



روحي سرگردان در مرز بين بازی و سينما

دوبود کيچ پيش از اين در کارنامه خود عنوان‌های خوش‌ساختی را به ثبت رسانده است. «فازنهايت» و «باران شديد» هر کدام در شکل‌دهی ژانری که کيچ از آن نام «درام تعاملی» یاد می‌کند، تأثیر بسزایی داشته‌اند. اگر تنها به فرم بازی‌سازی کيچ و برداشتی او از روایت‌های سه‌پردای علاقه داشته باشید، «ماورا» ممکن است نامیدتان کند. اما اگر تنها به دنبال یک تجربه بصری زیبا با امکان تعامل اندک علاقه‌مند هستید بازی تجربه جالبی برایتان خواهد بود. «ماورا» سرشار از زیبایی‌های بصری، قاب‌بندی‌های مسحورکننده و بازی‌های استادانه به لطف تکنولوژی موشن کپچر قدرتمند استودیو «کوانتیک دریم» است. اما اگر اندکی به جزئیات توجه داشته باشید و در ساختار درام بازی نکته‌سنجی کنید، تا حدی از نحوه روایت و کنش‌های بازی دلزده می‌شوید.



پای نیل گایمن مشهور هم با بازی «عمارت سرکش» به هنر هشتم باز شد

چگونه به یک روح انتقام جو تبدیل شویم؟

نام نیل گایمن که به میان می‌آید، طرفداران فانتزی از خود بی‌خود می‌شوند. خالق داستان‌های مشهوری همچون کارولین، چندان یا عالم سسرگرمی بیگانه نیست و حتی سابقه مشارکت در آثار سینمایی را هم دارد. او طی ۲۰ سال اخیر توانسته طرفداران بسیاری پیدا کند. حالا تصور کنید گایمن ۵۲ ساله برای نخستین بار در عمرش تصمیم گرفته که در یک پروژه بازی شرکت کند. آن هم نه یک پروژه بلاک باستر تابستانی که تنها قصد دارد از نام او بهره‌برد، بلکه عنوانی با حال و هوای همیشگی آثارش که حداقل سبک و سیاق آن در میان عنوان‌های سال جاری بیگانه است. سلطان فانتزی مدرن سال گذشته عنوانی با «عمارت سرکش» را معرفی کرد و حالا پس از ۱۲ ماه سکوت خبری، گفته شده که این اثر جذاب در کمتر از یک هفته دیگر وارد بازار می‌شود.

لازم نیست گیمر باشید تا به عمق اشتباهات کيچ در «ماورا» پی ببرید. بازی البته همچنان بسیاری از کارشناسان بر سر استفاده از واژه «بازی» برای این عنوان اختلاف نظر دارند. قصد دارد تا از روایت بر هم ریخته و غیر خطی برای جذب مخاطب خود استفاده کند، روایتی که به لطف کارگردانی و چینش ضعیف مراحل، به سادگی شکست می‌خورد. برای مثال، در مرحله‌ای از بازی به سراغ ۱۵ سالگی شخصیت اصلی می‌رویم. کارگردان روایت و کاشت‌های مورد نیاز خود در آن سکانس را انجام می‌دهد و در این کاشت‌های روایی، پدر و مادر شخصیت اصلی نقش بسزایی دارند. درست در نقطه جلوتر و در یک فلش‌بک، بازی سعی می‌کند تا با رفتن به کودکی «جودی» و قرار دادن یک سکانس که در آن جان پدر و مادر شخصیت به خطر می‌افتد، یک محرک ایجاد کند. محرکی که به لطف روایت ضعیف و چینش نامتعارف مراحل، به هیچ‌وجه موفق عمل نمی‌کند. علاوه بر این، دیگر از روایت شاخه‌ای معروف کيچ و انتخاب‌های بی‌شمار گیمر در آن خبری نیست. بازی چند انتخاب کاملاً سطحی را پیش روی شما قرار می‌دهد و نهایتاً هم با تأثیر کمی که این انتخاب‌ها بر روند بازی می‌گذارد، شما را امید می‌کند. مشکلات روند بازی و نحوه تعامل کاربر نیز به قدری زیاد شده که می‌توان گفت که بازی از «نبود» یک گیم‌پلی منسجم رنج می‌برد. تعامل با بازی تنها به فشرده شدن چند دکمه و تکان دادن کنترلر محدود می‌شود و هیچ چالشی پیش روی گیمر قرار نمی‌دهد. نهایتاً این که دوبود کيچ دیگر آن بازی‌ساز سابق نیست. نحوه روایتش دگرگون شده است و بیشتر تمایل به نزدیکی شدن به هنر هفتم را دارد تا یک بازی خوش‌ساخت.

این نخستین بازی نیست که گایمن ساخت یک بازی را دستور کار خود قرار داده است. ۱۵ سال پیش او تا آستانه ساخت نخستین عنوان خود پیش رفت، اما پیش از این که عنوانش کامل شود، استودیوی طرف قرار داشت ور شکست شد. اتفاقی که او را بسیار دلسرد کرد تا گایمن برای مدتی مدتی از دنیای بازی دور باشد. این نویسنده بر چشته امید دارد تا «عمارت سرکش» به اثری موفق تبدیل شده و راه را برای ساخت آثار دیگر هموار کند.

مردی برای همه فصول گایمن از آن دست هنرمندان تنوع طلب است که در کارنامه‌اش آثار متفاوتی را می‌توان دید. او تا به حال کتاب‌های زیادی را به رشته تحریر درآورده که هر کدام به سبکی متفاوت تعلق داشتند. البته تعلق خاطرش به ژانر فانتزی است. اما تلاش‌هایش در کتاب‌های دیگر هم تحسین برانگیز بوده است. بدون شک «مرد شنی» مشهورترین اثر این نویسنده چیره‌دست است؛ گرافیک نپول جذابی که سال‌هاست در جهنم پیش تولید باقی مانده است. هر چند جوزف گوردون لویث به تازگی زمام امور این پروژه را در دست گرفته است. گایمن با دنیای سینما و انیمیشن کاملاً آشناست. پیش از این اقتباس دو اثر مشهورش با نام‌های کارولین و استارداست به پرده نقره‌ای راه پیدا کرده بودند که اولی نامزد جایزه اسکار بهترین انیمیشن شد و دومی هم نظر منتقدان را به خود جلب کرد. او همچنین طی سال‌های اخیر همکاری نزدیکی با ابرت زمیکس داشت و فیلمنامه بیولوف را تهیه و تنظیم کرد. گایمن کهنه‌کار حالا در فهرست بلندبالای کارهای مهم زندگی خود، تنها ساخت یک بازی ویدئویی را کم دارد. رؤیایی که به زودی به واقعیت می‌پیوندد.

مستقل زیادی کسب کند. «ماجراجویی وینتر پاتم» یک اثر ماجراجویی دوعده‌ای همراه با پازل‌های متنوع بود که می‌توانست هر کاربری را ساعت‌ها به خود مشغول کند، اما چیزی که سبب شهرت «وینتر پاتم» شد نه معماهای آن بلکه سبک گرافیکی‌اش بود که مخلوطی از آثار گوتیک و فیلم‌های صامت اوایل قرن بیستم به شمار می‌آمد. به همین دلیل تمامی بازی‌ها به صورت سیاه و سفید طراحی شده بود. شخصیت «وینتر پاتم» نیز مردی با اندام کشیده و طراحی منحصر به فرد بود که با آن سیل‌های کشیداش شما را به یاد جنتمن‌های فرانسوی می‌انداخت. این عنوان در زمان عرضه توانست به یکی پر فروش‌ترین آثار مستقل سال تبدیل شود. منتقدان نیز از ساخته «جنتمن‌های عجیب» راضی بودند طوری که بازی مذکور توانست متوسط نمره ۸۳ از بین ۵۰ نقد را کسب کند. سبک گرافیکی و تمرکز روی پازل‌های مفرح، گایمن را به سمت این استودیو سوق داد و او در نهایت سال گذشته در پیامی ویدئویی اعلام کرد که با کمک اعضای «جنتمن‌های عجیب» نخستین خوشنمایی که با عنوان «ماجراجویی وینتر پاتم» نامش بر سر زبان‌ها افتاد. این عنوان ۴ سال پیش روی شبکه آنلاین ایکس باکس لایو عرضه شد و توانست جوایز

داشته باشد. در عنوان‌های بسیاری شاهد روح‌های انتقام‌جو بودیم که به عنوان یک بازیکن وظیفه داشتیم آن‌ها را از بین ببریم، اما داستان اثر گایمن کاملاً متفاوت است. اکنون این ما هستیم که جای بازی روح سلطه‌جو می‌گذاریم. گیمر در این عنوان فانتزی موظف است که اعضای خانه را تا سرحد مرگ بترساند! در حقیقت قدرت اصلی شما در این عنوان ترس است. هر چه قدر که زیادت ترسانید، قدرت بیشتری در یافت می‌کنید. نکته جالب بازی در همین بخش نهفته است. شما برای ترساندن ابزار مختلفی در اختیار دارید و این ذهن‌تان است که شما را به سمت یکی از آن‌ها هدایت می‌کند. گایمن و تیم «جنتمن‌های عجیب» دست به ریسک بزرگی برای ساخت این بازی زده‌اند، مخصوصاً این که تا پیش از این کمتر سابقه داشت که تیمی ایده‌های اینگونه را پرورش دهد.

جنتمن‌های دست و دلباز گایمن برای نخستین پروژه شخصی‌اش به سراغ «جنتمن‌های عجیب» رفت. استودیوی مستقل خوشنمایی که با عنوان «ماجراجویی وینتر پاتم» نامش بر سر زبان‌ها افتاد. این عنوان ۴ سال پیش روی شبکه آنلاین ایکس باکس لایو عرضه شد و توانست جوایز

گایمن همواره به دلیل نوشته‌های جذابش موجب تحسین منتقدان قرار گرفته است. او یکی از طرفداران فانتزی سیاه یا به اصطلاحی «گوتیک فانتزی» به شمار می‌آید، سبکی که تیم برتون هم شیفته آن است. جالب اینجاست که شباهت‌های جالبی هم بین این عنوان گایمن با یکی از آثار مشهور برتون یافت می‌شود. داستان در سال ۱۹۲۰ به وقوع می‌پیوندد. بازی، شما را در نقش روحی گوشه‌گیر قرار می‌دهد که به دنبال یک زندگی آرام پس از مرگ است. اما همانند دیگر داستان‌های فانتزی همیشه عملی وجود دارد که خواب خوش را از شخصیت اصلی سلب کند. روح داستان ما پس از دیدار با خانواده باز تصمیم می‌گیرد که خواب خوش را از شخصیت اصلی سلب کند. روح دیگر داستان‌های فانتزی همیشه عملی وجود دارد که خواب خوش را از شخصیت اصلی سلب کند. روح داستان ما پس از دیدار با خانواده باز تصمیم می‌گیرد که خواب خوش را از شخصیت اصلی سلب کند. روح دیگر داستان‌های فانتزی همیشه عملی وجود دارد که خواب خوش را از شخصیت اصلی سلب کند.

ماجراهای رضا عطاران در (جشنواره فیلم کن)!!!
ردکارپیت
فیلمی از: رضا عطاران
۱۳۹۲ ایران و فرانسه
سرمايه‌گذار: سپهر سیفی
تهيه کننده: احمد احمدی
محصول: ایران نوین فیلم

بازیگران:
رضا عطاران
امیرنوری، سوسن پرور
مارک انصاری، جمال هاشمی
علی سرتیپی و ...
همراه با:
استیون اسپیلبرگ
جیم جارموش
تیلدا سوئینتون
و با حضور عینک وودی آلن

مجری طرح و فیلمبردار: احمد احمدی
طراح صحنه و لباس: کیوان مقدم
آهنگساز: حمیدرضا صدیقی
تدوین: محمد توکل

www.filmiran.com
www.irannovinfilm.net

برنامه بهترین گروه سینماهای تهران و شهرستانها
بخیر ناتمام
محمدرضا فروتن
شقایق فراهانی
FAJRISH UNFINISHED

نویسنده و کارگردان:
پوریا آذربایجانی

تهیه کننده:
مهدی داوری

افشین هاشمی - شهرین یزدان پخش - مینا احمدوند - سیامک اویپ - محرم پسیم - سام حسامی
سپهر سیفی - فریضی غفوری - تدوین: بهزاد مصلح - موسی: آرمان موسی پور
سازمان: داریوش هاشمی پور - طراحی و ترکیب صحنه: علیرضا علویان - طراحی صحنه و لباس: جهانگیر میرزاجانی
طرح چهره پردازی: ایمان احمدداری - سرپرست: تینا پاکروان - مجری طرح: پیمان جعفری - سرمایه‌گذاران: مهدی داوری - مهدی عابدینی

www.irannovinfilm.net