

را با چندین انتها یا Ending مواجه می‌کند یا عملاً پایان داستان را باز می‌گذارد و از نتیجه مشخص و نهایی می‌گریزد. خوب، طبق بحث‌های کتاب حاضر، خیلی از Game‌ها هم از همین الگوی انتخاب و حرکت و مسیر و پایان تبعیت می‌کند. خلاصه این تنها یکی از بحث‌های فوق‌العاده جذاب و هیجان‌انگیزی است که در این کتاب مطرح شده است.

بعد مهم دیگری که در رابطه فیلم و گیم مورد تحلیل قرار گرفته، روان‌شناسی مخاطبان این دو عرصه است؛ این که تفاوت و تشابه انتظارات یک گیم‌ر و یک تماشاگر فیلم چیست، افق آرزوهای هر یک کجاست و رسانه محبوب‌شان درنهایت به آنها چه می‌دهد. همچنین بررسی می‌شود که سینما مخاطبانش را به چه نوع پایان‌هایی عادت می‌دهد و Game چه تصویر و برداشتی از پایان عرضه می‌کند. در این بخش کتاب هم، گریزهای زیادی در خلال بحث‌ها به ادبیات‌زده می‌شود که برای خودم قابل تأمل و جذاب بود، به‌خصوص این نکته که علاقه‌مندان ادبیات دیدگاه دیگری نسبت به

«پایان» دارند تا کاربران Game. درنهایت آخرین جنبه مورد بررسی و مقایسه، شیوه‌های پخش، اکران و تماشاست.

از زمان ظهور Gam‌ها تعامل با رسانه‌های دیداری از آن حالت پیشینش که محتوای رسانه فقط «یک‌بار تماشای می‌شد» خارج شد. کم‌کم عادت کردیم در بخش‌های جانبی دی‌وی‌دی‌هایی که می‌خریم، خودمان سکانس‌های حذف شده و پشت صحنه‌ها را ببینیم، یا حتی ادیت مجدد و باب میلی از سکانس‌های محبوب‌مان انجام دهیم!

در سال‌های اخیر هم که اصلاً فیلم‌های تعاملی رسمی و معروفی ساخته شده که در مرز Game فیلم هستند، یعنی نه این که سوره‌شان به گیم و جهان‌های مجازی مربوط باشند بلکه روند ساخت و تماشای فیلم با دالت مستقیم تماشاگر پیش می‌رود. مثلاً مخاطب با حضور و فعالیت در شبکه‌های اینترنتی در روند ساخت فیلم نظارت مستقیم دارد؛ با هنگام تماشای آن و با استفاده از دستگاه‌های ارتباطی خاص، خودش مسیر جلورفتن داستان و پایان‌های مختلف مورد نظرش را انتخاب می‌کند. البته اینها تعاریف کلی و مختصری از محتویات کتاب هستند و امیدوارم دوستان و مخاطبان گرامی این کتاب خودشان پس از خواندن کتاب، بحث‌ها را بازتر کنند و پیش ببرند.

مطالعات فرهنگی مورد پژوهش قرار می‌گیرند. در عین حال باید قبول کرد که این حوزه از سوی اهل فن و صاحب‌نظران داخلی هنوز چندان جدی یا قابل‌تأمل در نظر گرفته نشده است. اما به هر حال این میحث با سرعت و قدرت زیادی خودش را وارد هم زندگی روزمره و خصوصی انسان کرده است، هم سازوکارهای مالی و اقتصادی پیچیده و کلانی دارد و هم از نظر علوم انسانی و مطالعات فلسفی جای کار زیادی دارد. بنابراین برای من هم ترجمه چنین کتابی و معرفی این ماجرا به مخاطب ایرانی، ناگزیر بوده است. در این کتاب، رابطه بین Game و فیلم در چند فصل و از چندین جهت بررسی شده؛ به اضافه یک مقدمه و مؤخره که خودشان فصل‌های مجزا و کاملی هستند.

فصل با ذکر مثال‌های فراوان موردی از گیم‌ها و فیلم‌های موردنظر، وارد یکی از ابعاد تعامل سینما و Game می‌شود و رابطه تعاملی و تقابلی این دو را بررسی می‌کند. این رابطه از چند جهت تحلیل شده است: یکی از لحاظ شکل و ساختار و تأثیرات فرمی، دیگری بعد روایتی و داستانی. جالب این که در این بعد، رابطه فیلم و گیم با ادبیات هم بررسی می‌شود که به نظر من حوزه فوق‌العاده جالبی برای تحقیق است. مثلاً این موضوع مطرح می‌شود که بورخس حتی پیش از این که کامپیوتر یا به عرصه اختراعات بشری بگذارد، داستان‌هایی نوشته که نخستین داستان‌های تعاملی دنیا به شمار می‌روند! اما قطعاً باید کتاب را کامل خواند تا ارتباط بورخس را با این حوزه درک کرد اما اگر بتوانید مختصری در این مورد توضیح بدهید برای خودم و علاقه‌مندان قابل استفاده خواهد بود.

خواهش می‌کنم. راستش من همیشه گفتم که عاشق آثار بورخس هستم و وقتی در ترجمه کتاب به بخشی رسیدم که نام او ذکر شده بود، حس کردم نیاز فراوانی دارم بوم و از سر، تمام داستان‌های کوتاهش را بخوانم و این بار با دید تازه و حتی گیم‌ها! حتماً خاطراتان هست که در برخی داستان‌های بورخس مخاطب با انتخاب‌های متعددی مواجه می‌شود و فضاهای مختلفی در ذهنش شکل می‌گیرد، یعنی داستان حالت‌های بالقوه متعددی را مطرح می‌کند که شما مطمئن نیستید کدامش دقیقاً بالفعل شده است. به علاوه خیلی جاها مسیر حرکت در داستان هم روشن و خطی نیست، بلکه همان انتخاب‌ها، تردیدها و موقعیت‌های بافعل، نوعی مارپیچ یا هزارتو ایجاد می‌کنند. نکته دیگر این که بورخس خیلی جاها شما

گفت و گو با شیوا مقاللو درباره آثاری که امسال به چاپ رسانده از جمله اثر بحث‌برانگیز «از گیم تا فیلم»

# از هیجان و حیرت



عکس: مریم سعیدزاد

در آستانه چاپ چهارم است، به پیشنهادهای این نشر و سرویراستار بخش سینمایی‌شان آقای نصرالله‌زاده اعتماد کاملی دارم. این بار هم کتاب «از گیم تا فیلم» را برای بررسی و پیشنهاد کردن. بعد از بررسی اولیه، به نظر من خیلی جالب آمد چون حوزه جدید و مهم اما کمتر شناخته‌شده‌ای را مطرح می‌کرد. رابطه بین فیلم و Game و تأثیرات‌شان بر هم که به صورت بحث‌های نظری شفاف و دقیق و همراه با ذکر مثال‌های فراوان از فیلم‌ها و گیم‌های مهم مطرح شده بود. این کتاب سال ۲۰۱۳ منتشر شده و ارجاعات فراوانی دارد به نظرات آکادمیسین‌های کشورهای مختلف، چه چهره‌های شناخته‌شده‌ای مثل بوردل، متز و مانیوچ و چه نظریه‌پردازان جوان‌تری که اینک در دانشگاه‌های مختلف در حال فعالیت‌اند.

بحث مطالعات سینمایی در ایران نسبتاً جا افتاده، اما مطالعات Game برای ما میحث تازه‌ای است. مطالعات گیمسی یا Game Studies در دنیا به حوزه مطالعاتی قابل توجهی تبدیل شده است و جهان گیم و گیم‌ها را ابعاد مختلف جامعه‌شناسختی، روان‌شناسختی و به‌خصوص رویکردهای

«اسلیپی هالو» اثر واشنگتن ایروینگ (همان داستانی که تیم برتون هم فیلم معروفی براساس آن ساخته). واشنگتن ایروینگ درواقع پدر داستان کوتاه آمریکاست؛ یعنی اگر به بار تلمی لقب پدر داستان پستمدرن آمریکا را داده‌اند، این عنوان به شکل عام‌تر به ایروینگ داده شده است و خیلی از نویسندگان اروپایی و آمریکایی تحت‌تأثیر این نویسنده بودند. باز هم برای نخستین‌بار است که اثری از این نویسنده به شکل کامل در ایران چاپ می‌شود. پیش از این یک یا دو داستان انتخابی از او به فارسی ترجمه شده بود، اما مجموعه‌ای که من ترجمه کرده‌ام یک کتاب کامل و براساس ادیشنی است که انتشارات پنگوئن در سال ۲۰۱۰ عرضه کرده است.

در کنار اینها کتابی ترجمه کرده‌اید که به نظر من کتاب بسیار مهم و در عین حال به لحاظ نظری تازه و نویی در ایران به شمار می‌آید؛ مقصودم کتاب «از گیم تا فیلم» است. درباره این کتاب بگویید. در همکار قبلی‌ما به انتشارات «بیدگل» کتاب «انزهای سینمایی» را ترجمه کردم که استقبال خوبی هم از آن شد و در حال حاضر

سوم با مشکلات ممیزی برخورد کردیم، اما خوشبختانه سال گذشته این مشکلات حل شد و درنهایت غیر از یک داستان، مابقی داستان‌ها حفظ شدند و این کتاب مجوز چاپ بعدی را گرفت.

با همان نشر باز تاب‌نگار؟  
بله، البته با عنوان نشر «کلاغ» که درواقع همان باز تاب‌نگار است و تغییر اسم داده.

جزو نخستین کارهایی هم بود که از داستان‌نویسان پستمدرن در ایران ترجمه شد.

بله، نخستین کار از دونالد بار تلمی بود که در ایران سال ۸۳ ترجمه شد. اگر خاطراتان باشد موج تئوری‌های پستمدرن تازه در ایران به راه افتاده و بدفهمی‌هایی هم به وجود آورده بود، بدون این که صدای ادبی روشنی برای ادبیات پستمدرن در دست باشد. وقتی این کتاب حالا به نظر کمی عجیب و نامتعارف می‌آمد، اما درنهایت مورد استقبال هم منتقدان و هم مخاطبان قرار گرفت. حالا هم که بالاخره چاپ سوم آن در نمایشگاه خواهد بود.

کتاب بعدی‌ام از طرف نشر «پریان» عرضه شده، مجموعه داستانی با عنوان

یاسر نوروزی | شیوا مقاللو، نویسنده و مترجمی است که همیشه به جریان نوگرا نظر داشته است. در نقش مترجم تلاش کرده، حرکت‌های تازه در ادبیات و سینمای جهان را رصد کند و متنی به دست علاقه‌مندان فارسی‌زبان برساند که هماهنگ با جریان‌های روز جهان باشد. در بخش نویسندگی هم او داستان‌نویسی است که مهارتش بر اهل فن پوشیده نیست. از این مترجم و نویسنده تاکنون بیش از ۴۰ اثر منتشر شده و امسال هم با دو کتاب باز چاپ و یک کتاب تازه چاپ در نمایشگاه کتاب حضور داشت.

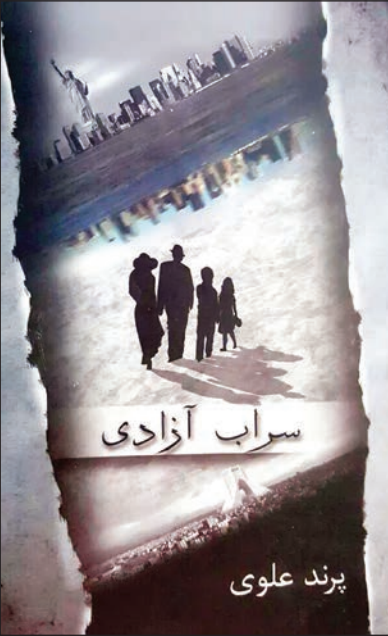
شما جزو کسانی هستید که همیشه جریان‌های نو در ادبیات و سینما را پیگیری می‌کنید. امسال هم کتاب تازه‌ای دارید که دوست دارم خودتان درباره آن صحبت کنید.

از لطف و دقت شما نسبت به فعالیت‌هایم ممنونم. ابتدا بگویم امسال سه کتاب ترجمه‌شده در نمایشگاه دارم که یکی از آنها «زندگی شهری» نوشته دونالد بار تلمی است. این کتاب قبلاً چاپ نشده بود؟  
بله. تجدید چاپ شده بود منتها در چاپ

## سراب آزادی / پرند علوی

«پرند علوی» بیش از هر چیز مخاطب را به یاد بزرگ علوی می‌اندازد؛ البته این مشابهت در نام خانوادگی بی‌دلیل هم نیست. نویسنده کتاب «تقاب شکسته» با بزرگ علوی نسبت خانوادگی دارد و پدر او، محسن علوی به همراه بزرگ علوی هر دو نوه‌های محمد علوی بوده‌اند. خود او اشاره دارد به اینکه: «من ایشان را بارها در زمان‌های مختلف دیده‌ام. یادم هست در دوران طفولیت، تابستان‌ها در باغ «قدایی علوی» که پدر همسرشان، خانم «فاطمی علوی» بود، می‌دیدم و باقی اوقات گاهگاهی در منزل مادر بزرگشان «حاج گلین»، ملاقات می‌کردم. آنها در کوچه علوی‌ها که پدر بزرگم در آن‌جا خانه داشت، زندگی می‌کردند.

متأسفانه او مدت زیادی از عمرش را در زندان گذراند و کمتر در مجامع فامیلی حضور می‌یافت. آخرین بار هم وقتی برای آنسی به واشنگتن آمده بود، او را به منزلم دعوت کردم.» او البته به لحاظ سادگی در نثر نیز به بزرگ علوی نزدیک است. رمان «سراب



## نقش جنگ بر سینمای غیر جنگی ایران / یاسمن خلیلی فرد

بررسی کرده و در پایان به نتیجه‌گیری رسیده است. به‌عنوان مثال می‌توان به آثاری چون «آژانس شیشه‌ای»، «شیار ۱۴۳»، «کیما» و «گیلان» اشاره کرد. یاسمن خلیلی فرد متولد ۱۳۶۹ است که داستان‌هایش در دوران کودکی در مجله سروش به چاپ می‌رسید. او از دانش‌آموختگان رشته سینماست و کارشناسی ارشد خود را از دانشکده سینما-تئاتر دانشگاه هنر تهران دریافت کرده است. کتاب «نقش جنگ بر سینمای غیر جنگی ایران» نیز درواقع پایان‌نامه کارشناسی ارشد او بوده که به تازگی در قالب یک کتاب از سوی موسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر منتشر شده است. در بخشی از این کتاب می‌خوانیم: «پهرام بیضایی در فیلم «باشو غریبه‌ای کوچک» (۱۳۶۴) بر خلاف آثار پیشین خود مقوله حساس جنگ را وارد درام می‌کند و رابطه یک پسر بچه جنگ‌زده



از سال‌های جنگ، بی‌آنکه مقوله جنگ خود دستمایه اصلی ساخت اثر باشد، تنها آثار و تبعات جنگ بر مردم از وجوه مختلف اجتماعی، فرهنگی و... بررسی شد. یاسمن خلیلی فرد در کتاب «نقش جنگ بر سینمای غیر جنگی ایران»، طی چهار فصل فیلم‌های سینمایی را از لحاظ اجتماعی و با دیدگاه روان‌شناختی و

## اخلاق کاربردی / قاسم صافی

شفافیت بخشیدن به ارزش‌های اخلاقی و تقویت بنیان‌های نظارت و اطلاع‌رسانی، روشن‌بینانه‌ترین قانون‌گذاری و جامع‌ترین زمینه‌های تحقیقات و فناوری نخواهند توانست جامعه را به سوی هدف بهبود محیط‌زیست و محیط شهری پیش ببرد و آدمیان را از هتک حرمت حقوق دیگران در نتیجه مال‌اندوزی و افزون‌خواهی باز بدارند.» (۱۳۳) اما در مجموع نباید این کتاب را به همین جمع‌بندی خلاصه کرد. دکتر صافی، استاد دانشگاه تهران در این کتاب از فرهنگ و سنت ایران که طی سالیان در اشعار شعری کلاسیک تجسم یافته نیز بهره گرفته است. جابه‌جای کتاب پر است از اقوال حکما و شاعران ایران که در هر فصل برای توضیح بیشتر آرایه شده است. این روش در کتاب‌های اخلاق تازگی ندارد اما ذیل موضوع «محیط‌زیست» و «اشتغال» بدعتی است



و محیط‌زیست داشته باشد. آسیب به یک سبک زندگی، موجب آسیب به اشکال دیگر زندگی می‌شود. همین عقیده دست کم باعث شده است هندوای از جنگل‌های همایلیا محافظت کنند. اگر ما درک کنیم که لازم است از تنوع زیستی مراقبت کنیم، به‌واقع در مسائل اخلاقی رشد کرده‌ایم. بدون تقویت و