاحی، اکبر منانی، شایان شامبیانی، سعید مقدم‌منش، اعظم دلیری، محمد لقمانیان و پارسا کجوری به مخاطبان ارائه شده است. جشنواره بین‌المللی فیلم کایا یکی از مهم‌ترین جشنواره‌های سینمایی مستقل در جهان است که در راستای معرفی و حمایت از فیلمسازان مستعد در سراسر جهان فعالیت می‌کند.

تلفیق مجاز و واقعیت در موسی کلیم‌الله

کیوان مقدم، مدیر هنری جدیدترین ساخته حاتمی‌کیا، استفاده از فناوری‌ها را در این اثر در جهت ارتقای فضای فیلم می‌داند



به‌دست آورد، بخشی از نخ تسبیح فیلم «موسی کلیم‌الله» برای رسیدن به فضایی تاریخی و در عین حال واقعی بود. حاصل تلاش‌های او و همکارانش بهره‌برداری از بزرگ‌ترین استودیوی تولید مجازی (Virtual Production) آسیا و سومین مدل این استودیو در جهان در ایران است. قرار بود دکورها و فضاهای میدانی بزرگی برای فصل اول و دوم مجموعه موسی کلیم‌الله ساخته شود که علاوه بر ساخت، نگهداری و تعمیرات آن در آینده نیز هزینه بسیار زیادی را به پروژه تحمیل می‌کرد که با این تکنولوژی، فقط در دو فصل نخست سریال «موسی کلیم‌الله»، در دو بخش هزینه و زمان ساخت ۱۱۰ هکتار (معادل یک میلیون و ۱۰۰ هزار مترمربع) دکور و فضاهای عمومی صرفه‌جویی شد. اکران این فیلم در نوروز با توجه به فضاهای خاصی که برای تماشاگر از لحاظ بصری خلق کرده، بهانه‌ای برای گفت‌وگو با کیوان مقدم، مدیر هنری پروژه موسی می‌شود که در ادامه از نظر می‌گذرانید:

با اعلام هشت فیلم برای اکران نوروز، شمارش معکوس نزدیکی به بهار طبیعت و قرآن رقم خورد. به فراخور همین فضا یکی از فیلم‌های معرفی شده، «موسی کلیم‌الله» به کارگردانی ابراهیم حاتمی‌کیا بود. این فیلم با فروش بیش از ۱۴ میلیارد و ۱۵۶ میلیون تومان در رتبه دوم جدول فروش و مخاطب قرار گرفته و فقط این استقبال در روزهای نوروز و بعد از افطار نیز ادامه پیدا می‌کند. بخشی از موفقیت این فیلم مدیون بخش طراحی صحنه و دکور و استفاده از فناوری‌های نوین برای تطابق فضای فیزیکی با دنیایی بود که به کمک کاربرد گرافیک رایانه‌ای ایجاد و خلق شد. کیوان مقدم، مدیر هنری پروژه موسی کلیم‌الله که دیپلم افتخار بهترین طراحی صحنه را در چهل‌وسومین جشنواره فیلم فجر



نسرین بختیاری
آروه‌فیگ

با توجه به این‌که «موسی کلیم‌الله» جزو تجربه‌های شما در زمینه مدیریت هنری یک پروژه تاریخی محسوب می‌شود، معمولاً برای شروع کار در پروژه‌های تاریخی مانند موسی کلیم‌الله چه راهبردهایی به کار می‌برید و به‌طور شخصی چه مطالعاتی در این زمینه داشته‌اید و از چه منابعی کمک گرفته‌اید؟

پروژه فیلم «موسی کلیم‌الله» تجربه اولم در طراحی صحنه یک اثر تاریخی باستانی بود اما پیش از این در پروژه‌های تاریخی دیگری حضور داشته‌ام. تفاوت این پروژه با کارهای قبلی، مقیاس بزرگ، ترکیب معماری تاریخی با فناوری مدرن و بازآفرینی یک جهان اسطوره‌ای بود. برای چنین پروژه‌هایی، سه اصل اساسی را که شامل پژوهش تاریخی، هویت بصری و سازگاری با روایت فیلم است، مدنظر قرار می‌دهم. در مورد موسی کلیم‌الله نیز این اصول را پیاده کردم. برای خلق دنیای این فیلم، منابع مختلفی را از جمله باستان‌شناسی برای مطالعه آثار به‌جامانده از مصر باستان و تمدن‌های هم‌دوره و متون مذهبی و تاریخی مانند قرآن و تورات را برای درک بهتر فضای آن دوران مطالعه و بررسی کردم و همچنین مستندها و تحقیقات تصویری نیز شامل تحلیل فیلم‌های مرتبط و مستندهای تاریخی می‌شد. بازآفرینی معماری مصر باستان به‌شکلی که هم به منابع تاریخی وفادار باشد و هم از لحاظ سینمایی جذابیت داشته باشد، یکی از چالش‌های این پروژه بود. پالت رنگی خاصی برای فضاها درنظر گرفته شد تا حس بصری آن دوره را تداعی کند. ترکیب دکورهای واقعی با فضای مجازی نیز به‌گونه‌ای انجام

شد که تماشاگر نتواند مرز میان این دو را تشخیص دهد. در فرآیند تولید، تست‌های متعددی انجام شد تا بهترین ترکیب بین دکورهای فیزیکی و مجازی به‌دست آید. برخی از فضاها مانند بخش‌هایی از کاخ فرعون، شهرهای باستانی و محوطه‌های طبیعی برای این‌که در تعامل با بازیگران و نورپردازی واقعی حس زنده‌تری ایجاد کنند، به‌صورت کامل ساخته شدند. در مقابل بعضی از صحنه‌های بزرگ مثل نماهای گسترده شهرها یا رویدادهای فراطبیعی با فناوری تولید مجازی و پرده LED طراحی شدند. این ترکیب از مطالعات تاریخی، طراحی بصری خلاقانه، تست‌های دقیق میان فضاهای حقیقی و مجازی و هماهنگی با تکنیک‌های مدرن فیلمسازی باعث شد که فضای موسی کلیم‌الله به یک جهان باورپذیر و منحصره‌فرد تبدیل شود.

با توجه به این‌که برای اولین بار در سینمای ایران از تکنیک‌های پیشرفته CGI (کاربرد گرافیک رایانه‌ای برای تهیه تصاویر در هنر دیجیتال) در کنار دکورها و آکسسوارهای فیزیکی برای بازسازی مناظر تاریخی، که به فرهنگ و تاریخ کشورمان تعلق ندارند - استفاده شده است، چه فرآیندی باعث شد آقای حاتمی‌کیا به شما برای اجرای این ترکیب پیچیده اعتماد کند؟

اعتماد آقای حاتمی‌کیا به من در این پروژه، نتیجه شناخت عمیق از روش کار یکدیگر و تجربه‌ای بود که در طول همکاری‌های مان شکل گرفت. موسی کلیم‌الله یک پروژه پیچیده و منحصره‌فرد بود که نیازمند تعامل میان طراحی صحنه فیزیکی، آکسسوارهای واقعی و تکنیک‌های پیشرفته CGI بود. چالش

اصلی، ایجاد هماهنگی میان این عناصر و دستیابی به فضایی بود که هم از نظر تاریخی معتبر باشد و هم از لحاظ سینمایی حس واقع‌گرایانه‌ای را به تماشاگر منتقل کند. یکی از مسائل اساسی این بود که فیلم به دوران باستان می‌پردازد و معماری، مناظر و جزئیات آن به جغرافیای خاورمیانه و مصر باستان مربوط می‌شد. بنابراین لازم بود از منابع متعددی از مستندات تاریخی گرفته تا تحقیقات تصویری برای طراحی دقیق فضاها و عناصر بصری بهره ببریم. در این مسیر مطالعات تطبیقی روی معماری، نقش‌برجسته‌ها، مجسمه‌ها، بافت شهری و حتی پوشش‌های اقوام مختلف آن دوره انجام دادیم. همچنین در مرحله پیش‌تولید، تست‌های گسترده‌ای در فضای مجازی و حقیقی انجام شد تا بتوانیم به تعادلی درست بین واقعیت و تخیل سینمایی برسیم.

برای خلق صحنه‌های بزرگ فیلم با بهره‌گیری از جدیدترین متراپل‌ها و تکنیک‌های مدرن، توانستیم دکورهایی بسازیم، مقاوم و در عین حال کاملاً واقع‌گرایانه طراحی کنیم که به راحتی قابل جابه‌جایی باشند. این موضوع نه تنها فرآیند فیلمبرداری را تسهیل کرد، بلکه امکان تغییر سریع لوکیشن‌های داخلی و خارجی را بدون اتلاف زمان فراهم آورد. در کنار تیمی حرفه‌ای، آزمایش‌های متعددی انجام دادیم تا به فرمولی ایده‌آل برای ساختار دکورهای

متحرک دست پیدا کنیم؛ به‌گونه‌ای که با تغییرات نور و زاویه دوربین، بافت و عمق صحنه همچنان طبیعی و باورپذیر باقی بماند.

بهره‌گیری از تکنیک‌های تولید مجازی باعث شد بتوانیم صحنه‌های بزرگ و پر جزئیات را بدون نیاز به ساخت فیزیکی کامل آنها بازآفرینی کنیم اما هم‌زمان، برخی فضاهای کلیدی را به‌صورت دکور واقعی طراحی و اجرا کردیم تا حس باورپذیری در ترکیب با CGI تقویت شود. این ترکیب نیازمند هماهنگی دقیق میان تیم طراحی صحنه، جلوه‌های ویژه بصری و فیلمبرداری بود، زیرا کوچک‌ترین ناهماهنگی می‌توانست باعث مصنوعی شدن تصویر شود. برای من، این پروژه نه تنها یک چالش، بلکه فرصتی بود تا ایده‌هایی را که سال‌ها در ذهن داشتم، در مقیاسی بزرگ اجرا کنم. موسی کلیم‌الله تجربه‌ای است که نگاه من را به شیوه‌های مدرن تولید تغییر داد و این اعتماد، برایم انگیزه‌ای شد تا مرزهای جدیدی را در طراحی صحنه سینمای ایران تجربه کنم.

چه تدابیری برای ایجاد وحدت میان فضای فیزیکی فیلم و فضای مجازی به کار بردید که هیچ‌کدام به یکدیگر برتری نداشته باشند و از قاب بیرون نزنند؟

برای ایجاد وحدت میان فضای فیزیکی و مجازی در فیلم موسی کلیم‌الله، چندین تدبیر کلیدی به کار بردیم تا هیچ‌یک از این دو فضا بر دیگری غالب نشود و هر دو



در پروژه موسی کلیم‌الله، از تکنیک‌هایی همچون «Virtual Production» و جلوه‌های ویژه بصری به‌طور گسترده استفاده کردیم که این فناوری‌ها نه تنها در سطح جهانی مطرح هستند، بلکه در سینمای ایران برای اولین بار به کار رفته‌اند

در کنار هم به‌طور یکپارچه و هماهنگ در قاب قرار گیرند. اولین مرحله در این فرآیند، ساخت دکورهای فیزیکی با دقت بسیار زیاد بود. با استفاده از جدیدترین متراپل‌ها و تست‌های متعدد، توانستم دکورهایی بسازم که علاوه بر سبکی، قابلیت جابه‌جایی نیز داشتند تا در شرایط مختلف فیلمبرداری به راحتی تنظیم شوند. این دکورها و ترکیب با نورپردازی ویژه‌ای که طراحی کردیم، به فضای مجازی متصل می‌شدند. در مراحل بعدی، با تیم نورپردازی و فیلمبرداری، دقت بسیاری در هماهنگ کردن نورهای طبیعی و مصنوعی در دکورهای فیزیکی به خرج دادیم. با توجه به این‌که در فضای مجازی نیز نورها به‌طور دقیق شبیه‌سازی می‌شدند، باید بازی نور و سایه‌ها در دکورهای فیزیکی به‌گونه‌ای تنظیم می‌شد که همخوانی کامل با فضای مجازی داشته باشد. به‌طور مثال، نورها باید به شکلی تنظیم می‌شدند که وقتی در فضای مجازی انیمیشن‌های مربوط به تابش نور و سایه‌ها وارد می‌شدند، هیچ اختلافی در تطابق با نور دکورهای واقعی وجود نداشته باشد. همچنین رنگ‌ها در دکورهای فیزیکی و فضا سازی‌ها به‌طور خاص انتخاب شدند تا با رنگ‌بندی و پالت رنگی فضای مجازی همخوانی داشته باشند. در واقع رنگ‌هایی که در دکورها استفاده شدند، به‌گونه‌ای انتخاب شدند که در تضاد یا هم‌راستایی با فضاهای مجازی قرار نگیرند و باعث ایجاد تنش بصری نشوند. این امر به ایجاد یک فضای یکپارچه کمک کرد که در نهایت از قاب بیرون نزنند و هماهنگی و انسجام لازم را به نمایش بگذارند. با این تدابیر، توانستیم ضمن حفظ اصالت فضای فیزیکی، یک فضای مجازی به‌خوبی یکپارچه و متناسب با آن بسازیم که هیچ‌یک از آنها بر دیگری غالب نشود و نتیجه نهایی به‌طور کامل هماهنگ باشد.

در برخی سکانس‌ها به نظر می‌رسد که فضای استودیویی برای تولید فیلم موسی کلیم‌الله محدود بوده است. چالش‌های این محدودیت فضا چگونه بود؟ ظاهراً فضای استودیویی برای سریال بعدی بزرگ‌تر شده است. این تغییر فضا چگونه به روند تولید کمک خواهد کرد؟

تولید در استودیویی با فضای محدود، چالش‌های خاص خودش را داشت، به‌خصوص در سکانس‌هایی که نیاز به حرکت گسترده دوربین یا طراحی صحنه‌های پیچیده و وسیع بود. یکی از بزرگ‌ترین مشکلاتی که به دلیل محدودیت فضا با آن روبه‌رو شدیم، تنظیم نور و ایجاد سایه‌های طبیعی و صحیح در دکورها بود؛ به‌خصوص برای صحنه‌هایی که به جلوه‌های ویژه پیچیده نیاز داشتند. کوچک بودن فضای استودیو باعث می‌شد که نور به‌طور یکنواخت در تمام صحنه پخش نشود و مجبور بودیم منابع نوری اضافی و تنظیمات دقیق‌تری برای ایجاد همخوانی بین فضای فیزیکی و مجازی استفاده کنیم. از سوی دیگر حرکت دوربین در فضاهای محدود، کار را برای فیلمبردار دشوارتر می‌کرد. فضای تنگ به این معنا بود که نمی‌توانستیم دوربین را به‌طور آزادانه حرکت دهیم و در برخی مواقع، زاویه‌های دید موردنظر

ما نمی‌توانستند به‌طور طبیعی و بدون برش‌های زیاد ثبت شوند. این محدودیت‌ها باعث می‌شد که طراحی حرکت دوربین با دقت بیشتری انجام شود و فضاهایی که به نظر با اثر می‌رسیدند باید به‌طور فنی مدیریت می‌شدند. با توجه به این‌که برای سریال فضای استودیویی بزرگ‌تری درنظر گرفته شده، این تغییر قطعاً روند کار را تسهیل خواهد کرد. فضای بزرگ‌تر امکان حرکت آزادانه دوربین، تنظیم بهتر نور و طراحی دکورهای پیچیده‌تر را فراهم می‌کند و به تیم تولید این فرصت را می‌دهد که دقت بیشتری در هماهنگ‌سازی دکورهای فیزیکی و مجازی داشته باشند. امیدواریم که این تغییرات باعث بهبود چشمگیر در کیفیت تولید و خلق تصاویر سینمایی جذاب‌تر در پروژه‌های بعدی شود.

برخی منتقدان معتقدند که فناوری به کار رفته در پروژه موسی کلیم‌الله جدید یا به‌روز نیست و در سطح سینمای دنیا حداقل ۱۰ سال قدمت دارد. پاسخ شما به این انتقادها چیست؟

انتقادهایی از این دست به نظر من بیشتر از یک زاویه دید کلی نسبت به پیشرفت فناوری‌های سینمایی می‌آید. حقیقت این است که استفاده از تکنیک‌های پیشرفته در سینما یک پروسه زمان‌بر است و اگرچه برخی از فناوری‌ها ممکن است در برخی فیلم‌های هالیوودی به مدت ۱۰ سال مورد استفاده قرار گرفته باشد اما این به معنی منسوخ شدن آنها در دیگر نقاط دنیا یا صنایع سینمایی خاص نیست. در پروژه موسی کلیم‌الله، ما از تکنیک‌هایی همچون «Virtual Production» و جلوه‌های ویژه بصری به‌طور گسترده استفاده کردیم که این فناوری‌ها نه تنها در سطح جهانی مطرح هستند، بلکه در سینمای ایران برای اولین بار به این شکل به کار رفته‌اند. با توجه به این‌که سینمای ایران در زمینه استفاده از این تکنیک‌ها هنوز در مراحل ابتدایی قرار دارد، استفاده از این تکنولوژی‌ها در مقیاس چنین پروژه‌ای به معنای نوآوری در سینمای ایران است. در کنار این نکته‌ای که نباید فراموش کرد، این است که حتی اگر یک فناوری از لحاظ زمان به‌روز باشد، به کار گرفتن آن در پروژه‌ای به لحاظ هنری و اجرایی بسیار مهم‌تر از صرفاً نو بودن آن است. ما تلاش کرده‌ایم تا از این فناوری‌ها به‌طور هوشمندانه و در جهت ارتقای داستان، بصری و فضای فیلم استفاده کنیم. این، نشان‌دهنده شناخت درست از این ابزارها و استفاده مناسب از آنها در یک فضای خاص است، نه صرفاً به کار بردن آخرین نسخه‌های موجود در بازار.



برای تکمیل دکورها و تجهیزات لازم برای فیلم، بلکه برای انجام تست‌ها و آزمایش‌های مختلف از جمله آزمایش‌های نورپردازی و هماهنگی با فناوری‌های جدید، بسیار ارزشمند بود. در واقع، تهیه‌کننده و تیم تولید به عنوان ستون فقرات این پروژه، اطمینان حاصل کردند که هیچ‌یک از اجزای اکمبود منابع مواجه نباشد. همچنین گروه فنی و هنری در سراسر پروژه با پشتکار و صوری فراوان با یکدیگر همکاری کردند تا حتی کوچک‌ترین جزئیات در طراحی صحنه به درستی اجرا شود. کار کردن در این پروژه به عنوان یک گروه واحد و همدل با توجه به ابعاد گسترده آن، یکی از بزرگ‌ترین چالش‌ها و در عین حال بزرگ‌ترین افتخارات ما بود. این پروژه نشان داد که وقتی افراد متخصص و متعهد با هم به‌طور منسجم و همدل همکاری می‌کنند، می‌توانند به نتیجه‌ای عالی دست پیدا کرده و اثری متفاوت و بی‌نظیر خلق کنند. در نهایت این پروژه نه فقط در سطح فنی و هنری، بلکه در سطح انسانی نیز یک موفقیت بزرگ بود. تمام گروه‌ها و افراد دخیل در پروژه به‌صورت یک خانواده بزرگ سینمایی در کنار هم ایستادند و با هم افزایش همکاری، فیلمی به یادماندنی خلق کردند که گواهی است بر قدرت کار تیمی و همدلی. این تجربه برای من به عنوان طراح، نه فقط یک تجربه سینمایی بی‌نظیر بود، بلکه یک درس بزرگ در نحوه همکاری و پیگیری یک هدف مشترک به‌صورت گروهی بود.



علاوه بر این، تهیه‌کننده و گروه تولید نقش بسیار مهمی در موفقیت پروژه داشتند. آنها با درک عمیق از چالش‌ها و نیازهای فیلم، تمامی امکانات و منابع لازم را برای ما فراهم کردند. این حمایت‌ها نه فقط

برش

یک درس بزرگ در همکاری گروهی

فیلم موسی کلیم‌الله بدون شک یکی از پروژه‌های بسیار پیچیده و بزرگ سینمایی بود که حاصل یک کار گروهی بی‌نظیر و همکاری نزدیک بین تمام اعضای تیم هنری و فنی است. از ابتدای پروژه تا لحظه اتمام فیلمبرداری، ما با چالش‌های زیادی روبه‌رو بودیم که تنها با همکاری و هم‌افزایی قابل حل بودند. طراحی صحنه و اجرای آن، به‌ویژه در این نوع فیلم تاریخی و با مقیاس وسیع، نیازمند دقت و هماهنگی بسیار بالایی بود که خوشبختانه با تلاش و پشتکار تمامی همکاران به نتیجه رسید. به دلیل این‌که پروژه از فناوری‌های جدید و پیچیده‌ای استفاده می‌کرد، کار طراحی صحنه برای ایجاد هماهنگی میان فضای فیزیکی و مجازی نیازمند دقت فراوان و ارتباط نزدیک با گروه جلوه‌های ویژه و فیلمبرداری بود. ما باید همیشه مطمئن می‌شدیم که طراحی دکورها و فضاها به درستی با نور، رنگ و سایه‌ها هماهنگ هستند تا به لحاظ بصری یکپارچگی لازم را حفظ کنیم. این کار فقط در صورتی امکان‌پذیر بود که تیم هنری و فنی با هم کار کنند و نظرات خود را در تمام مراحل پیشبرد پروژه به اشتراک بگذارند.