



مجید اسماعیلی  
کارگردان:

## تقابل «آب و آتش» را به تصویر کشیده‌ایم

ایده ساخت انیمیشن «فرمانروای آب» از کجا آغاز شد و چه عاملی باعث شد وارد عرصه پویانمایی سه‌بعدی شوید؟

ایده اولیه «فرمانروای آب» پس از تولید نخستین انیمیشن ما با عنوان «داستان سامرا» شکل گرفت. این اثر در سال ۱۳۹۰ ساخته شد و توانست به جشنواره فیلم فجر راه پیدا کند. پس از آن تجربه، موضوع «فرمانروای آب» مورد توجه مجموعه ما قرار گرفت و به‌عنوان پروژه‌ای جدی دنبال شد. مبنای اصلی این اثر، یک ایده کلی بود که در آن تلاش داشتیم میان موضوعات سیاسی و اعتقادی پیوندی معنادار ایجاد کنیم و در قالب روایتی جذاب آن را به مخاطبان ارائه دهیم. «فرمانروای آب» دقیقاً در همین چارچوب شکل گرفت؛ یعنی تلفیق یک موضوع سیاسی مهم و روز، همچون امنیت و دفاع از سرزمین، با یک مفهوم عمیق اعتقادی که در اینجا محوریت اندیشه مهدویت و امام زمان (عج) بازتاب یافته است.

تفاوت اصلی نگاه شما به انیمیشن دوبعدی و سه‌بعدی چیست و چرا در برخی موارد روایت را با تکنیک سه‌بعدی انتخاب می‌کنید؟

به طور طبیعی مخاطبان اصلی انیمیشن کودکان و نوجوانان هستند. اما زمانی که می‌خواهیم به مفاهیم جدی‌تر و واقعی‌تر بپردازیم، تکنیک سه‌بعدی و به‌ویژه رویکردهای نزدیک به رئال، ارتباط بهتری میان مخاطب و واقعیت برقرار می‌کند. در چنین شرایطی تناسب میان فرم و محتوا بیشتر است. البته انیمیشن سه‌بعدی رئال محدودیت‌های خاص خود را هم دارد. در کارهای دوبعدی یا سه‌بعدی فانتزی، انتظار مخاطب از جزئیات بصری پایین‌تر است و نیازی به تطابق کامل با واقعیت وجود ندارد. اما در فضای رئال، جزئیات چهره، نسبت‌ها و بافت‌ها باید به‌دقت بازنمایی شود و همین امر هم دست سازنده را محدود می‌کند و هم توقع مخاطب را افزایش می‌دهد. برخی از تماشاگران «فرمانروای آب» اشاره کرده‌اند که در صحنه‌های اکشن، حس و فضایی شبیه به بازی‌های ویدئویی وجود دارد. این شباهت از یک‌سو می‌تواند نکته‌ای مثبت تلقی شود، زیرا در بسیاری از بازی‌های مطرح، دموها با هزینه‌های بسیار بالا و با واقع‌نمایی چشمگیر ساخته می‌شوند. با این حال، باید پذیرفت که انتخاب انیمیشن سه‌بعدی رئال همواره با موجی از پرسش‌ها و انتظارات جدی از سوی مخاطبان همراه است.



بهزاد عبدی  
آهنگساز:

## ضبط و ارکستر در قالب استانداردهای جهانی است

با توجه به فضای پرتنش و حماسی «فرمانروای آب»، چگونه توانستید تعادل میان موسیقی حماسی و لحظات ملایم و انسانی را حفظ کنید تا هم هیجان نبردها منتقل شود و هم بار احساسی داستان به مخاطب برسد؟

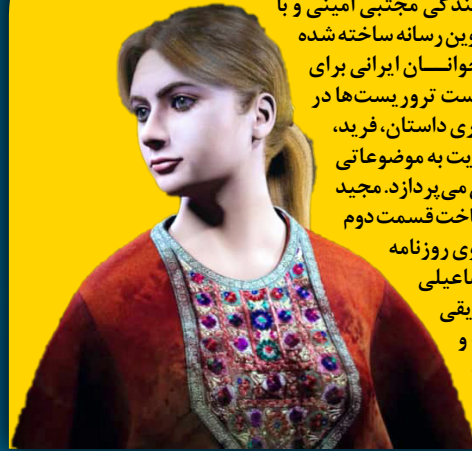
در موسیقی فیلم وقتی به تم اصلی فیلم می‌رسیم، با بهره‌گیری از تکنیک‌های آهنگسازی، موسیقی را با توجه به فضاهای فیلم، هماهنگ می‌سازیم. بستر این فیلم سینمایی، حماسی است؛ پس باید ملودی و تم اصلی فیلم روح حماسی داشته باشد، در عین حال با تغییرات اندکی و واریاسیون روی آن به فضاهای دیگری نیز دست یافت. در لحظات پر جنب و جوش و اکشن سازهای بادی برنجی و کوبه‌ای است و در لحظات ملایم و احساسی تمرکز ملودی بر روی سازهای زهی می‌باشد. البته از سازهای الکترونیک هم بهره برده‌ام.

در خلق تم‌های موسیقایی برای صحنه‌های نمادین یا مذهبی، چه چالش‌هایی داشتید تا موسیقی هم با فرهنگ و روحیه ایرانی هماهنگ باشد و هم به فرم جهانی سینمای انیمیشن نزدیک شود؟

چالش خاصی نبود، تم مذهبی این کار به پیشنهاد کارگردان محترم از نوحه‌های مشهور استفاده شده است. ارکستراسیون این اثر سمفونیک است و در خارج از ایران ضبط شده است. طبیعی است که ضبط و ارکستر در قالب‌ها و استانداردهای جهانی است و نگاهی بین‌المللی به موسیقی شده است.

«فرمانروای آب» انیمیشنی سه‌بعدی در ژانر رئال است که در سال ۱۳۹۷ تولید و در ۸ مرداد ۱۴۰۴ در سینماهای سراسر کشور اکران شد. این اثر به نویسندگی و

سمیه خاتونی  
گفت‌وگو



کارگردانی مجید اسماعیلی، تهیه‌کنندگی مجتبی امینی و با مجری‌گری حسین سلطانی در استودیو آوین رسانه ساخته شده و داستان آن درباره تلاش گروهی از جوانان ایرانی برای آزادسازی نیروهای سازمان ملل از دست تروریست‌ها در نزدیکی شهر سامرا است. شخصیت محوری داستان، فرید، رهبری این مأموریت را برعهده دارد و روایت به موضوعاتی مانند اقتدار دفاعی ایران و وحدت اسلامی می‌پردازد. مجید اسماعیلی همچنین از برنامه‌ریزی برای ساخت قسمت دوم این انیمیشن خبر داده است. در گفت‌وگوی روزنامه صبا، بهزاد عبدی (آهنگساز)، مجید اسماعیلی (نویسنده و کارگردان) و سید محمود صدیقی (کارگردان فنی) درباره ساخت و ویژگی‌های فنی و هنری این اثر با جزئیات صحبت کرده‌اند.

گفت‌وگوی  
صبا با عوامل فنی  
انیمیشن  
«فرمانروای آب»  
حماسه‌ای سه‌بعدی از  
ایران تا سامرا

# تلفیق سیاست، اعتقاد و روایت سینمایی

