



روایت کارگردان «مدیترانه» از ساخت فیلم با موضوع مدافعان حرم

کار ناتمام ما را تمام کنید!

◀ در آغاز بفرمایید به گمان شما در حال حاضر سینمای منطبق بر ارزش‌ها در کجای مسیر قرار گرفته است؟
تصور من این است که فاصله معناداری میان سه ضلع اصلی یعنی دوستان مدیر و متولی، همکاران فیلمساز و هنرمند و البته این دو گروه با مخاطب وجود دارد. برای حل مشکل فاصله افتادن میان مدیر و فیلمساز و این دو با مخاطب سینما، یک نکته را باید شفاف کرد. مدیران ما معمولاً سعی می‌کنند نزدیک بودن افرادی که قرار است کاری را بسازند، ملاک قرار دهند، یعنی کسی که نزدیک خودشان باشد را دعوت به کار می‌کنند. حتی روی آنتن تلویزیون یکی از مدیران گفت: «از من می‌پرسند چرا با نزدیکان و دوستان کار می‌کنید؟» و او گفت خوب بله، من باید با این‌ها کار کنم.
خب، البته بخشی از سینما و تلویزیون نگاه شخصی کارگردان است. یعنی زاویه دید و منظر نگاه شخصی من کارگردان است که یک اثر را شکل می‌دهد. تصور هم این است که زاویه دید شخصی مهم و درستی را انتخاب کردم که اگر آن را اگراندیس‌مان کنم و برای مخاطب به شکل درست و صحیح برجسته شود، احتمالاً اتفاق خوبی می‌افتد. نکته اینجاست؛ مدیری که قرار است حمایت کند، معمولاً نمی‌داند آیا کارش درست است یا خیر. در کل وقتی فیلم‌نامه‌ای دستتان دارید و با مدیران قرار است برای ساخت آن

اگر بخواهیم با موضوع جنگ داخلی سوریه و دعوت دولت این کشور برای کمک‌های مستشاری، تشکیل جبهه مقاومت و مدافعان حرم، تیپ‌های فاطمیون یا زینبیون یا امثالهم کاری داستانی ببینیم، لازم است با ذره‌بین دنبالش بگردیم. برخلاف آثار مکتوب و مستند، فیلم و سریال در این موضوع خیلی محدود و کم‌شمار است. در میان شاخص‌ترین سازندگان کارهای این حوزه، نام‌های حاجتمند؛ کارگردان شناخته شده و گزیده کار مشهده دیده می‌شود که هم فیلم سینمایی «مدیترانه» را برای فاطمیون ساخته و هم فرصتش را پیدا کرده تا سریال «بچه زنگ» را در دو فصل بسازد که داستان هر قسمتش زنگی یکی از مدافعان حرم برای رسیدن به خط مقدم مبارزه با داعش در سوریه است. حاجتمند که سریال «بیست و کوید» را هم با موضوع همت مردم و کادر درمان برای مقابله با ویروس کرونا در قالبی طنز روی آنتن شبکه ۳ سیما دارد، در گفت‌وگویی مفصل به بیان ظرافت‌ها و سختی‌های تولید آثار داستانی با موضوع مدافعان حرم و شهدای فاطمیون پرداخته که از نظرتان می‌گذرد.