

نقد و بررسی فیلم سینمایی eHero ؛ ایده‌ای که گیم اور شد - دیجیاتو

رسول خردمندی | چهارشنبه، ۲۰ تیر ۱۳۹۷

اگر قرار باشد از ورزش‌های الکترونیکی، یک فیلم سینمایی ایده‌آل ساخته شود آیا به موفقیت آن خوش‌بین هستید؟ مسلماً نه دلتان با سایر محصولات هالیوودی مرتبط با بازی‌های ویدیویی، مقایسه‌اش می‌کنید و در نهایت مثل همیشه، پس از تماشای تیتراژ پایانی فیلم سینمایی، آهی از حسرت کشیده و در نهایت از هدر دادن وقت‌تان احساس تاسف می‌کنید. ولی آیا فیلم سینمایی eHero هم از این سناریو تبعیت می‌کند؟

جوزف پروکاپیو، کارگردان و فیلم‌نامه‌نویس eHero اثری با پتانسیل بالا را به بدترین شکل ممکن به خورد مخاطب می‌دهد. ماجرای بازیکنی علاقه‌مند به یک بازی ویدیویی تحت شبکه و چند نفره می‌توانست نقطه عطفی در آشتی بین گیم و هالیوود باشد ولی با اشتباهات نسنجیده، eHero از آنچه فکرش را می‌کنید ضعیف‌تر به نظر می‌رسد. البته اگر سخت‌گیرانه نگاه نکنیم، eHero شاید برای مدتی کمتر از نیم ساعت، تا حدودی برای‌تان جذاب باشد.



تایلر، قهرمان نجسب این فیلم

احتمالاً فکر می‌کنید نویسنده بررسی eHero هم تکلیف خودش را نمی‌داند! از طرفی به عنوان یک گیمر، دلش نمی‌خواهد از یک فیلم مبتنی بر یک بازی ویدیویی بد بگوید و از طرفی دیگر، نقاط ضعف بارز و مشهود در این اثر باعث شده تا تماشای eHero برای‌اش چندان دلچسب نباشد. مشکل ماجرا دقیقاً همینجاست. اشتباهی که پروکاپیو در همان وهله اول انجام داده و از دید یک نرد و خوره‌ی بازی به فیلم سینمایی‌اش نگاه کرده و فیلم‌نامه‌ای بر این اساس به رشته تحریر در آورد. این فیلم شاید صرفاً از دیدگاه و زاویه دید خودش و گیمرها، اثری قابل تحمل باشد ولی از دید عام، فیلمی است بی‌هدف که از ایرادات فنی بی‌شماری رنج می‌برد.

- کارگردان: جوزف پروکاپیو
- استودیو سازنده: دایموند باکس انترتینمنت با همکاری ژمبوس مدیا
- بازیگران: گرگ هوانسیان، تیم پروگاش، ویکتور وربیتسکی
- بودجه فیلم: ۱ میلیون دلار کانادا

درست زمانی که نام و پیشینه‌ی دقیقی از کاراکتر اصلی نمی‌دانیم، قصه با یک روال تند و سریع شروع می‌شود و با شتابی بیشتر، به پیش می‌رود. تکنیکی که بیشتر در فیلم‌نامه‌های ژانر هیجانی

و صد البته ترسناک در سکانس‌های ابتدایی به تصویر کشیده می‌شود. پس از چند پلان، متوجه می‌شویم تایلر کانوی (گرگ هاونسیان)، فردی منزوی و گیمر بوده و علاقه شدیدی به بازی Reflex Arena دارد؛ یک بازی آنلاین و تحت شبکه که تایلر در این بازی، تبحر خاصی در تکه پاره کردن روبات‌ها دارد. این بازی ویدیویی واقعی که به نوعی «فتح پرچم» و «دث مچ» شناخته می‌شود، محوریت قصه بوده و تایلر همانند سایر بازیکنان این دسته از بازی‌ها، به تبدیل شدن به برترین فرد در این بازی می‌اندیشد. ولی این موضوع، تنها انگیزه تایلر نیست.

در طی چند فلش بک، متوجه گذشته‌ی اسفناک تایلر می‌شویم و این موضوع که چرا تایلر به بازی‌های ویدیویی شوتر علاقه وافری نشان می‌دهد را درک می‌کنیم. منتها زمانی انگیزه‌های وی را کامل می‌دانیم که تقریباً نیمی از زمان فیلم سپری شده و قصه قرار است وارد فاز انتهایی خود شود.

پروکاپیو این قدرت را داشت تا موضوع کلی فیلم‌نامه را به شیوه‌ای بهتر در این اثر پرورش دهد؛ به عنوان مثال، او می‌توانست شخصیت تایلر را از همان ابتدای فیلم در چند سکانس به مخاطب معرفی کند و دیگر نیازی به فلش بک نبود تا روایت قصه، سخته ناقص نزند. حداقل قهرمان ماجرا، یک کاراکتر خام و رها شده در ماجرا نباشد. به خصوص برای کاراکتر اصلی eHero صرفاً یک آنتاگونیست در نظر گرفته شد و در همان اوایل قصه متوجه می‌شویم تایلر به خاطر پیروزی در برابر بازیکن مطرح و بی‌اخلاقی به نام جاناتان، زندگی‌اش دچار تغییر و تحولات اساسی می‌شود؛ از جمله جذب مدیر برنامه‌ی جاناتان و آشنا شدن با معشوقه و هم‌تیمی‌های سابق حریفش.



باید اعتراف کرد درگیری‌های تایلر و تیمش از معدود لحظات زیبای فیلم است.

در eHero نه می‌توان با تایلر ارتباط درست و احساسی برقرار کرد و نه با جاناتان، شخصیت منفی قصه. در حقیقت، شخصیت‌پردازی بازیکن‌ها در دنیای فیلم حتی از شخصیت‌پردازی کاراکترهای یک بازی ویدیویی استاندارد نیز ضعیف‌تر بوده و یکی از نقطه ضعف‌های پر اهمیت این اثر، در عدم توجه کافی به شخصیت‌پردازی کاراکترها می‌توان اشاره داشت.

eHero از همان اول مشخص است که نه توان شگفت‌زده کردنتان را دارد و نه می‌تواند پیچش‌های داستانی خلق کند. شما حتی در مقام یک گیمر می‌توانید حدس بزنید خلاصه قصه به چه طریقی خواهد بود. تایلر با فراز و نشیب‌هایی همراه خواهد شد و در نهایت، به یک قهرمان تبدیل می‌شود. به همین خاطر، شاید بهتر بود تا پروکاپیو، از این سبک کارگردانی دست بکشد و eHero اثری مستندگونه باشد تا یک فیلم کاملاً عادی و درام. همانطور که برای پی‌رنگ داستانی، یک آغاز، یک میان و در نهایت یک پایان در نظر می‌توان گرفت، پی‌رنگ این فیلم را نیز می‌توان با جزئیات و پیش‌داوری به درستی حدس زد. یکی دیگر از اشتباه محرز کارگردان، در همین موضوع است که ضرر جبران‌ناپذیری به تمام المان‌های دیگر می‌زند. شاید بپرسید مگر پروکاپیو المان‌های بیشتری نیز به باد داده؟



شان کالبی، آینده‌ای درخشان در عرصه بازیگری خواهد داشت.

احتمالا بعد از کم اهمیت نشان دادن فیلمنامه و قصه، بتوانیم با اطمینان از سینماتوگرافی بسیار عجیب این فیلم سینمایی صحبت کنیم. سکانس‌های eHero به چند پلان مختلف (بخوانید مجزا!) تقسیم می‌شود و در پس چند نما، شما صحنه‌هایی از بازی ویدیویی در حین نبرد را به صورت زنده می‌بینید. این نحوه کارگردانی، در نوع خودش جالب بود و شاید در آینده نزدیک فیلم‌های سینمایی دیگری بر پایه این متد، در حیطه ورزش الکترونیک ساخته شود. ولی این بخش نیز دقیقا سر همان زاویه دید پروکاپیو تا حدودی تباه می‌شود؛ ظاهرا پروکاپیو از همان لحظه شروع فیلم، فرض را بر این مسئله گذاشته مخاطب، بازی Reflex Arena را کاملا می‌شناسد. شاید توضیح قوانین و قواعد بازی در لا به لای دیالوگ‌های بازیکن‌های درون فیلم، می‌توانست به مخاطب کمک کند تا ارتباط بهتری از همان ابتدا با دنیای فیلم پیدا کند.

در همین اوضاع نا به سامان سینماتوگرافی، شخصیت‌های پرداخت نشده و فیلمنامه‌ای لجام گسیخته، بار رومانتیکی بدون هیچ حساب و کتابی به قصه اضافه می‌شود! پیش از این گفتیم جاناتان، محبت و توجه کیت والری (کلوئی رز) را از دست داده و به طرز غیر معقول و خیلی احمقانه، معشوقه‌اش مجذوب تایلر می‌شود. قهرمان ماجرای که مخاطب در همان سکانس‌های نخستین وی را به شدت منزوی می‌بیند.



تغییر مدام دوربین از نماهای مختلف باعث شده از اینکه به صورت زنده در حال تماشای بازی reflex arena هستیم به وجد بیایم.

ehero سر آغازی مایوس کننده در حیطه ورزش‌های الکترونیک ولی امیدبخش برای ساخت آثار هالیوودی با کیفیت تر قلمداد می‌شود.

در حقیقت پروکاپیو تصمیم داشته تا با ایجاد یک مثلث عشقی، به قصه‌اش عمق بیشتری بدهد ولی متاسفانه وقتی کاراکترها به قدری تکامل پیدا نکرده‌اند که با آنها ارتباط برقرار کنیم، پس مثلثی هم وجود ندارد. شاید با ارفاق، جاناتان را شخصیتی به نسبت باورپذیر محسوب کنیم که آن هم چندان چیز عجیبی نیست. معمولا شخصیت‌های منفی در هر قصه‌ای این پتانسیل را دارند تا به نسبت رفتارهایشان در طول فیلمنامه، بیشتر در کانون توجه باشند تا قهرمانی که در ابتدای داستان‌ها، ضعیف و کله شق به نظر می‌رسد.

اگر تا این نقطه از بررسی را مو به مو مطالعه کرده باشید، حدس می‌زنم از تماشای eHero منصرف شده یا به شک افتادید. این فیلم اشکالات ریز و درشت زیادی دارد ولی همینکه کارگردان و تیمش جرئت کرده‌اند تا یک محصول هالیوودی با بودجه‌ای نزدیک به یک میلیون دلار تهیه کنند، جای تقدیر دارد. شاید در آینده و زمانی که انتظارش را نداریم، از بازی‌های مطرحی همچون لیگ آو لجنز (League of Legends) با درس عبرت گرفتن از اشتباهات eHero فیلم سینمایی بهتری اکران شود. به هر حال برای هر سبک و سلیقه‌ای، یک نقطه آغاز وجود دارد.

شاید اگر امثال اسکورسیزی از خیرِ ساختِ آثاری مثل «گاو خشمگین» می‌گذشتند، سایر فیلم‌سازها نیز رقبتی به تهیه آثاری در این نوع از ساب ژانرها پیدا نمی‌کردند. پروکاپیو شاید نتوانسته مانند اسکورسیزی در حیطه علاقه‌ی خودش، اثری موفق و بی‌نقص خلق کند ولی مسیری جدید در تهیه فیلم‌های بلندی با محوریت ورزش الکترونیکی باز کرده و امیدواریم بالاخره یک روز، بازی‌های ویدیویی در عرصه سینما و هنر نیز حرفی برای گفتن داشته و از دیدگاه عموم جامعه جهانی بیشتر جدی گرفته شوند.

[دیجیاتو](#)