



مرد بازنده



دهلیز



معاصر ایران را روایت می‌کند. آیا پیش از این هم تجربه مشابهی در طراحی آثار تاریخی تلویزیونی داشتید؟

بله، در این زمینه تجربه طراحی سریال تاریخی «نفس» به کارگردانی جلیل سامان را هم دارم. O در پروژه‌های بزرگ و پرهزینه، تعداد دستیاران طراحی هنری افزایش پیدا می‌کند؟ طبیعی است که در چنین پروژه‌هایی تعداد دستیاران افزایش پیدا کند و باید متناسب با حجم کار باشد. همچنین لازم است روند آماده‌سازی به‌گونه‌ای پیش برود که با شرایط فیلم‌برداری هماهنگ باشد. O آیا در دفتر کارتان آرشپوی از لوکیشن‌های مناسب، به‌ویژه مکان‌های تاریخی، دارید که در مرحله پیش‌تولید برای صرفه‌جویی در زمان در اختیار مدیر تولید قرار دهید؟

پیدا کردن خانه و لوکیشن مناسب، بر عهده گروه تولید و تدارکات است. من با توجه به نیازهای فیلمنامه، ویژگی‌ها و مختصات لوکیشن موردنظر را به گروه تولید اعلام می‌کنم.

O اگر لوکیشن یا خانه‌ای که گروه تولید پیدا می‌کند، با نظر شما مطابقت نداشته باشد، چه می‌کنید؟

به آرشپو خودم مراجعه می‌کنم و لوکیشن‌ها و خانه‌هایی را که قبلاً در آن‌ها کار کرده‌ام و می‌توان با تغییراتی اندک به خواسته‌ام نزدیک کرد، پیشنهاد می‌دهم.

O سریال تاریخی «می‌خواهم زنده بمانم» هم از جمله آثار شاخص شما در حوزه تاریخ معاصر است. آیا به کار در این ژانر علاقه بیشتری دارید؟ هرچه طراح با فضای گسترده‌تری مواجه باشد، کار برایش جذاب‌تر می‌شود. خلق یک لوکیشن یا تبدیل آن به فضایی که موردنظر کارگردان است، اهمیت زیادی دارد. ساختن، تغییر دادن و خلق فضا برای من بسیار جذاب‌تر از رفتن به یک لوکیشن آماده است. O در برخی حرفه‌ها، از جمله طراحی گریم و لباس، گاهی بازیگران شناخته‌شده با نظر طراح موافق نیستند و آن را نمی‌پذیرند. شما چگونه با چنین شرایطی برخورد می‌کنید؟

طراحی لباس صرفاً در اختیار طراح نیست. بازیگر باید در لباسی که می‌پوشد احساس راحتی کند و لباس با اندام و نیازهای حرکتی او هماهنگ باشد. اگر بازیگر درباره لباسش نظر بدهد، کار اشتباهی نیست؛ چراکه او باید در طول روزهای فیلم‌برداری، گاهی به مدت ۱۰ تا ۱۲ ساعت، بتواند آزادانه حرکت کند و نقش خود را اجرا کند. من همیشه از پیشنهادهای بازیگران در زمینه لباس استقبال می‌کنم و از آن‌ها در طراحی بهره می‌برم. O اگر بازیگری بدون دلایل منطقی درباره لباسش نظر بدهد، چگونه با او برخورد می‌کنید؟ با دقت به صحبت‌ها و دلایلش گوش می‌دهم و اگر منطقی نباشند، دیدگاه و استدلال خودم را مطرح می‌کنم. معتقدم در کار باید تعامل داشت و ایجاد چالش ضرورتی ندارد؛ بهتر است در هر شرایطی به دنبال راهکاری منطقی باشیم.

O در چنین مواردی، آیا اختلاف را با حضور شخص سوم می‌مانند تهیه‌کننده یا کارگردان حل و فصل می‌کنید؟

حضور کارگردان در این بحث مهم است. هنگام انجام تست لباس، کارگردان حضور دارد و بر روند کار اشراف کامل دارد.

O آیا به تعامل و همفکری با کارگردان اعتقاد کامل دارید؟

باید همین‌طور باشد؛ وگرنه هرکسی راه خودش را می‌رود و در نهایت، ممکن است نتیجه کار رضایت‌بخش نباشد.

طراحی این فضاها چه بود؟ برای من، پذیرفتن طراحی فیلمی پرزحمت و دشوار مثل «بچه مردم» جذاب است. یکی از لوکیشن‌های محوری و اصلی فیلم، پرورشگاهی بود که بچه‌ها در آن زندگی می‌کردند. لازم بود معماری و هویت این مکان به‌درستی شکل بگیرد و حفظ شود؛ کاری که با بازسازی محدود یک لوکیشن موجود به‌هیچ‌وجه امکان‌پذیر نبود. به همین دلیل، ناچار بودیم ساخت و ساز گسترده‌ای انجام دهیم تا فضای موردنظر به شکل مطلوب بازآفرینی شود.

O آیا پیش از شروع طراحی فیلم‌های تاریخی، تحقیق و پژوهش انجام می‌دهید؟

بدون تحقیق و پژوهش نمی‌توان طراحی یک فیلم را آغاز کرد. بخشی از این پژوهش‌ها نیز به تجربیات گذشته مربوط می‌شود که در ذهن طراح باقی می‌ماند و می‌تواند در پروژه‌های تاریخی بعدی مورد استفاده قرار گیرد. برای ارائه روایتی درست، همواره به تحقیق، پژوهش و بررسی عکس‌ها و اسناد تاریخی نیاز داریم.

O پس از پذیرفتن طراحی یک فیلم، روند کاری خود را چگونه آغاز می‌کنید؟

اولین کارم خواندن فیلمنامه است. اگر بتوانم ارتباط درستی با آن برقرار کنم، بسیاری از مسائل پیش می‌رود. مرحله بعد، جلسه با کارگردان است تا متوجه شوم تا چه اندازه با یکدیگر همسو هستیم. با خواندن فیلمنامه، برآوردی از هزینه‌ها در ذهن طراح شکل می‌گیرد و هم‌زمان، امکان اجرایی شدن طراحی فضاها و موقعیت‌های داستان نیز بررسی می‌شود. گاهی پیشنهادهایی با بودجه محدود برای طراحی مطرح می‌شود که ترجیح می‌دهم آن‌ها را نپذیرم.

O با توجه به رقابت کاری در حرفه شما، ممکن است پس از نپذیرفتن یک پیشنهاد، طراح دیگری با دستمزد کمتر آن را قبول کند. در چنین شرایطی چه رویکردی دارید؟

این مسئله وجود دارد، اما ترجیح می‌دهم کیفیت و کمیت کارم را قربانی رقابت نکنم و صرفاً برای پذیرفتن یک پیشنهاد، با بودجه‌ای پایین کار را به هر شکل ممکن به پایان نرسانم.

O آیا رد کردن پیشنهادهای کاری، از نظر مالی برای شما چالش ایجاد نمی‌کند؟

چرا، این مسئله وجود دارد. سه چهار بار طراحی چند فیلم و سریال را با تردید پذیرفتم، اما به‌تدریج شرایط کار روال شد و ارتباط خوبی با پروژه‌ها برقرار کردم. O برخی طراحان هنری معتقدند با توجه به تفاوت‌های چندین زیاد بودجه طراحی صحنه و لباس، ترجیح می‌دهند تنها یکی از این دو بخش را بر عهده بگیرند. آیا شما هم چنین دیدگاهی دارید؟

از مقطعی به بعد، طراحی لباس را هم انجام ندادم؛ البته نه به‌دلیل تفاوت دستمزد. معتقدم طراحی صحنه و لباس هرکدام تخصص جداگانه‌ای می‌خواهند و با توجه به زمان موردنیاز و درگیری هم‌زمان با دو کار، پذیرفتن هر دو چندان منطقی نیست. البته در برخی فیلم‌ها که تک‌لوکیشن هستند و دو سه شخصیت دارند، اگر کارگردان اصرار داشته باشد و خودم هم فیلم را دوست داشته باشم، طراحی صحنه و لباس را با هم می‌پذیرم.

O برای مثال، در فیلم «خانه ارواح» هم طراحی صحنه و لباس را هم‌زمان بر عهده داشتید؟

در فیلم «خانه ارواح» فقط طراحی صحنه را انجام دادم. البته با وجود تک‌لوکیشن بودن فیلم، به‌دلیل تاریخی بودن آن، به کار و تلاش بیشتری نیاز بود.

O یکی از کارهای شاخص شما در تلویزیون، سریال پرشخصیت و پرلوکیشن «لحظه گرگ‌ومیش» است که برشی از سه دهه تاریخ

قرار می‌گیرد؟ بله، همین‌طور است. بهنام بهزادی نگاه و ذهنیت خاص خودش را دارد و همین ویژگی، همکاری با او را لذت‌بخش می‌کند. همکاری با کارگردان جوان فیلم «بچه مردم» هم که دو سال پیش با او کار کردم، تجربه‌ای بسیار لذت‌بخش بود.

O به نظر می‌رسد طراحی صحنه و انتخاب لوکیشن‌ها یکی از عوامل تأثیرگذار در موفقیت فیلم «بچه مردم» بوده است. تعامل شما با کارگردان در شکل‌گیری این بخش از فیلم چگونه بود؟

در فیلم «بچه مردم»، تعامل و همفکری بسیار خوبی با کارگردان داشتم. تمام توافق‌هایی که در جلسات پیش‌تولید انجام داده بودیم، در مرحله تولید نیز به اجرا درآمد. همه عوامل با انرژی، توان و صرف وقت تلاش می‌کردند ایده‌هایی را که مطرح شده بود، به واقعیت تبدیل کنند. خوشبختانه، نه توافق‌ها و ایده‌ها در گذر زمان و تحت تأثیر مسائل مالی فراموش شدند و نه در جریان تولید با این رویکرد مواجه شدیم که باید کار را زودتر تمام کنیم. این شیوه همکاری و پابندی به تصمیم‌های پیش‌تولید، تأثیر چشمگیری بر ارتقای کیفیت و غنای تمام اجزای فیلم داشت.

O در مواجهه با تهیه‌کننده یا کارگردانی که به‌دلیل محدودیت زمانی می‌خواهد کار زودتر به پایان برسد، چه واکنشی نشان می‌دهید؟

کوتاه نمی‌آیم و در این زمینه مواظبت نمی‌کنم؛ سعی می‌کنم کارم را مطابق اصول و استانداردهای حرفه‌ای خودم پیش ببرم. البته این رویکرد گاهی شرایط کار را برایم دشوارتر می‌کند.

O آیا برای حفظ کیفیت کار، پیش آمده است که بخشی از هزینه‌ها را شخصاً پرداخت کنید؟ نه، چنین کاری نمی‌کنم. تلاشم این است که با ارائه استدلال و دلایل محکم، تهیه‌کننده و کارگردان را قانع کنم که راهکار بهتری را برای فیلم انتخاب کنند. در این میان، مدیریت هزینه‌ها هم اهمیت دارد؛ باید بتوانم در چارچوب بودجه، امکان آزمون و خطا و بررسی راه‌حل‌های مختلف را داشته باشم تا به بهترین نتیجه برسم.

O در فیلم «بچه مردم»، با تعداد زیادی لوکیشن و خانه متعلق به پنج دهه قبل مواجه هستیم. فراهم کردن چنین فضاهایی، به‌ویژه با توجه به محوریت برخی مکان‌ها در داستان، احتمالاً کار دشواری بوده است. مهم‌ترین چالش شما در

فضای واقعی، در ذهن خود بسازد. البته این فرایند در دوران دانشگاه برای من هدفمندتر شد و شکل حرفه‌ای‌تری به خود گرفت.

O در دانشگاه در چه رشته‌ای تحصیل کردید و آشنایی با استاد ایرج رامین‌فر چه تأثیری بر مسیر حرفه‌ای شما گذاشت؟

در رشته گرافیک تحصیل کردم و استاد ایرج رامین‌فر در دانشگاه، استاد من بودند. آشنایی با ایشان فرصتی فراهم کرد تا در چند فیلم به‌عنوان دستیار فعالیت کنم. این روند همکاری و کسب تجربه تا سال ۱۳۸۸ ادامه داشت.

O «پرسه در مه» به کارگردانی بهرام توکلی، روایتگر زندگی شخصیتی با ذهنیتی مالیکولیایی است. طراحی و خلق فضای متناسب با چنین جهانی تا چه اندازه برای طراح دشوار است؟

از نظر حرفه‌ای، کار دشواری بود؛ اما در عین حال، جذابیت و لذت خاص خودش را داشت. در این فیلم، طراحی صحنه و طراحی لباس را به‌طور هم‌زمان بر عهده داشتم.

O با توجه به نگاه جزئی‌نگر و جهان ذهنی خاص بهرام توکلی در فیلم‌سازی، آیا رسیدن به خواسته‌های چنین کارگردانی در طراحی هنری دشوارتر از همکاری با دیگر کارگردان‌هاست؟

برخی کارگردان‌ها در فیلم‌سازی بسیار مقید هستند و اصرار دارند تصورات ذهنی‌شان، از جمله در طراحی صحنه، به‌دقت اجرا شود. آن‌ها به‌راحتی از ایده‌هایشان کوتاه نمی‌آیند و به‌سادگی طرح پیشنهادی طراح را تأیید نمی‌کنند. این دسته از کارگردان‌ها می‌خواهند تمام اجزای فیلم، از بازی‌ها و طراحی هنری گرفته تا فیلم‌برداری، با جهان ذهنی آن‌ها هماهنگ باشد. در مقابل، کارگردان‌هایی هم هستند که درباره چگونگی اجرایی شدن تصورات ذهنی‌شان سخت‌گیری کمتری دارند.

O همکاری با چه نوع کارگردان‌هایی برای شما جذابیت بیشتری دارد؟

دوست دارم با کارگردان‌هایی همکاری کنم که جهان ذهنی منسجم و کاملی دارند و با راهنمایی‌هایشان به طراح کمک می‌کنند تا کارش را بهتر پیش ببرد. فیلم‌هایی که این گروه از کارگردان‌ها می‌سازند، معمولاً از انسجام بیشتری برخوردارند و در آن‌ها به تمام اجزا و جزئیات فیلم توجه می‌شود.

O بهنام بهزادی که در فیلم «وارونگی» با او همکاری کردید، در همین دسته از کارگردان‌ها



علفزار