

# از واقع‌گرایی دیجیتال ویدئو تا ماشین‌جهانی ضبط

لف مانوویچ  
ترجمه: علی عامری مهابادی

## مقدمه

اگر فیلم تایم کد (۲۰۰۰)، ساخته قابل توجه مایک فیچیس نمونه‌ای از جست‌وجوی دشوار سینمای دیجیتال برای یافتن زیبایی‌شناسی خاص خود را به نمایش می‌گذارد، به همان اندازه نشان می‌دهد که چگونه این زیبایی‌شناسی‌های نوظهور وام‌دار گذشته غنی سینما هستند و از سایر رسانه‌ها و نیز از قواعد نرم‌افزار رایانه‌ای الهام می‌گیرند. تایم کد پرده سینما را به چهار بخش تقسیم می‌کند تا همزمان چهار رویداد مختلف را به ما نشان دهد. البته این مورد در بازی‌های رایانه‌ای امری معمول است، همچنین می‌توانیم توانایی کاربر رایانه‌ای را برای باز کردن پنجره‌ای در فایل خود یادآور شویم که این هم یکی از مؤلفه‌های استاندارد تمام بازی‌های رایانه‌ای محبوب است. تایم کد در پیگیری شخصیت‌ها به صورت زمان واقعی (real time)، از همان اصول وحدت زمان و مکان پیروی می‌کند که به کلاسیسیسم قرن هفدهم باز می‌گردد. همزمان چون ما شاهد تصاویر ویدیویی می‌شویم که در قاب‌های مختلف روی پرده نمایش داده می‌شوند و نقاط دید متفاوتی را از همان ساختمان به ما عرضه می‌دارند، فیلم قدرتمندانه به زیبایی‌شناسی مراقبت ویدیویی هم ارجاع می‌دهد. در پایان شاید پرسیم که آیا ما با فیلمی که راهبردهایش را از سایر رسانه‌ها گرفته سر و کار داریم یا با یک برنامه

«تلویزیون - واقعیت» که راهبردهای نظارتی را دستمایه کار خود قرار داده، یا شاید یک بازی رایانه‌ای که شدیداً وابسته به سینما است. خلاصه آن که آیا تایم کد سینمایی است یا رسانه جدیدی محسوب می‌شود؟

این مقاله به یکی از مضامین مهمی می‌پردازد که طی چهار دهه از تاریخ تکامل تکنولوژی‌های نوین با آنها توأم بوده است، همچنین به تغییرات و تحولات جاری سینما می‌پردازد که در تمام جنبه‌های خود اعم از تولید، پس تولید و توزیع به سمت رایانه تمایل می‌یابد. این مضمون همان «واقع گرایی» است. ورود تمام تکنولوژی‌های نوین رسانه‌ای از عکاسی در دهه ۱۸۴۰ گرفته تا واقعیت مجازی در دهه ۱۹۸۰ همواره توأم با ادعاهایی بر این مبنا بوده که تکنولوژی نوین به واقعیت امکان می‌دهد که تا به شیوه جدیدی بازنمایی شود. معمولاً استدلال می‌شود که بازنمایی‌های جدید اساساً متفاوت از بازنمایی‌هایی هستند که به وسیله تکنولوژی‌های قوی‌تر صورت گرفته است، این که تکنولوژی‌های نوین از قدیمی‌ها برترند و امکان دسترسی مستقیم به واقعیت را فراهم می‌آورند. با توجه به این تاریخ جای تعجب ندارد که تحول تمام صنایع تصاویر متحرک (سینما، ویدیو، تلویزیون) در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ به سوی تکنولوژی‌های متکی بر رایانه و ورود تکنولوژی‌های تصاویر متحرک نوین رایانه‌ای و متکی بر شبکه که در همین دهه رخ داده است (مثلاً: وب کم‌ها، کامپوزیت دیجیتال، حرکت - سواری) با داعیه‌های مشابهی همراه بوده است. من در این مقاله به بررسی برخی از این داعیه‌ها می‌پردازم و این کار را از طریق قرار دادن آنها بر زمینه‌ای تاریخی انجام می‌دهم. واقع گرایی ایجاد شده به وسیله دوربین‌های دیجیتال ویدیو، جلوه‌های ویژه دیجیتال و وب کم‌های رایانه‌ای تا چه حد نوین است؟

شاید به جای آن که به تکامل برخی از تکنولوژی‌های نوین رسانه‌ای در حکم مسیری خطی به سوی بازنمایی دقیق‌تر یا اصیل‌تر از واقعیت بپردازیم، بخواهیم به شماری از زیبایی‌شناسی‌های متمایز (تکنیک‌های خاص بازنمایی واقعیت) بیندیشیم که طی تاریخ رسانه‌های نوین مدام از نو ظاهر می‌شوند. نمی‌خواهم بگویم که هیچ تحولی صورت نگرفته و این زیبایی‌شناسی‌ها دارای همان نوع موقعیت متفاوت هستند. در واقع دنبال کردن تاریخ این زیبایی‌شناسی‌ها طرح مهمی است، ملاحظه این موضوع که کدام یک از آنها قبلاً در قرن ۱۹ و کدام یک بعداً ظاهر شده‌اند. در هر حال به دلیل هدفی که دارم، کافی است فرض کنیم که تحولات مهم تکنولوژیک در رسانه‌ها، مثلاً تحول کنونی به سوی رایانه و تکنولوژی‌های متکی بر شبکه، نه فقط به آفرینش تکنیک‌های نوین زیبایی‌شناختی منتهی می‌شود، بلکه تحولات خاص زیبایی‌شناسی را که در گذشته وجود داشته‌اند، نیز فعال می‌سازند.

من بر دو زیبایی‌شناسی متفاوت تأکید می‌کنم که شاید در نگاه اول منحصر به انقلاب دیجیتال کنونی

بنمایند، اما در واقع طی سراسر قرن بیستم رسانه‌های تصویر متحرک را همراهی کرده‌اند. این دو زیبایی‌شناسی در تقابل با یکدیگر قرار دارند. اولی فیلم را مجموعه‌ای از جلوه‌های ویژه پر هزینه در نظر می‌گیرد که شاید نیاز به سال‌ها کار ماهرانه در مرحله پس‌تولید داشته باشد. دومی تمام جلوه‌ها را به نفع «اصالت» و «بی‌واسطه‌گی» که با کمک تجهیزات ارزان قیمت دیجیتال ویدیو میسر می‌شود، کنار می‌گذارد. من این دو زیبایی‌شناسی را به روزهای اولیه، اصل و اساس سینما برمی‌گردانم. اگر ژرژ مه لیس پدر سینمای جلوه‌های ویژه بود، پس می‌توان برادران لومیر را نخستین واقع‌گرایان دیجیتال ویدیو نامید. به اصطلاح معاصر، برادران لومیر مهم‌ترین مرحله فیلم‌سازی را تولید (فیلم‌برداری) دانستند، در حالی که مه‌لیس آن را مرحله پس‌تولید (تدوین، کامپوزیت، جلوه‌های ویژه) می‌دانست.

این واقعیت وجود دارد که نه فقط مضمون «واقع‌گرایی» به خودی خود بلکه راهبردهایی خاص که برای ایجاد رسانه‌ها واقعیت را «بهرتر» می‌نمایانند، در سراسر تاریخ رسانه دیده می‌شود، اما این واقعیت نباید ما را نسبت به ابداعات اساسی رسانه‌های نوین نابینا سازد. من معتقدم که رسانه‌های نوین تصویر متحرک را به شیوه‌هایی بسیار مهم از نو پیکربندی می‌کنند. من برخی از این موارد را در کتاب زبان رسانه‌های نوین: تحول از مونتاژ به کامپوزیت دنبال کرده‌ام، انتقال تاریخی آهسته از ضبط با عدسی به تصاویر ترکیبی سه بعدی یا هویت نوین سینما در حکم ترکیبی از فیلم‌برداری و انیمیشن. از نظر من اشاره به داعیه‌های مربوط به جدید بودن رسانه‌های نوین (از جمله دنبال کردن میراث تاریخی برخی از زیبایی‌شناسی‌های خاص واقع‌گرا در این مقاله) نادرست است. نشانه‌های نادرستی این ادعاها بهترین روش برای تصور این موضوع است که کدام داعیه‌ها صحیح‌اند. به علاوه مؤلفه‌های جدیدی از رسانه‌های نوین کشف می‌شوند که شاید تاکنون نادیده گرفته شده‌اند. به طور خلاصه بهترین روش برای دیدن این که چه چیز نوین است، به تعیین این موضوع برمی‌گردد که چه چیز قدیمی است. در مورد موضوعی که به آن می‌پردازم، کنار گذاشتن اصالت جلوه‌های ویژه دیجیتالی و «بی‌واسطه‌گی» دیجیتال به ما امکان می‌دهد که به ظرفیت حقیقتاً نوین رسانه‌های دیجیتالی برای بازنمایی امر واقع توجه کنیم. این موضوعی است که در آخرین بخش این مقاله به آن خواهیم پرداخت.

می‌توان این ظرفیت منحصر به فرد را انتقال از «نمونه‌برداری» (Sampling) به «ضبط کامل» تعریف کرد. اگر هنرهای سنتی و رسانه‌های مدرن هر دو متکی بر واقعیت نمونه‌برداری هستند، به این صورت که بازنمایی / ضبط صرفاً قطعات کوچکی از تجربه‌های انسانی کافی است، ضبط دیجیتالی و تکنولوژی‌های ذخیره‌سازی به نحو قابل توجهی امکان بازنمایی / ضبط را افزایش می‌دهند. این موضوع در مورد دانه‌دانه بودن زمان، دانه دانه بودن تجربه بصری و همچنین موضوع دیگری کاربرد

می‌یابد که می‌توان آن را «دانه‌دانه بودن اجتماعی» نامید. (منظور بازنمایی ارتباط فرد با انسان‌های دیگر است.)

در مورد زمان حالا می‌توان گذر سالیان متمادی را بر روی دستگاه ویدیو دیجیتال ضبط، ذخیره و فهرست‌بندی کرد. منظورم صرفاً آرشیوهای ویدیویی از مواد قدیمی یا سیستم‌های فیلم درخواستی نیست. من به ضبط/بازنمایی تجربه افراد فکر می‌کنم؛ مثلاً نمای نقطه دید انسان در طی زندگی روزمره‌اش، نمای نقطه دید تعداد دیگری از افراد و غیره. گرچه این حالت تجربیات مرکب افراد فراوان و نه جزئیات زندگی یک نفر را نمایش می‌دهد، در اینجا فعالیت‌های اسپیلبرگ در بنیاد شوآ با این موضوع ارتباط می‌یابد، چنان‌چه نشان می‌دهد که با امکانات نوین ضبط و فهرست‌بندی ویدیویی می‌توان چه کارهایی انجام داد. بنیاد شوآ حجم قابل توجهی از مصاحبه‌های ویدیویی با بازماندگان جنگ جهانی دوم را گردآورده و آنها را قابل دسترس کرده است. تماشای کل این دستمایه‌های ویدیویی که در سرورهای رایانه‌ای این بنیاد ذخیره شده، چهل سال وقت می‌برد.

نمونه‌های جدیدتر و بهتر دانه‌دانه بودن بصری را در طرح‌های لوک کورچسن و جفری شاو می‌بینیم که هدفشان ضبط تصاویر متحرک ۳۶۰ درجه از واقعیت است. یکی از سیستم‌های سفارشی شاو که دوربین پاناساراند نام دارد (وی خود این نام را بر آن گذارده است) از ۲۱ دوربین DV که روی یک مسیر دایره‌وار نصب شده‌اند استفاده می‌کند. تصاویری که به وسیله این دوربین‌ها ضبط می‌شود، با استفاده از یک نرم‌افزار سفارشی به هم می‌پیوندند و نتیجه کار یک تصویر متحرک ۳۶۰ درجه است که ۶۰۰۰×۴۰۰۰ پیکسل وضوح دارد.

از سوی دیگر بازی رایانه‌ای و محبوب Sims نمونه‌ای از «دانه‌دانه بودن اجتماعی» را ارائه می‌دهد. این بازی را یکی از «شبیه‌سازی‌های اجتماعی» دانسته‌اند که الگویی از روابط جاری و پویا بین شماری از شخصیت‌ها است. گرچه رابطه خود این الگو را به سختی می‌توان قابل رقابت با الگوسازی روان‌شناسی انسان در روایت‌های مدرن دانست، زیرا Sims صرفاً بازنمایی ایستای لحظات منتخب از زندگی شخصیت‌ها نیست، بلکه نوعی شبیه‌سازی پویاست که در زمان بی‌درنگ جریان می‌یابد. ما در هر زمان که بخواهیم می‌توانیم هر یک از شخصیت‌ها را دنبال کنیم. در حالی که سایر شخصیت‌ها خارج از پرده هستند، هم چنان به «زندگی» و تغییر ادامه می‌دهند. به طور خلاصه درست مانند دانه‌دانه شدن جدید زمان و تجربه بصری، دیگر لازم نیست تا دنیای اجتماعی را نمونه‌برداری کنیم، بلکه می‌توانیم آن را به صورت یک جریان مداوم الگوسازی کنیم.

این امکانات جدید در کنار هم چشم‌انداز نوینی برای تجربه زیبایی‌شناختی فراهم می‌آورند. آنها فرصتی فوق‌العاده برای اشاره به یکی از اهداف اصلی هنر در اختیار ما می‌گذارند که همان بازنمایی واقعیت و تجربه ذهنی انسان از آن واقعیت است که این بار به روش‌هایی نوین و زنده فراهم می‌شود.

## جلوه‌های ویژه دیجیتالی

در اواسط دهه ۱۹۹۰، تهیه کنندگان فیلم‌های بلند و کوتاه، نمایش‌های تلویزیونی، کلیپ‌های ویدیویی و سایر داستان‌های بصری به نحو گسترده‌ای از ابزارهای دیجیتالی استقبال کردند از کامپوزیت دیجیتال گرفته تا تصاویر دیجیتالی و دوربین‌های DV، مطابق با یکی از کلیشه‌هایی که هنگام بحث در مورد این انقلاب دیجیتالی در هالیوود به کار می‌رود، اکنون فیلمسازان «می‌توانند داستان‌هایی بگویند که قبلاً هرگز امکان بیان آنها وجود نداشت» و «به سطح نوینی از واقع‌گرایی می‌رسند» و «مخاطبان را با جلوه‌هایی که قبلاً دیده نشده بود، تحت تأثیر قرار می‌دهند». ولی آیا این بیانیه‌ها پس از بررسی‌های دقیق‌تر باز هم اعتبار خود را حفظ می‌کنند؟

بیباید کار را با بررسی نخستین نظر آغاز کنیم. آیا واقعاً درست است که ریدلی اسکات نمی‌توانست بدون رایانه فیلم *گلادیاتور* را بسازد؟ البته نماهای رایانه‌های کلایزوم رمی بسیار تأثیر گذارند، اما بدون آنها نیز می‌شد داستان را تعریف کرد. هر چه نباشد، گریفیت در فیلم *تعصب* که در سال ۱۹۱۶ ساخته شد، سقوط برج بابل، آخرین روزهای زندگی مسیح و روز قتل عام سن یارتمو را به مخاطبان نشان داد و البته همه آنها بدون استفاده از رایانه ساخته شدند. به همین نحو فیلم *کلاسیک بن هور* (۱۹۵۹) بینندگان را به رم قدیم برد و باز هم از رایانه استفاده نکرد. پس آیا می‌توانیم دومین نظر را بپذیریم که اکنون فیلمسازان با رایانه می‌توانند بیش از پیش به واقعیت نزدیک شوند؟ من این نظر را هم نمی‌پذیرم. معمولاً وقتی نماهای جلوه‌های ویژه در فیلم‌ها را می‌بینید، این طور نیست که با چیزی مواجه شوید که قبلاً هرگز آن را چه در واقعیت و چه در سینما ندیده‌اید. شما قبلاً هرگز دایناسورهای ماقبل تاریخ را ندیده‌اید (فیلم *پارک ژوراسیک*)، هرگز ندیده‌اید T2 (ریات) تبدیل به کاشی کف پوش شود (نابودگر ۲: روز داوری). هرگز قبلاً ندیده‌اید که مردی تدریجاً نامریی شود (مرد نامریی). پس گرچه در اصل فیلمسازان می‌توانند از رایانه برای نشان دادن واقعیت‌های معمول و ناشناخته استفاده کنند، چنین اتفاقی تقریباً نمی‌افتد. در عوض آنها می‌خواهند به ما چیزی خارق‌العاده را نشان دهند: چیزی که قبلاً هرگز ندیده‌ایم.

در باره موقعیت‌هایی که طی آنها نماهای جلوه‌های ویژه نوع جدیدی از شخصیت‌ها را به ما نشان نمی‌دهند یا صحنه و محیط جدیدی را تصویر نمی‌کنند چه می‌توان گفت؟ در این مورد بداعت کار شامل نمایش واقعیت آشنا به روشی تازه است (نه آن‌که به آن واقعیت «نزدیک‌تر شود»). مثلاً نمای جلوه‌های ویژه یک کوهنورد را در نظر بگیرید که از کوهستان بالا می‌رود، تعادلش را از دست درشت کوهنورد به نماهای دور کوهستان بود. اکنون مخاطب می‌تواند شخصیت را هنگام سقوط دنبال کند و در چند سانتی‌متری چهره او قرار گیرد. بدین ترتیب واقعیت نوینی پدید می‌آید، یک

داستان بصری جدید: تصور کنید چه اتفاقی می‌افتد که اگر با شخصیت سقوط کنید و درست چند سانتی متر دور از چهره او شاهد افتادن به زمین باشید. امکان این که انسان چنین وضعیتی را به طور واقعی تجربه کند، درست همان قدر است که یک دایناسور ماقبل تاریخ زنده شود. هر دوی آنها داستان‌هایی بصری هستند که از طریق جلوه‌های ویژه تحقق یافته‌اند.

## واقع‌گرایی DV

تنها دستاورد انقلاب دیجیتال در سینما فیلم‌های پرهزینه با جلوه‌های ویژه عظیم نبوده‌اند. جای تعجب نیست که اتکای بیش از حد به فیلمسازی پرهزینه و جلوه‌های فراوان منجر به بررسی مجدد واقعیت شده است. فیلمسازان متعلق به مکتبی که آن را مکتب واقع‌گرایی DV می‌نامند از جلوه‌های؛ ویژه و سایر ترفندهای مرحله پس‌تولید پرهیز دارند. در عوض آنها غالباً چند دوربین‌های روی دست (به جای یک دوربین) و کم‌هزینه دیجیتال را برای ساختن فیلم‌هایی مورد استفاده قرار می‌دهند که ویژگی آنها سبک مستند است. مثال‌ها شامل فیلم‌های آمریکایی از جمله تایم کد ساخته مایک فیچیس و پروژه جادوگر بلر، همچنین فیلم‌های اروپایی گروه داگما ۹۵ می‌شود (جشن، میفونه) این فیلمسازان به جای آن که رویداد زنده را در حکم ماده خامی برای بازسازی در مرحله پس‌تولید مورد استفاده قرار دهند، اهمیت خاصی برای اصالت کار بازیگران قائلند. از سوی دیگر تجهیزات DV به فیلمساز اجازه می‌دهد تا به بازیگران بسیار نزدیک شود و در حالی که رویدادی اتفاق می‌افتد، عملاً در مرکز آن حضور داشته باشد. علاوه بر رویکرد نزدیک‌تر، فیلمساز می‌تواند به اندازه ۶۰ یا ۱۲۰ دقیقه نوار DV فیلم بگیرد که این موضوع در تضاد با ۱۰ دقیقه استاندارد در فیلم‌هایی است که با نکات پوی ساخته می‌شوند. این کمیت افزوده و (ارزان) به فیلمسازان و بازیگران آزادی بیشتری برای بدیهه‌پردازی در مضمون می‌دهد، بدین ترتیب به نماهای کوتاه در فیلمسازی مرسوم که بر اساس فیلم‌نامه‌هایی دقیق و مقید ساخته می‌شوند، محدود نیستند. (در واقع طول زمانی فیلم تایم کد دقیقاً با مدت ضبط یک نوار استاندارد DV برابر است).

واقع‌گرایی DV در جنبش فیلمسازی بین‌المللی در اواخر دهه ۱۹۵۰ آغاز و در سراسر دهه ۱۹۶۰ گسترش یافت. این نوع سینما که «سینمای مستقیم»، «سینمای دوربین مخفی»، «سینمای کنترل نشده»، «سینمای مشاهده» یا سینما وریته (سینما حقیقت) نامیده شده فیلمسازان را واداشت تا از ابزارهای سبک‌تر و سیارتر (در مقایسه با ابزارهایی که سابقاً در دسترس بود) استفاده کنند. مانند واقع‌گرایان DV در سینمای امروز، شارحان «سینمای مستقیم» در دهه ۱۹۶۰ از کنترل شدید بر فیلم‌نامه و اجرا پرهیز داشتند و ترجیح دادند که وقایع به شکل طبیعی بگذرند. در هر دو مورد گذشته و حال، فیلمسازان از تکنولوژی نوین سینمایی برای شوریدن علیه قواعدی سینمایی موجود استفاده کردند، قواعدی که

بسیار مصنوعی تصور می‌شدند. در هر دو مورد گذشته و حال، واژه‌های مهم این قیام مشابه بود: «دسترسی بی‌واسطه».

نکته جالب آن‌که طی همین دوره در دهه ۱۹۶۰ هالیوود نیز دچار انقلاب جلوه‌های ویژه شد که به صورت ورود سینمای واید اسکرین تجلی یافت. فیلمسازان برای آن‌که بتوانند با رسانه جدید تلویزیون مقابله کنند، پرده‌های بزرگ و گسترده واید اسکرین پدید آوردند، همان‌طور که در مورد فیلم بن هور به آنها اشاره کردیم. در واقع رابطه بین تلویزیون، هالیوود و سینمای «بی‌واسطه» به نحو قابل توجهی شبیه چیزی است که امروز به نظر می‌آید. پس هالیوود برای آن‌که بتواند با صفحه کم وضوح تلویزیون رقابت کند، به فرمت واید اسکرین و فیلم‌های عظیم تاریخی روی آورد. در نتیجه فیلمسازان سینمای «مستقیم» از تجهیزات سیار و کم‌هزینه برای ایجاد رابطه «بی‌واسطه‌تر» استفاده کردند. امروزه اتکای بیش از حد بر جلوه‌های ویژه در هالیوود را می‌توان به منزله واکنشی نسبت به رقابت جدید با اینترنت در نظر گرفت. این چرخه جدید فیلمسازی با جلوه‌های ویژه واکنش خاص خود را برانگیخته است که همان واقع‌گرایی DV است.

#### جلوه‌های ویژه دیجیتالی و واقع‌گرایی DV بنا بر تاریخ

دو شیوه‌ای که فیلمسازان امروز در استفاده از تکنولوژی دیجیتال به کار می‌برند با دو زیبایی‌شناسی مخالف توأم است: جلوه‌های ویژه متکی بر صحنه‌های تماشایی و واقع‌گرایی سبک مستند که به؛ دنبال «رابطه آنی و بی‌واسطه است». در واقع این دو حالت متقابل را می‌توان در دوران اولیه سینما هم یافت.

پژوهشگران فیلم غالباً از جنبه دو رویکرد خلاق که مکمل یکدیگر بودند به بررسی تاریخ سینما می‌پردازند. هر دو گرایش در ابتدای قرن بیستم در فرانسه به وجود آمد. برادران لومیر ایده سینما به منزله گزارش را پدید آورده و بسط دادند. در این حالت دوربین رویدادها را به صورتی که اتفاق می‌افتد، پوشش می‌دهد. نخستین فیلم برادران لومیر موسوم به کارگران کارخانه لومیر را ترک می‌کنند، تنها یک نما است که به ضبط حرکت‌های آدم‌ها در خارج از کارخانه فتوگرافیک آنها می‌پردازد. یکی دیگر از فیلم‌های اولیه برادران لومیر که فیلم معروف ورود قطار به ایستگاه است، رویداد ساده دیگری را نشان می‌دهد: ورود قطار به ایستگاه راه‌آهن پاریس. دومین ایده سینمایی که در آن از جلوه‌های ویژه استفاده می‌شود برای ایجاد حس تعجب در بیننده و حتی مبهوت کردن وی مورد استفاده قرار می‌گیرد. مطابق با این ایده هدف سینما نه ضبط رویدادهای عادی بلکه ضبط (ساختن) رویدادهای خارق‌العاده است. ژرژ مه لیس شعبده بازی بود که در پاریس یک سالن نمایش فیلم داشت. او پس از تماشای فیلم‌های برادران لومیر در ۱۸۹۵، شروع به تولید فیلم‌های خود کرد.

صدها فیلم کوتاهی که او ساخت، ایده سینما با جلوه‌های ویژه را تثبیت کرد. در فیلم‌های او شیطان از درون دودی ابر مانند بیرون می‌آید، زنان ناپدید می‌شوند، سفینه‌های فضایی به ماه سفر می‌کنند، زنی تبدیل به اسکلت می‌شود (آیا می‌توان این فیلم را سلف مرد نامریی دانست؟) مه‌لیس از تکنیک استاپ موشن، صحنه‌های ویژه، ماکت و سایر جلوه‌های ویژه برای گسترش زیبایی‌شناسی شعبده‌بازانه و تبدیل آن به نوعی شکلی روایی بلندتر استفاده کرد.

شیوه‌هایی که امروزه فیلمسازان با استفاده از تکنولوژی دیجیتال به کار می‌برند، کاملاً با این دو ایده اصلی سینما که بیش از صد سال پیش آغاز شده سازگار است. ایده برادران لومیر در مورد فیلم به منزله ضبط واقعیت، در حکم شاهدهی برای رویدادهایی که به نمایش درمی‌آید، با واقع‌گرایی DV همخوان است. همچنین به نمایش‌های عامه‌پسند «تلویزیون واقعیت» (پلیس‌ها، بازماندگان، برادر بزرگ) جان تازه‌ای می‌دهد، چنان که دوربین‌های همه جا حاضر رویدادها را به همان صورتی که اتفاق می‌افتند، ضبط می‌کنند. ایده مه‌لیس در مورد سینما به عنوان مجموعه‌ای از ترفندهای شعبده بازی که تبدیل به روایت می‌شود در فیلم‌های هالیوود که با جلوه‌های ویژه عظیم ساخته می‌شوند، نمود تازه‌ای یافته است، از فیلم ورطه گرفته تا جنگ‌های ستاره‌ای؛ اپیزود ۱.

بنابراین اگر فکر کنیم که این دو زیبایی‌شناسی متکی بر جلوه‌های ویژه رایانه‌ای و واقع‌گرایی DV نتیجه تکنولوژی دیجیتال هستند، به خطا رفته‌ایم. در عوض آنها نمونه‌های جدیدی از دو گرایش خلاقه اصلی هستند که از همان ابتدا همراه با سینما بوده‌اند.

چنین تحلیلی باعث می‌شود که به یک طرح کلی شفاف و ساده برسیم. در واقع طرحی که بسیار ساده است، هر چند شرایط قدری پیچیده‌تر شده‌اند. اخیراً پژوهشگران فیلم از جمله تامس السیسر به بازیابی نظرات خود در مورد لومیرها پرداخته‌اند.

آنها دریافته‌اند که حتی نخستین فیلم‌های برادران لومیر بسیار فراتر از مستندهایی ساده بودند. لومیرها وقایع را برنامه‌ریزی می‌کردند و برایشان فیلم‌نامه می‌نوشتند، همچنین رویدادها را هم در زمان و هم در مکان بازسازی می‌کردند. مثلاً یکی از فیلم‌هایی که در اولین نمایش‌های برادران لومیر در ۱۸۹۵ بر پرده آمد، باغبان آب پاشی شده نام داشت که یک کمدی بازسازی شده بود: پسر بچه‌ای پایش را روی شیلنگ آب یک باغبان می‌گذارد و باعث می‌شود تا باغبان خود را خیس کند. حتی نمونه‌هایی از «فیلمسازی واقعیت» که در واقع نمونه‌هایی ناب تصور می‌شوند از جمله ورود قطار به ایستگاه، عملاً براساس برنامه‌ریزی ساخته شده‌اند. ورود قطار به ایستگاه بیش از آن که ضبط صریح واقعیت باشد، متشکل از بخش‌هایی است که با دقت کنار هم چیده شده‌اند، چنان که لومیرها عابرین حاضر در نما را انتخاب و جایشان را تعیین کرده بودند.

می‌توان فکر کرد که ورود قطار به ایستگاه فیلمی اساساً با جلوه‌های ویژه است. هر چه نباشد



بینندگان را چنان مبهوت کرد که هنگام اولین نمایش‌های آن از کافه گریختند. در واقع آنها هرگز ندیده بودند که قطاری متحرک با استفاده از واقع‌گرایی فتوگرافیک به آنها نزدیک شود. درست همان طور که بینندگان معاصر هرگز ندیده بودند که لباس‌های مردی از تنش بیرون بیاید، سپس تبدیل به اسکلت و عاقبت در هوا محو شود (مرد نامریی) یا مثلاً هزاران سرباز رباتی را ببینند که درگیر نبرد هستند (جنگ‌های ستاره‌ای: اپیزود ۱).

اگر برادران لومیر نه مستندساز بلکه کارگردان داستان‌های تصویری بودند، اخلاف آنها (کارگردان‌های فیلم‌های واقع‌گرای DV و نمایش‌های «تلویزیون واقعیت») چه می‌کنند؟ آنها نیز صرفاً واقعیت را ضبط نمی‌کنند. بنابر بیانیه‌ای که در سایت اینترنتی رسمی فیلم برادر بزرگ آمده است: «برادر بزرگ صرفاً بر اساس فیلم‌نامه ساخته نشده، بلکه نتیجه واکنش شرکت‌کنندگان به محیط و تعامل با یکدیگر در طی روز است.» حتی این واقعیت که آن‌چه می‌بینیم، نه صرفاً ضبط وقایع ۲۴ ساعته بلکه متشکل از اپیزودهای کوتاه است، اپیزودهایی که هر کدام پایانی مشخص دارند (حذف یکی از مهمانان خانه از نمایش‌ها) نشان می‌دهد که این نمایش صرفاً پنجره‌ای به زندگی، به صورتی که اتفاق می‌افتد نیست. در عوض قواعد کاملاً تثبیت شده داستان‌های سینمایی و تلویزیونی را دنبال می‌کند: روایتی که در زمانی مشخص اتفاق می‌افتد و منجر به نتیجه‌ای معین می‌شود.

در مورد فیلم‌های واقع‌گرای DV، تعدادی از آنها از سبک روایی متمایزی پیروی می‌کنند. بیاید این را با روایت سینمایی مرسوم مقایسه کنیم. داستان یک فیلم مرسوم روایی معمولاً طی ماه‌ها، سال‌ها یا چند دهه می‌گذرد (مثلاً طلوع). ما این موضوع را بدیهی می‌دانیم که فیلمساز تصمیم گرفته که از هر دوره صرفاً وقایع مهم را به ما نشان دهد و بدین ترتیب ماه‌ها، سال‌ها یا حتی دهه‌های فراوان را به صورت فیلمی فشرده می‌سازد که حدود ۹۰ دقیقه یا ۱۲۰ دقیقه به طول می‌انجامد. به نحوی متضاد، فیلم‌های واقع‌گرای DV غالباً در زمانی نزدیک به زمان واقعی می‌گذرند (در مورد تایم کد، زمان فیلم دقیقاً مطابق با زمان واقعی است). در نتیجه فیلمسازان روایت‌های ویژه‌ای را می‌سازند که در آنها رویداد دراماتیک فراوان در دوره‌ای کوتاه به وقوع می‌پیوندد (به نمایش درمی‌آیند). گویی که آنها سعی دارند جبران زمان واقعی روایت را بکنند.

بدین ترتیب زمانی که می‌بینیم زمان واقعی و نه زمانی است که به طور مصنوعی در روایات سینمایی مرسوم فشرده شده است. به هر حال روایتی که طی این دوره زمانی آشکار می‌شود، هم به معیارهای سینمای سنتی و روایت تلویزیونی و هم زندگی معمول ما بسیار مصنوعی است. مثلاً در هر دو فیلم جشن و تایم کد می‌بینیم که آدم‌ها به یکدیگر خیانت می‌ورزند، دل‌باخته می‌شوند، از هم جدا می‌شوند، قرار و مدارهای مهمی می‌گذارند، به یکدیگر شلیک می‌کنند و می‌میرند که تمام این اتفاقات طی دو ساعت می‌افتد.

## هنر مراقبت

در چیزی که آن را فیلمسازی واقع‌گرا می‌نامیم (روایت سینمایی و تلویزیونی که در زمان واقعی یا نزدیک به آن رخ می‌دهند، از جمله «تلویزیون واقعیت») وجه زمان واقعی، پیشینه تاریخی مهمی دارد. گرچه تلویزیون در حکم رسانه‌ای جمعی تازه در اواسط قرن بیستم تثبیت شد، پژوهش‌های تلویزیونی قبلاً در دهه ۱۸۷۰ آغاز شده بود. طی اولین دوره از این پژوهش‌ها، تصور می‌شد تلویزیون تکنولوژی‌ای است که به مردم امکان می‌دهد تا چیزهایی را که در فاصله دوری اتفاق می‌افتد ببینند. بدین ترتیب اسم آن، تلویزیون (به معنای واقعی مشاهده از دور) مفهوم می‌یابد. تجربیات تلویزیونی بخشی از مجموعه‌ای کلی از سایر ابداعات بودند که در قرن نوزدهم و پیرامون ایده ارتباط از راه دور: مخابره اطلاعات از راه دور در زمان واقعی شکل گرفتند. تلگراف، متن را از فاصله دور مخابره کرد، تلفن گفتار را از راه دور منتقل ساخت و بنا بود که تلویزیون تصاویر را به فاصله‌ای دور بفرستد. در دهه ۱۹۲۰ تلویزیون در حکم رسانه پخش جمعی از نو تعریف شد، چنان‌که به عنوان نوعی تکنولوژی برای مخابره برنامه‌هایی شناخته شد که همزمان به مخاطبان می‌رسید، به عبارت دیگر تلویزیون تبدیل به وسیله‌ای برای انتقال و توزیع محتوا شد (همان کاری که امروزه اینترنت انجام می‌دهد و متفاوت با کارش در سال‌های پیش از دهه ۱۹۹۰ است). در نتیجه نقش آن به عنوان تکنولوژی ارتباطات از راه دور قدری کم‌رنگ‌تر می‌شود.

به هر حال ایده اصلی تلویزیون هم‌چنان حفظ شده است. این ایده یکی از کاربردهای مهم تکنولوژی ویدئو در جامعه مدرن را تعریف می‌کند که همان مراقبت ویدیویی است. امروزه هر مانیتور تلویزیونی می‌تواند دارای یک دوربین هم باشد که تصاویر مراقبت از جایی خاص را در معرض دید بیننده می‌گذارد: محوطه‌های پارک، بانک‌ها، آسانسورها، گوشه‌های خیابان، سوپرمارکت‌ها، ساختمان‌های دفتری و غیره.

## فیلتربندی اطلاعات بصری و صوتی، ادراک و تغییر در رویدادها

اکنون یک برنامه عادی پست الکترونیکی (ایمیل) معمولاً و به‌طور خودکار نسخه‌ای از تمام نامه‌های ارسال شده و دریافت شده را نگه می‌دارد و امکان منظم‌سازی و جست‌وجوی تمام این ایمیل‌ها را می‌دهد. همچنین یک فهرست آرشیوی پست الکترونیکی که به صورت وب سایت است، امکان جست‌وجو در مدت زمان طولانی را فراهم می‌آورد. بدین صورت که گفت‌وگوهای بین بسیاری از مردم برای خود آنها قابل دسترس است. بدین ترتیب می‌توانیم ببینیم که در روند ارتباط متنی این الگو قبلاً شناسایی شده و به کار می‌رود. دشواری بخش‌بندی و فهرست‌بندی رسانه‌های صوتی و

تصویری همان چیزی است که باعث تأخیر در شناسایی و درک عملی این ایده‌ها می‌شود. به هر حال ضبط انبوه به خودی خود قابل دسترس است: تنها چیزی که لازم دارد، یک دوربین کم هزینه و یک هارد درایو عظیم است.

آنچه در این الگو اهمیت دارد و به‌طور کلی در مورد رسانه‌های رایانه‌ای هم کاربرد می‌یابد، فعال شدن رسانه‌های ذخیره‌سازی است. منظور این است که عملیات جست‌وجو، منظم‌سازی، فیلتربندی، فهرست‌بندی و طبقه‌بندی که قبلاً در عرصه هوش انسانی میسر بودند، به‌طور خودکار انجام شوند. دیگر لازم نیست که بیننده ساعت‌ها وقت بگذارد و فیلم‌های مراقبت ویدیویی را نگاه کند تا ببیند آن قسمت مورد نظر او کجاست. در واقع یک برنامه نرم‌افزاری می‌تواند این کار را به‌طور خودکار انجام دهد و البته سرعتش هم بسیار بیشتر است. به همین نحو دیگر لازم نیست که شنونده آرشیوی از سال‌ها ضبط صدا را برای بررسی مکالمات مهم با یک شخص خاص زیرورو کند. در واقع نرم‌افزار می‌تواند این کار را به سرعت انجام دهد. هم‌چنین می‌تواند تمام انواع مکالمات با هر فرد یا مکالمات دیگری را مورد بررسی قرار دهد که در آن نام فرد ذکر شده است و غیره.

از نظر من این امکانات نوین زیبایی‌شناختی که به‌وسیله ضبط رایانه‌ای انجام می‌شود، بسیار عظیم است و سابقه هم ندارد. در تضاد با زیبایی‌شناسی جلوه‌های ویژه و واقع‌گرایی DV که قبلاً مطرح کردم و در تاریخ سینما اموری جدید محسوب نمی‌شوند؛ آن‌چه شاید واقعاً منحصر به این رسانه نوین باشد، ظرفیت بازنمایی واقعیت در عرصه نوین نقشه‌های واقعیت است که میسر می‌شود. به جای فشرده‌سازی واقعیت به صورتی که نویسنده آن را لحظات مهم می‌نامد، قطعات بسیار بزرگی از زندگی روزمره را می‌توان ضبط و سپس به کنترل نرم‌افزار درآورد. مثلاً من فرض می‌کنم «رمانی» وجود دارد که براساس آرشیو عظیم هزاران شخصیت شکل گرفته است. این آرشیو ایمیل به جز رابط خاصی که خواننده برای تعامل با این اطلاعات به کار می‌برد، اهمیت فراوانی دارد. یا مثلاً در یک فیلم روایی که طی آن برنامه‌های رایانه‌ای نمابه‌نما به صورت بی‌درنگ سرهم می‌شود و از آرشیو عظیم فیلم‌های ویدیویی مراقبتی، فیلم‌های قدیمی دیجیتالی، مخبرات وب کم و سایر منابع رسانه‌ها می‌آید؛ از این جنبه فیلم تاریخ سینما اثر گذار نمایانگر گامی مهم به سوی چنین سینمای متکی بر پایگاه داده‌ها است. گذار کل تاریخ سینما را به عنوان دستمایه به کار می‌گیرد و این پایگاه داده‌ها را به پس و پیش می‌برد. درست گویی که یک دوربین مجازی بر چشم اندازی پرواز می‌کند که با رسانه‌های قدیمی ساخته شده است.

در نتیجه بگذارید بار دیگر به فیلم تایم کد بپردازم. عنوان فیلم رابطه نزدیک آن را با منطق رسانه‌های قدیم ویدیویی آشکار می‌سازد: ضبط خطی واقعیت در عرصه‌ای بسیار محدود. این اثر فراتر از رمز زمانی‌ای است که فیلم ویدیویی در مدت دو ساعت به آن می‌رسد، گرچه همان قواعد بصری

فرهنگ رایانه را به کار می‌گیرد، به منطق زیربنایی رمز رایانه‌ای نمی‌پردازد. لازم است تا پدیدآورندگان معاصر داستان‌های بصری دیجیتالی روش‌های نوینی برای بازتاب واقعیت خاص دوران زمان ما به کار ببرند، روش‌هایی که فراسوی دربرگرفتن تأثیرهای جلوه‌های ویژه «ارتباط آنی دیجیتالی هستند». چنان که قبلاً گفته‌ام ظرفیت‌های نوین رایانه برای فهرست‌بندی منابع عظیم ضبط مسیری جدیدی پیش روی می‌نهد که فراسوی آن چیزی است که تاکنون بررسی شده است. شاید تمهید لازم صرفاً آن باشد که در عوض ملاحظه واقعیت به روش‌های جدید تمام آن را بر روی یک هارد درایو بریزیم و سپس به این فکر کنیم که برای کاربر روی تمام این رسانه‌های ضبط شده به چه رابطی نیاز داریم. خلاصه آن که لازم است فیلمساز خود تبدیل به طراح رابط بشود. صرفاً بعد از آن است که سینما تبدیل به رسانه‌ای نوین خواهد شد.

لف مانوویچ نگره پرداز، هنرمند و دانشیار گروه هنرهای تصویری دانشگاه کالیفرنیا در سن دیه گو است. او کتاب زبان رسانه‌های نوین و بیش از پنجاه مقاله را در کارنامه دارد. وی از ۱۹۸۴ در مقام نقاش و انیماتور به تجربه با هنرهای رایانه‌ای پرداخته است و یکی از صاحب‌نظران و سخنرانان برجسته فرهنگ و رسانه‌های دیجیتالی محسوب می‌شود.

#### منابع:

- Cinema/Art/Narrative, edited by Martin Rieser and Andrea Zapp (London: BFI and Karlsruhe: ZKM, 2001)
- Thomas Elsaesser in his cain, Avel or cable (Amsterdam and Ann Arbor: Amsterdam University Press / Michigan University Press, 1998)
- Howard D. Wactlar et al. "Experience-on-Demand: Capturing, Intergrating, and Communicating Experiences Across People, Time, and Space."
- Howard D. Wactlar et al. "Infomedia Video Information Summarization and Demonstration Testbed Project Description"

#### لینک‌های اینترنتی:

- HYPERLINK"<http://WWW.din.umontreal.ca/courchesne/>"
- <http://WWW.din.umontreal.ca/courchesne/>
- HYPERLINK"<http://WWW.vision-ruhr.de/artists/shaw/>"
- <http://WWW.jeffrey-shaw.net>
- HYPERLINK"<http://WWW.infomedia.cs.cmu.edu/>"

<http://WWW.informedia.cs.cmu.edu/>

HYPERLINK"<http://WWW.informedia.cs.cmu.edu/eod/>"

<http://WWW.informedia.cs.cmu.edu/eod/>

HYPERLINK"<http://WWW.informedia.cs.cmu.edu/arda.vace/>"

<http://WWW.informedia.cs.cmu.edu/arda.vace/>



پرو، شہد گاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

مصلنامہ ہنر  
نمبر ۷۴

۱۹۶