



این تصور در عوام وجود دارد که تیپ‌سازی کار خیلی سختی نیست. از نظر شما برای یک بازیگر تیپ‌سازی از شخصیت پردازی سخت‌تر است یا آسان‌تر؟

اصولاً در مورد شخصیت پردازی و تیپ‌سازی قیاس‌های درستی نمی‌شود. به هر حال کاراکترها گونه‌های مختلفی دارند، بعضی از کاراکترها به واسطه‌ی ژانر و در فضایی که نوشته شده‌اند به تیپ نزدیک‌تر هستند چون ویژگی‌های ملموس ظاهری را بیشتر دارند و بنابراین به تیپ نزدیک‌تر می‌شوند. بعضی از کاراکترها اینطور نیستند و کمی عمیق‌تر هستند؛ نه اینکه ویژگی ظاهری نداشته باشند اما عمیق‌تر بررسی می‌شوند. این مساله در فیلمنامه اتفاق می‌افتد، در واقع فیلمنامه به شما می‌گوید که این کاراکتر چقدر عمیق است و یا برای مثال چقدر درونگرا است و نمی‌توانید آن را تیپ بازی کنید. یعنی در لحظه‌ای که دیالوگ می‌گویید باید یک باور عمیقی داشته باشید و همی رفتار و بیان شما باید به این اندازه واقعی و رئالیستی باشد. درام در جای دیگری به شما می‌گوید که برای مثال من یک کمدی هستم و با فاصله‌گذاری سر و کار دارم در نتیجه اینجا نیاز است که تیپ‌سازی کنید. البته می‌شود که در اینجا هم تیپ‌سازی نکنید و کارها را رئالیستی انجام دهید اما باز هم از آن شخصیت پردازی شدید و با ریزه‌کاری‌های زیاد یک مقدار فاصله می‌گیرید. در واقع خود کمدی این ویژگی فاصله‌گذاری را دارد. برای مثال کاراکتر جوکر را که اوکین فینیکس بازی کرده در نظر بگیرید و یا همین فیلم «پدر» که آنتونی هاپکینز بازی می‌کند. در اینجا شرایط فیلمنامه، کارگردانی و خود اثر به شما می‌گوید که نمی‌توانید تیپ بسازید. چرا که می‌خواهید وارد جزئی‌ترین مسائل ذهن کاراکتر شوید و آنقدر عمیق است که نمی‌توانید با چهار حرکت ثابت که همیشه انجام می‌دهید و در ذهن مخاطب چیزی را تداعی می‌کند و موجب خنده یا گریه می‌شود سر و ته قضیه را هم بیاورید. در واقع نه اینکه سخت‌تر باشد اما کار بیشتری دارد، مساله سختی و آسانی نیست. ضمن اینکه همه‌ی بازیگران تیپ‌ساز نیستند یعنی به آن علاقایی ندارند و این به این معنی هم نیست که اگر بخواهند می‌توانند تیپ‌ساز خوبی باشند. این یک ویژگی کاملاً فردی در بازیگری است که بعضی‌ها تیپ‌سازی را هم بلد هستند. من هر دو را شخصیت می‌بینم؛ شخصیتی که در دنیای درام معنی پیدا می‌کند. اینطور نگاه نمی‌کنم که آنجا عمیق‌تر و سخت‌تر است اما

می‌شود و این هزینه‌ها کمر شکن شده و عملاً نمی‌توانند آن کار را انجام دهند. «Game of Thrones» و یا «Breaking Bad» را از این جهت مثال می‌زنم که برای مثال دو یا سه کاراکتر اصلی دارند و تعدادی کاراکتر دیگر هم در آن‌ها وجود دارد. ناگهان می‌بینیم که پنج قسمت برای کاراکتر به فرض مثال بیستم که برای ما خیلی مهم نبود قصه‌ای مطرح می‌شود و ما آن را پیگیری می‌کنیم. انگار که ما در پنج قسمت از سریال این آدم را در نقش اصلی می‌بینیم و این به دلیل بالا بودن جذابیت سریال است. این اتفاق به این دلیل است که همه‌ی کاراکترها برای مخاطبان ارزشمند شوند و شما بتوانید قلابتان را چندین بار ببندید و ماهی بگیرید. این رویکردی است که در آنجا دارند و از آن نتیجه گرفته‌اند و می‌بینیم کم‌کم در سریال‌های ما هم این اتفاق می‌افتد. یعنی ما یک دفعه سه قسمت را می‌بینیم که به یک کاراکتر فرعی می‌پردازد و انگار آن را به یک کاراکتر اصلی تبدیل می‌کند. قدرت این کاراکتر باید آنقدر بالا باشد که بر فرض وقتی روبه‌روی کاراکترهای اصلی قرار می‌گیرد التهاب و چالش ایجاد شود، از طرفی اگر این کاراکترها آنقدر پرداخت نشوند ابتر می‌مانند و قدرت کاراکترهای اصلی هم کم‌کم از دست می‌رود. در سریال «می‌خواهم زنده بمانم» تا آنجا که توانسته‌اند و توان داشته‌اند این کار را انجام داده‌اند منتها مخاطب هم گاهی اوقات از این مساله استقبال نمی‌کند. چرا که به هر حال یک سریال را با بازیگر محبوبش شروع می‌کند و احساس می‌کند که او باید در همه‌ی سکانس‌ها حضور داشته باشد، در صورتی که نمی‌داند خود آن بازیگر هم دوست ندارد در همه‌ی سکانس‌ها باشد. نه اینکه از این قضیه متفرن باشد اما می‌داند که اندازه بودن و سکانس‌های اندازه داشتن چقدر ارزشمند است. برای مثال مخاطب قطعاً فکر می‌کند که حامد بهداد یا سحر دولتشاهی چرا کم هستند. در صورتی که خودشان اینطور نیستند و به دنبال حضور به اندازه هستند تا بیش از یک اندازه‌ای دیده نشوند و اتفاقاً تقاضای مخاطب را بیشتر کنند

از دید عوام و حتی از دید سینماگران و کسانی که کارشان این است هم این مساله گفته می‌شود که به نظر من اجحافی است که در حق تیپ‌سازها صورت می‌گیرد. یعنی احساس می‌کنند چون طرف تیپ‌ساز است نمی‌تواند یک بازی عمیق را انجام دهد اما من اصلاً این مساله را قبول ندارم. خدارا شکر این دو کار را همزمان داشتیم و اگر مردم دو کار سینمایی من را هم ببینند می‌توانند قضاوت کنند که خیر، به این شکل نیست. در واقع به نظر من یک بازیگر باید همه‌ی این توانایی‌ها را داشته باشد و در جایی که لازم است تیپ‌سازی کند و در جایی که لازم نیست هم کار دیگری انجام دهد.

تعریفی که نقش مکمل در سینمای ایران برای خودش پیدا کرده این است که مکمل کاملاً وابسته به شخصیت اصلی است اما این تعریف در فیلمنامه «می‌خواهم زنده بمانم» دستخوش تغییر مثبت شد و مکمل به خودی خود یک نقش اصلی مهم است و نقش شما هم در این کار همین خصوصیت را داشت. این تحلیل را قبول دارید؟

نمی‌دانم این را چه کسی تحلیل کرده اما یک توضیحی لازم دارد. اگر سریال‌های خوب دنیا را ببینیم، من «Game of Thrones» را مثال می‌زنم البته ما نه از نظر سخت‌افزاری و نه از نظر سرمایه‌گذاری آنقدر قوی نیستیم و از طرف خودم می‌گویم که نه حتی بازیگرانی به آن تعداد در آن سطح داریم اما احساس می‌کنم که مساله‌ی ما بازیگری نیست. مساله این است که آن‌ها آزمون و خطاهای بسیاری کرده‌اند، زودتر از ما شروع کرده‌اند، هزینه‌های زیادی کرده‌اند و از دل همه‌ی این‌ها متوجه شده‌اند که چطور می‌توانند یک سریالی را در آن ابعاد بسازند. برای مثال ما «مختارنامه» را داریم که بازی‌های قابل قبولی دارد و اتفاقاً سریال قابل قبولی است اما نمی‌شود. مثلاً به لحاظ جلوه‌های ویژه آنطور نیست، زمان لازم برای تولید این سریال در ایران بیشتر



در مجموع ویژگی «می‌خواهم زنده بمانم» این است که تقریباً همه معتقدند بازی یک دست است، کسی فالش نیست و بیرون نمی‌زند و این نکته‌ی خیلی مهم است. این قضیه نشان می‌دهد که حواس کارگردان خیلی به این جنبه از مساله بوده است. کما اینکه در فیلمنامه هم شخصیت پردازی را به میزان لازم می‌بینیم

