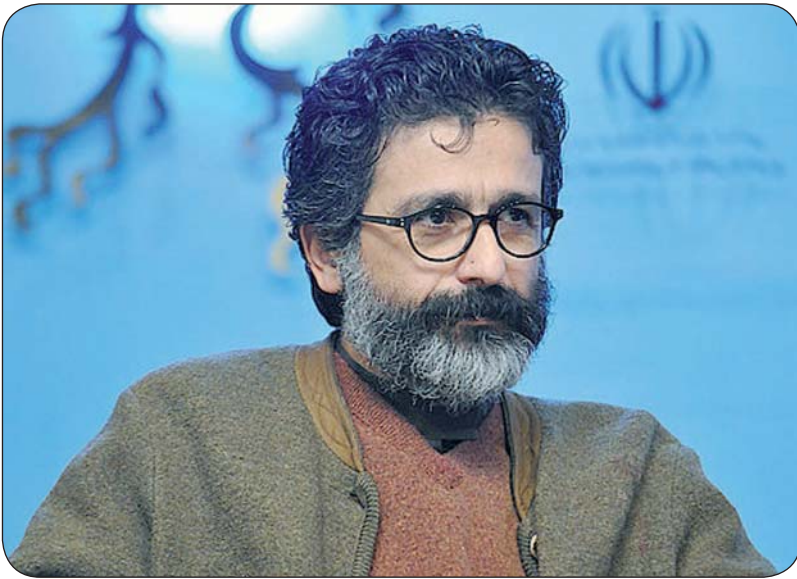


گفت‌وگو با مشکین مهرگان، طراح صحنه و مدیر هنری سینما و تلویزیون

ساخت شهرک‌های سینمایی طرح جامع می‌خواهد



در حال حاضر طراحی هنری به عنوان یک هنر مستقل و دارای هویت مورد توجه قرار گرفته است. یکی از ارکان موفقیت هر فیلم و سریال تلویزیونی بدون تردید بخش مکان‌های فیلمبرداری و طراحی صحنه آن است و در تلویزیون ایران طراحان بزرگی در این ۴۰ سال کمک‌های زیادی به ساخته شدن سریال‌های تاریخی، دینی و اجتماعی کرده‌اند. یکی از این طراحان هنری با سابقه مشکین مهرگان است. او در آثاری همچون خیابان‌های آرام، سمفونی نهم، سال تحویل، حکایت عاشقی، بی‌خدا حافظی...، در انتظار معجزه، ده رقص، رفیق بد، هدف اصلی، زیر درخت هلو، قتل آنلاین، اسپاگتی در هشت دقیقه، سالاد فصل، کلاه پهلوی، ایستگاه متروک، آدم‌برفی، نگین، مسافری، متولد ماه مهر، مومیایی ۳ به عنوان بازیگر و طراح هنری و صحنه و لباس حضور داشته است. با مهرگان درباره طراحی صحنه و بحث انتخاب مکان‌های فیلمبرداری گفت‌وگویی انجام داده‌ایم.

در حین کار چقدر باید تعامل و همفکری میان طراح هنری و کارگردان وجود داشته باشد؟

احمد محمد اسماعیلی

هر کار گروهی در جهان هستی بدون تعامل شکل نمی‌گیرد.

البته برخی هنرمندان و طراحان هنری به داشتن نگاه مستقل و انفرادی در اثرشان اعتقاد دارند.

بله، این نگاه وجود دارد. طبیعی است که هنرمندان از نظر ذاتی یک خودباوری همراه با یک خودمحوری ذاتی دارند، اما طراحی هنری در سینما و تلویزیون یک شغل کاملاً متفاوت است زیرا ظرفیت بخش صنعتی‌اش آن قدر خودش را به بخش هنری تحمیل می‌کند که طراح باید قابلیت بخش صنعتی را بیشتر مورد توجه قرار بدهد و با تلفیقش در کار گروهی بتواند بهترین حرکت را در سیستم تولید فیلم و سریال ایجاد کند.

شما طراحی هنری را یک شغل می‌دانید یا یک کار هنری و خلاقانه؟

در خلق اثر هنری هیچ بحث صرفاً نظری وجود ندارد. زیرا یک نقاش هم در زمان خلق اثرش از تکنیک، ابزار و امکانات واقعی بهره می‌گیرد تا یک تولید صنعتی انجام بدهد که با ظرفیت‌های درونی که اسمش هنر است ترکیب می‌شود. البته از بحث اصلی درباره تأثیرگذاری طراحی صحنه در موفقیت یک فیلم و سریال دور شدیم و باید متذکر شوم موقعی

به نظر شما طراحی صحنه و انتخاب لوکیشن درست، چقدر در میزان موفقیت یک اثر هنری در تلویزیون و سینما موثر است؟

در ابتدا باید به تعریفی در باره وظایف مدیر هنری برسیم.

آیا مد نظر تان تعریف حرفه‌ای این شغل است؟

تعریف حرفه‌ای در بخش‌هایی متفاوت است. محیط و تفکر حاکم در هر کاری در ارائه این تعریف تأثیرگذار بوده و نقش حرفه‌ای این شغل مقداری از نقش هنری و علمی آن متفاوت است. نقش حرفه‌ای را انتظارات و ظرف و ظرفیت عناصر تشکیل‌دهنده تعیین می‌کند و نقش علمی و هنری بحث مطلق است که در بستر واقعیت به صورت نسبی به آن می‌رسیم. در نتیجه از نظر هنری نباید این دو بحث را با هم قیاس کرد. در اینجا می‌خواهم به تعریف علمی و هنری بپردازم. تعریفش این است که طراح باید جهان متناسبی را برای عناصر بصری متکی به اجزایات در صحنه کشف و طراحی و اجرا کند. این که این جهان چگونه به دست می‌آید هم جای بحث و گفت‌وگو دارد.

رسیدن به این جهان با همفکری با کارگردان اثر به دست می‌آید؟

آدم‌ها براساس توانایی و ظرفیت خودشان سهم متناسبی در خلق جهان مورد نظر دارند. طبیعی است سینما و تلویزیون یک کار گروهی است و شکل‌گیری جهان از نگارش متن توسط نویسنده شروع می‌شود و به تخیل کارگردان از اثرش تداوم پیدا می‌کند. در ادامه این طراح هنری است که وارد این پروسه می‌شود و می‌تواند راهنما و چراغ راهی باشد که حتی در دیدگاه کارگردان و نویسنده بتواند تغییراتی به وجود آورد. بنابراین اگر طراح هنری در کارش توانایی و بینش و درک زیباشناسی بالایی داشته باشد، می‌تواند در خلق این جهان موثر و گسترده‌تر عمل می‌کند.

باشد و روایت نقش دیگری به عهده داشته باشد. مدیوم این دو جهان هم قابل بحث است. موقعی که شما در یک جهان موجزی که در آن عناصر انتزاعی بیشتری وجود دارد ورود پیدا می‌کنید باید خیلی در کارتان دقت داشته باشید.

در کشورهای صاحب صنعت سینما و تلویزیون به خصوص در اروپا شهرک‌های سینمایی و تلویزیونی وجود دارند که سوای استفاده در سینما و تلویزیون به بخش درآمدزایی و جلب تماشاگر برای استفاده از بخش‌های مختلف آن توجه دارند و به درآمدزایی هم می‌پردازند. در ایران هم شهرک سینمایی غزالی کم و بیش سوای رسالت هنری‌اش در بحث تفریح و اوقات فراغت مردم هم نقشی به عهده دارد. ساختن چنین شهرک‌هایی چه تأثیر اقتصادی مثبتی می‌تواند در تلویزیون داشته باشد؟

در این بحث و موفقیت در آن نیاز به کارهای زیربنایی داریم و اولین نکته مهم بحث مکان‌یابی درست برای احداث چنین شهرک‌هایی است. بنابراین باید اول کار مطالعاتی انجام بدهیم و این که در هر بخش چه سرویس‌هایی برای مراجعه‌کنندگان به شهرک ایجاد کنیم و بنابراین صرف ساخت یک شهرک سینمایی و تلویزیونی نمی‌تواند راهگشا باشد. این کارهای مهم به طرح‌های جامع و تفصیلی مطالعاتی نیاز دارد و باید از آدم‌های متخصص و کار بلد استفاده شود.

در حوزه طراحی صحنه در تلویزیون بیشتر علاقه دارید در چه ژانری کار کنید؟

برای من نکته مهم این است که کارم را در بستر چه داستان و فیلمنامه‌ای انجام بدهم و این که این داستان چه کارکردی دارد و به تعبیری در جهت تأمین منافع ملی باشد. تاریخی، رئال و کمدی بودن ژانر اثر در درجه بعدی اهمیت قرار دارد.

که به ضرورت خلق اثر جهان رسیدید میزان اثرگذاری مشخص می‌شود و در این فرآیند است که طراح هنری آگاهی می‌یابد که چیزی را باید بسازد یا تغییر بدهد. در این میان بحث‌های اقتصادی و زمانی هم سهم دارند. اگر طراح در پیدا کردن مکان و فضای مورد نظر موفق نباشد به جهان اثر لطمه وارد می‌کند. به تعبیر دیگر شما نمی‌توانید یک قصه را آن طور که لازم است به مخاطب منتقل کنید مگر آن که در بستر درست ارائه‌اش کرده باشید.

با توجه به تجارب طراحی هنری شما در سینما و تلویزیون آیا کار کردن در این دو عرصه تفاوت‌های زیادی با یکدیگر دارد؟

فاصله میان این دو مدیوم در بحث طراحی هنری وجود دارد و البته هیچ کدام اهمیت و جایگاه بهتر و بیشتری نسبت به یکدیگر ندارند. برخی‌ها فکر می‌کنند طراحی صحنه برای تلویزیون همان ویژگی‌های طراحی صحنه برای سینما با ارزش کمتری را دارد که تفکر نادرستی است. تفاوت میان این دو جهان (سینما و تلویزیون) نکته مهم و قابل بحثی است. جهانی که ایجاز در آن چه نقشی دارد و جهان دیگری که شاید به این ایجاز احتیاج نداشته

