



وحید ابراهیمی  
فیلمبردار:

## سکوت‌های «لاک‌پشت» را با تصویر فریاد زدیم

وحید ابراهیمی فیلمبردار سینما، عضو انجمن فیلم کوتاه تهران و انجمن فیلمبرداران سینمای ایران است. او فعالیت حرفه‌ای خود را با فیلم کوتاه آغاز کرد و سپس وارد سینمای بلند شد. در فیلم‌هایی چون «خروج» (ابراهیم حاتمی کیا)، «موقعیت مهدی» (هادی حجازی فر)، «لاک‌پشت» (بهمن کامیار)، «پرویز خان» و «اشک هور» به عنوان مدیر فیلمبرداری حضور داشته و برای «موقعیت مهدی» جایزه حافظ بهترین فیلمبرداری را دریافت کرده است.

### از چه طریق به پروژه «لاک‌پشت» دعوت شدید و نگاه اولیه‌تان به کار چه بود؟

پروژه «لاک‌پشت» از طریق دعوت آقای سجاد رحیمی، مجری طرح فیلم، به من پیشنهاد شد. در نخستین گفت‌وگوها با آقای بهمن کامیار، فضای فیلم برایم بسیار خاص و درونی بود؛ داستانی با لحن آرام اما پر از تنش‌های روانی و احساسات سرکوب‌شده. همان ابتدا فهمیدم که این فیلم نیازمند زبانی تصویری است که بتواند سکوت‌ها و اضطراب‌های پنهان شخصیت‌ها را به تصویر بکشد.

از همان لحظه اول متوجه شدم باید سراغ نورپردازی نرم، قاب‌های محدود و حرکت‌های کنترل‌شده دوربین بروم؛ فضایی که تماشاگر را به درون ذهن شخصیت‌ها ببرد و نه صرفاً به تماشای موقعیت‌های بیرونی. همکاری با آقای کامیار بسیار حرفه‌ای و محترمانه بود؛ ایشان به تصویر اعتماد داشتند و این اعتماد، فضای مناسبی برای شکل‌گیری زبان بصری فیلم فراهم کرد.

### چه ویژگی‌ای در فیلم‌نامه «لاک‌پشت» بیش از همه توجه شما را جلب کرد؟

در اولین مواجهه با فیلم‌نامه، ریتم درونی روایت ذهن را درگیر کرد؛ نوعی سکون پرتنش که در ظاهر آرامش دارد اما در عمق، پر از اضطراب‌های فروخورده و روابط پیچیده است. از نگاه من، این جنس روایت نیازمند تصویری است که فقط ثبت‌کننده موقعیت‌ها نباشد، بلکه کاوش‌گر روان شخصیت‌ها باشد. فیلم‌نامه این فرصت را به من داد که با زبان تصویر، به جای توضیح دادن، حس منتقل کنم و این دقیقاً همان چیزی است که همیشه در کارم دنبال آن هستم.

### زبان بصری «لاک‌پشت» را چگونه طراحی کردید؟

رویکرد من بر پایه هم‌حسی با فضای روانی فیلم‌نامه بود. تلاش کردم تصویر به ابزاری برای انتقال اضطراب‌های خاموش، ترس‌های پنهان و سکوت‌های سنگین شخصیت‌ها تبدیل شود. به جای زیبایی‌گرایی بیرونی، تمرکز بر ساختن فضایی بود که تماشاگر را به درون ذهن شخصیت‌ها ببرد.

قاب‌ها را با فاصله‌گذاری احساسی چیدم تا تنهایی و گسست در روابط انسانی ملموس‌تر شود. حرکت دوربین را به حداقل رساندم تا هر سکون معنایی داشته باشد. برای من، جهان بصری «لاک‌پشت» تمرینی بود در فروتنی تصویر؛ اینکه تصویر نه جلوتر از روایت حرکت کند، نه عقب‌تر، بلکه دقیقاً در نقطه تعادل میان فرم و احساس بایستد.

### نور و رنگ چه نقشی در طراحی این جهان داشتند؟

در «لاک‌پشت»، نور و رنگ برای من نقشی کلیدی داشتند. نورپردازی را طوری طراحی کردم که مرز میان واقعیت و ذهنیت محو شود. از منابع طبیعی مثل آباچور، نور پنجره یا چراغ‌های محیطی استفاده کردم تا حس واقع‌گرایانه و احساسی هم‌زمان حفظ شود.

در رنگ هم تلاش کردم پالت فیلم آرام با تحولات شخصیت‌ها تغییر کند. رنگ‌های خنثی در ابتدای فیلم، ایستایی و انزوا را نشان می‌دادند و در لحظات اوج تنش، رنگ‌ها کمی اشباع‌تر و متضادتر می‌شدند تا انفجار درونی شخصیت‌ها را نشان دهند. این تغییرات ظریف



بدون آن که مستقیم به چشم بیایند، در ناخودآگاه مخاطب اثر می‌گذارند.

### در بخش فنی با چه چالش‌هایی مواجه بودید؟

زمان‌بندی فشرده، محدودیت لوکیشن‌ها و امکانات، مهم‌ترین چالش‌های پروژه بودند. فیلم فضایی روان‌شناسانه داشت و دقت در طراحی نور و قاب‌بندی بسیار ضروری بود، اما باید در زمان محدود اجرا می‌شد. از نورهای طبیعی و درون‌صحنه‌ای بهره گرفتم تا هم حس واقع‌گرایی حفظ شود و هم سرعت اجرا بالا برود. از لنزهایی استفاده کردم که در نور کم عملکرد خوبی دارند و امکان کنترل عمق میدان را فراهم می‌کنند. حرکت دوربین را نیز کنترل‌شده طراحی کردم تا ریتم درونی صحنه‌ها حفظ شود.

### به تکنیک‌های خاصی هم در فیلم اشاره کرده‌اید؛ در این باره بگویید.

یکی از تصمیم‌ها استفاده از لنز Master Prime بود؛ به خاطر کیفیت اپتیکی بالا و عملکرد فوق‌العاده در نور کم. این امکان را داد که با نور آباچور و پنجره، فضای صحنه ساخته شود بدون ساختگی شدن تصویر.

در برخی نماها، مثل Overhead یا Top Angle از ریگ‌های سفارشی استفاده کردیم تا زاویه‌های روانی خلق شود؛ قاب‌هایی که حس فشار و گسست را منتقل می‌کردند.

در سکانس ورود صابر ابر و مواجهه‌اش با فرهاد اصلانی، نسبت تصویر را به ۴:۳ تغییر دادیم. این تغییر، انقباض بصری ایجاد کرد و تماشاگر را به تجربه‌ای ذهنی و فشرده برد.

### همکاری‌تان با بهمن کامیار چگونه بود؟

رابطه ما مبتنی بر گفت‌وگو و احترام متقابل بود. آقای کامیار به تصویر به عنوان یک عنصر مستقل نگاه می‌کنند و این نگاه باعث آزادی عمل و جسارت بصری شد. تصویر نه فقط در خدمت روایت، بلکه تبدیل به لایه‌ای مستقل از داستان شد.

### و در پایان؛ «لاک‌پشت» چه تأثیری و آورده‌ای بر شما داشت؟

«لاک‌پشت» مرز میان تکنیک و احساس را برای من بازتعریف کرد. آموختم چطور تصویر می‌تواند بدون کلمه، حامل سکوت، تنش و اضطراب باشد. این فیلم به من یاد داد که با انتخاب‌های دقیق در محدودیت‌ها می‌توان به زبان بصری هم‌سو با روان روایت رسید. در این فیلم، تصویر نه فقط همراه داستان، بلکه بخشی از داستان شد.

سعید مربی  
طراح صحنه:

## هر رنگ و چیدمان از شخصیت پیروز الهام گرفت

در فیلم سینمایی «لاک‌پشت»، طراحی صحنه بیش از آنکه صرفاً دکور و رنگ‌آمیزی باشد، روایتگر ذهن و شخصیت اصلی داستان است. سعید مربی، طراح صحنه فیلم، در گفت‌وگو با روزنامه صبا از چالش‌های تولید مستقل، محدودیت‌های بودجه و الهام گرفتن از شخصیت پیروز برای خلق فضایی که مرز واقعیت و خیال را برای مخاطب محو می‌کند، می‌گوید.

### درباره انتخاب لوکیشن‌ها برای فیلم «لاک‌پشت» توضیح دهید.

لوکیشن‌های فیلم در واقع بیشتر لوکیشن‌هایی بودند که به انتخاب رسیده‌اند؛ یعنی وارد پروسه دکور و ساخت‌وساز شدیم، اما در خیلی جاهای کوچک و لوکیشن‌هایی که ریزه‌کاری داشتند، عموماً لوکیشن‌ها انتخاب شده بودند و فضای رنگی، اکسسوار و چیدمان در آن‌ها لحاظ شده بود. در واقع خیلی دکورهای عظیمی ما در این کار نساختم؛ خانه، مطب، خانه مادر زن در قصه، تمامی لوکیشن‌ها انتخاب شده بودند و بیشتر به لحاظ رنگ‌آمیزی و چیدمان کار کردیم.

### چه رویکردی برای طراحی فضای داخلی لوکیشن‌ها داشتید؟

فیلم‌نامه «لاک‌پشت» یک درام روانشناسی بود، در واقع سایکو هم بود و ما تلاش کردیم بر اساس شخصیت پیروز، که کاراکتر اصلی داستان بود، طراحی فضا، خانه و مطب دکتر را انجام بدهیم.

رنگ‌های سرد به کار بردیم که از خود کاراکتر الهام گرفته شده بود. پیروز شخصیتی بود که مدام در ذهن خودش و در خیال خودش با یک سری آدم‌ها در ارتباط بود. ما سعی کردیم خصوصیات شخصیتی او را در فضا منعکس کنیم و با رنگ‌های سرد جلو برویم، چه در فضای خانه و چه مطب دکتر.

### یعنی تلاش کردید مرز بین واقعیت و خیال برای مخاطب مشخص نشود؟

دقیقاً. کلینیک در قصه به گونه‌ای بود که فقط خود پیروز می‌رفت و در خیال خودش مراجعین را می‌دید، حتی حضور دخترش در قصه. ما تلاش کردیم این مرز بین واقعیت و خیال به لحاظ بصری مشخص نشود و مخاطب لحظه‌ای متوجه نشود که این سکانس‌ها در ذهن شخصیت اتفاق می‌افتد. در فضای طراحی صحنه تلاش کردیم همه چیز یک‌دست باشد و حتی سکانس ورود دخترش یا مراجعین اول داستان، همه در خیال پیروز رخ می‌داد.

### با توجه به تولید خصوصی فیلم، با چه چالش‌هایی مواجه بودید؟

در سینمای ایران، فیلم‌هایی که در بخش خصوصی تولید می‌شوند همیشه مشکلات مالی و زمانی دارند. «لاک‌پشت» هم مستثنا نبود و با هزینه کاملاً شخصی ساخته شد. قطعاً مشکلاتی داشتیم، اما همه گروه بسیج شدند تا به یک خروجی درست برسیم. اتحاد تیم تولید، گروه صحنه، تهیه‌کننده و همه بچه‌ها باعث شد به استاندارد حداقلی بر اساس فیلم‌نامه و قصه برسیم. ما طراحان باید خودمان را با شرایط فیلم‌آدپته می‌کردیم تا بتوانیم با همان میزان هزینه، خروجی کار را تنظیم و بالانس کنیم.

### تعامل شما با کارگردان فیلم چگونه بود؟



با آقای کامیار عزیز به دلیل سواد و دانش سینمایی بالا، تعامل بسیار راحتی داشتیم. جلسات پیش‌تولید مدام با حضور خود ایشان، وحید ابراهیمی و سرگروه‌ها برگزار شد. با آرامش، متانت و گفتمان مستمر تلاش می‌کردیم چیزی که در ذهن ایشان و در فیلم‌نامه پرورش یافته، به لحاظ بصری اجرا شود. کار کردن با بهمن عزیز، کارگردان بسیار باسواد، خوش‌برخورد و محترم، تجربه بسیار لذت‌بخشی بود. مطمئنم کل گروه از همکاری با ایشان لذت بردند.

### بازخوردها نسبت به فیلم چطور بوده است؟

بازخوردها واقعاً خوب بود. از همکاران حرفه‌ای در سینما که در زمینه طراحی صحنه فعالیت دارند، بازخوردهای خوبی گرفتم و مخاطب عام هم از کار راضی بود. خدا را شکر، فیلم «لاک‌پشت» بازخوردهای بسیار مثبتی دریافت کرده است.

