



گفت‌وگوی  
روزنامه صبا  
با عوامل فیلم  
سینمایی  
«قمارباز»

## جست‌وجوی حقیقت در هزارتوی سوءظن

معصومه دهقان

گزارش

«قمارباز» یکی از متفاوت‌ترین آثار حاضر در جشنواره فجر سال گذشته بود؛ فیلمی که با تکیه بر یک تریلر امنیتی - سایبری، بیش از آنکه درباره هک و فناوری باشد، به بی‌اعتمادی، سوءظن و پیچیدگی روابط انسانی می‌پردازد. به بهانه اکران این فیلم، با محسن بهاری کارگردان، آرمین رحیمیان بازیگر و احسان رفیعی جم مدیر فیلمبرداری آن درباره جهان روایی، بازی‌ها و طراحی بصری «قمارباز» گفت‌وگو کرده‌ایم.



تردید و نگاه‌ها پیش می‌رود، بازیگر باید بیش از دیالوگ به بازی درونی متکی باشد. این ویژگی چقدر در انتخاب بازیگران اهمیت داشت؟

برای من توانایی بازیگری بسیار مهم‌تر از شهرت بود. قبل از هر چیز دنبال بازیگری بودم که بتواند نقش را درست اجرا کند و احساسات و تردیدهای درونی شخصیت را منتقل کند. البته انتخاب بازیگران همیشه با چالش‌هایی همراه است، اما فکر می‌کنم در نهایت به ترکیب خوبی رسیدیم. نکته مهم دیگر برای من یکدست بودن گروه بازیگران بود. نمی‌خواستیم یک بازیگر بیش از حد بر دیگران غلبه کند و توجه مخاطب را از قصه دور کند. فیلمی مثل «قمارباز» بیش از هر چیز بر روابط میان شخصیت‌ها متکی است و همه بازیگران باید در خدمت این فضا باشند.

○ شما سال‌ها در پشت صحنه آثار مهم سینمای ایران فعالیت کرده‌اید. مهم‌ترین چیزی که از آن تجربه‌ها به نخستین فیلم بلندتان منتقل شد چیست؟

من تلاش کردم از هر فیلمساز و هر پروژه‌ای که در آن حضور داشتم چیزی یاد بگیرم. از یک نفر مدیریت صحنه را یاد گرفتم، از دیگری نحوه هدایت بازیگر را و از شخص دیگری نگاه به روایت را. مجموعه این تجربه‌ها در شکل‌گیری «قمارباز» تأثیر داشت و امیدوارم توانسته باشم بخشی از آن آموخته‌ها را در این فیلم به کار بگیرم.

○ انتخاب بستر جنگ دوازده‌روزه چه امکانات دراماتیکی در اختیار شما قرار داد؟

این بستر باعث شد داستان برای مخاطب امروز ملموس‌تر شود. بسیاری از بحران‌هایی که در فیلم مطرح می‌شود، برای تماشاگر آشناست و همین مسئله به همذات‌پنداری بیشتر کمک می‌کند. وقتی مخاطب احساس کند مسئله‌ای که روی پرده می‌بیند به زندگی روزمره‌اش نزدیک است، ارتباط عمیق‌تری با فیلم برقرار می‌کند.

○ «قمارباز» پس از موفقیت در جشنواره فجر به اکران عمومی رسید. باز خورد مخاطبان تا چه اندازه با واکنش منتقدان تفاوت داشت؟

واقعیت این است که واکنش مخاطبان و منتقدان چندان متفاوت نبود. همان‌طور که در جشنواره گروهی فیلم را دوست داشتند و گروهی نقدهایی به آن داشتند، در اکران عمومی هم همین اتفاق افتاد. من همیشه سعی می‌کنم هم نقدهای منتقدان و هم نظرات مخاطبان را بخوانم، چون معتقدم هر فیلمی نقاط قوت و ضعف خودش را دارد و می‌توان از این بازخوردها برای کارهای بعدی استفاده کرد.

بعد از تجربه ساخت نخستین فیلم بلند، خودتان را در ادامه مسیر بیشتر در ژانر تریلر و معمایی می‌بینید یا به سراغ فضاهای متفاوت خواهید رفت؟

ژانر معمایی و تریلر همچنان اولویت اول من است و به آن علاقه زیادی دارم، اما خودم را محدود به یک ژانر نمی‌دانم. اگر فیلمنامه‌ای جذاب در فضای دیگری وجود داشته باشد، حتماً دوست دارم آن را تجربه کنم. فکر می‌کنم هر فیلمساز باید فرصت آزمودن جهان‌های مختلف را برای خودش حفظ کند.

○ صحبت پایانی

امیدوارم مخاطبان «قمارباز» را صرفاً به عنوان یک فیلم درباره هک یا حمله سایبری نبینند. برای من آنچه اهمیت داشت روابط انسانی، اعتماد و خیانت بود؛ مسائلی که در هر زمان و هر جامعه‌ای می‌توانند سرنوشت آدم‌ها را تغییر دهند. خوشحالم که فیلم فرصت اکران پیدا کرده و امیدوارم بتواند با مخاطبان بیشتری ارتباط برقرار کند.



محسن بهاری کارگردان:

می‌خواستیم مخاطب تا آخر  
تواند قضاوت قطعی کند

«قمارباز» در ظاهر یک تریلر امنیتی درباره حمله‌ای سایبری است، اما در لایه‌های پنهان خود از خیانت، بی‌اعتمادی و فروپاشی روابط انسانی سخن می‌گوید. محسن بهاری که نخستین تجربه فیلم بلندش را در یکی از کمتر تجربه‌شده‌ترین ژانرهای سینمای ایران ساخته، معتقد است آنچه فاجعه را رقم می‌زند نه صرفاً فناوری، بلکه عادی شدن خیانت در روابط انسانی است. به بهانه اکران این فیلم، درباره شکل‌گیری «قمارباز»، تجربه ورود به ژانر تریلر امنیتی، انتخاب بازیگران و بازخوردهای فیلم با او گفت‌وگو کرده‌ایم.

○ «قمارباز» در ظاهر درباره یک حمله سایبری است، اما در لایه‌های زیرین بیشتر درباره بی‌اعتمادی و سوءظن میان آدم‌هاست. برای شما کدام لایه اهمیت بیشتری داشت؟

به نظر من دو لایه از هم جدا نیستند. لایه روایی فیلم همان حمله سایبری است، اما آنچه باعث شکل‌گیری این بحران می‌شود روابط انسانی، بی‌اعتمادی و خیانت است. در واقع این خیانت‌ها هستند که زمینه وقوع چنین اتفاقی را فراهم می‌کنند. جمله‌ای هست که می‌گوید «وطن‌فروشی نتیجه عادی شدن خیانت است» و این جمله برای من در شکل‌گیری جهان فیلم اهمیت زیادی داشت. بنابراین نمی‌توانم بگویم یکی از این لایه‌ها مهم‌تر از دیگری است؛ این‌ها به هم متصل‌اند و معنای فیلم از کنار هم قرار گرفتن آن‌ها شکل می‌گیرد.

○ چرا سراغ یک تریلر امنیتی و سایبری رفتید؛ ژانری که در سینمای ایران کمتر تجربه شده است؟

از ابتدا به ژانر معمایی و تریلر علاقه داشتم و دوست داشتم نخستین فیلم بلندم در همین فضا ساخته شود. از طرف دیگر، جنگ‌های سایبری امروز به بخش مهمی از واقعیت جهان تبدیل شده‌اند و به نظر من سینما هم باید به سراغ موضوعات روز برود. به همین دلیل تلفیق فضای معمایی با یک موقعیت امنیتی و سایبری برایم جذاب بود.

○ آیا ایده فیلم از یک پرونده یا رخداد واقعی الهام گرفته شده یا کاملاً محصول تخیل فیلمنامه‌است؟

هسته اصلی فیلم از تلفیق دو اتفاق واقعی شکل گرفته است؛ دو رویداد که در دو مقطع زمانی متفاوت رخ داده‌اند. البته برای تبدیل شدن به یک اثر سینمایی، طبیعتاً عناصر دراماتیک و تخیلی هم به آن اضافه شده، اما ریشه اولیه داستان واقعی است.

○ در فیلم، مرز میان متهم و بی‌گناه مدام جابه‌جا می‌شود. آیا از ابتدا قصد داشتید مخاطب تا پایان نتواند به قضاوت قطعی برسد؟

بله، دقیقاً همین هدف را داشتم. اگر مخاطب تا لحظه آخر نتواند به یک قضاوت قطعی برسد و همراه فیلم پیش بیاید، یعنی ما به هدف خود رسیده‌ایم. تلاش کردیم اطلاعات را مرحله به مرحله در اختیار تماشاگر قرار دهیم تا او نیز مانند شخصیت‌ها در مسیر کشف حقیقت حرکت کند.

○ در فیلمی که بخش مهمی از درام آن بر پایه سکوت،

