



جمال شورهجه (فیلم‌ساز)

ابوالقاسم طالبی (فیلم‌ساز)

محمد کاسبی (بازیگر)

رسول ملاقلی‌پور (فیلم‌ساز)

شه‌ریار بحرانی (فیلم‌ساز)

داریوش ارجمند (بازیگر)

ناود میرباقری (فیلم‌ساز)

مرتضی شعبانی (سینسدان)

پروانه معصومی (بازیگر)

مهدی قلیبه (بازیگر)

ابراهیم حاتمی‌کیا (فیلم‌ساز)

فرخ‌الله سلحشور (فیلم‌ساز)

هادی محمدیان (یوتی‌اوت)

مجید مجیدی (فیلم‌ساز)

شهید آوینی (فیلم‌ساز)

نادر طالب‌زاده (کارگردان)

مرثیه‌ای برای تئاتر

هشدار درباره سقوط ارزش‌های نمایشی

مهدی سرتاج

تئاتر، در بلندای تاریخ مدنیت بشری، نه به عنوان یک تفریح زودگذر، بلکه به‌مثابه «آزمایشگاه بزرگ اخلاق و شناخت انسانی» شناخته شده است. از خاستگاه آیینی‌اش در ترازو‌های یونان باستان که بر بنیاد «کاتارشیس» (Catharsis) یا تزکیه و پالایش روان از طریق همدات‌پنداری در رنج قهرمان استوار بود، تا درام‌های واقع‌گرایانه قرن نوزدهم با آثار ماندگار هنریک ایبسن و آنتوان چخوف، صحنه نمایش همواره کارکردی پداگوژیک (آموزشی)، انسانی و تعالی‌بخش داشته است. صحنه تئاتر، تریبون اندیشمندانه‌ای بود که در آن مخاطب نه برای فرار از واقعیت، بلکه برای مواجهه ژرف با تناقضات هستی‌شناختی خورش گام می‌نهاد. اما با کمال تأسف، امروزه در عرصه هنرهای نمایشی کشور با پدیده‌ای روبه‌رو هستیم که در ادبیات تخصصی هنر، آن را «زوال دراماتورژیک» و «تجاری‌سازی مبتذل» (Vulgar Commercialization) می‌نامیم. این فرآیند، چرخشی معکوس است که در آن، هنرمند و تهیه‌کننده به جای تلاش برای ارتقای سطح شعور زیباشناختی جامعه، تسلیم مطلق «دیکتاتوری گیشه» شده و هنر نمایش را تا مرز ارائه سرگرمی‌های مادی و پیش‌با افتاده تنزل داده‌اند. در این جستار، با نگاهی به ریشه‌های این انحطاط، به واکاوی این بحران در مقیاس ملی و تطبیق آن با تجربیات جهانی می‌پردازیم.

۱. واکاوی دراماتورژیک: تقابل میان «فارس اصیل» و «لودگی بی‌مایه»

برای درک عمیق فاجعه، نخست باید به تفکرات مفاهیم تخصصی تئاتر بپردازیم. آنچه امروز در بسیاری از سالن‌های موسوم به کمدی دیده می‌شود، هیچ سختی‌با ژانر «فارس» (Farce) یا کمدی موقعیت در تاریخ ادبیات نمایشی ندارد. در آثار کمدی‌نویسان بزرگی چون مولیر یا آریستوفان، «فارس» ابزاری برنده و ساختار یافته برای نقد سازوکارهای فاسد اجتماعی و سیاسی است. در این اثرها، خنده نه یک هدف غایی، بلکه مکانیسمی برای بیداری خرد انتقادی تماشاگر است.

در مقابل، آنچه جریان غریب تئاتر تجاری امروز تولید می‌کند، تهی‌سازی متن از هر گونه «دراماتورژی ساختاری» است. در متد بازیگری واقع‌گرایانه (نظیر نظام استانیسلاوسکی)، بازیگر با تکیه بر «حقیقت روانی» و کشف انگیزه‌های درونی کاراکتر، به بازمانده آقدانه انسان می‌پردازد. اما در تئاتر مبتذل جاری، بازیگر به لیه پرتگاه «پیش‌سازی کاریکاتوری» و «همپیشیم حرکتی» سقوط می‌کند. وقتی کارگردان برای تضمین فروش گیشه، میزاسن را به فضایی برای حرکات موزون غیرمتعارف، هجو ارزش‌های بنیادین و پرتاب جملات رکیک و اصطلاحاً «مثبت ۱۸» بدل می‌کند، درواقع در حال تخریب زیرساخت معنایی درام است. این تغییر رویکرد، دراماتورژی را از یک علم تحلیلی به تکنیک ساده تحریک غریزی مخاطب تقلیل می‌دهد.

۲. تجربه تطبیقی: از «سیاست حمایتی هوشمند» تا «آثارشیمیم تجاری»

در تئاتر جهان

اگر به سینما و تئاتر جهان نگاهی بیندازیم، درمی‌یابیم که کشورهای صاحب‌سبک و توسعه‌یافته در حوزه هنرهای نمایشی، هرگز سرنوشته فرهنگ خود را به دست مکانیزم بی‌رحم بازار نسپرده‌اند. در سیستم‌های موفق تئاتری، نظیر «تئاتر ملی بریتانیا» (National Theatre) یا سیستم ریشه‌دار تئاتر هنری در اروپا، مرز میان «تئاتر تجاری و عامه‌پسند» (Commercial Theatre) و «تئاتر هنری و دولتی» (Subsidized Theatre) با خطوطی مشخص ترسیم شده است.

در جوامعی که تئاتر آنها مسیر انحطاط را پیموده است (نظیر بحران‌های گذر فرهنگی در برخی کشورهای اروپای شرقی پس از تحولات ساختاری دهه ۹۰ میلادی)، با پدیده «خصوصی‌سازی رادیکال و بدون نظارت» روبه‌رو بوده‌ایم. وقتی دولت‌ها از حمایت تئاتر فاخر دست کشیدند، سالن‌ها برای بقای خود ناچار شدند تن به خواست نازل‌ترین لایه‌های سلیقه عامی بدهند. در این حالت، اقتصاد بقا جایگزین «رسالت فرهنگی» شد. نتیجه چه بود؟ فرار مخاطبان اندیشمند و نخیکان از سالن‌های نمایش، و جولان آثار که کمترین بهره‌ای از ادبیات، تفکر و تکنیک نمایشی نداشتند. مقایسه این الگوی تاریخی با وضعیت کنونی بخش‌هایی از تئاتر ما، رنگ خطری جدی است؛ چراکه غلبه رویکرد «گیشه‌محوری مطلق»، تئاتر را از یک رسانه تربیتی به یک کالای مصرفی کم‌دوام و مسموم بدل ساخته است.

۳. آسیب‌شناسی اجتماعی: تئاتر مبتذل به‌مثابه «بیماری اپیدمی» و عامل فرسایش اخلاق

هنر، بازتابنده آینه‌وار ساختارهای روانی و اخلاقی جامعه است. هنگامی که صحنه نمایش به جای ترویج فضایل، تعالی، و الگوهای انسانی سترگ، به بازتولید ادبیات سمی، هجو نهاد خانواده و عادی‌سازی ناهنجاری‌های رفتاری مبدل می‌شود، پیامدهای ویرانگر در سطح کلان اجتماعی بر جای می‌گذارد.

مخاطبی که در سالن تئاتر با شنیدن شوخی‌های رکیک و هتاک به هنجارهای عرفی و اخلاقی به خنده واداشته می‌شود، درواقع نوعی «هشروغیت‌بخشی ذهنی» را به آن رفتارها اعطا می‌کند. این پدیده در روان‌شناسی اجتماعی به عنوان «عادی‌سازی کثرفزاری» شناخته می‌شود. تماشاگر امروز تئاتر ستیخف، همان شهروندی است که فردا در محیط کسب‌وکار، روابط اجتماعی و کانون گرم خانواده، همین الگوهای زبانی و رفتاری تخریب‌گر را بازتولید می‌کند. تئاتر مبتذل، صرفاً یک افت هنری نیست؛ بلکه یک «اپیدمی رفتاری» است که به‌تدریج ساختارهای سنتی و فرهنگی جامعه را از درون تهی می‌کند و سرمایه اجتماعی و اخلاقی کشور را به تاراج می‌برد.

۴. راهکارهای بنیادین و مهندسی فرهنگی: خروج از بن‌بست ابتذال

برای عبور از این بحران عمیق، دیگر نمی‌توان به توصیه‌های اخلاقی صرف اتکفا کرد؛ بلکه نیازمند یک «جراحی ساختاری و دراماتورژیک» در بدنه فرهنگ نمایشی کشور هستیم. راهکارهای عملیاتی و علمی زیر برای تئاتر نتایج پیشنهاد می‌شود:

الف) بازتعریف کارکرد شوراهای آرزایی و دراماتورژی کلان: صدور مجوز نمایش نباید تنها به ممیزی سطحی وژاگان محدود شود. نیازمند تشکیل «شورای عالی دراماتورژی و سنجش اثر» با حضور اساتید تئاتر، جامعه‌شناسان و منتقدان برجسته هستیم تا پیش از تولید، «برآیند تربیتی و فرهنگی» میزانشان و متن‌ها را ارزیابی کنند. اثری که به انحطاط سلیقه عمومی دامن می‌دهد، نباید برند رسمی صحنه ملی را دریافت کند.

ب) تکنیک هوشمندانه نظام یارانه‌ای و بازارهای نمایشی: دولت و نهادهای بالادستی فرهنگی باید سیاست حمایتی خود را به‌صورت هدفمند به‌سوی «تئاتر فاخر، کلاسیک و تجربه‌گرا» هدایت کنند. تئاتر تجاری و سرگرم‌کننده باید در بازاری شفاف و رقابتی روی پای خود بایستد، اما تئاتر اندیشه‌ورز، دانشگاهی و معناراً مستحق دریافت سوبسیدهای دولتی است تا هنرمند ناچار نباشد برای تأمین معیشت، تن به تنزل استانداردهای هنری بدهد.

ج) ایجاد نهضت سواد زیباشناختی و نقد رسانه‌ای: رسانه‌های جمعی و مطبوعات تخصصی باید با راندازی پرونده‌های نقد جدی، به بازسازی ذائقه مخاطب همت گمارند. تماشاگر باید بداند که خندیدن به هر قیمتی، بهای گزافی دارد که از جیب فرهنگ عمومی و امنیت اخلاقی جامعه پرداخت می‌شود.

جمع‌بندی

تئاتر، معبد آگاهی، پالایش روح و بازآفرینی ارزش‌های انسانی است؛ صحنه‌ای که در آن انسان معاصر می‌آموزد چگونه بهتر زیستن را در کنار دیگران زیست کند. اگر امروز در برابر این روند رو به رشد لودگی و ابتذال در صحنه‌های نمایش سکوت کنیم، دیری نخواهد پایید که این اپیدمی رفتاری، ریشه‌های اصیل‌ترین سنت‌های فرهنگی این مرز و بوم را بلعد. هنرمندان متعهد، منتقدان بیدار و سیاست‌گذاران فرهنگی در یک بزنگاه تاریخی ایستاده‌اند: بزنگاه انتخاب میان «بازتولید ابتذال گیشه» و «حیای شکوه درام

اندیشمند». وقت آن رسیده است که صحنه، این خانه امن اندیشه، از جنگ سودجویان فرهنگی بازپس گرفته شود.



مواجهه کودکان با موقعیت‌های بحرانی و اضطراب‌های ناشی از شرایط جنگی، از جمله مسائل پیچیده‌ای است که نیازمند مداخلات تخصصی و آموزش‌های روان‌شناختی است. پویانمایی «سپر رنگی» به کارگردانی زیبا معروفی و با مشارکت بنیاد ملی پویانمایی، با دست‌مایه قراردادن موضوع «آب‌آوری کودکان ۶ تا ۱۰ سال»، تلاش کرده تا راهکارهای کنترل استرس و حل مسئله را در قالبی داستانی و جذاب به تصویر بکشد. این اثر که در بخش پویانمایی و هوش مصنوعی سی‌وهشتمین جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودکان و نوجوانان حضور دارد، گامی مهم در جهت تقویت روحیه و مهارت‌های مواجهه با بحران در کودکان به‌شمار می‌رود. به همین مناسبت، با کارگردان این مجموعه به گفت‌وگو نشستیم که در ادامه می‌خوانید.

خانم معروفی! ابتدا درباره ساختار و ایده کلی مجموعه پویانمایی «سپر رنگی» و گروه سنی مخاطبان آن توضیح بفرمایید.

«سپر رنگی» یک مجموعه پویانمایی برای مخاطبان ۶ تا ۱۰ سال است که با موضوع تاب‌آوری کودکان در شرایط جنگی و کنترل استرس، مشارکت بنیاد ملی پویانمایی در حال ساخت است. این مجموعه در قالب یک فصل ۱۳ قسمتی طراحی شده که تاکنون ۳ قسمت آن تولید شده است. تلاش ما در هر قسمت این بوده که یک موقعیت واقعی و قابل درک برای کودک در شرایط سخت را به تصویر بکشیم و برای مواجهه با آن موقعیت، یک راهکار، مهارت، نگرش یا دانش جدید به کودک ارائه دهیم. در طراحی راهکارها و فرآیند آموزش تاب‌آوری در این اثر، از اصول روان‌شناختی

نگاهی به سریال «اسباب زحمت» کمندی پیرویا

آرش فهیم



بازی «دد اسپیس» (Dead Space Remake) توسط کمپانی انتخاب‌شده EA ساخته شده و توانسته در سطح جهانی به فروش بالایی هم دست پیدا کند.

ژانرهای بخش گیم‌پلی بازی «دد اسپیس» شامل بقا، هراس، ماجراجویی، اکشن سوم شخص و آموزشی است. همچنین ژانرهای بخش سینمایی این بازی شامل ماورایی، تارک، علمی تخیلی، اکشن، هراس و درام عاشقانه، گیم‌ر در ادامه به نقدوبررسی کامل این بازی براساس محتوایی که در بازی بر آن تأکید شد می‌پردازیم.

فرم جزیی و فرم جزیی هم

شخصیت اصلی بازی فردی به نام اسحاق کلارک است که به‌دنبال همسرش می‌گردد. او به همراه همکارانش به سیاره‌ای دیگر سفر کردند و در بدو ورود متوجه می‌شوند این سیاره توسط هیولاهای ترسناک تسخیر شده است. گیم‌ر در طول بازی برای پیدا کردن همسر کلارک با بقا پیدا کند. تجربه ترس درون محیط‌های بازی دد اسپیس به نظیر است. ترکیب بین خون، اجزای بدن کنده شده، هیولاهای خطرناک، اتاق‌ها و راهروهای کوچک و البته محیط فضایی و فرازمینی بازی به‌شدت گیم‌ر را در تعلیق فرو برده و علاوه‌بر ترس عمیقی که به او القا می‌کند، حس ماجراجویانه‌اش را نیز به‌شدت تحریک می‌کند.

تمام این حس‌های پیچیده در کنار ایجاد جذابیت در بازی، وقتی در کنار هدف اصلی گیم‌ر که پیدا کردن همسر کلارک است قرار می‌گیرد، نوعی سلوک تارک را برای ما می‌سازد. گیم‌ر باید با نابود کردن هیولاه و تجربه مبارزه در مکان‌های شیطانی، درنهایت به همسر کلارک برسد. درواقع هدف‌گذاری بازی به‌شدت ماده‌گرایانه بوده و هیچ‌تهایی در بازی از سمت قهرمان دیده نمی‌شود. نجات کلیشاهی همسر قهرمان هدف اصلی گیم‌ر است و افق دید اثر در بحث هدف زندگی به همین روابط عاشقانه تقلیل داده می‌شود. درنظر داشته باشیم که گروهی دیگر در این بازی ادعای تعالی داشته و اهداف متافیزیکی مهمی را دنبال می‌کنند که در ادامه به آن خواهیم پرداخت. اما قهرمان با هدف به‌شدت سطحی و ظاهرپنانه است و این نگاه مادی به گیم‌ر نیز منتقل می‌شود.

تکنولوژی، ناجی انسان؟!

در طول بازی «دد اسپیس» گیم‌ر همیشه در گیر کار با ابزارهای تکنولوژیک به‌شدت درگیر می‌تخلی است. سلاح‌های مختلفی که در بازی وجود دارد، قدرت‌های خاصی مثل حرکت دادن اشیاء، از راه دور (Telekinesis)، لباس ویژه‌ای که بسر تن دارد یا صحنه‌آهسته کردن موجودات باغث می‌شود گیم‌ر احساس قدرت پیدا کند. این قدرت در فضای تارک و ترساک بازی بوسیله تکنولوژی به گیم‌ر هدیه می‌شود. تکنولوژی‌های پیشرفته گیم‌ر در بازی نجات داده و بخش زیادی از مأموریت‌های بازی مربوط به همین سازه‌های تکنولوژیک است. گیم‌ر دائماً با تعمیر موتور خانه، حرکت دادن اهرم‌های پیکر و راه انداختن ماشین‌ها می‌تواند هیولاه را شکست داده و بازی را پیش برد. در واقع ناجی انسان در این محیط شیطانی، چیزی جز تکنولوژی نیست.

میجحت تکنولوژی و ارتباط آن با انسان و دین بحث پیچیده‌ای است که به‌زودی در مقاله «نقد و بررسی عناصر فلسفی سینمای علمی-تخیلی» به تحلیل کامل آن خواهیم پرداخت. اما به‌صورت خلاصه باید بگوییم که اساساً در منظر غرب مدرن، تکنیک مقدس است و هر آنچه بتواند زندگی مادی ما را بهبود ببخشد، هاله قدسی پیدا می‌کند. به‌دلیل مبانی ماتریالیستی تفکر مدرن، هدف زندگی انسان به من

گفت‌وگو با زیبا معروفی، کارگردان پویانمایی «سپر رنگی»

به بهانه حضور در سی‌وهشتمین جشنواره بین‌المللی فیلم‌های کودکان و نوجوانان

آموزش تاب‌آوری و مدیریت بحران

به کودکان در «سپر رنگی»



ممکن است با ترس ناشی از صدادهای جنگ، از دست دادن خانه، خاموشی برق یا تمایل به کمک به دیگران مواجه شود و داستان براساس همان موقعیت، راهکاری

سریال «اسباب زحمت» در شرایطی روی آنتن رفته که با بحران توررم کمدی‌های جملی و نازل، به‌ویژه در زیست‌نمای خانگی و تئاتر مواجه هستیم؛ آثاری که اگر تا چندی پیش متکی بر شوخی‌های دوپهل بودند، اکنون کاملاً یک‌پهلو شده و به شکل آشکاری به ورطه ضداخلاق سقوط کرده‌اند. در میان این حجم از کمدی‌های سلسلط،

«اسباب زحمت» یک غنیمت است؛ سریالی شیرین و گیرم که با فاصله گرفتن از لودگی و الودگی‌های مرسوم، پاستوریزه است و در عین حال، در هر قسمت از حجم قابل‌قبولی از موقعیت‌های کمدی برخوردار است. برخلاف برخی سریال‌های کمدی در حال پخش که از خنداندن مخاطب عاجزند، این اثر بسا تلفیق متوازن کمدی موقعیت، طنز گفتاری و عناصر اسلب‌استیک(کمدی بزن‌کوب)، توانایی خنداندن واقعی را دارد. علاوه‌بر این، سریال به واسطه محور قراردادن قشر فرودست و کارگران باربری، از پس‌زمینه‌ای اجتماعی و عدالت‌خواهانه بهره می‌برد و بخشی از مسائل روز جامعه را بدون زُست‌های متظاهرانه به تصویر می‌کشد. یکی از مسائل محوری در «اسباب زحمت»، بازیابی

نقد بازی «دد اسپیس» (Dead Space Remake)

ونشانه‌ای از دین شیطانی



این سکناس ساخته شده تا به مخاطب نشان دهد اساساً در جهان بازی خدایی وجود نداشته و انسان‌های بی‌چاره برای راهی از رنج عظیمشان یا خودکشی می‌کنند یا به بدترین شکل نابود می‌شوند. این گونه در جهان تارک‌بازی گیم‌ر این پوچی را منطقی می‌پندارد.

این تصویر می‌تواند نمادی از کل اثر باشد. اسحاق در ایسن دنیا، از ابزار صرف فراتر رفته و تبدیل به یک قنیش می‌شود. در نتیجه‌شیم باستان برخی اشیاء کارکرد جادویی داشتند و مثلاً خرافه‌پرستان معتقد بودند بت فلان خدای مشرکانه، تأثیر سحرآمیزی بر زندگی انسان دارد. اما امروز

در غرب مدرن در کنار مباحث معنوی، تکنولوژی نیز به دلیل اینکه نقش مهمی در هدف مادی زندگی انسان پیدا می‌کند، کاملاً به ابزار خاص، ویژه و حتی مقدس تبدیل می‌شود. اینکه در بازی‌های متعدد ژانر وحشت را به گیم‌ر منتقل کرده و قدرت تکنولوژیک اسحاق را جایگزین زکیه بر نیروهای الهی می‌کند، دستسازدهای انسان اومانیست به‌عنوان ناجی اسحاق از سوپورج عمل می‌کنند. اما آیا هر نوع معنویتی از بازی حذف شده است؟

پوچی در جهان بی‌ خدا

در بازی «دد اسپیس» به‌دلیل آتسمفر بسیار تارک و ترسناکش، بعضی از شخصیت‌های درون داستان در مقابل هیولاه تسلیم شده و دست به کار شنیعی مثل خودکشی می‌زنند. طرح بازی در سکناس‌های متعددی این پوچی را به مخاطب منتقل می‌کند. به‌عنوان مثال یک دانشمند را در محفظه‌ای می‌بینیم که پس از کشتن پیمارش به‌دلیل عدم توانایی نجات او خودش را نیز به قتل می‌سازد. یا مثلاً در سکناسی دیگر می‌بینیم که یک انسان بی‌گناه را اناقی با یک هیولا گیر افتاده و پس از اینکه می‌گوید «خدایا! یکی به من کمک کنه!» به شکل ترسناکی سرش قطع می‌شود.

طبقاتی است. احمد، ناصر و صادق نمایندگان از قشر فرودست هستند که به واسطه شغلشان به سرک منازل و زیست‌بوم‌های مختلف از طبقات رفه سرک می‌کشند. سریال در همین اثنا، بدون افتادن به دام شعارزدگی، شبه‌روشنفکری و زُست‌های سطحی، در بستر درام و کمدی به تفاوت‌های عمیق میان افشار جامعه نقب می‌زند.

«اسباب زحمت» بسیار ساده، روان و با طمأنینه مخاطب را بسا خود همراه می‌کند؛ اثری بی‌ادعا، بی‌شلیه‌پله و فارغ از ادا و اطوارهای مبتذل. اگرچه اثر از وجود یک «شاه‌پیرنگ» پرکشش که مخاطب را برای دنبال کردن قسمت به قسمت دچار فریب کند، خالی است، اما خرده‌داستان‌های هر قسمت توانسته‌اند تنوع و تنفس فضایی خوبی به ساختار اثر بخشند. با این حال، برخی از این خرده‌پیرنگ‌ها ظریف‌بالاتری داشتند؛ به‌طور مثال، ماجرای فریب خوردن در حوزه رمراز می‌توانست عمق دراماتیک بیشتری پیدا کند، از یک خرده‌پیرنگ منزوی فراتر برود و با تبدیل‌شدن به شاه‌پیرنگ و مسئله اصلی روایت، به موتور محرک داستان بدل شود. در این میان، طراحی روایت در فرم «اثر جاداه‌ای» به تحرک

ادیان الهی سخن می‌گویند. آنها بسا ترکیب بین علم و معنویت به‌دنبال اهداف دینی هستند. دکتر واقعی یکی از همکاران ماتیوس به او اعتراض می‌کند که اصل آن در فرآیندی وحشتناک در حال تبدیل شدن به هیولا هستند، او پاسخ می‌دهد که این بخشی از مراحل امتحان آنها است تا ایمان‌شان محکم بخورد

در این توضیحات می‌خوانیم که کلیسای یونیتولوژی به‌عنوان یک دین خود را حتی در بین میلیاردرها نیز محبوب کرده است. تأکید بازی بر همه‌گیری و محبوبیت این فرقه دقیقاً به‌دلیل جدا کردن یونیتولوژی از فرقه و تبدیل کردنش به یک دین است. زیرا فرقه‌ها عمدتاً نخبگانی بوده و در بین مردم عادی جریان خاصی پیدا نمی‌کند، اما طبق این متن یونیتولوژی رشد بی‌نظیری در بین همگان داشته است. در تعالیم این کلیسای که در اسناد متنی بازی و سخنان اعضای کلیسای می‌بینیم، این افراد به‌دنبال نوابی، زندگی ابدی و عروج به بهشت هستند! طراح بازی عقاید ادیان الهی را از زبان انسان‌هایی خیث بیان می‌کند که نتیجه کارشان را در هیولا شدن انسان‌ها مشاهده می‌کنیم. درواقع بازی‌ساز نشان می‌دهد که دین درون بازی با شعار ارتقایی انسان، از آنها هیولا می‌سازد و این گونه کارکرد دین را در ذهن گیم‌ر تخریب می‌کند. در سکناس‌های متعددی از بازی محلی که مراسم فرقه در آن برگزار می‌شد به شکلی ترسناک و با استفاده از عناصری مثل خون، تارکی، انسان‌های ملته شده و شمع‌های آیینی، حس بسیار بدی به مخاطب نسبت به این دین و پروانش منتقل می‌کند. تا جایی که دکتر مرسر یکی از نخبگان این دین، به هیولاهای لقب فرشته داده و این گونه ادبیات ادیان الهی در ذهن مخاطب تخریب می‌شود.

تکنه جالب این است که بر اثر تسلط نشانه (همان شی شیطانی)، بر انسان‌ها، قهرمان بازی اسحاق که مراسم نیز دریافت‌های شبه‌معنوی پیدا می‌کند که البته بسیار تارک و زنده است.

تقلیل معنویت به توهमत شیطانی

گفتیم که هدف بازی و قهرمان آن، اسحاق کلارک، پیدا کردن همسرش است. در پایان بازی متوجه می‌شویم همسر اسحاق مرده و اما در میانه راه گاهی همسرش را دیده و با صحبت می‌کند. همسرش دائم او را راهنمایی کرده و شمار اصلی کلیسای یونیتولوژی را تکرار می‌کند: «ها را یکپارچه کن.»

همسر اسحاق بارها به او می‌گوید که در مسیر اینکه ما یکپارچه شویم، باید فلان کار را انجام دهی و گیم‌ر نیز به حرف همسرش گوش می‌دهد. آسا درنهایت متوجه می‌شویم همسر او کشته شده و نشانه با استفاده از ایجاد توهم برای انسان‌ها، آنها را به بردگی خودش می‌کنداند تا آنچه می‌خواهد را انجام دهند. درواقع اسحاق (در کنار انسان‌های دیگر) به نوعی تحت تسخیر نشانه درآمده و برای همین گاهی همسرش را در نوعی توهم می‌بیند. این نوع ادراکات خاص انسانی معمولاً رنگ و بوی عرفانی و شهودی دارد، اما در بازی «دد اسپیس»، رنگ و ریشه همه مسائل شیطانی بازی است، چنین ادراکاتی را به قهرمان القا می‌کند.

درنهایت نیز در سکناس پایانی بازی می‌بینیم که بشر محدود و ناقص هستند، درک‌ناپذیر نوعی پوچ‌گرایی در اثر دیده می‌شود. تهنات زمانی می‌توان به پوچی فلسفی دچار نشد که خیابی بی‌نهایت را باور داشت و براساس حقیقت توحیدی جهان زیست کرد. تفکری که متأسفانه در بازی «دد اسپیس» هیچ جایگاهی ندارد.

صفحه ۱۲

شنبه ۱۱ مهر ۱۴۰۵

۲۱ ربیع‌الثانی ۱۴۴۸ - شماره ۲۴۲۵۰