



بولتن تخصصی

شماره ۳ / بهمن ۱۴۰۱

اتاق نارنجی

O R A N G E

R O O M

اسکار طراحی تولید دردست زنان

نگاهی به ۴ فیلم و طراحان
آن‌ها که شانس کسب اسکار
طراحی تولید را دارند

همه چیز... برخلاف

نامش هیچ چیز نیست!



چندی پیش وایتی فیلم‌هایی که شانس بردن جایزه اسکار طراحی تولید سال ۲۰۲۳ دارند را معرفی کرد. ۵ فیلمی که در صدر این فهرست قرار دارند عبارتند از: *آواتار: مسیر آب*، *الویس*، *بایبلون*، *فیلمن‌ها* و *همه چیز، همه جا*، به یکباره. این که کدام فیلم موفق به کسب مجسمه طلایی مرد شمشیر به دست می‌شود را در روز ۲۳ اسفند خواهیم فهمید. با این حال، نگاهی به این ۵ فیلم، می‌تواند حدس و گمان‌هایی را به دنبال داشته باشد. در این بولتن، نگاهی به طراحی تولید این فیلم‌ها خواهیم انداخت. از آن‌جا که نگارنده بر این باور است که طراحی تولید فیلم *الویس* با اختلاف از ۴ فیلم دیگر برتر است، تمرکز نوشتار را بر این فیلم و طراح آن معطوف ساخته است.



استادیار دانشگاه تهران

پیام فروتن

الویس



فیلم، یک بیوگرافی جذاب از زندگی الویس پریسلی را ارائه می‌کند. صرف‌نظر از فیلمنامه جذاب، کارگردانی درست و به‌قاعده، تدوین منطقی و خوش‌ریتم و البته بازی درخشان آستین باتلر (Austin Butler) و تام هنکس (Tom Hanks)، صحنه‌پردازی اثر در اوج خود قرار دارد. داستان فیلم چند دهه متمادی (از کودکی تا مرگ الویس) را در بر می‌گیرد و بدین ترتیب، جلوه‌های متفاوتی از شهر، طراحی داخلی، وسایل صحنه و... را به نمایش می‌گذارد. با این حال، هنر بزرگ کاترین مارتین (Catherine Martin) - طراح تولید اثر - را باید در تلفیق ملایم و روان این دوره‌ها دانست. این هماهنگی تا جایی پیش می‌رود که تماشاگر بدون آن‌که متوجه تغییرات محسوس شود، از دوره‌ای به دوره‌ای دیگر می‌لغزد و با جنبه‌های بصری زیبای فیلم همراه می‌شود. از سوی دیگر مارتین به درستی از پالت رنگی هر دوره تاریخی استفاده کرده تا فیلم را قابل‌قبول‌تر سازد. نگاه کنیم به پالت رنگی سال‌های پیش از جنگ و پس از آن که آمریکا با نوعی رفاه اجتماعی روبرو می‌شود. این تغییرات، رنگ کلی اثر را از سرمای ابتدایی فیلم به تدریج به سمت گرمایی دلپذیر می‌کشاند. دقت تاریخی صحنه‌پردازی اثر شگفت‌انگیز است. این رویکرد را شاید بتوان محصول ویژگی مطالعات و پژوهشگری مارتین در فیلم گتسبی بزرگ دانست. دیگر فیلم جذابی از کاترین مارتین که جایزه اسکار را برای او

به ارمغان آورد. در ادامه و برای شناخت بهتر جوهر کاری و حرفه‌ای مارتین باید به زندگی او نگاهی انداخت.



کاترین مارتین استرالیایی، در ۲۶ ژانویه ۱۹۶۵، به دنیا آمد. او تاکنون موفق به کسب ۲ جایزه اسکار شده است. نخستین آن‌ها را در سال ۲۰۰۲ برای فیلم مولن‌روژو دیگری را در سال ۲۰۱۴، برای فیلم گتسبی بزرگ از آن خود کرد. او با ۴ نامزدی اسکار (رومئو و ژولیت (۱۹۹۶) و الویس (۲۰۲۲))، رکورددار نامزدی و کسب جایزه اسکار در استرالیا محسوب می‌شود. مارتین، در لیندفیلد نیوساوت ولز، از مادری فرانسوی و پدری استرالیایی

متولد شد. والدین او به‌واسطه تحصیل در دانشگاه سوربن با یکدیگر آشنا شده بودند. مارتین، در کودکی شیفته مراسم رژه با لباس‌های قدیمی بود که گاه همراه مادر بزرگ استرالیایی و دوستان کلیسایی او در این دست مراسم شرکت می‌کرد. او در همان کودکی از والدینش می‌خواست تا او را به موزه ویکتوریا و آلبرت ببرند تا بتواند به کاوش در بخش لباس‌های آن‌جا بپردازد. مادر کاترین در ۶ سالگی به او کار با چرخ خیاطی را آموزش داد و کاترین توانست در ۱۵ سالگی الگوهای منحصر به فردی را طراحی کرده و برای خود لباس بدوزد. کاترین در مصاحبه‌ای که با توری برچ انجام داده، از جادوگر شهر اوز و بر باد رفته به‌عنوان منابع الهام دوران کودکی و همین‌طور عشق به فیلم و طراحی یاد کرده است.

کاترین در یک دبیرستان دخترانه واقع در شمال سیدنی تحصیل کرد. او در دوران دانشجویی، به‌عنوان کارمند پیشخوان، در تئاتر رزویل مشغول کار شد. او به تحصیل در رشته هنرهای تجسمی در کالج هنر سیدنی، برش الگو در کالج فنی شرق سیدنی و طراحی در مؤسسه ملی هنرهای دراماتیک ادامه داد. در این دوران، مارتین دکورها و



صحنه‌ای از فیلم الویس

لباس‌هایی را برای صحنه تک‌پرده‌ای لورمن (Luhrmann)، استریکتلی بال‌روم (Strictly Ballroom) طراحی کرد. او پس از اتمام تحصیلاتش، به‌عنوان طراح به گروه لورمن که قصد داشت نمایش دریاچه‌گمشده (Lake Lost) (۱۹۸۸) را به روی صحنه ببرد پیوست. کاترین در سال ۱۹۸۹، صحنه‌های اقتباس استرالیایی از دفتر خاطرات یک دیوانه (Diary of a Madman) نیکولای گوگول، با بازی جفری راش را طراحی کرد. او همچنین در سال ۱۹۹۰ روی بوهمی (La bohème) اثر لورمن و رویای شب نیمه تابستان شکسپیر کار کرد.

کارتین، در سال ۱۹۹۲، طرح‌های خود برای نسخه نمایشی استریکتلی بال‌روم را بازسازی کرد و از آن‌ها در ساخت همین فیلم بهره برد. بدین ترتیب، موفق شد برای طراحی صحنه فیلم، ۲ جایزه موسسه فیلم استرالیا (بهترین طراحی تولید و بهترین طراحی صحنه و لباس) را از آن خود سازد. او برای فیلم رومئو و ژولیت (۱۹۹۶) لورمن نیز نامزد جایزه اسکار طراحی تولید شد. در نهایت، چندین سال کار مشترک با بار لورمن، منجر به ازدواج آن‌ها در ۲۶ فوریه ۱۹۹۷ شد.

سومین همکاری فیلم بلند این زوج تولید فیلم به یاد ماندنی مولن‌روژ (۲۰۰۱) بود. کاترین برای طراحی صحنه و لباس این فیلم با آنگوس استراتی (Angus Strathie) همکاری کرد. نتیجه، کسب ۲ جایزه اسکار برای آن‌ها بود؛ بهترین کارگردانی هنری و بهترین طراحی لباس.

در سال ۲۰۰۲، کاترین مبادرت به طراحی صحنه اقتباسی خود از فیلم بوهمی لورمن کرد و برای اجرای آن در برادوی صحنه‌پردازی کرد. این طراحی صحنه توانست جایزه تونی برادوی سال ۲۰۰۳ برای بهترین طراحی صحنه موزیکال و نامزدی بهترین طراح صحنه و لباس (همراه با انگس استراتی) را برایش

به ارمغان آورد.

کاترین در سال ۲۰۰۸، لباس‌های قدیمی نیکول کیدمن برای فیلم شوهرش (her husband) که در استرالیا تولید شد را طراحی کرد. او در جایی گفته است طراحی و خیاطی لباس‌های این فیلم، یکی از افتخارآمیزترین دستاوردهای او به‌شمار می‌رود. بدین ترتیب، کاترین موفق شد چهارمین نامزدی اسکار بهترین طراحی لباس در سال ۲۰۰۹ را کسب کند؛ با این حال، این جایزه به مایکل اوکانر (Michael O'Connor) برای فیلم دوشس (Duchess) اهدا شد.

اما طراحی صحنه فیلم گتسبی بزرگ داستان خاص خود را داشت. لورمن که

هنر بزرگ مارتین را باید در تلفیق ملایم و روان دوره‌های تاریخی دانست. تماشاگر بدون آن که متوجه تغییرات محسوس شود، از دوره‌ای به دوره‌ای دیگر می‌لغزد و با جنبه‌های بصری زیبای فیلم همراه می‌شود.

قصد داشت این فیلم را بسازد به کاترین اصرار کرد تا به مطالعه مجدد این رمان که در دوران نوجوانی مبادرت به خواندن آن کرده بود بپردازد. در ادامه، آن‌ها شروع به کار روی تولید سینمایی این رمان کردند. ساخت مفاهیم تصویری فیلم، ۱۰ سال پیش از اکران آن آغاز شد. مارتین و لورمن، ۳ سال صرف طراحی اولیه فیلم کردند. آن‌ها از متون آکادمیک که درباره رمان نوشته شده بود، تحلیل‌های تاریخی

وابسته به فیتزجرالد (Fitzgerald) و همچنین آثار خود او استفاده کردند. آن‌ها برای ادامه تحقیقات خود از کتابخانه‌های موزه هنر متروپولیتن و مؤسسه فناوری مد بازدید به عمل آوردند. مارتین، در طول پیش‌تولید فیلم، خود را به‌عنوان «یک کارآگاه» توصیف کرده است. لورمن نیز اظهار داشته است، داستان در سال ۱۹۲۲ به وقوع می‌پیوندد و رمان در سال ۱۹۲۵ منتشر شد؛ با این حال، سقوط اقتصادی سال ۱۹۲۹ را پیش‌بینی کرده است. هرچیز موجود در آن دهه که برای طراحی صحنه مورد نیاز بود را می‌توانستیم قرض کنیم. این موضوع، به مارتین اجازه داد تا از فضای بیشتری برای بازی با ترندها و قطعات مختلف، همچون لباس بازیگر اصلی فیلم، لئوناردو دی کاپریو، در قالب کت و شلوارهای تنگ‌تر از آن‌چه در ابتدای دهه معمول بود، استفاده کند. کاترین در طراحی لباس‌های زنانه اواخر دهه نیز دست برد؛ زیرا مایل بود روی فرم‌های کلی تنگ‌تر تمرکز کند. او همچنین در کفش‌های بازیگران زن نیز خود را آزاد گذاشت و در مصاحبه خود با ووگ (Vogue) اظهار داشت کفش‌های پاشنه‌دار آن دوران باعث «اختلال» در عملکرد بازیگران می‌شد. مارتین در گتسبی بزرگ مبادرت به طراحی و تولید ۵۰۰ دست لباس کرد. در همین راستا، او با همراهی برادران بروکس (Brooks Brothers) و میوچیا پرادا (Miuccia Prada)، دوست قدیمی همسرش، روی طراحی لباس فیلم کار کرد. پرادا، ۲۰ دست لباس برای صحنه مهمانی ابتدای فیلم و ۲۰ دست لباس دیگر برای صحنه مهمانی دوم طراحی کرد. تیفانی و شرکا (Tiffany & Co) نیز جواهرات بازیگران فیلم را تامین کرد.

مارتین برای دکورهای گتسبی بزرگ، از طراح دهه ۱۹۲۰ سیری موام و همچنین خانه‌های ساحل لانگ‌آیلند - جایی‌که بخشی از فیلم در آن اتفاق می‌افتد - الهام

آواتار: مسیر آب



زمانی که قسمت نخست آواتار اکران شد، تصاویر آن تماشاگران خود را مبهوت ساخت. نمایشگاه‌ها و ایونت‌های متعددی درباره طراحی تولید و جلوه‌های ویژه رایانه‌ای آن در تمام آمریکا برگزار شد و کتاب‌های متعددی در همین زمینه منتشر شدند. جنبه‌های سوررئالیستی و فانتزی اثر، منحصر به فرد جلوه می‌کردند و مفهومی تازه از طراحی کانسپت در سینما را ارائه کردند.

با این حال، ادامه این فیلم خاص - اما نه سینما، که بیشتر گیم و جلوه‌های مفرط رایانه‌ای - تکرار همان نسخه پیشین است. اگر آواتار ۱، تماشاگر را به قلب جنگل‌های عجیب و غریب و صخره‌های معلق می‌برد؛ قسمت دوم، چیزی بیش از یک راز بقای دریایی کشتار و حوصله سر بر نیست. اگرچه دیلان کول (Dylan Cole) و بن پراکتر (Ben Procter)، در خلق جلوه‌های تصویری فیلم درخشان عمل کرده‌اند؛ اما فیلم تنها در حوزه طبیعت عمل می‌کند و جذابیت‌های آن را بازسازی کرده است. توجه کنیم که بخش اعظم و مهمی از صحنه‌پردازی سینما را معماری تشکیل



صحنه‌ای از فیلم آواتار: مسیر آب



صحنه‌ای از فیلم الویس

عکاسی کرد. طرح‌های مارتین در کتاب لباس هالیوود، (همکار او دبورا نادولمن لندیس (Deborah Nadoolman Landis) بوده است) در سال ۲۰۱۳، منتشر شد.

مارتین که پیش‌تر برخی لباس‌های فیلم‌های خود را نگه می‌داشت، گفته است دیگر وسوسه نمی‌شود که از فیلم‌هایی که روی آن‌ها کار می‌کند، یادگاری در کمد لباس نگه دارد. او به فشنیستا (Fashionista) گفته است: "... من به واسطه تجربه سخت و طولانی دریافتم که بهترین مدرک کار شما، خود کار است." مارتین اظهار داشته است که وقتی مطمئن می‌شود لباس‌هایی که تولید کرده است زیبا، راحت و به راحتی قابل درآوردن و پوشیدن هستند به خود می‌بالد.

در سال ۲۰۱۶، مارتین و لورمن یک مجموعه تلویزیونی به نام بیا پائین (Get Down) را برای نتفلیکس تولید کردند. داستان این سریال در دهه ۱۹۷۰، در برانکس جنوبی به وقوع می‌پیوندد. در تولید این مجموعه تلویزیونی، مارتین سمت تهیه‌کننده اجرایی را برعهده داشت. در سال ۲۰۲۲، مارتین جایزه لنگفورد لایل (Longford Lyell) را دریافت کرد. این جایزه - که بالاترین جایزه اعطا شده توسط آکادمی هنرهای سینما و تلویزیون استرالیا است - به دلیل یک عمر دستاورد هنری، به او اهدا شد.

گرفت. در مجموع، ۴۲ مجموعه دکور، در ۱۴ هفته تحت نظر مارتین ساخته شد. هدف او و لورمن این بود که فیلم را در قالبی معتبر و در عین حال از بیشترین میزان ارتباط با مخاطب مدرن بسازند. مارتین برای گتسی بزرگ موفق شد جایزه اسکار ۲۰۱۳ برای بهترین طراحی صحنه و لباس و همچنین اسکار بهترین طراحی تولید، (همراه با بورلی دان (Beverly Dunn)) را به دست آورد. این ۲ جایزه منجر به تبدیل شدن مارتین به نخستین استرالیایی با بیشترین تعداد جوایز اسکار شد. مدت کوتاهی پس از اکران گتسی بزرگ، مارتین با برادران بروکس برای انتشار یک مجموعه لباس مردانه نسخه محدود همکاری کرد. او همچنین طراحی و تولید طیف وسیعی از کالاهای خانگی را راه‌اندازی کرده است که شامل رنگ، کاغذ دیواری و فرش است.

جوایز و افتخارات کاترین مارتین

مارتین، در سال ۲۰۱۳، به عنوان زن سال نشریه گلامور (Glamour) انتخاب شد. مارتین درباره پیشرفت خود و لورمن در مقام دو هنرمند، به این نشریه گفت: "ما تمام شب را بیدار ماندیم تا زمینی که الان رویش ایستاده‌ایم را رنگ کنیم. با ۳۰۰ نجاری که برایم کار می‌کنند. احساس می‌کنم ملکه انگلیس هستم." در عکسی که از مارتین در این شماره از مجله کار شد، همسرش از او در کنار دو فرزندشان

تولید این اثر دریافت کند. او همچنین برای فیلم آلیس در سرزمین عجایب توانست نامزدی بهترین طراحی تولید انجمن کارگردانان هنری آمریکا را از آن خود سازد. در طراحی جنگل‌های آواتار، کول اظهار داشته است که منبع الهام او سفری بوده که به در کوراندا اسکایریل داشته است.

فیلمن‌ها



آخرین اثر استیون اسپلبرگ را نمی‌توان در زمره فیلم‌های درخشان او به‌شمار آورد. فیلم در بیان روایت و قصه خود به‌شدت مثبت عمل می‌کند و تماشاگر را تا انتها همراه می‌کند. اما غیر از ویژگی یاد شده هیچ چیز دیگری ندارد. بازی‌ها استاندارد و قابل قبولند. تدوین و فیلمبرداری و کارگردانی نیز به همین ترتیب؛ اما فیلمن‌ها در همین سطح استاندارد باقی می‌ماند و تکرار موفقیت‌های پیشین و

دانشگاه UCLA دریافت کرده است. او را بیشتر به خاطر کارهای منحصر به فردش در فیلم‌هایی نظیر سه‌گانه ارباب حلقه‌ها، آواتار و دنباله آن، آلیس در سرزمین عجایب، ملیفیسنت و... می‌شناسند. از کول اخیراً کتابی تحت‌عنوان ماجراهای ماورایی تایلر واشبرن (Otherworldly: Adventures of Tyler Washburn) منتشر شده است.

یکی دیگر از کتاب‌های کول، نقاشی مت: کلاس پیشرفته هنرمندان دیجیتال (D'artiste Matte Painting: Digital Artists Master Class) است که در آن او از فرایند کاری و تجربیات صنعتی خود در طول زندگی حرفه‌ایش صحبت کرده است. همچنین، کول، از طریق کارگاه Gnomon، دی‌وی‌دی‌های آموزشی شامل تکنیک‌های نقاشی دیجیتال مت خود را منتشر کرده است.

دیلن کول، به‌عنوان بخشی از گروهی که آواتار جیمز کامرون را در سال ۲۰۰۹ خلق کرد، موفق شد در سال ۲۰۱۰، جایزه انجمن کارگردانان آمریکا را برای طراحی



می‌دهد. طراحی صحنه، بدون مولفه معماری، تقریباً معنای خود را از دست می‌دهد. در آواتار: مسیر آب، جز دهکده کنار دریا که از معماری بهره می‌برد، چیز چندانی عاید تماشاگر نمی‌شود. با این حال، تصاویر فیلم - به‌ویژه تصاویر زیر آب - به قدری شگفت‌انگیزند که می‌توانند اعضای آکادمی اسکار را فریب دهند. شاید با مرور حوزه فعالیت حرفه‌ای دیلن کول که اصولاً یک کانسپت آرتیست است بیشتر بتوان به وجود این نقصان پی برد.

دیلن کول یک نقاش مت دیجیتال آمریکایی و هنرمند مفهومی متخصص در زمینه فیلم، تلویزیون و بازی‌های ویدیویی است. کول مدرک هنرهای زیبای خود را از



صحنه‌ای از فیلم فیلمن‌ها

ریک کارتر تاکنون برای طراحی تولید ۲ فیلم آواتار جیمز کامرون و جنگ ستارگان به کارگردانی جی. او، برنده جایزه اسکار شده است.

طراحی تولید فیلمن‌ها، به پای کاری که کاترین مارتین در الویس کرده است نمی‌رسد.

همه چیز، همه جا، به یکباره



زمانی که تماشاگر با فیلم‌هایی از این دست که به جهان موازی می‌پردازند روبرو می‌شود، باید پاکت پاپ‌کورن را کنار گذاشته و یک قلم و کاغذ بردارد تا بتواند روابط، زمان‌ها، مکان‌ها و قوانین فیزیک و شیمی و کوانتوم و... را حل کند! فیلم یک نسخه پیش‌پا افتاده و معمولی از این ژانر است. شاید تنها ویژگی آن حضور قهرمانان اثر در قالب نژاد چینی باشد. همه چیز... برخلاف نامش هیچ چیز نیست. طراحی صحنه اثر نیز بیش از آن که مرهون مولفه‌های صحنه‌ای باشد، محصول جلوه‌های ویژه رایانه‌ای است.

یکی از معضلات/محصولات طراحی صحنه در سینمای امروز، درهم تنیدگی

همچون آواتار (Avatar)، جنگ ستارگان: اپیزود هفتم - نیرو برمی‌خیزد (Star Wars: Episode VII - The Force Awakens)، و پارک ژوراسیک (Jurassic Park)، بازگشت به آینده (Back to the Future) قسمت دوم، بازگشت به آینده قسمت سوم، فارست گامپ (The Gump War)، قطار سریع‌السیر قطبی (The Polar Express)، اسب جنگی (Horse) و لینکلن (Lincoln) را برعهده داشته است.

ریک پسر دیک کارتر، روزنامه‌نگار و بعدتر تهیه‌کننده سینما است. مادرش، روث نیز برای مدتی کارمند نشریه لایف بوده و در ادامه به‌عنوان مشاور املاک، در جنوب کالیفرنیا به فعالیت پرداخته است. او که مخالف جنگ ویتنام بود، از دانشگاه کالیفرنیا در برکلی انصراف داد و برای اولین بار به‌عنوان دستیار در فیلم پایند افتخار (Bound for Glory) (۱۹۷۶) اثر هال اشبی (Hal Ashby)، وارد دنیای هنر شد. کارگردانی هنری فیلم بی‌دست و پاها (Goonies) (۱۹۸۵)، نقطه عطفی در زندگی کارتر محسوب می‌شود؛ زیرا منجر به یک ملاقات کلیدی برای او شد: کارتر به‌واسطه این فیلم، با فیلمنامه‌نویس و تهیه‌کننده اثر، به تفاهمی عمیق رسیدند و بدین ترتیب، همکاری طولانی‌مدت اسپلبرگ و کارتر شکل گرفت و تا امروز نیز ادامه دارد.

بزرگ کارگردان آن نیست. به‌ویژه وقتی یهودیت را وارد اثر می‌کند که تقریباً بدون وجود آن نیز هیچ اتفاقی به‌وقوع نمی‌پیوست. با این حال، طراحی تولید اثر، همچون نمونه مشابه آن - از نظر دوره تاریخی - الویس، از ویژگی‌های بسیار جذاب و درخشانی برخوردار است. ریک کارتر، با آن سابقه درخشانش در طراحی تولید فیلم‌های پرهزینه و عظیم، از پس روایت دهه‌های گذشته به خوبی برآمده؛ اما به پای کاری که کاترین مارتین در الویس کرده است نمی‌رسد. شاید سبک و تخیل او بیش از آن که به سمت مستندسازی پیش رود، به فضاهای فانتزی و غیرواقعی گرایش دارند.

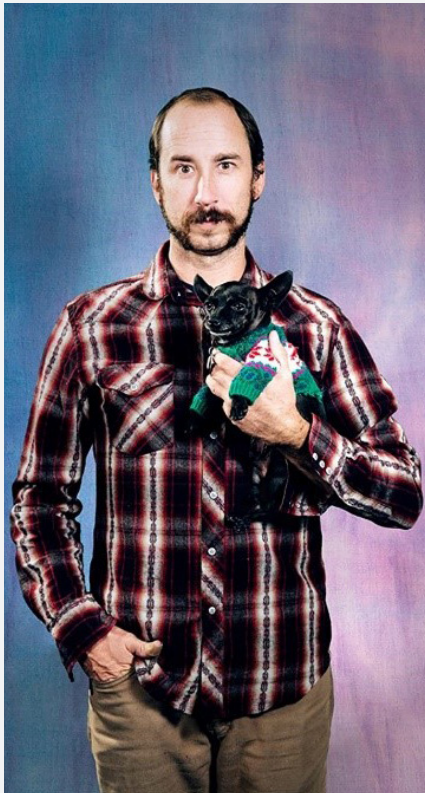


ریک کارتر در سال ۱۹۵۲ در لس‌آنجلس ایالات متحده آمریکا به دنیا آمد. او طراحی تولید و کارگردانی هنری آثاری



صحنه‌ای از فیلم فیلمن‌ها

از مهم‌ترین فعالیت‌های کیسوردی می‌توان به طراحی صحنه فیلم‌هایی همچون همه چیز، همه جا، به یکباره (Everything Everywhere All at Once) (۲۰۲۲)، پالم اسپرینگز (Palm Springs) (۲۰۲۰) و بیخشید که مزاحم شما هستیم (Sorry to Bother You) (۲۰۱۸) اشاره کرد.



پوستر فیلم همه چیز، همه جا، به یکباره

فیلم یک نسخه پیش پا افتاده و معمولی از این ژانر است. شاید تنها ویژگی آن حضور قهرمانان اثر در قالب نژاد چینی باشد. همه چیز... برخلاف نامش هیچ چیز نیست.

شدید طراحی صحنه و جلوه‌های ویژه است. مولفه‌ای که به نظر می‌رسد، صحنه‌پردازی فیلم را به سمت طراحی صحنه گیم و بازی‌های ویدیویی پیش می‌برد. این ویژگی به زعم نگارنده، منفی، اصالت و ناب بودن هنری طراحی صحنه را از مسیر خود خارج ساخته و شکل دیگری از سینما را به نمایش می‌گذارد. در این میان به نظر می‌رسد، جیسون کیسوردی (Jason Kisvardy)، بیش از حد به طراح جلوه‌های ویژه رایانه‌ای فیلم باج داده است!



صحنه‌ای از فیلم بابلون

بابلون

در زمان تهیه این بولتن، فیلم بابلون اکران نشده بود. بدین ترتیب به معرفی کوتاهی از طراح تولید آن اکتفا کرده‌ایم. ضمن آن‌که در نقدها و یادداشت‌های منتشر شده، تفاسیر و تعابیر بسیار مثبتی از طراحی تولید فیلم شده است. بدین ترتیب می‌توان به کسب جایزه اسکار طراحی تولید برای فلورنسینا مارتین (Florencina Martin) نیز امیدوار بود.



فلورنسیا مارتین متولد ۱۹ اکتبر ۱۹۸۵ است. او را برای طراح صحنه و دکور فیلم‌هایی همچون پیتزای شیرین بیان (Licorice Pizza) (۲۰۲۱)، بابلون (۲۰۲۲) و بلوند (Blonde) (۲۰۲۲) می‌شناسیم.



صحنه‌ای از فیلم بابلون



Carwan
Dourandich

*[Graphic Designer]

Instagram:
@Carvvan

LinkedIn:
/Carvvan



مدیر بولتن: پیام فروتن
طراح هنری: کاروان دوراندیش
حامی مالی: میلاد قلیچ

ORANGE ROOM

کلیه حقوق معنوی بولتن متعلق به پیام فروتن بوده و هرگونه کپی‌برداری و استفاده از مطالب آن منوط به کسب اجازه کتبی از وی می‌باشد.