

گره و کودتا

مصاحبه‌ی اختصاصی دنیای بازی با کورش والانژاد و پیتر برینستون سازندگان بازی مستقل "گره و کودتا"

مصاحبه: آرش حکیمی و سید طه رسولی

متعجب شدم وقتی دیدم بازی‌ای با نام "گره و کودتا" به دولت "محمد مصدق" می‌پردازد. بیشتر متعجب شدم وقتی دیدم فردی با نام "کورش والانژاد" دست‌اندرکار قضیه است؛ و تعجب از آن‌جا آغاز شد که کنفرانس معتبر IGF از بازی تقدیر کرده بود. تصاویر بازی را که دیدم اعجاب‌انگیز تکمیل شد. با کورش والانژاد تماس گرفتیم و خواستیم که نسخه‌ای برایمان بفرستد و او که عشق به وطن و تصمیماتش را رقم می‌زند، دریغ نکرد و بازی را فرستاد. از کودکی دور از وطن بوده و فارسی را خوب نمی‌داند. اما هیچ برای ما کم نگذاشت و ابتدا کم‌لطفی نکرد. طراحی خیره‌کننده‌اش و موضوع متعالی‌اش نشان از استعداد ایرانی او دارد و امیدواریم که در آینده کارهای بیشتری از او ببینیم.

لطفا کمی درباره‌ی کارهای قبلی خود برای خوانندگان ما توضیح بدهید.

کورش والانژاد: در بیست سال گذشته، من مهارت‌های گرافیکی خودم را در حوزه‌های رایانه‌ای مختلف افزایش دادم. از این جمله می‌توانم به معماری، هنرهای زیبا، انیمیشن، واقعیت مجازی و حالا ساخت بازی رایانه‌ای اشاره کنم.

به ما بگویید چطور به بازی سازی علاقه‌مند شدید.
کورش والانژاد: هدف دقیقاً بازی سازی نیست، بلکه چیزی که من را جذب کرده حوزه‌ی گسترده‌تری از رسانه‌های تعاملی است و دلیل آن هم قابلیت‌هایی است که این نوع از رسانه برای داستان‌گویی در اختیار ما می‌گذارد.

اکنون وقت‌اش رسیده که بازی‌هایی هم درباره‌ی ستیزه‌جویی‌های آمریکا بعد از جنگ جهانی دوم ساخته شود. دخالت‌های خارجی‌ای که سازمان جاسوسی آمریکا در آمریکا دقیقاً قبل از "دو جنگ" داشته می‌تواند خوراک خوبی برای ساخت بازی فراهم کند.

عموما در "کارگاه نوآوری بازی" در دانشگاه USC چه می‌کنید؟
کورش والانژاد: "کارگاه نوآوری بازی" یک مرکز تحقیقاتی طراحی است که پروژه‌های تاثیرگذاری در ساخت بازی‌های مستقل داشته و من در آن‌جا کارگردان هنری هستم.

مرفوترترین پروژه‌ی "کارگاه نوآوری بازی" چیست؟
کورش والانژاد: در ایران؟ امیدوارم که بازی ما باشد! پروژه‌های پایان‌نامه‌ای ما ژانرهای زیادی را پوشش می‌دهد. از جمله بازی‌های فلسفی دن مثل "ایر" (Cloud) و "جریان" (Flow) ساخته‌ی "جنو چن" (Jenova chen) که خیلی محبوب هستند. "دارفور می‌میرد" (Darfur is Dying) هم یک بازی جدی ساخته‌ی "سوزان رویز" (Ruiz Susana) است و میلیون‌ها بار بازی شده است و بازی هنری "سفر شبانه" (Journey The Night) که با هم‌کاری "بیل ویولا" (Bill Viola) که یک هنرمند رسانه است ساخته شده، یک بازی منحصر به فرد است.

ایده‌ی اولیه‌ی "گره و کودتا" از کجا آمد؟
کورش والانژاد: ایده را "پیتر برینستون" داد. من دیدم که او در کارگاه مشغول کار کردن روی ایده است و احساس مسولیت کردم که باید کمک کنم. در ابتدا فقط

گیم‌پلی بازی را با بازی‌های متعددی تشکیل می‌دهد که در صحنه‌های پرتعداد بازی وجود دارند



می‌خواستیم بازی به لحاظ ظاهری با دهه‌ی ۵۰ ایران تناسب داشته باشد. به عنوان یک ایرانی - آمریکایی (پدر ایرانی و مادر آمریکایی) می‌دانم که چنین بازی‌ای می‌تواند به دلیل هم‌چون بی‌دقتی‌های تاریخی کاملاً مردود شود. اما وقتی که کار شروع شد، دیدگاه پیتر درباره‌ی مکانیک معنی‌دار و معماری روایت‌گونه‌ی من به‌طور مشترک فرم بازی را شکل داد.

چرا برهه‌ی تاریخی مصدق و کودتا را انتخاب کردید؟

پیتر برینستون: در دهه‌های اخیر مساله‌ی جنگ ذهن آمریکاییان را زیاد به خود مشغول کرده است و مسایل خاورمیانه ما را جدیداً به فکر واداشته. اگر به بازی‌های جنگی نگاهی بیندازید می‌بینید اکثر آن‌ها درباره‌ی جنگ جهانی دوم است. به نظر می‌رسد دیگر وقت‌اش رسیده که بازی‌هایی هم درباره‌ی ستیزه‌جویی‌های آمریکا بعد از جنگ جهانی دوم ساخته شود. دخالت‌های خارجی‌ای که سازمان جاسوسی آمریکا دقیقاً قبل از "دو جنگ" (عراق و افغانستان) داشته می‌تواند خوراک خوبی برای ساخت بازی فراهم کند، چرا که این سازمان مداخله‌های بسیاری در سیاست کشورهای خارجی انجام داده است. ما تصمیم گرفتیم روی اولین مداخله تمرکز کنیم.

پیام نهفته در ایده‌ی "گره و کودتا" برای ایرانیان و بقیه‌ی مردم جهان چیست؟
پیتر برینستون: پیام ویژه‌ی وجود ندارد. اما باید گفت شیوه‌ی رخ دادن اتفاقات باعث شرمساری انسان می‌شود. قبل از سرنگونی مصدق، ایران و آمریکا روابط حسنه‌ای داشتند. چیزی مثل بازی رایانه‌ای می‌تواند شهروندان ایران و آمریکا را به مشترکاتی برساند تا دریابند چگونه مردم دو کشور می‌توانند با هم تعامل کنند.

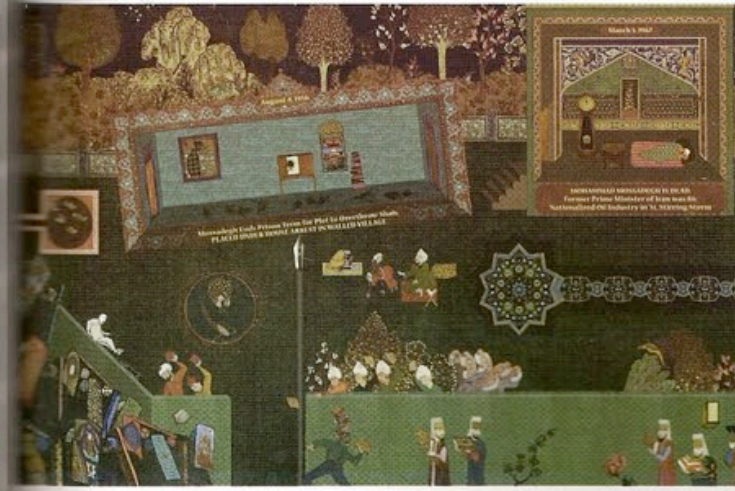
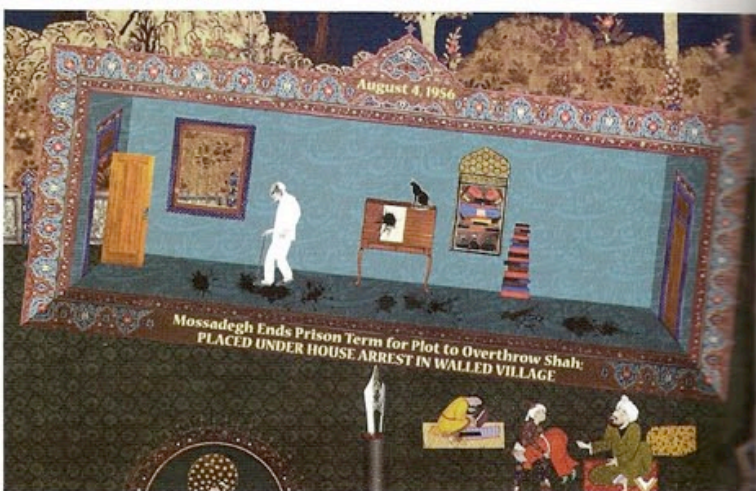
با توجه به این که شما مستقیماً سازمان سیا را در بازی تان متهم کرده‌اید،

برخورد رسانه‌ها در آمریکا با شما و بازی ضدآمریکایی تان چگونه بوده است؟
پیتر برینستون: ما چیزی جز واکنش‌های مثبت ندیدیم. هر چند عده‌ی اندکی از آن‌ها با مصدق آشنایی مختصری داشتند؛ اما آمریکایی‌ها هیچ وقت از شنیدن دخالت‌های آمریکا در مسایل داخلی کشورهای دیگر تعجب نمی‌کنند. همان طور که جنگ عراق یکی از پر سر و صداترین این دخالت‌ها به‌منظور به دست آوردن نفت بود.

بقیه‌ی افراد گروه چه واکنشی نسبت به سبک و سیاق ظاهر بازی داشتند؟
کورش والانژاد: سخت‌ترین قسمت کار هنری پیدا کردن مینیاتورهای با کیفیت بالا بود. تصاویر اینترنتی خیلی کوچک هستند و کتاب‌هایی که طیف رنگ وسیع داشته باشند نایاب‌اند. ما درخواستی به موزه‌ی هنر لس‌آنجلس فرستادیم. این موزه یکی از وسیع‌ترین منابع در حوزه‌ی هنرهای اسلامی در جهان است. رییس بخش خاورمیانه‌ی این موزه خیلی به ما کمک کرد. او به ما اجازه داد از کتابخانه و هم‌چنین کتاب‌های دفتر خودش استفاده کنیم.

مینیاتورهای اصیل ایرانی خیلی بی‌حرکت و بدون پرسپکتیو هستند؛ با توجه به این مساله، کار کردن در این سبک برای شما زیادی دشوار نبوده است؟
کورش والانژاد: مینیاتور ایرانی در قرن سیزدهم به عنوان یک سبک شاخص نقاشی مطرح شد، قبل از این که قوانین پرسپکتیو به وجود آید. مینیاتور ایرانی امکان خوبی را برای ما فراهم کرد تا آدمک‌ها در فضای بازی حرکت دهیم؛ فضایی که در عین حال معرف سیر زمانی داستان هم هست. هر چه در بازی بیشتر به سمت پایین بروید، بیشتر در زمان به عقب برمی‌گردید.

واکنش بازی‌کننده‌ها و منتقدان غربی به سبک هنری بازی چه بود؟



کورش والانژاد: نقد‌هایی در وب‌سایت ما وجود دارد که می‌توانید بخوانید. اما نقدی درباره‌ی سبک هنری که من از همه بیشتر دوست دارم می‌گوید: "فکر می‌کنید چگونه یک بازی می‌تواند بین روند بازی و اطلاع‌رسانی ارتباط برقرار کند؟ راه حل "گره و کودتا" در سبک هنری کاملاً متمایزش نهفته است. یک آبستره‌ی متعالی، فشرده و نمادین... تصاویر و بازی درگیری تنگاتنگی با هم دارند... بازی به لحاظ بصری زیبا و جالب است. من در خیال خودم این بازی را پیشرو بازی‌های آینده‌ی سیاسی نمادین می‌بینم. حتی شاید بتوان گفت این بازی بهترین تبدیل کارتون (کاریکاتور) سیاسی به بازی است. (از مقاله‌ی "واقعیت گویا: گره و کودتا" نوشته‌ی برایان هارتر، سایت نیوزگیمز، ۱۲ نوامبر ۲۰۱۰).

فکر می‌کنید بتوانیم در آینده شاهد بازی‌های بیشتری با بهره‌گیری از مینیاتورهای ایرانی باشیم؟

کورش والانژاد: مینیاتورهای ایرانی بسیار گویا هستند. ما امیدواریم "گره و کودتا" قدر و منزلتی برای این سبک روایی تصویری در بازی‌ها به ارمغان بیاورد.

طراحی محیط و شخصیت‌ها به طرز آشکاری استعاری هستند. چرا؟
کورش والانژاد: در نیمه‌ی اول بازی شما دکتر مصدق را تحریک می‌کنید که در زندگی‌اش به عقب برگردد. من می‌خواستم این موضوع همانند یک رویا حس شود. منتقد بازی آقای "جف متاس" بازی ما را با آلیس در سرزمین عجایب مقایسه می‌کند و می‌گوید: "احساسی که من حین بازی کردن "گره و کودتا" داشتم احساسی آکنده از خیال و حیرت بود." (از کانال ایندی گیم، ۲۰ اکتبر ۲۰۱۰)

چرا در عنوان بندی از "اردشیر محمص" تشکر کردید؟
کورش والانژاد: او بدون شک استاد کاریکاتور سیاسی ایران است. من از او برای طرح‌های تخیلی‌اش متشکرم، که بر خط مشی هنری من تاثیر گذاشت؛ مخصوصاً در طراحی شخصیت. مثلاً چرچیل با کلاه معلق‌اش مستقیماً از کارهای اردشیرخان ربوده شده.

ساخت بازی چقدر طول کشید؟

وقتی بازی‌کننده از نقش مستقیم آمریکا در سرنگونی مصدق آگاه شود، در می‌یابد که ابهامی در رفتارهای گره نیست، بلکه نماد گره جان‌شینی است برای سیاست‌های خط دهنده‌ی آمریکا.

کورش والانژاد: ما این بازی را در اوقات فراغت و در طول سه سال ساختیم.

به نظر می‌رسد این پروژه می‌توانست یک رمان گرافیکی یا یک انیمیشن باشد، چرا رسانه‌ی بازی را برای آن انتخاب کردید؟

پیتر برینستون: وقتی یک آمریکایی بازی "گره و کودتا" را بازی می‌کند، به نظرش می‌رسد که انگار داستان بازی مقوله‌ای جدا از زندگی خودش است و گره به عنوان شخصیتی مبهم و انتزاعی در نظر می‌گیرد که مجموعه‌ای از اتفاقات ناآشنا را پیش می‌برد. اما وقتی بازی‌کننده از نقش مستقیم آمریکا در سرنگونی مصدق آگاه شود، در می‌یابد که ابهامی در رفتارهای گره نیست، بلکه نماد گره جان‌شینی است برای سیاست‌های خط دهنده‌ی آمریکا. ما اسم این حس را "احساس مسولیت نسبت به گذشته" می‌گذاریم و بر این باوریم که این موضوع در یک بازی رایانه‌ای بهتر از هر رسانه‌ی دیگری برای نسل جدید درک است.

قرار است بازی رسماً در چه تاریخی منتشر شود؟

کورش والانژاد: فعلاً می‌خواهیم نسخه‌ی آلفای بازی را در کنفرانس‌های بازی‌های نمایش بگذاریم. از جمله در Indiecade اگوست ۲۰۱۰، Meaningful Play اکتبر ۲۰۱۰ و IGF مارس ۲۰۱۱. این مکان‌ها جایی است که می‌توانیم بازخورد مستقیم هم‌کارانمان را ببینیم. در عین حال این نشست‌ها امکان می‌دهد تا بازی توسط کاربران خارج از کارگاه آزمایش شود. ما قصد داریم نسخه‌ی بتا را در ژوئن ۲۰۱۱ رایگان منتشر کنیم تا هم‌زمان با کنفرانس Games For Charge ارایه شود. ما امیدواریم که مخاطبان زیادی را جلب کنیم و خیلی دوست داریم بدانیم تفسیری که افراد مختلف از سراسر جهان از این بازی دارند چیست. تاریخ انتشار نهایی بستگی به بازخوردی دارد که از نسخه‌ی بتا می‌گیریم.

المن‌های دوبعدی نقاشی‌های مینیاتوری ایرانی
ایزای فرمالیستی است در خدمت محتوای بازی