.. صاخب ومفعم بالمغامرة والروح الإنسانية

فيلم «Rampage» مستوحى من لعبة الڤيديو الكلاسيكية التي تحمل نفس الاسم، ويمكن أن نقول انه مبالغ فيه لكنه في الوقت نفسه ممتع، حيث إنه يقدم تماما النظرية التي وعد بها صناعه الجمهور بإلقاء كامل الثقل الفني على سحر النجم دواين ذا روك جونسون.

تدور أحداث الفيلم في الفترة التي تلي إطلاق العنان لصيغة «تعديل جيني» بشعة عن غير قصد، تتحول بسببها 3 حيوانات برية إلى مخلوقات هائجة، ويعود الأمر إلى الخبير بالتواصل مع القرود «دايفيس أوكوي» الذي يجسده «ذا روك» لإنقاذ صديقه الغوريلا «جورج»، ومدينة شيكاغو، والوضع برمته.

يقدم «Rampage» سيناريو مستهلكا مع بعض الحوارات المضحكة في مكانها الصحيح، وخاصة عندما يتعلق الأمر بالعلم الزائف الذي يرتبط بمسألة تحويل الحيوانات العادية إلى وحوش عملاقة، وغالبا ما تترك هذه المهمة الكريهة للممثلة نايومي هاريس لإنجازها، حيث تقدم أداء رائعا ترتقي فيه بشخصيتها «دكتور كيت كالدويل» لدرجة أذهلت محبيها، ولم يقتصر الأداء المذهل عليها فقط بل امتد الى شخصية «ذا روك» الذي شارك في إنتاج هذا العمل الضخم.

قصة الفيلم شابها بعض نقاط الضعف في الأفكار التي لها علاقة بعلم الجينات، لكنها تتمحور حول التدمير والتحطيم والضربات. ويوازن «ذا روك» الفيلم بأسلوبه الذي يمزج بين شخصيته المحبوبة وبين حسه الفكاهي الرائع وعاطفته القوية، وهو يلعب دور شخصية ذات خبرات تتحدى الخيال، لجندي سابق في القوات الخاصة، يتحول إلى مكافح للصيد غير المشروع والذي تحول أخيرا إلى عالم رئيسيات (علم الثدييات)، ويستطيع «دايفيس» التعامل مع الأسلحة، والقرود، والمروحيات، والقتال بالأيدي، ولغة الإشارة، وكل ما يخطر في البال، لأنه «رجل المستحيل»، لذا فهو بالطبع يستطيع القيام بكل ذلك، ومن الواضح أن «جونسون» يدرك جيدا كيف أن الأمر غير منطقي وسخيف ويعرف كيف يعيش الدور ويقلبه لصالحه، ويعطي أداؤه بعض الصدق العاطفي للأحداث.

تشكل الرابطة بين الغوريلا البيضاء «جورج» و«دايفيس» قلب الفيلم، وكل هذا أمر رائع، لكن «جورج» بالفعل عاطفي وذكي بشكل يفوق المنطق قبل تحوله العرضي الى قرد ضخم هائج، وهذا يجعل تأثير التركيبة الجينية عليه كأنها «طفرة هرمونية» أكثر من التحول المروع الذي يحل على الذئب والتمساح. ويبدو «جورج» في نهاية المطاف أكثر إنسانية من معظم الشخصيات البشرية في الفيلم، وهو المغزى على الأرجح.

وبالحديث عن ذلك، يتضمن طاقم الممثلين، بالإضافة إلى نايومي هاريس، أيضا دين مورغان، والذي يشتهر بدور العميل «نيغان» في المسلسل الشهير «Walking Dead»، ويقدم مورغان أداءه بنفس الإيقاع والطريقة التي يقدمها بدور الشرير بالمسلسل، كما يقوم جوي مانغانيل بأداء شخصية «بورك» جندي المرتزقة وهو دور صغير للغاية، في حين يظهر كل من جيه بي بايرن وجاك كواید في وقت مبكر من الفيلم كزميلين لدواين، ويضفيان حس الفكاهة على العمل، ومن ثم يختفيان بشكل كامل تقريبا بعد ذلك، والمثير للاستغراب أن هكذا شخصيات ثانوية كانت ستحصل على فرصة أكبر للظهور حتى في أضعف أفلام الاكشن الضخمة.

من بين جميع الشخصيات في هذا الفيلم، فإن الأشرار الحمقى هم الأضعف، والذين لا ترتقي مخططاتهم الشريرة إلى المستوى المطلوب، حيث يطلب من ماين أكرمان على سبيل المثال، والتي تلعب دور المدير التنفيذي الطماعة واللاأخلاقية «كلير ويدن»، أن تقدم حوارات سيئة وتتجهم طيلة الوقت، بينما يلعب جيك لاسي دور شقيقها المراوغ والسيئ «بريت»، حيث ينفذان خطة غير منطقية على الإطلاق، وخاصة عندما لا يعتقدان فقط أنهما قادران على الإفلات من كل شيء، بل أيضا سيجنيان ربحا كبيرا من المسألة، وعلى الرغم من أنهما يسعيان جاهدين لتحويل الشكوك بعيدا عنهما، إلا أنه ببساطة لا يمكن لأي شخص آخر أن يكون مسؤولا عن كل تلك الكارثة، وحتى القرد العملاق يمكنه أن يدرك ذلك.

وعلى المستوى التقني، فإن تصميمات المخلوقات والمؤثرات البصرية التي تقدمها شركة «Weta» ممتازة للغاية باستثناء الذئب، الذي يمكن اعتباره الحلقة الأضعف بين الوحوش العملاقة الثلاثة، ففي حين يبدو «جورج» حقيقيا والتمساح مخيفا، إلا أن الذئب يبدو أنه مصمم على الكمبيوتر «CG»، ولا يصل إلى مستوى الصورة الواقعية أو التفاصيل التي يمتاز بها الوحشان الرئيسيان الآخران.

وبعد سلسلة الفشل المستمرة للأفلام المبنية على ألعاب الڤيديو، فإن «Rampage»، والذي يأتي من إخراج براد بيتون، لا يتمكن للأسف من إيقاف هذا الفشل، ولا حتى جعل الناس تأخذ تلك الأفلام على محمل الجد، لكن الفيلم بحد ذاته يقدم لنا تماما ما وعدنا به، عملا ضخما وصاخبا ومفعما بالمغامرة والروح الإنسانية والقيم التي كثيرا ما تناولتها أفلام مشابهة تحكي عن انقاذ الحياة البرية باستخدام علم تعديل الجينات وتوضح كيف يمكن للإنسان أن يكون عدو نفسه اذا استخدم العلم بشكل خاطئ عابثا بالطبيعة.

وفي إيجاز نستطيع القول ان «Rampage» إنتاج ضخم جدا لقصة أصبحت ساذجة ومستهلكة ولكنه ترفيهي من الدرجة الأولى لمن يحبون الخروج خارج حدود المعقول والاستمتاع بالمؤثرات البصرية.

لمشاهدة الڤيديو يمكن استخدام QR كود أو

SPOTLIGHT

«Rampage» هي احدى ألعاب الڤيديو الشهيرة التي انتشرت في ثمانينيات القرن المنصرم، وأنتجت سنة 1986 من قبل شركة «بالي ميدواي» و«داتا ايست» للبرمجيات لتكون لعبة آركيد «اللوحة الكبيرة التي تدار عن طريق إدخال عملات وهي ذات لوحة مفاتيح مميزة وعصا تحريك».

دخلت في اللعبة أجهزة كثيرة امتلكها معظمنا في الماضي مثل «أتاري، نينتندو، سيغا وسيغا دريمكاست» وفي السنوات الأخيرة الماضية دخلت شركة سوني اللعبة بجهازي بلاي ستيشن 1 و2.

تدور أحداث اللعبة حول جورج وهو «كينغ كونغ» المعدل جينيا والمستذئب «رالف» الذي حدثت له طفرة بسبب نوعية طعامه المعدلة بالهرمونات و«ليزي» السحلية التي تضخمت بسبب وجودها في بحيرة ألقي فيها مواد مشعة.

تدار اللعبة بلاعب واحد عبر عدة مراحل تتصارع فيها الحيوانات المتضخمة فيها معا ومع البشر التابعين لأجهزة الأمن وتنتهي كل مرحلة بإنقاذ المدينة بعد احداث دمار شديد بها.

ربما نتذكر هذه اللعبة والإقبال الشديد عليها في فترة الطفولة والمراهقة واستثمارا لهذا النجاح قامت شركة «وارنر برازرز» للإنتاج السينمائي بإنتاج فيلم بنفس عنوان اللعبة مع تعديلات في السيناريو لتجسيد هذه الفترة من أعمارنا على الشاشة الفضية.

UPdate

هذه الفقرة تعنى بأحدث الأفلام الحالية والقادمة.. وهي مقدمة للقارئ بشكل مختصر لأكبر قدر من الاستفادة

The Lodgers

تقع الأحداث في ريف ايرلندا عام 1920، حيث التوأمان الأنجلو ايرلنديين «رايتشيل» و«إدوارد» يتشاركان تجربة غريبة في أرجاء ممتلكات عائلتهما، وكل ليلة يصبح العقار مجالا شاسعا للكيانات الشريرة التي تفرض ثلاث قواعد علـــى التوأمين: الأولى أن يلزما فراشهما عند منتصف الليل، الثانية ألا يخطوا خارج عتبة المسكن، والثالثة إذا حاول أحدهما الفرار تعرضت حياة الآخر للخطر. والفيلم من بطولة شارلوت فيغا، ديڤيد برادلي، موي دانفورد ويوجين سيمون، والمقرر عرضه أوائل الشهر المقبل.

Duck Duck Goose

«بنغ» ذكر أوز أعزب طليق، يفضل القيام بأي شيء على ممارسة الهجرة الوشيكة، فهو يظن أنه أفضل من كل شخص آخر، فيقضي أوقاته في ألعاب وحيل بهلوانية جريئة بسرعات جنونية، وفي واحدة من حيله البهلوانية، يطير «بنغ» بالقرب من الأرض فيضرب فصيلا من البط ويفصل الأخ والأخت «تشاو وتشي» عن بعضهما، بعدها تبدأ رحلة «بنغ» التي من شأنها كسر جناحه وفطر قلبه، حيث ينمو ليفهم قوة الحب غير المشروط من خلال شقيقين من البط. والفيلم بطولة جيم جافيغان، زندايا، لانس ليم، غريغ بروبس.

الاقتباس من ألعاب الڤيديو..!

لوحظ على مدار الثلاثين سنة الأخيرة أن هوليوود بدأت تقتبس قصص أفلامها من ألعاب الڤيديو الشهيرة، مما أثار فضول الجمهور متسائلين: هل من الممكن أن تكون هوليوود عاجزة عن كتابة نصوص أصلية لأفلامها؟! وهل من الممكن أن تكون ألعاب الواقع الافتراضي المنتشرة حديثا مادة لعمل فيلم سينمائي؟!

في الواقع من الوارد اقتباس الأفلام من ألعاب الڤيديو، فتلك الألعاب تعد مادة إعلامية يسهل وصولها للمتلقي، حيث فرض التطور التكنولوجي الرهيب الذي نشهده طفرة كبيرة في هذا المجال، فأصبح الترفيه الافتراضي يقوم على قصص خيالية، ولا بد أن تكون لكل لعبة قصة مؤثرة في وجدان اللاعب ليستطيع تخطي المراحل بحماس، ومن هنا بدأت هوليوود في اقتباس الأفلام من سيناريوهات خيالية من إبداع مطوري البرمجيات ورسامو الغرافيك.

ومن أوائل تلك الأفلام كان «Tomb Raider» و«Resident Evil» أول لعبتين تفاعليتين بالمعنى الحرفي، لعلنا نتذكر كيف كانت لعبة «Resident Evil» التي تجعلنا نقفز من على مقاعدنا في بعض المراحل لما فيها من مؤثرات صوتية وبصرية وما تتطلبه من تركيز شديد، فأي حركة مفاجئة أو صوت يجعلان اللاعب يقفز فعليا من مكانه.

استطاعت هوليوود صناعة سلسلة من أفلام الرعب المقتبسة عن لعبة «Resident Evil» وقصة تحول البشر الى زومبي بفعل ڤيروس انتشر من أحد المعامل بالخطأ، وتوالت بعدها أفلام كثيرة مقتبسة من أعمال شركات البرمجيات، ولم تتوقف المسألة عند هذا الحد، بل بدأت شركات الألعاب بالاستعانة ببعض نجوم هوليوود للقيام بالأداء الصوتي لشخصيات اللعبة مثل النجم ليام نيسون بطل سلسلة أفلام الأكشن «Taken» وكذلك النجم شون كونري لما يمتاز به من صوت أجش ومميز في سرد الأحداث.

في الماضي كانت شركات البرمجيات تقتبس من الأفلام الشهيرة وتصنع ألعابها بناء على ذلك مثل لعبة «رامبو» المقتبسة عن فيلم «رامبو» الشهير، كما نذكر لعبة «بروس لي» على أجهزة «صخر» والكمبيوتر الذي كان يعمل بنظام «Doss»، إذن في البداية كانت ألعاب الڤيديو تبني نجاحها على الأفلام الناجحة من هوليوود وتستخدم شعبية الأفلام لزيادة مبيعاتها، أما الآن فقد انعكس الوضع، ويظل التساؤل قائما: ما هو الأفضل في صناعة السينما، هل هو الاقتباس من ألعاب الڤيديو أم أن السينما هي التي تخدم صناعة الألعاب؟ هل تفتقر السينما لوجود نصوص أصلية فعلا؟ أم أن التطور التكنولوجي في كلا المجالين كل يخدم الآخر؟