

از گیم تا فیلم

نقش گیم در دکورونی های شکلی سینمای امروز

| جاسمین کالی |

| شیوا مغانلو |

GAMING FILM

| Jasmina Kallay |

| Shiva Moghanloo |



| فهرست |

۷	گفتار مترجم
۹	مقدمه
۲۵	فصل اول: این یک گیم است یا واقعیت؟
۳۴	گیک‌های گیمی در مقام قهرمان
۳۹	رستگاری گیمی
۴۲	گیم‌ها به مثابه جهان‌های مجازی
۴۸	مرز نهایی
۵۳	فصل دوم: معماری روایی: داده‌ها، هزارتوها و داستان‌های بی‌پایان
۵۴	طبقه‌بندی‌های سینمایی جدید
۵۸	جهان به مثابه الگوریتم و داده
۶۳	پیشگامان سینمای داده‌ای: ورتوف و گرین‌اوی
۶۵	سینمای داده‌ای: تأیید کد
۷۰	مسیر جنگالی: روایت‌های چندجهانه
۷۵	فیلم‌های پارژلی روانشناختی
۸۵	تکرار کردن و آموختن
۹۴	داستان‌ها (و شخصیت‌ها) ی بی‌پایان
۱۰۱	فصل سوم: صورت‌بندی‌های بصری / مکانی جدید
۱۰۴	مونتاژ سبک‌گرا
۱۰۹	مونتاژ مکانی

۱۱۷

میراث آیزنشتاین

۱۲۳

مونتاز جهانی

۱۲۹

فصل چهارم: فرارسانه: همزیستی فیلم و گیم

۱۳۰

همه فیلمسازند

۱۳۲

این یک گیم نیست

۱۳۸

ابرزائر

۱۴۳

فصل پنجم: از واقعیت گریختن یا درگیر شدن؟

۱۴۴

جریان پالایشی یا کاتارسیسی

۱۴۷

«اصول روایتی» در تقلید

۱۵۰

بیماری های خلاق یک ذهن دیجیتالی

۱۵۶

نگاه خیره / نگاه گذرا / نگاه مات

۱۶۳

سایبرگ پساجنسیتی

۱۷۳

مؤخره

۱۹۷

کتاب شناسی

۲۰۷

نمایه

| گفتار مترجم |

سینما و گیم هر یک به نوبه خود حوزه مطالعاتی جذاب و بدیعی هستند، چه رسد به کنار هم گذاشتن و مطالعه تأثیرات متقابلی که بر هم دارند. اهمیت و جذابیت کتاب از گیم تا فیلم هم در کشف و بررسی همین تعامل هاست. سن سینما بیشتر از گیم است و شاید این توقع منطقی را پیش آورد که مسیر تأثیرات یکسویه و از سینما به گیم است، اما بحث ها و مثال های مهم این کتاب نشان می دهد که گیم هم در تغییر شکل سینمای معاصر دخیل بوده است. این تغییر و تأثیر و تبادل هم در بُعد ساختاری و شکلی انجام شده، هم از بُعد روایتی و مفهومی و داستانی، هم در زمینه شیوه های پخش و نمایش، و هم در نحوه درک و دریافت مخاطبان و شیوه های تماشا که به هر قسمت در فصل های مربوط به آن پرداخته می شود.

از گیم تا فیلم نخستین کتابی است که در حوزه تأثیرات متقابل گیم و سینما به فارسی ترجمه می شود. این نخستین بودن، الزامات خاص خودش را هم دارد. از جمله اینکه اکثر اصطلاحات رایج در حوزه جوان گیم با همان تلفظ انگلیسی وارد فارسی شده و جا افتاده اند، و بنابراین ترجمه آن ها احتمالاً موجب دور شدن ذهن مخاطب می شود. بنابراین تصمیم گرفتم تا چند اصطلاح جافتاده تر را با همان شکل یا تلفظ انگلیسی بیاورم، و در پانویس توضیحی در مورد مفهومشان بدهم. بیش از همه خود اصطلاح گیم است که به بازی ترجمه اش نکرده ام، چون کلمه بازی در فارسی معنای اجتماعی بسیط

و عامی دارد که گیم (و به تبعش گیمر) بخشی از آن است. نام گیم‌ها هم به همین علت، جا افتاده بودن تلفظ انگلیسی‌شان در جهان گیمرها، ترجمه نشده‌اند.

پانویس‌ها را هم با دو هدف آورده‌ام: توضیحی اجمالی از اصطلاحاتی که شاید برای مخاطبان تخصصی یکی از دو حوزه چندان آشنا نباشد، و معرفی محققان مجرب یا جوانی که در این کتاب به آن‌ها ارجاع داده شده و شاید مخاطب بخواهد تماس بیشتری با آن‌ها داشته باشد.

امیدوارم این کتاب مورد قبول مخاطبان عزیز هر دو حوزه واقع شود و فتح بابی باشد برای چاپ و معرفی کتب تخصصی بیشتر در این زمینه.

شیوا مقالو

مقدمه

در طول تاریخ، داستان‌ها همیشه گفته شده‌اند تا جهان اطرافمان را توصیف کنند و توضیح دهند. وارن باکلند^۱ در بحثش راجع به ظهور قصه‌گویی‌های پیچیده در سینمای معاصر معتقد است که «در فرهنگ امروز که تحت سلطه رسانه‌های جدید است، تجربیات ما هر لحظه مبهم‌تر و تکه پاره‌تری می‌شوند؛ و بر همین اساس، داستان‌هایی هم که می‌کوشند این تجربیات را بازنمایی کنند هر چه پیچیده‌تر و تارتر خواهند بود» (۲۰۰۹: ۱). با ظهور روابط تعاملی، به ویژه در حوزه گیم‌های کامپیوتری، فرهنگ دیجیتال سینما را در سطوح مختلف روایتی، ساختاری، بصری و فلسفی تغییر و از نو شکل داده است. هدف این کتاب تجزیه و تحلیل سینمای معاصر از ورای منشور گیم‌های کامپیوتری (و نیز رسانه‌های دیجیتالی) است که البته هنوز هم موضوعی در دست کشف و بررسی است. گرچه مطالعات گیمی و مطالعات رسانه‌های دیجیتالی (و به ویژه نخستین کتاب‌های منتشر شده در این حوزه‌ها) مرتباً از مطالعات سینمایی وام گرفته‌اند تا شاید مختصاتی برای این حوزه‌های نظری نسبتاً جدید پیدا و حیطه‌های گوناگون متأثر از این علوم را بررسی کنند، ولی مطالعه «معکوس» این نقاط تقاطع هنوز انجام نشده است. اما حالا که گیم و رسانه‌های دیجیتالی چنین دژ فرهنگی مستحکمی را اشغال کرده‌اند، نه فقط زمانش رسیده، بلکه بسیار ضرورت هم دارد تأثیر گیم - یا امر بازی وار (لودیک) - را نیز بر سینما بررسی کنیم.

۱. Warren Buckland: استاد رشته مطالعات سینمایی در دانشگاه آکسفورد پروکز. - م.