

دکتر بشری

کاراکتر مینا برای من نقش چالش برانگیزی بود، چون مینا مادر بود و من در واقعیت مادر نیستم و حس مادرانه را تجربه نکرده‌ام، ضمن اینکه مینا دکترای باستان‌شناسی داشت و در مقام یک دکتر باستان‌شناس، امکان اشتباه در این حوزه وجود نداشت، به همین خاطر همانطور که اشاره کردم، من در حوزه باستان‌شناسی خیلی تحقیق کردم و خیلی فیلم دیدم. البته نسبت به بازی‌های خودم خیلی سخت‌گیر هستم، ولی در کل با وجود چالش‌هایی که با آنها رو به رو بودم، از بازی خودم راضی هستم و البته می‌دانم که راهی طولانی را در این مسیر در پیش رو دارم. اما درباره «نفرین آرتا» یکی از شاخصه‌های من برای بازی در فیلم این بود که چنین فیلمی درباره تاریخ تمدن ایران باستان تاکنون ساخته نشده بود و در مرحله بعد، نقش دکتر مینا که نشان دهنده یک زن باهوش ایرانی است برایم جذاب بود و هوش و قدرت این کاراکتر را دوست داشتم.

من تا پیش از بازی در این فیلم، در این لوکیشن‌ها حضور نداشتم و برای ایفای این نقش در فیلمی درباره باستان‌شناسی، ساعت‌ها فیلم دیدم تا متوجه شوم باستان‌شناسان در این موقعیت‌ها چطور رفتار می‌کنند. بازی در «نفرین آرتا» برای من چالش بزرگی بود، چون هیچ اطلاعاتی درباره باستان‌شناسی نداشتم و راهنمایی‌های آقای کریمی و دیدن فیلم‌های مستند باستان‌شناسی برای ایفای این نقش بسیار راهگشا بود، ضمن اینکه فیلم در لوکیشن‌های سختی مثل تونل‌های دست کن باستانی و غار فیلمبرداری می‌شد. لوکیشن‌های بسیار سختی که جذاب هستند.

با توجه به پیشینه‌ای که از مجید کریمی سراغ دارید به نظر شما او چقدر تعیین‌کننده بود؟

من با آقای کریمی در دانشگاه هم کار کرده بودم و او همانطور که در دانشگاه جدی و ریزبین بود، در مقام کارگردان نیز همین‌گونه بود. در نهایت کار با ایشان برای من خیلی جذاب بود و با بقیه گروه هم مثل یک خانواده بودیم که همین قضیه باعث شد تا بر سختی کار غلبه کنیم و کار به خوبی، به نتیجه برسد. همه دوستان خیلی به من در شناخت نقش و موقعیت کمک کردند و از تک تک دوستان تشکر می‌کنم، به ویژه شیرین بینا که به واقع آن مدت را با هم زندگی کردیم و لحظات شیرینی را باهم گذرانیدیم.

اگر یک سکانس را بخواهید در «نفرین آرتا» انتخاب کنید، کدام بخش فیلم برایتان خاطره‌انگیزتر است؟

لحظه‌ای که مینا مجبور می‌شود به خاطر فرزندش وارد بازی قاچاقچیان آثار باستانی شود؛ سکانس تلخ ولی تاثیرگذار برای من بود.

مهدی شیخ عیسی، بازیگر:

از بازی در این فیلم پشیمان نیستم

بازی در فیلم «نفرین آرتا» که به تمدن ایران می‌پردازد، قطعا برای شما رمز و رازهایی داشته. چه شد که به این فیلم رسیدید؟

فیلمنامه‌ای که به دستم رسید، مطالعه کردم و آن را دوست داشتم. گرچه تاکنون به زبان فارسی نقشی بازی نکرده بودم ولی این چالش را دوست داشتم و تصمیم گرفتم به زبان دیگری فیلم بازی کنم. قبل از این درباره تمدن ایران مطالعه کرده بودم اما تا آن زمان درباره تمدن آرتا چیزی نسنسیده بودم ولی بعد درباره آن شروع به مطالعه کردم و برای من افتخار است که در فیلمی درباره تمدن باستانی ایران حضور داشته‌ام و بازی در مکان‌هایی که صدها سال پیش فرهنگ و تمدنی در آنجا وجود داشته و انسان‌هایی در آنجا زندگی می‌کردند، برایم بسیار شگفت‌انگیز بود.

همکاری با یک تیم ایرانی در تولید چقدر برای شما تازگی داشت؟

همکاران همگی خوب بودند و همان روز اول که دیدار داشتیم همه ارتباط خوبی با من داشتند. رامین راستاد و حمیدرضا عطایی را اگر چه از قبل نمی‌شناختم و در این فیلم با هم آشنا شدیم ولی در خلال این فیلم، خیلی با هم رفیق شدیم. به طور کلی من از کار در ایران خیلی چیزها می‌آموزم و همکاری با بازیگران حرفه‌ای و باسواد، حس خیلی خوبی به من می‌دهد و خوشحالم که در ایران کار کرده‌ام. آقای کریمی برای ساخت این فیلم خیلی تلاش کرد. او نسبت به ساخت این فیلم تعصب و دغدغه داشت و گرچه برای ساخت آن، چندان پشتیبانی نشد ولی برای شناساندن تمدن باستانی ایران در این فیلم تمام تلاشش را به خرج داد.

و میزان رضایت شما از بازی در این فیلم؟

احساس می‌کنم بهتر از این هم می‌شد این فیلم را بازی کنم. البته من پشیمان نیستم چون آدمی هستم که همیشه در حال یادگیری است و از هر کاری که انجام می‌دهم، مطلبی می‌آموزم.



فیلم با هم همکاری می‌کردیم حرفه‌ای و کاربلد بودند و شلر کی، از دوستان عزیزم بسیار با شخصیت و با اخلاق است که نقشش را خیلی خوب بازی کرد و امیدوارم همه بچه همواره خوب و موفق باشند.

بازی در کدام صحنه فیلم برای شما جذاب‌تر بود؟

یک سکانس اکشن با شلر کی و ابتسام بغلانی داشتم که در آن صحنه با هم زد و خورد داشتیم و امیدوارم که این صحنه جذاب شده باشد.

فیلم را با تماشاگر دیده‌اید؟

من چون در حال حاضر ایران نیستم هنوز نتوانسته‌ام فیلم را در سینما تماشا کنم. امیدوارم فیلم «نفرین آرتا» مورد پسند مخاطبین قرار بگیرد و مردم از دیدن این فیلم لذت ببرند.

شلر کی، بازیگر:

ایفای نقش یک زن باهوش ایرانی برایم مهم بود

بازی در «نفرین آرتا» اولین حضور سینمایی شما، چگونه شکل گرفت؟

من سال ۱۳۹۵ در رشته بازیگری وارد دانشگاه شدم و اولین استاد من مجید کریمی کارگردان «نفرین آرتا» بود. به گفته آقای کریمی، من از دانشجویان پر تلاش این رشته بودم. سال ۱۳۹۹ فارغ‌التحصیل شدم و مدتی از ایشان خبر نداشتم تا اینکه سال ۱۴۰۰ که پیش تولید «نفرین آرتا» شروع شد؛ ایشان با من تماس گرفت و قصدش این بود که یک بازیگر جدید معرفی کند. از من برای بازی در این فیلم تست گرفت و در تست پذیرفته شدم.

کاراکتر دکتر مینا چه شاخصه‌ای برای شما داشت و چقدر جذاب بود؟

نقش زمان که یک پیشگوست، در کارنامه شما نقش خاصی است. نقش را چقدر دوست داشتید؟

در گذشته افراد برای گنج‌یابی همراه خودشان، پیشگویی می‌بردند تا در پیدا کردن گنج آنها را راهنمایی کند. برای اینکه این نقش را ایفا کنم با وجود فرصت کم، تحقیقات میدانی انجام دادم تا بتوانم مثل رمال‌ها و فال‌گیرها بازی کنم. در نهایت نقشم را دوست داشتم چون متفاوت از آن چیزی بود که تاکنون بازی کرده بودم و برای کسب تجربه در لوکیشن‌های فوق‌العاده زیبای ایران مشتاق بودم.

تجربه حضور در مکان‌های باستانی ایران در این فیلم چقدر جذابیت داشت؟

حضور در لوکیشن‌های خاص باستانی و پناهگاه‌های زیرزمینی تجربه بسیار جالبی بود. دیدن دست‌انگاره‌های باستانی که در حمله مغول‌ها به ایران ایجاد شده بود تحسین‌برانگیز بود و من از توانایی و مهارت مردم آن ناحیه برای اختفای خودشان از آسیب مهاجمان و دشمنان متحیر بودم. یکی از لوکیشن‌های فیلم، غارهای استلاتیکی و استلاکمیتی در چال نخجیر بین شهر نراق و دلپجان بود که از شگفت‌انگیزترین و قدیمی‌ترین غارهای دنیا به شمار می‌رود.

با کارگردان و گروه بازیگران که صحبت می‌کردم از فضای یک دست در پشت صحنه می‌گفتند که به خروجی فیلم کمک کرده است. شما در این زمینه چه نظری دارید؟

بله، همانطور که درباره مجید کریمی فکر می‌کردم، تسلط فوق‌العاده‌ای بر کار داشت. او اطلاعات تاریخی زیادی درباره باستان‌شناسی و تمدن آرتا دارد. کار خیلی حرفه‌ای پیش رفت و خیلی خوشحالم که با ایشان کار کردم، ضمن اینکه در دوران ضبط این فیلم من بیمار بودم و ایشان با من خیلی همکاری کرد تا با حال مریضم، بتوانم نقش را به خوبی بازی کنم. در ضمن همه بازیگرانی که در این