

مریم ستوده | انیمیشن «افسانه سپهر» به کارگردانی عماد رحمانی و مهرداد محرابی دومین اثر بلند تیم «مهوا» است که در چهل و سومین جشنواره فیلم فجر حضور داشت. این انیمیشن داستانی افسانه‌ای با محوریت یوز ایرانی را روایت می‌کند و ماجرای هیجان‌انگیز از قهرمانی سپهر و بابو را به تصویر می‌کشد.

در دل جهان فانتزی انیمیشن «افسانه سپهر»، موسیقی تنها پس‌زمینه‌ای برای تصویر نیست؛ بلکه با روایتی شنیدنی، حس و حال هر صحنه و تصمیم شخصیت‌ها را هدایت می‌کند. آرش بابایی و شاهین پژهان دو آهنگساز اثر، با وسواسی خلاقاته، رنگ صوتی سازها را طراحی کردند تا هم برای کودک ایرانی آشنا باشد و هم با فضای بی‌زمان و بی‌مکان داستان هماهنگ شود. از سکوی آرامش‌بخش خانه‌تا هیجان‌انگیزترین لحظات نبرد با اهریمن، هر تم، موتیف و حرکت ملودی، جهان داستان را هدایت می‌کند؛ بدون آنکه مستقیم شعار دهد یا مخاطب کودک را گیج کند. آن‌ها با تکیه بر ریتم حرکت کاراکترها، ضرب‌آهنگ صحنه‌ها و جریان تدوین، موسیقی را همگام با تصویر شکل‌داندند و در عین حال، محدودیت‌های سنی کودک را به فرصتی برای خلق صداها و ملودی‌های قابل فهم تبدیل کردند. همکاری نزدیک با کارگردان و کارگردان هنری، بازطراحی‌های لحظه‌ای و عبور از ایده‌های اولیه موجب شده موسیقی «افسانه سپهر» بخشی جدایی‌ناپذیر از جهان بصری، روایت و تجربه احساسی اثر باشد. این موسیقی، مخاطب را از خانه‌ای آرام و دلگرم‌کننده به دل جزیره‌ای فانتزی، از صحنه‌های پرهیجان ماجراجویی تا لحظه‌های سرنوشت‌ساز نبرد نهایی هدایت و هم‌زمان با شخصیت‌ها، رشد، ترس و شجاعت آن‌ها را تجربه می‌کند. در ادامه گفت‌وگوی ما با آرش بابایی و شاهین پژهان، دو آهنگساز این انیمیشن را می‌خوانید که درباره جزئیات خلق موسیقی «افسانه سپهر» و چالش‌های ساخت آن صحبت کرده‌اند.

■ همکاری شما با این پروژه چگونه شکل گرفت، موسیقی در چه مرحله‌ای وارد کار شد و تا چه حد امکان بازطراحی داشت؟

شاهین پژهان: ما پیش از تولید در جریان داستان بودیم. سؤال می‌پرسیدیم و کاراکترها را تحلیل می‌کردیم. موسیقی از ابتدا همراه پیش تولید بود و با پیشرفت پروژه بازطراحی شد. ریتم و رنگ سازها از تصویر و اتفاق‌ها گرفته شد و تعامل با کارگردان‌ها سبب شد موسیقی و تصویر هماهنگ شوند.

فرهنگ و هنر

گفت‌وگو با آهنگسازان پویانمایی «افسانه سپهر» که روایتی با محوریت یوز ایرانی است

آهنگی که جهان افسانه را می‌سازد



سخت‌ترین چالش ما نزدیک کردن موسیقی به تصویر و هم‌زمان حفظ ویژگی‌های متمایز بود. موسیقی اول در ذهن ما ساخته شده بود، اما دیدیم از تصویر جدا می‌شود

حضور سازهایی مثل سه‌تار، نی و ساکسیفون که جهان روشن و کم‌دغدغه را شکل می‌دهند. سکوی دوم که حوادث و ماجراجویی‌های سپهر را دنبال می‌کند، جایی که سازهای کوبه‌ای و ساکسیفون پررنگ‌تر می‌شوند و سکوی سوم که نبرد با غول

نهایی است، جایی که سازهای دست‌ساز و آواهای ژوبین عسگریه جهان موسیقایی بزرگ‌تر و کودکانه‌تر را شکل می‌دهند.

■ چگونه یک هویت موسیقایی رسیدید که هم فانتزی باشد و هم برای کودک ایرانی آشنا؟ چه عناصری سبب می‌شود موسیقی قابل تشخیص باشد؟

آرش بابایی: در ابتدا طراحی موسیقی با سازهای ایرانی شکل گرفت، اما بزرگ‌ترین چالش ما این بود که فانتزی موسیقی با رنگ و ریشه سازهای ایرانی تداخل نکند، شاهین اینجا خیلی کمک کرد و با افکت‌هایی که

روی سازها داشتیم، رنگ صوتی را پخته‌تر کرد. حضور استاد ژوبین عسگریه و سازهای دست‌ساز هم به ما کمک کرد تا هویت شنیداری پروژه شکل بگیرد.

شاهین پژهان: رنگ سازها در هر استیج افسانه سپهر متفاوت است. بخش ابتدایی آرامش‌بخش است، اما وقتی هیولای دریایی ظاهر می‌شود، رنگ سازها خشونت‌آمیزتر و پیچیده‌تر می‌شود. در طول روایت، ملودی‌ها و ریتم‌ها به پیشرفت داستان کمک کرده و حالت حماسی و فانتزی به مخاطب منتقل می‌کنند.

■ برای کاراکترهای اصلی و منفی چه رویکردی در طراحی تم داشتید و اساساً موسیقی چگونه به درک مخاطب از خیر و شر کمک می‌کند بدون اینکه شعار مستقیم بدهد؟

شاهین پژهان: موسیقی در سه استیج و سکو طراحی شد. از نیمه‌های انیمیشن، سازها نقش متفاوتی پیدا می‌کنند، ریتم‌ها پیچیده‌تر و سر ضرب‌ها قوی‌تر می‌شوند. فواصل از یک گام مازوری غربی یا ماهر ایرانی به فواصل کمی سردرگم‌تر و شاید هولناک‌تر تغییر شکل می‌دهند. ژوبین با سازهایش

مثل بوق اسکاندیناوی و دیجی‌دو رنگ صوتی شگفت‌انگیزی تولید کرد و همچنان نقش پررنگ سازهای ایرانی تا پایان حفظ شد.

تلاش شده تغییر فضا و رنگ موسیقی نرم اتفاق بیفتد تا از انیمیشن بیرون نزند و بچه‌ها توی ذوقشان نخورد.

■ در صحنه‌های اکشن یا احساسی، اولویت با ضرب‌آهنگ تصویر بود یا موسیقی؟

شاهین پژهان: در موسیقی انیمیشن مهم‌ترین المان تصویر است. آهنگساز باید موسیقی را در اختیار تصویر بگذارد تا داستان پیش برود. به همین دلیل ریتم کوبه‌ای‌ها براساس سرعت قدم‌های کاراکترها طراحی و سازبندی براساس رفتار شخصیت‌ها تعیین شد. حتی اگر رفتارها خیلی ریتمیک نبود، براساس هیت‌پوینت‌ها موسیقی را پیش بردیم.

■ آهنگ‌سازی برای کودکان چه تفاوتی با مخاطب بزرگسال دارد و اینکه آیا محدودیت سنی در انتخاب تم‌ها، شدت صدا یا سازبندی تأثیرگذار بود؟

آرش بابایی: بافت، هارمونی و حرکت ملودی سه بخش مهم موسیقی هستند. در کار کودک، بافت پیچیده موجب سردرگمی می‌شود و حرکت ملودی باید ساده و قابل فهم باشد. ریتم‌ها هم باید قابل درک باشند. استاد سیاوش عبدی توانست ریتم‌های پیچیده را ساده کند تا کودک در یافت درستی داشته باشد.

■ سخت‌ترین بخش آهنگ‌سازی این پروژه چه بود؟ آیا جایی مجبور شدید ایده‌ای را کنار بگذارید یا ساده‌تر اجرا کنید؟

آرش بابایی: بخشی از کار آزمون و خطاست. ما طراحی موسیقی ایرانی داشتیم اما در نهایت تصمیم گرفتیم رنگ صوتی کاملاً ایرانی نباشد. جهان اثر پیام جهانی دارد و موسیقی نباید محدود به زمان و مکان خاص باشد. با تنظیم مجدد و کمک شاهین و تیم، موفق شدیم موسیقی متناسب با جهان «افسانه سپهر» ایجاد کنیم. شاهین پژهان: سخت‌ترین چالش ما نزدیک کردن موسیقی به تصویر و هم‌زمان حفظ ویژگی‌های متمایز بود. موسیقی در از ذهن ما ساخته شده بود، اما با پیشرفت پروژه دیدیم از تصویر جدا می‌شود. در نهایت، این فاصله به نقطه عطف و ویژگی متمایز موسیقی تبدیل شد و موسیقی سپهر با اصالت و هماهنگ با انیمیشن شکل گرفت.

زوم

«پلوریوس» سریالی که در نقد ساخت جهانی یک شکل است

در ستایش خود بودن

زهره کهندل | در جهانی که سلطه شبکه‌های اجتماعی و رسانه‌ها به دنبال یکسان‌سازی آدم‌ها هستند، گویی «یگانگی» طرفدار ندارد ولی «پلوریوس» نشان‌دهنده جهان زشت تهی از اختیار و فردیت است. فصل اول پلوریوس (Pluribus) ساخته وینس گیلیگان که با «بهتره با ساول تماس بگیری» طرفدارانش را نمک‌گیر آتارش کرده بود چنان نفسگیر تمام شد که مخاطبان سریال را با سکانشی تکان‌دهنده، رها کرد اما به نظر می‌رسد تماشای مبارزه کارول و مانوسوس با جهانی تسخیر شده به سه سال بعد موکول است.

فیلم‌برداری این سریال در فوریه ۲۰۲۴ آغاز و فصل اول آن در نوامبر ۲۰۲۵ منتشر شد یعنی یک فرایند حدوداً دو ساله برای ساخت پلوریوس صرف شد البته بدون در نظر گرفتن اعتصابات نویسندگان یا بازیگران در آمریکا. فیلم‌برداری فصل دوم هم از بهار ۲۰۲۶ آغاز می‌شود و با در نظر گرفتن فرایند ساخت سریال احتمالاً بخش آن به سال ۲۰۲۸ می‌رسد یعنی حدود سه سال وقفه بین دو فصل!

وینس گیلیگان که مخاطبان این سریال را با سکانشی غافلگیرکننده، سردرگم و تشنه به تماشانگه داشته است، مشخص نیست چه فکری در سر دارد و قرار است با آن سکانس عجیب پایانی چه کند. مشابه همین اتفاق برای مخاطبان سریال جداسازی (Severance) هم رخ داد و طرفدارانش پس از سکانس تکان‌دهنده پایان فصل اول، مدتی طولانی تا شروع فصل جدید، در خماری بودند. به نظر می‌رسد اپل تی‌وی علاقه خاصی به زجر دادن مخاطبان ژانر علمی تخیلی با فاصله‌های زمانی طولانی دارد!

گیلیگان با ساخت سریال «بهتره با ساول تماس بگیری» که سریالی بهتر از «بریکینگ بد» بود نشان داد مسیر کارگردانی‌اش رو به یختگی می‌رود و با «پلوریوس» این بلوغ فکری را به اوج خودش رسانده است. قصه سریال درباره زنی است که با شیوع یک ویروس عجیب و مرگ شریک زندگی‌اش، دیگر احساس خوشبختی نمی‌کند و حالا باید

جهان را از یک خوشبختی اجباری نجات دهد.

سریال با ایده یک قصه علمی-تخیلی آغاز می‌شود؛ ویروسی بیگانه، همه مردم کره زمین را فرا می‌گیرد به جز تعداد اندکی. همه مردم در شادی و مهربانی به سر می‌برند و به یک ذهن جمعی واحد متصل هستند. این ذهن واحد ویژگی‌های عجیبی دارد، همیشه لبخند می‌زند، ظاهراً مهربان و نودوس‌ست است، دروغ نمی‌گوید، عصبانیت و ناراضیاتی آدم‌های واقعی به او آسیب می‌زند. آزارش به هیچ موجود زنده‌ای حتی مورچه هم نمی‌رسد، از طبیعت تغذیه نمی‌کند یعنی حتی سیب هم از درخت نمی‌چیند و راه دیگری برای ادامه حیاتش دارد که البته راهی عجیب است! تأویل‌های این سریال از این ذهن جمعی، شبیه به AI است همین که گاهی با هوش مصنوعی با خشونت حرف می‌زنیم یا ناسزا بارش می‌کنیم ولی او مهربان و صبور پاسخمان را می‌دهد شبیه رفتاری است که این ویروس غریبه در سریال با آدم‌های غیرآلوده دارد.

در میان گروه اندکی که آلوده به ویروس نشده‌اند، یک رمان نویس آمریکایی به نام کارول استورکا (با بازی ری سپهرن که در سریال قبلی گیلیگان بازی درخشانی داشت) و یک مرد پاگرفته‌ای به نام مانوسوس

درباره «پلوریوس» که می‌توان گفت بهترین سریال ۲۰۲۵ بود

«نه» به خوشبختی اجباری

اما مثل همه سناریوهای دیگر در این سریال هم عده‌ای نسبت به ویروس مصون هستند. از میان ۸ میلیارد جمعیت زمین تنها ۱۳ نفر این ویژگی را دارند. داخل پراتنز بگویم که این ۱۳ نفر هم یک‌جورهایی آدم را یاد (۱۲مرد خشمگین» شاهکار سیدنی لومت می‌اندازند. یکی از افراد مصون در برابر این ویروس، نویسنده رمان‌های عامه‌پسند است؛ زنی آمریکایی به نام کارول استورکا. او که در جریان همه‌گیری، شریک زندگی‌اش را از دست داده از این وضعیت خشمگین است و می‌شود همان «عضو شماره هشت هیئت منصفه» در ۲مرد خشمگین.

پیشنهاد می‌کنم حتماً سریال را ببینید. هم ایده جالبی دارد و هم

خیلی خوش ساخت است. البته در ارزیابی‌ها هم رتبه خیلی خوبی کسب کرده؛ از راتن تومیتو ۹۸ گرفته و از متاکریتیک ۸۷. اما این همه ماجرا نیست. پلوریوس را از منظر نمادشناسی هم باید بررسی کرد. نمادهایی که از همان تیتراژ سریال شروع می‌شود. اول از همه خود واژه پلوریوس «از میان جمع یا از توده مردم» عبارتی نسبتاً جامع است. شاید حتی بشود مهم‌ترین نماد به‌کار رفته در این سریال را همین عنوان دانست. عنوانی که مستقیماً از سرود ملی آمریکا گرفته شده؛ «از بسیاری، یکی / E pluribus, unum». یک زن آمریکایی با موهای بلوند و چشمانی میشی‌رنگ ساکن در یکی از ایالات غربی و تنها یکی از ۸ میلیارد نفر ساکن زمین تصمیم می‌گیرد علیه صلح‌طلبی یا همان خوشبختی اجباری قیام کند.

خوشبختی اجباری که توسط «ذهن جمعی / hive mind» در جهان ایجاد شده را باید نماد نوعی کمونیسم جامع دانست. این عارضه با شست‌وشوی مغزی، همه انبای بشر را صلح‌طلب و شاد کرده است. البته شادی عمومی که گاهی در قالب یوتوپیا یا آرمانشهر هم وارد ادبیات فلسفی شده، مطلوب همه ایدئولوژی‌های سیاسی بوده و هست اما خوشبختی که در پلوریوس می‌بینیم «ناعادلانه، اجباری و بدون عمق» است. اتفاقی که در نگاه محافل لیبرال تنها از ایدئولوژی مخمرگونه کمونیستی برمی‌آید.

کاراکتر اصلی سریال نماد فرد ناراضی و مقاوم است. آنچنان که در معرفی یک خطی سریال هم گفته شده، او «بدبخت‌ترین انسان روی زمین» است. تنها عاملی که hive را تهدید می‌کند، خشم و غم عمیق این کاراکتر است. خشم کارول نماد این ایده است که تعارض و ناراحتی موتور پیشرفت بشر است نه وحدت مخدرگونه. گیلیگان به‌وضوح می‌گوید خوشحالی اجباری برابر است با مرگ روح انسان. و اما اوج نمادشناسی فیلم با ورود بمب اتم به صحنه حاصل می‌شود. جایی که کاراکتر اصلی استفاده از آن را برای نجات دنیا به‌عنوان یکی از گزینه‌های اصلی لازم می‌داند!

در مجموع پلوریوس در کنار خوش ساخت و جذاب بودن، یک allegory قدرتمند درباره «چستی انسان بودن» در عصر هوش مصنوعی، پاندمی‌های تنهایی و جمع‌گرایی اجباری است و تلاش دارد این سؤال مهم را بپرسد که «اگر همه خوشحال باشیم اما خودمان نباشیم، آیا هنوز انسانیم؟».

هستی و خوشحال.

قبول دارم که حتی تصور کردنش سخت است، اما «جورج وینس گیلیگان» در یک اقدام جالب این تصور را به یک سریال خوش‌ساخت و جذاب تبدیل کرده است. گیلیگان که پیش از این آثاری مثل «بریکینگ بد / Breaking Bad» و «بتر کال سول / Better Call Saul» را در کارنامه‌اش دارد، اسم این سریال جدیدش را گذاشته است «پلوریوس / Pluribus».

سریال در ژانر فرا آخرالزمانی تعریف می‌شود. در روزگار و آینده‌ای نه چندان دور یک تیم تحقیقاتی با استفاده از کد دستوری که موجودات فضایی چند صد میلیون سال پیش در فضای بین کهکشانی منتشر کرده‌اند یک ویروس را بازسازی می‌کنند. این ویروس خیلی سریع در همه جهان پخش و در نتیجه آن صلح‌طلبی و خوشحالی به یک پاندمی تبدیل می‌شود. کسانی که به این ویروس مبتلا شده‌اند، حتی حاضر نیستند یک سیب را از درخت بچینند؛ چرا که معتقدند با این کار خشونت به خرج داده‌اند.