



انجمن علمی چند رسانه ای ، دانشگاه هنر
اسلامی تبریز شماره ی 02 ، خرداد ماه 1404

پسنا

بنام خداوند جان و

صاحب امتیاز: انجمن علمی چند رسانه ای

مدیر مسئول: دکتر لیلا دوبختی

سر دبیر: ثنا نورشید

گروه نویسندگان: آتی بهادری ، مهلا زارع ، شیما سلمانی ،

نسترن کمالی ، مونا مختارزاده ، ثنا نورشید ، صبا قاسمی

گروه تولید محتوا: سلوا فلاحی ، مهلا زارع ، مونا مختارزاده

گروه عکاسی: الهه رمضانی ، سام خراسانی

گروه گرافیک: شیما سلمانی ، نسترن کمالی

مونا مختارزاده ، صبا قاسمی ، ثنا نورشید

ویراستار: مونا مختارزاده



از همراهی و حمایت گرم شما عزیزان بی‌نهایت سپاسگزاریم. تیم رساناچی همواره در تلاش است تا با دریافت بازخوردهای شما، هر شماره را بهتر از قبل منتشر کند.

در این شماره، مطالب جدیدتر، متنوع‌تر و مفیدتری برای شما آماده کرده‌ایم و کلی بخش تازه هم به مجله اضافه شده تا تجربه‌ای غنی‌تر و جذاب‌تر برایتان فراهم کنیم. یکی از این بخش‌های جدید، بررسی آثار است که در آن به تحلیل انیمیشن، فیلم و بازی‌های مختلف پرداخته‌ایم.

در پایان، صمیمانه از استاد فولادپنجه و استاد عواطفی بابت راهنمایی‌ها و همکاری ارزشمندشان تشکر می‌کنیم.



شعر و داستان کوتاه

اینبار مفتخریم آثار زیبای هنرجوهای
با استعداد را با شما به اشتراک
بگذاریم.



من کنارتم نه روبه روت توام کنارم بمون این تاریکی رخنه
کرده توی روزامون ولی کنار هم موندن ما شبیه یه
چشمه نوره که تاریکی شکست میده فقط فراموشم
نکن منم شبیه خودت رنج کشیده ام منم توی تاریکی
گیرکردم وسط یه باتلاقم تموم تلاشمو میکنم ولی انگار
عقیم انگار هیچ کاری نکردم با کوچیک ترین رفتارت
ساعت ها بهم میریزم چشمام خیس میشه و بارها بارها
مغزم تکرارش می‌کنه
زندگی برام سخت شده کاش این آدم بفهمه چقد برام
مهمه
کاش منم همینقدر براش مهم باشم
کاش نقش اول زندگیش باشم

نویسنده: دیلان

یه شبایی شبیه صدسال تنهایی میگذره غم دنیا انگار
آوار میشه رو سرت
اون وقتا نگرانم که این غم از کی بامن بوده یا شبایی که
خندیدم و فکر کردم غمگین نیستم دقیقا همون لحظه
هم غمگین بودم و غم انگار بامن زاده شده بود
شب می‌ره ابر سیاه می‌ره ولی تاریکی چی بر نور انگار
غلبه کرده ،
همون آدمی که بخاطرش با دنیا می‌جنگم انگار نه کنارم
وایستاده نه پشتم دقیقا روبه روی من وایساده با کوله
باری از غم هم عذابم میده هم خودش رنج دیده‌اس و
من بین اینکه مرهمش باشم یا طبیب خودم گیر کردم
صورت رنگ پریده اش کلماتش که محدود شدن دستای
یخش وچشماش ،چشماش که توی خیالات گیر کرده
دقیقا همون جا روبه روش هنگ کردم موندم که

کلیدی مانده در روحم،
که قفلی از بر جانم
به درآورده و
کاری ز رغم این همه مشکل گشایی بر نمی‌آرد.

تمام حرف من این است،
که یک انسان به رغم حرف هر سالش،
کلیدی برگشاید بر تن و روحش،
این روانش را بخاراند،
تمام قلقلک های صبوری را برنجانند.

کلیدی مانده در روحم.

نویسنده: پدram

نورهای آبی و سفید آنقدری که روی همان کاناپه به خواب بروند.

ولی او این را نمی خواهد. دلش رضا نمیدهد به این مردمی که همه دار و ندارشان تخفیف خورده و روحشان را ذره به ذره، قسط به قسط به حراج می گذارند.

نه آنکه بگوید خودش با این آدم ها فرق میکند ها؛ نه اصلا اتفاقا خودش کبریت تخفیف در جیب دارد و آتش بی حاصلی در دل. لیکن خسته شده از این همه تکرار و تمدد و تعدد و تکبر و تعلل و تفکر بی حاصل و تخت تهی از آرامش و تنهایی بی پایان و تکرار مفهوم خوشبختی دیکته شده...

تجربه نو می خواهد، یک تعریف جدید، تضمینی برای طلوع و تنشی همزاد با ذوق و تنی جانسوز و سرشار از تغییر و تبدیلی هم سو با تنوع.. تنوع.. تنوع...

شعار صدمن یک غاز نمی خواهد اما خودش فقط لب و دهن است. یک طبل توخالی که علیرغم به به و چه چه اطرافیان، دل خوشی از خودش و وجودش ندارد.

هنوز باد می آید، باد که نه، طوفانیست خانه خراب کن و ای کاش میان این همه خانه، منزل بی روح منیتش را هم خراب کند.

صدایش می کند نوایی، آوازی می آید، گویی موسیقی است. یک سمفونی.. نه، کوتاهتر از سمفونیست، مثل یک نت آشنا اما شیرین تر.. چه می خواهد از جان نیمه جاننش؟ آمده به هوای چی؟ به هوای کی؟ می خواهد امیدبخش باشد؟ یا شاید هم شادی می کند از ویرانی او...

هرچه که هست مانع می شود از به قهقهه رفتنش؛ مجبورش می کند که دست بردارد از قربانی بودن و یک بار هم که شده قربانی کند! وادارش می کند به فریاد زدن، ایستادن، به جنگیدن، احساس قدرت می کند... قدرت؟ نه قدرت کمی زیادی است برای احوالش.. بهتر است بگوید احساس توانمندی می کند.

اشک ها پیش از جاری شدن خشک می شود و باد انگار بیخیال ویرانی...

می خواهد لبخند بزند.. لبخند می زند اما این تبسم تا کی ماندگار است؟ اصلا ماندگار است؟

اشک پشت پلک هایش التماس می کردند برای جاری شدن و او، با خبالت تمام و شاید ناچاری اهمیتی به این تقلای عاجزانه نمی داد.

خط به خط، سطر به سطر، کلمه به کلمه، حرف به حرف، طوطی وار و بی مفهوم چیزی آهسته زیر لب زمزمه می کرد؛ چی؟ عمیقا و حقیقتا هیچ چیز نمی دانست. انگار که جمله ای می گفت به زبانی که هیچ کجا نشنیده بود.

سرد است باد می آید و حروف و کلمات را با خود می برد. او را اما نه...

با یک لا پیرهن ژنده سفید ایستاده بود میان این تند بادی که معلوم نبود از کجا آمده، چرا آمده و کی می رود و چرا می رود و کجا می رود، اصلا می رود؟!

یعنی می شود که یک روزی، ثانیه ای، دمی بگذرد و بفهمد که دیگر نیست؟ دیگر وجود ندارد و میان عمیق عمیق خاطرات چال شده؟ می شود اصلا؟ می شود باد نیاید؟ می شود باد نباشد؟

آزرده خاطر و شکسته دل، دفتر زندگی اش پاک است از خط خطی های نامفهوم گذشته و تهی از برگ های طلایی آینده؛ نه ریشه ای دارد نه پیشه ای، نه دلوپسی دارد و نه خاطرخواهی.

اصلا راستش را بخواهی اگر همین الان محکم نایستد بین این باد و خودش، پشتوانه ای خودش نباشد هیچ احدالناسی متوجه سقوط رقت انگیزش نمی شود چه برسد به زندگی فرومایه و بی دستاوردش!

لرزی می افتد بر جانش، سرد است و هنوز باد بی رحمانه وزیدن که نه بلکه بی رحمانه از جا می کند. چی را، یک لا لباس نازکی کهنه اش را؟ یا عمیق ترین لایه های وجودش را؟ اصلا مگر وجود داشت؟

دلتنگ جایست آشنا.. جایی که این جماعت نظر تنگ و سنگین دل و چرکین قلب به آن می گویند خانه، چهاردیواری، منزل...

می نشینند روی کاناپه های قسطی قهوه ای رنگشان، توی قوطی کبریت های دل گیر، جلوی صفحه نمایش بزرگ با

نویسنده: ریما

اینکه درگیر توام اینکه دچارم، به کنار
اینکه بر شانه تو مثل غبارم، به کنار

من شدم عاشق دلبسته که از رفتن تو
مثل یک باخته از راه قمارم، به کنار

باختم، باخته از هرچه که در سر داشتم
شاید از شب به سحر زار ببارم، به کنار

تو که ساکت ز تماشای جهانی رفتی
چه بگویم که پر از داد و هوارم، به کنار

مثل پاییز خزان، مثل زمستان سردم
گاه من هم که شبی ابر بهارم، به کنار

با همه خستگیم، با همه بدخلقی تو
من چرا باز به چشم تو دچارم؟!، به کنار

پایه‌هایی که دنیای رو می‌سازن

مهارت‌های بنیادی طراحی برای مولتی‌مدیا

در جهان پرشاخه‌ی مولتی‌مدیا - از طراحی گرافیک گرفته تا انیمیشن، بازی، تصویرسازی و رابط کاربری - یک چیز همیشه مشترک است: زبان طراحی. و این زبان، واژه‌نامه‌ای دارد از مفاهیم پایه‌ای که بدون آن‌ها، هر پروژه‌ای با هر سبکی، ناتمام، ناپخته یا آماتور به نظر می‌رسد.

در این پرونده، سراغ همان «مهارت‌های پایه‌ای طراحی» می‌رویم؛ مهارت‌هایی که مثل اسکلت بدن هستند: دیده نمی‌شوند، اما بدون‌شان حرکتی هم نیست.

۱. ترکیب‌بندی (COMPOSITION): ساختار دیداری، قبل از هر چیز ترکیب‌بندی یعنی سامان دادن به عناصر تصویری در یک فریم مشخص؛ چه آن فریم یک پوستر باشد، چه یک صحنه‌ی انیمیشن یا صفحه‌ی منوی بازی. هدف، هدایت چشم بیننده است؛ اینکه بداند از کجا وارد شود، کجا مکث کند، کجا تعجب، لذت یا درک داشته باشد. مهارت در ترکیب‌بندی یعنی تسلط بر داستان‌گویی تصویری؛ یعنی مخاطب بدون خواندن توضیح، فقط از روی چیدمان و اولویت بصری، پیام را بگیرد.

۲. لی‌آوت (LAYOUT): نظم پنهانی طراحی لی‌آوت، در ظاهر ساده‌ست، اما در اصل معماری بصری یک صفحه است. وقتی طراحی شما گرید ندارد، فاصله‌گذاری‌اش ناهماهنگ است، یا سلسله‌مراتب اطلاعاتی‌اش مشخص نیست، طراحی دچار «هرج و مرج بصری» می‌شود. گرافیک چاپی، طراحی رابط، حتی استوری‌بورد انیمیشن، بدون لی‌آوت علمی و آگاهانه، راه به جایی نمی‌برند.

۳. رنگ‌شناسی (COLOR THEORY): زبان پنهان احساسات رنگ‌ها تنها برای زیبا کردن صفحه نیستند. آن‌ها انتقال‌دهنده‌ی فضا، احساس، وزن و هویت‌اند. فهم نسبت‌های رنگی، چرخه‌ی رنگ، هم‌نشینی‌ها، تضادها و روان‌شناسی رنگ‌ها، یک مهارت حیاتی‌ست. طراح باید بداند چرا ترکیب نارنجی و آبی چنین تأثیرگذاری بالایی دارد، و چرا رنگ سبز در رابط‌های مالی حس امنیت منتقل می‌کند. استفاده از رنگ بدون تئوری، مثل موسیقی بی‌نت است: پر سروصدا، اما بی‌معنا.

۴. کنتراست و تعادل (CONTRAST & BALANCE): سکون و حرکت هم‌زمان کنتراست چشم را جذب می‌کند؛ تعادل آن را آرام می‌سازد. در یک تصویر، تفاوت بین بزرگ و کوچک، تیره و روشن، پر و خالی، انرژی بصری ایجاد می‌کند. اما این انرژی اگر متعادل نباشد، طراحی را از توازن خارج می‌کند. تسلط بر این دو یعنی خلق طراحی‌هایی که هم چشم را می‌ربایند و هم ذهن را خسته نمی‌کنند.

۵. تایپوگرافی (TYPOGRAPHY): صدای نوشتار در تصویر
طراحی حرفه‌ای، فقط انتخاب یک فونت نیست؛ بلکه شناخت ساختار حروف، وزن، فاصله، لحن و معناست. تایپوگرافی موفق، متن را به تصویر تبدیل می‌کند؛ و تصویر را به معنا.
در دنیای دیجیتال، فونت انتخابی شما شخصیت برند، حس محیط، و حتی گروه سنی مخاطب را مشخص می‌کند.

۶. فرم و فضا (FORM & SPACE): درک حجم در دنیای دوبعدی
هر طراحی موفق، درکی از فرم دارد: شکل، عمق و نسبت‌ها. حتی در طراحی فلت، این درک از فرم است که باعث می‌شود چشم بیننده، تصور عمق کند.
فضای مثبت و منفی، جای خالی و پر، همه بخشی از این زبان‌اند. یک فضای خوب، طراحی را تنفس‌پذیر می‌کند.

۷. ریتم، تکرار، وحدت (RHYTHM, REPETITION, UNITY): موسیقی طراحی
وقتی عناصر با الگوهای مشخص تکرار می‌شوند، چشم با ریتم حرکت می‌کند. ریتم در طراحی همان چیزی است که باعث می‌شود نگاه مخاطب از یک سمت به سمت دیگر هدایت شود؛ و وحدت همان چیزی است که اجازه نمی‌دهد طراحی متلاشی شود.

۸. مقیاس و نسبت‌ها (SCALE & PROPORTION): هماهنگی اجزاء
در تصویرسازی، طراحی کاراکتر، مدل‌سازی سه‌بعدی یا حتی طراحی آیکون، درک درست از مقیاس و نسبت، تفاوت کار حرفه‌ای با آماتور را رقم می‌زند. چشم انسان به‌شدت به تناسب حساس است. کوچک‌ترین اغراق ناخواسته، بیننده را از دنیای طراحی بیرون می‌کشد.

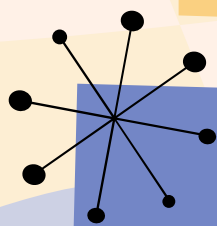
چرا باید جدی بگیریمش؟

این مهارت‌ها فقط برای نمره گرفتن یا تحویل پروژه نیستند. این‌ها ابزارهای بی‌صدا اما قدرتمندی است که شما در روایت‌اند؛ در انتقال پیام، در برقراری ارتباط، در ساخت جهانی که کاربر یا بیننده در آن غرق شود.
پایه‌ها را جدی بگیر، تا بعدتر بتوانی طراحی‌ای خلق کنی که ساده نباشد، بلکه اصیل باشد.

نویسنده: صبا قاسمی



SOFT



SKILLS



مدیریت استرس و سلامت روان دانشجویی - واقعیت‌هایی

که کمتر گفته می‌شن!

وقتی که دانشجو باشی احتمال زیاد تجربه‌ش کردی: یه روز می‌بینی کوهی از کارای عقب‌مونده رو دسته، پروژه فرداست، جزوه نخوندی، خوابت نمی‌بره و مغزت فقط داره با خودش کل‌کل می‌کنه، تازه بین این همه دغدغه باید حواست باشه که روزی ۸ لیوان آب بخوری و با اطرافیان هم معاشرت کنی! یه جایی بین خستگی، اضطراب، و یه عالمه «باید» گیر کردی و نمیدونی چیکار کنی!

ولی واقعاً کی یادمون داده باهاش کنار بیایم؟

دانشگاه پر از لحظه‌هاییه که آدم احساس می‌کنه داره از کنترل خارج میشه. نه اینکه بلد نباشی قوی باشی، فقط دیگه باتری نداری. و این اتفاق برای همه مون می‌افته.

پس بیاین واقع‌بین باشیم؛ چی واقعاً کمک می‌کنه؟

۱. یه ذره نظم، ولی نه وسواس‌گونه

نه لازم هر ساعت روزتو رنگی کنی، نه اینکه بی‌برنامه پیش بری. یه لیست ساده بنویس از کارای امروز، فقط امروز. اگه نصفشو هم انجام دادی، موفق.

۲. قبول کن که قرار نیست همیشه خوب باشی؛ قراره گاهی خراب کنیم، دیر برسیم، نمره کم بگیریم. آره بده، اما آخر دنیا نیست. خودت رو با یه اشتباه تعریف نکن.

۳. بذار سرت خلوت شه، حتی برای ۱۰ دقیقه

گوشی‌تو بذار کنار، پنجره رو باز کن، بشین یه گوشه فقط نفس بکش. لازم

نیست به یوگا بری. گاهی فقط سکوت کمک می‌کنه.

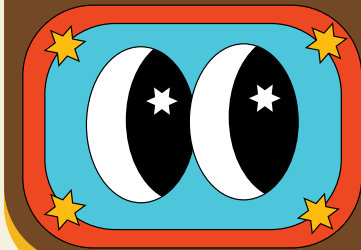
۴. یه نفر رو داشته باش، فقط یکی
نه لزوماً مشاور، نه دوست صمیمی. فقط یکی که
بتونی راحت بگی: "حالم خوب نیست." گفتنش
خودش نصف درمانه.

۵. خواب از نون شب واجب‌تره
بیدار موندن شب امتحان گاهی اجتناب‌ناپذیره، ولی اگه عادت شه،
خودت رو له می‌کنی. ذهن خواب‌ندیده، هیچ چیز یاد نمی‌گیره.

۶. با خودت روراست باش، نه خشن
اگه خسته‌ای، نگو تنبلم. اگه گریه‌ت می‌گیره، نگو ضعیفم. تو فقط یه انسانی که گاهی ظرفیتش پر میشه. مثل
همه.

آخرش چی؟

آخرش اینه که قراره از این مسیر سالم رد شی،
نه له و افسرده. قرار نیست همیشه قوی باشی، ولی باید
بلد باشی چطور خودتو نجات بدی. با چندتا نفس، چند خط درد دل،
چند دقیقه خواب، یا یه قدم زدن توی هوای آزاد.
زندگی دانشجویی فقط نمره و مدرک نیست. یاد بگیر از خودت مراقبت کنی،
چون اون مغز و دل خسته قراره آینده‌تو بسازن.



سیستم‌ها که روشن نمی شوند حداقل گل بکاریم

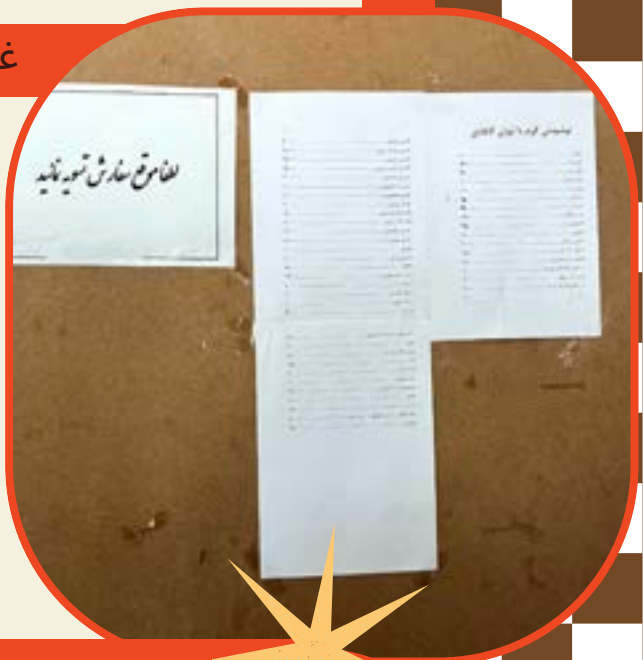
در شماره پیشین از خرابی سیستم‌ها گفتیم و امید داشتیم شاید گوشه چشمی، نگاهی، حرکتی... اما گویا این حرف‌ها در باد رفت و ما ماندیم و همان سیستم‌های نیمه جان و همان نرم‌افزارهایی که انگار رمق کار کردن ندارند. بله، هنوز هم با همان ابزارهای عهد بوق به جان پروژه‌هایمان افتاده‌ایم و صد البته، که این هم بخشی از جذابیت‌های زندگی دانشجویی ماست، نه؟! ولی خوب، به هر حال تشکر می‌کنیم از آن عزیزانی که لابد با خود گفته‌اند: «بگذار گل بکاریم، شاید این بچه‌ها وسط کرش کردن نرم‌افزارها، دلشان به شکوفه‌ای خوش شود.» و الحق که خوش شده! باغچه‌ها حالا حال‌وهوای دیگری دارند، سنگ‌چین‌های تازه، گل‌های رنگارنگ، و انگار گوشه‌ای از دانشکده جان گرفته... کاش فقط این جان گرفتن، از گل‌ها به کلاس‌ها هم می‌رسید، که ما هم نفسی تازه کنیم میان پروژه‌ها و رنדרهایی که به جانمان افتاده‌اند! تا شماره بعد، ما همچنان در حال دل‌خوش کردن به باغچه‌های رنگارنگ، و چشم‌انتظار یک به روزرسانی واقعی...

نوسانات حضور آقای اختری

در این چندماه گذشته شاهد نوساناتی در رفت و آمد و ماندن نماندن های آقای اختری عزیز بودیم؛ که به عنوان خبرنگار(الکی) موظف دونستم توضیحاتی از ایشان بگیرم تا در جریان باشیم که چرا جای ایشان رو خانم فلانی گرفتن. سلام آقای اختری عزیز حال شما چگونه؟ من از طرف نشریه باهاتون تماس میگیرم و اگه مایل باشین یکم راجع به نوسانات حضور شما فوضولی کنم. مایل هستید که به اختیار خودتون یکسری توضیحات به بنده ارائه بدید یا از روشهای دیگه ای پیگیری کنم؟ آقای اختری در اینجا فرمودن که چه توضیحی خانم؟ چی میخوای بدونی؟ دیگه آب زلال هم به جا باشه گند میزنه، _فرمایین آقای اختری شما آب زلال نیستین شما عسلین! +دیگه ما 17 سال اینجا کار کردیم خودم اینجا درس خوندم اصلا وقتش رسیده بود سمت عوض کنیم. _به به خیلی هم عالی الان جایی مشغول کار هستین؟ +بله در قسمت انبار دانشگاه انبارداری میکنم _اونجا هم میدرخشین آقای اختری حالا چقدر زمان برد تا خانم عطاپور رو با محیط آشنا کنید و یکسری آموزش های لازم رو بهشون بدید؟ +چیکارتون میاد؟ حدودا 2، 3 روز _خیلی ممنونم که وقت گذاشتین واقعا +خواهش میکنم دیگه اگه کم کاری چیزی دیدین ببخشین _کم کاری چیه آقای اختری ما بودیم که واسه کارنکردن بخاریا دو طبقه میکشوندیمتون پایین (باقی مکالمه پروسه ی خداحافظی)

غذا؟ کیفیت؟ قیمت؟

غذای بوفه و قیمتش شباهت زیادی به چاکلت دبی داره عزیزان، می‌دونین چی می‌گم؟
اما قطعاً در سطوح شمال شرقی خاورمیانه
غذا، قیمت و کیفیت حتی به هم نزدیک نیستن (من کی باشم
راجع به کیفیت چاکلت دبی نظر بدم به لپ کلام توجه کنین)
د آخه مشتی یه سوسیس تخم مرغ با دوتا دونه تخم مرغ چیه
که به دانشجو میدین 60 تومن
دانشجو تمام عضلاتش رو تحت فشار فرسایشی قرار نداده که
دانشگاه دولتی بیاد و بعدش فرسخ فرسخ از دانشکده راه بیوفته
سمت بوفه تا اینطوری یه نیمرو رو بکنن توی پاچه‌ش
با همین پول (حالا یکم بیشتر) میشه یه ساندویچ پنیر کوکتل
لذیذ خورد اونم با نون داغ، خیارشور، گوجه، دلخوری کمتر، بدون
سوسک نیمه‌جون زیر صندلی. خلاصه لذت فراوان



دلخوش نباشید

آب سردکن دانشکده بعد از مدت خیلی طولانی درست
شد و بی شوخی تشکر می‌کنیم از پیگیران و مسئولان
این اتفاق و واقعا امیدواریم این نظارت همچنان باقی
بمونه تا کمتر مزه آهن به مشاممون برسه اما عزیزان در
کل دلخوش نباشید.

بعد از دیدن تصویری از مخزن آب سردکن (قبل از
تعمیر) از دانشجویان عزیز می‌خواوم که حتماً به
آزمایشگاه برای چکاپ مراجعه کنن (خطر وبا در قرن
21)



محرك فرهنگی شخصی سازی شده

تحقیقات جدید و تجربیات شخصی بنده بالاخره نتیجه داد و معلوم شد که چرا
وقتی پای خودتون رو توی دانشکده می‌ذارین، خواب از سر شما عزیزان می‌پره.
بله به خاطر بوی «خاص» دستشویی‌هاست.
ظاهراً این بوی دستشویی‌ها عمداً طراحی شده که شما رو از خواب بیدار کنه.
و در واقع، این بوی بد یه محرک عصبیه که سیستم سمپاتیک شما رو به سرعت
وارد عمل می‌کنه و یه جورایی واکنش «فرار یا مبارزه» رو توی مغزتون راه
می‌اندازه! یعنی نه تنها بیدار می‌شید، بلکه آماده‌اید تا یه مسابقه دو مارا تن هم
بدید و هرچه زودتر سه طبقه رو برید بالا و توی یکی از کلاس‌ها مستقر بشین.



آره، همه چیز برای ما طراحی شده، حتی «بوی خاص» دستشویی‌ها که می‌تونه به عنوان یک نوع
محرك فرهنگی حساب بشه. یه نوع ... نماد دانشکده‌ای! چرا که نه؟! چه سرفراز و فرخنده است
داشتن دانشکده‌ای که میدونه چطور انگیزه سازی کنه برای درس خوندن دانشجویها و چه بهتر
می‌شه که دانشکده در کنار برگذاری کارگاه‌های متنوع کلاس‌هایی هم برای استفاده بهینه از
سرویس بهداشتی برگزار کنه، قطعاً ما از تجربه‌های جدید و متفاوت استقبال خواهیم کرد و حتی
ممکنه این امر تنها بهانه‌ای باشه برای تعمق بیشتر در «تحمل بوی بد زندگی یا تهویه‌ی آن؟»

بررسی

در بخش بررسی، در هر شماره چند انیمیشن، فیلم و بازی را به شما پیشنهاد می‌دهیم و نگاهی تحلیلی و دقیق به آن‌ها می‌اندازیم.

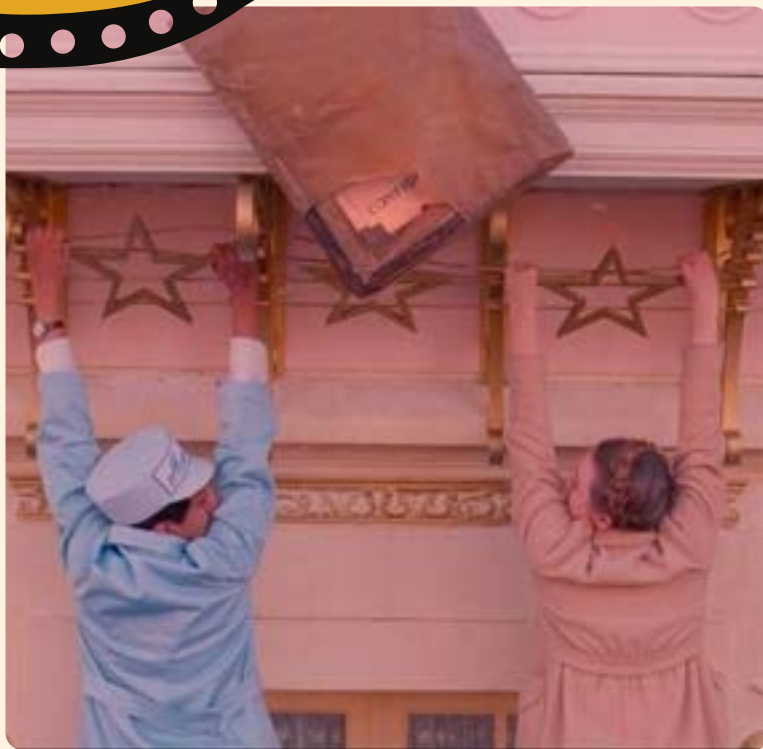
هتل بزرگ بوداپست

یک سفر تصویری به دنیای فانتزی وس اندرسن

اول از همه بذار همینو بگم: هتل بزرگ بوداپست فقط یه فیلم نیست، یه جور تجربه بصری و احساسی کامله. انگار وس اندرسن یه جعبه شیرینی پر از رنگ، قصه، و شخصیت‌های عجیب و غریب رو باز کرده و گفته: «بیا، اینم یه دنیای دیگه!» این فیلم پر از جزئیاته، پر از قاب‌بندی‌های حساب‌شده، و از همه مهم‌تر، پر از حس و حال یه دنیای در حال فراموشیه.

قاب‌بندی و دنیای رنگارنگ وس اندرسن یکی از چیزایی که بلافاصله توی فیلم به چشم میاد، ترکیب‌بندی‌های فوق‌العاده‌ی وس اندرسنه. تقریباً تمام صحنه‌ها به سبک خاص خودش طراحی شدن: همه چیز دقیق و متقارن، درست مثل یه نقاشی تمیز و تموم‌عیار. حتی شات‌هایی که شاید توی یه فیلم دیگه ساده به نظر بیان، اینجا یه جور نظم و طراحی خاص دارن. به قول معروف، «هر فریم، یه قاب هنریه.»

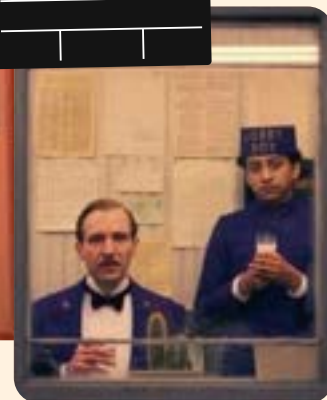
رنگ‌ها هم بخش مهم این قصه‌سازین. صورتی، بنفش، قرمز، زردهای جیغ و حتی آبی‌های خنثی، یه فضای بصری خلق می‌کنن که آدم حس می‌کنه وارد یه دنیای کارتون‌ی یا قصه‌گویی قدیمی شده. این سبک بصری نه تنها جذابه، بلکه شخصیت‌پردازی فیلم رو هم تقویت می‌کنه؛ یعنی هتل بزرگ بوداپست خودش به‌نوعی یه کاراکتر زنده‌ست.



مضمون و لایه‌های داستانی: خاطره، رفاقت و دنیایی که داره از بین میره زیر همه‌ی این رنگ‌ها و طراحی‌های جذاب، فیلم یه دل‌تنگی عمیق داره؛ یه حس نوستالژی برای دنیایی که دیگه نیست. شخصیت گاستاو اچ، با اون تیپ شیک و ادب کلاسیکش، نماد همین دنیای رو به زواله: دنیایی که شرافت و مرام هنوز مهم بود، و آدم‌ها برای هم ارزش قائل بودن.

رابطه بین گاستاو و زرو، یه داستان قشنگ از دوستی و وفاداریه. زرو، اون پسر ساده و یتیم، کنار گاستاو کم‌کم رشد می‌کنه و یاد می‌گیره توی دنیایی که پر از بی‌رحمیه، چطور آدم خوبی بمونه. این فیلم، در اصل درباره همین چیزهاست: رفاقت، تعهد، و جنگیدن برای چیزایی که برات مهمه، حتی وقتی همه‌چی داره از هم می‌پاشه.

تکنیک‌های فیلمبرداری: بازی‌های تصویری وس اندرسن فیلمبرداری هتل بزرگ بوداپست یه جور کلاس درس تصویریه! حرکت‌های دوربین خیلی حساب‌شده‌س: پن‌های سریع، زوم‌های ناگهانی، قاب‌های متقارن و حتی استفاده از ماکت‌ها و مدل‌سازی برای بعضی صحنه‌ها. مثلاً اون تعقیب‌و‌گریز روی برف‌ها، یه حس بامزه و نوستالژیک داره که آدم رو یاد انیمیشن‌های قدیمی یا فیلم‌های کلاسیک می‌ندازه.



یه نکته خیلی جالب هم استفاده از نسبت‌های تصویری مختلفه:
 صحنه‌های دهه ۳۰ توی قاب ۴:۳ فیلمبرداری شدن،
 دهه ۶۰ توی قاب سینمایی ۲.۳۵:۱
 و صحنه‌های معاصر توی قاب وایدتر.
 این انتخاب‌ها کاملاً آگاهانه‌ان و به بیننده کمک می‌کنن زمان و فضا رو
 توی داستان بهتر درک کنه.

فیلمنامه و روایت: قصه‌ای تو در تو
 فیلمنامه‌ی فیلم مثل یه داستان تو در تونه؛ یعنی روایت از نویسنده
 شروع می‌شه، بعد می‌ره سراغ مصطفی، بعد گاستاو، بعد ماجرای
 نقاشی، هتل، تعقیب‌وگریز و... این ساختار داستانی، مثل یه سفر
 لایه‌لایه‌ست که هرچی جلوتر میری، داستان و شخصیت‌ها عمیق‌تر
 می‌شن. دیالوگ‌ها هم جذاب و پرجزئیاتن؛ گاستاو تقریباً توی هر
 جمله‌ش یه جمله قصار داره! لحن رسمی و مودبانه فیلم با شوخی‌های
 ظریف و گاهی طعنه‌دار ترکیب شده که یه حس خاص و بامزه به
 روایت می‌ده.

در نهایت، هتل بزرگ بوداپست فقط یه فیلم
 سرگرم‌کننده نیست. این فیلم یه نامه عاشقانه‌ست به
 دنیایی که داره از بین می‌ره، به آدمایی که شرافت و مرام
 داشتن، و به قصه‌هایی که نباید فراموش بشن. وس
 اندرسن می‌گه حتی توی دنیایی پر از جنگ و خشونت،
 جا برای عشق، رفاقت و انسانیت هست؛ حتی اگه اون
 عشق و رفاقت توی یه هتل قدیمی و وسط کوه‌های
 برفی باشه.





وقتی بازی، هنر و احساس یکی می‌شن

گاهی به بازی بیشتر از به سرگرمی ساده‌ست. گاهی به بازی تبدیل می‌شه به به تجربه‌ی شخصی، به سفر درونی؛ عمیق‌تر از چیزی که انتظارشو داری. **GRIS** دقیقاً از همین مدل بازی‌هاست؛ جایی که هنر، گیم‌پلی و احساس دست‌به‌دست هم می‌دن تا به تجربه‌ی متفاوت و فراموش‌نشدنی بسازن. از اونجایی که استاد پودراتچی هم به این بازی علاقه دارن، خواستم فرصتی باشه تا گیم مورد علاقه‌ی ایشون رو با شما هم به اشتراک بذاریم. تا شما هم از این تجربه‌ی خاص لذت ببرید.

اینجا خبری از جنگیدن و رکورد شکستن نیست. داستان **GRIS**، قصه‌ی دختری که دنیای درونش فروپاشیده و حالا باید دوباره از دل تاریکی، رنگ و نور رو به زندگیش برگردونه.

نه دیالوگی هست، نه متن‌های سنگین. فقط تویی، به دنیای مسحورکننده‌ی آبرنگی، و موسیقی‌هایی که مستقیماً احساسات تو هدف می‌گیرن.

طراحی هنری GRIS: به شاهکار بصری

طراحی هنری GRIS یکی از بی‌نظیرترین و جذاب‌ترین بخش‌های بازی که اون رو به یک اثر هنری تعاملی تبدیل کرده.

آرتیست اصلی این بازی، **Conrad Roset**، طراحی‌های هنری رو به شکلی دستی و منحصر به فرد خلق کرده. این طراحی‌ها نه تنها چشم‌نوازن بلکه کاملاً همسو با روایت بی‌کلام داستان بازی هستن.

پالت رنگی بازی به شدت هوشمندانه‌ست؛ ابتدا رنگ‌های سرد و خاکی فضای بازی رو در بر می‌گیره و با گذر زمان، رنگ‌های گرم‌تر و پررنگ‌تر به تدریج وارد بازی می‌شن. این روند تغییر رنگ دقیقاً با روند احساسی و تحول شخصیت **GRIS** همخوانی داره.

تمامی طراحی‌ها به صورت دستی با استفاده از تکنیک‌های آبرنگ و مداد ایجاد شده و این به بازی یک حس طبیعی و زنده می‌ده. هر فریم از بازی بیشتر از یک تصویر، به داستان بی‌کلامه که مخاطب با هر لحظه از اون ارتباط عمیقی برقرار می‌کنه.

از لحاظ ساختار، فضای محیط‌های بازی کاملاً رویایی و خیالی طراحی شده. با استفاده از نورپردازی‌ها، رنگ‌ها و سایه‌ها فضای هر بخش از بازی به‌طور خاص با احساسات درونی شخصیت هماهنگ شده. مثلاً در بخش‌های ابتدایی، شما بیشتر با فضای تاریک و بی‌روح روبه‌رو هستید، اما به مرور که داستان پیش می‌ره و گریس به بازگشت رنگ‌ها نزدیک می‌شه، این فضای سرد به تدریج رنگ‌های شاداب و روشن‌تر پیدا می‌کنه.

موسیقی: هماهنگی کامل با احساسات بازی

موسیقی در **GRIS** به شدت با روند بازی هماهنگه و نقش حیاتی در انتقال احساسات ایفا می‌کنه.

این موسیقی‌ها بیشتر از اینکه صرفاً شنیده بشن، احساس می‌شن و به شما می‌گن که تو کجای داستان هستی و چه حسی رو باید تجربه کنی. هر نت دقیقاً همون چیزی رو بهت می‌ده که تو اون لحظه باید حس کنی.

بازی **GRIS** به نوعی بدون اینکه هیچ دیالوگی داشته باشه، داستان‌ش رو با موسیقی و تصویر تعریف می‌کنه. یک هم‌افزایی بی‌نظیر و عمیق که به محض شروع بازی، تو رو به دنیای خودش می‌کشه.



گیم‌پلی: ساده ولی پرمعنا

گیم‌پلی GRIS نه سخت و پیچیده‌ست و نه خسته‌کننده.

با اینکه ساختار کلی بازی به پلتفرمر دوبعدی کلاسیکه، اما اینجا خبری از پرش‌های نفس‌گیر یا چالش‌های سرعتی نیست. GRIS بیشتر به سفره‌تا مسابقه؛ که هر پرش و هر حرکتش، بخشی از روایت درونیه شخصیت اصلیه.

بازی به‌طور کلی از پنج مرحله‌ی اصلی تشکیل شده که هر یک با کشف و بازگردوندن یکی از رنگ‌های اصلی به دنیای گریس همراهه. پس از تکمیل این مراحل، بازیکن وارد بخش پایانی و اوج داستان می‌شه. ویژگی‌های هر بخش با داستان و احوالات درونی شخصیت کاملاً همسو هستن:



- مرحله اول: ورود به دنیای تاریک و بی‌رنگ، کشف اولین قدرت‌های شخصیت و مواجهه با احساس فقدان.
- مرحله دوم: بازگردوندن اولین رنگ، کسب قابلیت‌های جدیدتر و شروع سفر در دنیایی که کمی رنگ به خودش گرفته. و معماهایی که پیچیده‌تر می‌شن.
- مرحله سوم: تسلط بر قدرت‌ها و ورود به دنیای جدیدی که با طبیعت و موجودات هم‌زیستی داره. در این مرحله، پیشرفت‌های گریس در غلبه بر موانع بیشتر می‌شه.
- مرحله چهارم: مواجهه با چالش‌های درونی و بیرونی بزرگ‌تر که نمادی از بحران‌ها و ترس‌ها هستن. در این بخش، گریس با قدرت‌های جدید خودش به مقابله با موانع می‌پردازه.
- مرحله پنجم: رشد شخصیتی GRIS، جمع‌آوری آخرین رنگ‌ها و استفاده از تمام قدرت‌های کسب‌شده برای رسیدن به نقطه‌ی اوج هست.
- بخش پایانی: بازگشت به نور و تکمیل چرخه‌ای از تحول و رهایی، جایی که تمام تلاش‌های گریس به ثمر می‌شینه و دنیای اون به شکوه کامل برمی‌گرده.
- در هرکدوم از این بخش‌ها، معماهای ساده اما تفکربرانگیز طراحی شدن که شما باید این معماها رو با دقت و حوصله حل کنید تا به مراحل بعدی برسید و در مسیر تحول گریس پیش برید.

پلتفرم‌ها و دسترسی‌ها
GRIS روی پلتفرم‌های مختلف قابل دسترسی است.
از جمله:

PC (Steam).

PlayStation 4.

Nintendo Switch.

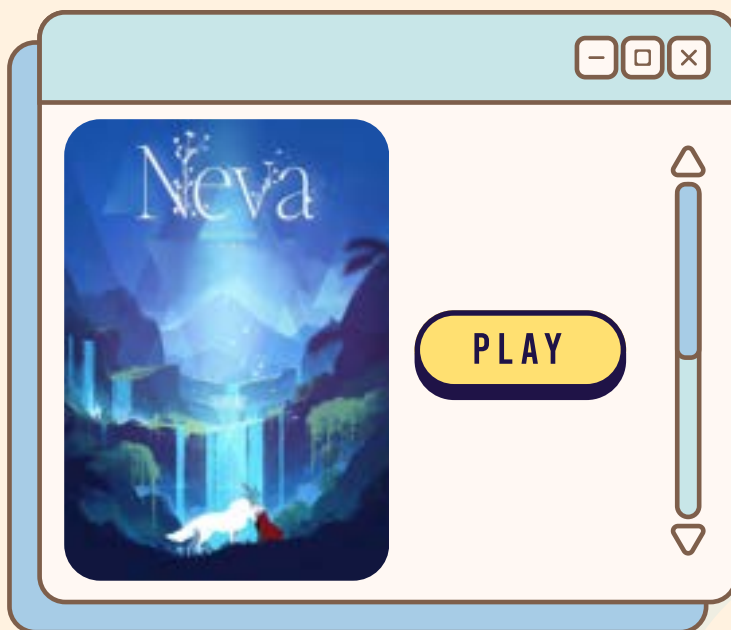
Xbox One.

این بازی در تمام این پلتفرم‌ها تجربه‌ای روان و جذاب دارد، و کیفیت بصری و هنری اون در هر نسخه به خوبی حفظ شده.

چرا **GRIS** این قدر خاصه؟
چون جسارت داره متفاوت باشه.
چون حرفاش رو نه با فریاد، بلکه با سکوت‌های پر معنا می‌گه.
چون یادآوری می‌کنه حتی بعد از سخت‌ترین لحظه‌ها، باز هم امید هست.
یه تجربه که شاید سال‌ها بعد، باز دلت بخواد بهش برگردی و از نو شروع کنی.

و یه خبر خوش برای عاشقان **GRIS**!
اگه بعد از تموم کردن **GRIS** دلت خواست باز هم توی دنیایی به اون قشنگی سفر کنی، باید بدونی که سازنده‌های همین بازی، یعنی استودیوی خوش‌ذوق **Nomada Studio**، با یه بازی جدید برگشتن: **NEVA**!
NEVA همون حس هنری و استایل رویایی **GRIS** رو داره؛ دوباره قراره پا بذاری توی یه دنیای آبرنگی، پر از رنگ، احساس و داستان‌های عمیق.
این بار، ماجرا درباره‌ی دختریه که با یه موجود افسانه‌ای کوچیک، یه سفر طولانی و پرماجرا رو شروع می‌کنه...
پس اگه **GRIS** رو دوست داشتی، آماده باش! ماجراجویی جدید در راهه...

«رنگ‌ها همیشه برمی‌گردن، حتی توی تاریک‌ترین لحظه‌ها.»





پدر و دختر



یک دوچرخه سواری تا بی نهایت دلتنگی

انیمیشن کوتاه ***Father and Daughter*** ساخته‌ی مایکل دودوک دو ویت در سال ۲۰۰۰، یکی از آثار برجسته و تأثیرگذار در دنیای انیمیشن است. این فیلم ۸ دقیقه‌ای با استفاده از سادگی و عمق احساسی خود، توانست تأثیر عمیقی بر بینندگان بگذارد. داستان فیلم به شکلی نمادین و شاعرانه در مورد جدایی، دلتنگی و گذر زمان است. از آنجا که این اثر بدون استفاده از کلمات، تنها با تصویر و موسیقی احساسات را منتقل می‌کند، از آن به عنوان یک نمونه‌ی برجسته از انیمیشن بی‌کلام یاد می‌شود.

ایده اولیه و انگیزه‌ی ساخت:

مایکل دودوک دو ویت، کارگردان این فیلم، ایده‌ی ساخت ***Father and Daughter*** را از تجربیات شخصی‌اش در مورد جدایی و احساساتش نسبت به پدرش گرفت. او در بسیاری از مصاحبه‌های خود اشاره کرده است که این فیلم درواقع تلاشی برای پردازش احساساتش درباره‌ی فقدان، دلتنگی و گذر زمان بوده است. دودوک دو ویت تصمیم گرفت که این احساسات را به جای استفاده از دیالوگ یا کلمات، تنها از طریق تصویر و موسیقی به مخاطب منتقل کند. این تصمیم به فیلم عمق زیادی بخشید، چرا که تماشاگر مجبور بود به جای تمرکز بر روی کلمات، احساسات و زبان بدن شخصیت‌ها را درک کند. در واقع، این انیمیشن بدون استفاده از هیچ‌گونه گفت‌وگو، توانسته است مفاهیم پیچیده‌ای مانند انتظار، فقدان و گذر زمان را به شکلی ساده و بی‌پرده روایت کند.

داستان فیلم با صحنه‌ای ساده اما تأثیرگذار آغاز می‌شود: دخترچه‌ای پدرش را در کنار رودخانه بدرقه می‌کند. از آن لحظه، او هر از گاهی به همان محل بازمی‌گردد، در حالی که سال‌ها از عمرش می‌گذرد. این تکرار بازگشت، مثل یک ریتم آرام و شاعرانه، گذر زمان، دلتنگی و انتظار را به تصویر می‌کشد.

فیلم به جای روایت مستقیم یا دیالوگ، با تکیه بر تصویر و موسیقی، احساسات را منتقل می‌کند. هیچ‌گاه روشن نمی‌شود که دقیقاً چه اتفاقی افتاده، اما حس نبود پدر و تأثیرش بر زندگی دختر، به طرز لطیفی در سراسر فیلم جاری است. این ویژگی باعث می‌شود بیننده با تخیل و احساس خود، روایت را کامل کند و با شخصیت‌ها ارتباطی عمیق برقرار کند. در نهایت، فیلم نه صرفاً درباره جدایی، بلکه درباره دوام عشق، خاطره و حرکت زندگی است؛ بی‌آنکه لزوماً پاسخی روشن برای غیبت پدر ارائه دهد. همین سکوت، آن را به تجربه‌ای شخصی، شاعرانه و فراموش‌نشدنی تبدیل می‌کند.

سبک بصری و طراحی شخصیت‌ها:

Father and Daughter با سبک بصری مینیمالیستی خود، سادگی را به خدمت بیان احساسات درآورده است. طراحی شخصیت‌ها و مناظر با خطوط ساده و کم‌جزئیات صورت گرفته و این انتخاب، تمرکز مخاطب را به‌جای جزئیات بصری، به فضا و عواطف سوق می‌دهد. رنگ‌ها عمدتاً ملایم و طبیعی‌اند: طیف‌هایی از بژ، آبی، قهوه‌ای و خاکستری، که حس طبیعت و گذر زمان را القا می‌کنند. تغییر فصل‌ها نیز به‌نرمی و بدون کات‌های شدید رخ می‌دهد و هماهنگی با تحولات روحی دختر، به شکل غیرمستقیم روایت را عمق می‌بخشد.

تکنیک‌های انیمیشن و صدا:

این فیلم با انیمیشن دستی و طراحی‌هایی ساده اما پرجزئیات خلق شده است. دودوک دو ویت ابتدا با مداد یا جوهر طراحی کرده و سپس با رنگ‌آمیزی دیجیتال، بافت طبیعی و انسانی تصویر را حفظ کرده است. موسیقی پیانویی آرام و صداهای محیطی مثل وزش باد و صدای دوچرخه، بدون نیاز به دیالوگ، فضای شاعرانه و عاطفی فیلم را تقویت می‌کنند و ارتباط حسی عمیقی با مخاطب برقرار می‌سازند.

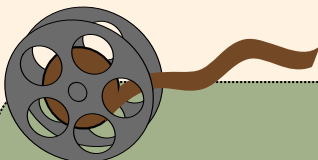


نمادها و مفاهیم پنهان در انیمیشن Father and Daughter نقش مهمی در عمق بخشیدن به داستان و انتقال احساسات دارند. یکی از مهم‌ترین این نمادها، رودخانه است که در ابتدای فیلم به‌عنوان مرز بین دو جهان - دنیای واقعی و دنیای دیگر - به تصویر کشیده می‌شود. این رودخانه نمادی از مرگ، جدایی و گذر زمان است؛ پدر که باید از این رودخانه عبور کند، به نوعی به دنیایی دیگر می‌رود و بازگشتی ندارد، در حالی که دختر در سمت دیگر این رودخانه منتظر او می‌ماند. این نماد به شکلی لطیف و شاعرانه، مفهوم فقدان و انتظار را به مخاطب منتقل می‌کند بدون اینکه مستقیم گفته شود.

نماد دیگر، دوچرخه‌ای است که دختر در طول مراحل مختلف زندگی‌اش از آن استفاده می‌کند. این دوچرخه نمایانگر تلاش، حرکت و ادامه دادن مسیر زندگی است. هرچند دختر همچنان در انتظار بازگشت پدر است، اما این دوچرخه نشان می‌دهد که زندگی جریان دارد و ما همیشه در حال جست‌وجو و حرکت به سمت آینده‌ای نامعلوم هستیم. دوچرخه همچنین بیانگر تلاش انسان برای پیشرفت و مقابله با فقدان است، حتی اگر آنچه در انتظارش هستیم هرگز به دست نیاید.

این انیمیشن نه تنها یک انیمیشن کوتاه موفق است، بلکه در تاریخ انیمیشن نیز جایگاه ویژه‌ای دارد. این فیلم با سبک خاص خود و استفاده از انیمیشن بی‌کلام، توانست توجه منتقدان و مخاطبان جهانی را جلب کند و جوایز معتبری چون اسکار بهترین انیمیشن کوتاه و جایزه بزرگ جشنواره انسی را از آن خود کند.

این فیلم ثابت کرد که انیمیشن نیازی به پیچیدگی‌های تکنولوژیک ندارد تا بتواند پیامی عمیق و انسانی منتقل کند. بلکه با استفاده از سادگی در طراحی، ریتم آرام و موسیقی مناسب، می‌توان داستان‌هایی را روایت کرد که عمیق‌ترین احساسات انسان‌ها را به تصویر می‌کشند.



انیمیشن بعدی که قراره توی رساناچی معرفی و بررسی کنیم، *Wolfwalkers* هست؛ یه اثر جذاب و خیال‌انگیز با سبک بصری خاص و داستانی متفاوت. اگر شما هم انیمیشنی در ذهن دارید که فکر می‌کنین جای بررسیش توی این مجموعه خالیه، خوشحال می‌شیم بدونیم! پیشنهادتون رو با دل و جان می‌خونیم.

چی به چیه

در دومین گفت‌وگوی این مجموعه، افتخار داریم میزبان استاد پودراتچی باشیم؛ کسی که هم تجربه تدریس در حوزه‌های تخصصی را دارد و هم خود مسیر تحصیل در رشته‌ی مولتی‌مدیا را طی کرده است. در این گفتگو، با ایشان درباره‌ی مسیر استاد شدن، چالش‌ها و فرصت‌های تحصیل در مولتی‌مدیا، و توصیه‌هایی برای دانشجویان این حوزه صحبت خواهیم کرد.

چرا مولتی‌مدیا و مهندسی کامپیوتر نه؟

+ چون از اول علاقه داشتم کارای هنری انجام بدم و این رشته زمانی که من اومدم پنج سال بود که تو دانشگاه ما ارائه می‌شد. من تحقیق کردم دیدم طراحی هم داره تو درساش، علاقه‌مند شدم و از انتخابم راضیم.

به گیم علاقه دارید؟ گیم مورد علاقتون چیه؟

+ می‌شه گفت تا حدی نه اینکه بگم خیلی بازی می‌کنم، GRIS هستش. چی شد که تصمیم گرفتین استاد بشین؟

+ شاید یکی از شغلای موردعلاقم از زمان دور تدریس بود و خب موقعیتش هم پیش اومد. دانشکدمون به هئیت علمی نیاز

داشت، منم درخواست دادم و برام موقعیت خوبی بود که به علاقم برسم.

اگه به عقب برگردین بازم تصمیم می‌گیرین استاد بشین؟

+ بله به جز شغل رسمی خودتون چه مهارت‌هایی رو سعی می‌کنین پرورش بدین؟

+ چون کار من تدریس و ارائه هستش، مهارت فن بیان و ارائه مطالب برام خیلی مهمه که حتما پرورش بدم و به طراحی کردن علاقه زیادی دارم و واقعیت مجازی دوست دارم در آینده بهش بپردازم.

چه چیزی توی کار تدریس بیشتر از همه براتون لذت بخشه؟

+ اینکه ببینم دانشجو‌ها از مطالبی که تدریس می‌کنم، استفاده کاربردی میکنن.

ورودی موردعلاقتون کدومه؟

+ اینو واقعا نمی‌شه گفت ولی هر ورودی برای خودش یه سری ویژگی‌هایی داره که در هر ورودی می‌پسندم اینکه صرفا بگم ورودی X، نه.

چون من اولین سالی که تدریس رو شروع کردم سال ۱۴۰۱ بود و اولین ورودی دانشجو‌های ۱۴۰۱ بودن که اکثرا همشون رو می‌شناسم،

و کلا شاید ی ورودی باشه که وقتی وارد کلاس می‌شن پر انرژی و انرژی که از کلاس می‌گیری خیلی بهم کمک میکنه تا درس رو خیلی خوب پیش ببرم یا یکسری ورودی‌هایی که خیلی به درس توجه بیشتری دارن نمی‌شه گفت کدوم بهتره و ترجیح میدم همه ورودی‌ها رو بچوری می‌پسندم.

_ آیا از ارائه دانشجوها لذت می‌برین یا فقط تحمل می‌کنین تا کلاس تموم شه؟

+ بستگی داره به ارائه ای که انجام می‌دن؛ اگه ببینم روی موضوعی که دارن وقت گذاشتن و مطالب تازه ای هم داره چرا که نه حتما استفاده می‌کنم. حتی شده که از ارائه های بچه ها چیزی یاد گرفتم و خیلی هم استقبال می‌کنم.

_ یه عادت جالب یا سرگرمی که کمتر کسی راجع بهتون بدونه؟

+ کارای دستی

_ یه جمله یا نصیحت به دانشجوها؟

+ تو هر شرایطی ادامه بدن چون خودم اینشکلی بودم.

بلاخره هرکس توی زندگی خودش یسری شرایط سخت رو گذرونده اینکه تو اون شرایط سخت هم به کارت ادامه بدی اینه که فرق تو رو با بقیه مشخص می‌کنه.



:Yes/no questions

_ آیا خودتون همه کتابایی رو که به دانشجوها معرفی می‌کنین کامل خوندین؟

+ نه

_ تا حالا حوصله خودتون از موضوعات کلاس سر رفته ولی مجبور بودین به درس دادن ادامه بدین؟

+ بله

_ تا حالا شده پروژه یه دانشجو رو بدون بررسی کردن نمره بدین چون وقتتون کم بوده؟

+ خیر

_ تا حالا سرکلاس موبایلتونو یواشکی چک کردین؟

+ بله

_ تا حالا شده با خودتون بگین کاش کلاس امروز کنسل بشه؟

+ نه

_ تا حالا شده حس کنین موقع تدریس کسی به حرفاتون گوش نمی‌کنه؟

+ بله

_ شده موقع درس دادن شک کنین که مطلبی رو که دارین می‌گین اشتباه باشه؟

+ بله

_ شده تا حالا با خودتون فکر کنین کاش این دانشجو درسمو حذف کنه؟

+ خیر



در ادامه گفت‌وگویی خواندنی با استاد فرشچاف داشته‌ایم درباره‌ی نقش و اهمیت هنر شنیداری در بازی‌سازی؛ از صداگذاری و موسیقی گرفته تا تأثیر صدا در تجربه کاربر. نکاتی که می‌تواند دید تازه‌ای به علاقه‌مندان این حوزه ببخشد.

– هنر شنیداری چیست؟

+ هنر شنیداری یعنی خلق تجربه‌ای که از طریق صدا با ذهن و احساس ما ارتباط برقرار می‌کند. برخلاف هنرهای دیداری که با تصویر کار می‌کنند، هنر شنیداری با امواج صوتی، سکوت، ریتم، هارمونی، تن صدا و بافت‌های شنیداری دنیایی می‌سازد که مستقیماً بر ناخودآگاه ما اثر می‌گذارد. ما معمولاً وقتی به هنر فکر می‌کنیم، به چیزی که "می‌بینیم" فکر می‌کنیم. ولی هنر شنیداری دنیایی که با گوش تجربه می‌شود و جالب اینجاست که گاهی خیلی عمیق‌تر و احساسی‌تر از تصویر در ما اثر می‌گذارد. یک ملودی ساده می‌تونه خاطره‌ای از کودکی رو زنده کنه، یک افکت صوتی می‌تونه ما رو بترسونه یا به وجد بیاره، حتی اگر هیچ تصویری همراهش نباشه. در بازی‌سازی، هنر شنیداری یعنی استفاده از صدا و موسیقی به عنوان یک ابزار بیان - مثل یک زبان پنهان - برای ایجاد فضا، روایت داستان، شکل دادن به تجربه احساسی بازیکن، و حتی جهت دهی به تصمیم هاش. به نظرم، هنر شنیداری اون جادوی ناپیداست؛ دیده نمی‌شه، اما همه چیز رو عمیق‌تر می‌کنه.

– هنر شنیداری چطور در بازی‌سازی تأثیر می‌گذاره؟

+ هنر شنیداری توی بازی‌سازی مثل روح برای بدنه‌ی بازی. ممکنه تصویر، محیط و گرافیک خیلی خوب باشن، ولی بدون صدا، اون دنیا زنده نمی‌شه. صدا در بازی‌سازی سه نقش اساسی داره:

1. ایجاد فضا (Atmosphere) مثلاً صدای وزش باد در یک بیابان متروکه، یا جیغ دوردست در یک بازی ترسناک - این صداها حتی بدون تصویر هم حس مکان، زمان و حال‌وهوای بازی رو به بازیکن منتقل می‌کنن. صدا کمک می‌کنه که فضا رو نه فقط ببینیم، بلکه حس کنیم.
2. پیشبرد روایت (Narrative Support) گاهی یک قطعه موسیقی، یا حتی سکوت، بیشتر از دیالوگ حرف می‌زنه. در بازی‌هایی مثل *The Last of Us* یا *Journey*، صدا خودش داستان‌گوئه.

می‌تونه حال درونی کاراکتر رو نشون بده، تغییرات داستانی رو پیشبینی کنه یا احساساتی مثل تنهایی، امید، ترس و اضطراب رو منتقل کنه. 3. هدایت بازیکن و تعامل (Interactivity & Feedback) در بازی، صدا فقط تزئین نیست، یه ابزار تعامله. مثلاً وقتی بازیکن صدمه می‌بیند، صدای خاصی پخش می‌شه؛ یا وقتی به چیزی نزدیک می‌شه، صدای محیط تغییر می‌کنه. این صداها اطلاعات لحظه‌ای به بازیکن می‌دن، بدون اینکه حتماً نیاز به نوشتن چیزی روی صفحه باشه. خلاصه این که: هنر شنیداری در بازی‌سازی، دنیای دیجیتال رو از «تصویر» به «تجربه» تبدیل می‌کنه. باعث می‌شه بازی نه فقط دیده، بلکه شنیده، حس و زندگی بشه.



چرا بعضی بازی ها بدون موسیقی هم جذاب اند، اما بعضی دیگر بدون صدا کاملاً بی روح و خسته کننده می‌شن؟

+این تفاوت به نقش های متفاوت صدا و موسیقی در طراحی بازی برمی‌گردد. موسیقی، یک لایه احساسی اضافه‌ست، اما همیشه لازم نیست. موسیقی اغلب برای تقویت احساسات، بالا بردن تنش یا آرامش، و هدایت ذهنی بازیکن استفاده می‌شود. ولی گاهی اوقات، نبودن موسیقی خودش یک انتخاب هنری حساب شده‌ست. مثلاً در بازی‌هایی مثل **Inside** یا **Limbo**، نبود موسیقی باعث می‌شود هر صدای کوچکی در محیط — مثل خش‌خش برگ یا صدای پا — تبدیل به یک عنصر داستانی و احساسی بشود. در چنین مواردی، سکوت خودش نوعی موسیقیه؛ موسیقی‌ای از جنس خال و تنهایی. اما صدا (**Sound Design**) عنصر بنیادین تجربه‌ست. برخلاف موسیقی، صدا چیزی نیست که فقط «احساس» رو تقویت کنه؛ صدا اطلاعات می‌ده، فضا می‌سازد، راهنمایی می‌کنه، هویت ایجاد می‌کنه. مثلاً در بازی‌های اکشن یا جهان‌باز، اگر صدای محیط حذف بشود، بازیکن احساس می‌کنه بازی قطع شده یا خرابه! چون صداها بهش می‌گن که در دنیایی زنده حضور داره. موسیقی می‌تونه نباشه اگر طراحی صدا قوی و هدفمند باشه. ولی اگر صدا نباشه، انگار بازی نفس نمی‌کشد.

بازی بدون موسیقی ممکنه مینیمال و عمیق به نظر بیاد؛ اما بازی بدون صدا، مثل صحنه‌ایه که فقط لب‌ها تکیه می‌خورن **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** مثلاً در این بازی، برخلاف بسیاری از بازی‌های AAA، موسیقی حضور خیلی محدودی داره. بیشتر زمان، شما در سکوت نسبی قدم می‌زنید فقط با صدای باد، پرنده‌ها، حرکت علف‌ها و رد شدن اسب از روی خاک. ولی این انتخاب کاملاً هدفمند. چون این بازی در باره کشف، آرامش و تأمل توی یک جهان بزرگ و طبیعیست؛

موسیقی فقط در لحظات خاصی وارد می‌شود، مثلاً وقتی وارد یک معبد می‌شی، یا با دشمنی روبه‌رو می‌شی. در اینجا،

طراحی صدای محیط کاری می‌کنه که دنیای بازی نفس بکشد، و اون جلاء موسیقایی تبدیل بشود به تجربه‌ای شاعرانه. حالا مقایسه کن با بازی مثل **DOOM Eternal** که بدون موسیقی سنگین و متال‌وارش تقریباً هیچ چیز از انرژی و خوشنوش باقی نمی‌مونه. اونجا موسیقی حکم سوخت توربو داره، نه فقط تزئین. پس: نبود موسیقی، گاهی انتخابی هنرمندانه‌ست. ولی نبود صدا، یعنی نبود زندگی.

موسیقی متن چقدر می‌تونه به برندسازی بازی کمک کنه؟

+موسیقی متن می‌تونه به همون اندازه‌ی لوگو، کاراکتر یا گرافیک بازی، توی برندسازی مؤثر باشه و حتی گاهی بیشتر. موسیقی خوب، حافظه احساسی می‌سازه وقتی یک ملودی خاص با یک تجربه‌ی عاطفی در ذهن بازیکن گره بخوره، اون ملودی تبدیل به گدی احساسی برای شناسایی اون بازی می‌شه. کافیه فقط چند نت از تم اصلی **Super Mario** یا

Final Fantasy رو بشنویم تا فوراً اون دنیاها در ذهنمون زنده بشن. این یعنی برند. موسیقی، «صدای» برند بازیه همون طور که برندهای معروف دنیا صدای خاص خودشون رو دارن

(مثلاً صدای روشن شدن مکبک یا آیفون). بازی‌ها هم میتونن از طریق موسیقی، یک هویت شنیداری برای خودشون بسازن. این هویت باعث می‌شه بازی از دیگر رقبا متمایز بشه. کمک به بازاریابی و ماندگاری فرهنگی موسیقی‌هایی مثل تم

The Elder Scrolls یا **The Witcher** فقط در خود بازی باقی نموندن؛ به کنسرت‌ها، کاورهای یوتیوبی، ریمیکس‌ها، تریلرهای تبلیغاتی و حتی میم‌های اینترنتی راه پیدا کردن. اینجاست که موسیقی از یک ابزار درون داستانی تبدیل میشه به یک نماد فرهنگی قابل بازشناسی. پس موسیقی خوب، بازی رو در دل بازیکن ثبت میکنه و وقتی بازیکن عاشق

موسیقی بازی بشه، یعنی برند بازی وارد خاطراتش شده.

مثال یک: **The Legend of Zelda** تم اصلی **Zelda**، ساخته‌ی کوچی کوندو، از دهه ۸۰ میلادی تا الان با تغییراتی کوچک در همهی نسخه‌ها تکرار شده. اون ملودی حماسی معروف وقتی نواخته میشه، حتی اگر کسی بازی نکرده باشه، می‌فهمه با دنیایی افسانه‌ای، پر ماجرا و قهرمان محور طرفه. نکته‌ی مهم: نینتندو از این موسیقی توی تریلرها، کنسرت‌ها، اسباب بازی‌ها و حتی تبلیغات خارج از بازی استفاده می‌کنه. یعنی موسیقی، بخشی از برند **Zelda** شده.

مثال دوم: Halo
تم حماسی و کُرال (آواز گروهی) Halo با اون صدای عرفانی و ضرباهنگ کوبه‌ای‌اش، فقط چند ثانیه لازمه تا ذهن هر گیمر جدی رو به دنیای جنگ‌های علمی‌تخیلی ببره.
موسیقی Halo نه فقط حس حماسی بازی رو منتقل می‌کنه، بلکه به هویت صوتی مایکروسافت هم کمک کرده.
حتی توی تبلیغات کنسول xbox هم استفاده شده.

مثال ایرانی: فرزندان مورتا
موسیقی متن این بازی، ساخته حمیدرضا انصاری، یکی از نقاط قوت برند بازی. صدای ترکیب شده‌ی سازهای شرقی با فضای تیره و افسانه‌ای بازی، هویتی شنیداری ساخت که کاملاً منحصربه‌فرده.
موسیقی این بازی در بازخوردهای بین‌المللی و ریویوها بارها تحسین شد و به هویت مستقل بازی کمک کرد.

_ صدا چطور می‌تونه یه بازیکن رو هدایت کنه، حتی بدون نمایش تصویر؟

+ صدا می‌تونه یک بازی رو هدایت، راهنمایی، و حتی بازیکن رو از خطرات آگاه کنه، بدون اینکه هیچ تصویری نمایش داده بشه. این یک ابزار فوق العاده در طراحی بازی که به گاهی اوقات از خود تصویر حتی تاثیرگذارتر عمل می‌کنه.



شما می‌توانید نسخه‌ی کامل این گفت‌وگو با استاد فرش‌باف را از کانال تلگرامی ما نیز بشنوید.

غیرمستقیم اطلاعات محیطی ارائه می‌ده. مثلاً صدای قدم‌ها در یک راهرو به بازیکن می‌گه که ممکنه دشمنی در نزدیکی باشه. صدای خاص مثل زنگ دریاچه یا صدای باران در بازی‌های جهان‌باز به بازیکن کمک می‌کنه که بتونه جهت خودش رو بدون نگاه به نقشه پیدا کنه.

پس حتما صدا می‌تونه مثل یک قطب‌نما در بازی عمل کنه و بازیکن رو به سوی هدفش هدایت کنه، حتی وقتی که هیچ تصویری برای نشان دادن مسیر وجود نداشته باشه. در حقیقت، صدا به بازیکن این اجازه رو می‌ده که داستان رو بشنوه، فضا رو احساس کنه، و تصمیمات درستی بگیره — تمام اینها بدون اینکه نیاز به دیدن چیزی داشته باشه. مثال از بازی Metal Gear Solid به ویژه نسخه های کلاسیک مثل MGS 1 و 2 در این بازی‌ها، صدا نقش کلیدی در هدایت و تصمیم‌گیری بازیکن داره حتی گاهی بیشتر از تصویر!

بازیکن تمام اطلاعات محیطی و پیشرفت داستانی رو از طریق صداها دریافت می‌کنه. صداهایی مثل جهت باد، صدای قدم‌ها یا حتی تغییرات در موسیقی، همه به بازیکن کمک می‌کنن تا بدون دیدن تصویر، بتونه بازی رو پیش ببره.

3. ساخت فضا و جو (Building Atmosphere and Mood)
صدا میتونه به ساخت و حفظ جو کمک کنه که بازیکن رو در دل دنیای بازی فرو ببره. مثلاً در بازی‌هایی مثل Amnesia: The Dark Descent یا Resident Evil، صدای درها، تیک‌تاک ساعت، و زمزمه‌های ترسناک، تنها با استفاده از صدا، به بازیکن این احساس رو می‌ده که از یک مکان به مکان دیگه حرکت می‌کنه، یا حتی اینکه یک موجود خطرناک به او نزدیک شده.

4. ارائه اطلاعات محیطی (Environmental Information)
بسیاری از بازی‌ها، صدا به طور

1. بازخورد فوری (Instant Feedback)
که تمرکز روی تعاملات سریعه، مثلاً بازی‌های اکشن یا پازل، صدا برای ارائه بازخورد فوری به بازیکن از اهمیت فوق العاده‌ای برخورداره. مثلاً در Overwatch یا Fortnite، صدای شلیک گلوله، انفجار یا حتی صداها کوچک مثل باز شدن درب ها می‌تونن بازیکن رو از مکان‌ها و وضعیت‌های مختلف آگاه کنن. این یعنی بازیکن بدون اینکه نیاز به دیدن تصویر داشته باشه، می‌تونه تصمیم بگیره چطور حرکت کنه یا چه واکنشی نشون بده.

2. راهنمایی بدون نیاز به تصویر (Guidance without Visuals)
بازی‌هایی مثل Blind Legend یا Sea of Solitude که بیشتر بر روی صدا و محیط شنیداری تمرکز دارن، بازیکن به وسیله صدا هدایت می‌شه. در Blind Legend، چون بازی برای نابینایان طراحی شده،

صدای قدم‌های دشمن روی زمین‌های مختلف، به بازیکن نشون می‌ده که دشمن کجاست، چقدر بهش نزدیکه و از چه جهتی داره میاد. مثلاً صدای کفیوش چوبی با صدای راه رفتن روی فلز یا فرش فرق داره، و این تفاوت به شما کمک می‌کنه بفهمی کجا پنهان بشی یا کی حرکت کنی. صدای هشدار و آژیرها هم فوق العاده مهمه؛ وقتی بازیکن شناسایی می‌شه، یک صدای خاص و ترسناک نواخته می‌شه و بعد از اون صداهای سریع‌تر، نشون می‌ده که دشمن‌ها دنبالشن. بدون حتی یک نگاه به صفحه، اون صدا به تنهایی کافیه که بازیکن بفهمه باید فرار کنه یا پنهان بشه. همچنین، در بسیاری از بخش‌ها، صدای ارتباطات رادیویی (CODEC) تنها راه پیشبرد داستان یا یادگیری درباره مسیر بعدیه نه تصویر. بازیکن با گوش دادن به صداهای شخصیت‌های دیگر، اطلاعات مهم دریافت می‌کنه. در واقع **METAL GEAR SOLID** به بازیکن یاد می‌ده که گوش دادن، بخشی از مهارت‌های بقاست، نه فقط دیدن.

در بخش خلاقیت این شماره، یک بازی محبوب را با یک تغییر کوچک اما جالب بازآفرینی کرده‌ایم. امیدواریم این تجربه تازه و متفاوت برای شما لذت‌بخش و الهام‌بخش باشد.

سر وقت خلاقیت

بازی محبوب Maze را با یک تغییر کوچک اما جالب بازآفرینی کردیم.

در بخش‌هایی از مسیر، با پورتال‌های ستاره‌ای روبه‌رو می‌شید که به محض ورود، شما را به مکان دیگه‌ای تو بازی منتقل می‌کنن.

خواستون رو جمع کنید چون ممکنه مسیرتون رو کوتاه‌تر یا پیچیده‌تر کنن!



یه سری بزنیم به بازی سری قبلی

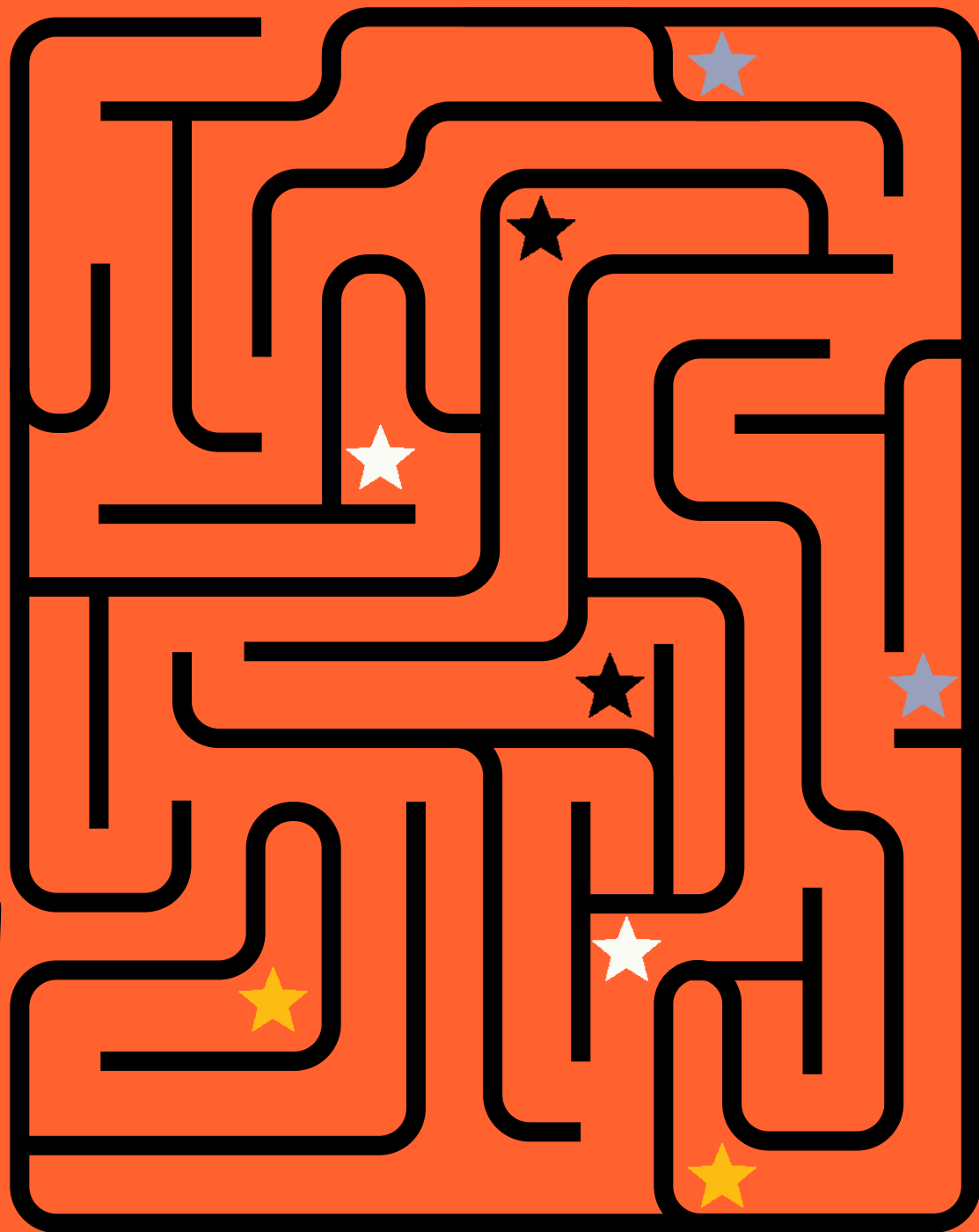
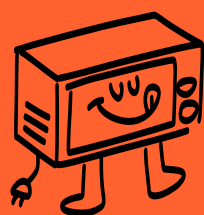
شماره قبلی، بازی صد راه رو به شما معرفی کرده بودیم و ازتون خواستیم راه‌های مختلف استفاده از یک کلید رو با ما به اشتراک بذارید. حالا وقتشه که به پاسخ‌های شما نگاهی بندازیم:

- یکی از موارد استفاده کلید خاروندن جای نیش پشه با دندان‌های کلید هست.
- یه وقتیایی یه کلید کوچیک می‌تونه باعث کشف یه دنیای دیگه بشه.

ماکروویو برای ماشین لباس شویی غذا گرم کرده،
به لباس شویی کمک کنید که به ماکروویو برسه .

قوانین :

می تونید از همه ی ستاره ها استفاده کنید ولی از
هر ستاره فقط یکبار می تونید عبور کنید .



مسابقات گربه برتر



رسیدیم به بخش
ضروری ماجرا...
اینکه گربه منتخب
این جلد مون کیه؟!
اولا یک تشکر ویژه از مهمان
جلد قبلی مون که دل همه رو
حسابی برد و کلی طرفدار برای
خودش جمع کرد، اون در قبال تمام
محبت هایی که از شما گرفت جوابش
این بود: "میو!"

بعد از این قهرمانی ایشون در کمال مهربانی،
تاج این ماه رو به گربه تازه منتخبدمون تحویل داد
و ستاره ای جدید متولد شد.

این گربه محبوب دانشکده چند رسانه نظر هیئت ژوری
ما رو جلب کرد، و برنده بخش گربه برتر این شماره شد و
روی میل راحتی این مقام بسیار مهم لم داد!
البته فراموش نکنید که شما هم می تونین گربه شماره بعدی رو
معرفی کنین!

می تونین عکس گربه مورد علاقتون از دانشگاه رو برامون بفرستین،
حتی براشون اسم و پیشینه شخصیتی تعریف کنین تا ما با انتخاب
خود شما تو جلد بعدی قرار بدیم.

برای این کار میتونین عکساتون رو همراه با توضیحات
از طریق بات به ما ارسال کنین. @RESANACHI_BOT

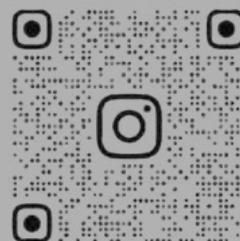


رساناچی منتظر شماست!

برای با خبر موندن از فعالیت‌ها مون و مشارکت تو بخش‌های
مختلف مجله، تو شبکه‌های اجتماعی همراهی مون کن!



@RESANACHI



@RESANACHI_MAG

