www.takbook.com 1

این شگفت انگیز

کتاب الکترونیکی

نویسنده: محمد مهدی عنایتی



THIS AMAZING

Written By: Mahdi Enayati



آی تی پورت
درگاهی به سوی فناوری اطلاعات

www.takbook.com 1

www.takbook.com 2



www.itport.ir

DESIGN BY : MAHDI ENAYATI

www.takbook.com 2

www.takbook.com 3

محمد مهدی عنایتی

سلام به همه ی دوستان عزیز. حال همه خوبه؟
خب امیدوارم همتون خوب باشید و البته سال نو هم مبارک باشه و البته عذرخواهی که توی روز عید مزاحم تون شدم و سعی کردم گوشه ای از سفره ی هفت سینتون باشم. گرچه که سین ندارم اما خب در عوض برای اون آدم هایی که به گیم و سینما علاقه دارند کلی مطالب ویژه در اختیار دارم.
ماجرای کتاب این شگفت انگیز از چندین ماه پیش شکل گرفت که به خودم گفتم چی بنویسم. در اصل خیلی وقت بود دستم به نوشتن نمی اومد چون ایده ای نبود. اما بالاخره یک ایده ای جور شد که بتونم از اون بهره بگیرم و سرانجام این شگفت انگیز خلق شد.
کتابی که روبروتون هست و به احتمال خیلی زیاد از صفحه ی نمایشگرتون دارید مطالعه می کنید دارای هشت قسمت است که در هر قسمت به بررسی یک مورد می پردازد که تاثیرات زیادی در تولید یک اثر ، بازی ، فیلم یا کتاب دارد. منتها متن این کتاب بیشتر بر اساس نظر بنده صورت گرفته پس یک وقت اگر چیز عجیبی دیدید که بر خلاف نظریات شما بود عذر بنده را بپذیرید و دلیل این کار را هم بدانید.
صحبت رو کم می کنم. امیدوارم کتاب براتون لحات خوشی رو رقم بزنه و خاطره انگیز باشه.
سال نو همه مبارک

بسم الله الرحمن الرحیم

با تشکر از وبسایت



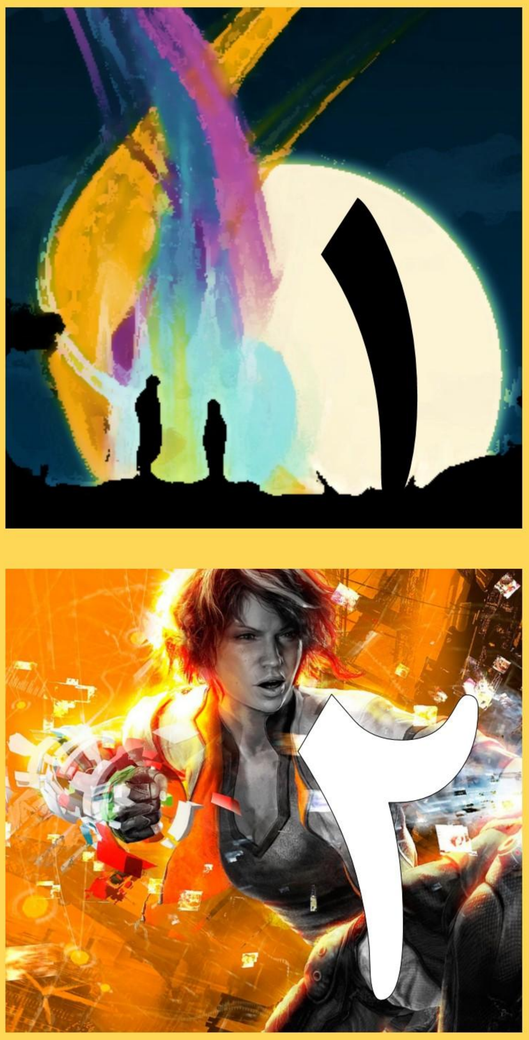
نویسنده: محمد مهدی عنایتی

طراح و صفحه آرا: محمد مهدی عنایتی

با تشکر از: مدیریت وبسایت آی تی پورت

آی تی پورت
دروازه ورود به دنیای فناوری اطلاعات
www.itport.ir

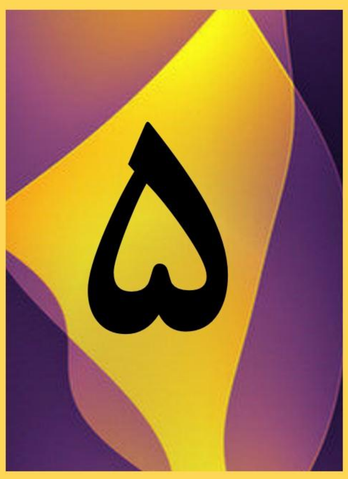
تمام حقوق مادی و معنوی این کتاب برای صاحب اثر محفوظ است و کپی برداری از آن غیرقانونی است. استفاده از مطالب درج شده با کسب مجوز از نویسنده آنها بدون مانع است.















قسمت اول	داستان
قسمت دوم	شخصیت پردازی
قسمت سوم	محیط
قسمت چهارم	تصویر
قسمت پنجم	احساسات
قسمت ششم	طراح
قسمت هفتم	اجتماع
قسمت هشتم	پایان

www.takbook.com 3

www.takbook.com 4

سرآغاز

خیلی وقت است دستم به نوشتن نمی رود. اول از همه اینکه کوله باری از درس های بزرگ افتاده روی ام و وقتم کم شده و دوم اینکه ایده ندارم. اما چند ماهیست با خودم می نالیدم که یک چیز جدید بنویس. منتها کاری کن بهترین اثرت شود. در اصل همیشه تعهد می کنم که بهترین را ارائه دهم اما اینبار دلم چیزی خاص می خواست. چیزی که دنباله دار باشد و حداقل برای چندین هفته مخاطبم را سرگرم کند. ایده ای که در ذهن می پروراندم در تئوری چیز خیلی خوبی بود اما به واقعیت تبدیل کردنش بود که برایم شده بود مشکل. تا اینکه کار شروع شد و " این شگفت انگیز " آغاز شد. این عنوانی که در همین لحظه شنیدید نام سری مقالاتی است که در طی چندین قسمت آینده به بررسی بخش های مختلف و عناصر مختلف بازی ها و سینما می پردازد و یک بررسی عمیقی روی آنها داریم. این موضوع نیز لازم به توضیح است که الزاما نیازی به این نیست که هر چیزی که مورد بررسی قرار می گیرد هم در سینما و هم در بازی باشد و ممکن است فقط به توضیح آن عنصر فقط در یک هنر بپردازیم. به قسمت اول خوش آمدید.

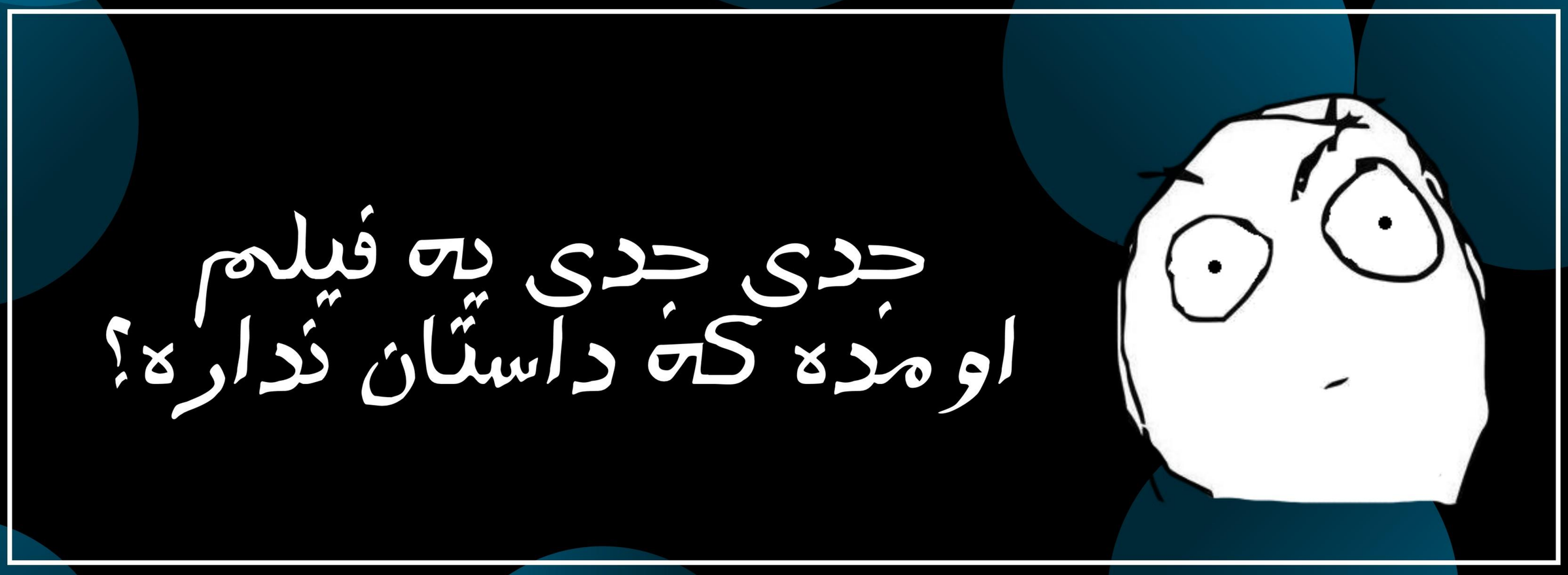


داستان چیست؟ همان چیزیست که یک اثر روحیه و احساساتش را از آن می گیرد. همان چیزیست که پیچیده اش خوب و ساده اش متناسب و خیلی ساده و بی مزه اش ، بی مزه (!) است. همان که می تواند در ساده ترین نوع خودش ببیننده را آنقدر مجذوب کند که حد ندارد و یا در نوع پیچیده اش بدترین ها نصیب مخاطب اش کند. همان که همیشه حرف از نوشتن در مورد سینما و بازی که می شود صحبت اش اول از همه گل می اندازد و خلاصه داستان هایش معروف است. داستان همین است دیگر. داستان در اصل عنصر اصلی یک بازی یا یک فیلم سینمایی است که در صورت وجود نداشتن آن می توان گفت که فیلم به شدت بیهوده است.

www.takbook.com 4

www.takbook.com 5

داستان ها هویت آثار مختلف (چه کتاب ، چه سینما و چه بازی) را می سازند. در اصل یک اثر هنری اسم و نشان خودش را از داستان اش می گیرد و بدون داستان هیچ است و شاید باید بگوییم فایده ای ندارد و بیهوده شمرده می شود. بر فرض ، فیلمی را تصور کنید به مانند اره . اره را که می شناسید؟ همان فیلم ترسناکی که تا حرفش می شود همه می کشند کنار و سعی می کنند یادآور کابوس های خودشان نشوند ؟ فقط فرض کنید داستانی نداشت. آن موقع به نظرتان هویتی داشت؟ اصلا فایده ای برای مخاطب داشت؟ خب معلوم است که نه. فرض کنید هیچ داستانی نبود و فقط داستان فردی بود که با یک اره همه را می کشت. خب چه فایده ای دارد؟ نتیجه ای هم وجود ندارد. آیا برای مخاطب جذاب است که صحنه مردن دیگران را بدون دلیل و بدون هیچ تفکر قبلی در مورد وضعیت قاتل و قربانیان این ماجرا را ببینند؟ خب معلوم است که نه. پس معلوم است که اثری با داستان است که برای مخاطب اش جذاب می شود؟ خب معلوم است که بله. حتی یک تکه قاب عکس هم داستانی در بر دارد. منتها مخاطبان تصورات متفاوتی در مورد یک قاب عکس دارند. برای توضیح این موضوع به یک توضیحی در مورد خود داستان نیاز دارید.



داستان ها همانطور که گفتیم موقعیت های متفاوتی دارند. گاه ما کتابی می خریم که داستانی بدنبال دارد. گاه فیلمی می بینیم و گاه بازی ای را می خریم تا تجربه کنیم. هر کدام از این گزینه ها داستان های متفاوتی به همراه دارند و اگر تفاوتی در داستان آنها وجود نداشت همه ی آنها به یک نوع اثر تبدیل می شدند. هر کدام هنر خاصی برای نوشتن دارند و هر کدام فنون مربوط به خود را دارند. کتاب ها ، در برگیرنده داستان هایی هستند که به صورت یک نوشتاری هستند که به طور معمول دیالوگ گویی چند فرد یا داستان تعریف کردن فردی را در بر دارد و یا فردی دارد با دیگران دیالوگ می گوید و یا دارد زندگی خودش را توصیف می کند و یا در نوعی دیگر دارد هم دیالوگ می گوید و هم داستان را روایت می کند. در سینما نیز فواعد متفاوتی وجود دارد. مخاطب در یک فیلم می تواند دیالوگ گویی بازیگران را ببیند و از آن لذت ببرد. اما برای درک داستان چه؟ بر خلاف کتاب که داستان را روایت می کند و یا دیالوگ ها این را مشخص می کنند اما در سینما این چنین نیست و داستان را درست است که دیالوگ ها تشکیل می دهند اما گاهی اوقات حتی با این اوصاف که تمرکزمان کاملا روی فیلم و دیالوگ هاست اما باز داستان را نمی فهمیم. درک داستان در فیلم ها به بازی بازیگران و محیط نیز بستگی دارد. فیلم ها دو نوع روایت داستانی از نظر من حقیر دارند. اولی آن که راوی دارد و در زمان فیلم صحبت هایی برایمان می کند و دومی اینکه بدون راوی داستان می گوید. اولی که تکلیف اش مشخص است و معلوم است چگونه مخاطب را وادار به درک داستان می کند اما دومی چه؟ در دومی محیط و بازی بازیگران خیلی مهم است. چرا؟ اول از همه اینکه نوع ترکیبات محیطی تاثیر به سزایی دارد در اینکه داستان به چه شکل پیش می رود و شما نیز برای درک داستان نیاز دارید تا ببینید که محیطی که فیلم در آن قرار دارد به چه شکل است و چه فضایی دارد تا به احساسات فیلم پی ببرید. همچنین فیلم باید مشخص کند که نقش اصلی داستانش چه روحیاتی دارد. ممکن است افسرده باشد و یا خوشحال و یا فردی باشد مغرور و جدی و یا فردی که افراطی است. پس بازیگر باید به این نکته توجه کند و نقشش را بشناسد. شناخت نقش حال باعث و بانی چیست؟ اینکه نقشش را با احساس واقعی بازی می کند. مثلا اگر نقش اصلی فردیست خوشحال که در خودش هم نمی گنجد پس نباید شخصیت او را به گونه ای نشان دهیم که هیچ خوش گذرانی ای ندارد و افسرده است. بازیگر باید تصویری که از شخصیت و نقش وی می خواهند را درست ادا کند. اما در بازی های رایانه ای اوضاع کلا متفاوت است.



شاید کتاب و سینما تا حدی به هم نزدیک هستند اما بازی لمس داستان است. یعنی به نوعی شما داستان را لمس می کنید و با جزئییات اضافی آن هم آشنا می شوید. قبلا هم به شما گفته بودم که بازی برتری ای که نسبت به صنعت کتاب و سینما دارد لمس داستان است. شما در بازی می توانید به جستجو در محیط ، پرسش از دیگران در مورد داستان و پاسخ گرفتن از آنها و البته انجام دادن ماموریت ها ، خودتان داستان را طرح کنید و یا به نوعی لمس کنید. یعنی به خوبی در محیط بازی آن چیزی که دوست داشتید ببینید را می توانید ببینید. مثلا فرض کنید فیلمی می بینید. در فیلم نمی گذارند که شما هر جا که دلتان می خواهد بروید و باید داستانی که فیلم تعیین می کند را ببینید اما در بازی همه جا می توانید بروید.حال چه چیزی در داستان بازی تاثیر دارد؟ نحوه عملکرد شما در محیط بازی و چگونه انتخاب کردن شما که بسیار اهمیت دارد. حال در کنار تمام این مطالب این نکته نیز حائز اهمیت است که تئاتر نیز خودش یک داستان دیگر دارد. یکی از تصورات غلط ما این است که همان چیزی که در سینما ها می بینیم در تئاتر نیز هست. اما اشتباه است. داستان هایی که برای تئاتر ها طراحی می کنند به طور کلی با داستان های سینمایی و بازی های رایانه ای متفاوت است. در تئاتر مهم ترین عنصری که باید در کنار عنصر داستان باشد نقش آفرینی زنده است و البته لگ نزدن در حین اجرا. در اصل تئاتر نمایشی زنده است و بر خلاف سینما که با کلی تمرین و هزاران لگ پاک شده فیلم تهیه می کنند ، در عوض در تئاتر بازیگر باید همه چیز را از بر باشد و به گونه ای در نقشش فرو رود که به گونه ای احساس کند دیالوگ ها را جایی نخوانده و بلکه سخن خودش در آن لحظه است.

www.takbook.com 5

www.takbook.com 6



خب امید است درک کرده باشید داستان چیست و آن هم در موقعیت های مختلف. اما نه. صبر کنید. وقت پاسخ به سوالیست که پرسیدیم. تصورات مختلف افراد در مورد یک قاب عکس چیست؟ خب انتخاب های متفاوتی پیشرو داریم. سعی ما توضیح اکثریت این انتخاب ها و بهترین آنهاست. فرض کنید قاب عکسی از یک صحنه دارید که در آن یک منظره از کوهستان در پشت معلوم است و در جلو نیز خانه ای پدیدار شده که جاده ای به سمت آن کشیده شده و زیر آن رودخانه ای جریان دارد. هر کس داستانی در مورد این قاب می تواند بسازد.

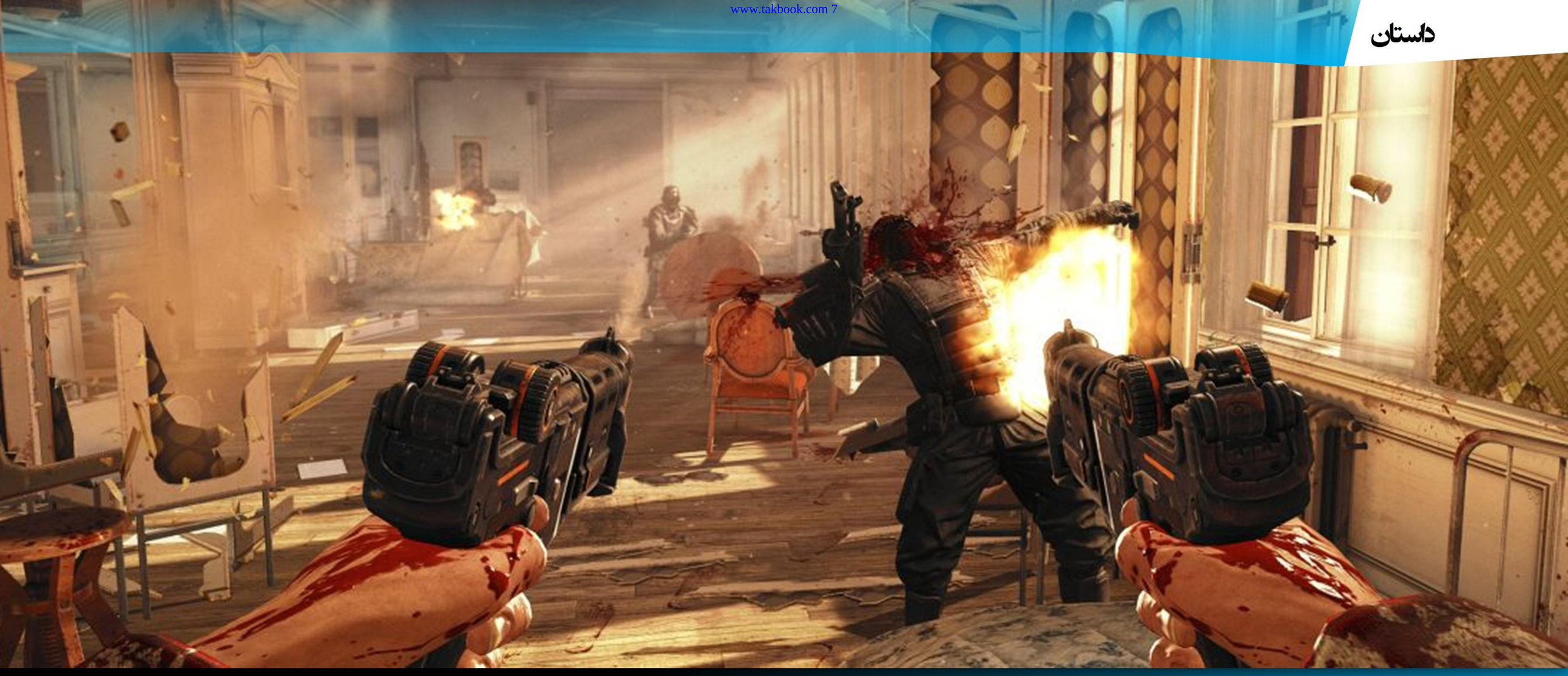
- داستان عاشقی که شکست عشقی خورده و برای اینکه معشوقه اش را فراموش کند در این خانه تنگ اما با صفا در دل کوهستان روبروی جاده ای زندگی می کند
- داستان خانواده ای خوشبخت که علاقه ی زیادی به زندگی در طبیعت دارند و در این طبیعت جمع شده تا آخر هفته ی خوبی را بگذرانند
- داستان فقیری که به دلیل کمبود پول و ناتوانی در خرید خانه ، خانه ای بی صاحب در دل طبیعت پیدا کرده و این خانه را مال خود می داند و زندگی بیچارگی اش را در آن آغاز می کند
- داستان یک گروه جاسوسی که در حال جاسوسی گروهی خلافکار هستند که سیگنال های خودشان را طی ردیابی های مختلف در مناطق کوهستانی نزدیک آن خانه فرستاده اند.
- داستان یک گروه قاچاق مواد مخدر که در خانه ای کوچک جمع شده اند و برای اینکه کسی به موقعیت آنها شک نکند در آن خانه کوچک با لباس های معمولی گردش می کنند.

و هزاران انتخاب دیگر. گستره ی داستانی و انتخاب های خودتان را می بینید؟ تصورات هر کس آنقدری متفاوت است که حد ندارد.پس باید یکی دیگر از انواع داستان ها را نام برد که آنرا داستان ذهنی خویش می نامیم که در اصل به این معناست که هر کس در ذهنش داستان هایی دارد که از آن خودش است و افراد دیگر ممکن است از ایده ی وی خبر نداشته باشند و ممکن است در میان هزاران نفر شاید یک نفر آن هم در شعاع چندین هزار کیلومتری دنیا ایده ی مشترک با او داشته باشد. پس ذهنیت شخصی ما را کسی نمی شناسد جز خودمان و خودمان نیز سخنان متفاوت و گسترده ای را با استفاده از این ذهن می سازیم مگر اینکه ذهنیت خودمان را برای کسی شرح دهیم. حال هدف اصلی ما از آن اول تا این موقعیت آشنایی مخاطب با داستان بوده اما حال می رسیم به همان بخش لذت بخشی که همه منتظرش بودند. مقایسه و بررسی داستان های متفاوت. در اصل داشتیم توضیحاتی در مورد داستان های گوناگون می دادیم و حال موقعیت خیلی خوبی برایمان فراهم شده تا به مقایسه و بررسی آنها نیز بپردازیم. در دنیای سینما همانطور که گفتیم داستان وابستگی به احساسات بازیگر و نوع بازی آن و البته عوامل محیطی دارد. حال داستان های سینمایی چه قالب هایی دارند؟ می توان همه ی آنها را – از نظر شخصی بنده – به دو بخش تقسیم کرد. یکی را تک جزئی و یکی دو یا چند جزئی. قالب های سینمایی در اصل همان ژانر ها هستند. تک جزئی ها در اصل همان ژانر ها هستند به مانند ژانر درام ، تراژدی ، کمدی ، جنایی ، اکشن و مهیج و البته انیمیشنی. ژانر درام در اصل طرز زندگی ما انسان ها را همانگونه که هست نشان می دهد ، ژانر تراژدی نیز توصیف ناکامی های افراد و درگیری های غم انگیز آنهاست ، کمدی نیز در اصل صحنه ی درگیری های اشخاص در زندگی ست منتها به شرط خنده ، جنایی نیز موضوعش در زمینه قتل عام افراد و دیگر جنایت های کثیف است که معمولا یک کاراگاه نیز باید داشته باشد ، اکشن نیز فیلم هایی را می گویند که هر چه هست صحنه های جنگی و یا پر زد و برخورد داشته باشد و مهیج نیز به فیلم هایی می گویند که به شدت هیجان انگیز هستند و تا حدی آدرنالین را بالا می برند. حال اگر آن کار را هم نکنند در آخر فیلم هایی هستند که به شدت سریع و شگفت انگیز هستند. اما دو جزئی ها در اصل به ترکیب ژانر های مختلف با یکدیگر می گویند. مثلا در هم تنیدن درام و اکشن می تواند فیلمی تولید کند که در عین اینکه طرز زندگی انسان ها را نشان می دهد ، صحنه های پرزد و برخورد نیز دارد. یا مثلا جنایی با کمدی ترکیب شود. آنگاه است که در دنیای جنایت شاهد خنده هایی از سوی رفتار های شخصیت های فیلم هستیم.



www.takbook.com 6

www.takbook.com 7



اما در دنیای بازی ما درست است که ژانر داریم اما این ژانر ها را ژانر نمی نامیم بلکه " سبک" می نامیم. در اصل در بازی های رایانه ای – در نظر شخصی بنده – نمی توان گفت داستان ها ژانر دارند بلکه سبک دارند و بستگی به سبک بازی داستان نویسی می شود. اما خب در این میان عناصر کمکی نیز وجود دارد. سبک ها به مانند اول شخص ، سوم شخص ، اکشن ، ماجراجویی ، سبک رانر ، معمایی ، فکری و چاشی و دیگر سبک ها از این جمله هستند. حال در این میان اول شخص یا سوم شخص می تواند اکشن ، ماجراجو ، رانر ، حلال معما و مفکر باشد و دوربین بازی می تواند در هر سبکی تغییر کند. اما حال در این میان یک سبکی داریم به نام اول شخص / سوم شخص جهان باز که در اصل دنیایی باز را در اختیار مخاطب قرار می دهد و اینجاست که می توان تعریف بهتری از عناصر کمکی داشت. عنصر کمکی یعنی چه؟ بازینامه نویس چگونه می تواند کاری کند شما از شخصیت نفرت پیدا کنید و یا به او علاقه مند شوید؟ توصیف شخصیت او اما در چه قالبی؟ قبلا هم گفتیم قالب اینجا همان ژانر است. این قالب می تواند کمدی باشد ، درام باشد و یا هر چیزی که مثالش را زده ایم. یعنی در اصل در میان داستان یک بازی ویدیویی از عناصر فیلمسازی نیز استفاده کنیم (اشاره به برخی از مطالب موجود در مقاله " گاهی تفاهم گاهی تفاوت "). حتما از قبل نیز به یاد دارید که چگونه این عناصر را در بازی به کار می گرفتند. خب حال عناصر مهم در این موقعیت چیست؟ اول از همه موشن کپچرینگ خوب برای شخصیت ها و انتخاب صداپیشه ی مناسب و البته صداپیشه همانطوری که آن شخصیت توصیف شده است برای او صدا بگذارد (احساسی صحبت کردن و نگاهی به عواطف مختلف یک شخصیت).



در کتاب ها نیز ژانر ها داریم اما بهتر است بگوییم سبک نوشتن های مختلفی. در اصل می توان گفت که کتاب و سینما تاحدی از نظر سبک های داستان به هم شباهت دارند. در کتاب نیز ژانر های درام و تراژدی و غیره را داریم و تفاوتی با داستان های سینمایی ندارد و گاه نیز می شنویم که می گویند فلان داستان فیلم اقتباس فلان کتاب است اما در این میان این نکته مهم است که عناصر موجود در یک فیلمنامه کاملا با یک کتاب داستانی متفاوت است.

و اما مقایسه. خیلی کوتاه و خلاصه مقایسه را صورت می دهم. در دنیای سینما داستان ها اکثر مواقع خیلی پربارتر و جذاب تر هستند اما بازی های رایانه ای نیز اگر کار خودشان را از حالت خسته کننده در آورند می توانند داستانی فراتر از یک فیلم سینمایی تولید کنند چون می توان تمام موقعیت ها را تماشا کرد اما باید اعتراف کرد کتاب از محتوای داستانی ارزشمند تر و بهتری برخوردار است و برنده این راند است. چرا؟ چون مخاطب می تواند هر صحنه و هر خطی که از آن کتاب می خواند را در ذهنش با اشکال متفاوت تجسم کند – مانند همان قاب عکس – منتها اینبار به جای اینکه عکسی باشد تا داستانی برایش بسازد اینبار باید برای یک متن یک داستانی دیگر بسازد و محیط اش را نیز در ذهن اش خودش طراحی کند و به نتیجه نهایی برسد.اما در انتها با یک بحث ماجرا را تمام میکنم. داستان ها باید احساس داشته باشند. یعنی چه؟ یعنی داستان نباید برایش اهمیتی داشته باشد که رحم دارد و یا نه و این موضوع یعنی اینکه داستان باید هر گونه صحنه ای را به چشم مخاطب نشان دهد. خیانت ، عشق ، جنگ ، مرگ و دیگر موضوعات که بی رحمی داستان را نشان می دهد.در انتها نیز باید گفت برنده این راند (داستان) به نفع کتاب تمام شده و

راند اول تمام می شود و امیدواریم که از این مقاله لذت برده باشید. منتظر قسمت دوم باشید.

www.takbook.com 7

www.takbook.com 8

قسمت ۲ شخصیت پردازی

معمولا داستان های مختلف در هر قالبی که باشند ، اگر بهترین ویژگی ها را نیز داشته باشند در آخر کار باز یک چیز کم دارند. معلوم است دیگر. شخصیت که نداشته باشند چیزی نیستند جز یک زباله. بله عزیزان من همه داستان ها شخصیت دارند. چه گفتید؟ داستانی پیدا کردید که شخصیت ندارد؟ امکان ندارد. آهان. یک نکته حائز اهمیت است و این نکته این است که داستان هایی هستند که شخصیت هایشان انسان نیست و شخصیت هایشان محیط است!. چی؟ محیط؟ بله. چطور؟ خواهید فهمید.



همانطور که در قسمت قبل گفتم داستان هویت یک اثر است حال باید بگویم که شخصیت هویت یک داستان است و حال باید گفت که به طور کلی شخصیت هویت یک اثر است. چرا؟ شخصیت نباشد داستان نیز نیست و حال که داستان نیست پس باید به این نکته پی برد که اثری هم وجود نخواهد داشت. پس به این نکات توجه داشته باشید. بدون شخصیت یک اثر هیچ است. حتما می گویید چطور؟ مثلا به خودتان می گویید نقاشی یک هنر است و با آن آثاری تولید می کنیم و شخصیتی هم ندارند (!) ولی باز هویت دارند. علامت تعجب را در آنجا می بینید؟ این یعنی که از این سخن باید تعجب کرد. عزیزم هویت آن اثر به خاطر این است که شخصیت دارد. حال حتما می گویی شخصیت اش کجاست؟ در مقدمه گفتم که محیط است. درست است دیگر؟ حال سوال شما این است که چطور یک محیط شخصیت یک داستان از یک بازی ، فیلم و یا نقاشی و کتاب است؟ خب. جوابش خیلی ساده است. یادتان هست در قسمت اول یک تصور به شما گفتم در مورد یک قاب عکس؟ جزییات آن قابی که برایتان شرح داده بودم را باری دیگر به یاد آورید. به یاد آوردید؟ حال به خودتان بگویید چطور می تواند محیط شخصیت این تصور و این قاب باشد؟ یک مقدار فکر کنید. منظورم از زمانی که گفتم شخصیت اینجور چیز ها محیط است این است که محیط می تواند با شما حرف بزند. شما خودتان وقتی هوا تا حدی تاریک است و صبح نیز هست و نور کمی می



آید ، افسرده می شوید. این افسردگی از کجا ریشه دارد؟ اصلا چرا انسان باید در این زمان افسرده شود ؟ زیرا به نوعی محیط دارد به او می گوید که حالش خوش نیست و ما نیز به خاطر این حال ناخوش افسرده می شویم. بله. طبیعت با انسان حرف می زند پس این را یاد بگیرید که طبیعت می تواند داستانش را برای ما بگوید. اما از این بحث ها قدری دور شویم. بحث اصلی ما شخصیت پردازیست. سوال پیش می آید. شخصیت چیست؟ همه ی ما در ابتدا باید درکی از اینکه اصلا شخصیت چیست پیدا کنیم پس از آن به بحث اصلی برویم. واقعا شخصیت چیست؟ یکی از معانی آنرا در فرهنگ خود می یابیم که یعنی تربیت ، ادب ، احترام گذاشتن و اینگونه حرف ها. منظور همان زمان هاست که به شخصی می گویید شخصیت داشته باشد. اما معنی دیگر آن مربوط به زیبایی و جلال یک اثر است. مثلا می گویند که به اثر شخصیت بخشیده شده. یعنی جلال و واقع گرایی زیادی در یک اثر است. اما گزینه آخری که گزینه مورد نظر است همان چهره های متفاوت در یک اثر است. مثال آن نیز تابلو منالیزا که در اصل شاهد چهره ی منالیزا درآن تابلو هستیم.

منالیزا شخصیت این اثر است. بحث ما نیز سر همین شخصیت هاست. فیلم ها ، کتاب ها ، بازی ها و هر اثر هنری دیگری شخصیت نیاز دارد و بدون شخصیت هیچ است. پس باید به این موضوع پی برد که شخصیت جزو مهم ترین بخش های یک اثر است. اما حال شخصیت ها به چه شکل هایی در آثار یافت می شوند؟

www.takbook.com 8

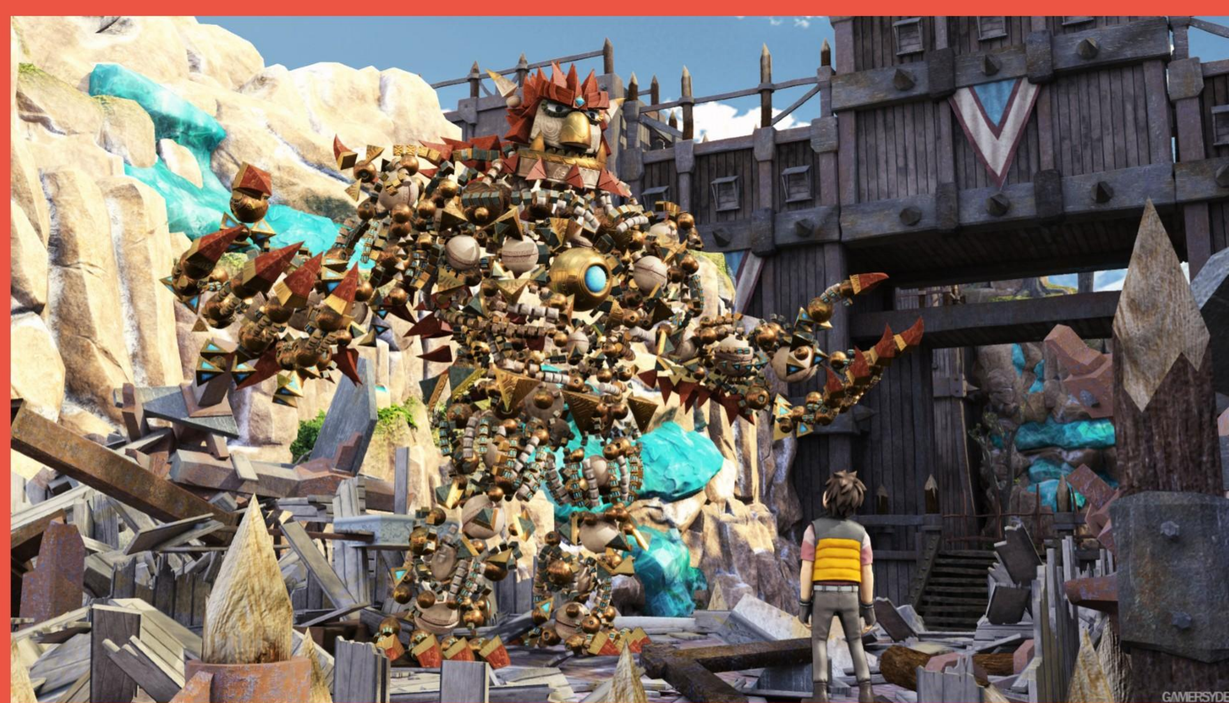
www.takbook.com 9

ما هزاران هزار اثر هنری با انواع و اقسام اشکال مختلف داریم. حال در این آثار باید بدنبال شخصیت هایشان گشت. در دنیای بازی های رایانه ای ، شخصیت های داستانی ای که شاهدشان هستیم باید بر اساس داستان بازی شکل گرفته باشند. یعنی چه؟ یعنی اینکه متن داستان را خوب خواند و آن چیزی که متن از شخصیت بازی می خواهد را تولید کنیم. شخصیت هایی که در بازی ها شکل می گیرند را می توان تحت کنترل قرار داد. این است آن نکته اعجاب انگیز و پر شور بازی ها. شما در بازی های رایانه ای می توانید کنترل شخصیت خود و گاهی نیز کنترل شخصیت های دیگر را در دست بگیرید. این ویژگی بازی را چندین برابر در برابر آثار دیگر بالا می کشاند. اینکه شما شخصیتی که در بازی ساخته شده را در دستتان بگیرید و کنترل کنید احساس لذت بخشی ست. حال همه چیز جذاب تر نیز می شود که شما علاوه بر این توانایی این را نیز پیدا کنید که بتوانید ویژگی های احساسی ، غریزی و طبیعی شخصیت قابل کنترل خود را تغییر دهید. این تغییرات می تواند باعث شود که شخصیتی جدید به وجود آورید و آنرا تحت کنترل بگیرید. مثال بارزش هم می توان در بازی watch dogs دید. در آن بازی شما در نقش ایدن پیرس یک هکر بالفطره هستید. حال در بازی ویژگی ای قرار داده شده به نام محبوبیت و قابلیت انتخاب. این دو ویژگی در ارتباط با یکدیگر هستند و به هم پیوسته هستند. شما با انتخاب هایتان در بازی خود را بالا می کشانید و بخش های مختلف بازی را تجربه می کنید. حال در این میان عنصری به نام محبوبیت وجود دارد که ممکن است به انتخاب هایتان لطمه (!) بزند. چی؟ لطمه؟ برعکس گفتم؟ بله. درست است. انتخاب هایتان به محبوبیت لطمه می زند. شما باید در طول بازی انتخاب های درستی داشته باشید تا مردمی که در بازی وجود دارند تصور خوبی از شما در ذهن داشته باشند. پس در بخش انتخاب بازی سرتر از همه آثار است و نباید در بحث انتخاب آثار دیگر را برتر قرار داد. حال حتما می پرسید پس کتاب چه؟ به خود می گویید که قبلا گفته ایم کتاب بهترین است و تصور خود مخاطب از محیط است که کتاب خواندن را برای او جذاب می کند پس چرا کتاب در بحث انتخاب برتر نیست؟ باید گفت که در کتاب ها نویسنده شخصیت اش را تولید کرده و احساسات و نوع رفتار او را مشخص کرده و تنها چیزی که شاید گاها در تصور شما قابل تغییر باشد لباس های آن شخصیت است و نه چیز دیگری. پس کتاب به چه صورت شخصیت پردازی دارد؟ در کتاب ها نویسنده شخصیت را با جزییاتش برای مخاطب اش توضیح می دهد و مخاطب نیز می تواند تصورش را از شخصیتی که در ذهنش شکل گرفته داشته باشد. اما در بازی ها فضا گسترده تر از این حرف هاست و شخصیت شما اشکال مختلفی دارد که به آن اشاره شد. در فیلم ها چه؟ آنها نیز به مانند کتاب اما محدودیت بیشتری برای تصورات مخاطب تولید می کنند و حتی شکل شخصیت را نیز به مخاطب نشان می دهند و اوج محدودیت شخصیت های مختلف هستند

با این اوصاف قسمت دوم هم به پایان می رسد. بازی برترین اثر از نظر شخصیت پردازی است و به همه چیز نیز اشاره شده. چرا بیش از این کشش دهیم؟ بازی برترین است و خلاص.









www.takbook.com 9

www.takbook.com 10

قسمت ۳
محیط

بالاخره هر چه باشد نوبتی ست که برسیم به آنچه که هم در داستان و هم در شخصیت پردازی از آن حرف زدیم و بالاخره مخاطب ناراحت می شود که من نویسنده به آن نپردازم. به قسمت سوم خوش آمدید. در این قسمت هدف اصلی همان است. همانی که با چهره اش همه را خیره و متحیر می کند. همان که بدون او نه داستانی وجود دارد و نه شخصیتی. چی؟ نه داستانی و نه شخصیتی؟ بله. آخه دیگه چرا؟ خب دیگر قسمت این بوده که او باعث و بانی این اتفاق ناخوشایند باشد اما خوشحال باش چون او هرگز نخواهد رفت وتا آخر هست چون اگر نباشد همه نابود هستند. پس بدان که بدون او هیچ چیز معنا ندارد و او نیز اگر تنها باشد هیچ معنایی ندارد. او همانی ست که باید باشد و اگر نباشد معلوم نیست قصه را کجا باید آغاز کرد. مثلا بگوییم داستان از آنجایی آغاز می شود که... این جمله اشتباه است زیرا وقتی هیچ جایی نیست پس چرا باید حرف از یک جا زد؟

www.takbook.com 10

www.takbook.com 11



محیط اصلا چیست؟ ما می دانیم محیط همان چیزیست که در اطراف سر ما و صورت ما و بدن ما می گذرد و وجود دارد. اما ما بدنبال معنی سطحی محیط نیستیم که بگوییم هر چیز که در اطراف ماست محیط نام دارد. بلکه باید گفت محیط چیزیست فراتر از این تعاریف. محیط درست است که در اطراف ماست اما باید گفت باعث و بانی زندگی است ، چیزی است که باعث و بانی شکل گیری احساسات انسان می شود و کلی چیز های دیگر. بله. محیط را نباید دست کم گرفت. این نیست که بگوییم محیط یک چیز ساده و سطحی است بلکه باید گفت حتی از همین چند معنی کوچکی که برایش ذکر شد نیز بزرگتر است. محیط ها معمولا انواع مختلفی دارند. محیط های اجتماعی ، عرفانی ، معنوی ، کاری ، شغلی ، مجازی و کلی محیط دیگر. حال بسته به این نوع ها هر کدام ویژگی هایی دارند. اما یکی از انواع آنها محیط های به تصویر کشیده شده در رسانه های سرگرمی هستند. منظور چیست؟ یعنی بازی ، فیلم و کتاب (!). کتاب هم رسانه است؟ بله. چرا؟ یعنی کتاب را نمی توان یک رسانه حساب کرد؟ کتاب یک چیزی ست که خبررسانی را خوب بلد است و مطالب خوبی هم دارد پس چرا نباید اسم رسانه را روی آن گذاشت؟ حتی امروزه کتاب ها الکترونیکی نیز منتشر می شوند و باید گفت که کتاب به همین واسطه نیز یک رسانه شناخته می شود. موضوع اصلی ما بر سر این است که محیط هایی که در این سه رسانه سرگرمی شکل می گیرند چه محیط هایی هستند و چگونه این محیط ها را شکل می دهند.



در فیلم های سینمایی و حتی سریال های تلویزیونی باید گفت که محیط مهم ترین جزئیست که بدون آن هیچ چیز شکل نمی گیرد. البته می بایست گفت که در اصل بدون محیط هیچ چیزی در کار نخواهد بود. پس محیط باید وجود داشته باشد. حال در هر فیلم بسته به نوع و حال و هوا و سبک فیلم محیط آن نیز تغییر می کند. خودتان فرض کنید. یک فیلم درام را می بینید که پر است از سکانس های پرتنش و جذاب دیالوگ گویی بازیگران ؛ در این صورت محیط این فیلم باید به گونه ای باشد که شهر انتخاب شده و خانه یا مناطقی که در آن فیلمبرداری جریان دارد به گونه ای حس دراماتیک و حوادث زندگی را به مخاطب القا کند. جدیدترین نمونه ی آن هم می توان 12 Years A Slave اثر استیو مک کویین نام برد. فیلمی درام که زندگی یک سیاه را نشان می دهد که ناگهان خود را در دامان بردگی برای دیگران می بیند. فضاسازی و محیط این فیلم کاملا متناسب با ریتم و متن داستان بوده و به خوبی آن حس همراهی با شخصیت اصلی را به مخاطب انتقال می دهد. اما حال اگر همین درام به کمدی بچسبد و ژانری ترکیبی را تشکیل دهد همه چیز تغییر می کند.

www.takbook.com 11

www.takbook.com 12

فیلم catch me if you can هم می تواند گزینه خوبی برای معرفی این بخش باشد. اولین نکته در مورد این فیلم ها این است که صحنه ها و سکانس ها و نورپردازی ها تا حدی روشن صورت می گیرد و البته فیلم پرتنش و مهیج و چالش برانگیز به جلو می رود و با آرامش به جلو نمی رود و البته باید گفت که این خصوصیت فیلم های کمدیست. اما حال در این میان بیایید تصور کنید که ژانر های درام و علمی تخیلی و البته رگ و ریشه هایی از اکشن نیز با هم ترکیب شوند. در این صورت بهترین گزینه حاضر در ذهن inception اثر کریستوفر نولان خواهد بود. فضاسازی در این نوع فیلم ها نیز به مهارت خاصی نیاز دارد. سکانس ها در هم هستند و باید از همه عناصر استفاده کرد. یعنی بایدحتی رگ و ریشه هایی از کمدی در حد ۵ ثانیه تا ۲ دقیقه در فیلم وجود داشته باشد. فضاسازی اینگونه فیلم ها سکانس به سکانس متغیر است زیرا سبک شان متغیر است. پس باید به فضاسازی در فیلم ها دقت بسیار کرد و محیط ها را بر اساس سبک ساخت



و البته باید یک تناسبی نیز بین متن داستان ، سبک و شخصیت های فیلم به وجود آورد. اما حال بحث بعدی سر بازی هاست.

در مورد بازی ها باید گفت که محیط و فضاسازی آنها تا حدی سخت تر از فیلم است. چرا؟ چون اینبار ماجرا بر سر این نیست که بر اساس سبک ، داستان و شخصیت محیط بسازید. اینبار یک چیز دیگر هم دخیل است و آن آزادی ست. یک گیمر ممکن است دلش بخواهد به نقاط مختلف در محیط بازی سرک بکشد و اگر یک سوتی در یک بخش آن ببیند کاملا از سازندگان بازی پشیمان می شود پس باید خیلی بیش از اینها به جزییات دقت کرد. در بازی ها سبک ها متفاوت است و اگر اول شخص باشد باید بازی را بر اساس اول شخص محیط سازی و فضاسازی کرد ، اگر سوم شخص باشد باید بر اساس آن فضاسازی کرد اما حال اگر در این میان یک سبک دیگر به اول یا سوم شخص اضافه شود – مانند جهان باز – آنگاه باید محیطی که برای بازی طراحی می کنند امکان گشت و گذار آزاد را برای مخاطبانش به وجود آورد.

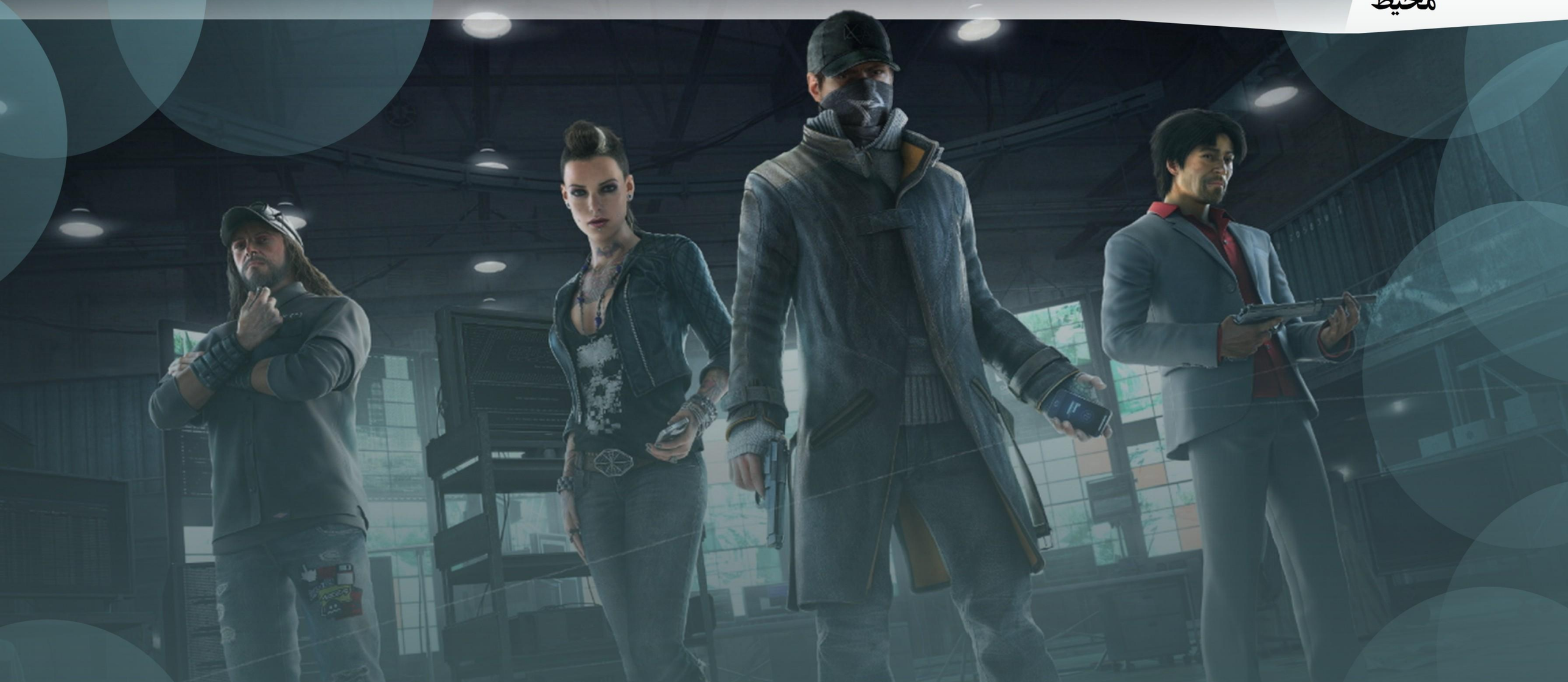


در اصل در بخش سبک های ترکیبی که دو سبک با یکدیگر ترکیب می شوند اسم سبک ها هویت محیط یک بازی است. یه عنوان مثال وقتی می گویند اول شخص جهان باز تاکتیکال (!) به این معناست که علاوه بر اول شخص بودن ، فضای بازی در گیم پلی دارد و شما خودتان می توانید در محیط بازی گشت و گذار داشته باشید اما در گذر از مراحل و گذر از مناطق بازی باید حواستان به منطقه باشد. پس محیط در یک بازی ، بستگی به سبک آن نیز دارد. حتما سوال برایتان پیش می آید. سبک چه ربطی دارد به محیط؟ محیط را می سازیم و پس از آن هم شخصیتی را در بازی می گذاریم و سبکش هم اول شخص. ای کاش به همین سادگی بود. شما خودتان فرض کنید call of duty سوم شخص می بود. کاری به این ندارم که کلا از بازی زده می شدید به این کار دارم که محیط بازی چه تغییراتی را در دست داشت. مثلا همین نسخه جدید بازی یعنی Advanced Warfare را که دیده اید؟ حال خودتان فرض کنید سوم شخص می بود. حال آن هم صحنه سازی و جلوه ویژه و داستان پردازی همه ی اینها تغییر می کرد. همین فیزیک بازی نیز دچار تغییرات می شد و البته بازی کمی هم تاکتیکال می شد. حتما می گویید Call Of Duty در همین سبک اول شخص تاکتیکال است.

خدمتتان عرض کنم که حتما شنیده اید وقتی از این بازی تعریف می کنند می گویند که : ((رفتم توی اون مرحله بعدش عین یک گاو وحشی به سرشون ریختم و بهشون حمله کردم و همه شون رو تبدیل به خاکستر کردم)). البته در میان دوستان شاید این تعریف را با کمی فحش و توهین به عوامل سازنده بازی و شخصیت ها و دشمنان بی گناه بازی بشنوید اما این جمله را به هر حال شنیده اید اما با لحن های مختلف. ابن جمله بخشی از توضیحات بنده را تکمیل می کند. Call of duty برای این ساخته نشده تا به صورت تاکتیکال آنرا بازی کنید به شرطی که مراحلی باشد که خود بازی از شما کار تاکتیکال بخواهد واگرنه این بازی به هیچ وجه تاکتیکال نیست چون به راحتی با کشتن دشمنان مراحل را پیش می برید. حتی اگر بخواهید تاکتیکال هم بروید و مراحل را رد کنید خود بازی اجازه نمی دهد زیرا در یک مرحله آنقدر دشمن از دل و بیخ زمین بیرون می ریزد که آدم فرصت نمی کند حتی در این میان یک نارنجک بیاندازد. حال بحث سر این بود که چگونه بازی تبدیل به تاکتیکال می شد. اگر GHOST RECONرا بازی کرده باشید به راحتی متوجه منظور خواهید شد. فرض کنید که شخصیت های GHOST RECON به شخصیت های CALL OF DUTY تبدیل می شدند و البته محیط بازی نیز محیط CALL OF DUTY را بهره می برد. حال خودتان تصور کنید. گیم پلی ghost recon در call of duty را تصور کنید. بازی را باید به صورت برنامه ریزی شده پیش ببرید که مبادا به مشکلی در زمینه جنگیدن و کشت و کشتار و البته مرگ خودتان پیش آید. پس فهمیدید که محیط بازی به سبکش خیلی ربط دارد.

www.takbook.com 12

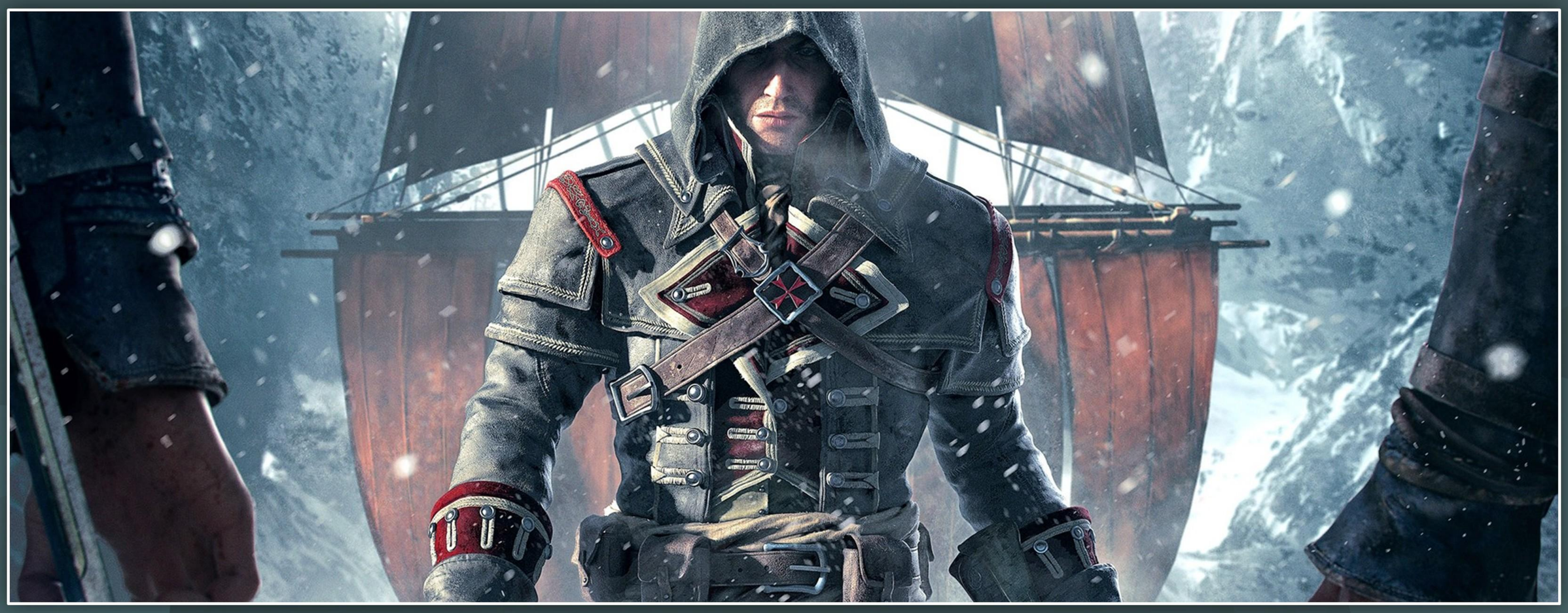
www.takbook.com 13



حال چیز دیگری که میخواهم بگویم این است که اگر سبک دو بازی به طور کامل یک جور بود چه کنیم؟ آن موقع که دیگر به سبک مربوط نمی شود. پس در این موقع به چه چیز مربوط می شود؟ در این قسمت باید گفت داستان است که تاثیر بر روی محیط بازی می گذارد. مثلا بازی های assassins creed، the order و watch dogs هر سه یک سبک را (تقریبا) به همراه دارند. هر سه سوم شخص هستند و هر سه نیز گیم پلی روانی را در اختیار مخاطب می گذارند و البته هر سه ، دست مخاطب برای رد کردن مراحل را باز می گذارند. در این مرحله داستان مراحل را باز می گذارند. در این مرحله داستان است که در محیط تاثیر می گذارند

. فرقی هم ندارد که داستان خیالی باشد یا مال گذشته باشد یا مال آینده. بر اساس زمان وقوع داستان است که رنگ های محیط انتخاب می شود و البته طرز لباس پوشیدن و نوع اسلحه ها. البته گاهی اوقات نیز سازندگان از عنصر بالعکس آن استفاده می کنند مثلا ممکن است داستان به گونه ای تعریف شود که

افرادی از آینده وارد گذشته می شوند پس تفاوت بسیار زیادی وجود دارد. در این جور موارد باید به طور حساس تری به موضوع نگاه کرد و دقت بیشتری به کار برد که محیط بر پایه و اساس چه چیز ساخته شده. گاهی اوقات نیز ممکن است محیط بر پایه و اساس چندین چیز طراحی شده باشد.



و اما کتاب ها. بحث محیط داستانی یک کتاب خیلی متفاوت تر از دیگر محیط هاست. در کتاب ها نمی توانید داستان را به نقاشی بکشید (بگذریم از بحث های بچه گانه که برخی کتاب ها عکس دارند. شما در دانشگاه هم عکس در کتاب دارید؟) همچنین نمی توانید داستان را با شخصیت های متحرک فیلم برداری کنید. پس این بار چه؟ در این باره چطور مخاطب محیط را تصور می کند؟ آن بچه زرنگ ها می فهمند که همین الان جواب را دادم. تصور. بله. تصور. محیط داستانی یک کتاب را تصور تشکیل می دهد. معمولا کتاب خواندن به هیچکسی حال نمی دهد. به خود می گوید که اگر یک بازی کنم حداقل کنترل شخصیت را در دست دارم. اما بگذارید بگویم که اگر یک کتاب ترسناک یا یک کتاب درام یا کمدی بخوانید و لذت ببرید بیشتر از یک بازی لذت خواهید برد. فرض کنید که نویسنده نوشته باشد:

((ناگهان در کابوس های شب او را دیدم. مردی با صورتی خط خورده و دستی خونین. از سوراخ های بینی اش همینطور بخار می آمد اما آن بخار معمولی نبود. همیشه با کاردی در دست به خوابم سرک می کشید. انگار قصد کشتن مرا دارد. اما هر چه به او می نگریستم انگار قصد کار بدی نداشت. فقط ظاهرش اینگونه بود. لباس هایش خونین و پاهایش نیز یخ زده و سیاه. با چشمان ترسناکش که از عقاب نیز بدتر بود چنان به من نگاه می کرد انگار که همین لحظه ها ، لحظه مرگم فرا می رسد اما تصور اینکه او قاتل است در ذهنم نمی پیچید.))

حال فرض کنید که قبلا در یک بازی این شخصیت را دیده باشید. مثلا به جای اینکه در کتابی این داستان را بخوانید ، این سخنان را از فردی در بازی بشنوید و همزمان شکل آن شخصیت به شما نشان داده شود. لذتی دارد؟ در ضمن در فیلم ها سعی می شود که شخصیتی متعادل از این جزییات بسازند اما در خیال شما چه؟ با این توصیفات به طور حتم ترسناک ترین چهره ممکن را به ذهن آورده و به وجود می آورید. برخی هم با توجه به ویژگی های احساسی این فرد اورا فقط کمی زشت می کشند اما کاری می کنند که احساسات از وی آشکار باشد. حرفم این است. در کتاب خود شما محیط را می سازید. یعنی پدید آورنده با گفتن جزییات طراحی را به عهده شما می گذارد. مثلا وقتی حرف از صحنه قتلی می شود هر کسی ممکن است یک صحنه را در نظر بگیرد. حال فرض کنید نگفته باشد قتل در کجا بوده و البته در چه زمانی. به همین جهت کار سخت تر می شود. هر کس زمانی در نظر می گیرد. یک نفر ممکن است بگوید شب و یک نفر هم روز. یک نفر ممکن است مکان را بگوید قطار یکی هم اتاق یکی هم بیمارستان و دیگری تیمارستان یا حتی پارک. هرکس فکر و ایده ای دارد. حال ممکن است بعضی داستان را در زمان آینده قرار دهند و بعضی هم در زمان گذشته. در این زمان باز پیچیدگی ها همینطور بیشتر و بیشتر می شود. پس کتاب به میزان بیشتری می تواند مخاطب را همراه خود سازد و گرچه عده ی بسیاری او را دوست ندارند اما هر کس طرفش برود کیف می کند. آنقدر هم کیف می کند که حد ندارد.

در پایان این قسمت باید گفت کتاب برای باری دیگر برنده این تورنومنت شد. مثل اینکه کتاب چیز هایی بیش از این هم دارد.

www.takbook.com 13

www.takbook.com 14



تصویر

قسمت ۴

قسمت چهارم تفاوتی اساسی با دیگر قسمت

ها دارد. حتما سوالتان این است که چه تفاوتی؟ درست است؟ . خب تفاوت این قسمت

این است که عنصر این قسمت در همه ی موارد وجود ندارد مثلا همه ی کتاب ها تصویر ندارند و البته عنصر این قسمت ارتباطی

با داستان و شخصیت هایش ندارد. بلکه ارتباط اصلی آن با نحوه رفتار شخصیت های یک داستان است. تصویر به عنوان یک ابزار ارتباطی نقش بسیار مهمی را ایفا می کند و نباید نقش آنرا نادیده گرفت. به جز کتاب ها ؛ سینما و بازی هر دو به طور کلی بر اساس تصویر شکل می گیرند. اگر تصویر نباشد نه سینمایی هست و نه بازی ای. تصویر است که محیط ، داستان و شخصیت های یک بازی را صورت می دهد. تصویر است که باعث و بانی این می شود که مخاطب بفهمد که یک شخصیت چه چیز هایی را با چه لحن و احساساتی بیان می کند و می توان گفت بدون آن روایت فیلم و بازی سخت خواهد بود. بدون تصویر شاید مخاطب نتواند درک مناسبی از یک فیلم یا بازی داشته باشد. اصل بازی و سینما هم همین است. تصویر است که اصلا باعث و بانی جستجو در فیلم و یا بازی می شود.

www.takbook.com 14

www.takbook.com 15

با توجه به آنکه تصویر در اکثر کتاب ها وجود ندارد پس بحث اصلی را به سینما و بازی اختصاص می دهیم. تفاوت سینما و بازی در تصویرپردازی هایشان چیست؟ مگر فرقی هم دارند؟ بله. اتفاقا تفاوت هایشان آنقدر زیاد است که حد ندارد. حال حتما عده ای می گویند که بازی ها بر اساس انیمیشن ها شکل می گیرند پس فیلم های انیمیشنی با این نوع بازی ها یک نوع تصویر به همراه دارند در صورتی که این هم تصوری

غلط است. هنوز هم تفاوت ها وجود دارد.تفاوت های این دو صنعت در تصویرشان همچین انگشت شمار هم نیست. حتی چیز هایی که اینجا بیان می شود هم هنوز کم است چون نویسندگان دیگری هستند که چیزهای دیگری بدانند و بنویسند.

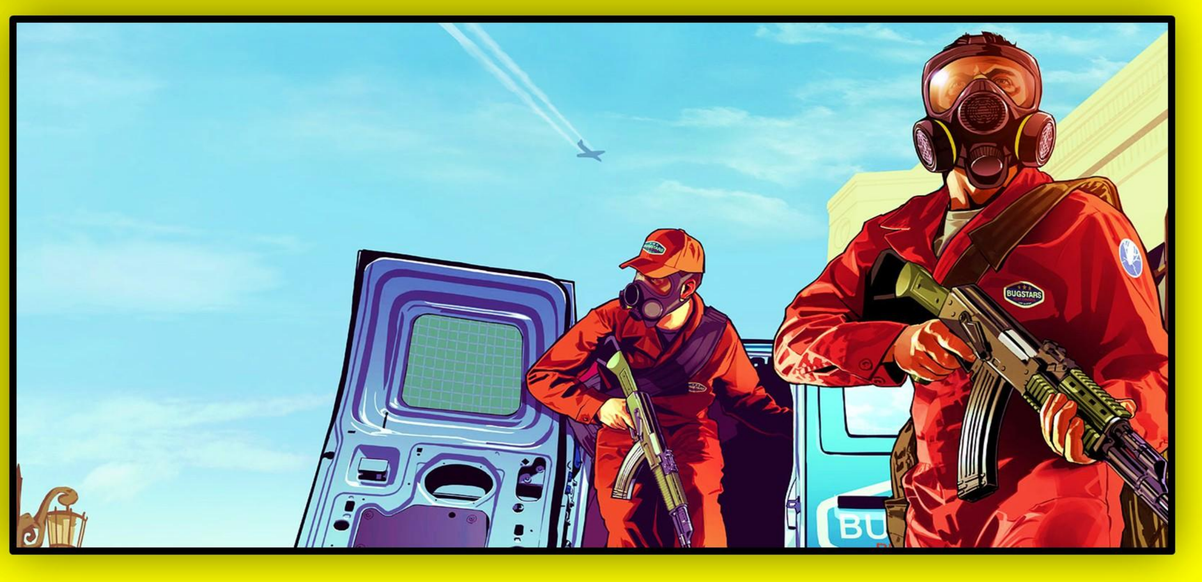
تفاوت اصلی تصویر فیلم ها با بازی ها در این است که در فیلم ها تصویر را فیلمبردار به همراه بازیگران و کارگردان و صدابردار ضبط می کند و البته

پس از آن هم نیاز به تدوین و جداسازی برخی بخش های بیهوده از فیلم دارد. در فیلم ها در ابتدا که داستان نوشته شد نیاز به انتخاب بازیگر مناسب هست. پس از انتخاب بازیگران مناسب تازه وقت آن است که فیلمبرداری را آغاز کنند. کارگردان با توضیح دادن صحنه برای بازیگران به آنها نوع انتقال احساسات را یاد داده و پس از آن هم بازیگران با استفاده از توضیحات کارگردان و فیلمبردار در خصوص نوع حرکت و

مکان حرکت شروع به بازی می کنند و فیلمبردار هم تصویربرداری را آغاز می کند. پس از آن تازه وقت آن می رسد که تدوین کار را انجام دهند و پس از تدوین هم جلوه های ویژه ی کامپیوتری روی کار می آید و کلی درگیری دیگر تا در نهایت بالاخره کار به اتمام می رسد و تصویر نهایی آماده پخش می شود. تصویر در فیلم ها به نوعی یعنی فیلمبردار و بازیگر. اما در بازی ها موضوع تفاوت بیشتری دارد.







در بازی بحث سر بازیگر و این حرف ها نیست. بلکه تصویر باید قابل کنترل باشد. آیا در فیلم ها مخاطب می تواند تصویر را کنترل کند؟ خب معلوم است که نه. مخاطب درگیر یک سری سکانس های به هم پیوسته ی جذاب می شود و قرار است تا انتها نیز آنرا تماشا کند. اما در بازی شما باید خود تصویر را بسازید. ساخت تصویر در بازی ها خیلی سخت تر است. مثلا اگر در فیلم یک سکانس جاسوس بازی را دیدید در بازی شما می توانید آن سکانس را به هزار راه دیگر تجربه کنید. بازی سازان هم بر همین اساس مجبور هستند که پیش بینی هر چیزی را بکنند. به هر حال مخاطب است دیگر هر کاری می کند تا یک گیری به یک اثر وارد کند. بنابرهمین هم بازیساز در هر نقطه از بازی پیش بینی هر حرکتی را می کند. این که بازیباز مخفیانه حمله می کند یا جنگ درست می کند یا از چند نفر کمک می گیرد یا

اصلا درگیری درست نمی کند و مخفیانه بدون هیچ درگیری مرحله را می گذراند. بازیساز احتمال هر کاری را باید بدهد. برای همین هم هست که ساخت یک بازی اینقدر طولانی است. البته در طی چند سال اخیر شرکت های بزرگ نشان داده اند که بازی ساختن برایشان دقیقه ایست که به همین خاطر هم کلی ضرر کرده اند. نمونه اش هم UBISOFT که جدیدا بازی هایش فقط باگ دارد و دیگر هیچ.

اما حال اگر بخواهیم توضیحات بیشتری در مورد تصویر فیلم ها بدهیم باید گفت که در فیلم های سینمایی تصویر نقش اش بیشتر انتقال داستان و مفهوم فیلم است اما در بازی می تواند مفهوم های دیگری هم داشته باشد. مثلا در فیلم ها مکثی در زمینه ی دقت بیشتر در زمینه تصویر نمی شود چون هدف اصلی مخاطب و البته فیلمساز این است که با دیالوگ ها و داستان مخاطب را میخکوب کند و تصویر

در اصل به خاطر انتقال احساسات است. اما در یک بازی کامپیوتری اوضاع متفاوت است. در یک بازی شما با دقت به هر نقطه از بازی درک بیشتری نسبت به آن پیدا خواهید کرد. در اصل در بازی های کامپیوتری هر صحنه ی آنها پر از نکات مهم است. یعنی دقت نکردن به آنها باعث و بانی از دست دادن کلی سرگرمی و هیجان در یک بازی کامپیوتری می شود. دقت در بازی ها را حتی می توان جزو عناصر گیم پلی آنها دانست. برای همین است که فیلم های سینمایی باید بیش از اینها سعی کنند و فضاسازی کنند بلکه بتوانند بازی ها را پشت سر بگذارند. به نظرتان یک فیلم سینمایی چه کاری از دستش بر می آید بلکه بتواند بهتر از یک بازی کار کند؟ اول از همه فضاسازی است که باعث و بانی این می شود که تصویر فیلم های سینمایی در برابر بازی ها پا را فراتر بگذارد. دوم از همه اینکه هنوز بازی ای زاده نشده که گرافیک اش

کاملا واقعی باشد. در اصل همه ی بازی ها در انتها به همان انیمیشن و نقاشی منتهی می شوند اما در فیلم های سینمایی برگ برنده ی اصلی آنها بازیگران اش هستند که باعث و بانی این می شود که واقعیت بیشتر حس شود. بازیگران در فیلم ها به نوعی مخاطب را همراه خود می کنند اما شخصیت های بازی ها همه شان عهده دار چنین کاری نیستند. بازی ها با وجود اینکه اختیارات زیادی را در اختیار مخاطب قرار داده و جذابیت فوق العاده ای دارند اما تصویر فیلم ها ارزش بیشتری نسبت به بازی ها دارد و فیلم ها با فضاسازی فوق العاده شان کاری می کنند که مخاطب میخکوب تمام جزییات تصویری فیلم ها خواهد شد و اصل این موفقیت هم جزییات بالای تصویری است و البته نورپردازی که به شدت مهم است. اما آیا اینها در بازی ها نیست؟ چرا اتفاقا هست. اما اصل ماجرا، واقع گرا بودن تصویر است.

www.takbook.com 15

www.takbook.com 16



سعی و تلاشش انتقال احساسات به بهترین شکل ممکن است. فضای افسرده ای که اینگونه بازی ها به کل می کشانند از نکات بسیار محسوسی برخوردار است و جزییات به شکل خاصی در این تصویر این بازی ها شکل گرفته.

در کتاب ها هم همانطور که گفتیم ممکن است نیمی از کتاب ها بدون کتاب باشند. اما به هر حال همان هایی هم که از تصاویری تشکیل شده اند ، تصاویر آنها هدف و مقصودشان معرفی موضوعی ست که در همان صفحه از کتاب خوانده اید. به طور کلی تصویر در سینما و بازی بیش از کتاب هاست و کتاب ها خیلی کمتر از این موضوع برخوردارند. آنانی هم که برخوردارند تصاویرشان نقاشی ست. و حرکتی در بر ندارد. همین نکته سبب می شود که در این مقایسه به طور کلی کتاب ها را حذف کنیم. تصویر چیزیست که تصور یک بازی یا فیلم بدون آن کار سختی ست. اما همانطور که گفتم تصویر فیلم ها شکل واقعی یک اتفاق را نشان می دهد زیرا بازیگران آن واقعی هستند اما بازی ها انیمیشن هایی قابل کنترل هستند و تصویر آنها به طور کامل در اختیار مخاطب قرار می گیرد. در اصل نکته خاص بازی ها نیز همین است. کاوش در تصاویر که نکته مهمی ست اما باز هم فیلم ها کم نمی آورند و از نظر جزییات نورپردازی به طور کامل از بازی سرتر است. در این بخش اگر بخواهیم برترین انتخاب کنیم کاریست غیر قابل انجام چون هر کدام یک ویزگی ای دارند که دیگری ندارد. این خودش باعث برتری نسبت به دیگری می شود که نمی توان هر دوی آنها را برتر از هم دانست و نتیجه می گیریم که مساوی هستند و هیچ تفاوتی با یکدیگر ندارند.







حال در کنار این موضوعات می توان به واقع گرا بودن بازی ها نیز اشاره کرد. درست است که فیلم ها واقع گرا هستند اما بازی ها نیز قدم های بسیاری برداشته اند تا بتوانند به مانند فیلم ها واقع گرا عمل کنند. تصویر در بازی ها همانطور که گفتیم بیشتر بر پایه انیمیشن هاست و کمتر شاهد چهره پردازی خیلی خیلی واقعی و نزدیک به واقعیت به گونه ای که انگار اصلا بازیگران در صحنه هستند ، هستیم. اما بازی ها هم سعی می کنند که واقع گرا باشند. بازی ها سعی و تلاششان این است که شکل شخصیت هایشان ، طراحی محیط و مناطق یک شهر واقع گرا باشد. بازی در اصل سعی اصلی شان این است که کاری کنند بلکه مخاطب فوق العاده از بازی و صحنه های تصویری اش لذت ببرد اما هر چه هم سعی کند به پای فیلم نمی رسد. کافیست شما یک بار فیلمی مثل INCEPTION را به خاطر فضای آبی رنگ اش ببینید. آن وقت به عظمت سینما پی می برید. اگر درست بگویم فیلمی بود به اسم BRAKE که ماجرای فردی گیرکرده در یک صندوق عقب یک ماشین را نشان می داد که در اصل این آزمایش برای این بود که قوای وی را برای یک عملیات جاسوسی بسنجند. در این صندوق عقب هر اتفاقی که فکرش را کنید می گذرد. زنبور هایی که وارد آن می شوند ، تکان های ماشین ، نفس تنگی و البته یک بیسیم برای ارتباط با بیرون. و در انتها هم خفه شدن فرد در آب آن هم در یک صندوق عقب. کافیست یک بار این فیلم را ببینید آن وقت است که محو زیبایی های بصری تصویر این فیلم در حین وقتی خواهید شد که شخصیت اصلی درون صندوق عقب قرار دارد. نورپردازی عالی به همراه رنگ پردازی گرمی که در پشت این صندوق عقب صورت گرفته. البته بازی فوق العاده شخصیت اصلی هم باید تحسین کرد. رنگ نارنجی ترکیب شده با سبزی که در این صندوق عقب است واقعا چشم نواز است. کافیست لحظاتی یاد فیلم های شرکت دیزنی بیافتید. دیزنی همیشه از سبکی استفاده می کند که نورپردازی در تصویر خیلی شفاف و رنگین است. این خودش یک سبک است. تصویر جذابی را هم شکل می دهد. همه ی اینها نشانه ای هستند برای برتری تصویر فیلم ها نسبت به بازی ها.

www.takbook.com 16

www.takbook.com 17

قسمت ۱

احساسات

معمولا چه فیلم و چه بازی و چه کتاب یک مورد مشترکی به همراه دارند که شاید بدون آن هیچکدام از آنها به موفقیت امروزی شان دست پیدا نمی کردند. احساسات موردیست که بحث ما بر سر آن است. فرض کنید یک ذره هم از قوه ی احساسات برای ساخت یک بازی استفاده نمی کردند ؛ حتی اگر بازی یا فیلم به بهترین شکل ساخته شده باشد ولی وقتی بازیگران یا شخصیت های یک بازی بدون هیچ احساسی و مثل یک روبات کلمات مختلف را به زبان می آورند معلوم است که پیشرفتی حاصل نخواهد شد. پس به نوعی احساسات یک اصل اجباری برای ساخت فیلم یا بازی است. کتاب ها هم که اگر احساساتی در کار نباشد کلا کتابی دیگر وجود ندارد تا مخاطب آنرا بخواند. چرا؟ چون اصل ساخت و نوشتن کتاب همین احساسات است. مثلا فرض کنید جملات را خیلی کتابی بنویسید. خب معلوم است که مخاطبی که در حال خواندن آن کتاب است در عرض چند دقیقه از کتاب خسته خواهد شد. برای همین هم هست که باید سعی کرد وقتی می خواهیم کتابی بنویسیم سعی کنیم همان چیزی که به زبان می آوریم را به قلم خود منتقل کنیم منتها حواسمان باشد که استثناهایی وجود دارد و باید در برخی جاها برای اینکه شکل رسمی کار حفظ شود برخی کلمات را به صورت دستوری بنویسیم و به کار ببریم. با توجه به مطالب گفته شده پس به این پی می بریم که هر کدام از این آثار بدون احساسات هیچ ارزشی نخواهند داشت. ارزش یک اثر به میزان اثرگذاری بر احساس افراد مربوط می شود. هر چقدر که یک فیلم ، کتاب یا بازی بتواند اثر احساسی بهتری بر مخاطب خود بگذارد موفق تر عمل خواهد کرد.



www.takbook.com 17

www.takbook.com 18

احتمالا شما با این موضوع مخالف هستید. این موضوع کاملا قابل حدس است چون خیلی ها اعتقاد دارند که احساسات زیاد از حد مانع از موفقیت یک اثر می شود اما نکته اینجاست که ما نگفتیم زیاد از حد باشد بلکه متناسب باشد. و البته عده ای هم هستند که می گویند برخی بازی های رایانه ای هستند و سبک آنها نیز اکشن است آنوقت این بازی ها هم اکشن دارند؟ و به نوعی با این سوال این نظریه که احساسات موفقیت یک اثر را بهبود می یابد مخالفت می کنند با وجود اینکه احساسات فقط مختص به این نیست که شما درگیر مسائل عاشقانه ، خیانت و اینگونه موضوعات شوید. احساسات خیلی فراتر از این حرف هاست. احساس شرم ، جوانمردی ، تردید ، شک ، بی عقلی ، خستگی ، تشنگی ، گرسنگی ، سیر بودن و هزاران نوع احساس دیگر که حتی می توان در مورد آن کتاب نوشت.

اما حال فایده ی احساسات چیست؟ چه نیازی به احساس هست وقتی که شخصیت ها حرف هایشان را می زنند و می روند؟ احساس داشتن برای یک شخصیت باعث می شود که به عمق مخاطب نفوذ کنیم. در اصل یک فیلم وقتی از بازی خیلی خوب بازیگرانش بهره مند باشد آن فیلم هم به شکل فوق العاده بهتر و خاص تر وارد ذهن مخاطب خواهد شد. حال وقتی شما به این شکل به ذهن مخاطب وارد خواهید شد مخاطب شما هم توجهش را نسبت به کار شما بیشتر خواهد کرد. توجه بیشتر یعنی درک بیشتر موضوعاتی که شما به مخاطبان خود ارائه می دهید و در نهایت هم یک طرفدار جدید به طرفداران خود اضافه خواهید کرد. در اصل احساسات سعی می کند که موضوع مورد نظر شما یا کارگردان یا سازنده ی یک بازی را به شکل متفاوت تری به نمایش بگذارد. نمونه ی بارز آن هم خیلی زیاد در دوران تحصیل خود دیده اید:

"باران می آید"

این جمله ی ساده به راحتی خبر باران آمدن را می دهد اما:

" اشک های پاییزی ابرها دوباره از چشمان آسمان چکه می کند "

این جمله را وقتی کسی می شنود به شکل دیگری آنرا درک می کند. درست است که می فهمد که باران باریده اما نه به شکلی که در جمله ی اول بیان می شود. در جمله ی دوم در اصل خواننده به شکل عجیب تری وارد فضای این جمله خواهد شد. عده ای تصور می کنند که آسمان دو چشم دارد که از آن اشک می ریزد و در اصل موضوع را تخیلی تصور می کنند اما عده ای هستند که واقع گرا فکر کرده و به همان باران فکر کرده و همان بارش باران را تصور می کنند. همین نشان می دهد که احساسات می تواند به خوبی مخاطب را وادار به فکر کند. حال نکته مهم تر اینکه وقتی چنین کاری صورت گیرد هر کس یک حس متفاوتی نسبت به بقیه دارد. برخی افراد آن احساس را به سخره گرفته و تصورشان یک چیز کمدی و طنز است. برخی تصورشان جدی است. برخی هم تصورشان یک روز عاشقانه بارانیست. در اصل هر کس با توجه به هر اتفاقی که در ذهنش باشد تصورش را شکل می دهد.



به جزییات صورت دقت کنید.
طراحی یک صورت که بتواند حس منتقل کند همچین آسان هم نیست





www.takbook.com 18

www.takbook.com 19



از بحث های مربوط به خود احساسات کمی دور شویم. هر چه باشد بحث اصلی خود احساسات نیست بلکه به کارگیری آن در فیلم ها و بازی هاست. یک چیزی که میخواهم بگویم این است که واقعا کار سختی است که در قالب تصویر بتوان احساسات را منتقل کرد و یا حتی در قالب یک فیلم که بازیگران وظیفه ی احساسی کار را در دست دارند. سختی این کار کجاست؟ خودتان فرض کنید که یک بازیگر چقدر باید روی خودش کار کند تا مثلا کاری کند شما به گریه بیافتید. میدانید چقدر سخت است که یک بازیگر شما را به گریه بیندازد؟ به نوعی می توان گفت یک حس دروغین را به درون خودش وارد کرده و سعی کرده به خودش بفهماند که این حس ، حس واقعی اوست. وقتی یک فرد واقعا ناراحت باشد هر کسی یک کار می کند. برخی نمی توانند تحمل کنند و به نوعی به شکل دیوانگان رفتار می کنند. اما برخی هم صبر و حوصله دارند و منطقی با مسائل کنار می آیند. پس همانطور که می بینید هر کس حسی دارد. هر کس به شکل متفاوتی اتفاقات اطرافش را احساس خواهد کرد و البته با آن برخورد خواهد داشت. برخی با عصبانیت و برخی هم با صبر و منطق. در بازی ها که دیگر سخت تر است. بیان احساسات شخصیت های یک بازی واقعا سخت است چون اینگونه نیست که یک نفر به خودش بفهماند مثلا ناراحت است یا شاد. بلکه یک طراح باید یک شخصیتی را نقاشی و طراحی کند که این حس را به مخاطب القا کند. حال به سختی کار پی بردید؟ باز حداقل در فیلم ها یک بازیگری هست که این وظیفه ی احساسات را بدست بگیرد اما در بازی از این خبر ها خبری نیست. اما بازی ها یک برگ برنده نسبت به فیلم ها و کتاب ها دارند و آن این است که شما می توانید یک بخش احساسی از بازی را تجربه کنید. در اصل بازی امکان تجربه ی احساسات مختلفی را به شما می دهد که در آن قرار است تجربه کنید. حال این موضوع وقتی پیچیده تر می شود که بازی از شما بخواهد انتخاب کنید. پس یک گوشه ی دیگر از برتری های بازی نسبت به صنعت های دیگر این است که شما را در چارچوب انتخاب قرار می دهد. گاهی اوقات این انتخاب ها شاید هیچ ارزشی نداشته باشند اما گاهی اوقات نیز هست که این انتخابات آنقدر ارزش دارند که حتی می تواند یک مسیر داستانی را شکل دهد. مثلا فرض کنید در یک بازی از شما بخواهند بین کشتن و نکشتن یکی را انتخاب کنید. اگر گزینه ی " کشتن " را انتخاب کنید ممکن است که یک جنگ بیخود و هرز را به راه بیاندازید. . اگر هم گزینه ی " نکشتن " را انتخاب کنید ممکن است که بعدا به شما شبیخون بزنند و نابودتان کنند. پس ببینید هزاران احتمال وجود دارد و شما باید با اطمینان ۷۰ بر ۳۰ درصد یکی از این گزینه ها را انتخاب کنید. مثلا به خودتان بفهمانید که اگر آنها را نکشید امکان صلح بیشتر است و اینگونه ۷۰ درصد از احتمالات شما روی جنبه های خیرخواهانه و مفید ماجرا می گردد. پس از آن هم انتخاب خود را می کنید. اما همین مسیر انتخاب واقعا برای یک فرد کار سختیست. انتخاب کردن همیشه در همه جا سخت است اما حال در یک بازی که قابلیت تکرار بازی را دارید آنقدر انتخاب می کنید که آخر سر می زنید بازی را نابود میکنید. خیلی هم برایتان کیف می دهد چون هزار بار یک مرحله را با هزار شکل مختلف رد خواهید کرد.

اما بحث احساسات همانطور که در ابتدا هم اشاره شد در مورد فیلم ها کمی متفاوت تر است. بازیگر است که احساسات یک فیلم را خواهد ساخت. در اصل بازیگران یک فیلم می توانند احساسات را به مخاطب خود انتقال دهند. بازیگران باید از تمام مهارت های خود استفاده کنند. اول از همه اینکه حالت صورت خود را باید به شکل همان حسی که در نظر دارند در بیاورند. در اصل اگر نگران اند باید حس استرس را به حالت صورت خود منتقل کنند. اگر غم دارند باید کمی ابرو های خود را تکان دهند و حالت غمگین به آن دهند. اگر خوشحالند هم باید صورت را از همه نظر شکفته کنند و به نوعی ابروها را به بالا برده و یک خنده ی مهیج بر روی لب های خود بیاورند. کار یک فیلم در ارائه ی احساسات واقعا سخت است. سخت تر هم می شود وقتی که یکدفعه بازیگران را از فیلم پاک کنیم و به جای آن سعی کنیم با محیط احساسات را انتقال دهیم. مثلا یک محیط احساسات مختلف را به ما منتقل کند. بحث در مورد کتاب ها هم که فکر کنم تکراری شود چون قبلا هم گفتیم. کتاب فرای تصور است و شما می توانید آن چیزی که می خوانید را در ذهنتان بسازید. حتی جالب اینجاست که یک کتاب را می توان با اشکال مختلفی حس کرد. بعضی ممکن است حتی یک رمان عاشقانه را که برخی بخش هایش کمی غمناک و خشن هم هست را کمدی بخوانند و درک متفاوتی نسبت به دیگران داشته باشند.

احساسات چیزیست که اگر نباشد یک بازی یا فیلم به هیچ وجه حس و حال نخواهد داشت. حس و حال داشتن و در اصل همان احساس داشتن جزو اصل های یک بازی یا یک فیلم یا یک اثر هنریست. بدون آنها یک اثر هیچ ارزشی نخواهد داشت.

www.takbook.com 19

www.takbook.com 20

قسمت ششم طراح

پس از این همه موضوع و عامل و این همه مسائل و موضوعات پیچیده که حتی خواندنش برایتان لابد سخت بوده ؛ حتما تعجب خواهید کرد که چطور قسمت ششم موضوعی دارد آن هم با عنوان طراح ! . به هر حال هر چه که باشد باید به چیزی پرداخت که بدون آن یک فیلم یا بازی یا حتی کتاب اصلا وجود خارجی هم نخواهد داشت. نکند فکر می کردید اینها خودشان تولید می شوند؟ یعنی چنین فکری می کردید؟ کسانی که این فکر را در سر داشتند خواهشا به دور بیاندازند و کسانی هم که نداشتند بگویند دقیق چه فکری می کردند؟ اگر فکر می کردید طراحی وجود دارد احسنت بر شما همین است و بس. هر اثری بدون طراحش اصلا وجود خارجی ندارد. همیشه وجود یک طراح برای ساخت یک اثر الزامیست.

www.takbook.com 20

www.takbook.com 21

طراح یک پروژه می تواند آنرا تولید کند ، پردازش کند ، اصلاح کند ، بازبینی کند ، دوباره اصلاح کند و پس از آن هم منتشرش کند. در اصل به نوعی می توان گفت که یک طراح برای اثرش جان می گذارد و برایش ارزش دارد که اثرش بین مردم دیده شود. و البته دیده شدن اثرش بین مخاطبین نیز باعث خوشحالی اش می شود. طراحان یک پروژه – اعم از نویسنده ، طراح گرافیک ، طراح شخصیت ، کارگردان و ... – هر کدام برای کاری که می کنند سعی می کنند که بهترین چیزی باشد که می سازند و به همین جهت هم یک طراح معمولا برای ساخت اثرش زحمت زیادی می کشد و سعی می کند که به بخش های مختلفش سرک بکشد و مشکلات آنرا برطرف کند.

طراحان یک پروژه معمولا اولین کاری که باید بکنند ایده است. ایده پیدا کردن واقعا کار سختیست. اینکه بتوان یک ایده را پیدا کرده و آنرا گسترش داد کار هر کسی نیست. و البته علاوه بر ایده ذوق و شوق نیز مهم است و داشتن ذوق و شوق هم یکی از اصول کار است. حال ذوق و شوق چیست؟ در جواب باید گفت هر کسی نویسنده ، کارگردان یا بازیساز نمی شود. در اصل هر کس علاقه به این کار ها داشته باشد می تواند در این زمینه پیشرفت کند. و البته این یک اصل برای هر پروژه و هر کاریست. علاقه و ذوق و شوق داشتن برای تولید یک اثر جزو نکات مهم برای تولید آن است و در صورتی که فرد ذوق و شوق کمی برای یک پروژه داشته باشد قطعا پروژه اش دچار مشکل خواهد شد و به برخی جاهای کار او اعتراض خواهند کرد و البته فرد هم به خاطر علم کمی که به مسائلی که در فیلم ، بازی یا کتابش به آن پرداخته توانایی دفاع از اثر خود را ندارد. به همین شکل نیز او را تخریب خواهند کرد و به نوعی او را زیر سوال خواهند بود و اثر او را بی ارزش خطاب خواهند کرد. برای نمونه اگر فیلم big eyes اثر تیم برتون را دیده باشید شخصیت والتر کین که به نوعی در فیلم یک اثر هنری را از همسرش به نام خودش ثبت کرد و با آن مادیات کسب کرد توانایی دفاع از آثار خودش را نداشت و در نهایت نیز به همین خاطر او را یک نقاش بی ارزش خطاب کردند. نکته ی جالب اینجاست که وی نه نقاش بود نه فعال حوزه ی هنر و یک دروغگوی بزرگ بود. به همین جهت یک طراح باید توانایی دفاع از یک اثر را نیز داشته باشد. به این مبحث در ادامه بیشتر خواهیم پرداخت.

طراح در اصل همان خالق است. خالق توانایی خلق کردن را دارد. خلق کردن هم به این معناست که یک چیز جدید بسازیم. در اصل به همان ایده بر می گردد اما این ایده نباید تکراری باشد. خصوصیت یک مخاطب این است که از چیز های تکراری خسته می شود و ما هم باید به این نکته توجه داشته باشیم. اگر فیلمی می سازیم مطمئن شویم که ایده اش را جای دیگری ندیده ایم و داستان اش جدید است. اگر بازی ای می سازیم مطمئن شویم که گیم پلی آن سیر کاملا متفاوتی نسبت به بازی های دیگر دارد و کلا یک شکل جدید از سبک خودش را به نمایش می گذارد. اگر کتاب می نویسیم موضوعی را در نظر بگیریم که کمتر کسی در موردش صحبت کرده. اگر می خواهیم پوستری طراحی کنیم سعی کنیم فقط خلق کنیم و از هیچ چیز دیگری تقلید نکنیم. تقلید کاریست که کمی اشتباه است. به هر حال بحث کپی رایت پیش می آید و به نوعی در حال طرح زدن از روی دیگران هستیم پس باید خلق کردن را یاد گرفت که گرچه کار سختی است چون نیاز به فکر زیاد و ایده سازی در ذهن دارد.

اما حال یکی از خاصیت های طراحان این است که رنگ آمیزی را خوب بلدند. هر طراح باید یک بسته ی مدادرنگی خاصی داشته باشد. نقاشان همان مداد رنگی های معمولی را دارند. اما فیلم سازان مداد رنگی هایشان در اصل نورپردازی ، جلوه های ویژه و انتخاب محیط های فیلمبرداری است. یک بازی هم که بستگی به طراح محیط اش دارد. چیزی که می خواهم بگویم این است که هر طراح یک بسته ی مداد رنگی خاص به عهده دارد که بقیه از آن برخوردار نیستند و با استفاده از آن سعی می کند که یک چیز جدید را تولید کند. یک نکته جالب در ارتباط با این موضوع این است که گاهی اوقات می توانید اثر دیگران را به شکل دیگری رنگ آمیزی کنید. مثال بارز آن هم فیلم هاییست که مشابه به هم ساخته می شوند. منتها کسی که فیلم دوم را ساخته کمی رنگ ها را تغییر داده. البته گاهی اوقات هم برخی می آیند و تاریخ را رنگ می کنند. مثلا می آیند فیلمی به نام ۳۰۰ می سازند و تاریخ را به طور کامل رنگ آمیزی می کنند و بعد هم کاری می کنند که بگویند این فیلم یک دروغ کامل تاریخیست.

در ابتدا در مورد دقاع صحبت کردیم. دفاع جزوی از یک هنر است و بدون دفاع هنرمند باید برود بمیرد. این یک واقعیت است چون وقتی کسی نمی تواند از چیزی که ساخته دفاع کند می توانند انواع بلاها را سر او بیاورند. حتی می توانند تهمت دزدی از اثر دیگران را نیز به او بزنند. کلی کار می توان کرد و حتی می توان آن فرد را متهم به این کرد که با اثرش به برخی اشخاص توهین هم کرده. یک نوع دفاع ، دفاع عملیست. یعنی با عمل ثابت کنیم یک اثر مال ماست. یعنی اگر نقاشی ای کشیده ایم دوباره آنرا نقاشی کنیم. اگر فیلم را ما ساخته ایم دوباره بسازیم. اگر کتاب را ما نوشته ایم سعی کنیم در ارتباط با همان کتاب یک موضوع دیگر را نیز از دل آن به بیرون بکشیم.

اما یک نوع دفاع پرسش است. اینکه وی را در چارچوب پرسش های فراوان در ارتباط با کتاب بگذاریم. حتی کوچکترین سوالات هم در این مرحله مهم تلقی می شوند و هر چه به ذهنمان می رسد را باید بپرسیم. مرحله ی دیگر هم ارائه ی شاهد و مدرک است تا ثابت کنیم یک اثر مال ماست.

در انتها باید گفت که آثار هنری به خاطر این زنده اند چون پدید آورندگان آنها از اثرشان دفاع کرده اند. اگر مسائل علمی بسیاری امروزه در علم کاربرد دارند به خاطر این است که کسی که ادعای وجود آنها را کرده از حرفش دفاع کرده. پس شما هم از اثر خود دفاع کنید. اگر روزی خواستید طراح باشید فقط به طرح و طراحی آن فکر نکنید بلکه به دفاع از طرح هم فکر کنید.







www.takbook.com 21

www.takbook.com 22

قسمت هفتم

همیشه برخی موارد هستند آن هم در هر جایی که تاثیر کلی روی یک کار یا پروژه می گذارند. در اصل برخی از عناصر هستند که وجودشان الهام بخش سازندگان یک اثر بوده است. حتی جالب تر اینکه تولید کننده ی یک محصول یا یک تاجر موفق نیز گاهی به برخی از این موارد توجه می کند. در سینما ، بازی و کتاب ها نیز یک سری موارد هستند که سازندگان برخی مواقع واکنش طبیعی مردمی که در آثار خود به تصویر می کشند را با این عنصر مطابقت می دهند. گاهی اوقات هم برخی از بخش های این عنصر را برعکس می کنند و از نتیجه ی عکس آن در آثار خود استفاده می کنند. حرف ما از " اجتماع " است. اجتماع همانطور که میدانید در اصل همان جامعه ی ماست که متشکل از مردم مختلف است. البته اشاره ای نیز دارد به اینکه زندگی در یک گروه از مردم به چه صورت شکل می گیرد و قوانین زندگی چیست. به طور کلی هدف آن آشنایی ما با قوانین زندگی در یک جامعه و رفتار طبیعی یک شهروند نمونه است. اینکه با دیگر مردم جامعه چگونه بسازید و به چه شکل رفتار کنید ، اینکه در جامعه به چه صورت رفتار کنید و چه کارهایی را نکنید ، اینکه چطور در جامعه کاری را آغاز کنید و هزاران قانون دیگر. همه ی اینها از جامعه ریشه می گیرد. اهمیتی که اجتماع در آثار مختلف دارد فرااوان است. تاثیری که می گذارد فوق العاده است و برای هر حرکتی که می خواهید بر اساس علم باشد باید به اجتماع نیز توجه داشته باشید.

برای ساخت آثار مختلف و البته استفاده از موضوعات اجتماعی در آنها ابتدا باید با اصل آن چیزی که وجودش در اثرتان برایتان الزامی است آشنا شوید. مثلا یکی می خواهد تصویر فقیران را پدید آورد. در این صورت باید توجه ویژه ای روی مردم فقیر و بی نوای جامعه داشته باشد. یکی می خواهد که شورش در یک جامعه را به تصویر بکشد. خب در این صورت باید به تاریخ هم توجه داشته باشد. هر چه باشد جامعه ی جهانی شورش کم نداشته است و یک فرد می تواند برای به تصویر کشیدن شورش مردم به داستان های شورشی در نقاط مختلف جهان نیز مراجعه کرده و با مطالعه ی آنها سعی کند آن داستانی را انتخاب کند که به فضای کاری خود او نیز می خورد. پس به کارگیری عنصر اجتماع در یک اثر اشکال مختلفی دارد و نمی توان به یکی دو مورد آن توجه کرد. حال فرض می گیریم که به خوبی با اصل وجود یک بحث اجتماعی در اثر خود آشنا شدیم ، حال مرحله ی بعد فرا می رسد و باید آن مورد را به عمل در آورده و به کار بگیرید. اینجاست که حد و مرزی برای کارهای شما حساب نمی شود و شما در استفاده از خلاقیت دستتان باز است. می توانید موضوعات را تغییر دهید ، به آنها بخش های جدیدی اضافه کنید ، حذف کنید و حتی رنگ ها را عوض کنید و مثلا حتی به فضایی که دارد شورش مردم را نمایش می دهد به جای یک فضای افسرده و بی رنگ ، یک فضای پررنگ و شاد و کمدی بدهید. یعنی اینجاست که کارگردان می تواند انتخاب کند که فیلم اش مخاطب جدی داشته باشد یا کمدی و یا حتی هر دو.

در بازی ها معمولا سازندگان دست خیلی باز و خلاقانه ای در طراحی بازی بر اساس اجتماع دارند. بازی قابلیت مهمی که برای سازندگانش به همراه دارد این است که قابلیت تجربه ی یک محیط و یک چالش را به مخاطبان خود می دهد و سازندگان اش حداکثر استفاده از این مورد مهم را می کنند. هر کاری می کنند تا بلکه بتوانند عنصر اجتماع را باورپذیر تر و مهیج تر در بازی شان به کار بگیرند. برای همین محدودیت ها به شدت کم است. سازندگان می توانند موضوعات اجتماعی را جوری در بازی به کار بگیرند که قابل تغییر نیز باشد. به هر حال یکی از موارد مهمی که بازی به همراه دارد این است که می توان آنرا تجربه کرد. چیزی که حتی در قسمت های قبل نیز به آن اشاره شده. قابلیت تجربه ی یک چالش و حل کردن یک معما بدست یک فرد هیجان بیشتری دارد تا اینکه بنشینید و یک فیلم ببینید که در انتها نیز این معما را حل می کنند. اما نکته ی مهمتر اینکه بازی یک قابلیت به نام انتخاب نیز به دنبال دارد. همین قابلیت انتخاب است که می تواند عاملی باشد برای تغییر مداوم محیط بازی و مباحث اجتماعی ای که در آن به کار گرفته شده. نمونه ی آن هم در بازی Watch Dogs قابل مشاهده است. ایدن در بازی قابلیت انتخاب داشت. یا می توانست مردم عادی و پلیس ها را بکشد یا اینکه آنها را طرفدار خود بکند. یکی از چیز هایی که در اجتماع زیاد می بینیم این است که مردم به یقین طرفداران اشخاص خاصی هستند. برخی اندیشه های بد و برخی اندیشه های خوب را دوست دارند. منتها آنان که تصورشان این است که اندیشه های بد دوست داشتنی هستند از اجتماع بیرون هستند. کسانی که اندیشه های خوب و اندیشه هایی که به نفع همه است نه به نفع همه را دوست دارند به یقین طرفدار اشخاصی می شوند که سعی می کنند شرایط بحرانی ای که ممکن است در جامعه به وجود آید و برخی از مردم بد اندیش را سعی دارد از بین ببرد. این افراد سعی زیادی می کنند تا در جامعه صلح برقرار باشد و برای همین هم شورش می کنند تا حق خود را بگیرند و سعی کنند شرایط را برای همه هموار سازند. حتما مردم همراه این افراد خواهند شد و به همین جهت هم وقتی در یک بازی چنین قابلیتی برای شما می گذارند شما می توانید با استفاده از آن اجتماعی که بازی به تصویر کشیده را همواره تغییر دهید. تصادف شما با دیگران مساوی است با یک رفتار ناشایست از شما و البته نفرت مردم از شما و انجام کاری خیرخواهانه برابر است با جذب طرفداران بیشتر که در مواقعی که پلیس دورتان را اشغال می کند خیلی به درد می خورد چون مردم می دانند شما آدم خوبی هستید و با پلیس سر ناسازگاری پیدا خواهند کرد. البته در بازی ها می توان به شکل های دیگری هم از اجتماع بهره برد. فرض کنید بخواهید بازی ای بسازید که شبیه ساز زندگی واقعی باشد. برای ساحت چنین بازی ای معلوم است که باید به اجتماع توجه ویژه ای داشت. رفتار طبیعی شهروندان بر اساس همین اجتماع در این بازی به نمایش در خواهد آمد. اینکه یک فرد خوب چه کاری می کند یا یک فرد بد چه کار می کند را از اجتماع دریافت می کنیم. با این حساب در می یابیم که برای ساخت یک بازی ای که سعی می کند که مردم عادی را عادی نشان دهد نیازمند تحقیق در مورد رفتار مردم در اجتماع هستیم.

اما در فیلم ها به چه صورت از اجتماع بهره می گیرند؟ خب در گوشه ای باید گفت که نژاد یک فیلم بر می گردد به همان اجتماع چون هر چه در یک فیلم می بینید بر اساس قواعد اجتماعی شکل گرفته و بدون آنها شاید فیلم پوچی داشته باشید نحوه ی بهره گیری از اجتماع در یک فیلم سینمایی می تواند روش های مختلفی داشته باشد. اما به هر روشی باشد در نهایت اجتماع عنصر اصلی آنرا تشکیل می دهید. حال به چه صورت؟ اولین روش این است که وقتی می خواهید در فیلم خود از اجتماع بهره بگیرید می توانید برای بیان رفتار طبیعی شخصیت های داستان خود یا محیط داستان خود از اجتماع بهره بگیرید. گاهی برخی افراد می خواهند در فیلم خود سبک زندگی برخی افراد را نشان دهند به همین جهت سعی می کنند که زندگی معمولی و عادی افراد را دنبال کنند تا بر اساس آن فیلم بسازند. اما گاهی اوقات برخی می خواهند رفتار های ضد اجتماع را به نمایش بگذارند و نشان دهند که اگر چنین رفتار هایی داشته باشید چه مشکلاتی در بر خواهد داشت. به همین جهت کار را به این صورت در پیش می گیرد که رفتار های عادی افراد را دنبال کرده و سپس متضاد این رفتار ها را در فیلم به نمایش می گذارند. البته گاهی اوقات هم برخی فیلم های علمی تخیلی می سازند. در این موارد نیز اجتماع می تواند مفید باشد. مثلا کسی که می خواهد فیلمی بسازد و بر اساس خیال یک دنیای فضایی بسازد و یک جامعه را تشکیل دهد باید به اجتماع عادی انسان نیز دقت کند تا بتواند آن جامعه را بسازد. گاهی هم برخی رفتار های جدیدی را برای اینگونه فیلم ها بیان می کنند. مثلا تمام اعضای یک جامعه هیچ صحبتی با هم نمی کنند و خیلی جدی هستند با وجود اینکه در جامعه ی واقعی ما انسان ها همیشه اشخاصی هستند که بخندند و شوخی کنند. یک فیلم می تواند به جنبه های مختلفی از اجتماع بپردازد. اما بازی ها در این حد هنوز پیشرفت نکرده اند. یکی از ایرادات بازی ها نیز همین است. درست است که همواره به گوشه ای از مسائل اجتماعی در بازی ها می پردازند اما هیچوقت به طور خیلی قدرتمندی این کار صورت نمی گیرد. اما فیلم ها به شکل خیلی محسوسی به این موضوع می پردازند. در اصل فیلم ها از اجتماع به عنوان یک معیار اصلی استفاده می کنند. سعی و تلاش هر فیلمسازی این است که یک رویداد اجتماعی را با شخصیت های متفاوت و داستان سرایی های متفاوت به یک فرد یاد دهد. مثلا اگر فیلم جدید برتون یعنی big eyes را بررسی کنیم می بینیم که سعی دارد به بحث اعتماد به اشخاص بپردازد و به نوعی نشان می دهد که اگر با فردی ازدواج کنید که اصلا او را نشناسید و از زندگی او خبر نداشته باشید چه عواقبی خواهد داشت. پس می توان فیلم های سینمایی را در این زمینه چندین قدم بالاتر از بازی ها دانست چون توانایی پرداخت به بخش های مختلف اجتماع را دارند. و البته نباید از زحمت بازیگران در این امر نیز گذشت. چون به هر حال هر چه یک بازیگر اطلاعات اجتماعی اش بیشتر باشد می داند چه کند که بر اساس آن عمل کند یا مخالف آن در فیلم حرکت کند. در مورد کتاب ها هم که دیگر مشخص است. اصل یک کتاب نوشته هایش است و کار سختی را در بر دارد که بتوان تمام جزییات یک جامعه را به صورت یک نوشته در آورد. به همین جهت شخصی که بتواند چنین کاری بکند با وجود زحمت فراوانش کار خیلی جذاب و مهیجی ارائه خواهد داد.

در انتها باید گفت که درامیان این سه ، فیلم ها به شکل بهتر و محسوس تری به این موضوع می پردازند. به طوری که حتی آثار متوسط هالیوودی هم برخی شاخ و برگ های اجتماع را در خود رعایت می کنند البته گاهی اوقات هم برخی فیلمسازان قواعد اجتماعی هم زیر سوال می برند. که بماند. اما اگر بخواهیم کلی در نظر بگیریم فیلم ها به شکل بهتری این موضوع را به نمایش می گذارند. کتاب ها هم گرچه که دست نویسندگانشان آزاد است اما خب کاریست پر زحمت و سخت و باید به جزییات ریزی دقت کرد اما در فیلم ها به واسطه ی تصویر موضوع کمی متغیر است. فیلم می تواند به شکل خیلی خاصی هر بلایی که سر شخصیت اصلی اش می آید را به نمایش در آورد و حسابی در این کار مهارت دارد. به همین جهت فیلم ها در این زمینه چند قدم جلوتر هستند.

www.takbook.com 22

www.takbook.com 23

پایان

قسمت آخر



برای قسمت آخر یک برنامه ی ویژه ریخته بودم. در اصل از همان ابتدا می دانستم که هدفم برای این قسمت چیست. میدانستم برای پایان کار بد نیست به پایان ها نیز اشاره ای داشت. به همین جهت قسمت آخر کتاب را با بحث پایان های مختلف در فیلم ها ، بازی ها و کتاب ها به اتمام می رسانیم.

آخر یک بازی یا یک فیلم یا یک کتاب معمولا شکل های مختلفی به خود می گیرد. پایان کار مهم ترین بخش یک اثر است. حتما در برخی جایگاه ها با این موضوع مخالفید اما باید گفت که این یک حقیقت است. خودتان فرض کنید یک ایده ی داستانی بکر داشته باشید و با آن یک بازی ای طراحی کنید که نقصی در بر نداشته باشد. اما اگر ندانید که انتهای این داستان کجاست و چطور تمام می شود دو مشکل به وجود می آید:

۱ – سرنوشتی برای اثرتان مشخص نخواهد شد

۲ – مخاطب خود را در پیله ای از ابهامات قرار خواهید داد

پایان یک اثر می تواند مشخص کند که آیا ادامه دارد یا نه. حتی مشخص کننده این نیز هست که پس از کلنجارهای مختلف یک اثر بالاخره آخر و عاقبت شخصیت هایش چیست و پس از اتفاقاتی که در آن اثر برایشان می افتد زندگی شان را به چه شکل خواهند گذراند.

در ادامه به طور مفصل تر به این موضوع خواهیم پرداخت.

www.takbook.com 23

www.takbook.com 24

نخست باید دانست که اصلا وقتی می گویند پایان یعنی چه. تصور همه از پایان خیلی متفاوت است اما در یک اثر پایان یعنی سرنوشت داستان و آخر و عاقبت شخصیت ها و جزییات آن. مثلا فرض کنید فیلم کوتاهی می بینید از دخترکی کوچک که فقیر است و گدایی می کند اما ناگهان نوری سفید در خیابان می بیند. به دنبال نور رفته و ناگهان در جایی گنجی پیدا می کند. خب تصور هر کس از پایان این داستان متفاوت است. برخی دوست دارند بدانند که در انتها سر دخترک چه می آید. برخی علاقه مندند بدانند که پدر و مادر دخترک کیست و آیا او پس از پولدار شدن به آنها نیز کمک می کند. برخی



اما در مورد پایان های نامفهوم در اصل سازنده سعی می کند کاری کند که مخاطب گیج شود. مثلا فرض کنید فیلمی در رابطه با یک گروه غول کش ببینید که به جنگ غولی می روند اما در میان این جنگ یکی از اعضای گروه توسط غول بلعیده می شود. خب حتما به خود می گویید او مرده. اما اگر فیلم در انتهای خود یک سکانس به نمایش در آورد که در آن همان فرد درون بدن غول کشته شده ناگهان با چشمانی سبز چشمانش باز می شود و نگاهی ترسناک می اندازد آنوقت چه؟ آیا باز هم



هم فکر می کنند که پایان اینجای کار است که در اصل داستان بر سر گنج ها تمام می شود. یعنی چه؟ یعنی اینکه دخترک فقط وسیله ای برای شروع داستان باشد و آخر و عاقبت فیلم نامعلوم باشد و هر کسی که گنج را پیدا می کند یا دست به آن نزند یا اینکه کمی پول از آن بردارد. به هر حال هر کسی دوست دارد یک چیز را بداند و به همین جهت یک پایان باید گسترده باشد و کاری کند که همه ی مخاطبین خود را راضی نگه دارد. البته برخی اوقات نیز این اتفاق صورت نمی گیرد و یک پایان کاملا نامفهوم را برایتان رقم خواهند زد. اما قبل از این حرف ها حتما می پرسید که مگر پایان داشتن

برایتان پایان مفهوم داری را تشکیل خواهد داد؟ مطمئنا نه. از خود می پرسید چرا چشمانش سبز بود ؟ چرا بیدار شد؟ مگر آن غول او را نبلعید؟ نکند او واسطه ای باشد برای زنده ماندن غول؟ نکند اصلا غول او را تبدیل به فرمانروای خود کرده و به نوعی از ذهن او برای پیشبرد کارش استفاده می کند؟ و هزاران سوال بی مفهوم دیگر که هیچکدام جوابی ندارند که بتوانند مشخص کنند بالاخره هدف این چشمان سبز چیست. شاید هم غول دارای ماده ای باشد که چشمان افراد را سبز کند. هر چه که

هم یک عنصر موثر است؟ خب حقیقتا بله. خودتان فرض کنید داستانی پایان نداشته باشد بی مزه نمی شود؟ هر داستانی یک پایان دارد و نباید این حرف را زد که پایان داشتن جزو عناصر معصر نیست. اما حال که این موضوع حل شد باید گفت که پایان ها چند نوع هستند:

۱ – معنا و مفهوم دار

۲ – نامفهوم

در مورد پایان های معنا و مفهوم دار از عنوانشان هم مشخص است. پایان هایی که همه چیز را مشخص می کنند. یعنی اینکه سرنوشت شخصیت های خود را معلوم می کنند ، کار جدید شخصیت های خودشان را نشان می دهند ،

هست مخاطب نمی داند و می ماند در کلی ابهامات که هیچکدام هم برایش مشخص نمی شود. به اینگونه پایان ها می گویند پایان های بی مفهوم. پایان های بی مفهوم سعی دارند برای مخاطب خود کلی سوال به وجود آورند و به همین جهت هم مخاطب خود را گیج می کنند. البته گیج نه از این نظر که به ضرر اثر مربوطه باشد بلکه اشتیاق مخاطب را بیشتر هم می کند بلکه بیشتر بدنبال این اثر باشد و تحقیقات زیادی در این زمینه انجام دهد. و یا حتی برای نسخه ی بعدی او انتظار خیلی زیادی بکشد.

نشان می دهند که سرانجام داستان چیست و داستان به چه نتیجه ای می رسد و البته تغییرات زمانی بعد از داستان را نشان می دهد. یعنی چه؟ یعنی اینکه مثلا وقتی که در یک بازی یک غول را کشتید نشان می دهد که پس از کشتن او چه تغییراتی در محیط صورت می گیرد و شخصیت ها چه احساساتی پیدا خواهند کرد. اکثرا در خیل عظیمی از فیلم ها و بازی ها پایان های معنا و مفهوم دار زیاد استفاده می شوند و زبان زد هستند. بیشتر بازی ها علاقه مندند تا حکایت تمام شخصیت های خود را به سرانجام برسانند و اگر هم چیزی برجای ماند یا با مراحل فرعی تکمیل می شود یا در قسمت بعدی بازی یا فیلم.

www.takbook.com 24

www.takbook.com 25





در بازی ها پایان های مفهوم دار انواع مختلفی دارند. برخی اوقات این پایان ها فقط سعی می کنند سرنوشت داستان خود را نشان دهند و داستانی خطی دارند که نمی توانید به محتویات داستانی دیگرش دسترسی پیدا کنید. مثلا اگر در جنگی پیروز شدید ادامه ای در کار نیست و تیتراژ بازی به نمایش در می آید. اما برخی هم سعی می کنند که به موارد دیگری هم بپردازند. مثلا به این بپردازند که چند سال بعد اوضاع زندگی شخصیت های داستانشان چیست و چگونه زندگی می کنند. مثلا اگر شخصیت اصلی بازی خواهری داشته باشد سرنوشت او را نیز به نمایش در می آورد. حال جالب اینجاست برخی پایان ها هستند که شش تا هشت داستان مختلف را به پایان می رسانند. در اصل بازی سعی می کند که شما را درگیر ماجراهای شخصیت های مختلفی کند و یک هزارتو از داستانش بسازد و این هزارتو را در انتها به طور همزمان با هم به پایان برساند. داستان های بازی ها می توانند پایان های گسترده ای داشته باشند. حتی گاهی اوقات برخی بازی ها که جهان-باز هستند شما را در چارچوب انتخاب قرار می دهند. یعنی به شما می گویند که می خواهید دشمن خود را بکشید یا زنده نگه دارید؟ می گویند که می خواهید مسابقه را با تقلب ببرید یا با انصاف ببرید؟ می گویند که می خواهید به فرد خوب شلیک کنید یا به فرد بد؟ هر جور انتخابی که بتوانند بر سرتان می آورند و در چارچوب سختی قرار خواهید گرفت. به همین جهت اینکه پایان یک بازی را خودتان رقم بزنید و بسازید کار سختیست چون باید سرنوشت خود را خود تعیین کنید. گاهی اوقات هم در برخی بازی ها پایان ها چندین تعداد دارند. مثلا امسال FARCRY4 در این زمینه حماسه سرایی کرد. در این بازی می توانستید بازی را با دو شکل به پایان برسانید یا اینکه در ابتدای بازی ۱۵ دقیقه منتظر بمانید تا بازی همان موقع به اتمام برسد.



www.takbook.com 25

www.takbook.com 26

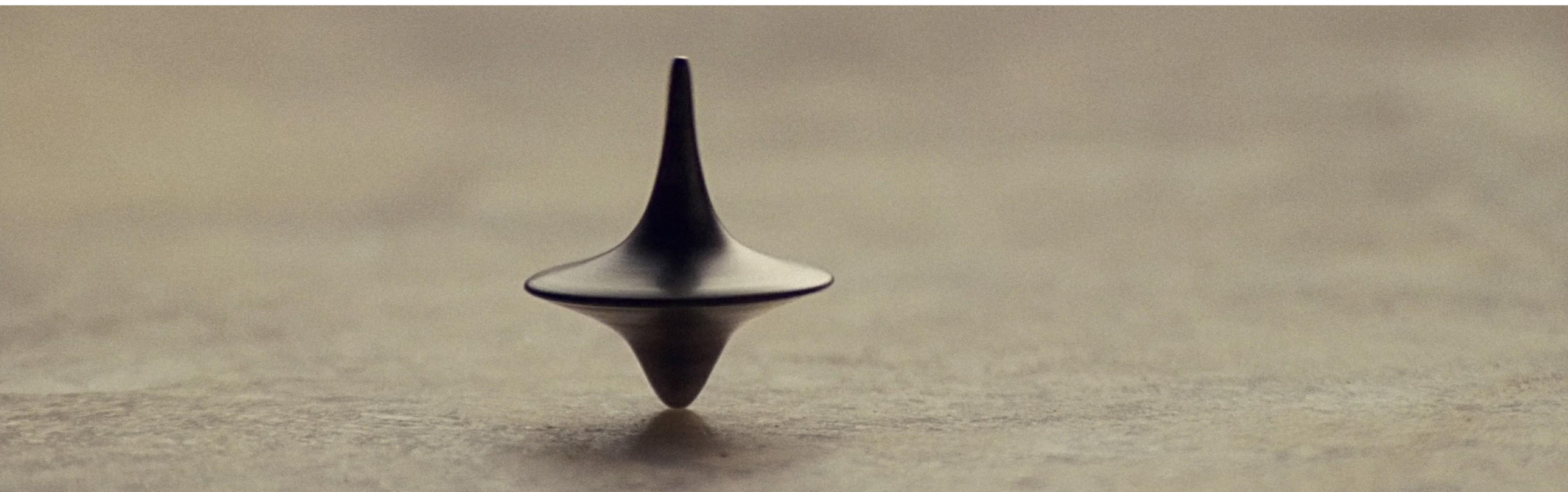


اما در فیلم ها می توان گفت مثل همان داستان است. همه چیز از قبل برنامه ریزی شده و شما هیچ قابلیتی در زمینه ی تغییر دادن محیط فیلم ندارید. پایان های فیلم ها معمولا زیاد هستند. در اصل گاهی اوقات می بینید که داستان به پایان رسیده اما فیلم به پایان نرسیده است. فیلمی به مانند کازینو رویال چنین حالتی دارد. اینگونه فیلم ها در اصل سعی می کنند موضوع اصلی داستان خودشان را در انتها به مخاطب نشان دهند. مثلا اگر شخصیت داستان با کسی دوست باشد و تا آخر فیلم نیز این رفاقت سر جایش باشد و ماموریت های مختلفی با هم انجام دهند اما در انتها یکدفعه همان دوست به شخصیت فیلم خیانت می کند و سعی می کند او را بکشد. اینگونه است که اگر داستان بر سر این باشد

که شخصیت داستان قصد دارد که از جایی دزدی کند ولی نمی تواند این شخصیت متوجه می شود که رفیقش بوده که با کارهایش از این دزدی جلوگیری کرده و از رفیقش رودست خواهد خورد. برخی فیلم ها نیز هستند که پایان های مهیج و اکشنی دارند. یعنی حتی اگر فیلم اکشن هم نباشد اما چنین پایان هایی رایج است. پایان هایی که خیلی سریع باشند و یک حس متفاوت و مهیجی در مخاطب به وجود آورند. حال مثالش می تواند پایان های جذاب فیلم های اکشن باشد یا دیالوگ گویی های فوق العاده جذاب و درگیر کننده دو شخصیت یا بیشتر در انتهای یک فیلم. دست سازنده در این زمینه باز است و می تواند هر کاری برای پایان خود بکند. یک نمونه ی دیگر هم تحول است. فرض کنید فیلمی

ببینید در مورد کلاهبرداری که در زندگی اش فقط بد می بیند اما در انتها تبدیل به یک نویسنده ی معروف می شود. خب این یک نوع تحول است. شخصیت اصلی پس از آن همه اتفاقات عجیب و درگیر کننده اش ناگهان تبدیل به یک نویسنده ی معروف می شود. نمونه ی خیلی خوب آن هم فیلم the wolf of wall street اثر مارتین اسکورسیزیست که سال پیش به نمایش در آمد. در مورد پایان های نامفهوم فیلم ها هم معمولا سعی می کنند با نشان دادن یک سکانس عجیب این پایان ها را رقم بزنند. مثلا اگر فیلم inception اثر کریستوفر نولان را دیده باشید در انتهای فیلم که کاب – شخصیت اصلی فیلم- می رود که دختر و پسرش را ببیند ناگهان دوربین روی میز متمرکز می شود و نشانه ی

کاب که مشخص می کند او بیدار است یا خواب بر روی زمین نمی نشیند. اگر فیلم را دیده باشید می دانید چه می گویم. فیلم ماجرای سفر به خواب های دیگران است و در خواب ها می توانید رویاسازی کنید و حرکت کنید و زندگی بسازید. اما برای اینکه در دنیای خواب و رویا گم نشوید یک نشانه برای خود درست می کنید اگر روی زمین افتاد در دنیای واقعیت هستید اگر هم نه پس در خواب به سر می برید. این یک نمونه از این پایان ها بود. گرچه در برخی مواقع اینگونه پایان ها تصمیم گیری را بر عهده ی مخاطب می گذارند. سعی می کنند مخاطب را وادار به فکر کنند که آیا شخصیت اصلی در دنیای واقعیست یا خیال و مخاطب را درگیر می کنند تا در انتها یک نظر را انتخاب کند.



اما کتاب ها چیزی هستند فراتر از این حرف ها. ماجرا سر این است که در کتاب ها مخاطب اصلا با این گونه ماجرا ها روبرو نخواهد شد. کتاب مسیرش را مشخص می کند. یا مفهوم دارد یا ندارد. اصلا پایان های عجیبی در کار نیست. تا آخر کتاب را می خوانید و پس از آن هم در انتها می فهمید نتیجه ی داستان و شخصیت هایش چیست. سکانس عجیبی هم در کار نیست. اما چگونه پایان های نامفهوم می سازند؟ خب در کتاب ها نوشته ها این

کار را می کنند. مثلا فرض کنید که با دوستتان پای خود را به خانه ای می گذارید که متروک است و توپ خود را از آنجا می آورید اما ناگهان در باز نمی شود آنوقت:

"ناگهان در باز نشد. من و علی رفیقم سعی کردیم در را با زور باز کنیم اما باز نشد. اما به سمت در پشتی رفتیم و در باز شد و بالاخره از آن خانه به بیرون آمدیم"

اما ناگهان صدایی در خانه می گوید: " ای پسربچه های شیطون روحتان در این خانه حبس

شده و روزی باز دوباره به این خانه باز خواهید گشت چون من می گویم "

و کتاب تمام می شود. خب این نامفهوم نیست؟ آیا نمی ترسید؟ آیا نمی گویید که چرا یک خانه حرف می زند؟ و کلی ابهامات دیگر. نویسندگان با این سبک سعی می کنند که مخاطبان خود را گیج کنند. در این کار هم استاد هستند چون می دانند مخاطب با چه چیزی در عجایب می ماند و بیرون نمی آید. و اما نکته ی مهم تر اینکه خواندن یک داستان ترسناک بسیار بدتر از

دیدن یک فیلم ترسناک است چون خودتان تصور می کنید. حال چنین پایان هایی را تصور کنید تا ترس واقعی را حس کنید. در انتها باید گفت که پایان ها متفاوت هستند. برخی مفهوم دار و برخی نامفهوم. نمی توان صنعتی را هم برگزیده کرد چون هر کدام به شکل مختلفی داستانشان را به پایان می رسانند و هر کدام شگردی دارند تا مخاطبشان را به عالم ابهامات وارد کنند. پس این انتخاب سخت است. خودتان چه فکر می کنید؟ اینبار را شما انتخاب کنید.

www.takbook.com 26

www.takbook.com 27


این شگفت انگیز

و این است سرانجام کار.....

بالاخره پایان فرا رسید. کتاب به پایان رسید. خوشبختانه مفهوم دار هم به پایان رسید و ابهامی را باقی نگذاشت. البته شاید شما نظر دیگری داشته باشید که با عشق آنها را می پذیریم. این کتاب که اسمش هم هست " این شگفت انگیز" حاصل زحمت چندین و چند ماهه ی بنده در طول یک سال بود. برایش زحمت های بسیاری کشیده شد و تنها سعی من این بود که بتوانم به عنوان یک عیدی مناسب و در خور مخاطبین آی تی و صنعت های سینما و گیم به خانه هایشان بیایم. این شگفت انگیز در اصل هدفش این بود که بتواند مخاطب را با عناصر سازنده و مهم بازی ها و فیلم ها آشنا سازد و البته در گوشه هایی نیز به کتاب ها نیز اشاره هایی شد. اما تمام موضوعات این کتاب کاملا نو بود و سعی شد آنچه باشد که از ذهن بهره بگیرد و هیچگونه تحقیقی صورت نگرفت. امیدوارم عقاید شخصی ای که در این کتاب بیان شد باعث و جنگ و دعوا نشود و فقط بدانید سعی بر این بود که ان چیزهایی که می دانستم را در این کتاب بیان کنم. هر گونه انتقادات و پیشنهادات جایز است و خواهشمندم حتما تمام این موارد را چه در سایت چه در جاهای دیگر به گوشمان برسانید بلکه بتوانیم با مشکلاتی که شما بر کتاب وارد می کنید آشنا شویم. برای هر گونه نظر و انتقادی که نسبت به کتاب ارائه دهید سعی می کنم که دیدگاهی آماده کنم بلکه بتوانم ارتباط بهتری با شما داشته باشم. تشکر ویژه از مدیریت سایت آی تی پورت که حمایت لازم را از این کتاب در طول این یک سال کردند و البته تشکر ویژه از شما که همراه بنده بودید.

محمد مهدی عنایتی

۱۳۹۳/۱۲/۲۳

MAHDI.ENAYATI

www.takbook.com 27

www.takbook.com 28



itport

به اینستاگرام ای تی پورت هم سر بزنید

www.takbook.com 28

www.takbook.com 29



www.takbook.com 29