

یادداشت

درباره طراحی صحنه در سینما و تلویزیون-بخش اول

نیمه خالی لیوان

امیر اثباتی



بله، به هر حال سالی دهها فیلم سینمایی و چندین مجموعه تلویزیونی و تله‌فیلم در ایران تولید می‌شود. فیلم‌های ایرانی در جشنواره‌های کوچک و بزرگ خارج از کشور به نمایش درمی‌آیند و کمابیش آبرویی کسب می‌کنند، سر و شکلی دارند و طراحی آنها مایه خجالت نیست و...بی‌شود این طور هم دید. می‌شود در مقایسه با کشورهای همسایه- البته با احتیاط- فخر هم فروخت. ولی واقعیت این است که بضاعت این حرفه در سینمای ایران با هیچ وجه با ۸۰ یا دست‌کم ۶۰ سال پیشینه رسمی‌اش متناسب نیست. با چند فیلم و مجموعه تلویزیونی انگشت‌شمار نمی‌توان دلخوش بود و سر را زیر برف کرد. واقعیت چیز دیگری است. واقعیت تلخ و تاسف‌بار، نیمه بیشتر خالی لیوان است. چاره‌ای ندارم جز اینکه سرفصل‌هایی را به اجمال درباره این نیمه خالی برشمارم. هر یک بررسی مفصلی می‌طلبد، اما آیا کسی اصلاً حوصله این بررسی‌ها و مصیبت‌خوانی‌های تکراری را دارد؟ بدون اولویت خاصی فهرست را مرور می‌کنم.

شهر ک سینمایی

چهر ک غزالی، شهرک سینمایی دیگری نداریم که آن هم متعلق به تلویزیون است و هزار جور گیر و گرفتاری و اشکال و نقص دارد. بخش خصوصی به سادگی حاضر نیست در این زمینه سرمایه‌گذاری کند. برای یک پروژه سینمایی هم با ترس و لرز سرمایه‌گذاری می‌کند. اطمینانی به آینده ندارد. امنیت اقتصادی ندارد. اگر فیلم توقیف شود یا درست و به موقع اکران نشود و هزار اگر دیگر، دستش به جایی بند نیست. اصلاً بخش خصوصی به معنی دفاتر بزرگ و پرمایه تولیدی که صاحب ملزومات کار خودش باشد، جایش در سینمای ایران- به دلایل مختلف- خالی است. می‌ماند دولتی و پول معطر نفت که لابد یکی از مصارفش تامین زیرساخت‌هاست. سینما هم از یک نظر صنعت است و باید دولت زمینه‌های فعالیتش را به صورت زیرساخت‌های مختلف فراهم کند. دولت اما علاقه‌ای به این مقوله ندارد. ضرورتش را تشخیص نمی‌دهد. شاید چون زود به نتیجه نمی‌رسد و در کارنامه‌اش نمی‌درخشد. ممکن است به نام مدیر دیگری تمام شود. اما همواره پروژه‌های در حال مطالعه و قبل از کلتگ زدن و بعد از کلتگ زدن دارد. سنگ‌های بزرگی برمی‌دارد به علامت زدن. نمونه‌اش شهرک سینمایی هنسگرد. نتیجه اما همین است که می‌بینیم. اگر هم بخواهد کاری کند به دلیل ماهیت دولتی و صرفاً

موزهفنا آیدمی در موقتیشین نیست. باید زمینه‌ها و

امکانات را فراهم کند و پس‌سپارد به بخش خصوصی یا متولی مناسبی مثل خانه سینما همراه با مشارکت و نظارت انجمن طراحان. از شهرک سینمایی تا اطلاع ثانوی باز هم خبری نیست.

پلاتو

پلاتو به معنی دقیق، فنی و مطابق استاندارد نداریم. مثل شهرک سینمای سرمایه‌گذاری می‌خواهد و توجیه اقتصادی. بازار تبلیغات تلویزیونی سودآور است و پلاتوهای دولتی خود را فراهم کرده است؛ آن هم به دست بخش خصوصی و با انگیزه مادی مشخص. اما برای سازوکار فیلمسازی و نیازهایش، مطابق آنچه به لحاظ کمی و کیفی و فنی باید باشد، خبری نیست. می‌ماند گذشتن از خیر طراحی دقیق صحنه و اکثفا کردن به لوکیشن‌های آماده و تکراری.

انبارها و آرشيوها

انبار لباس نداریم. انبار اکسسوار (اثاث صحنه) نداریم. آرشيو منظم و مرتب نداریم. هر آنچه در هر فیلم گردآوری می‌شود به دلیل گرفتاری‌های بعدی! یعنی لزوم در اختیار داشتن محلی برای نگهداری و مرمت و استفاده آتی، انسانی مورد نیاز ... و. خلاصه هزینه‌های اجتناب‌ناپذیری که با یک فیلم تولید دفاتر توجیه اقتصادی ندارد و ترجیحاً بیرون در گذاشته می‌شوند برای رفتگر محله یا سمسار دوره‌گرد. لابد جاهایی هست یا افرادی که سرشان به جمع‌آوری خرده‌ریزه‌هایی جمع است اما یقیناً این به معنای انبارها و آرشيوها استاندارد نیستند یعنی جایی که بتوان انواع مبلمان، خودرو، لوازم منزل و یخچال و رادیو و لباس و کیف و کفش و کلاه و... مربوط به سال‌های مختلف دور و نزدیک را در آنجا یافت و انتخاب کرد. این گرفتاری البته منحصر به سینمای ایران نیست و می‌شود آن را به گستره وسیعی در سطح ملی تعمیم داد. کسی جایی انبوس‌های قدیمی سراغ دارد؟ انبوس‌های قدیمی شرکت واحد جایی نگهداری می‌شوند؟ نیروی انتظامی یا ارتش کشور نمونه‌ای از لباس‌های ۸۰ سال اخیر خود را آرشيو کرده است؟

موزه‌ای از مثلاً لوازم خانگی یا اسباب‌بازی‌های صد سال گذشته وجود دارد؟ مشکل، ملی است و فرهنگی و بسیار ریشه‌دار. سینما هم جزئی از این بی‌توجهی و غفلت تاریخی است و یکی از قربانیان آن.

گفت‌وگو با ایرج رامین‌فر و مجید میرفخرایی درباره طراحی صحنه و لباس در تلویزیون و سینما- بخش اول

–**معضلات طراحی صحنه در سینما و تلویزیون امروز ایران را از وجوه گوناگون و در حوزه‌های مختلفی از جمله آثار تاریخی می‌شود مورد بررسی قرار داد. اما اجازه بدهید این بحث را از ریشه‌ای‌ترین و بارزترین مشکلی که از دیدگاه شما در این زمینه وجود دارد آغاز کنیم.**

رامین‌فر: بزرگ‌ترین مشکل طراحی به بحث کلی‌تری به نام سینما و برداشت ما از سینما و فیلمسازی ارتباط پیدا می‌کند. وقتی درباره فیلم صحبت می‌کنیم یعنی از کلیتی حرف می‌زنیم که یکی از اجزای مهم آن طراحی صحنه است. طراحی صحنه تعیین‌کننده شخصیت اصلی یک فیلم است چراکه با تصویر و مسائل بصری سر و کار دارد. در مرحله تجسم است که عامل طراحی صحنه اهمیت پیدا می‌کند و در خلق فضای کلی داستان نقش ایفا می‌کند.پس طراحی صحنه ارتباط مستقیمی بافیلمنامه دارد و برخی از فیلمنامه‌ها اصلاً چنین فضای ایدئالی را نمی‌خواهند.

–**یعنی به نقش طراحی صحنه در پیشسبرد روایت و تجسم آن اهمیت داده نمی‌شود؟**

رامین‌فر: یعنی هیچ توصیفی ندارند. شما بر اساس تصورات نویسنده فیلمنامه‌است که به جهان داستان نزدیک می‌شوید. اگر فیلمنامه لکت داشت باشد به کل کار لطمه می‌زند. در این صورت من به عنوان طراح برداشت‌های ذهنی خودم را به فیلم اضافه می‌کنم که این اتفاق در برخی موارد جواب مثبت می‌دهد و بر برخی موارد نه.

–**فیلمنامه‌تا چه حد باید اطلاعات و جزئیات مربوط به طراحی صحنه را دارا باشد و به معماری و بستر داستان بپردازد؟**

رامین‌فر: ببینید کارگردان، فیلمنامه‌نویس و طراح صحنه با هم مثلث اصلی خلق فیلم را تشکیل می‌دهند که با تبادل نظر و مشورت آنها در مرحله پیش‌تولید شکل و فضای کار برآی هر سه مشخص می‌شود. وقتی این اتفاق به درستی انجام بگیرد یعنی هر کس برداشت‌های خودش را درباره کار بگوید، همه چیز روی روال طبیعی خودش حرکت می‌کند. اما ممکن است کارگردان اصلاً اظهارنظری درباره فضا نداشته باشد و همه چیز را بر گردن طراح بیندازد که این در سینمای حرفه‌ای روش غلطی است و موجب عدم توازن در کار می‌شود. البته نظر اصلی مربوط به طراح صحنه است که داستان باید در چه معماری ای انجام شود. اما نزدیک شدن این نظریات به هم است که شکل نهایی کار را به وجود می‌آورد. در سینمای دنیا همه عوامل نسبت به کار بقیه دانش و سواد دارند. نه اینکه مثلاً تخصص اصلی فیلمنامه‌نویس معماری باشد اما تا حدودی معماری هم می‌داند و در این باره کتاب خوانده است یا کارگردان‌های بسیاری مانند فلینی نقاشی می‌دادند. مشکل ما در سینما این است که این تعادل بین آدم‌ها وجود ندارد. یعنی من فیلمنامه‌نویس کارم را هیچ وقت نمی‌بینم. حتی گاه خود کارگردان را هم نمی‌بینم.

میرفخرایی: بخشی که آقای رامین‌فر به آن اشاره کرد بحث بسیار مهمی است. من می‌خواستم باب دیگری را هم باز کنم و آن این است که ما امروز در طراحی صحنه، آثار تاریخی افکارمان در حد دوران سیسبیل پ دومیل است و تازه داریم سعی می‌کنیم به سالسمون و دلیله برسیم. در دوران گذشته هالیوود طبیعتاً کارگردان‌سالاری رواج داشته اما بعدها که بحث تخصص پیش آمد هر کس مسؤول قسمت خودش شد اما هنوز هم کارگردان در راس امور است. مشکل ما این است که هنوز در سینمای ما به افکار سرگروه‌های مختلف اهمیت داده نمی‌شود و ما چه در بحث تکنولوژی و چه در بحث ارتباط میان عوامل سال‌ها

سینمای دنیای عقب هستیم. –**با این حساب مشکل امروز بحث عقب افتادن از تکنولوژی روز دنیا در حوزه سینما نیست بلکه رویکرد و نگاه ما در استفاده از این تکنولوژی هم نقش مهمی در مشکلات ما ایفا می‌کند.**

میرفخرایی: بله، من در مورد تکنولوژی افکار انسان در کنار تکنیک و ماشین صحبت می‌کنم. یعنی ما چه از نظر رشد فکری و چه از نظر سیستم هنوز به جایی نرسیده‌ایم که خودمان را در سینمای ۲۰۱۰ قرار بدهیم. –**ممکن است درباره دلایل نزدیکی نگاه امروز ما به دوران سیسبیل پ دومیل که به آن اشاره کردید مصداق‌هایی را عنوان کنید؟ این عقب ماندن به کدام وجه از هنر طراحی صحنه برمی‌گردد؟**

میرفخرایی: از نظر شناخت متریال، انتخاب آن و روش کار، ما بسیار عقب هستیم. متریالی که ما استفاده می‌کنیم امروز در دنیا جور دیگری استفاده می‌شود. الان کامپیوتر همه فضا را گرفته است. دو سال پیش که من به چین‌چیتا رفتم، دیدم دیگر در آنجا از دکورهای عظیم خبری نیست و همه چیز در پلاتوها و استودیوها اتفاق می‌افتد. در سفر اخیرم به سونی پیکچرز و یونیورسال هم چنین مواردی را شاهد بودم.

–**پس چگونه است که مثلاً در یکی از آثار اخیر شما یعنی سریال «یوسف پیامبر(ع)»ما شاهد همان شیوه دکورسازی عظیم هستیم؟**

میرفخرایی: خب این اتفاق است که دارد می‌افتد اما نه اتفاقی که به دست من یا آقای رامین‌فر که کارهای ارزنده‌ای مثل سریال «امام حسن(ع)» و «امام رضا(ع)» را کار کردند انجام داند. باشد.

تک‌ویژ بیون

در غیاب استوری بورد

آرزو شهبازی



در یک نگاه کلی آنچه بیش از هر چیز شکل و شمایل آثار تاریخی را از دیگر آثار متمایز می‌کند، بستر روایت، زمینه‌های جغرافیایی داستان و نوع پوشش آدم‌های آن به مثابه عنصری برای شناخت فرهنگ آن دوره است. اینها همه اگرچه مقوله طراحی صحنه و لباس را به یکی از مهم‌ترین عوامل تولید آثار تاریخی و حتی غیر تاریخی بدل می‌کند، اما در عمل همواره شاهد آن هستیم که این حرفه نیز چون دیگر شاخه‌های فنی سینما، زیر سایه بازبگری و کارگردانی قرار می‌گیرد. از سسوی دیگر هنوز از تباطؤ منطقی و درستی میان متن و طراحی هنری داستان و از سوی دیگر فیلمنامه‌نویس و طراح صحنه و لباس برقرار نیست. به گونه‌ای که نه طراح قادر است به درک درستی از فیلمنامه‌های مخدوشی برسد که اغلب در آنها به جزئیات و موارد مهم طراحی صحنه پرداخته نشده است و نه فیلمنامه‌نویس و کارگردان انتظارات مشخص و حرفه‌ای در مورد پستر نمایش خود دارند. با این حساب، طراحی صحنه و لباس به عنوان یکی از پرخرج‌ترین و دشوارترین عوامل تولید سریال‌های تاریخی به یکی از مساله‌دارترین آنها نیز بدل می‌شود و گاه به جای نقش اصلی خود یعنی ایجاد باورپذیری در مخاطب، عکس این مساله عمل می‌کند و ضربه‌های اساسی بر پیکر اثر وارد می‌سازد. در این زمینه و به خاطر اهمیت موضوع این بحث با ایرج رامین‌فر و مجید میرفخرایی که از شناخته‌شده‌ترین استادان این حرفه در سینما و تلوزیون به شمار می‌روند گفت‌وگویی انجام داده‌ایم که بخش اول آن را می‌خوانید. بدون شک کارنامه پرپار ایرج رامین‌فر با برخی آثار تاریخی مانند سریال «کوچک جنگلی»، «کیف انگلیسی»، «ولایت عشق» و «تردبام آسمان» و همچنین فعالیت هنری مجید میرفخرایی با آثار شاخصی چون سریال «امام علی»، «یوسف پیامبر(ع)» و «در چشم باد» در کنار آثار سینمایی متعددشان تا حدی برای مخاطب آشنا است که نیازی به معرفی ندارد.

گذشته و معماری با داستان یکی می‌شود و نسل جدید از طریق سینما است که با گذشته ارتباط برقرار می‌کند یعنی یک وجه سینما در کنار جنبه‌های هنری و تکنیکی که همین است که تاریخ را از دید خودش نگاه می‌کند. اما من در مورد فیلم‌های تاریخی یک اعتقاد دیگر هم دارم. اینکه ما سراغ آثاری برویم که در آنها جعل تاریخ نکنیم، مثلاً در مورد سریال «یوسف پیامبر(ع)» خب زحمت زیادی کشیده شده است، اما چرا مصری‌ها در آن فرهنگ کوبری اینقدر پوشیده‌اند؟ من به طراح حق می‌دهم چون حدود کار او مشخص است و نمی‌تواند کار دیگری بکشد. اما به نظر من بهترین کار این است که این پروژه‌ها را کنار بگذاریم.

– **با این رویکرد بخش عظیمی از تاریخ را از دست خواهیم داد.**

رامین‌فر: این نظر من است که تاریخ باید درست به تصویر دربیاید.

– **در مورد استفاده از ویزوال افکت و دور شدن سینمایی جهان از ساخت دکورهای عظیم که آقای میرفخرایی به آن اشاره کردند چه نظری دارید؟ چون فکر می‌کنم در سریال «تردبام آسمان» محمد رضا لطیفی بخشی از طراحی کار با استفاده از ویزوال افکت انجام شد.**

رامین‌فر: بله در سریال «تردبام آسمان» این اتفاق افتاد و بسیار غلط بود. مسلماً تکنولوژی چیز بسیار خوبی است و استفاده از آن باعث می‌شود که مخارج کار پایین بیاید و ما به کیفیت نهایی برسیم، چیزی که دکور بودعی به آن نمی‌رسد. اما این تکنیک باید در اختیار کار باشد نه اینکه تبدیل به یک معضل بشود. ویزوال افکتی که امروز در سینمای ایران استفاده می‌شود غلط است چون این بخش باید از صافی طرح بگذرد. چون طراح است که تمام این فضاها را روی کاغذ ترسیم می‌کند و اپراتور کمک می‌کند که این تصاویر به تصاویر سه‌بعدی تبدیل شود. اما بیشتر این تصاویر از نظر بافت، نور و واقعی و تصنعی بودن مشکل دارد. چون روی آن کار نشده است. این کاری نیست که اپراتور بخواهد به صورت مستقل انجام بدهد. در تمام مدت همین‌طور است. مثلاً در فیلم گلدایاتور که طراحی آن بر عهده آرتور مکس بوده، تمام مسائل ویزوال افکت زیر نظر خود او انجام شده است. مشکل اصلی ما این است که با هم مشورت نمی‌کنیم آن هم در حرفه‌ای که نیاز به مشورت همه گروه با هم دارد.

فیلمنامه را به هم بریزم نمی‌توانم شخصیت‌ها را از صافی ذهنم عبور بدهم و بگویم شخصیت باید این باشد. اینها صحبت‌هایی است که باید در جلسات پیش‌تولید انجام گیرد که هیچ وقت برگزار نمی‌شود، چون هیچ وقت به نتیجه نمی‌رسد. چرا برای فیلمنامه‌نویس باید معماری داستان را بداند. مثلاً در معماری قاجار ما یک شکل ثابت از ورودی، هشتی، راهرو، حیاط و... را داریم که بر اساس یک تفکر شکل گرفته است. اما فیلمنامه‌نویس در آثار ما به صورت کاملاً تئورستی از این معماری استفاده می‌شود و عملکرد واقعی آن مورد توجه قرار نمی‌گیرد. معماری ایران بر اساس یک نوع تفکر وایدئولوژی خاص صورت گرفته است که معمولاً اینها هیچ کاربردی در روند داستان ندارند. خب من طراح‌م نمی‌توانم

نکته:

میرفخرایی: به خاطر همین نداشتن استوری‌بورد است که وقتی کاری قرار است با دو میلیارد تومان تمام بشود بودجه‌اش به ۲۰ میلیارد برسد و زمان تولید آن هم چند برابر می‌شود. **رامین‌فر:** معمولاً ۵۰ تا ۶۰ درصد آنچه ساخته شده و برای آن وقت و هزینه در نظر گرفته شده هم به تصویر قرار نمی‌گیرد. این یعنی تبلی.

رامین‌فر و مجید میرفخرایی در پشت‌صحنه سریال «یوسف پیامبر»

یادداشت

طراحی صحنه و لباس در تلویزیون

طای مطلا

شاپور عظیمی



بی‌اغراق حیات و ممات برنامه‌های تلویزیونی بستگی مستقیم به طراحی صحنه و لباس دارد. برخی‌ها معتقدند جلوه‌های ایسن فن- هنر را تنها می‌توان در سریال‌ها و فیلم‌های داستانی دید، برنامه‌های علمی، برنامه‌های گفت‌وگومحور، خبری، کودک و نوجوان، خانواده و دهها برنامه دیگر تلویزیونی، بدون طراحی صحنه و لباس و رعایت اصول آن محلی از اعراب ندارند. گسترده‌گی مخاطبان تلویزیون اقتدر هست که وقتی یکی از خانم‌های مجری در برنامه‌های تلویزیونی چادر قهوه‌ای به سر می‌کند، تقریباً تمام رسانه‌های داخلی و حتی برخی رسانه‌های خارجی نیز به آن می‌پردازند. در این میان گاهی کاستی‌ها و کج‌سلیقه‌ی‌هایی نسبت به این امر مهم در تلویزیون صورت می‌گیرد و طراحی صحنه و لباس آنچنان نقض غرض است که کلیت یک اثر را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. حتی در برخی از این سریال‌های آپارتمانی تلویزیون، به مواردی از این دست برخورداید که طراحی صحنه خانه یک کارمند از قشر متوسط اجتماع آنچنان است که با هیچ منطقی جور در نمی‌آید. مبل‌های ارقیمت، وسایل آشپزخانه فوق مدرن، ماشین آخرین سیستم و لباس‌هایی که پیداست هر کدام باید بسیار گران باشند. نکته جالب اینجاست که در برخی موارد شخصیت یا شخصیت‌هایی که در چنین خانه‌هایی زندگی می‌کنند، ممکن است از نداری هم گله کنند. در واقع مثل این است که در تلویزیون ما قانون نانوشته‌ای وجود دارد که می‌گوید نشان دادن نداری و فقر ممنوع، چون معادل سیانمایی است و باید همه چیز روشن، عالی، چشم‌نواز و سرشار از رفاه و خوشبختی باشد. به این ترتیب امر طراحی صحنه و لباس تحت تأثیر انگاهی سیاسی به آدم‌ها قرار گرفته و به شدت از واقع‌گرایی دور می‌شود. در تعریف کارکرد تلویزیون به این نکته اشاره شده که تلویزیون اساساً رسانه‌ای است که نمایان‌زدیک در آن کارکرد بیشتری دارد کوچک بودن پرده نهایی حتی اگر تلویزیون‌هایی با ابعاد تصویری غول‌آسا هم ساخته شوند) باعث می‌شود این رسانه شکلی «خانگی» به خود بگیرد. برای نمونه نگاه کنیم به سریال‌هایی که این سال‌ها در جهان تولید شده و به این سوی آنها هم رسیده‌اند. در این سریال‌ها آنچه برای سازندگان جذابیت دارد داستان است و پس، بر اساس همین رویکرد، در چنین سریال‌هایی عامل جذابیت، طراحی صحنه‌های پرهزینه‌ست(سفر‌اش دهندگان ساخت این سریال‌ها تلویزیون‌های خصوصی‌اند و نه تلویزیونی دولتی که دغدغه هزینه و بازگشت آن را ندارد) و به جای آن، بیشتر به داستان‌های تخیلی تعلق یافت دارند. در این سریال‌ها تفوق نماهای نزدیک نسبت به نماهای دور کاملاً به چشم می‌آید. داستان همواره در نماهای متوسط و نزدیک رخ می‌دهد و طراحی صحنه‌ها بیش از آنکه وظیفه چشم‌نوازی و خیره‌کنندگی داشته باشند، به عنوان بستر برای روایت داستان مورد استفاده واقع می‌شوند. اما نه فقط برسد در تلویزیون ما ساختار معکوسی حاکم است و وظیفه قصه‌گویی بیش از آنکه به داستان واگذار شده، به طراحان صحنه و لباس تفویض می‌شود در مورد سریال‌های تاریخی و پرخرج که قرار است مخاطب بینش جذب کنند، واژه‌هایی مانند طراحی صحنه و لباس «چشم‌نوار»، «باشکوه»، «گسترده» و «بسیار عظیم» برای تلویزیون خشنودکننده‌تر است تا استفاده از توصیف‌هایی مانند «سریالی با داستان پر کشش و جذاب». تلویزیون ما به شدت به ساخت سریال‌های تاریخی علاقه دارد و بر این اساس رویکرد مثبت به ساخت چنین سریال‌هایی دارد. البته سریال موفق امام علی (ع)، به دلیل توانایی نویسنده و کارگردانش نمونه‌ای استثنایی در تلویزیون ماست چراکه جذابیت ساختاری و خصوصاً دیا‌لوگ‌هایش به غنای روایی آن می‌افزود و طراحی صحنه و لباس عناصر دیگر همچون بازیگری در خدمت داستاتگویی آن قرار داشتند. به همین ترتیب در سریال ماندگاری مانند هزارستان به دلیل احاطه و تسلط مرحوم حاتم‌ی طراحی صحنه و لباس، جزئی جدایی‌ناپذیر از بافت داستانی آن بود. روی سخن در اینجا با سریال‌های تاریخی است که اصل آثارهای آن اشتباه است و می‌ترسیم که به دیگری بربخورد. سینما در دنیا الان یک صنعت پیشرفته است. صنعت سینمای امریکا امروز بیشتر از صنعت ماشین‌سازی‌اش درآمد تولید می‌کند. مثلاً فروش فیلم «آواتار» حتی از جنرال موتورز هم بیشتر است. اما اگر ما در سینمای خودمان می‌خواستیم هواییم‌ا بسازیم رزوی دهاتی آن سقوط می‌کرد، چون برآورده‌ای آن اشتباه است و تا موقعی که اینقدر شتابزده به سینما نگاه می‌شود ما این درد مشترک را داریم، مثلاً یکی از مشکلات ما در سینما و تلوزیون مدیر تولید است. بدون روده‌ریاستی اکثر آدم‌هایی که ما داریم مدیر تولید نیستند. باید به این نکته توجه داشت که ما داریم یک پروداکشن صنعتی انجام می‌دهیم و مثل یک کارخانه کار می‌کرد، یعنی مدیر تولید نمی‌تواند هیچ‌چیز را برای کارخانه مدیری گذاشت که فقط آدم خوبی است.

رامین‌فر: من معتقدم سینما هم صنعت است و هم هنر و استوری‌بورد هم از نظر اقتصادی کاربرد دارد و هم از نظر هنری. وقتی این اتفاق در سینمای ما نمی‌افتد، ما به شهرکسازِ روی می‌آوریم. اتفاقی که در بیشتر سریال‌های ما می‌افتد و معمولاً ۵۰ تا ۶۰ درصد آنچه ساخته شده و برای آن وقت و هزینه در نظر گرفته شده هم در تصویر قرار نمی‌گیرد. این یعنی تبدیلی یعنی اینکه ما دکوپاژ تصویری نداریم و نمی‌دانیم می‌خواهیم چه کار کنیم. این سینمای فی‌البداهه است و کیلومترها با سینمای حرفه‌ای فاصله دارد. ما حتی برای سینمای معاصرمان هم باید به فکر ساخت استودیوهایی باشیم که توانیم توی آن خانه، هتل، لابی و... بسازیم. این رسیدن به یک سینمای هنری و قانونمند کردن آن است. وقتی سینما را این گونه ببینیم، کسانی که از نظر کیفی جایگاهی در سینما ندارند الک می‌شوند. مثلاً وقتی فیلمنامه‌ای را به یک طراح دادیم تا یک فکری برای معماری خانه‌های آن بکند و نتوانست، کنار می‌رود و طراح دیگری جای آن می‌آید که صاحب ذوق و سلیقه‌ی من می‌شانسم. اشکال نداشتن همان تجربه باشد.