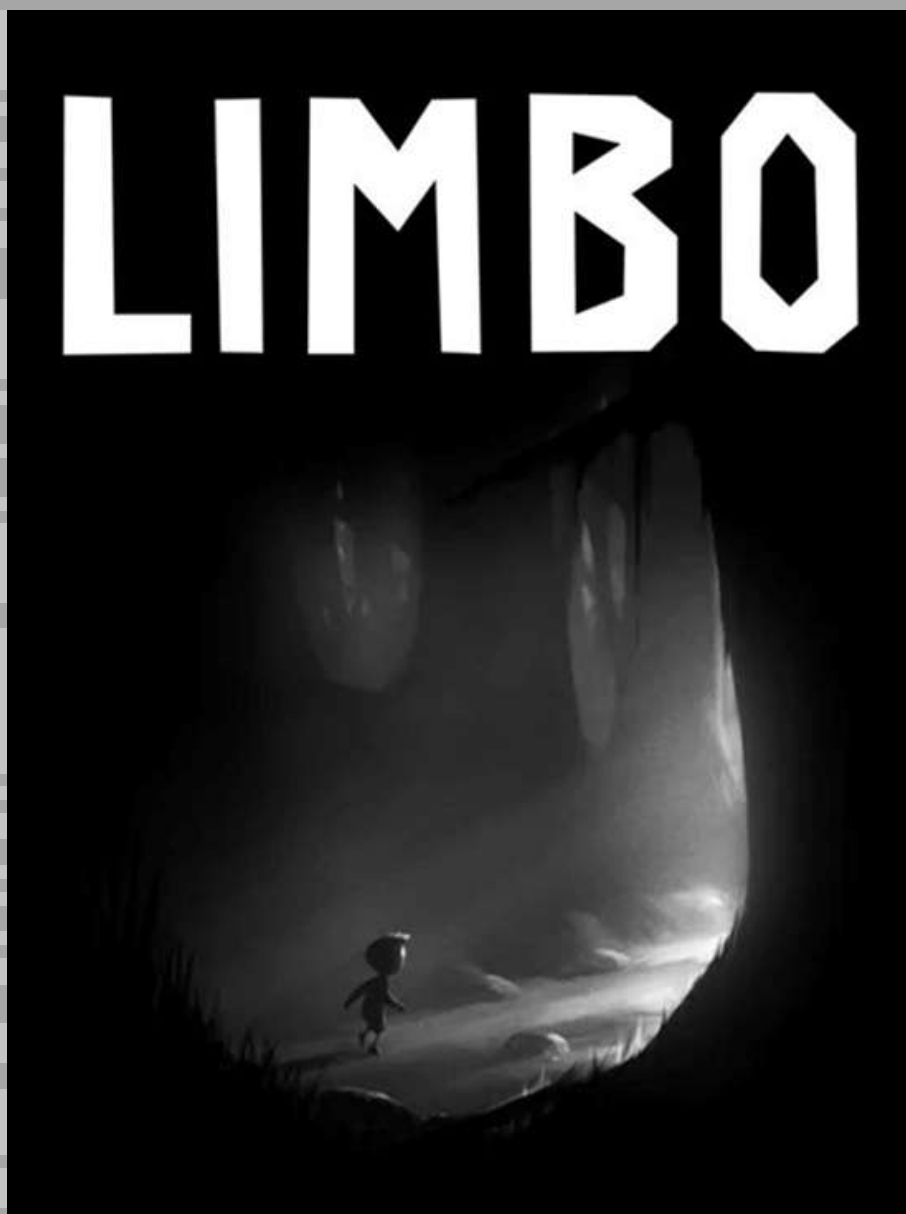


چی بیازیم؟

(نشریه ویسپوبیش، سال ۲، شماره ۲)

بدیع ولی نیا



سال ساخت: ۲۰۱۰

سازنده: Playdead

کارگردان و نویسنده: آرنت پِنسن

در دسترس بر روی: Xbox 360, PlayStation 3, Windows, macOS, Linux, iOS, Android, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch

جنگلی تاریک از خواب برمی‌خیزد و سفری پُر مخاطره را آغاز می‌کند. هیچ دیالوگی ردّ و بدل نمی‌شود و داستان در دل محیط و اتفاقات تاریک و ساده‌ی آن می‌گذرد؛ گویی کلام نیز در چنین سرزمینی، خاصیت خویش را از دست داده است. پسرکی در دنیایی تیره و تار، و هم‌انگیز و بی‌کلام در جستجوی خواهر خویش و غرقه در فضایی سیاه‌وسفید، مرموز و بی‌زمان. دیاری که نه زندگی است و نه مرگ، بلکه جایی است میانِ آن دو، درست همان‌گونه که از برزخ یا لیمبو انتظار داریم...



بازی «Limbo»، ساخته‌ی استودیوی مستقل Playdead، در سال ۲۰۱۰ منتشر شد و از همان ابتدا توجه منتقدان و بازی‌بازها را به سبک منحصر به فرد خودش جلب کرد. این عنوان در سبک پلتفرمرِ دوبُعدی عرضه شد و آنچه آن را از دیگر آثار مشابه متمایز می‌کرد، فضای مرموز و روایت نمادین و بی‌کلام آن بود.

واژه‌ی «لیمبو» (Limbo) بار معنایی ژرف و استعاری در باورهای مسیحی دارد و به حالت یا مکانی اشاره می‌کند میان بهشت و دوزخ؛ محل سرگردانی ارواحی که بی‌گناه از دنیا رفته اما بنا به دلایل مسیحی (مثلاً نداشتن غسل تعمید)، به بهشت نیز راه نیافته‌اند. بنابراین، «لیمبو» در این بازی، هم به معنی برزخ است و هم استعاره‌ای از حالت سرگردانی، بلاتکلیفی و تلاش برای یافتن معنا و نجات.

در لیمبو، با پسر بچه‌ای بی‌نام همراه می‌شویم که بدون هیچ توضیحی در



برگ‌ها یا صدای حرکتِ موجودات، بر فضا سازی سرد و رازآلود بازی می‌افزاید که یادآور حسّی از دنیای اسکاندیناوی است.

گیم‌پلی بازی در عین سادگی، مبتنی بر حل پازل‌ها و عبور از تله‌ها و موانع متنوع است. پازل‌ها به تدریج پیچیده‌تر می‌شوند و بازیکن باید از منطق، زمان‌بندی دقیق و آزمون و خطا برای پیشروی استفاده کند.



سبک روایتِ بازی، بازی‌باز را وادار می‌کند تا خود به دنبال معنا بگردد؛ گویی به جای تماشای یک داستان، در حال تجربه یا حتی معنابخشی به آن است. این سکوت معنادار، یکی از نقاط قوّت بازی است که حسّ تنهایی، نگرانی و ترس از ناشناخته‌ها را پُررنگ‌تر می‌کند.

آنچه لیمبو را به‌طور بصری متمایز می‌کند، استفاده خلاقانه از طیف‌های خاکستری، نور و سایه‌هاست. نبودِ رنگ، حس خلأ و ناپایداری را القا می‌کند و هر صحنه در خود، به‌نوعی یادآور کابوسی بی‌انتهاست. طراحی هنری بازی، به شدت مینیمال اما در عین حال به‌طرز عجیبی گویاست.

موسیقی در لیمبو تقریباً غایب است و بیشتر، صداهای محیطی مثل خِش‌خِش

لیمبو تجربه‌ای منحصر به فرد در دنیای بازی‌های مستقل است که با تکیه بر کمترین عناصر دیداری و شنیداری، دنیایی خلق کرده که آرام‌آرام حس غرق‌شدگی در مه را در مخاطب خویش ایجاد می‌کند. این اثر به‌خوبی نشان می‌دهد که بازی‌ها نیز می‌توانند رسانه‌ای برای بیان احساسات عمیق و پرسش‌های هستی‌شناختی باشند. اگر به دنبال تجربه‌ای متفاوت، هنری و تفکربرانگیز هستید، لیمبو انتخابی عالی است.

نگران ترسناک بودن بازی هم نباشید، چون لیمبو علیرغم ظاهرش ترسناکش، بیشتر معمایی و رازآلود است تا دلهره‌آور.

پایان

مکانیزم‌های فیزیکی بازی، به‌خوبی طراحی شده‌اند و تقریباً هر اشتباه با مرگ بی‌رحمانه‌ی کاراکتر همراه است؛ گرچه این مرگ‌ها بخشی از یادگیری و انمود می‌شوند، نه مجازات. لیمبو در ظاهر، تنها ماجرای درباره جست‌وجوی خواهر گمشده است. اما زیر این روایت سطحی، مفاهیم عمیق‌تری چون مرگ، تنهایی، اضطراب و حتی معنای زندگی قرار دارد. هر صحنه، استعاره‌ای از یک چالش ذهنی یا روانی است و سراسر بازی گویی در یک خواب یا کابوس سپری می‌شود. عدم قطعیت پایان بازی، آن را بیشتر به یک تجربه‌ی فلسفی شبیه می‌کند تا صرفاً یک بازی ویدیویی.

