



انتخاب عنوان «فرمانروای آب» چه معنایی دارد و چه نسبتی با داستان فیلم برقرار می‌کند؟

در این اثر ما با شخصیتی روبه‌رو هستیم که هر بار حضورش با صدای امواج آب همراه می‌شود. از همان ابتدای فیلم، وقتی پای این شخصیت وارد صحنه می‌شود و آتشی را که در کنار جاده در حال شعله‌ور شدن است خاموش می‌کند، مخاطب متوجه این پیوند می‌شود. در ادامه نیز، آن گاه که رؤیای آتشی عظیم به سمت حرم سامرا حرکت می‌کند، این شخصیت نورانی با آب در برابر آن می‌ایستد و آتش را خاموش می‌سازد. در حقیقت، ما در این روایت تقابل «آب و آتش» را به تصویر کشیده‌ایم. آب به عنوان نماد پاک، حیات و گسترش نیکی‌ها معرفی می‌شود و در مقابل، آتش به عنوان عاملی که می‌تواند ویرانی و تباهی به‌بار آورد. بر همین اساس، عنوان «فرمانروای آب» استعاره‌ای از وجود مبارک امام عصر [عج] است که برای این اثر برگزیده شد.

خانواده‌های ایرانی تا چه اندازه برای تماشای انیمیشن در سینما اهمیت قائل هستند؟

خانواده ایرانی همواره در مرکز توجه مباحث فرهنگی قرار دارد و به درستی انتظار دارد که وقتی به سینما می‌رود، علاوه بر بهره‌مندی از فضایی امن برای تفریح، سهمی از یادگیری سالم نیز داشته باشد. طبیعی است که این حق خانواده نیست که در سینما با بدآموزی، القای حس‌های منفی یا تلخی‌های بی‌قاعده روبه‌رو شود. در بسیاری از کشورهای دنیا، خانواده‌ها برای حفاظت از فرزندان خود در برابر پیام‌های ناسالم رسانه‌ای، مقاومت‌های مدنی جدی نشان داده و تولیدکنندگان را وادار کرده‌اند تا به خواسته‌های آن‌ها احترام بگذارند. در ایران نیز خانواده‌ها معمولاً انیمیشن را به‌عنوان گزینه‌ای سالم و مطمئن انتخاب می‌کنند و با آرمش بیشتری به تماشای آن می‌نشینند. به نظر می‌رسد این ظرفیت در ایران رو به رشد است و می‌تواند نقشی تعیین‌کننده در آینده سینما داشته باشد. اگر خانواده‌ها استقبال پررنگ‌تری از انیمیشن نشان دهند، این اقبال می‌تواند سازندگان داخلی را تشویق کند تا تمرکز بیشتری بر نیازها و سلیقه خانواده ایرانی بگذارند. نتیجه چنین روندی، بی‌شک تولید آثار با کیفیت‌تر و متناسب‌تر با فرهنگ و ارزش‌های جامعه خواهد بود.

عنصر «آب» در فیلم به‌عنوان سرچشمه حیات و نمادی از حضور منجی چگونه تفسیر می‌شود؟

عنصر آب در «فرمانروای آب» از آغاز تا پایان فیلم نقشی محوری دارد. هم صدای آب و هم حضور بصری آن در طول روایت، به‌عنوان نماد پاک، زلالی و تجلی نیکی‌ها مورد توجه قرار گرفته است. این عنصر نه تنها به‌عنوان یک نشانه بصری، بلکه به‌عنوان جریان و نیروی حیات‌بخش، بار معنایی خاصی را در فیلم حمل می‌کند. همان‌طور که اشاره شد، آب در این اثر استعاره‌ای از حضور امام عصر [عج] است؛ نمادی از پاک‌ی و سرچشمه‌ای از امید و حیات دوباره. بینندگان با تجربه معمولاً این معنا را به‌خوبی درک می‌کنند. در عین حال، برای مخاطبان جوان‌تر و به‌ویژه کودکان، همراهی خانواده ضروری است تا پس از تماشای فیلم و در جریان گفتگو، بتوانند با لایه‌های استعاری اثر آشنا شده و به درک عمیق‌تری از مفهوم اصلی برسند.

آیا می‌توان «فرمانروای آب» را تلاشی برای پیوند اسطوره‌های ایرانی با مفاهیم شیعی و مهدوی دانست؟

بله. در این فیلم چند محور مهم مدنظر ما بوده است. نخست، پرداختن به موضوع امام عصر [عج] که متأسفانه در سینمای ایران، چه در سال‌های پس از انقلاب و چه پیش از آن، کمتر مورد توجه قرار گرفته است. اکنون پس از بیش از چهار دهه از پیروزی انقلاب اسلامی، تعداد آثاری که به این موضوع پرداخته‌اند به تعداد انگشتان یک دست هم نمی‌رسد و این خلأ جدی ضرورت توجه بیشتر فیلمسازان ایرانی را نشان می‌دهد. از سوی دیگر، تلاش کردیم تا مفاهیم ملی و هویتی ایران را در کنار مفاهیم شیعی و مهدوی قرار دهیم. ترکیب معماری ایرانی و اسلامی در لوکیشن‌ها و طراحی صحنه، نمونه‌ای روشن از این رویکرد است. برای مثال، فیلم از مسجد گوهرشاد آغاز می‌شود؛ بنایی که با قوس‌های ایرانی، اسلامی طراحی شده و نشانی از پیوند باور و هویت است. در ادامه، روایت تا حرم امامین عسکریین در سامرا پیش می‌رود و فضایی روایی و اعتقادی را ترسیم می‌کند. در واقع، «فرمانروای آب» کوشیده است مفاهیم شیعی و اسطوره‌های ایرانی را در هم بیاورد و در لایه‌های

چه تفاوتی میان طراحی کاراکترهای فانتزی و کاراکترهای انسانی در روند تولید وجود داشت؟

در کاراکترهای فانتزی، جزئیات بسیار ساده‌تر است؛ مثلاً صورت‌ها گرد و ساده هستند یا موها بسیار محدود طراحی می‌شوند. اما وقتی سراغ کاراکتر انسانی می‌رویم، موضوع کاملاً متفاوت می‌شود. عضلات صورت، حرکت‌های زیر چشم، برجستگی‌های ریز پوست و حتی نحوه‌ی انعکاس نور در لایه‌های پوست باید به‌دقت شبیه‌سازی شود. اگر این جزئیات وجود نداشته باشد، شخصیت انسانی برای مخاطب باورپذیر نخواهد بود. همین موضوع فرایند کار را بسیار پیچیده‌تر می‌کند.

با توجه به محدودیت‌ها، چه مسیری را برای اجرای جلوه‌های فنی انتخاب کردید؟

ما امکان همکاری با شرکت‌های خارجی یا دسترسی به نرم‌افزارهای اختصاصی آن‌ها را نداشتیم. بنابراین مجبور بودیم با همان نرم‌افزارهایی که در بازار موجود بود کار کنیم. البته سخت‌افزارهای ما ضعیف هم نبودند، اما توان پردازش آن‌ها به کارهای رئال و پیچیده نمی‌رسید. بخشی از انیمیشن‌ها باید به صورت دستی اجرا می‌شد، اما در بسیاری از صحنه‌ها محاسبات فیزیکی الزامی بود. برای نمونه، حرکت آب روی زمین، افتادن پارچه، حرکت لباس روی بدن شخصیت، یا پخش دود و آتش و... باید با موتورهای شبیه‌سازی محاسبه می‌شدند و امکان انیمیت دستی وجود نداشت. فرایند رندر هم چالش‌برانگیز دیگری بود. در آن زمان تنها چند کامپیوتر قدرتمند در اختیار داشتیم و هر فریم از هر ثانیه فیلم، بین یک تا نه ساعت زمان رندر نیاز داشت. برای مثال، هر ثانیه فیلم شامل ۲۴ فریم است و هر فریم با جزئیات بالا محاسبه می‌شد. با همکاری سازمان‌ها و ارگان‌های دولتی، سخت‌افزارهای پیشرفته‌ای در اختیار تیم قرار گرفت که با پردازش‌های چند هسته‌ای توانستیم رندر نهایی را انجام دهیم. این فرایند در آن زمان از نظر بودجه و زمان، معادل تولید انیمیشن‌های چند میلیون دلاری خارجی بود.

چگونه توانستید تعادل بین واقع‌گرایی فنی و فضای نمادین فیلم برقرار کنید؟

فیلم شامل بخش‌های واقعی و تاریخی مانند تخریب سامرا و حضور کارشناسان سازمان ملل است، اما در کنار آن، صحنه‌هایی کاملاً نمادین و رویاپردازانه نیز طراحی شده است؛ مثلاً رویایی که در آن آب و آتش به شکل استعاری برخورد می‌کنند یا فضایی که در بیابان شکل گرفته است. انیمیشن و جلوه‌های ویژه این امکان را می‌دهند که تصاویر غیرواقعی بسازیم که در عین حال باورپذیر بوده و با روایت فیلم هماهنگ باشند. با ورود فناوری‌های نوین مانند هوش مصنوعی، هنوز تولید انیمیشن بلند و واقع‌گرایانه با همان سطح جزئیات و تعاملات پیچیده به‌صورت خودکار ممکن نیست. هوش مصنوعی در حال حاضر به‌عنوان ابزاری کمکی وارد این حوزه شده، اما برای آموزش جزئیات حرکات کاراکتر، حالات چهره و تعاملات پیچیده، همچنان نظارت و دست‌کاری انسانی ضروری است. ریسک در تصویرسازی جزئی از فرآیند خلاقیت است؛ هر اثر ماندگار، بخش‌هایی از آن با نوآوری‌ها و ریسک‌های جدید شکل گرفته که با ذائقه مخاطب هم‌خوانی داشته است. همان‌طور که شخصیت‌های نمادین و جلوه‌های ویژه در سینما توانسته‌اند در ذهن مخاطب بنشینند، تلاش ما نیز بر این بود که انیمیشن هم واقع‌گرایانه باشد و هم فضای نمادین و ایدئولوژیک فیلم را به خوبی منتقل کند.

اکران نمی‌شود. برای حل این مشکل لازم است رابطه تعاملی بین مخاطبان و سینماداران شکل گیرد؛ هرچه حضور و مطالبه خانواده‌ها پررنگ‌تر شود، سینماداران انگیزه بیشتری برای اختصاص سالن به این آثار خواهند داشت. در غیر این صورت، همانند «فرمانروای آب» که هفت سال پس از تولید اکران شد، فیلم با آثار کم‌دی و اجتماعی پرفروش رقابت خواهد کرد و تکنولوژی‌های به‌کاررفته ممکن است نوآوری خود را از دست بدهند. بخشی از تأخیر نیز به نبود پخش‌کننده مناسب باز می‌گردد، اما اکنون شرکت پخش‌کننده‌ای مسئولیت کار را بر عهده گرفته و تلاش می‌کند اعتبار مفهومی فیلم حفظ شود.

به عنوان نکته پایانی، چه پیامی برای مخاطبان و دست‌اندرکاران سینما دارید؟

آتجه باید در پایان تأکید کنم، جایگاه بی‌بدیل نمایش در فرهنگ و نقش فرهنگ در تمدن است. اگر خانواده ایرانی برای فرهنگ و تمدن خود تلاش نکنند، در امواج پر قدرت تمدن‌های شرق و غرب هویت اصیل خود را به‌تدریج از دست خواهد داد. امروز مهم‌ترین ابزار حفظ هویت ایرانی چیزی جز سینما نیست. هالیوود را مثال می‌زنم؛ قطب بزرگ تولید فرهنگ در جهان که هیچ اثری را تولید نمی‌کند مگر آنکه مبتنی بر سبک زندگی آمریکایی باشد. همین تمرکز سبب شده سینمای آمریکا به ابزاری هجومی برای تسلط فرهنگی بر دیگر جوامع بدل شود و بسیاری از تمدن‌های غیرغربی از درون و بیرون فروپاشند. از این رو تأکید من بر دو گروه است؛ نخست مخاطبان سینما، و سپس تولیدکنندگان. ما باید در سینما پاسدار «هویت ایرانی»، «فرهنگ ایرانی» و «سبک زندگی ایرانی» باشیم. توجه به موضوعاتی چون معماری بومی، ارزش‌ها و باورها و بنیادهای اخلاقی، و مفاهیمی همچون رستگاری و خوشبختی در آثار سینمایی می‌تواند ضامن تداوم این هویت باشد. اگر مخاطبان ایرانی نسبت به چنین آثاری بی‌تفاوت باشند و حمایت کافی از آن‌ها صورت نگیرد، تولید این گونه آثار از نظر اقتصادی توجیه خود را از دست می‌دهد و در نهایت به فراموشی سپرده می‌شود؛ اتفاقی که متأسفانه در ۴۵ سال گذشته کم‌وبیش شاهد آن بوده‌ایم. پس ضروری است با حمایت و پشتیبانی جدی از این جریان، راه برای استمرار و تقویت سینمای هویت‌محور و تمدنی در ایران هموار شود.



سید محمود صدیقی کارگردان فنی:

تعادل بین واقع‌گرایی و نمادین‌سازی در انیمیشن

پروژه «فرمانروای آب» چه زمانی به پایان رسید و در آن مقطع با چه شرایط فنی و سخت‌افزاری مواجه بودید؟

این پروژه در سال ۱۳۹۷ به پایان رسید. البته ما از سال‌های ۹۴ تا ۹۶ به‌طور جدی درگیر تولید آن بودیم. در آن مقطع شرایط سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بسیار محدودتر از امروز بود. نه خبری از هاردهای سرعت بالا بود، نه از رم‌های حجیم، و پردازنده‌ها نیز توان پردازشی محدودی داشتند. نرم‌افزارهای رندرینگ که تازه وارد بازار شده بودند، هنوز در نسخه‌های آزمایشی به سر می‌بردند و بسیاری از امکاناتشان به مرحله نهایی نرسیده بود. ما دقیقاً در چنین شرایطی کار را آغاز کردیم.

مختلف داستان به تصویر بکشد. در این چارچوب، فیلم بر مفهوم «انتظار» تأکید دارد؛ انتظاری که با پایبندی به عهد و پیمان، صداقت و مجاهدت معنا می‌یابد. شخصیت‌های داستان نیز بر همین اساس به دو دسته تقسیم می‌شوند: کسانی که بر عهد خود استوار می‌مانند و در گروه «فرمانروای آب» جای می‌گیرند و کسانی که با دروغ، فریب، خشونت و جنایت همسو هستند و در ذیل «فرمانروایی شیطان» تعریف می‌شوند.

آیا در تولید انیمیشن سه‌بعدی به استفاده از نرم‌افزارهای داخلی و بومی فکر کرده‌اید یا همچنان وابستگی به نرم‌افزارهای جهانی وجود دارد؟

به‌طور طبیعی تولید انیمیشن نیازمند نرم‌افزارهای تخصصی است و بسیاری از این ابزارها تاکنون در کشور بومی‌سازی نشده‌اند. امیدواریم در آینده با تلاش شرکت‌های دانش‌بنیان داخلی شاهد توسعه نرم‌افزارهای کارآمد ایرانی باشیم تا این بخش از صنعت نیز با پشتوانه داخلی پیش برود. با این حال، از نگاه ما مسئله اصلی در شرایط کنونی، نرم‌افزار نیست؛ بلکه مهم‌ترین چالش انیمیشن امروز، تولید ایده‌های جذاب، داستان‌های خلاقانه و موضوعاتی است که بتوانند پیام تمدن ایرانی و اسلامی را به‌درستی ترویج کنند. به عبارت دیگر، نرم‌افزار ابزار است، اما محتوای غنی و روایت اثرگذار است که سرنواخت یک انیمیشن را تعیین می‌کند.

در ساخت فیلم «فرمانروای آب» چه رویکردی به زبان بصری داشتید؟

سؤال بسیار دقیق و خوبی است. در این فیلم ما هیچ موضوع یا اتفاقی را خارج از واقعیت نیاوردیم. تخریب سامرا در سال ۱۳۸۸، حساسیت مردم جهان نسبت به آن، حضور کارشناسان سازمان ملل و حتی بمب‌گذاری‌های اطراف کاملاً واقعی‌اند. بنابراین در فیلم چیزی غیرواقعی وجود ندارد؛ مکان‌ها و رویدادها همه بر اساس مستندات انتخاب شده‌اند. اما نکته‌ی مهم این است که ما صرفاً به بازنمایی عینی بسنده نکردیم. رویدادها واقعی‌اند، اما روایت و فضا به‌طور جدی بر نمادپردازی و استعاره استوار است. به‌طور مثال، در ابتدای فیلم ساختمان معروف [] آمریکا و [] راکتور دیمونا در اسرائیل را می‌بینیم. یا مقرر فرماندهی ایرانی‌ها در فیلم شاید عین واقعیت نباشد، اما هدف این بود که نشان دهیم در تمدن ایرانی «طرف و مظهر» یکی هستند؛ معماری زیبا و فضاهای معنوی با زتاب نوع خردورزی و عقلانیت ایرانی‌ها در مواجهه با جهان است. شروع فیلم نیز بر اساس پروژه‌های است که به «پروژه محراب» شهرت یافت. پدر شخصیت اصلی، فرید، درباره‌ی آن می‌گوید: محراب شبیه زندگی ماست؛ از بالا آغاز می‌شود، مدتی بر زمین جریان دارد، و دوباره به همان نقطه بازمی‌گردد. به همین دلیل من از تماشاگران می‌خواهم به جزئیاتی مانند نوشته‌های روی دیوارها، اشکال هندسی و موقعیت‌های جغرافیایی خاص در فیلم دقت کنند. این اثری است که هر بار تماشا شود، لایه‌های تازه‌ای از نمادپردازی و معنا در آن آشکار خواهد شد.

چرا فاصله میان تولید و اکران فیلم «فرمانروای آب» تا این اندازه زیاد شد؟

با مراجعه به سامانه سمفا و یک محاسبه ساده مشخص می‌شود که امروز فیلم «فرمانروای آب» با ۵۰۰۰ تماشاگر در ۲۵۰ سالن، به‌طور میانگین تنها ۲۰ نفر در هر سالن داشته است؛ یعنی ضریب اشغال سالن‌ها زیر ۲۰ است. این نشان می‌دهد ظرفیت سینماها هنوز پاسخگوی تقاضای مخاطبان برای آثار آموزشی و تربیتی نیست. بسیاری از خانواده‌ها سؤال می‌کنند چرا فیلم در شهر یا محله آن‌ها