فيلم "ردي بلاير وان" في جنة الألعاب الافتراضية

كتبه فاروق الفرشيشي | 30 أبريل ,2018

لست من هواة ألعاب الفيديو، ولا أملك أي منصة ألعاب (Game Console)، ولا أذكر آخر مرة تملكني فيها الهوس بلعبة ما، ربما كانت "عصر الإمبراطوريات" أو "ملك المقاتلين" في زمن يرجع بي إلى المدرسة الثانوية، ولأن ألعاب الفيديو مرتبطة بالماضي في ذهني، فلا شك أن نظرتي إلى هذا العالم تأخذ شكل الحنين لا أكثر، لا يمكن أن أرى ليو كانغ Liu Kang أو ماريو بروس Mario Bros، دون أن أبتسم، يبدو أن المخرج ستيفن سبيلبرغ يعاني من حالة مرضية مخيفة من الشعور ذاته!

أخرج سبيلبرغ ألعاب فيديو كثيرة، ربما أهمها وسام الشرفMedal of Honour لفائدة إلكترونك آرتس EA الشهيرة، بل إنه صمم بنفسه إحدى الألعاب لمنصة Nintendo Wii، لا تحضر الألعاب بشكل لافت في أفلامه ولكن حياته عامرة بها، لقد كان إنجاز فيلم ريدي بلاير وانReady Player One (اللاعب الأول مستعد) مسألة وقت ليس إلا، ويبدو أنه انتظر نضج تقنيات الصورة المحدثة بالكمبيوتر CGI حتى جاء زمنٌ يتماهى فيه الواقعي والافتراضي على شاشة السينما إلى حد يكاد يصعب فيه التفريق بينهما.

تدور أغلب أحداث الفيلم في لعبة افتراضية تسمى الواحة OASIS، فأكثر أهل الأرض في عالم القصة المستقبلي المظلم راغبون عن واقعهم، و"توقفوا عن محاولة مواجهة مشاكلهم، وبدأوا يحاولون

التأقلم معها"، في الواحة، يجد الناس كل ما يفتقدونه: القدرة أن يكونوا ما يريدون، لقد مات صانع الواحة (هاليداي) منذ خمس سنين، وترك تحديًا ملأ الدنيا وشغل الناس: أخفى ثلاثة مفاتيح، من يجدها أولاً، يحصل على إدارة الواحة ويصبح مالكها الفعلي.

انبرى الخلق بحثًا عن المفاتيح وفي مقدمتهم فطاحلةٌ من اليافعين يطلق عليهم صائدو البيض (بيض الفصح طبعًا Easter Egg)، ولقيمة الرهان الاقتصادية، تأسست شركة عملاقة جندت الناس والأموال لحل اللغز والظفر بمصدر ثروة لا ينضب، وسمت جنودها السداسيينThe sixers، إنها المعركة الكلاسيكية في أغلب أفلام المغامرات عند سبيلبرغ: اليافعون ضد البالغين.

> قام الفيلم على عالم الألعاب اللامتناهي

لا شك إذًا أن بطلنا ليس إلا أحد هؤلاء اليافعين، Teenagers يعيش وايد واطس Wade Watts في حي فوضوي فقير عند خالته المحبطة من أخلائها ومن حياتها التعيسة، لا يملك Wade من واقعه سوى إمكانية الانتقال إلى الواحة، لذلك لا يستفيق صباحًا إلا لينزل إلى مخبئه الصغير حيث آلة السفر إلى الدنيا الافتراضية، وصف سبيلبرغ الرحلة الصباحية من الكوخ إلى المخبأ في مشهد البداية الذي أعتبره من أجمل المشاهد السينمائية لهذا العام.

ومع دخولنا رفقة وايْد إلى الواحة، كشر سبيلبرغ عن أنياب العبقرية وقدم لنا لوحات بصرية أخاذة! لا يمكن أن أدعي شغفًا بالصور المحدثة بالكمبيوتر CGI فأنا أنفر منها وأنفر بسببها من أفلام المارفل والكومكس (وأسباب أخرى كثيرة)، لكن لا يمكن أن أدعي أنني لم أؤخذ ببديع إنجاز الأمريكي هنا، في سباق سيارات فريد من نوعه، احتبست أنفاس المشاهدين كما تفعل تمامًا حين يكونون أطرافًا في اللعبة، فكان نجاحه في إدماج المشاهد في الواحة مطلقًا.

وفي مشهد متقدم من الفيلم، استخدم الأبطال خدعةً قديمة، فتنكروا في العالم الافتراضي بوجوههم الحقيقية (أي أن بارزفال قد اتخذ هيئة وايد)، ولأننا في الواحة، فقد جسد سبيلبرغ العملية باستخدام الـCGI، أؤكد لكم أن التمييز بين صورهم الحقيقية وصور الـCGI كان صعبًا فعلاً ولا علاقة له بالفشل الذريع الذي منيت به Disney في عملية مشابهة في فيلم حرب النجوم!

قام الفيلم على عالم الألعاب اللامتناهي، لا يمكن أن نحصي كل الإحالات التي جمعها ردي بلاير وان في الواحة، ولكن يصعب فعلاً على من أحب يومًا ألعاب الفيديو أن لا يبتسم في جذل على الأقل ولو لمرة واحدة، لقد حرص سبيلبرغ على الإحالة على ألعاب تنتمي إلى عوالم مختلفة وعصور كثيرة ومتنوعة، منذ السبعينات وحتى عصرنا الحاليّ، ومنذ أيام أتاري Atari إلى النينتندو ويي Nintendo Wii إضافة إلى الكثير من شخصيات السينما والصور المتحركة التي أسهمت بشكل أو بآخر في عالم الألعاب.

لقد سيطرت على ابتسامتي حين رأيت سيارة بارزفال المأخوذة من فيلم "العودة إلى المستقبل"

Back to the future لروبرت زيمكس صديق سبيلبرغ، وسيطرت عليها أيضًا حين رأيت دراجة أرتميس النارية المأخوذة من فيلم أكيرا Akira الأسطوري، لكنني انهرت أمام ظهور غرانديزر المباغت ووجدتني أقهقه بشغف طفولي! فهل كانت قصة الفيلم بذات الجمال؟

> تمنحك هذه الألعاب القدرة على تجاوز السيناريو البديهي، وإعادة المرور من خط سير الأحداث مرات ومرات

عانى سيناريو الفيلم من مقدمة كان يمكن تفاديها، حيث انهمك بطلها في شرح سياق القصة لعشر دقائق تقريبًا، وهي وسيلة سهلة خالية من اجتهاد، وإن كان إنجازها متقنًا، ورغم عبقرية سبيلبرغ المعهودة في صناعة الإثارة من لا شيء تقريبًا، فإنها لم تكن كافية لتغطية العيوب المخلة في السيناريو، الأمثلة عديدة ولكن يمكن اختزالها في ثلاث لحظات رئيسية: لقد فقد وايد Wade عائلته ووجد نفسه مباشرة بعد ذلك أمام سامنتا Samantha التي يراها في عالم الواقع لأول مرة.

هل تراه يفكر في مصابه الجلل؟ مطلقًا كأننا في لعبة فيديو، يستمر وايد على نهج السيناريو المعد له وللمشاهدين، أو كأن ما حدث، أمر من الماضي لم يعد يهم المتفرج/اللاعب، أما اللحظة الثانية، فهي حين اشترى بدلة اللعب الجديدة المتطورة، كان وايد أو شخصيته الافتراضية بارزفال Parzival قد صار نجم الواحة، بعد حصوله على المفتاح الأول، وصار الكشف عن هويته الحقيقية، هدف شركة IOI الأهم.

فماذا يعني شراؤه للبدلة من الشركة ذاتها عبر متجر الواحة؟ وماذا يعني وصول البدلة إلى مخبئه الصغير؟ يعني أنه ترك لهم عنوانه الحقيقي، وأن بإمكانهم تعقبه والوصول إليه دون أي مشاكل تذكر، لكن السيناريو تغاضى عن ذلك دون أن يجد المشاهد الوقت لإبداء التعجب، وبمناسبة الحديث عن الحصول على المفتاح الأول، هل جرب أحدكم إحدى ألعاب سباقات السيارات؟ هناك تلك السباقات الكلاسيكية وهناك المطاردات أو السباقات الأشبه بالحروب، حيث يصبح كل شيء مباحًا، وحين تملك حرية أكبر في التحكم في اتجاه سيرك.

في هذه الألعاب، يصبح طبيعيًا أن تجرب أشياء غريبة، تمنحك هذه الألعاب القدرة على تجاوز السيناريو البديهي، وإعادة المرور من خط سير الأحداث مرات ومرات، لذلك، كيف يمكن لأبرز هواة الألعاب في الأرض، أن يعجزوا طوال خمس سنين أمام فكرة بسيطة جدًا مثل العودة بعرباتهم إلى الخلف مثلما فعل بارزفال؟ الحقيقة أن ألغاز الحصول على المفاتيح الثلاث، لم تكن بهذه العبقرية، ولم تكن تناسب حجم المسابقة العالمي.

لماذا قدر صائدو البيض على حل اللغز الثاني وعجزت عنه شركة IOI؟ لم يكن حله يتطلب هواة ألعاب متعصبين، بقدر ما كان يحتاج إلى خبراء في التحليل النفسي لفهم طبيعة العلاقة بين صانع اللعبة هاليداي وزوجة رفيق دربه، لكننا لن نعقلن الأشياء كثيرًا هنا. سوف نعتبر ذلك جزءًا من الانتصار السحري لليافعين على حساب "الراشدين" الذين لا يفهمون قيمة لعبة الفيديو ومختلف

أبعادها العميقة، ولننتقل إلى اللحظة الثالثة.

> كان الفيلم كله دعوة إلى الهرب، بعيدًا عن عالم الواقع

ففي مرحلة من الفيلم، لم نعد نتبين في أي عالم ديستوبي نحن: عالم تتحكم فيه الشركات العملاقة مثل IOI إلى حد يمكنها من قتل الناس وتفجير منازلهم، أم عالم لا يزال خاضعًا للدولة ولأجهزة الأمن التي يمكنها القبض على رئيس IOI بلا مشاكل تذكر؟ لقد كانت نهاية الفيلم هادئة ومحبطة، الكثير من التصريحات والصحفيين وأجهزة الأمن المحترفة والنظيفة، كأنها جاءت من بعد آخر، واجهة عالم ديمقراطي لا تتناسب مع الخلفية العامرة بالأكواخ والبؤس والتوحش، وهي نهاية أقرب في الحقيقة لفيلمٍ مثل E.T أحد أعظم نجاحات سبيلبرغ!

لقد كان المخرج من هذه الناحية متسامحًا إلى درجة التفريط، وجعل من الواقع الديستوبي، لطيفًا وركيكًا، والغالب على الظن أن العالم الافتراضي قد أثر كثيرًا على رؤيته أو رؤية أبطاله للواقع الديستوبي، أي أن ما نراه خارج الواحة، ليس إلا امتداد لها، تمامًا كما يحدق المرء طويلاً في مصدر ضوء، ثم يحاول النظر بعيدًا، فلا يكاد يرى شيئًا مع بقايا البريق الساطع.

أفكر في هذا الافتراض وأنا أسترجع صورة سامنتا Samantha صديقة البطل "المشوهة"، أكان ذاك تشوهًا حقًا؟ إن الفتاة أجمل بكثير من نسختها الافتراضية art3mis، فهل هي حقًا كذلك؟ أم أن سبيلبرغ كان ينقل إلينا صورتها بعيون بطله Wade؟ أم أن سبيلبرغ نفسه يرفض التطلع إلى الواقع الرديء ويفضل خداعنا؟

لقد كان الفيلم كله دعوة إلى الهرب، بعيدًا عن عالم الواقع، ولعل تلك وظيفة ألعاب الفيديو، حين تمنحنا القدرة على التفاعل، والعمل داخل مساحة افتراضية أجمل، وأكثر احتمالاً، "الفرار! الفرار!" إنها العبارة الخالدة التي افتتح بها الكاتب المصري الكبير أحمد خالد توفيق، سلسلة فانتازيا التي تعتمد على فكرة مشابهة للواحة، وهي تعبير بليغ عن موقف سبيلبرغ من عالم الألعاب.

ليس صدفة أن إحدى قصص فانتازيا تبنت فكرة مشابهة وكانت بعنوان: في جحيم الألعاب، بذات التكثيف من المرجعيات والإشارات إلى الألعاب الأسطورية، وفي حين كان عالم الألعاب عند أحمد خالد توفيق، ديستوبيًا، أصبح عند سبيلبرغ ملجأ من الديستوبيا، جنة ألعابٍ، حقنة مخدرة تقي من قسوة الحقيقة، فهل يمكن اعتبار هذه الدعوة صحيةً؟

لا تنتقص الإجابة عن السؤال من قيمة الفيلم ولا تزيد منها، فالموقف يخص سبيلبرغ وما يعنينا منه سوى جمالية التعبير عنه، وتناسقه مع سياقه الذي وضع فيه، كالعادة، يمارس الرجل في نهاية الفيلم دورا بيداغوجيًا سطحيًا، فيعلن وايد كسيدٍ جديد للواحة أنه قرر إغلاقها يومي الإثنين والخميس.

> حاول سبيلبرغ من خلال الفيلم الانتصار لعالم الألعاب الذي لا يفهمه الآخرون

هكذا، بعدما خاطر بحياته من أجلها كمهربٍ من واقعه الذي يرفض مواجهته. هل في هذا القرار عزمٌ على المواجهة؟ ليس تمامًا، فلقطة القبلة التي صاحبت القرار، تشي أن السبب ليس إلا عثوره في عالم الواقع على متعة لا تختلف كثيرًا عن متعة العالم الافتراضي.

ما الفرق بين ملامسة جسد أرتميس وملامسة جسد سامنتا؟ لا شيء تقريبًا إذا استعملنا بدلة IOI الخاصة التي تنقل الأحاسيس، لم تأخذ القبلة معنى ثوريًا مثلما كانت بين وينستن سميث وجوليا في رائعة جورج أوريل "1984"، بل بدت استمرارًا في الدعوة إلى التخدير، والهرب من واقع البؤس الذي يعيشه الناس في هذا العالم الديستوبي.

لقد حاول سبيلبرغ من خلال الفيلم الانتصار لعالم الألعاب الذي لا يفهمه الآخرون، أولئك الذين يشبهون سورنتو Sorrento مدير شركة IOI، أصحاب ربطات العنق، نقيضو المغرمين geeks، عبدة المال والأعمال، ولكنه في الآن ذاته، لم يدفع عنهم التهمة الأولى التي تلاحقهم، بل إنه أثبتها حين أبرز أن مواهبهم وقوتهم وقدرتهم اللامحدودة على التغيير تذهب كلها إلى عالم افتراضيٍ وهميٍ يشغلهم عن عالم من خلفهم يحترق.

لم يقف التكريم على هواة الألعاب في ردي بلاير وان، فطبيعة سبيلبرغ كمخرج أفلام قبل كل شيء، دفعت به إلى إحداث مقاربة بين عالم الألعاب وعالم السينما، بينما كان اللغز الأول لعبة سباق كلاسيكية، وكان اللغز الثالث عودة إلى بدايات ألعاب الفيديو، كان الثاني خروجًا تاما عن السياق، فهو متاهة سينمائية خالصة في عالم مخرجٍ لا يقل عبقريةً عن صانع الواحة، فلا يخفى على أحدٍ علاقة ستيفن سبيلبرغ بالمخرج الكبير الراحل ستانلي كيوبرك، فقد حمله مسؤولية إنجاز مشروعه الأخيرA.I Artifitial Intelligence قبل وفاته، لكن ردي بلاير وان لا يحدثنا عن هذا الفيلم، وإنما يعود بنا إلى أحد أكثر أفلام الرجل إثارة للجدل: الوميضThe Shining.

أخرج سنة 1980، وهو مستوحى من رواية بذات الإسم للكاتب الشهير Stephen King، لم يحب كينغ أبدًا النسخة السينمائية، واعتبرها "سيارة كاديلاك جميلة خالية من محرك"، وبسبب الخلاف بين الرجلين، استعملت عناصر الفيلم كسياق للغز الثاني، لكنني أعتقد أن اختيار سبيلبرغ يحمل معنى آخر، لا ننسى هنا، أننا نتحدث عن فكرة الألغاز الجانبية التي تعج بها ألعاب الفيديو، حيث يمكن أن يجد اللاعب مخبأ سريًا أو سلاحًا خفيًا أو ممرًا يقود مباشرة إلى شيء ما خارج المسار الطبيعي للعبة، يسمي الهواة ذلك، بيضة الفصح Easter Egg، وهو ما يمكن أن نجده أيضًا في الوميض.

> كل تلك المشاهد التي تحدث داخل شركة IOI ليست سوى صورة مقنعة وبليغة لما يحدث داخل إستوديوهات السينما

تقول الأسطورة، أن الولايات المتحدة بعد صفعة يوري غاغارين سنة 1961 قررت تزييف رحلة إلى

القمر، فاستعانت بستانلي كيوبرك ليصور خطوات نيلز أرمسترونغ الشهيرة سنة 1969، واعتبرت أن فيلم أوديسا الفضاء الذي استعان فيه كيوبرك بأدوات وكالة الفضاء وأخرجه سنة 1968 لم يكن إلا تمهيدًا وجزءًا من الصفقة، ولأن السر أعظم من أن يخفيه الرجل، فقد أشار إليه ضمنيًا من خلال تلميحات كثيرة في فيلم الوميض.

هناك فيلم وثائقي شهير بعنوان "الغرفة 237" يتحدث عن هذه التلميحات، ويناقشها، لكن المهم عندي أننا لو أخذنا بهذا القول، ففيلم كيوبرك يعتبر أول فيلم سينمائي يحتوي على بيضة فصح، سنتين فقط تقريبًا بعد أول بيضة فصح في تاريخ ألعاب الفيديو، وسبيلبرغ بذلك ينجح في تحقيق مقاربة طريفة بين السينما وألعاب الفيديو، فكلاهما مساحة أحلام مشتركة، وكلاهما فضاء رحب للحرية المطلقة، وكلاهما فرصة للفرار.

ويستمر الرجل فيوازي بين صانع الألعاب وصانع الأفلام، بين بيض كيوبرك وبيض هاليداي Halliday صانع الواحة، وطبقًا لهذه المقاربة، يصبح سورنتو Sorrento صورةً لإستوديوهات هوليود الضخمة التي لا تفهم السينما ولا تحبها مثلما يفعل عشاقها صادة البيض، وكل ما يعنيها من السينما أموالها وإن ادعت العكس.

إن كل تلك المشاهد التي تحدث داخل شركة IOI ليست سوى صورة مقنعة وبليغة لما يحدث داخل إستوديوهات السينما، صناعة فورديةٌ (من فورد Ford) تمتص روح العشق وتستعبد الحالمين، ومن يدري فلعل هذه المقاربة تخفي بيضة فصحٍ تركها ستيفن سبيلبرغ لعشاقه الحقيقيين!

رابط المقال : https://www.noonpost.com/23114/