

قهرمان ابتر

مازیارخوکیلی خبرنگار

«بازی را بکش» سه‌وزه جالبی دارد و به ماجرای فساد در فوتبال نگاه متفاوتی می‌اندازد. خیلی زود هم با یک شروع کوبنده سراغ اصل ماجرا می‌رود. ما هم مانند موسی، شخصیت اصلی نمی‌دانیم چه اتفاقی افتاده است. نه جلوتر از قهر مسان فیلم حرکت می‌کنیم نه از او عقب می‌مانیم. بلکه با او همراه می‌شویم تا پرده از رازهایی که در داستان فیلمس وجود دارد برداریم. در پسرده اول فیلمنامه همه چیز خوب پیش می‌رود. موسی متوجه می‌شود یک جای کار گیر دارد و اتفاقی که افتاده و او را دچار مصیبت کرده، طبیعی نیست. تماشاگر کنجکاو می‌شود و او را همراهی می‌کند. در حین همین جست‌وجو ما با شخصیت‌های

لطفاً «بیانیه» نسازید!

محمدعلی ساقلی خبرنگار

تاریخ معاصر ایران به‌ویژه حوادث منتهی به سال‌های پیروزی انقلاب اسلامی و یا اتفاقات دهه شصت، سه‌وزه‌های پکر و مناسبی برای تبدیل به آثار بلند سینمایی و یا سریال است؛ اتفاقاتی که متأسفانه با تغییرات نسلی، جوان‌ترها کمتر از آن اطلاع دارند و بسیاری از این رخدادها از متن کتاب‌ها و اسناد فراتر رفته و نیاز به استفاده از این محتوا در فرم‌های مختلف ضروری است، اما متأسفانه بارها با پدیده سه‌وزه‌سوزی روبه‌رو بودیم و یک داستان مهم تاریخی با یک اثر ضعیف برای همیشه در آرشivio سینمای ایران باگانی شده است.

هر چند این حوزه آثار ارزشمندى هم دارد اما به هر حال کم نیستند مؤسسات و یا کارگردانانی که به دنبال نمایش اتفاقات انقلاب اسلامی بر پرده تفره‌ای می‌روند، اما آن‌تها سیم‌رغی شکار نمی‌کنند که افسوس‌های فراوانی هم برای اهالی سینما و مورخان به‌جا می‌گذارند.

چهل و سومین جشنواره فیلم فجر شاهد حضور چندین فیلم با محتوای تاریخ انقلاب و دفاع مقدس است که هرکدام را باید جدا قضاوت کرد؛

موسی؛ از ایده تا اجرا

کیوان مقدم مدیر هنری موسی کبیم‌الله

پروژه موسی، از همان نخستین لحظات، سفری بزرگ به دنیای طراحی و خلق بود. همه چیز از خواندن فیلمنامه و شکل‌گیری اولین کانسپت‌ها آغاز شد. وقتی فیلمنامه را خواندم، جهان عظیمی که باید ساخته می‌شد در ذهنم نقش بست؛ جهانی پر از جزئیات تاریخی، احساسات انسانی و صحنه‌هایی که هرکدام نیاز به تفکری عمیق و اجرایی دقیق داشتند. طراحی کانسپت‌ها یکی از مراحل کلیدی کار بود؛ طرح‌هایی که مسیر بصری فیلم را مشخص می‌کردند و به عنوان نقشه راه برای تمام مراحل بعدی به کار می‌رفتند. پیش از شروع فیلمبرداری، بخش مدلسازی نقشی اساسی ایفا کرد. تیم ما مدل‌هایی دقیق از دکورها، اکسسوارها و حتی برخی صحنه‌های کلیدی را طراحی کرد تا همه چیز پیش از ساخت در مقیاس واقعی به طور کامل بررسی شود. این مرحله کمک می‌کرد تا چالش‌های احتمالی را پیش از مواجهه با آنها در صحنه فیلمبرداری شناسایی کرده و از پیش برایشان راه‌حل پیدا کنیم. یکی از بخش‌های جذاب این پروژه، کارگاه‌های مختلفی بود که برای ساخت دکور و اکسسوار ایجاد شدند. در این کارگاه‌ها، تیمی از هنرمندان و صنعتگران مشغول خلق مجسمه‌های عظیم‌الجثه، ستون‌های باشکوه قصرها و معابد، و ادوات نظامی مانند اراپه‌های جنگی بودند. هر یک از این عناصر، نه تنها باید از نظر تاریخی دقیق و باورپذیر می‌بود، بلکه می‌بایست با حال و هوای بصری فیلم نیز همخوانی داشته باشد. از طرفی، برای ساخت بسیاری از اکسسوارها و دکورها، از تکنیک‌های فتوگرافتری استفاده کردیم تا این اشیا به طور دقیق در دنیای دیجیتال بازسازی شوند و در هماهنگی کامل با جلوه‌های ویژه قرار گیرند. همکاری نزدیک با طراح لباس نیز بخش مهمی از این روند بود. دیدن کانسپت‌های اولیه لباس‌ها و بررسی جزئیات طراحی آنها به ما کمک کرد تا دکور و اکسسوارها را در هماهنگی کامل با لباس‌ها قرار دهیم. این همکاری باعث شد که تمام عناصر بصری فیلم، از لباس‌ها گرفته تا فضاهای داخلی و خارجی، در خدمت روایت و احساس داستان باشند. پس از عبور از این مراحل ابتدایی، وارد فرایند طراحی و ساخت صحنه‌های فیلم شدیم. چالش اصلی در این بخش، هماهنگی بین دکورهای حقیقی و فضاهای مجازی بود. بسیاری از صحنه‌ها به صورت ترکیبی از دکورهای واقعی و دیجیتال ساخته شدند، به همین دلیل نیاز بود که دکورهای حقیقی با دقت تمام طراحی و اجرا شوند تا هنگام ترکیب با جلوه‌های ویژه، یکپارچگی بصری حفظ شود. برای مدیریت زمان،

مختلف فیلم و جایگاه‌اشان در داستان آشنا می‌شویم. مثلاً از نگاه مونا به بازی کردن موسی با دخترش و اصرارهایش برای اینکه موسی و برادرش در این موضوع دخالت نکنند متوجه می‌شویم او رازی در دل دارد که آن را از ما و موسی پنهان می‌کند. دقت در طراحی داستان باعث می‌شود تا پرده اول فیلم «بازی را بکش» یکی از بهترین پرده اول‌های جشنواره امسال باشد. خصوصاً که به واسطه بازی خوب و به اندازه محسن کیایی، قهرمان فیلم کاملاً سه‌پاتیک از کار درآمده و تماشاگر را با خود همراه می‌کند.

اما مشکل «بازی را بکش» درست از جایی آغاز می‌شود که موسی متوجه ماجرا می‌شود. داستان فیلم از همین جا آفت می‌کند. حالا و بعد از مکشوف شدن راز اصلی فیلم ما منتظر واکنش قهرمان فیلم

نسبت به این اتفاق هستیم. به دلیل به حاشیه رفتن داستان و چیدمان نامناسب موقعیت‌ها، کنش‌های موسی هم برای ما غیرقابل باور می‌شود. نویسندگان فیلمنامه که در نیمه‌اول فیلم کاشت‌های خوبی در فیلمنامه داشتند از این کاشت‌ها درست استفاده نمی‌کنند و بدون ظرافت گروه‌های داستانی را باز می‌کنند تا تمام داشته‌های خود را از دست بدهند. از همه بدتر به حاشیه رفتن شخصیت امین رضوانی است که ناگهان در نیمه راه فراموش می‌شود تا یکی از مهم‌ترین محورهای داستان ضربه سختی بخورد. پایان فیلم هم علی‌رغم تلخی که دارد به دلیل ضعف‌های فیلمنامه، احساسی در تماشاگر تولید نمی‌کند و ناکام باقی می‌ماند. «بازی را بکش» فیلم گرمی است. قهرمان دارد و تا جایی هم موفق می‌شود قهرمانش را دوست‌داشتنی از کار در بیاورد. اما جذابیت این

قهرمان تا به پایان ادامه پیدا نمی‌کند تا ظرفیت‌های بی‌شمار فیلم از دست برود. حسرت ما هنگام تماشای فیلم زمانی بیشتر می‌شود که اجرای کارگردان را از داستان می‌بینیم. اجرایی که ریتم خوبی دارد و اجازه نمی‌دهد هیچ یک از اجزای داستان برای تماشاگر نامفهوم باشد. این اجرا اما خرج فیلمنامه ضعیفی شده که نمی‌تواند هم پای اجرای خوب کارگردان پیش بیاید. ضعف در فیلمنامه باعث شده کارگردان نتواند به هدف نهایی خود که نمایش فساد سیستماتیک در فوتبال ایران است، برسد. در نهایت بازی را بکش فیلم متوسط اما آمیدوارکننده‌ای است که تماشاگر را مشتاق تماشای کارهای محمدابراهیم عزیزی نگه می‌دارد. اگر عزیزی برای فیلم بعدی خود فیلمنامه بهتری انتخاب کند یقیناً می‌تواند یکی از کارگردان‌های موفق سینمای ایران باشد.

مسلحانه همه گروه‌ها به عزل‌بنی صدر تحریف تاریخ است که متأسفانه در توضیحی که ابتدای فیلم نوشته می‌شود به این نکته دقت نشده بود. فیلمنامه با همان بیانیه ابتدایی ادامه می‌یابد و بیانیه‌خوانی و دیالوگ‌های شعاری ضعیفی است که در آن موج می‌زند تا جایی که مخاطب حتی با صحنه‌های جنگ خیابانی هم حس نمی‌گیرد و منتظر است هرچه سریع‌تر فیلم به پایان برسد.

به‌نظر می‌رسد تیم کارگردانی از یک مورخ متبحر یا افراد آشنا به اتفاقات حادثه‌آمل بی‌بهره بودند و پژوهش کافی صورت‌نگرفته بود؛ حتی استفاده از نماد داس و چکش که سمبل مرسوم کمونیست‌هاست در فیلم اشتباه بود؛ چراکه نماد گروهک سربداران ستاره سرخ بوده و با همین نماد خود را از سایر گروه‌ها جدا می‌کردند.

میزان هزینه‌ای که برای ساخت فیلم «بازی خونی» خرج شده مشخص نیست، اما به‌طور معمول آثار تاریخی نسبت به سایر آثارها هزینه بیشتری دارد؛ حال سؤال اینجاست فیلمی که هم ضعف در فیلم‌نامه دارد، هم ضعف در بازیگری و هم اشتباهات تاریخی، آیا ارزش صرف چنین بودجه‌ای آن هم از بیت‌المال را داشت؟

مواد متنوع و تکنیک‌های ساخت، این المان‌ها را به شکلی طراحی کردند که هم از لحاظ بصری خیره‌کننده باشند و هم دوام کافی برای استفاده در صحنه‌های فیلمبرداری را داشته باشند. همچنین، بخش دیگری از این تیم‌ها، مسئول ساخت اکسسوارهای کوچک‌تر بودند که باید با دقتی هنرمندانه جزئیات تاریخی و احساسی صحنه‌ها را تقویت می‌کردند. در فرایند طراحی و ساخت، دیدن کانسپت‌های اولیه لباس‌ها و در نظر گرفتن رنگ‌ها و بافت‌ها، به ما این امکان را می‌داد که دکورها و اکسسوارها به گونه‌ای طراحی شوند که هماهنگی بصری کاملی با شخصیت‌ها و فضای کلی فیلم داشته باشند. این هماهنگی، حس یکپارچگی و انسجامی را ایجاد کرد که به فیلم عمق و واقعیت بیشتری می‌بخشید. یکی از ابزارهای مهم در این پروژه، فتوگرافتری از اکسسوارهای ساخته شده بود. این تکنیک به ما کمک کرد تا تصاویر دقیق سه بعدی با کیفیت از اشیاء و دکورهای واقعی تهیه کنیم و در فضای دیجیتال از آنها استفاده کنیم. این فرایند، به ویژه در صحنه‌هایی که نیاز به ترکیب دکورهای واقعی و مجازی داشتیم، نقش مهمی ایفا کرد. اما یکی از چالش‌های برجسته پروژه، هماهنگی بین طراحی صحنه‌های حقیقی و مجازی به صورت هم‌زمان بود. در بسیاری از مواقع، صحنه‌ها باید به صورت زنده در حین فیلمبرداری ساخته و تغییر داده می‌شدند. برای مدیریت این فرایند پیچیده، از سن‌گردان و تکنیک‌های مشابه استفاده کردیم تا زمان تعویض دکورها به حداقل برسد. تیم‌های پشتیبانی دکور و مدیران صحنه نیز نقش مهمی در این هماهنگی داشتند و با برنامه‌ریزی دقیق، اطمینان حاصل کردیم که هیچ‌گونه تأخیری در روند فیلمبرداری به وجود نیاید. ولی به هر حال مشکلاتی داشتیم یکی از ارکان اصلی موفقیت پروژه «موسی»، هماهنگی دقیق بین تیم‌های مختلف بود. این هماهنگی به خصوص در تعامل با مدیر فیلمبرداری، نورپرداز، مدیر ویرچوال و مدیر ویافاکس اهمیت ویژه‌ای داشت. هر یک از این بخش‌ها نقشی اساسی در خلق جهان بصری فیلم ایفا کردند و برای دستیابی به یکپارچگی و انسجام، همکاری نزدیکی میان آنها لازم بود. مدیر فیلمبرداری از همان ابتدا نقشی کلیدی در تعیین زبان بصری فیلم داشت. نگاه او به قاب‌بندی‌ها، انتخاب لنزها و حرکت دوربین، به طور مستقیم بر طراحی صحنه‌ها و حتی نورپردازی تأثیر می‌گذاشت. جلسات مداوم ما برای هماهنگی در طراحی صحنه‌های حقیقی و مجازی به گونه‌ای پیش رفت که همواره در خدمت قاب‌بندی دقیق دوربین باشند. این همکاری، به خصوص در صحنه‌های لانگ‌شات و ترکیب تصاویر حقیقی و دیجیتال، چالشی جذاب و خلاقانه بود.



سه‌شنبه ۲۳ بهمن ۱۴۰۳



شماره ۴۳۵۱



FARHIKHTEGANDAILY.COM



FARHIKHTEGANDAILY

