



کامل و دقیق از واقعیت عینی یا طبیعت خام است، اما به هیچ وجه هم وارد حیطه فرا انسانی نشده. به نظر من این تعبیر، واژه‌ای عجیب است که درک درستی از ماهیت اثر منتقل نمی‌کند. سینما، برخلاف مستند در ذات خود به اندکی اغراق نیاز دارد. این اغراق نه به معنای دروغ یا تخیل افراطی، بلکه به معنای تأکید بیشتر بر واقعیتی است که شاید در زندگی روزمره نادیده گرفته می‌شود. بازی را بخش روایت یک انسان معمولی در یک جامعه معمولی است که برای آن چه باور دارد درست است، می‌ایستد. این رفتار در فرهنگ مایه‌سابقه نیست؛ اتفاقاً، چنین ایستادگی‌هایی در تاریخ و حافظه جمعی ما بسیار دیده شده. اینکه بعضی‌ها آن را فرا انسانی یا غیرواقعی می‌بینند، شاید ناشی از فاصله گرفتن از این گونه تجربه‌ها یا غلبه نگاه سرگرمی‌محور به سینما باشد. گاهی وقتی عادت کرده‌ایم فقط کمدی ببینیم، واقعیت هم ممکن است به نظرمان اغراق آمیز برسد. در نهایت، باور من این است که شخصیت اصلی فیلم نه قهرمان فرا انسانی است، نه اسطوره‌ای دست‌نیافتنی؛ بلکه انسانی عادی است که تصمیم می‌گیرد به وجدان و باور خود وفادار بماند. حتی اگر بهای سنگینی برای آن بپردازد. این نه تخیل است، نه اغراق؛ بلکه بخشی از واقعیتی است که شاید فراموشش کرده‌ایم.

رسانه‌ها می‌شنویم. همین موضوع باعث شده نوعی اشباع عاطفی رخ بدهد؛ به بیان دیگر، جامعه شاید دچار تراژدی‌زدگی شده است. این اشباع، می‌تواند باعث نوعی فرار از مواجهه با تراژدی‌های داستانی شود. چرا که دیگر برای بسیاری، تراژدی یک اتفاق هنری یا عاطفی نیست؛ بلکه بخشی از زیست روزمره‌شان شده است. از این منظر، تطهیر که در گذشته از راه مواجهه با تراژدی حاصل می‌شد، امروز شاید کارکرد سابق خود را از دست داده باشد. یا دست‌کم، مسیر پیچیده‌تری برای اثرگذاری پیدا کرده باشد. با این حال، اگر تراژدی بتواند نه صرفاً برای بازنمایی رنج، بلکه برای درک ساختار آن و تأمل بر وضعیت انسانی طراحی شود، همچنان می‌تواند مخاطب را درگیر کند. امیدوارم بازی را بخش در همین مسیر حرکت کرده باشد؛ نه فقط برای روایت یک رنج، بلکه برای ایجاد یک آگاهی، تلنگر یا شاید حتی گفت‌وگویی درونی.

برخی معتقدند فیلم از واقعیت فاصله گرفته و جنبه‌ای فرا انسانی پیدا کرده. این تصمیم آگاهانه بود؟

راستش من اصلاً با این نگاه موافق نیستم که فیلم جنبه فرا انسانی دارد. البته نمی‌گویم که فیلم یک آینه

بخش قابل توجهی از این کار کردها در آن حضور داشته باشد. موضوعی که در فیلم به آن پرداخته شده □ یعنی توانی در فوتبال □ برای بسیاری از مخاطبان ناآشنا بود. فکر می‌کنم فیلم توانست برای تعدادی از بینندگان آگاهی تازه‌ای نسبت به این مسئله ایجاد کند. این آگاهی گاهی باعث تفکر و تأمل فردی می‌شود و در برخی افراد ممکن است احساساتی مثل خشم، ناامیدی، یا حتی امید را برانگیزد. از بعضی‌ها شنیدم که فیلم را غمگین و تلخ توصیف کردند، اما از نظر من، این تلخی اگر به تغییر نگرش یا رفتار اجتماعی منجر شود، کارکرد مثبتی دارد. اگر چه، یکی از اهداف مهم فیلم، ایجاد گفت‌وگو و تبادل نظر در مورد موضوعی مسکوت بود که متأسفانه به دلیل حساسیت‌ها و منافع گروهی، فضای بحث و گفت‌وگو پیرامون آن شکل نگرفت. این سکوت، به خودی خود، تأیید می‌کند که موضوع فیلم چقدر حساس و پنهان مانده بوده است. اما درباره جهان شمول بودن مسئله؛ موضوعی که فیلم به آن می‌پردازد، فقط مختص جامعه ما نیست. در بسیاری از نقاط دیگر جهان، فساد و سوءاستفاده در ورزش، به ویژه فوتبال، سابقه دارد. تنها تفاوت ما با آن‌ها در نوع برخورد با این مسائل است. در بسیاری از کشورها، واکنش‌ها و برخوردهای جدی‌تری با چنین موضوعاتی صورت می‌گیرد، اما در جامعه ما اغلب برخورد قاطع و شفاف وجود ندارد. همین تفاوت، یکی از دلایلی بود که مرا مجاب کرد تا چنین موضوعی را به شکل جدی در قالب فیلمی اجتماعی بیان کنم. در نهایت، امیدوارم فیلم بازی را بخش توانسته باشد دست‌کم یک پرسش مهم را در ذهن مخاطب به وجود بیاورد و حتی اگر شده، جایی برای تأمل یا یک گره در دل سکوت‌های رایج ایجاد کرده باشد.

شخصیت اصلی فیلم در انتها به نوعی «کاتارسیس» یا تطهیر می‌رسد. فکر می‌کنید این پیام چه تأثیری می‌تواند بر مخاطب امروز داشته باشد، به قولی مترادف بحث تطهیر در زندگی امروزی چیست... و آیا کارکرد دارد؟

برای پاسخ به این پرسش، شاید لازم باشد کمی عقب‌تر برویم و ابتدا درباره ماهیت تراژدی در داستان فیلم صحبت کنیم. به طور کلی، تراژدی نوعی روایت است که حول محور زندگی یک شخصیت شکل می‌گیرد؛ شخصیتی که در طول داستان با رنج، فاجعه و در نهایت مرگ مواجه می‌شود. این مرگ، اغلب حاصل ناتوانی فرد در برابر یک وضعیت، نیرو یا ساختار بزرگ‌تر است. در کلاسیک‌ترین شکل خود، یعنی در تعریف ارسطویی از تراژدی، این نوع روایت موجب «کاتارسیس» یا پالایش روانی در مخاطب می‌شود. احساساتی چون ترس، شفقت و همدلی، در دل بیننده برانگیخته می‌شود و او به نوعی از طریق تجربه‌ی عاطفی، تطهیر درونی پیدا می‌کند. شخصیت اصلی فیلم بازی را بخش نیز چنین مسیری را طی می‌کند؛ او در مقابل ساختار ناعادلانه‌ای قرار دارد، درگیر می‌شود، و در پایان با مرگ مواجه می‌شود □ مرگی که با فیلمنامه‌ای دقیق و اجرا و بازی‌هایی باورپذیر، به نحوی طراحی شده که تأثیر عاطفی عمیقی روی مخاطب بگذارد.

اما مسئله دوم، پرسشی است که خودم هم این روزها با آن درگیرم «آیا مخاطب امروزی، هنوز پذیرای تراژدی هست؟!» به نظر می‌رسد که پاسخ، ساده نیست. جامعه امروز ما با انبوهی از اخبار و وقایع تلخ و تراژیک در زندگی روزمره مواجه است. از ناپدید شدن یک دختر جوان تا فجایع اجتماعی دیگر که هر روز در

دریافت کردم، به‌ویژه در مورد کیفیت بازی‌ها، بسیار امیدوارکننده بود. بسیاری اذعان داشتند که یکی از نقاط قوت فیلم، بازی‌های یک‌دست و باورپذیر آن است.

به عنوان یک فیلمسازان تازه کار و تازه نفس، چه توصیه‌هایی برای هنرمندانی دارید که هنوز موفق به ساخت اثر نشده‌اند؟

راستش را بخواهید، من خودم را هنوز در جایگاهی نمی‌بینم که بخواهم توصیه‌ای به دیگران بکنم. بیشتر از آنکه توصیه‌گر باشم، خودم توصیه‌پذیر هستم و همچنان در حال آموختن. به همین دلیل ترجیح می‌دهم به جای بیان تجربه شخصی، علاقه‌مندان به فیلم‌سازی را به سراغ منابعی بفرستم که برای خودم الهام‌بخش بوده‌اند. در این مسیر، دو نفر از فیلم‌سازانی که همیشه تأثیر عمیقی بر نگاه من به سینما گذاشته‌اند، ران هاوارد (Ron Howard) و مارتین اسکورسزی (Martin Scorsese) هستند. توصیه‌ها، گفت‌وگوها و مقالاتی که این دو منتشر کرده‌اند، واقعاً ارزشمند و راهگشاست، به ویژه برای کسانی که در ابتدای مسیر فیلم‌سازی قرار دارند. به عنوان نمونه، ران هاوارد در مجموعه‌ای از گفت‌وگوها و ویدئوهای آموزشی‌اش در مستر کلاس نکات بسیار کاربردی درباره‌ی هدایت پروژه، تعامل با عوامل و حتی کنار آمدن با فشارهای تولید ارائه می‌دهد. مارتین اسکورسزی هم در قالب مقاله‌ها، مصاحبه‌ها و مستندهایی که از او وجود دارد تجربه‌ها و بینش‌های بی‌نظیری را در اختیار نسل جدید فیلم‌سازان قرار می‌دهد. نگاه او به تاریخ سینما و اهمیت روایت‌گری، می‌تواند مسیر ذهنی هر کارگردان تازه کاری را وسعت بدهد. توصیه من این است که به جای دنبال کردن نسخه‌های آماده، از این منابع استفاده کنید تا جهان‌بینی سینمایی‌تان عمیق‌تر و منعطف‌تر شود. برای من، این منابع الهام‌بخش بوده‌اند و احتمالاً برای بسیاری دیگر هم چنین خواهند بود.

فیلم «بازی را بخش» روی موضوعی اجتماعی با رویکرد جامعه‌شناختی تمرکز دارد. در پروسه تحقیق و کار با این مضمون چقدر این مسئله برای شما جهان‌شمول بود؟

فیلم‌های اجتماعی، به ویژه از نگاه من، کارکردی فراتر از صرف روایت یک داستان دارند. این فیلم‌ها می‌توانند نقش‌های متعددی در جامعه ایفا کنند؛ از افزایش آگاهی عمومی گرفته تا برانگیختن احساسات انسانی و حتی ایجاد تغییر در نگرش و رفتار مخاطب. بعضی وقت‌ها هم صرفاً کاری می‌کنند که یک موضوع مسکوت، به سطح گفت‌وگوهای عمومی بیاید و در مورد آن حرف زده شود. در مورد فیلم «بازی را بخش»، تلاش من این بوده که تمام یا

