سه‌شنبه ۱۸ دی ۱۴۰۳
۰۱۱۴
شماره ۴۳۲۴
FARHIKHTEGANDAILY.COM
FARHIKHTEGANONLINE

در فصل جدید سریال «بازی مرکب» که توسط نتفلیکس ساخته شده است دیگر خبری از نقد لیبرالیسم اقتصادی دیده نمی‌شود

سانسور به نفع سرمایه‌داری

محمدحسین سلطانی
خبرنگار

تا حالا به این فکر کرده‌اید که برای سرگرمی آدم بکشید؟ چنین فکر جنون‌آمیزی، چندین سال می‌شود که روی پرده سینما جایش باز شده. بالاخره آدمیزاد است و تخیل می‌کند، هرقدر هم که تخیلش به دور از انسانیت باشد. شاید یکی از اولین فیلم‌هایی که با همین ایده اصلی پدید آمد اثر استیلی کوبریک بود. فیلمی که کوبریک آن را یک طنز اجتماعی دانست که می‌خواهد روش کنترل اجتماعی جوامع مدرن را به نقد بکشد، بااین‌حال برخی منتقدان اثر کوبریک را یک اثر ضداخلاق دانستند و حتی راجر ایبرت در نقد این اثر گفت: «این یک انتقاد ایدئولوژیک است.» ۴۰ سال بعد و در شرق عالم «بازی مرکب» ساخته شد. معلوم نیست اگر ایبرت زنده بود و بازی مرکب را می‌دید بازهم آن تعبیر را درباره پرتغال کوکی به کار می‌برد؟ بازی مرکب که نتفلیکس در ذیل استراتژی دنبال‌سازی فصل دوم، آن را هم‌روانه تصویر کرده و مخاطبان را منتظر فصل سومش نگه داشت. ۴۰ سال قبل وقتی کوبریک پرتغال کوکی را ساخت تمام موسیقی‌ها، حرکات و لباس پوشیدن‌هایش وارد فرهنگ عمومی شد و طرفداران تیم ملی هلند ۱۹۷۴ به خاطر شیوه بازی تهاجمی این تیم و رنگ نارنجی پیراهن‌هایش لقب پرتغال کوچکی را گرفتند. همین ماجراها ۴۰ سال بعد برای بازی مرکب رقم خورد. عملاً تا چند ماه نماد‌های بازی مرکب در تمام فروشگاه‌های بزرگ دنیا دیده می‌شد، از بازی‌ها گرفته تا پوشش نگهبانان، پا به فرهنگ‌عامه گذاشت و سود کلانی را نصیب سرمایه‌گذاران نتفلیکس کرد. سریال هوانگ دونگ هیوک به‌خودی‌خود وارد چرخه سرمایه‌گذاری نتفلیکس شد. اثری که خود را ضدسرمایه‌داری می‌داند ولی نوع به تصویر کشیدن طبقه ضعیفش در نیت فیلمساز شک‌هایی را وارد می‌سازد.

تا پیش از سال ۲۰۱۹ وقتی یک اثر وارد چرخه سرمایه‌گذاری در هالیوود می‌شد به‌احتمال بسیار زیاد با ایرفهم مانی بود یا ذیل آثاری تعریف می‌شد که مؤلفه‌های اصلی آن تعارضی با دولت مدرن ندارد یااین‌حال اقدام نتفلیکس‌ها در رفتن سراغ یک سریال کورای که ادعای ضدسرمایه‌داری بودن هم دارد، یک نقطه قابل تأمل در این پلنترم تولید و پخش به شمار می‌رفت. در فصل اول بازی مرکب، مسئله کاملاً مشخص بود، عده‌دوهم جمع شده بودند و با زندگی‌شان بازی می‌کردند. در این بازی با بی‌بردند یا مسابقه به قیمت جانشان تمام می‌شد. در آخر سریال هم فهمیدیم که این مرگ‌ومیرها تنها برای سرگرمی یک برگزارکننده متمول ساخته شده است. با پخش شدن فصل اول، عملاً هوانگ دونگ هیوک هم فکر نمی‌کرد با پایان‌بندی شوک‌آورش دیگر نیاز به ساختن فصل دیگری برای این اثر باشد اما نتفلیکس‌ها بی‌خیال این بحث کوای نشدند. همان‌طور که دست از سر پلنترم گازتلو–اوروتیا برنداشتند و پس از پخش فیلم اول آن، فیلم دوم را هم پخش کردند. فیلمی که به‌صورت نمادین در نقد سرمایه‌داری ساخته شد اما چیزی جز یک اثر غیرانسانی و منزجرکننده را پدید نیاورد. درنهایت «پلنترم دو» هم نتوانست اقبال‌های فیلم اول را تکرار کند و به یک اثر ضعیف تبدیل شد.

آب بستن برای فروش جهانی

در فصل دوم بازی مرکب، داستان با برنده سری قبل آغاز می‌شود. برنده‌ای که حالا دغدغه برچیدن بازی را پیدا کرده و می‌خواهد در نقش یک قهرمان بساط این بازی را جمع کند. شاید در ابتدای امر چنین تصمیمی به نظر جذاب و اتفاقاً انسانی تصور شود اما فصل دوم بازی مرکب در ایده متوقف می‌شود و وقتی شخصیت اصلی ماجرا یعنی بازیکن ۴۵۶ به جزیره بازی بازمی‌گردد. دوباره همان ۹ قسمت تکرار می‌شود و قصه سابق با کاراکترهای جایگزین وارد میدان می‌شوند. از قسمت دوم تا قسمت هفتم که شورش شکل می‌گیرد عملاً همان قصه فصل قبل دنبال می‌شود.

نکته‌ای که باعث اعتراض مخاطبان بازی مرکب شد دقیقاً روی همین موضوع تمرکز دارد. مخاطبان از ریختن یک‌سری انسان در یک جزیره کشتار کش‌دار آدم‌ها خسته شده‌اند و دیگر سوژه برایشان تکراری شده. به نظر می‌رسد ساخته شدن فصل دوم بازی مرکب دلیلی ندارد جز آنکه نتفلیکس‌ها را از تاکش مخاطب نجات دهد و گوی رقابت را به آچ پی او اف اکس واگذار کند.

دنباله بی‌کیفیت یا دنباله‌روی از نسل زد

بهار سال ۲۰۱۹ بود که فیلم انگل پخش جهانی شد و همان دوران بود که نتفلیکس در نوع سریال‌سازی خود اینکارات تازه‌ای را در دستور کار قرار داده بود: اینکارایی که یکی از آن‌ها کوتاه کردن سریال‌ها و رفتن به سراغ کشورهای غیرآمریکایی صاحب سریال بود. با پخش «انگل» و انتشار آن به‌صورت جهانی، موجی آغاز شد که نگاه‌ها را دوباره به سینمای کره چرخاند. انگل ادعای ضد سرمایه‌داری بودن داشت با اینکه در پایان فیلم مخاطب با سرمایه‌دارها بیشتر همراه بود تا خانواده فقیر داستان اما این مدل فیلم‌های اصطلاحاً ضد سرمایه با انگل تبدیل به موجی شد که درنهایت به آمریکا رسید. به‌غیراز انگل، جوکر تاد فلیپس هم در سال ۲۰۱۹ از فیلم‌های چشمگیری بود که ذیل همین مدل از فیلم‌های ضد سرمایه‌داری دنبال شد که البته این فیلم هم در ادامه و با جوکر: جنون مشترک از داستان اصلی خود به‌طور کامل دور شد. جوکر، پلنترم و حالا بازی مرکب را می‌توان از فیلم‌هایی دانست که با ادعای ضد سرمایه‌داری ساخته شدند اما با دنبال‌هایی که از آن‌ها ساخته شد، تبدیل به آثاری شدند که فرسنگ‌ها با ایده اصلی فاصله دارند. جوکر تبدیل به یک کمدی موزیکال آشفته شد، پلنترم برای جذب مخاطب به خوردریزی بیشتر روی آورد و بازی مرکب هم چاره‌ای نداشت تا برای جذب مخاطب دوباره بازی را بر پا کند و داستان را تا فصل سوم کش بدهد. داستانی که برای جذاب‌تر شدنش، مؤلفه‌های نسل زدی‌ها را به‌وضوح در آن می‌بینیم؛ پرسینگ، لاک ناخن برای پسران، موی بلند برای ارتشی‌ها و حضور یک گی‌پاپر در داستان نشان از علاقه وافر نتفلیکس‌ها به جذب مخاطبان نسل زدی به واضح و سطحی شکل ممکن دارد. مدلی از پرداخت که دیگر برای مخاطبان آثار نتفلیکس تبدیل به اتفاقی معمولی شده است.

می‌شود بازاری بود و ضد سرمایه‌داری؟

حتی اگر فصل اول بازی مرکب را ضد سرمایه‌داری بدانیم باز این دلیلی نمی‌شود که فصل دوم هم بر همان ریل اثر اول طی مسیر کند. در فصل اول بازی مرکب از بلندگوی سرمایه‌دارهای نتفلیکس ادعاهای ضدسرمایه‌داری مطرح می‌کرد. بااین‌حال در فصل اول بازی مرکب با آنکه به طرز فجیعی شاهد خشونت آشکار در اثر بودیم اما حداقل با ضدقهرمان قصه یکی شماره یک همراهی نمی‌کردیم. موضوعی که در فصل دوم تغییر کرد و حالا نه‌تنها با ضدقهرمان داستان همراهی می‌کنیم و برایمان کاراکتر جالبی است، بلکه با میزان خشونت بیشتری هم همراه هستیم. خشونتی که پس از چند مرتبه تکرار آن در اثر عملاً ما را نسبت به کشته شدن انسان‌ها در بازی مرکب بی‌تفاوت می‌کند. بی‌تفاوتی‌ای که اتفاقاً در راستا و چهارچوب اهداف سرمایه‌داری معنا پیدا می‌کند و به‌نوعی بازی مرکب با فروش تصویر قتل آدم‌ها، مخاطب می‌خرد.

آب بستن به سبک نتفلیکس

سعید اکبری
منتقد

ساختار فصل دوم سریال تقریباً به سایه و پژواکی از موفقیت و هیاهوهای بعضاً پوچ و توخالی (هایپ رسانه‌ای) فصل پیشین خود تبدیل شده و بستری برای شیردوشی و کسب‌درآمد سازندگانش قرار گرفته‌است. بیشتر به یک پیش‌درآمد طویل برای نیمه‌دوم فصل می‌ماند. با خشت در اصل و روایت و پیش‌زد قطره‌چکانی قصه در طول به هر ضرب و زوری قصد کش آمدن دارد. تمام جنبه و فرایند رای‌گیری‌ها در انتهای هر بازی برای مدتی به طول می‌انجامد و زمان بسیاری از فصل مجموعه را به خود اختصاص داده است. کاراکترها در طول قصه و بازی‌ها پیش از اندازه به دیالوگ و حرافی متوسل می‌شوند، گویی ضرب‌الاجل بازی متوقف می‌شود تا مکالمات کاراکترها به اتمام برسد و سپس به حرکت ادامه دهند. حجم عظیم دیالوگ‌ها و تعلل در حوادث به پرکردن زمان این فصل منجر شده است. دو اپیزود ابتدایی این فصل با هدف ارائه تجربه‌ای متفاوت، مخاطب را از همان ابتدا با هیجان خود درگیر می‌کند. تا نیمه‌های اپیزود دوم داستان تاحدودی بیننده را به سوی یک روایت کارآگاهی مرموز و تعقیب و گریز می‌برد. اما ناگهان شکست کاراکتر اصلی و بازگشت مجدد او به بازی تمام پلات کارآگاهی را به کل مختل می‌کند و هیچ‌پوچ می‌شود. حال در ادامه خط داستانی مفکک و مستقلی از رویدادهای بازی در جزیره پی‌ریزی می‌شود که نه‌تنها به روند رخدادهای اصلی قصه بازی نمی‌رساند بلکه به نظر می‌رسد تنها وزنه اضافه‌ای قلمداد شود به منظور کش دادن فصل

افسانه سیزیف در سرزمین چشم بادومی‌ها

ایمان عظیمی
خبرنگار گروه فرهنگ

سرعت زندگی در اکنون ما رو به فزونی است و تکنولوژی نیز روند آن را به‌طور دائمی سریع و سریع‌تر می‌کند؛ به‌شکلی که نمی‌توان با وضع قوانین جدید سرعت دنیا را به حالت عادی پیش از خود بازگرداند و از مردم انتظار داشت سبک زندگی دیگری را که هیچ نسبتی با وضعیت حال حاضر ندارد، انتخاب کنند. برای سرگرم شدن هم آنقدر لازم نیست که به آب و آتش بزنیم و هزینه زیادی را صرف بیرون آمدن از خانه و رفتن به سمت انجام فعالیت‌های کالری‌سوز کنیم و در آخر با خستگی و بوی عرق روزمان را به شب برسانیم. صنعت سریال‌سازی باب میل این روزگار است، چون در ظاهر با کاهش هزینه‌ها، سرگرم‌شدن اهل خانه را به امری روزمره و جذاب بدل می‌کند، ولی فرایند جذب مخاطبان زیاد برای نمایش سریال‌ها و مبنی سریال‌های ریز و درشت چگونه و بر چه اساس شکل می‌گیرد؟ برای توضیح بهتر مسئله باید به سراغ بررسی سریال «بازی مرکب» برویم و بحث را از این زاویه چکش نزنیم. بازی مرکب یکی از مهم‌ترین و پربحث‌ترین محصولات فکری جدید حوزه صنعت فرهنگ است. کانسپت و نمایشگاه هم‌بغدری جذاب است و در مخاطب کشش ایجاد می‌کند که کمتر کسی برای تماشای آن تردید به دل راه می‌دهد. «سونگ گی هون» یک قمارباز بدشانس و همیشه بازنده است که در زندگی به نه پوچی و بی‌معنایی رسیده است. او در تلاش برای داشتن یک زندگی عادی به هر دری می‌زند و راه‌های میانبر را یکی پس از دیگری انتخاب می‌کند ولی به موفقیت درخور توجهی دست نمی‌یابد. او در زمان بازگشت به خانه مادرش با یک مرد شیک‌پوش مواجه می‌شود که او را به انجام یک بازی فرامی‌خواند. «سونگ» در حواست افواکننده و جذاب مرد کت‌شلواری را می‌پذیرد و وارد «جهنم» می‌شود. سریال از کانسپت بسیار کمیابی سود می‌برد و مشخص است که «هوانگ دونگ هیوک» برای به ثمر رسیدن ایده آن متحمل زحمات زیاد و طاقت‌فرسایی شده است. صحنه‌آرایی خوش‌رنگ‌ولعاب در کنار مجموعه‌ای از تعلقات لاتری، تماشا و دنبال کردن اثر را برای مخاطبان به پیگیری روزمره‌شان تبدیل کرد. سریال در همان روزهای آغازین پخش خود در قالب یکی از محصولات راهبردی و مهم «نتفلیکس» به مخاطبان معرفی شد و دنیای این مدیوم را تحت تأثیر قرار داد. سریال با تأکید بر حضور سونگ گی هون و ما گوشزد می‌کند که قرار است شاهد موفقیت او در انجام بازی باشیم. همه‌چیز در ذات خود جذاب است ولی سریال در میانه راه از هدفش که همان سرگرم کردن تماشاگر بود به‌سر باز می‌زند و در دام استعاره و نماد برای زخم زبان زدن به امر ماه‌داری و اینکه «پول» منشأ تمام رذائل بشری است، می‌شود. اما «هوانگ دونگ هیوک» و «نتفلیکس» بهتر از هرکسی می‌دانند که ریختن محتوای ضدسرمایه‌داری‌اند در ظرف لاتری که نمی‌توان تعلقات و دلبستگی‌های لاتری را در آن نادیده گرفت تا بازنده‌ها در ظرف لاتری که نمی‌توان تعلقات و دلبستگی‌های ثبات فیلم و سریال در این روزگار، به‌خصوص آن‌هایی که حیات اقتصادیشان در گرو پسند بیننده است با معنای مورد نظر سازندگان بازی مرکب در تضاد بوده و قابل جمع بستن و همپوشانی نیست. افراد پس از انجام کار خسته‌کننده روزانه در اوقات فراغتی که برایشان پیش می‌آید به سراغ آثاری می‌روند که در کم‌ترین زمان ممکن سرگرم‌شان کند و وقتشان را بکُشد. «بازی مرکب» با وجود فیگور ضدسرمایه‌دارانه در هر دو قسمت، عامتفاه سرمایه‌داری را در آغوش می‌گیرد و از نعمات آن بهره‌های زیادی می‌برد. به عبارت دیگر، ساختار محافظه‌کارانه آثار لاتری فرصت یاغی‌گری را برای کسی که پشت دوربین قرار می‌گیرد از اوی سلب می‌کند و او را در موقعیتی بامزه تعریف می‌کند. فیلمساز از یک طرف باید برادری‌اش را به سیستم سرگرم‌سازی آمریکایی ثابت کند و از یک سمت هم نبه‌نگاهی به دوگانه جمعی «پولدارهای بدذات» و «بی‌پول‌های خوش‌قلب» بیندازد!

آثاری همچون «بازی مرکب»، «پلنترم»، «دوگانه جوکر و» و حتی «انگل» به‌شکلی ادعاهدنده راهی هستند که در دهه هفتاد میلادی سینمای آمریکا با تولید فیلم‌هایی افشاگرانه نظیر «همه مردان رئیس‌جمهور»، «بعد از ظهر نحس»، «محله چینی‌ها»، ... آغاز شده بود. آن آثار هم به‌نوعی در لابه‌های بیرونی خود کاپیتالیسم و سیاست‌های خارجی و به‌خصوص داخلی آمریکا را نقدمی کردند ولی تماشاگر انسان را افرادی که عقل و قاعدعقل درنظر نمی‌گرفتند، چون ظرف و مظروف با هم در بسیاری از جهات مطابقت داشتند و ساختمان بصری و روایی فیلم‌ها هار موتی خوبی با یکدیگر برقرار می‌کردند. در بازی مرکب ۱ و ۲ همه‌چیز در راستای منفعت نتفلیکس است و تصمیم در مورد ادامه دادن یا ندادن سریال ربطی به کیفیت آن ندارد و تابع سیستم توزیعی حاکم بر محصولات صنعت فرهنگ است. مخاطب به‌واسطه تماشای بازی مرکب در یک لوپ تکراری و معیوب قرار دارد که هیچ منفذی در جهان آن حکمفرما نیست و مانند افسانه سیزیف فرد را تا رسیدن به هدف سرکار می‌گذارد.

ادامه در صفحه ۱۳

سه‌شنبه ۱۸ دی ۱۴۰۳
۰۱۱۴
شماره ۴۳۲۴
FARHIKHTEGANDAILY.COM
FARHIKHTEGANONLINE

فراموشی مفاهیم اجتماعی فصل یک

عطیه همتی
دبیرگروه نقد روز

اگر از هواداران بازی مرکب در فصل ۱ هستید و با هر بازی نقش‌آن حبس شده است و از تعلیق‌های زیاد سریال سرتان حسابی گیج رفته است، باید بدانید فصل ۲ از این خبرها نیست.

هرچند فصل دو شروع مهیج‌تر و سرحال‌تری نسبت به فصل یک دارد اما فصل یک آنقدر توقعات را بالا برده بود که فصل دوم نتواند آن انتظارات را برآورده کند. مهم‌ترین دلیل هم این است که اگر فصل یک به‌تنهایی خوب و کافی به نظر می‌رسید، فصل ۲ پیش فصلی برای فصل سوم است برای همین داستان را یکباره در قسمت آخر از وسط به پایان می‌رساند.

فصل دو نیز با بازی آغاز می‌شود اما این بار گی‌هون شخصیت اصلی به‌جای چالش‌های بازی درگیر یک بازی تازه با خود داروده سازندگان بازی مرکب است و دوباره وارد بازی می‌شود.

فیلم باز علاوه بر بازیکنان قرار است از دنیای یکی دوتا از خود بازی مرکبی‌ها و ماسک به‌صورت‌ها نیز سر دربیاوریم برای همین با خرده‌داستان‌های آنها همراه می‌شویم.

فیلم همچنان به قواعد فصل خودش پای‌بند است و چند سوپرایز هیجان‌انگیز برای مخاطبانش دارد مانند بازیکن شماره ۰۰۱ که بازهم قرار است مخاطب را غافلگیر کند. اما آنچه می‌تواند نقطه‌ضعف اصلی فیلم باشد این است که شخصیت‌پردازی بازیکنان تازه قدرت فصل قبل را ندارد، حتی گی‌هون نیز در فصل ۲ به‌خوبی فصل ۱ نیست و جایی انگار ماموریت اصلی خودش در بازی را فراموش می‌کند.

یکسی از چالش‌های مخاطبان ارتباط‌گیری با بازی‌های جدید فیلم بود. درخشان‌ترین و دراماتیک‌ترین بازی در فصل قبل اگر تپه‌بازی بود که اوج آن در بازی دو کاراکتر دختر و فداکاری یکی از کاراکترها بود و یا حتی کاراکتر پاکستانی سریال به نام «علی» تپاز بسیار دراماتیک از بازی خارج شد و صحنه‌های زیبایی را خلق کرد. در این فصل چنین خبری نیست حتی کاراکتری غیر از گی‌هون و شاید کاراکتر دوجنده فیلم چندان قدرتمند و درگیرکننده به نظر نمی‌رسند، برای همین می‌توان گفت در فصل دوم کاراکترسازی بسیار ضعیف بوده است.

موضوع دیگری که می‌تواند فصل دو را از یک عقب بیندازد، پیام‌ها و مفاهیم دست فیلمنامه مانده کار سخت به نظر می‌رسد اما امیدوارم.

و سرگرمی شدن قشر ضعیف برای قشر قدرتمند و طبقه مرفه را به‌خوبی به نمایش گذاشت و حتی مردم دربرابر مردم قرار گرفتن اجباری و تلخ را نیز نشان داد. اما فصل دو پیام‌های اجتماعی درخوری ندارد و حتی نیازی هم نمی‌بیند روی پیام‌های قبلی‌اش زیاد بایستد و چندان هم تکرارشان نمی‌کند و بیشتر درگیر اتفاقات بازی است.

بااین‌حال اگر بخواهیم کل قسمت‌های سریال بازی مرکب را یکپارچه ببینیم، هنوز برای قضاوت زود است و باید دید که فصل سوم کم‌وکاست دو را جبران خواهد کرد؟

آیا به دوران اوجش در فصل یک بازخواهد گشت و یک خدا حافظی شکوهمند با مخاطبانش خواهد داشت؟ با اینکه با کاراکترهایی که روی دست فیلمنامه مانده کار سخت به نظر می‌رسد اما امیدوارم.

فرار از سندرم فصل دوم به سبک «بازی مرکب»

مصطفی قاسمیان
خبرنگار

مجموعه «بازی مرکب» در فصل دوم، از آن ادامه‌هایی است که کمتر کسی را از طرفداران سری نخست ناامید می‌کند و مصداق مناسبی برای اصطلاح سندرم قسمت دوم نیست. دومین فصل از این سریال هم بر همان مدار سری اول می‌چرخد که از آن به یاد داریم؛ قصه‌ای که با تم «بازی با مرگ» هویت یافت و از هیجانی تغذیه می‌کرد که تماشای بقای شخصیت‌ها در بازی‌های مرگبار کودکانه به مخاطبان هدیه می‌داد. سازندگان تا جایی که توانستند این عنصر را بار دیگر در سریال قرار دادند تا همان مقدار آدرنالینی که در فصل اول باعث موفقیت این اثر شد یک مرتبه دیگر ترشح شده و فصل دوم بازی مرکب را پربیننده کند. به این منظور، بازی‌های جدیدی در قصه طراحی شده که تا حد زیادی این اثر را روی تماشاگر می‌گذارد و ماجرا با منطق داستان همخوانی دارد؛ به این شکل که با گذشت ۳ سال، طبیعی است سازندگان بازی با هدف ایجاد تنوع بیشتر برای تماشاگران ثروتمند و قمارباز بازی، بعضی مراحل را تغییر داده باشند. تا اینجا همه‌چیز مطابق روال منطقی قصه جلو می‌رود ولی تلاش افراطی فیلمساز برای حفظ تم بازی با مرگ در بخش‌های پیش از آغاز بازی اصلی، از قصه بیرون می‌زند و دست او را رو می‌کند. مشخصاً می‌توان به بازی سنگ، کاغذ، قیچی و رولت روسی توسط بازرباب بازی مرکب اشاره کرد که در خانه‌هایی در خیابان‌های سئول انجام می‌شود و البته نسخه کم‌خطر و فاقد مرگ آن با گادهای پاک. این بازی‌ها نه منطق و مبنای درستی دارد و نه با شخصیت‌پردازی بازارباب مطابقت می‌کند.

در مقابل، فصل دوم سریال بازی مرکب به‌خوبی زاویه دید تماشاگر را گسترش می‌دهد و وارد قصه زندگی یکی از عوامل مبانی بازی می‌شود؛ چیزی که در فصل نخست دیده نشده بود و از سویی هم به جذابیت این اثر می‌افزاید و هم بازی منطقی پشت صحنه بازی را در ذهن تماشاگر بیشتر کامل می‌کند. سازندگان سریال البته از مسیر این گسترش زاویه دید، موفقیت‌های دراماتیک بیشتری در قصه نیدهاند. افزایش بار دراماتیک قصه البته محدود به شخصیت زن نک‌تیرانداز نیست و سیری دو مجموعه بازی مرکب اینبار دراماتیک بزرگ‌تری نسبت به فصل اول داراست. گویی سازنده، برگ‌های زیادی را رو کرده تا بتواند ۳ سال پس از پخش اولین فصل، موفقیت تجاری آن را تکرار کند. به این منظور، برخورد تصادفی یک زن باردار به پدر فرزندش و یک پسر به مادرش نیز که از وجود یکدیگر در میان بازیکنان بی‌خبرند، به قصه افزوده شده و بازیکنان از حالت منفرد فصل گذشته فاصله گرفته‌اند. با این حال، هردو مورد تا حدی نقاط ضعفی برای سری دوم به شمار می‌روند؛ چراکه دست نویسنده در این برخوردهای تصادفی کمابیش دیده می‌شود.

بدتر از این‌ها اما حضور یک شخصیت اراجیستی در میان بازیکنان است که گویی به عنوان امضای تنفلیکس، وارد بازی مرکب شده و از لحظه نخست داد می‌زند که در این فصل کشته نمی‌شود و بنابست تا در فصل سوم نیز حضوری پررنگ داشته باشد. ایرادِ دیگر قصه زمان زیادی است که سازندگان برای انجام بازی‌ها در طول قصه در نظر گرفته‌اند. در شرایطی که بازی‌هایی مشابه یک‌بار دیگر دیده شده و تقریباً همه تماشاگران این احتمال را می‌دهند که قرار نیست خطری جان شخصیت اصلی داستان را تهدید کند، زمان زیاد هر بازی، نوعی آب بستن را به ذهن متبادر می‌کند. همه نکات ذکرشده در حالی است که در بعضی پیچ‌های کلیدی داستان، خالق سریال باز دیگر توانسته منطق روایی نسبتاً متقاعدکننده‌ای برای این فصل طراحی کند؛ از بازگشت شخصیت اصلی از پای پرواز در لحظه نخست تا ورود مجدد او به بازی و رخدادهای آن خصوصاً اتفاقات قسمت آخر که این امر، بار دیگر یکی از برگ‌های برنده اصلی بازی مرکب به شمار می‌آید. این در شرایطی است که حتی در هالیوود، ساخت دنباله برای قصه‌هایی که از ابتدا قرار نبوده ادامه داشته باشند، در بسیاری از موارد تنها با انعماص تماشاگر روی بعضی جزئیات داستان قابل باور می‌شود. فارغ از این موارد، یک‌حتی اجرا در فصل دوم نسبت به فصل اول، شگفت‌آور به نظر می‌رسد. فصل دوم بازی مرکب طوری کارگردانی شده که مشخص نیست از نظر زمان ساخت، فاصله‌ای ۳ ساله میان فصل اول و دوم وجود دارد. جزئیات این مسئله را می‌توان از جلوه‌های ویژه‌بصری تا طراحی صحنه (در بازی‌های جدید) مشاهده کرد. بازیگران سریال نیز جملگی از عهده ایفای نقش‌های خود برمی‌آیند تا هدایت دقیق کارگردان بیشتر به چشم آید؛ کارگردانی که نگارش فیلمنامه را نیز بر عهده داشته و گویی به قدری بر داستان مسلط است که تک‌تک لحظات قصه را بارها در ذهن خود اجرا کرده است.

یا همه‌چیز یا هیچ‌چیز

مریم قضائلی
خبرنگار گروه فرهنگ

«یا همه‌چیز یا هیچ‌چیز» ضرب‌المثلی کوای است که نو بسندگان سریال بازی مرکب، آن را سرلوحه کارشان قرار داده‌اند. این ضرب‌المثل به‌خوبی به مفاهیم اصلی سریال اشاره می‌کند؛ جایی که شخصیت‌های اصلی بازی بقادر به بازی مرگبار، باید انتخاب‌های سخت و بدون بازگشتی انجام دهند. این ضرب‌المثل، نه‌تنها به واقعیت زندگی شخصیت‌ها، بلکه به‌ذات مسابقات خطرناک آن‌ها نیز اشاره دارد. در این بازی مرگبار، هیچ‌راهی برای نیمه‌راه رفتن وجود ندارد. کسانی که پا به این عرصه می‌گذارند، باید آماده از دست دادن تمام چیزهایی که دارند (که فقط جانشان است) را داشته باشند. هیچ راه بازگشتی نیست و هر انتخابی، چه از سر آگاهی و چه از سر ناآگاهی، می‌تواند سرنوشتشان را به طرز غم‌انگیزی عوض کند. در دنیای بازی مرکب، شخصیت‌ها یا یک سوال اساسی روبه‌رو هستند: آیا رسیدن به پول زیاد ارزش ریسک کردن روی همه‌چیز را دارد؟

فصل دوم بازی مرکب، مانند فصل قبلش، دقیقاً آدامه همان لحظات مرگبار را نشان می‌دهد. لحظاتی که افراد به خاطر انجام یک‌سری بازی بچگانه، جانشان را از دست می‌دهند. با اینکه فرمول این سریال آوفته، اما کماکان تماشاگران این سریال منتظر اتفاق جدیدی هستند. البته که در فصل دوم، لحظات کمتری برای مخاطبان جدید بود. حتی شخصیت بازیکن‌هایی که در این دوره از بازی‌ها بودند، بسیار شبیه به فصل قبل بود. بااینکه دو بازی جدید، جایگزین شده، اما بازهم اتفاق خارق‌العاده‌ای رخ نمی‌دهد. اینکه چه کسی زنده از بازی بیرون می‌آید، کماکان اصلی‌ترین دلیلی است که بیننده را ترغیب به دیدن این سریال پر از خشونت می‌کند. فصل دوم بازی مرکب زمان زیادی را صرف ایجاد تعلیق کرده تا کشش داستانی بیشتر شود، اما در این زمینه چندان موفق عمل نکرده است. درواقع، بیشتر از آنکه این تعلیق‌ها به جذابیت و هیجان قصه افزوده باشند، مخاطب احساس می‌کند که سازندگان قصد داشته‌اند فقط قسمت‌های بیشتری را پر کرده و داستان را بیشتر کش بدهند.

یکی از ترسناک‌ترین دلایلی که فصل دوم بازی مرکب را از فصل اول آن متمایز می‌کند، ورود مغز متفکر پشت بازی‌ها (هوانگ این هو) به دنیای بازی‌هاست. این تغییر باعث می‌شود که رابطه و تعامل او با شخصیت اصلی داستان (سونگ گی هون)، اهمیت ویژه‌ای پیدا کند. دیالوگ‌ها و رفتارهای این دو شخصیت بیشتر برای بیننده جلب‌توجه می‌کند و باعث می‌شود مخاطب به‌دنبال سرنخ‌هایی باشد تا بهتر بتواند ذهن مرد نقاب‌دار مشکی (که درواقع همان هوانگ این هو است) را درک کند. علاوه بر این، یک تغییر جالب دیگر در فصل دوم، این است که دو برین دیگر فقط روی بازیکنان متمرکز نمی‌شود و گاهی از زاویه‌ای دیگر به زیر ماسک‌هایی با طراحی مربع، مثلث و دایره می‌رود. این تغییر به‌نوعی نگاه به دنیای بازی را از دیدگاه افراد پشت‌پرده بازی‌ها نشان می‌دهد و این هم قدمی رو به جلو برای سریال است. بااین‌حال هنوز هم در فصل دوم، در توضیح دلایل و چرایی حضور این افراد در چنین دوم به‌طور ناخواسته حس ناتمام بودن و کش دادن بی‌مورد داستان را منتقل کند. این حرکت به‌نوعی نشان‌دهندی استراتژی تنفلیکس برای خلقِ توجه مخاطبان و اطمینان از ادامه علاقه‌بمریسال است، اما درعین‌حال این انتخاب‌ها باعث کاهش کیفیت و ارتباط عاطفی با تماشاگران می‌شود. چراکه این نوع سیاست‌ها بیشتر به نظر می‌رسد که به‌دنبال در آمدزایی سریع و بلندمدت از این پدیده فرهنگی است، نه به‌دنبال ارائه یک داستان منسجم و رضایت‌بخش به مخاطبان. به‌نوعی انگار، تنفلیکس هم به‌دنباله‌روی از ضرب‌المثل کوای رفته؛ یا همه‌چیز یا هیچ‌چیز.

حالا که این اتفاق رخ داده، به نظر می‌رسد که تنفلیکس تمام تلاشش را می‌کند از این موفقیت نهایت استفاده مالی را ببرد، حتی اگر این کار به قیمت آسیب‌زدن به کیفیت و کاهش مخاطبان سریال تمام شود. فصل دوم بازی مرکب نمونه‌ای از این تلاش برای کسب سود است؛ چراکه تصمیمات سازندگان به‌موضوع نشان می‌دهد که اولویت اصلی برای تنفلیکس، کسب منافع مالی بیشتر از این برند است. یکی از نشانه‌های واضح این رویکرد، انتشار نیمه‌تمام فصل دوم است. به‌جای اینکه فصل دوم به‌طور کامل و با پایان مشخص پخش شود، تنفلیکس تصمیم گرفته پایان آن را به فصل سوم منتقل کند و این کار باعث شده تا فصل دوم به‌طور ناخواسته حس ناتمام بودن و کش دادن بی‌مورد داستان را منتقل کند. این حرکت به‌نوعی نشان‌دهندی استراتژی تنفلیکس برای حفظ توجه مخاطبان و اطمینان از ادامه علاقه‌بمریسال است، اما درعین‌حال این انتخاب‌ها باعث کاهش کیفیت و ارتباط عاطفی با تماشاگران می‌شود. چراکه این نوع سیاست‌ها بیشتر به نظر می‌رسد که به‌دنبال در آمدزایی سریع و بلندمدت از این پدیده فرهنگی است، نه به‌دنبال ارائه یک داستان منسجم و رضایت‌بخش به مخاطبان. به‌نوعی انگار، تنفلیکس هم به‌دنباله‌روی از ضرب‌المثل کوای رفته؛ یا همه‌چیز یا هیچ‌چیز.

ظهور یک ابرانسان

حدیث ملاحسینی
خبرنگار

«بازی مرکب» سریال محبوبی که پس مدت‌ها انتظار از جانب طرفدارانش، حالا فصل دوم آن منتشر شده و خیل نقدها و نظرات مختلف به سوی آن سرازیر شده است. اما چرا بازی مرکب مهم است و اساساً پرداختن به سریالی که بازیگران آن صرفاً درگیر یک بازی هستند اینقدر مورد توجه قرار گرفته است؟ واقعیت این است که ما با سریال پراستعاره‌ای طرفیم که از جهات مهم و قابل توجهی به زندگی انسان معاصری که ما باشیم و منطق جهانی که در آن زیست می‌کنیم، دارد. به همین جهت، جای تعجب ندارد که این سریال که یک بازی را به نمایش می‌گذارد، این چنین جدی گرفته شود.

یکی از اشارات عیان و سراراست سریال که مفهوم بردگی برای پول را به نمایش می‌گذارد، صحنه انتاب پول در فلکی بزرگی است که بالای سر بازیکنان قرار دارد. صحنه انتاب پول در فلکی بزرگی است که هیچ منفذی در جهان آن حکمفرما نیست و مانند افسانه سیزیف فرد را تا رسیدن به هدف سرکار می‌گذارد.

در همین نقطه است که یک دوراهی برای بیننده شکل می‌گیرد. چراکه او در ابتدا ممکن است مطابق تعریف مرسوم و غالبی که از اخلاق وجود دارد و با آن انس دارد، به طرفداری و دلسوزی از ضعیفان و بازندگان برخیزد، اما با پیش رفتن بازی و تنگ‌تر شدن عرصه بر بازیکنان، مخاطب ممکن است اندک‌اندک به یک قسوتی برسد و نسخه دیگری از اخلاق و امر اخلاقی را برای خود معنا بدانند. به شکلی که این حق را به تک‌تک بازیکنانی که با یکدیگر در حال رقابتند بدهد که بخواهند به هر قیمتی که شده زنده بمانند و تنها دغدغه شخص خود را داشته باشند و لاغیر. به همین ترتیب، بازیکنان بازی مرکب در ظاهر شب و روز با هم زندگی می‌کنند. غذا می‌خورند، صحبت می‌کنند، می‌خوابند، اما در واقعیت آن‌ها فرس