



صاحب امتیاز: موسسه فرهنگی هنری وصف صبا
مدیر مسئول و سردبیر: محمدرضا شفیعی
دبیر تحریریه: امیر افشار فتوحی

www.rooznamehsaba.com
rooznamehsaba

تهران - خیابان آیت الله مدنی - کوچه خجسته منش - پلاک ۵
تلفن: ۶۰-۷۷۵۸۲۴۲۲ فکس: ۷۷۵۴۸۲۴۵
چاپ: موسسه فرهنگی مطبوعاتی ایران
توزیع: نشر گستر امروز

گفت‌وگو با محمد تقی پور طراح گرافیک ایده و دغدغه نباشد، هوش مصنوعی کمکی نمی‌کند



چهره بازیگر و معرفی آن باشد و اغلب؛ یعنی تا جایی که دستم باز بوده، این اتفاق برای آثارم افتاده است. مثلاً در پوستر «فسیل» که جایزه جشنواره فجر را هم گرفت، قبل از اینکه ما بهرام افشاری را به عنوان چهره ببینیم؛ کلیت این پوستر شما را جذب می‌کند. در «آمرلی» هم من با آن شناختی که از فضای گرافیک عراق داشتم، خیلی به این سمت و سو نرفتم و سعی کردم همان جنبه فرم را محوریت قرار دهم و خوب به نسبت پروژه دشواری بود، چرا که این پروژه محدودیت‌ها و دشواری‌های خاص خودش را داشت. البته که هنر طراح همین است که با چالش‌ها چطور مقابله کند.

طرح پوستر فیلم سینمایی «تمساح خونی» الگوی غربی داشت. با توجه به حال و هوای فیلم به آن رسیدید؟

در پوستر اول این فیلم، بیشتر نظر و خواست سفارش دهنده به این بوده که با توجه به موضوعیت فیلم و قابلیت بعضی سکانسها، اتمسفر پوستر کمی به این سمت و سو برود. بطور کل در رابطه با تعریف این چنینی، بنظرم در ابتدا اصولی کار کردن مهم‌تر است و خروجی باید به لحاظ فنی خروجی درستی باشد. و حتی الگوبرداری از گرافیک غرب در این مرحله، برای اینکه طراح به مسائل فنی و تخصصی اشراف بیشتری پیدا کند شاید اساساً بد نباشد... حالا اگر از این مسیر به درستی عبور کردیم، بعداً باید به فکر ایرانیزه کردن آن طرح بیفتیم. می‌شود گفت که در طراحی این فیلم سینمایی مواجهه من متفاوت بوده است و باز خوردهای خوبی را مخصوصاً در پوستر دوم گرفتم. در این پروژه سعی کردم کلیشه‌هایی که وجود دارد را بشکنم.

تا چه حد می‌توان برای اثری که مفهوم و موضوعیت خاصی ندارد، طوری عمل کرد که کار به تکرار نیفتد؟

مخاطب اغلب یک مواجهه‌ای با پوستر دارد، که در چنین مواردی باید روی همین نقطه و همین یک آن تمرکز کرد. شاید من بتوانم در چنین پروژه‌هایی سراغ محتوای اصلی آن محصول سینمایی بروم ولی آن کشتش لازم را ایجاد نمی‌کند. در نتیجه در کلیت فضای پروژه به دنبال چیزی می‌گردم که بتوان با آن به فضا سازی پوستر کمک کرد. نکته این است که مواجهه اولیه باید معقول باشد و بتواند مخاطب را جذب کند. اصباحیر

طراحی روی استاندارد پیش می‌رود؟

شاید نتوان با قاطعیت در مورد آن نظر داد، ولی قاعدتاً آن چیزی که در جشنواره‌ها اتفاق می‌افتد به نسبت فضای گیشه و مارکت، به فضای حرفه‌ای نزدیک‌تر است. اگر هیات داوران یا برگزار کنندگان، حرفه‌ای و هنرمند باشند، جشنواره‌ها نیز به آنچه که باب میل طراحان دغدغه‌مند است نزدیک‌تر می‌شوند. البته در همین فضای جشنواره هم همیشه آن اتفاقی که باب میل من طراح باشد نمی‌افتد، چرا که دائماً و طبیعتاً گروه‌های داور، سیاست‌ها و... تغییر می‌کند و روی روند و انتخاب آثار جشنواره نیز تاثیر می‌گذارد؛ مثلاً ممکن است که یک تیم داور بیاید و سلیقه و دغدغه‌شان، تخصصی‌تر و حرفه‌ای‌تر باشد و کمتر دچار سیاست‌زدگی شده باشد که شخصاً اگر در چنین جشنواره‌هایی برگزیده شوم، خوشحال‌تر خواهم بود چون فکر می‌کنم این‌گونه به اصل و ذات هنر نزدیک‌تر است.

با توجه به فراگیری هوش مصنوعی، دور نمای این رشته هنری را خودتان چگونه ارزیابی می‌کنید.

به نظر من با وجود هوش مصنوعی طراحی گرافیک همچنان قوت خودش را دارد، چون که تا فکر و ایده و دغدغه نباشد، هیچ ابزاری نمی‌تواند کمک کننده باشد. هوش مصنوعی، ابزار است که نهایتاً مرحله اجرای کار را دستخوش تغییراتی می‌کند. از چالش‌های قابل توجه شاید این است که سفارش دهنده عمدتاً خود نمی‌داند دقیقاً چه می‌خواهد و برای همین به یک تفاهمی نیاز است تا هم طراح، دغدغه خودش را مطرح بکند و هم خود سفارش دهنده به هدف و اتفاق مورد دلخواهش برسد. البته که راحت نیست و در نهایت چالش‌های خیلی زیادی دارد.

همکاری اخیر شما در سریال «آمرلی» با یک کشور عربی بوده است، چنین همکاری چقدر می‌تواند در شناسایی کار شما به کشورهای دیگر تاثیر داشته باشد؟

باید توجه داشت که فضای گرافیک عراق خیلی فضای ایده آلی نیست و یک فضای فرمالیستی دارد که شاید در آن ایده خیلی مطرح نباشد. در طراحی آن‌ها بیشتر به فرم پرداخته می‌شود ولی کارهای من عمدتاً یک ایده‌ای دارد که شاید آن ایده پررنگ‌تر از خود بحث

محمد تقی پور طراح پوستر فیلم‌هایی نظیر «فسیل»، «تمساح خونی»، «تنگه ابوقریب»، «۲۳ نفر» و سریال‌هایی مانند «آمرلی» و «قطب شمال» به مناسبت روز جهانی گرافیک در مجموعه رسانه‌ای صبا حاضر شد و پیرامون چالش‌ها و دغدغه‌هایی که در این رشته هنری دارد، گفت.

شما پوستر فیلم‌هایی را طراحی کردید که اغلب بسیار پرفروش بودند، در ایران چقدر طراحی پوستر روی میزان فروش تاثیر گذار است؟

پوستر اولین درگاه و در پیچه مواجهه مخاطب با فیلم است. پوستر از این بابت عاملی تاثیر گذار است ولی عمدتاً سلیقه سفارش دهنده و سلیقه طراح همیشه یک تضادی داشته و دارد و نزدیک کردن این سلیقه‌ها بیشتر به عهده طراح است و به توانایی‌ها و قدرت طراح بستگی دارد. هر چند شاید انتخاب کلمه سلیقه در اینجا خیلی درست نباشد چون غالباً پشت سلیقه و مطلوب یک طراح حرفه‌ای، نظرات و تمایلات تخصصی نهفته است تا صرفاً شخصی. طراح باید هم بتواند آن چیزی را که خودش فکر می‌کند، درست اعمال کند و از طرفی دیگر نظر سفارش دهنده و صاحبان فیلم‌ها را جلب کند! هر چند که امروزه تنها مترئالی که برای معرفی فیلم‌ها هست، پوستر نیست ولی خوب همچنان به نظر من نقش پررنگ خودش را دارد. یک طراح پوستر سعی می‌کند که در وهله اول یک موضوعیت کلی را به مخاطب برساند و به چکیده‌ای از فیلم بپردازد؛ یعنی حتی اگر در پوستر استفاده از تصویر بازیگران معیار بوده با اینکه الزاماً این کار خیلی هم باب میل طراح نیست، ولی اینکه این اتفاق تا چه اندازه بیفتد و به چه سمت و سویی برود و پرداخت به این موضوع تا چه مقدار باشد، برمی‌گردد به سوابق و تجربیات طراح، اینکه چقدر تجربه و تخصص دارد، از آن طرف چقدر قدرت اقتناع دارد و اساساً به اینکه یک طراح چقدر می‌تواند با دیگر عوامل تعامل کند و چقدر صبور است! می‌توانم به شما بگویم که طراح‌هایی نیز وجود دارند که حتی دغدغه این قضیه هم ندارند. شاید جنس دغدغه‌شان از این نوع باشد که دوباره با اتمام یک پروژه و انتشار آن، نام آنها احیا شود.

به نظر شما معیارهای جشنواره‌های ایران برای ارزیابی



این بازی را در سینما ببینید!
پرویز خان
نویسنده و کارگردان: علی ثقفی
تهیه‌کننده: عطا پناهی