

تا جشنواره

نگاهی به حضور پررنگ بازیگران زن در چهل و چهارمین جشنواره فیلم فجر

رؤیا جاویدنیا و سحر دولتشاهی در صدر فهرست پرکارترین‌ها

احمدی | بازیگران زن نقش‌های تعیین‌کننده‌ای در چهل و چهارمین جشنواره فیلم فجر دارند. حضور پررنگ آنان در فیلم‌های متنوع، از درام‌های اجتماعی گرفته تا آثار تجربی و کمدی، نشان‌دهنده تحول و قدرت زنان در سینمای ایران است. بسیاری از بازیگران زن با گزیده‌کاری یا پرکاری در این دوره حضور دارند و



ویژه جشنواره فیلم فجر

نقش‌های متفاوتی را روی پرده می‌آورند؛ از بازیگران باسابقه و رکورددار مانند رؤیا جاویدنیا تا آن‌هایی که پس از مدتی غیبت، با چند فیلم به جشنواره بازگشته‌اند، مانند سحر دولتشاهی. حضور این بازیگران نه تنها کیفیت آثار را افزایش داده، بلکه تنوع نقش‌ها و تجربه‌های بازیگری را به نمایش می‌گذارد. علاوه بر این، برخی بازیگران شناخته شده با یک اثر در جشنواره حضور دارند و همچنان نقش خود را در رقابت برای جوایز معتبر جشنواره دنبال می‌کنند. این ترکیب از پرکارها و گزیده‌کاران، به جشنواره فجر امسال چهره‌ای متفاوت و متنوع داده و نشان می‌دهد زنان سینمای ایران در کنار مردان، سهمی اساسی در موفقیت و جایبیت این رویداد دارند.

رؤیا جاویدنیا تنها بازیگر خانمی که در سه فیلم مختلف حاضر است و رکورددار حضور در جشنواره فجر ۱۴۰۴ محسوب می‌شود. او که سابقه گزیده‌کاری دارد، امسال با «زنده شور» به کارگردانی و تهیه‌کنندگی کاظم دانشی، «تقاطع نهایی شب» به کارگردانی سعید جلیلی و تهیه‌کنندگی مهدی مددکار و «غوطه‌ور» به کارگردانی محمدجواد حکمی و تهیه‌کنندگی سعید پروینی به جشنواره آمده است.

سحر دولتشاهی با دو فیلم در جشنواره چهل و چهارم فیلم فجر حضور دارد. او برای نخستین بار با سروش صحت همکاری کرده و یکی از بازیگران اصلی «استخر» است. همچنین در فیلم «قایق‌سواری در تهران» به کارگردانی رسول صدرعاملی هم با پیمان قاسم‌خانی همبازی شده است. از آخرین حضور سحر دولتشاهی در جشنواره فیلم فجر سه سال می‌گذرد. از او در جشنواره چهل و یکم که در سال ۱۴۰۱ برگزار شد دو فیلم «یادگار جنوب» به کارگردانی حسین امیری دودماری و «پدram پورامیری و «نبودنت» به کارگردانی کاوه سجادی حسینی در بخش مسابقه به نمایش درآمد.

لیلا زارع هم در دو فیلم «جهان مبهم هاتف» به کارگردانی مجید رستگار و «غبار میمون» به کارگردانی آرش معیریان ایفای نقش کرده است. زارع پس از چهار سال با سه فیلم در جشنواره فجر حاضر است. او آخرین بار در سال ۱۴۰۰ که دوره چهلّم جشنواره برگزار شد فیلم «صد» ساخته امیرعباس ربیعی را در بخش مسابقه داشت. در بیست و سومین جشنواره فیلم فجر برای فیلم «ما همه خوبیم» به کارگردانی بیژن میرباقری سیمرغ گرفت. در جشنواره سی و سوم هم برای بازی در فیلم «شیفت شب» نیکی کریمی، برنده دیپلم افتخار شد.

پانته‌آ پناهی‌ها در جشنواره چهل و چهارم با دو فیلم حضور پیدا کرده است. او در فیلم «استخر» سروش صحت بازی کرده و همچنین یکی از بازیگران فیلم «کاراوش» به کارگردانی احمد مرادیور است. پانته‌آ پناهی‌ها در جشنواره سال گذشته با فیلم «ماریا» در این رویداد حاضر شد. این فیلم یکی از آثار راه یافته به بخش مسابقه بود. او دیپلم افتخار بهترین بازیگر زن در بخش نگاه نو جشنواره سی و دوم فیلم فجر را برای فیلم «خانوم» گرفت و در سی و چهارمین جشنواره جهانی فیلم فجر هم برای فیلم «نفس» برنده سیمرغ سیمین شد. او برای دو فیلم «درخونگاه» و «من دیده‌گو مارادونا هستم» هم نامزد سیمرغ بود.

هدی زین‌العابدین که این اواخر به خاطر بازی در سریال‌های مختلف به محبوبیت و شهرت زیادی رسیده است، امسال در سینما با دو فیلم «خواب» به کارگردانی مانی مقدم و «اسکورت» به کارگردانی یوسف حاتم‌ی کیا در جشنواره چهل و چهارم فیلم فجر حضور دارد. او در فیلم «اسکورت» با امیر جدیدی همبازی است. فیلم «بازی را بکش» به کارگردانی ابراهیم عزیزی در جشنواره چهل و سوم با بازی هدی زین‌العابدین در بخش مسابقه به نمایش درآمد. هنوز سیمرغ در دست‌اناش قرار نگرفته، اما دو بار برای فیلم‌های «عطرآلود» و «عرق سرد» نامزد سیمرغ شده است.

الناز شاکردوست، سارا حاتم‌ی، بهنوش طباطبایی، آریتا حاجیان، مریلا زارعی، گیتی قاسمی، سارا بهرامی و شبنم مقدمی هم تنها با یک اثر در جشنواره فجر چهل و چهارم حضور دارند.

چهل و چهارمین جشنواره فیلم فجر به دبیری منوچهر شاهسواری از ۱۲ تا ۲۲ بهمن ماه در پردیس ملت برگزار می‌شود. حضور پررنگ بازیگران زن، از رکورددارانی چون رؤیا جاویدنیا تا گزیده‌کارانی مانند الناز شاکردوست، نشان از تنوع و کیفیت بالای بازیگری زنان در سینمای ایران دارد. این حضورها نه تنها چشم‌اندازی هیجان‌انگیز برای تماشاگران ایجاد کرده، بلکه رقابت جذابی برای جوایز مختلف جشنواره نیز رقم خواهد زد.



فرهنگ و هنر

گفت‌و‌گو با عماد رحمانی، کارگردان «نگهبانان خورشید» تنها انیمیشن حاضر در جشنواره چهل و چهارم فیلم فجر

در جشنواره فجر به پویانمایی‌ها کم‌لطفی می‌شود



■ تولید این پروژه چقدر زمان برد و سخت‌ترین بخش کار چه بود؟



هستند و نمی‌شود آن‌ها را نادیده گرفت. اینکه اثر را خارج از داوری گذاشتند، برای من واقعاً عجیب بود. امسال سازوکار عجیبی حاکم بود و تا لحظه آخر هم نمی‌دانستیم چه اتفاقی قرار است بیفتد. تهیه‌کننده هنوز پیگیر این موضوع است و ما از این بابت دلخوریم. در سال ۱۴۰۱ فقط یک انیمیشن در جشنواره حضور داشت و همان اثر در بخش داوری قرار گرفت.

سؤال من این است که در عرض سه سال چه اتفاقی افتاده که این قدر شرایط تغییر کرده است؟ همان سال، آن انیمیشن جایزه به‌ترین انیمیشن را هم گرفت. ما نمی‌گوییم امسال جایزه به‌ترین انیمیشن را به ما بدهند، اما دست‌کم انتظار داشتیم در داوری حضور داشته باشیم. بسیاری از اعضای تیم تولید به من پیام می‌دادند و می‌پرسیدند «بخش خارج از مسابقه و داوری، یعنی چه و من مجبور بودم تک‌تک برایشان توضیح بدهم که منظور چیست.

نقدها را گفتیم اما باز هم می‌شود به این اتفاق نگاه مثبت داشت. اگر همین یک انیمیشن هم در جشنواره حضور نداشت، آسیب بیشتری به انیمیشن ایران وارد می‌شد. اما مسئله اینجاست که اگر این روند باب شود، سبب کاهش انگیزه در تیم‌ها خواهد شد. اگر هدف فقط ویترونی بودن فیلم‌هاست؛ اینکه آثار صرفاً نمایش داده شوند و از این طریق دیده شوند، پس چرا اساساً داوری انجام می‌شود؟ می‌توان مانند بسیاری از جشنواره‌های بزرگ و معتبر دنیا، فقط فیلم‌ها را نمایش داد و تمام. در هر صورت، داوری خود انگیزه است. میزان زحمت زمانی که صرف نوشتن فیلم‌نامه می‌شود، چه برای انیمیشن و چه برای فیلم، تفاوتی ندارد. یا مثلاً طراحی لباس؛ طراحی همان است، فقط اجرا متفاوت است. در انیمیشن طراحی لباس به‌صورت کاستوم طراحی می‌شود و خیاط وجود ندارد، اما طراحی لباس به‌طور کامل انجام می‌شود.

■ ایجاد بخش غیررقابتی و حذف شدن از چرخه داوری، ضربه و ضرر مادی هم برای تیم‌ها دارد؟

بدنه انیمیشن ایران، بدنه‌ای جوان است و حذف شدن این بخش‌ها ناخودآگاه موجب از بین رفتن انگیزه می‌شود. وگرنه از نظر مادی، جایزه فیلم فجر شاید معادل یک ماه حقوق یک نفر هم نباشد. صادقانه بگوئیم، این جایزه حتی یک هزارم هزینه‌ای که تیم‌ها متحمل می‌شوند را هم جبران نمی‌کند.

برای مثال، سال گذشته در دوبخش موسیقی و صدا، دو انیمیشن نامزد شدند و جایزه هم نگرفتند. اما همین که نامزد شدند و در رقابت قرار گرفتند، برای عوامل انگیزه ایجاد کرد. اگر آهنگساز بداند اثرش در جشنواره شنیده می‌شود، قطعاً انرژی مضاعفی می‌گذارد و برایش جذاب است که کارش داوری شده و حتی نامزد شود. در حالی که در عرف همین جشنواره، حتی در سال ۱۴۰۱ تمام بخش‌ها برای یک انیمیشن داوری شد. با همه این‌ها، خوشحالم که این اثر در جشنواره حضور دارد و در این شرایط به چشم مردم عرضه می‌شود و امیدوارم مخاطبان از تماشای آن لذت ببرند.

■ در خصوص تعداد سانس‌هایی که به انیمیشن و فیلم‌های کودک در جشنواره تعلق می‌گیرد هم برابمان بگویید که به چه شکل است.

به‌طور کلی، تعداد سانس‌هایی که به انیمیشن‌ها اختصاص داده می‌شود، کم است. سال گذشته که چهار انیمیشن در جشنواره حضور داشتند، فقط هشت سانس به آن‌ها داده شد.

در واقع، ما هر سال داریم خواسته‌هایمان را کمتر می‌کنیم، در حالی که انتظار می‌رود با کسب موقعیت‌های بیشتر، مطالبات هم افزایش پیدا کند، اما این روند کاملاً برعکس پیش می‌رود. پارسال، بحث من و دیگر کارگردانان انیمیشن این بود که آثار ما هم در بخش‌های دیگر داوری شوند، اما امسال نتنه‌آ آن اتفاق نیفتاد، بلکه حتی یک بخش «خارج از مسابقه» ایجاد کردند و کار ما را در کنار یک فیلم هوش مصنوعی قرار دادند.

مستمر اتفاق بیفتد. بر همین اساس تصمیم گرفتیم. آثاری را بر مبنای فرهنگ ایرانی و قصه‌های ایرانی ـ اسلامی، یعنی جایی که هویت ما شکل گرفته است، تولید کنیم؛ آثاری که هم برای مخاطب داخلی و هم برای مخاطب خارجی جذاب باشند. به همین ترتیب، دو اثر قبلی ما در خارج از ایران نیز جوایز متعددی کسب کردند؛ چه در ایالات متحده، چه در چین، ژاپن، ترکیه و دیگر کشورها. در مجموع، نزدیک به ۳۰ جایزه بین‌المللی بدست آوردیم. علاوه بر این، این آثار در ایران نیز در جشنواره کودک و نوجوان اصفهان، موفق به کسب جایزه شدند و به اکران رسیدند. در حال حاضر «افسانه سپهر» وارد چرخه اکران شده و اکران خارجی آن نیز صورت گرفته است. برای مثال، «شمشیر و اندوه» در پلتفرم‌هایی مانند آمازون پرایم و اپل تی‌وی پلاس عرضه شد و «افسانه سپهر» که



هم اکنون در ایران اکران است، به‌صورت هم‌زمان اکران بین‌المللی خود را در روسیه تجربه می‌کند. این روند به ما نشان داد مزیت رقابتی مان، فرهنگ، تاریخ و قصه است؛ اینکه قهرمان‌هایی برای کودکان ایرانی بسازیم که بچه‌ها آن‌ها را دوست داشته باشند و بتوانند با آن‌ها همذات‌پنداری کنند؛ چراکه بدون هیچ تعارفی، آثار خارجی با کیفیت، روایت و استانداردهای فوق‌العاده‌ای وجود دارند. ما مزیت خودمان را در این تجربه‌اندوزی قصه‌هایی از جنس خود بچه‌ها برایشان تعریف کنیم. اینکه با هم کار می‌کنیم و پروژه‌ها را مثل همه کارهای حرفه‌ای، در سه فاز مشخص پیش تولید، تولید و پس تولید جلو می‌بریم موجب شده سعی کنیم تجربه‌ای را که در پیش تولید «افسانه سپهر» بدست آوردیم، در «نگهبانان خورشید» ارتقا دهیم. تلاش ما این است که این ساختار را به‌طور مداوم و با تجربه‌اندوزی بیشتر، بهبود ببخشیم. در عین حال، همان‌طور که اشاره کردم، هسته اصلی تیم حفظ شد، است تا تجربه‌ها باقی بماند، اما وقتی کیفیت کار بالاتر می‌رود، طبیعی است که باید نقاط ضعف برطرف شود. این موضوع به معنای اضافه شدن نیروهای جدید و متخصص است. ما تلاش کردیم هسته اصلی را حفظ کنیم، اما در کنار آن، دوستان بسیار زیادی در حوزه‌های مختلف به تیم اضافه شدند تا بتوانیم اثر بهتری ارائه دهیم.

■ پس از تجربه «افسانه سپهر»، مهم‌ترین تفاوت «نگهبانان خورشید» از نظر روایت و فضا چیست؟

یکی از تفاوت‌های مهم، در بحث رندر (فرایندی که داده‌های سه‌بعدی را به تصاویر و ویدئوهای نهایی تبدیل می‌کند) است. سیستمی که در این پروژه از آن استفاده کردیم، از نظر بصری کاملاً در استانداردهای روز قرار دارد و نگهبانان خورشید از این نظر می‌تواند به‌صورت جدی با آثار خارجی رقابت کند. مسئله بعدی به جنس روایت برمی‌گردد. کسب تجربه در طول پروژه‌های قبلی سبب شد به روایت پخته‌تری برسیم. زمانی که افسانه سپهر را ساختیم، در اکران کنار بچه‌ها حضور داشتیم و از نزدیک دیدیم در کدام لحظه‌ها خوشحال تر می‌شوند، چه بخش‌هایی را بیشتر دوست دارند، کجا ممکن است بترسند و در چه موقعیت‌هایی ماجراجویی برایشان جذاب‌تر است. بر همین اساس، در نگهبانان خورشید سکانس‌های موزیکال را بیشتر کردیم؛ چراکه در افسانه سپهر بچه‌ها ارتباط بسیار خوبی با این لحظه‌ها برقرار کرده بودند. اینجا تلاش کردیم بخش‌های موزیکال را به سبک آثار خارجی وارد روایت کنیم و با صدای خود کاراکترها، داستان را جلو ببریم. تفاوت دیگر در ریتم اثر است.

سعی کردیم فیلم را خوش ریتم تر طراحی کنیم و در مرحله تدوین، با اضافه شدن «جلیل ایروانی»، ریتم و عمق کار را بیش از پیش تقویت کنیم. از سوی دیگر، مخاطب هدفمان را بهتر شناختیم و قصه را بیشتر وارد فضای فرهنگ ملی ایرانی کردیم؛ به‌گونه‌ای که شوخی‌ها برای بچه‌ها قابل فهم، اندازه و متناسب باشد. در بخش صداگذاری نیز همین رویکرد را داشتیم و تلاش کردیم کیفیت کار را نسبت به تجربه‌های قبلی، به‌طور محسوسی ارتقا دهیم.

■ ایده اولیه «نگهبانان خورشید» از کجا شکل گرفت و چه چیزی شما را به سمت این داستان کشاند؟

نخستین انیمیشن بلند ما اثری تاریخی با نام «شمشیر و اندوه» بود. پس از آن، سال گذشته «افسانه سپهر» و امسال «نگهبانان خورشید» را تولید کردیم. این آثار در مجموع، یک مسیر فکری مشخص را دنبال می‌کنند؛ مسیری که مبتنی بر جریان‌سازی فکری و ایده‌پردازی ما برای شکل دادن به یک جهان کودک ایرانی است. مرز تفاوت میان آثار ایرانی و خارجی، بیش از هر چیز در قصه‌گویی معنا پیدا می‌کند. اگر چه از نظر کیفیت تولید، در حال نزدیک شدن به استانداردهای جهانی هستیم و «نگهبانان خورشید» نیز به استانداردهای بین‌المللی بسیار نزدیک شده است، اما نقطه‌ای که می‌توانیم کودک ایرانی را به‌طور جدی جذب کنیم، قصه‌های بومی خودمان است. در همین فضا، زمانی که کار روی فیلم‌نامه را آغاز کردیم، به دنبال جهانی بودیم که هم حال و هوای فانتزی داشته باشد و هم بتواند بهترین ارتباط را با کودک ایرانی برقرار کند؛ جهانی که در عین حال، ملی‌گرای را تقویت کرده و ریشه در فرهنگ و تاریخ کهن و عمیق ایران داشته باشد. بر همین مبنای، قصه این اثر شکل گرفت. در داستان، دو پسر بچه باز یگوش به نام‌های بهرام و جانو را می‌بینیم که در شهری زندگی می‌کنند که نمادی از فرهنگ سراسر ایران است. آن‌ها عاشق موضوعات باستانی و تاریخی هستند. این شهر برگرفته از فضای «شهر سوخته» است، اما در روایت، ما نام آن را «دشت خفته» گذاشته‌ایم.

■ چرا تصمیم گرفتید داستان را در بستر تاریخی و یک منطقه باستانی روایت کنید؟

به این دلیل که ما یک منطقه جغرافیایی خاص را مدنظر داشتیم و هدفمان روایت داستانی درباره کل ایران و همه بچه‌های ایران بود. این نگاه، تلاشی برای شکل دادن به حس غرور جمعی و ملی در اثر است. داستان به این شکل پیش می‌رود که یک پهلوان باستانی به نام خشایار، با شمشیر خود از دَهای سه‌سر را شکست داده است. این قصه، روایتی است که بچه‌ها آن را می‌شنوند و آرزو دارند روزی بتوانند شمشیر خشایار را بدست بیاورند. آن‌ها به منطقه «دشت خفته» می‌روند و در میان سفال‌های شکسته و نشانه‌های باستانی جست‌وجو می‌کنند. در همین فضا، رؤیاپردازی می‌کنند، با هم شوخی دارند و حتی یک نمایش‌نامه می‌نویسند. اما خیلی اتفاقی به دل ماجرا و اداه می‌شوند؛ جایی که چند دزد آثار باستانی وارد منطقه تاریخی شده‌اند تا شمشیر را بدست بیاورند. بچه‌ها تلاش می‌کنند جلو آن‌ها را بگیرند و همین موضوع منجر به اتفاقی می‌شود که به‌واسطه یک اشتباه ناخوسته در حل معما رخ می‌دهد و به‌جای آنکه روح خشایار در قالب شخصیت اصلی خودش و به‌عنوان نگهبان ایران‌زمین ظاهر شود، او در قالب یک قوش ظهور می‌کند. از اینجا، یک داستان فانتزی و کمدی شکل می‌گیرد؛ جایی که جانو، بهرام و خشایار که حالا در قالب قوش حضور دارد باید مقابل دزدی آثار باستانی بایستند، از قدرت شمشیر محافظت کنند و در نهایت، پیش از هر چیز، خودشان، کشورشان و حتی دنیا را از شری که در حال وقوع است نجات دهند.

■ همکاری دوباره با تیم قبلی چه مزیت‌ها و چالش‌هایی برای شما داشت؟

تقریباً تمام گروهی که روی این سه اثر کار کردند و البته در آثار بعدی هم حضور دارند، همان تیم سابق هستند. من و مهرداد محرابی کارگردانی آثار را بر عهده داشتیم. آقای جعفری تهیه‌کنندگی را انجام دادند و دیگر دوستان نیز در تمام پروژه‌ها تکرار شدند. در واقع، خط فکری اصلی توسط تهیه‌کننده شکل گرفت؛ اینکه تیمی منسجم ایجاد شود، از آن حمایت کنیم، تیم را حفظ کنیم و فرایند تجربه‌اندوزی به‌صورت