

روایت در بازی‌های دیجیتال، نقش آفرینی و تأثیر آن‌ها بر پویانمایی‌های بلند سینمایی

سعید چمنی^۱، مقداد مهرابی^۲

تاریخ پذیرش: ۹۹/۰۹/۲۰

تاریخ دریافت: ۹۹/۰۵/۲۱

چکیده

این پژوهش، به تحلیل روایت در بازی‌های دیجیتال، نقش آفرینی و تأثیر آن‌ها بر پویانمایی‌های بلند سینمایی می‌پردازد. بازی‌های دیجیتال اولیه از لحاظ عناصر ساختاری و ام‌دار سینما بودند، اما در دو دهه اخیر، شکل روایی بازی‌های ژانر نقش آفرینی که مبتنی بر داستان است، به سرعت بر سینمای دیجیتال تأثیر گذاشته است. سینماگران پیش‌رو نظیر جیمز کامرون، نولان و ... با تاسی از ساختار روایی این بازی‌ها آثار پیچیده‌ای خلق نموده‌اند که صنعت سینما را به مسیری جدید کشانده است. فیلم‌هایی نظیر بدو لولا بدو (۱۹۹۸)، تلقین (۲۰۱۰)، سه‌گانه ماتریکس (۱۹۹۹-۲۰۰۳)، کد منبع (۲۰۱۱) و آواتار (۲۰۰۹) جزء این دسته هستند که شامل شکل جدیدی از روایت بوده و از نظر ساختار روایی کاملاً مشابه دنیای بازی دیجیتال هستند. این مقاله، توصیفی و تحلیلی است. علاوه بر توصیف خصوصیات روایی، نمونه‌های سینمایی و پویانمایی متأثر از بازی‌ها، با تکیه بر نظرات صاحب‌نظرانی مانند جاسمین کالی، دیوید بودرول و کریستین تامسون، به تحلیل روایت و عناصر روایی آن‌ها می‌پردازد و آن‌ها را با بازی‌هایشان تطبیق می‌دهد. یافته‌های پژوهش تأیید می‌کنند که پویانمایی‌های متأثر از بازی‌های نقش آفرینی از لحاظ عوامل تأثیرگذار بر روایت از جمله زاویه دوربین، دیدگاه شخصیت‌ها، شخصیت‌پردازی، خط روایت، به چالش کشیدن زمان و ساختار پیچیده و تودرتوی روایت، شباهت‌های زیادی با بازی‌ها دارند.

واژگان کلیدی

بازی دیجیتال، پویا نمایی، سینما، روایت، نقش آفرینی.

* این مقاله بر اساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۱. کارشناسی ارشد علوم ارتباطات اجتماعی، گروه فرهنگ و ارتباطات اسلامی، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران. (نویسنده مسئول)
saeid.chamani2018@yahoo.com
۲. دکتری پژوهشگری ارتباطات، گروه مطالعات رسانه، دانشگاه صنعتی نانیانگ سنگاپور.
meghdad.mehrabi@gmail.com

مقدمه

سینما هنری است زاینده فناوری، اما در این پژوهش، منظور از فناوری، تنها شکل مدرن‌تر آن، یعنی تأثیر فناوری دیجیتال بر سینما و بازی است. بازی‌های دیجیتال^۱ نیز اساساً در بستر دیجیتال ظهور نموده‌اند. از آنجاکه بازی‌های دیجیتال اولیه با آنکه از لحاظ ایده بسیار ساده و بدون روایت بودند، اما بر اساس تصاویر متحرک بنا نهاده شدند. بنابراین می‌توان این‌گونه تصور کرد که صنعت بازی در نطفه، وامدار سینما بوده است (Apperley, 2006: 65).

بازی‌های اولیه که به بازی‌های آرکیدی معروف‌اند، تنها در شکل اجرایی که همان تصاویر متحرک بود، وامدار سینما بودند و معمولاً از یک ایده ساده پیروی می‌کردند. برای مثال، بازی نبرد فضایی از یک شکل سه‌گوش متحرک ساخته شده بود. در این بازی، این مثلث به‌عنوان یک سفینه فضایی قابل کنترل با دسته‌ای کنسول بود. بازیگر می‌توانست با این سفینه، نقاط سفیدرنگی را به سمت اجرام آسمانی در فضا پرتاب نماید. علاوه بر تصاویر متحرک، با پیشرفت فناوری دیجیتال، صنعت بازی نیز با بکارگیری دیگر عناصر بیانی سینما بیشترین تأثیر را از سینما گرفت. در این راستا روایت‌ها به‌عنوان یکی از کلیدی‌ترین عناصر بیانی سینما توانستند دنیای بازی دیجیتال را متحول نمایند و سینمایی‌ترین سبک‌های بازی یعنی سبک‌های ماجراجویی و نقش‌آفرینی به وجود آمدند. قابلیت‌های خاص دنیای بازی‌ها از جمله تعاملات اجتماعی، قابلیت کنترل زمان روایت، در ترکیب با عناصر اکتسابی از سینما باعث گردید که شیوه بیان روایت‌ها در بازی با سینما متفاوت شود و این تفاوت بازی‌ها با سینما در سبک ایفای نقش مشهودتر است (Manovich, 2017: 28).

در این پژوهش سعی بر آن است تا میزان تأثیرپذیری سینما از بازی‌های دیجیتال (یا برعکس) در مبحث روایت و سایر مؤلفه‌ها بررسی شود. پس از بررسی پیشینه و پرسش‌های این پژوهش، ابتدا مسائل مربوط به دیجیتالی‌شدن در بازی‌ها و سینما مورد بررسی و پس‌از آن، به روایت در بازی‌های دیجیتال و پویانمایی‌ها پرداخته شده و سپس موارد تطابق سینما و بازی‌های دیجیتال مورد تحلیل مفصل قرار گرفته است. در نهایت، به بررسی عناصر روایی سه‌پویانمایی «رزیدنت اویل: تباهی»، «رالف خرابکار» و «آقای پی‌بادی و شرمن» پرداخته شد و در انتهای پژوهش نیز، نتایج و پیشنهادها بیان شد.

بازی‌ها، همچون فیلم‌های سینما دارای گونه‌های متفاوتی از جمله ژانر اکشن، ماجراجویی یا

۱. در این مقاله عبارت بازی‌های دیجیتال به‌طور کلی جهت اشاره به انواع مختلف بازی‌هایی که بر روی رایانه یا کنسول‌های بازی، آنلاین یا آفلاین انجام می‌شوند، بکار برده شده است.

نقش‌آفرینی هستند که بین این ژانرها تأثیر بازی‌های نقش‌آفرینی و ماجراجویی بر سینما بسیار مشهودتر از بقیه ژانرها است. تعریف لغوی واژه نقش‌آفرینی به‌تنهایی برای تفکیک این سبک بازی از بازی‌های دیگر کفایت نمی‌کند، زیرا در اغلب بازی‌های اکشن و ماجراجویی نیز بازیگر در قالب آواتار^۱ یا قهرمان نقش‌آفرینی می‌کند. برای مثال، بازی خدای جنگ^۲ یکی از بازی‌های سبک اکشن است که در آن بازیکنان در نقش قهرمان نقش‌آفرینی می‌کنند. علاوه بر این، بررسی نقش بازیکنان بازی به‌عنوان یکی از ارکان روایت در بازی‌ها ضروری است؛ زیرا خصوصیات آن‌ها در شکل‌دهی به روایت‌های سینمایی تأثیر گرفته از این بازی‌ها، بسیار مهم است. اگر شناختی دقیق‌تر همراه با تحلیل از این شخصیت‌ها صورت گیرد باعث درک و تحلیل بهتر فیلم‌ها نیز خواهد شد (آلدرد، ۲۰۱۱: ۴۸).

در بازی‌های نقش‌آفرینی، بازیکنان بازی در نقش یک قهرمان، علاوه بر مبارزه با دشمنان بایستی با تاکتیک جنگیدن خود، روایت را پیش ببرند. روایت‌های این‌گونه بازی‌ها معمولاً بسیار پیچیده‌تر از ژانرهای نظیر ماجراجویی و سبک‌هایی که دارای داستان هستند، است. مضاف بر اینکه بازیکنان این سبک، هنگام کاوش در محیط بازی، گاهی با برخی از شخصیت‌های بازی صحبت می‌کنند. تمامی عناصر تأثیرگذار بر روایت در سینما نظیر فضاسازی، شخصیت‌پردازی، حرکات دوربین و زوایای آن، تدوین و حتی بخش اعظم مرحله تولید و پس از تولید آثار سینمایی به دنبال دیجیتالی شدن تصاویر، متحول شده است. برای نمونه می‌توان به سریع‌تر شدن تدوین به‌دلیل چندپخش بودن تصاویر دیجیتال در سینما یا لیپ‌سینگ دقیق‌تر در آثار پویانمایی با استفاده از خصلت فراکدی بودن داده‌های دیجیتالی صوتی (بدین‌صورت که نقطه اوج و فرود صدا در متن‌های صوتی را هنگام ویرایش می‌توان در قالب تصویر متحرک دید و با کد تصویری معادل کد صوتی این نقاط، امکان پیمایش سریع در نرم‌افزارهای صوتی فراهم می‌شود) اشاره نمود. اگر در سینمای آنالوگ، ساخت فضاهای اسطوره‌ای و پرطمطراق یا فانتزی تا حدودی به مدد جلوه‌های ویژه و با صرف هزینه‌های هنگفت میسر می‌شد و در برخی موارد نیز غیرممکن بود، اما با دیجیتالی شدن سینما و فناوری دیجیتال، غیرممکن‌ها ممکن شد. غیرممکن‌هایی که باعث افزایش باورپذیری مخاطب نسبت به روایت‌های معاصر می‌گردد. برای مثال، ساخت فضاهای فانتزی فیلم آواتار (۲۰۰۹) با امکانات سینمای دیجیتال اواخر قرن بیستم غیرممکن

۱. Avatar به قهرمان‌بازی گفته می‌شود که بازیکن در قالب آن به فعالیت‌های ضروری در بازی برای کسب امتیاز می‌پردازد.

است. حتی به گفته کارگردان آن فیلم یعنی جیمز کامرون، وی برای ساخت این فیلم ۱۰ سال صبر نموده تا قابلیت‌های فناوریانه سینمای دیجیتال به توانایی ساخت این حجم از فانتزی (در قالب داده‌های دیجیتال) برسد (شهرابی، ۱۳۹۰).

پیشینه پژوهش

موضوع تأثیرپذیری و تأثیرگذاری سینما و بازی‌های دیجیتال و همچنین روایت در این دو رسانه، کمتر مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته و تاکنون تحقیقات مفصلی در این رابطه انجام نشده است؛ اما در ادامه برای مروری بر پژوهش‌هایی که تا حدودی به این موضوع ارتباط دارند، به چند مورد اشاره می‌شود:

مطالعهٔ دیمیتری ویلیامز در مورد نحوهٔ بازنمایی بازی‌های ویدئویی در رسانه‌های خبری ایالات متحده در یک بازهٔ زمانی سی ساله است. ویلیامز در پژوهش خود به این نتیجه رسید که بازی‌ها نیز مانند رسانه‌های پیش از خود، در نقش مبنایی برای نزاع‌های بزرگ‌تر درون فرهنگ ظاهر شدند. به نحوی که می‌توان آن‌ها را دیوار کوتاه نزاع نامید. ویلیامز، نه خود بازی‌ها یا بازیکنان، بلکه متون دست دومی را که مورد تحلیل قرار داده بود، بررسی کرد.

در مطالعه‌ای دیگر، نیکلاس دوشانو، رابرت جی مور و اریک نیکل، راه‌های اجتماعی نمودن در بازی جنگ ستارگان که در فیلمی با همین نام، ساختهٔ جورج لوکاس نیز وجود دارد را مورد تحلیل قرار داده‌اند. آن‌ها به دنبال یافتن این بودند که بازیکنان چگونه می‌توانند در محیط بازی و در اماکنی که مردم، یکدیگر را می‌بینند، به فعالیت اجتماعی بپردازند؟ رفتار مشاهده‌شده تحلیل شد تا مشخص شود که آیا با مفهوم «مکان سوم» متعلق به ری اولدنبرگ (جامعه‌شناس)، واژه‌ای که توسط او برای اشاره به مکان‌های عمومی غیررسمی مانند بارها یا فروشگاه‌های عمومی بکار می‌رود مطابقت دارد یا خیر. آن‌ها تصمیم گرفتند روش‌های مختلفی را با هم ادغام کنند. کار خود را با انجام یک مردم‌نگاری مجازی آغاز کردند. آن‌ها زمانی را در میدان بازی، به مشاهدهٔ دستگاهی تعاملات اجتماعی گذراندند و هر جلسه از بازی خود را با دوربینی تعاملی که به کارت گرافیک متصل بود، ضبط نمودند. در نهایت سیاهه‌ای از تعاملات بازیکنان ثبت و تحلیل شد. یکی از نتایج این بود که مکان‌های عمومی، صرفاً به عنوان فضای اجتماعی عمل نمی‌کنند و در حقیقت، تمام بازی به جهت افعال ظریف‌تری که در مقایسه با این فضاهای عمدتاً به صورت اجتماعی طراحی شده دارد، کاملاً اجتماعی است.

در ادامه سؤالات این پژوهش به صورت زیر است:

اساساً چه نوع تأثیراتی از سوی بازی‌های دیجیتال بر سینما می‌توان متصور شد؟ آیا همواره تأثیرگذاری از جانب بازی‌ها بر شاکله ساختاری و روایی سینما بوده است؟ در بازی‌های مختلف، چه ترندهایی برای تمایز میان بازی و فیلم، در نظر گرفته می‌شود؟ تفاوت‌های ماهوی سینما و بازی‌های دیجیتال در چیست؟ و این دو رسانه، در چه جایگاهی همپوشانی و هم‌افزایی پیدا می‌کنند؟ عناصر روایی بازی‌های دیجیتال نقش‌آفرینی که پس از مدتی به سینما راه پیدا کرده‌اند، چیست؟

روش پژوهش

در این پژوهش از روش کتابخانه‌ای استفاده شده و همان‌طور که در متن آشکار است، تعداد بالایی پویانمایی و بازی دیجیتال، به‌عنوان منبع قرار گرفته‌اند. این روش، مخاطب را به پاسخ پرسش‌های پژوهش نزدیک‌تر می‌کند. بیش از هفتاد بازی دیجیتال و بالغ‌بر نود پویانمایی و فیلم سینمایی، مورد بررسی و مذاقه قرار گرفته و نکات مربوط به خط روایی، نکات مربوط به کارگردانی و فیلمبرداری، مسائل فنی و ... در برگه‌های جداگانه ثبت گردید. علاوه بر این، از منابع مکتوب مرتبط با سینما و بازی‌های دیجیتال نیز استفاده شد. برگه‌های ثبت‌شده از هر دو کانال، مورد تحلیل و قیاس قرار گرفته و همچنین اعتبار آن‌ها به تأیید چند تن از اساتید علوم ارتباطات و مطالعات رسانه رسید.

دیجیتالی شدن تصاویر

صنعت بازی از ابتدا با استفاده از تصاویر دیجیتال و به کمک نخستین خصلت مدنظر لو مانویچ، یعنی قابلیت ارائه در سیستم عددی توانست مسیر پیشرفت را طی کند. بازی‌ها از همان ابتدا به‌دلیل تعاملی بودن و تأثیر بازیکنان در اجرای آن، مسیری متفاوت با سینما را طی نموده‌اند و قواعد خود را بنا نهادند. قواعدی نظیر تعامل و غوطه‌وری و لذت ناب بصری تمامی بازی‌ها به کمک کدهای صفر و یک خلق می‌شوند و اصولاً ماحصل عصر دیجیتال هستند نه فناوری‌ای دیگر.

سینما هم باینکه فناوری آنالوگ بود ولی مسیر پیشرفت خود را به شکل دیجیتال، به‌موازات صنعت بازی سپری نمود. به مدد خصلت کدگذاری در رسانه‌های دیجیتال، بازآفرینی تصورات پیچیده ذهنی در سینما دست‌یافتنی‌تر شده است. بدین‌شکل که تصاویر در کامپیوتر دستکاری می‌شوند و مجدداً به چرخه تولید بازمی‌گردند و به‌عنوان پس‌زمینه در پلان‌ها بکار می‌روند و به

همین خصلت کدگذاری می‌توان توهم دنیایی سه‌بعدی را به‌راحتی و هزینه کم به‌وسیله تصاویر دیجیتالی دستکاری شده به وجود آورد. بدین شکل که تصاویر دیجیتالی در قالب کدها وارد رایانه شده و سپس با کدهای نرم‌افزار دیگر، دستورات نرم‌افزاری کد، دستکاری شده می‌شود و کدهای خروجی رایانه به شکل فضایی سه‌بعدی ارائه می‌گردند. با ظهور و پیشرفت بازی‌های رایایی، مسیر پیشرفت سینما و بازی مجدداً تلاقی می‌کند و این بار، تأثیر داستان‌پردازی سینمایی است که باعث جذابیت بازی‌ها می‌شود، این شکلی از داستان‌پردازی است که برخلاف رمان‌ها و کمیک‌بوکها، همراه با تصاویر دیجیتال متحرک بود؛ اما این بار بازی‌ها قواعد خود را هم با وام‌گیری رایایی از سینما ترکیب می‌کنند و روایت‌های تعاملی نتیجه این ترکیب است. نمونه بارز این بازی‌ها بتمن^۱ (۱۹۸۶) است. اگرچه ریشه بازی بتمن در کمیک‌بوکهای قبل از خود وجود دارد، اما این شکل متحرک تصاویر بود که از سینما وام گرفته شد و روایتی تصویری را به وجود آورد. نسل دوم بازی بتمن در سال ۱۹۸۹^۲، داستانی تعاملی بود که تصاویر گرافیکی بهتری از نمونه قبلی داشت و این امر مدیون تأثیر پیشرفت‌های صنعت دیجیتال و قدرتمند شدن رایانه‌ها برای ثبت و نگهداری حجم بیشتری از داده‌های دیجیتالی در حافظه رایانه و کنسول‌ها بود. بازیگر می‌توانست با سلیقه خود، داستان دستگیری جوکر یا پنگون را دنبال نماید و این امر ریشه در میل صنعت بازی به سمت روایت‌های سینمایی داشت. بعد از این سری از بازی بتمن، این بازی‌ها در رقابت با بازی‌های دیگر مورد استقبال قرار نگرفت تا اینکه در سال‌های ابتدایی قرن حاضر، بتمن با امتیاز ۰٫۷۵ از ۱۰ در سایت بازی اینفورمر^۳ به یک فاجعه بین کاربران تبدیل شد. مجدداً سینما به کمک این بازی رسید. بدین شکل که در سال ۲۰۰۵، فیلم بتمن آغاز می‌کند^۴ به کارگردانی کریستوفر نولان، باعث احیای شخصیت بتمن می‌گردد و اقتباس عین به‌عین روایت این فیلم توسط بازی در سال بعد، باعث موفقیت این بازی تا امروز شده است. نمونه‌های زیاد دیگری از روایت‌ها و شخصیت‌های سینمایی هستند که در بستر دیجیتالی شدن تصاویر و تأثیرات آن بر بازی و سینما، دچار تحول و دگرگونی شده‌اند که در حوصله این پژوهش نیست؛ مانند شخصیت «سوپرمن»، «مرد عنکبوتی»، «هالک»، «ولورین» و ... (شهرابی، ۱۳۹۰)

علاوه بر این، تغییرات شکلی سینما تحت تأثیر دیجیتالی شدن در حوزه خلق تصاویر مجازی در قالب واقعیت مجازی، خود باعث ایجاد جهشی در روایت‌های سینمایی شده است که پیوند آن

1. Batman
2. Batman The Caped Crusader
3. www.gameinformer.com
4. Batman Begins

با بازی‌های دیجیتالی ارائه‌شده تحت این فناوری، چالشی بزرگ در درک ما از روایت در سینمای متعارف است. شاید بازی‌های روایی و ماجراجویی که به شکل واقعیت مجازی ارائه می‌شوند، تفسیری باشند از این نگاه مانویچ نسبت به هویت سینمای دیجیتال. آن‌گونه که در مقاله «سینمای دیجیتال چیست؟» بیان می‌کند که رسانه‌های دیجیتالی، هویت سینما را از نو تعریف می‌کنند (Manovich, 2017: 28). بازی‌های واقعیت مجازی همانند سینمای VR به صورت مسحورکننده‌ای مخاطبان خود را به محیط سه‌بعدی مجازی می‌کشاند و هویتی متفاوت به روایت‌های دیجیتالی می‌دهند. اگرچه هویت سینما از لحاظ روایی همچنان تابع قواعد سینمایی است اما درک مخاطب از این روایت‌ها به واسطه احساس حضور در درون فضای فیلم متحول می‌گردد (آلرد، ۲۰۱۱: ۴۱).

در بازی‌های VR به واسطه تعامل با رویدادهای بازی، تحول هویت روایی بسیار مشهودتر است. برای مثال، در کنار بازی رزیدنت اویل: بیوهزارد^۱ (۲۰۱۷) یک نسخه واقعیت مجازی آن نیز ارائه شده است. در این نسخه، بازیکنان بازی در مسیر روایت، بایستی با زامبیها مبارزه کنند. فضاسازی بازی به گونه‌ای است که در بخشی از بازی، زامبی‌ها در فضای تنگ و تاریک دالان‌های یک معدن متروکه به سمت بازیکن حمله می‌برند. بازیکن بازی در این صحنه‌ها با وجود عینک مجازی، هنگامی که یک زامبی دستش را به سمت او دراز می‌کند، ترس را به معنای واقعی کلمه تجربه می‌نماید، به خصوص در مکان‌هایی که زامبی‌ها به صورت غافلگیرانه به سمت بازیکن حمله‌ور می‌شوند. این حد از تجربه ترس در این بازی، مبین نظر مانویچ مبنی بر تغییر هویت سینما و بازی است که به کمک تحولات دیجیتالی ممکن شده است.

الگوی روایی در سینما و بازی

بوردول، روایت را زنجیره‌ای از رویدادهای علی در زمان و فضا تعریف می‌کند (Bordwell, ۱۹۹۵: ۱۴). در واقع این رویدادها در قالب یک متن بیان می‌شوند. متن، در هر قالبی می‌تواند ریخته شود؛ گاهی با زبان کلمات و در قالب نوشتار، گاه همچون سینما با زبان تصویر و گاهی نیز به شکل پانومیم (هرمن، لورایان و منفردیان، ۱۳۹۶). بکارگیری واژگان ساختار و روایت در کنار همدیگر ایجاب می‌کند که مختصراً به ریشه‌های مطالعات روایت‌شناسی و ساختارگرایی به‌منزله نگرشی برای بررسی تأثیرشان در ساختار روایی بازی و سینما پرداخته شود.

طرفداران دو پایگاه عمده نظری سینما، یعنی «شکل‌گرایی» و «واقع‌گرایی»، هر کدام برای

تثبیت خود، کاربرد عناصر روایی فیلم را در قالب خام سینما از نظر گاه خود تشریح نموده‌اند (اینجنفلنت، اسمیت و توسکا، ۱۳۹۶: ۱۵). فیلم (چه روایی باشد و چه غیر روایی)، دارای الگو و فرمول است. الگویی که شکل‌گرایان آن را با خمیرمایه‌نماها و تصادمشان در ارتباط با خلاقیت مخاطب در ساخت معنا، شکل داده‌اند و واقع‌گرایان نیز با چیدمان هنرمندانه ماده خام اعم از تصویر، نما، نورپردازی، صدا و ... توسط کارگردان، آن را خلق می‌نمایند (شهبها و پورعلم، ۱۳۹۲). آنچه مشهود است هر دو دیدگاه با الگوی خاص خود یک کل منسجم به نام فیلم را می‌سازند که اغلب نوعی از روایت را در خود دارد. بازی‌های نقش‌آفرینی نیز به‌مثابه دستگاهی فرمال از الگوهایی روایی برخوردارند که البته علی‌رغم وام‌گیری آن‌ها از الگوهای داستانی سینمایی، در شکل بیان روایت، دارای ویژگی‌های خاص و منحصربه‌فرد نیز هستند. در بازی‌های نقش‌آفرینی، بازیکن، نظاره‌گر نیست، بلکه با توانایی جابجایی دوربین به انتخاب خود و همچنین کندوکاو، به یافتن مسیرهای پیش‌بری روایت و عناصر و توانایی‌های دیگر می‌پردازد. مهم‌ترین عامل جداکننده بازی‌های کامپیوتری از سینما، تعاملی بودن آن‌هاست: فیلم‌ها تماشا می‌شوند و بازی‌ها بازی «(کالی، ۱۳۹۵: ۹).

پیش‌آگاهی از روایت در بازی و سینما

به‌واسطه ماهیت گروهی بودن بازی‌های نقش‌آفرینی، بازیکنان این‌گونه بازی‌ها، اغلب در شبکه‌های اینترنتی، روایت کلی بازی و حتی شیوه بازی کردن را می‌آموزند و سپس وارد بازی می‌گردند؛ اما با این حال، تجربه هر سطح از بازی، تجربه‌ای متفاوت و فردی است. زیرا توانایی فردی بازیگر در عبور از موانع و دشمنان و کسب مقادیر مختلف امتیاز توسط هر بازیگر، نقش وی را در پیشبرد و تعامل با روایت، تحت تأثیر قرار می‌دهد. در فیلم تایم کد^۱، آگاهی از داستان فیلم و نظرات کارگردان در مورد برخی از رویدادهای فیلم (مانند دانستن داستان کلی بازی‌های نقش‌آفرینی) نیز باعث می‌گردد تماشاگر حتی اگر قاب موردنظر را خود انتخاب نماید، باز تجربه‌ای متفاوت از روایت در قاب‌ها داشته باشد.

برای مثال مایک فیگیس^۲ در حاشیه یک مستر کلاس کارگردانی که با تلاش موزه ملی عکس، تلویزیون و فیلم برادفورد انگلستان در سال ۲۰۰۸ برگزار گردیده، می‌گوید: «در یکی از داستان‌های فیلم صحنه‌ای وجود دارد که یکی از بازیگران وارد یک کتاب‌فروشی می‌شود و

1. Timecode
2. Mike Figgis

کتابی را می‌دزدد. در این سال‌ها پس از هر بار نمایش فیلم از تماشاگران پرسیده‌ام که آیا متوجه شده‌اند که در کدام صحنه یک نفر چیزی می‌دزدد؟ و هیچ‌کس هیچ‌وقت آن را ندیده است.

این‌گونه تجربه‌ی روایت در بازی‌ها نیز قابل‌ردیابی است. برای مثال، کافی است بازیکن هنگام ورود به یک مرحله از بازی وارکرافت، به‌واسطه‌ی حضور در شبکه‌های طرفداران بازی مذکور، از محل کمین دشمنان و یا بهترین مسیر عبور از مرحله آگاه باشد؛ خواهیم دید با امتیاز بالاتر و سریع‌تر به مرحله (Level) بالاتر می‌رود. می‌توان گفت نقش مخاطب در ادراک روایت بازی‌ها با رویکرد نشانه‌شناسانه رولان بارت^۱ در مورد خوانش متن (در اینجا تصویر) مطابقت دارد. رویکردی که در آن برخلاف سینمای کلاسیک، مخاطب در آن منفعل نیست.

علاوه بر پیش‌آگاهی از روند روایت در یک بازی به‌واسطه‌ی سایت‌های طرفدار آن بازی، مسیر روایت با توجه به میان‌پرده‌ها و یا پویانمایی‌های کوتاه که دارای صدای راوی هستند، در حین بازی برای بازیکن هموار می‌گردد. بازیکن با ترفندهایی، یک پیش‌نمایش از روایت اصلی را قبل از بازی دریافت می‌کند؛ درست مانند تبلیغات و دی‌وی‌دی‌هایی که از پشت صحنه فیلم‌ها و همچنین دلایل کارگردان‌ها از انتخاب برخی نماها و ... قبل از اکران آن به دست مخاطب می‌رسد. مخاطب امروز این پیش‌آگاهی‌ها را به‌عنوان بخشی از روند تماشای خود می‌پذیرد و در روند ارتباطش با بازی و یا فیلم تأثیر منفی ندارد. کالی^۲ در مورد این اطلاعات که قبل از فیلم به مخاطب داده می‌شود می‌گوید: درواقع الگوریتم فرآیند فیلم‌سازی به شکل لخت و عریان به نمایش درمی‌آید و برای مخاطب راز زدایی می‌شود (کالی، ۱۳۹۵: ۱۰۷). بنابراین پیش‌آگاهی مخاطب از روایت یکی از ویژگی‌های روایت‌های معاصر بازی و سینماست.

تطابق عناصر بصری مؤثر در روایت‌های سینمایی و بازی

عناصر و عوامل بصری نظیر زاویه دوربین، گرافیک صحنه و صحنه‌پردازی، نورپردازی، افکت‌ها و جلوه‌های ویژه بصری، در روایت فیلم و یا بازی مؤثر هستند. صنعت بازی، زبان بصری خود را از سینما به امانت گرفته است (فیل و ایکترگود، ۱۳۹۰). گرایش انکارناپذیر بکارگیری عوامل سینمایی فوق در صنعت بازی و بازتاب بازی آن در صنعت سینما، زیبایی‌شناسی هر دو رسانه را متحول نموده است. این همگرایی به سمت نزدیک شدن مرز بین روایت‌های بازی و سینمایی

1. Roland Barthes

2. Jasmina kallay

میل می‌کند. از طرفی پیدایش «واقعیت مجازی» در مرز بین سینما و بازی قابل تأمل است (اینجنفلنت، اسمیت و توسکا، ۱۳۹۶).

الگوی بصری روایت‌های تعاملی، به سبب بستر دیجیتالی و به قول کالی «مسحور شدن عمیق بازیگر»، به صورت زبان بصری خاص در بازی‌ها جلوه می‌کند. تا آنجا که حتی حضور این الگوها در سینما باعث می‌گردد محققان، ریشه‌ای بر مبنای بازی برای آن‌ها متصور شوند (کالی، ۱۳۹۵: ۱۶).

برای مثال از نگاه جاسمین کالی صحنه‌های مبارزه حرکت آهسته و زوایای دوربین در ماتریکس^۱ (۱۹۹۹)، زاویه دید اول شخص در مزرعه شبدر^۲ (۲۰۰۸)، لامبورگینی پرشتاب بروس وین در شوالیه تاریکی^۳ (۲۰۰۸)، همگی بازتابی از زاویه دید بازیگر در بازی‌های (GTA)^۴ هستند. فیلم کرانک^۵ (۲۰۰۶) نیز تقلیدی از بازی GTA است (کالی، ۱۳۹۵: ۲۷).

نظریه بازیکن بازی، حرکات دوربین و شیوه تدوین در بازی‌های ماجراجویی، وابستگی شکلی ساختار بازی به سینما را نشان می‌دهد. در شکلی مدرن و ملموس، بازی‌های نقش‌آفرینی تصور و درک ما را از روایت‌های سینمایی متحول نموده‌اند.

بازی در بازی‌های آنلاین چندنفره در فضای مجازی و همچنین ممکن شدن طی مسیر داستان بازی با چندین نسخه مجزا، در کنار همکاری تیمی در بازی، شکلی پیچیده از روایت است که شاید این بار، وام‌گیری مجدد الگوهای روایی از بازی به سینماست. با توجه به امکانات منحصر به فردی نظیر اختیار مخاطب و امکان تکرار روایت، بازی‌های روایی نظیر تپه خاموش^۶ در مسیر پیشرفتشان به الگوهای روایی خاص خود رسیده‌اند و می‌توان آن‌ها را الگویی از بازی و مورد اقتباس برای سینما دانست. نباید فراموش کرد که مسیر نوین و مهیج روایت‌های بازی، از دنیای جذاب سینما به این عرصه رسیده است.

تپه خاموش (۲۰۰۶) فیلمی ترسناک به کارگردانی کریستف گان، محصول مشترک کانادا و فرانسه است که در ۲۱ آوریل ۲۰۰۹ اکران گردید. این فیلم اقتباسی از مجموعه بازی‌های ترس و بقا و موفق سایلنت هیل، ساخت شرکت کونامی است. دنباله‌ای بر این فیلم با عنوان سایلنت

1. Martix
2. Cloverfield
3. The Dark knight
4. Grand Theft Auto
5. Crank
6. Silent hill

هیل: مکاشفات^۱ به کارگردانی مایکل جی. باست در اکتبر ۲۰۱۲ ساخته شد و یا اینکه پنج نسخه سینمایی از روی بازی رزیدنت اوایل از مجموعه بازی‌های ویدئویی ترس و بقا توسط شرکت کپکام^۲ ساخته شده‌اند. نسخه اول سینمایی به نام رزیدنت اوایل نیز فیلمی علمی - تخیلی و ترسناک به نویسندگی و کارگردانی پل اندرسون است (شهرابی، ۱۳۹۰).

برای نمونه، فضاسازی در پویانمایی اقتباسی رزیدنت اوایل: تباهی^۳ (۲۰۱۷)، درست مانند بازی که از آن اقتباس شده، تعلیق و سردی فراوانی را به بیننده القا می‌کند. سربازان در همان سکانس اولیه برای نجات کودک و مادری وارد یک ساختمان قدیمی می‌شوند. نحوه ورود سربازان در فضای نیمه تاریک اتاق‌ها با چراغ قوه، نمای دوربین از بالای سر و سردی رنگ‌ها مثال‌هایی هستند که علاوه بر اقتباس مستقیم از فضای بازی، قواعد ساختاری و روایی آن را نیز بکار برده‌اند. زاویه دید از عوامل بصری تأثیرگذار روایتگری در سینماست که توسط صنعت بازی وام گرفته شده است. انواع بازی‌ها علاوه بر ژانر بازی، با توجه به زاویه دید بازیکن هم تقسیم‌بندی می‌شوند. برای مثال، نمونه‌های بارز بازی‌های اول شخص بازی مترو^۴ (۲۰۱۰) و بازی ولفنشتاین دستور جدید^۵ (۲۰۱۴) که در آن‌ها همانند دیگر بازی‌های اول شخص، از نمای دیدگاه استفاده شده است.

زاویه دید اول شخص در سینما کم کاربرد است و اغلب در نماهای کوتاه از آن استفاده می‌گردد (استثناء بزرگ این قاعده، فیلم بانو در دریاچه^۶ محصول سال ۱۹۴۶ است). همگرایی بازی‌ها و فیلم‌ها را بیشتر می‌توان در کاربرد زاویه دوربین سوم شخص یافت. برای نمونه، سری فیلم‌های رزیدنت اوایل که به تاسی از مجموعه بازی‌هایی به همین نام ساخته شده‌اند، نمونه بارزی از این همگرایی در استفاده از نمای سوم شخص سینمایی هستند. در بازی‌های نقش‌آفرینی مانند فاینال فانتزی^۷ و وارکرافت، شیوه استفاده از زاویه دوربین، بیشتر مبنایی بازی‌گونه دارد تا سینمایی. در این بازی‌ها به علت گروهی بودن و لزوم دیدن هم‌بازی‌ها در میدان مبارزه، همواره از دیدگاه دانای کل استفاده می‌گردد. در این بازی‌ها مانند قاب‌های چندگانه فیلم تایم‌کد، چشم بازیگر بازی علاوه بر تمرکز بر پیشرفت در بازی، هم‌زمان

1. Silent hill: Revelation
2. Capcom
3. Resident Evil: Biohazard
4. Metro
5. Wolfentin: The New Order
6. Lady in the Lake
7. Final Fantasy

هم‌بازی‌های خود را رصد می‌کند و حتی با برداشتن نگاه از صحنه‌های مبارزه‌دوستانش، هیچ‌گونه اخلاقی در روند داستان و پیشبرد روایت توسط او رخ نمی‌دهد. خط فرضی از قواعد کلاسیک سینماست که به‌غیر از فن‌های خاص فیلم‌برداری نظیر دوربین روی دست و یا گرایش‌های نوگرایی سینما، همواره در سینمای کلاسیک رعایت می‌گردد؛ اما خط فرضی به‌عنوان یک اصل مبتنی بر کاربرد صحیح زاویه دوربین در صنعت بازی به‌راحتی شکسته می‌شود و علت آن فضای بازی و آزادی بازیگر در جستجو در فضای هوشمند است. همچنین شباهت شیوه بکارگیری دوربین روی دست در بازی از دلایل این امر است. پیشرفت گرافیک در دنیای بازی‌ها و بکارگیری عناصر سینمایی دیگری نظیر نورپردازی و صداگذاری در کنار عناصر بصری، باعث تعامل دوطرفه عمیقی بین بازی و سینما شده است که به ماهیت هر دو هویتی دورگه داده است. سینمای دیجیتال معاصر و بازی‌ها به‌واسطه کاربرد این عناصر مشترک، به زیبایی‌شناسی بصری مشابه دست یافته‌اند که در ظاهر بسیار شباهت دارد. این تشابه در بازی‌های اول‌شخص و سوم شخص بسیار آشکار است؛ اما در بازی‌های نقش‌آفرینی گروهی، مانند فاینال فانتزی و وارکرافت، به علت شیوه روایتگری داستان و زاویه دید بازیگر، بیشتر کیفیتی همچون بازی دارند (عامری مهابادی، ۱۳۸۵).

یافته‌های پژوهش

الف) بررسی عناصر روایی پویانمایی رزیدنت اوایل: تباهی (۲۰۱۷)، اقتباس شده از بازی
 اقتباس‌های سینمایی از دنیای بازی‌ها فراوان نیستند، اما نمونه‌هایی وجود دارند که روایت آن‌ها شبیه به یک بازی است. این نمونه‌ها با رویکردی هیبریدی ساخته شده‌اند و یا کاملاً فانتزی و نرم‌افزاری هستند. مجموعه سینمایی رزیدنت اوایل در ۶ اپیزود ساخته شده است که شخصیت‌های آن با تلفیق جلوه‌های پویانمایی‌ای رایانه‌ای و فیلم زنده آفریده شده‌اند. روایت هر کدام از اپیزودها با آنکه شبیه بازی است اما با دکوپاژ سینمایی و یکدستی روایت، مانند یک اثر سینمایی مستقل مخاطب را جذب می‌نماید. مخاطب این مجموعه با توجه به شناخت مراحل بازی به‌گونه‌ای با فضای داستان از پیش آشناست و بازی‌های متفاوت شخصیت‌ها در کنار خصوصیات سینمایی روایت و عدم دخالت بازیگر در فیلم، هر کدام از اپیزودها را به یک اثر مستقل سینمایی تبدیل نموده است. رزیدنت اوایل: تباهی (۲۰۱۷) یک پویانمایی بلند سینمایی است که مستقل از اپیزودهای قبلی از همین بازی اقتباس شده است. این اثر دقیقاً شبیه بازی فضاسازی گردیده است. از نظر روایی، پلان‌های ابتدایی همراه با تعلیقی ترسناک، داستان نجات

یک کودک و مادرش توسط سربازان را به تصویر می‌کشد که برای این عملیات در ساختمانی قدیمی به مصاف زامبی‌ها می‌روند، غافل از اینکه مادر و فرزند، هردو تبدیل به زامبی شده‌اند. بازیکنان این بازی همواره در طول روایت، انتظار رویارویی با یک یا گروهی از زامبی‌ها را دارند و این انتظار و تعلیق نیز به‌خوبی در روایت پویانمایی‌ای آن به تصویر کشیده شده است. فضاسازی ساختمان قدیمی بارنگ‌های سرد و تاریک، ورود محتاطانه سربازان با اسلحه به همراه نورپردازی حاصل از چراغ‌قوه‌های نظامی، ترس صحنه را در هر لحظه افزایش می‌دهد.

دوربین، ابتدا در نمایی کاملاً باز از نگاه نظامیان به ساختمان مذکور نزدیک می‌شود و سپس در نمایی از بالای پله‌های طبقه دوم، ورود محتاطانه سربازان به داخل حال را به تصویر می‌کشد. تنوع زوایای دوربین پس از ورود سربازان، نمایانگر احتیاط و روحیه جستجوگر بازیکنان بازی برای پیدا کردن و کشتن زامبی‌ها در طول بازی است. فضاسازی ساختمان قدیمی به‌صورتی گوتیک‌وار همراه با نورپردازی کم‌نور و نسبتاً تاریک است. این نورپردازی و سکوت فضا به همراه نحوه شخصیت‌پردازی سربازان (واکنش‌های شخصیت‌ها در رویارویی با فضای ناشناخته ساختمان)، تعلیق و ترس فضا را افزایش می‌دهد. زاویه دوربین در بازی‌های رزیدنت اوایل که تا این تاریخ، هفت ورژن از آن ساخته شده است به‌صورت سوم شخص است. به‌جز بازی رزیدنت اوایل ۷ (۲۰۱۷) که به‌صورت اول‌شخص است. در نسخه ۲۰۱۷ علاوه بر زوایای متنوع دوربین که برای تشدید اکشن صحنه‌ها به کار می‌رود از زاویه سوم شخص نیز استفاده فراوان شده است. در این نسخه، تغییر زاویه دوربین از سوم شخص به اول‌شخص باعث گردیده است که بازیکن، هنگام ورود به یک فضا از داستان، کمتر بر آن مسلط باشد و تعلیق و ترس حاکم بر مسیر روایت افزایش یابد.

بازی‌های رزیدنت اوایل، روایتی ترسناک از دنیایی هستند که در آن انسان‌های سودجو با خلق ویروس‌های خطرناک، دنیا را به خطر می‌اندازند و قهرمانان این دنیاها، بازیکنان بازی هستند که در قالب قهرمان داستان، به مبارزه با این سودجویان برمی‌خیزد. رزیدنت اوایل: تباهی نیز همچون دو نمونه قبلی، روایتی شبیه بازی‌های رزیدنت را به تصویر می‌کشد. در روایت بازی‌های اصلی مخصوص رزیدنت اوایل ۴ (۲۰۰۵)، بازیگر همواره از فاصله خیلی نزدیک با زامبی‌ها درگیر می‌شود و به‌واسطه اکشن بالای صحنه‌ها، دوربین مدام در حال چرخیدن در زوایای مختلف است و زامبی‌های نزدیک و دور را جهت کشتن رصد می‌کند. در پویانمایی رزیدنت اوایل: تباهی، برای بازسازی این چرخیدن‌های متعدد بازی، در صحنه‌های درگیری، مدام

خط فرضی شکسته می‌شود، اما در روند کلی روایت به‌جز صحنه‌های درگیری، خط فرضی به‌عنوان یک اصل سینمایی کلاسیک رعایت می‌گردد. به‌عنوان نمونه می‌توان به تصاویری از شخصیت اصلی فیلم یعنی کریس رد فیلد و همراهش در صحنه درگیری با زامبی‌ها که در محیط‌های بسته صورت می‌گیرد، اشاره نمود. این صحنه نسبتاً طولانی تمام بازنمایی صحنه‌های بازی است. در این بازی شخصیت‌ها در فواصل نزدیک با دشمنان خود مبارزه می‌کنند که یکی از خصوصیات مهم روایی و بصری بازی است و در سکانس پایانی فیلم، مبارزه رد فیلد با شخصیت منفی داستان گلن آرییس، دوباره مبارزه از فاصله‌ای بسیار نزدیک را می‌بینیم و در روایت این بخش از فیلم، باینکه شخصیت‌ها مانند بازی در یک قدمی هم به طرف یکدیگر شلیک می‌کنند، اما هیچ گلوله‌ای با آن‌ها برخورد نمی‌کند. همچنین خط فرضی به‌راحتی شکسته می‌شود. شخصیت‌پردازی زامبی‌ها مانند بازی به‌گونه‌ای است که بسیار ضعیف و آسیب‌پذیرند و با کمترین تعداد گلوله از پا درمی‌آیند. زامبی‌ها هم در ورژن ۵ و ۶ بازی و هم در پویانمایی‌های سه‌گانه ساخته شده، آن‌قدر ناتوان هستند که علی‌رغم نقش مهمشان، گویی فقط برای به تأخیر انداختن مأموریت رد فیلد و همکارانش در مسیر روایت گنجانده شده‌اند. در عوض غول آخر فیلم یعنی دیه‌گو خیلی قوی‌تر از غول آخرهای بازی ساخته شده است. غول آخرها نقش بسزایی در روند روایت بازی و یا پویانمایی دارند. عبور بازیگر بازی از این مرحله معمولاً بسیار دشوار است و ممکن است بازیگر بارها در این مرحله کشته شود.

شخصیت‌های اصلی فیلم یعنی کریس رد فیلد و لیان اس‌کندی به‌عنوان شخصیت‌های مثبت و شخصیت‌های منفی مانند گلن آرییس، هر کدام مانند شخصیت‌های فانتزی و یا علمی و تخیلی دارای توانایی‌های فوق‌العاده‌ای هستند. برای مثال، لیان توانایی پریدن و افتادن از ارتفاعات بالا را دارد، بدون اینکه صدمه‌ای ببیند. یا اینکه رد فیلد و آرییس عکس‌العمل بسیار سریعی در مقابل ضربات دشمن دارند، درحالی‌که زامبی‌ها خیلی کند هستند. همچنین توانایی تعویض خشاب‌های اسلحه در شخصیت‌های اصلی بسیار تند و سریع است. در بازی‌های رزیدنت اوبیل، توانایی شخصیت‌های بازی، به بازیکن بازی بستگی کامل دارد. در طول بازی با توجه به امتیازاتی که بازیکن کسب می‌کند، می‌تواند نوع اسلحه خود را انتخاب نماید و یا اینکه آن را ارتقا دهد. این امر یکی از تفاوت‌های اساسی شخصیت‌های بازی با فیلم اقتباس‌شده از آن است و این نمونه بارزی از خصوصیات تعاملی بازی‌هاست که باعث تفاوت روایت در بازی در مقابل سینما می‌گردد. در صحنه بازی، برخی عناصر نظیر روزنامه، به‌عنوان راهنما عمل می‌کنند. بخشی از

روایت بازی رزیدنت اوپل در قالب نوشته به بازیکن بازی منتقل می‌گردد. این اطلاع‌رسانی معمولاً به شکل نوشته‌هایی بر روی دیوار، آینه، روزنامه، کتاب، پشت قاب عکس و... هستند که بازیکنان با کنجکاوی آن‌ها را پیدا نموده و می‌توانند ادامه مسیر بازی را طی کنند. این اطلاعات بازیکنان بازی را از سردرگمی خارج نموده و راهنمای آن‌ها برای ادامه بازی هستند.

در فیلم رزیدنت اوپل: تباهی (۲۰۱۷)، این شکل از اطلاع‌رسانی تغییر یافته و اطلاعات در قالب فایل‌های نوشتاری و اینفوگرافی داخل رایانه و فلش مموری و یا تلفن همراه به بازیگران منتقل می‌گردد. در بازی، معمولاً عناصر راهنما حاوی اطلاعات، با یک علامت شبیه ضربدر نمایش داده می‌شوند، اما این‌گونه علامت‌ها در طول فیلم وجود ندارد. این ضربدرها نیز از عناصر تعاملی بازی‌ها هستند که در روایت‌های سینمایی حضور ندارند.

جستجو در مسیر یکی از خصلت‌های روایت‌های بازی است. بازیگر علاوه بر استفاده از علائم و راهنماها، بایستی مدام در گوشه و کنار پلان مرحله بازی به جستجو بپردازد تا اینکه هم‌داستان را پیش ببرد و هم امتیاز کسب نماید. هرچند مسیر روایت بازی نیز مانند فیلم یک خط کلی دارد، اما گشت‌وگذار و برگشتن چندباره به یک مکان باعث می‌گردد بازیکن، شناخت بیشتری نسبت به فضا و مسیر روایت پیدا نماید. این تفاوت ماهوی مابین روایت‌های بازی و روایت‌های سینمایی ریشه در این نکته کلیدی دارد که بازیکنان بازی، خود به‌جای قهرمانان، کنترل (پیشروی) روایت را در دست می‌گیرند، در صورتی که تماشاگر فیلم تنها می‌تواند با بازیگران ارتباط برقرار کند و بدون آنکه در مسیر روایت دست ببرد، خود را به‌جای قهرمان حس نماید. جستجو یک خصلت مهم روایی در بازی است که در سینما اهمیت کمتری دارد. روایت پویانمایی رزیدنت اوپل: تباهی دارای ساختار کلاسیک سه‌پرده‌ای است. این ساختار خطی با چند فلاش‌بک، پیشینه برخی شخصیت‌ها و اتفاقات داستان را برای تماشاگر عیان می‌کند و روابط علی و معلولی حوادث و دلایل کنش شخصیت‌ها را بیان می‌دارد. برای مثال، شخصیت منفی داستان، یعنی گلن آرییس باینکه یک تاجر ویروس است و تلاش دارد تا شهر نیویورک را آلوده کند تا بتواند واکسن خود را به فروش برساند، اما در اصل برای انتقام از دولت این کار را انجام می‌دهد، زیرا با فلاش‌بک می‌بینیم که مراسم عروسی او توسط دولت با یک بمب به‌هم‌ریخته و همسرش جان داده است. در طول روایت فیلم، فضاهای اصلی فیلم توسط میزهای ناهارخوری طراحی شده‌اند و به‌نوعی در تمام صحنه‌های اصلی، حضور میز را شاهد هستیم که ارجاعی است به مراسم عروسی آرییس. این میزها مانند یک پل، بخش‌هایی در جریان روایت را به حوادث

قبلی ربط می‌دهند.

ب) بررسی عناصر روایی پویانمایی رالف خرابکار ۱ (۲۰۱۲)

تم اصلی پویانمایی رالف خرابکار، اقتباس از بازی فلیکس تعمیرکار^۲ و داستان آن اقتباسی از مجموعه‌ای از بازی‌هاست. داستان با استفاده از فضاها و شخصیت‌های بازی شکل می‌گیرد و می‌توان گفت فیلمی است با موضوع دنیای بازی‌ها. در این فیلم علاوه بر استفاده از شخصیت‌های بازی، از خصوصیات انواع بازی‌ها نیز استفاده شده است تا روایتی جذاب خلق گردد که در آن چندین بازی با شخصیت‌های متفاوت و خطوط داستانی متعدد با یک خط داستانی کلی به یکدیگر مرتبط گردند. داستان آن مربوط می‌شود به رالف که شخصیت منفی یک بازی آرکید قدیمی به نام فلیکس تعمیرکار است. رالف بعد از سی سال حضور در این بازی از منفی بودن خود خسته شده و تصمیم می‌گیرد مانند فلیکس، یعنی شخصیت مثبت بازی، با گرفتن مدال بین بازیکنان این بازی محبوبیت پیدا کند و برای همین امر از طریق کابل‌های دستگاه بازی به بازی‌های دیگر وارد شود. هزارتوهای روایی یکی از مهم‌ترین خصوصیات بازی‌هاست که در این اثر قابل ردیابی است. بدین شکل که در طول فیلم، شخصیت‌های یک بازی قادرند با استفاده از کابل‌های برق وارد دنیای یک بازی دیگر شوند و در راستای روایت در فضایی دیگر و کاملاً متفاوت با بازی خود ظاهر گردند. روایت فیلم یک خط داستانی ثابت دارد که همان روایت رالف و فلیکس است و خطوط داستانی ضعیف‌تر مانند سرهنگ کالهان در بازی وظیفه قهرمان و یا داستان ملکه ونلوه در بازی شکر شتاب. همه خطوط داستانی به صورت درهم‌تنیده پیش می‌روند و راه ارتباط بازیکنان یک بازی به دنیای بازی دیگر از طریق کابل‌های برقی است که به دستگاه آرکید وصل است و محل تلاقی کابل‌ها ایستگاه مرکزی بازی‌هاست. لحظه عبور رالف از ایستگاه مرکزی بازی، یادآور دالان‌های تودرتوی بازی‌هاست که بازیکن باید یکی از آن‌ها را برای طی نمودن مسیر روایت انتخاب نماید.

در بخشی از روایت، رالف و ونلوه برای فرار از دست پادشاه آبنباتی با استفاده از یک دروازه نامرئی که نمایانگر عبور از سطحی از بازی به سطحی دیگر است، وارد مرحله دیگری از روایت می‌شوند. وجود این‌گونه دروازه‌های نامرئی در بازی‌ها برای عبور از یک‌زمان به یک‌زمان دیگر مرسوم است. سطوح مختلف بازی‌ها معمولاً پلان‌های متفاوتی نسبت به هم دارند که بازیکنان

1. Wreck-It Ralf

2. Fix-It Flex

در قبال کسب امتیازات، به آن می‌رسند، اما در طول فیلم، امتیازی در کار نیست و این تغییر سطوح صرفاً به خاطر رویدادهای داستان و برای رسیدن رالف به مدال و یا مأموریت سرگرد کالهان است. بیشتر روایت رالف خرابکار در محیط بازی شکر شتاب اتفاق می‌افتد. در بازی‌ها نیز معمولاً سطحی از بازی که دارای پیچیدگی بیشتر است، زمان بیشتری از بازی را به خود اختصاص می‌دهد.

زاویهٔ دوربین در طول این فیلم بسیار متنوع است. همچنین خط فرضی رعایت می‌گردد. در صورتی که در بازی‌های آرکید معمولاً دوربین ثابت است و این عناصر و کاراکترها هستند که متحرک می‌باشند برای مثال در بازی پک‌من^۱ (۱۹۸۰)، بازیکن بایستی در محیطی هزارتو علاوه بر گریختن از چنگ دشمنان، تمامی نقطه‌ها و نشانه‌های سر راه را بخورد تا به مرحلهٔ بعدی راه یابد. ولی این مسیر هزارتو به صورت یک صفحهٔ متحرک از جلوی بازیکن می‌گذرد. علی‌رغم چند خط روایی و تغییرات مختلف مسیر روایت که به واسطهٔ کابل‌ها و ایستگاه مرکزی بازی اتفاق می‌افتد، زمان روایت در رالف خرابکار کاملاً خطی است و فیلم در ساختاری کلاسیک و سه‌پرده‌ای ساخته شده است. این خصلت خطی بودن در تمامی بازی‌های آرکید این فیلم که به آن‌ها ارجاعاتی داده شده، امری مشهود است.

در بخش گره‌گشایی روایت یعنی سکانس نهایی فیلم، بازیکن منفی این فیلم یعنی پادشاه آبنباتی، دقیقاً مانند دنیای بازی‌ها در هیبت یک غول آخر ظاهر می‌شود. غول آخری که در نگاه اول، موفقیت رالف را در مسیر روایت به چالش می‌کشد، اما در نهایت شکست می‌خورد و مانند دیگر حشرات جذب منبع نور شده و نابود می‌شود. توانایی این شخصیت مانند غول آخرها در حین مبارزه با قهرمان مثبت داستان، افزایش می‌یابد و به شکلی قوی‌تر ظاهر می‌گردد، اما از آنجاکه هدف از بازی هر قهرمان در هر بازی پیروزی و به پایان رساندن روایت فیلم است، پادشاه آبنباتی نیز شکست می‌خورد.

ج) بررسی عناصر روایی پویانمایی آقای پی بادی و شرمین^۲ (۲۰۱۴)

داستان این فیلم مربوط است به یک سگ نابغه به نام پی‌بادی که سرپرستی یک کودک به نام شرمین را پذیرفته و به‌عنوان پدرخوانده او را بزرگ کرده و آموزش می‌دهد. فیلم، اقتباسی است از یک زنجیره قدیمی به نام راکی و دوستان که در دههٔ ۱۹۶۰ ساخته شده است. پی‌بادی نابغه

1. Pac-Man

2. Mr. Peabody & Sherman

برای آموزش تاریخ به پسرخوانده خود، یک ماشین زمان اختراع می‌کند که این ابزار، منشأ حضور شخصیت‌های داستان در زمان‌های مختلف است.

چالش زمان اگرچه در روایت‌های سینمایی و تلویزیونی زیادی مانند سینمایی نابودگر^۱ (۱۹۸۴)، جومانجی^۲ (۱۹۹۵)، مجموعه فیلم‌های ماشین زمان^۳ و ... مورد استفاده قرار گرفته و به نوعی ژانر علمی-تخیلی سینما، آمیخته با چالش در زمان است، اما شکل استفاده از آن در بازی‌ها پیچیده‌تر است. پویانمایی آقای پی‌بادی و شرم‌ن هم با اینکه اقتباسی از بازی نیست، اما از نوع نگاه به زمان، از شیوه بازی‌ها در آن استفاده شده است.

در بازی‌های نقش‌آفرینی نظیر وارکرافت، به واسطه حضور بازیکنانی که به اختیار، مسیر روایت را طی می‌کنند، زمان روایت توسط بازیکن، در مسیری غیرخطی و تودرتو سپری می‌شود. خصوصیت سفر در زمان بازیکن که پیش‌ازاین، در نمونه‌های سینمایی نظیر تلقین و کد منبع بررسی شد، در پویانمایی آقای پی‌بادی و شرم‌ن هم به شکلی پیچیده‌تر از جومانجی و پیش‌تازان فضا^۴، بکار رفته است.

به چالش کشیدن زمان در این فیلم، مانند سفرهای تودرتوی بازیکنان بازی در دالان‌ها و مسیرهای بازی است. آن‌چنان‌که مانند یک بازی باعث غوطه‌وری تماشاچی در روایت شود. این سفرها با استفاده از تونل زمان صورت می‌گیرد. تونل زمان، ریشه در یک نظریه علمی دارد که برخاسته از فرضیه نسبیت انیشتین، فیزیکدان آلمانی است که البته صحت و یا رد آن اثبات نگردیده است. در مسیر روایت فیلم، پی‌بادی، قهرمان نابغه داستان در مقابل همه مشکلات، محاسبات علمی انجام می‌دهد و بر طبق آن‌ها اقدام به عکس‌العمل می‌کند. این محاسبات، قبل از عکس‌العمل به صورت تصاویر گرافیکی در مقابل چشم وی ظاهر می‌گردند. اشکال مذکور شباهت زیادی به تصاویری دارند که بازیکنان هنگام بازی برای اطلاع یافتن از نیرو و توانایی خود و اسلحه و یا مقدار جان خود، مدام با کلیدهای میانبر آن‌ها را چک می‌کنند. زاویه دوربین در این فیلم بسیار متنوع است و از برش‌های سریع جهت ایجاد هیجان بیشتر در صحنه استفاده شده است. در بازی‌های ماجراجویی و نقش‌آفرینی، بازیکن به خاطر اینکه هر لحظه انتظار رویارویی با یک تهدید را در صحنه دارد، همیشه در حال چرخاندن سر خود به اطراف است. در بسیاری از

1. The Terminator
2. Jumanji
3. The Time Machine
4. Star Trek

صحنه‌های این فیلم نیز، دوربین از نگاه شخصیت اصلی یعنی پی‌بادی به اطراف می‌چرخد تا اینکه بتواند محاسبات درستی در مقابل اتفاقات انجام دهد و عکس‌العمل مناسب را لحاظ کند. نمونه بارز این‌گونه تنوع زاویه دوربین را می‌توان در صحنه اعدام پی‌بادی توسط شورشیان انقلاب فرانسه مشاهده نمود. در این صحنه، دوربین با تعداد زیادی برش سریع و چرخیدن‌های متنوع که هر کدام کمتر از دو ثانیه به طول می‌انجامد، چگونگی فرار پی‌بادی را به تصویر می‌کشد که بعد از فرار از زبان پی‌بادی برای شرم‌ن روایت می‌شود. پی‌بادی با محاسبه زاویه تابش خورشید بر روی عینک شرم‌ن که روبروی جلاد ایستاده و نظاره‌گر صحنه اعدام است، برآورد می‌کند که برآثر شدت نور در یک لحظه که جلاد، طناب گیوتین را رها می‌کند، چشمان جلاد، لحظه جایگزینی یک خربزه به جای سر پی‌بادی را نمی‌بیند و بدین شکل، پی‌بادی با جایگزینی خربزه به جای سر خود به داخل دریچه زیر سکوی اعدام پریده و می‌گریزد. در اینجا نیز محاسبات به صورت تصاویر گرافیکی روی فیلم به شیوه بازی‌ها به تصویر کشیده می‌شود.

بحث و نتیجه‌گیری و پیشنهادها

بررسی روایت در بازی‌های دیجیتال و مقایسه شیوه روایت و خط سیر داستانی در این قالب، نشان می‌دهد که شباهت‌های زیادی بین بازی‌ها و پویانمایی‌های سینمایی یافت می‌شود که غالباً ناشی از تأثیرپذیری پویانمایی‌ها از بازی است (که البته این تأثیر، گاه در جهت عکس رخ می‌دهد). در انواع مختلف بازی‌ها که در ژانرهای متنوع قرار می‌گیرند، قهرمان، نقش اساسی ایفا می‌کند و در پویانمایی‌ها و فیلم‌های سینمایی نیز این مسئله صادق است. بسیاری از پویانمایی‌هایی که امروزه شهرت پیدا کرده‌اند؛ در شیوه روایت و حالت انتقال پیام، مسیری مشابه بازی‌های دیجیتال را سپری کرده‌اند؛ اما تفاوت‌های مهمی نیز بین این دو رسانه وجود دارد که در وهله اول به شیوه ارائه و همین‌طور ویژگی‌های ذاتی آن رسانه وابسته است.

در بازی‌های رزیدنت اویل، توانایی شخصیت‌های بازی بستگی کامل به بازیکن بازی دارد. در طول بازی با توجه به امتیازاتی که بازیکن کسب می‌کند، می‌تواند نوع اسلحه خود را انتخاب نماید و یا اینکه آن را ارتقا دهد. این امر یکی از تفاوت‌های اساسی شخصیت‌های بازی با فیلم اقتباس‌شده از آن است و نمونه بارزی از خصوصیات تعاملی بازی‌هاست که باعث تفاوت روایت در بازی در مقابل سینما می‌گردد. زمان روایت در رالف خرابکار کاملاً خطی است و فیلم در ساختاری کلاسیک و سه‌پرده‌ای ساخته شده است که مشابه آن در سینمای کلاسیک و همچنین

عمده بازی‌ها مشاهده می‌شود. در پویانمایی آقای پی‌بادی و شرمن، مانند فیلم تلقین کریستوفر نولان، ما شاهد سفر در زمان‌های متعدد به واسطه فضاهای تودرتو، از طرف قهرمان داستان هستیم، تماشاچی قادر نیست حدس بزند زمان بعدی را که قرار است قهرمان به آنجا سفر کند، مربوط به چه دوره و یا فضایی از تاریخ است. این‌گونه بازی با زمان و فضا از مختصات بازی‌های ژانر نقش‌آفرینی است، زیرا در آنجا آواتار یا قهرمان بازی مدام در فضاهای تودرتو در حال مبارزه است و بازیکن بدین شکل در روایتی پیچیده نقش‌آفرینی می‌کند. نکته پایانی اینکه در راستای انجام این پژوهش، عناصر روایی و عوامل تأثیرگذار بر روایت بازی‌های نقش‌آفرینی مورد بررسی قرار گرفت. این در حالی است که به علت گستردگی دنیای این‌گونه بازی‌ها عوامل دیگری در این بازی‌ها هست که در روایت تأثیرگذارند و ظرفیت پژوهش‌های دیگر دارند. برای مثال بررسی لی اوت در این بازی‌ها و ... پژوهشگران می‌توانند با استفاده از روش‌های تحلیلی و همچنین توزیع پرسشنامه در میان بازیکنان بازی‌های دیجیتال (آنلاین و آفلاین)، به دلایل اهمیت بازی‌های نقش‌آفرینی دست پیدا کنند و یا با توجه به همین روش، پارامترهای برتری این بازی‌ها را بیابند. با عنایت به دنیای پهناور بازی‌های دیجیتال که رفته‌رفته به جایگزین و یا رقیبی بی‌بدیل برای سایر رسانه‌ها تبدیل می‌شوند، می‌توان تحقیقات گسترده‌ای پیرامون تأثیرات بازی‌ها و نحوه استفاده از آن بر روی انسان و همچنین تأثیرات روان‌شناختی این رسانه نیز انجام داد.

منابع و مأخذ

- آلدر، جسیکا (۲۰۱۱). «همه سوار شن! قطار سریع‌السیر قطب»، ترجمه مرتضی حسینی گلکار، **فصلنامه تخصصی سینما پویانمایی**، شماره ۵: ۴۸-۳۰.
- بارت، رولان. تودوروف، تزوتان و پرینس جرال (۱۳۹۴). «**درآمدی به روایت‌شناسی**»، ترجمه هوشنگ رهنما، تهران: نشر هرمس.
- بوردول، دیوید (۱۹۹۵). «آینده سینما»، ترجمه فریدون علیاری، **فصلنامه هنر**، شماره ۸۰: ۲۰۰۳-۱۹۱۴.
- عامری مهابادی، علی (۱۳۸۵). «**زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال**»، گردآوری و برگردان مجموعه مقالات. سایمون اینجنفلت، نیلسن. هایدی اسمیت، یوناس و پژاریس توسکا، سوزانا (۱۳۹۶). «**برای درک گیم‌های ویدئویی مقدمه‌های ضروری**»، ترجمه سید مهدی دبستانی، تهران: دایرک.
- شهباز، محمد و مهرداد پورعلم (۱۳۹۲). «واقع‌گرایی در فیلم: نگاهی انتقادی به نگره همانندی گریگوری کوری». **نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی**، شماره ۲: ۱۷.
- شهرابی، مجید (۱۳۹۰). «**فیلم - گیم: گرایش سینما به ویدئو گیم‌ها در فیلم‌های معاصر هالیوود**». پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه هنر.
- فیل، جان. ایکترگود، مارک (۱۳۹۰). «**مبانی طراحی مرحله**»، ترجمه سید طه رسولی، تهران: دنیای بازی.
- کالی، جاسمینا (۱۳۹۵). «**از گیم تا فیلم: نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز**»، ترجمه شیوا مقالو، تهران: **نشر بیدگل**.
- هرمن، دیوید. لو رایان، ماری و منفردیان (۱۳۹۶). «**دانشنامه نظریه‌های روایت**»، گردآوری و ویرایش محمد راغب، تهران: نشر نیلوفر.
- Apperley, Thomas H . (2006). "**Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres**" in *Simulation & Gaming*, Vol 37, Issue 1, pp 22-36.
- Manovich, L. (2017). "**Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of "More Media"**". To appear in *DOMUS* Available through: www.manovich.net.
- Manovich , L.(2000). 'Macro-media and Micro-media' Available through: www.manovich.net.
- Manovich , L and Douglass J. (2009). "**Visualizing Temporal Patterns in Visual Media**" Available through: www.manovich.net.
- Manovich , L. (2001). "**From DV Realism to a Universal Recording Machine**" Available through: www.manovich.net.