

سینما و عصر دیجیتال



فارس گامپ

تابلوک دنیاک دیجیتال

نویسنده: ژان پی یو گونز
ترجمه: مرجان بیدرتنگ

چندی پیش، بسیاری از ما آن چه را امروز بر همگان آشکار است، افکار می کردیم؛
غناى فیلم و جایگزینی اش با فن آوری دیجیتال، البته با اکراه می پذیرفتیم که این رسانه ی
نو تدوین را سریع تر و هیجان انگیزتر، صدابرداری را برای تغییرات مراحل فنی
منعطف تر و جلوه های بصری را بسیار حیرت انگیز می کند، ولی به هر دلیل هم چنان در
برابر این که چیزی بتواند از بافت غنی و متنوع فیلم پیشی بگیرد، سرسختی نشان
می دادیم. اما دیگر این طور نیست: طبق گفته های قاطع جرج لوکاس و بعضی مؤسسه های
الکترونیک بزرگ، اکنون بدیهی است که تمام وجوه «فیلمی» باقی مانده در سینما، از

منبع: فیلم کوارترلی، تابستان ۲۰۰۲

روش می‌تواند من را از سقوط نجات دهد.

تغییر قواعد بازی

استدلال اصلی مارتین هایدگر در «مسأله‌ی فن آوری» این است که «فن آوری تنها وسیله نیست»، بلکه بیش‌تر «راهی برای نمایاندن» آن چیزی است که جهان می‌انگاریم. هایدگر با این کلمات می‌گوید نوع فن آوری‌ای که ما به کار می‌بریم، نگرش ما را نسبت به جهان محدود می‌کند، دسترسی ما را به آن مشخص می‌کند و سرانجام به آن چه از آن می‌سازیم، شکل می‌دهد. در نتیجه در مقیاس کوچک‌تر ابزارهای مختلف تولید مقابل تعویض نیستند و ابزارهای قدرتمند جدید تنها راهی بهتر و مؤثرتر برای انجام همان کارهای پیشین ارائه نمی‌کنند. برعکس، هر یک صافی‌ای متمایز و واسطه‌ای محاسبه شده را وارد می‌کنند که کار کسانی را که آن را به کار می‌برند، تنظیم می‌کند، در عین حال، ابزارهای مختلف توجه را نیز به ویژگی‌های خاصی از اثری که در دست تولید است هدایت می‌کنند، انتظارات را به طرف بازده مورد نظر سوق می‌دهند و در نتیجه دستاورد نهایی را تغییر می‌دهند. پس نباید تعجب کنیم که فیلم‌سازی دیجیتال نه تنها در طول تمام فرایند خلاقه به رفتار ما سبک و سیاق دیگری می‌دهد، بلکه ما را به سمت اهداف خاصی می‌راند.

برای درک آن چه در انتقال از فیلم به دیجیتال رخ می‌دهد، ابتدا باید به یاد بیاوریم که چه چیزی فیلم‌برداری با فیلم را به چنین تجربه‌ی یگانه‌ای بدل ساخت. این کار مانند هیچ کار دیگری نبود. از همان ابتدا، محیط خوف‌آور بود: سالی غار مانند با عتیقه‌های مقدسش. دوربین با بدنه‌ای بدقواره که به سنگینی روی سه‌پایه‌ی محکمی خوابیده بود، نورافکن‌ها با دریچه‌هایشان که با زاویه‌های ناهنجاری از هره‌هایی معلق به سمت پایین گردن می‌کشیدند، میکروفن کوچک که در منتهی‌الیه میله‌ای بلند قرار گرفته بود، ریل‌های روی زمین که بی‌مقدمه آغاز می‌شدند و به هیچ‌جا نمی‌رسیدند، دود که مانند بخور به هوا پاشیده می‌شد... و اما فیلم‌برداری کنونی هم چون آیینی به نظر می‌رسید و حس می‌شد که ترتیبات رسمیت یافته‌ی آن مدت‌ها پیش طرح‌ریزی شده بودند. تا به حال کسی در این

تولید ماده‌ی خام تا نمایش در سالن‌ها، خواه ناخواه به زودی زود، وارد عصر دیجیتال می‌شوند. به هر حال، پیروزی نهایی فن آوری نو نباید چیزی بیش از جلوه‌ای پرزرق و برق باشد. به عبارت دیگر، انقلاب نزدیک است، پس نباید از بحث، حتی از گمان‌پردازی‌های غریب، و درباره‌ی تأثیر آن بر هنر سینما هراس داشته باشیم.

مسلماً در ادبیات مرتبط با صنعت سینما، هزاران صفحه درباره‌ی پیشرفت‌های دیجیتال وجود دارد که مرزها را یکی پس از دیگری درمی‌نوردند، ولی در عین حال این امر به دقت بیان می‌شود؛ طوری که آن‌هایی را که می‌ترسند عقب بمانند، وحشت زده نکند. به طور مثال در مجله‌ی امریکن سینما تو گراف، لوکاس تمام توانش را به کار می‌گیرد تا به فیلم‌برداران اطمینان دهد که «هنوز باید تصمیم‌های زیبایی‌شناختی اتخاذ شوند» و «جان مایه‌ی آن چه آن‌ها انجام می‌دهند، یعنی کادربندی یک نما و اطمینان از این که نور زیبا یا مناسب است. همان خواهد بود». فن آوری نو بیش‌تر از آن که اعضای گروه فنی را از کار بیکار کند یا بخشی یا تمامی وظایف آن‌ها را به مجموعه‌ی جدیدی از کارمندان انتقال دهد که تنها پشت رایانه کار می‌کنند، عموماً تنها ابزار دیگری معرفی می‌شود که در نهایت کنترل خلاق تمام افرادی را که در تولید فیلم همکاری می‌کنند، بهبود می‌بخشد. پس در آینده کارها به روش دیگری انجام می‌گیرند، اما افراد توانا می‌توانند خود را با تغییرات تطبیق دهند و به سادگی توانایی‌های خود را در طرح نو قرار دهند.

به نظرم، این نگرش عدم تداوم بنیادین در هسته‌ی انقلاب دیجیتال را دست کم می‌گیرد، از جمله این که این انقلاب قادر به از بین بردن ترتیبات دیرپایی است که طی آن فیلم‌ها به وجود می‌آمدند، و اما نظریه‌پردازان در به چالش افکندن این صنعت کند بوده‌اند، بیش‌تر به این علت که به جنبه‌های پرزرق و برق‌تر این کودتای فن آوران و به خصوص همه‌ی آن چه با مقوله‌ی چندمتنی مرتبط است، جذب شده بودند. در این جا می‌گویم روش‌هایی را که فیلم‌سازی دیجیتال با آن‌ها قواعد بازی را تغییر می‌دهد، مشخص کنم. سپس به آن چه در نظرم تمایلات پوچ‌گرایانه‌ی این رسانه‌ی جدید است، حمله می‌کنم و در آخر روش دیگری را برای استفاده از این فن آوری نشان می‌دهم، این

**فن آوری دیجیتال با ساده سازی
بنیادین و شفاف ساختن کار صحنه،
این ویژگی های حماسی فیلم را از
صحنه به در می کند. تصویر برای
ما از همان ابتدا حاضر است. لازم
نیست تصور شود، تولید شود یا
برای به وجود آمدن آن التماس یا
چاپلوسی کنیم**

محیط ایستاده است که با باله‌ی کروگرافی شده‌ی بازیگران و عوامل فیلم و یا با تکرار ظاهر آبی پایان دقیقاً همان دیالوگ‌ها جادو نشده باشد؟ پس جای تعجب نیست که حتی کارکنان کشته‌های آبدیده نیز هر بار که کارگردان فریاد می‌زد «اکشن!» احساس ترس می‌کردند، چون همه متوجه بودند که چیزی جادویی در حال اتفاق افتادن است و تا زمانی که فریاد «کات!» طنین انداز می‌شد، نفس خود را در سینه حبس می‌کردند. واقعیت به نوعی تسخیر شده بود و اگر همه چیز به خوبی پیش رفته بود، تکه پاره‌هایی از آن از سطح سلولوئید سرد می‌آوردند. در انتهای روز، همه از توان افتاده بودند. البته از نظر جسمی، ولی از نظر روحی. همان تحلیل قوایی را که وقتی چیزی فرامادی اتفاق می‌افتد، حس می‌کنیم.

هیچ یک از این دو روش آسان نبودند، زیرا آشکارا پیچیدگی و مادی بودن صرف این رسانه را به رخ می‌کشیدند. مثلاً به مدت تقریباً چهل سال فیلم برداران به علت مسأله‌ی پارالکس ۳ در دوربین‌های قدیمی، از درستی کادربندی و فوکوس کشتی مطمئن نبودند، مگر تا روز بعد که راش‌های روزانه را می‌دیدند. نورپردازی نیز کورکورانه انجام می‌شد و تازه کارها سال‌ها باید کارآموزی نزد مدیران فیلم برداری با تجربه می‌کردند تا رابطه‌ی دقیق بین [میزان نور] و درجه‌ی نوربینی فیلم در تصویر نهایی را بفهمند. والتر مرچ با حسرت یادآور می‌شود که به علت قابلیت اشتعال لایه‌ی نیترا فیلم، حتی تدوین به راحتی انجام نمی‌شد، و امروزه، با وجود اطمینان کورکورانه به اصلاح‌های فنی انجام شده در دوربین‌های مدرن آرفکلکس و پاناویژن، هر لحظه ممکن است هر اشکالی رخ دهد؛ به عنوان مثال، درماندگی آندری تارکوفسکی و سون نیکویست، هنگامی که دوربین اصلی‌شان در طول فیلم برداری آخرین، مهم‌ترین و پرخرج‌ترین صحنه‌ی ایثار (۱۹۸۶) از کار افتاد. هنوز با وجود تمامی پیشگیری‌ها، اگر مویی روی گیت دوربین نشست، یا اندکی نور در جعبه‌ی فیلم، یا اتفاقات غیر قابل توجه در لابراتوار بیفتند، این اتفاقات می‌توانند ساعت‌ها و ساعت‌ها کار سخت را در آخر از بین ببرند. در حقیقت، این امر همیشه آن‌ها را برانگیخته است، گویی همگی آن‌ها با رفتن به سوی مشکلات شایستگی حرفه‌ای خود را اندازه می‌گرفتند و تنها با آمادگی کامل حاصل از تمرین مداوم و کار

طاعت فرسایاد می‌گرفتند که چگونه برای این مشکلات پیروز شوند. بنابراین، دقیقاً سختی فیلم برداری یک فیلم، کار آن‌ها را مایه‌ی مباهات می‌ساخت؛ کار زیادی لازم بود که انجام شد و حالاً نسبت به آن احساس خوبی داریم. به طور خلاصه کار فیلم محدود می‌شود به احساس جادو که مرحله‌ی فیلم برداری را فرا گرفته است و احساس موفقیت که از اثربخشی جادوها بر نیروهای شگفت‌انگیز به وجود می‌آید.

فن آوری دیجیتال با ساده سازی بنیادین و شفاف ساختن کار صحنه، این ویژگی های حماسی فیلم را از صحنه به در می کند. تصویر برای ما از همان ابتدا حاضر است. لازم نیست تصور شود، تولید شود یا برای به وجود آمدن آن التماس یا چاپلوسی کنیم. بلافاصله داده می‌شود. لازم به تقاضای آن نیست، کار نمی‌برد. برای به وجود آمدن آن هیچ سحر یا آیینی لازم نیست. همیشه بی‌درنگ حاضر است، یک بار برای همیشه، همواره در دسترس است و حتی کسانی که برای دیدن صحنه‌ی فیلم برداری آمده‌اند، می‌توانند برای بهبود آن پیشنهاداتی ارائه دهند. گذشته از این ارزان است و این بدان معنی است که به راحتی ممکن است بی‌مبالات شویم، برداشت‌های بی‌پایانی را از یک عمل فیلم برداری کنیم و ندانیم کدام یک در عمل مناسب‌اند. اگرچه

انقلاب پیکسل ما را قادر ساخته که هر قسمت از تصویر را دستکاری کنیم، بدون آن که رزولوشن از دست برود یا ناحیه‌ی اطراف آن تحت تأثیر قرار بگیرند و بدین ترتیب ساخت تصویرهای جدیدی امکان پذیر شد

شاید افراد حرفه‌ای که سال‌ها پیش آموزش دیده‌اند، تمام این پیشرفت‌ها را زرق و برق به حساب آورند؛ اما برای ده‌ها هزار دانشجویی که اکنون با کمک این دوربین‌ها مهارت‌های‌شان را کسب می‌کنند، جایی برای بازگشت به عقب وجود ندارد؛ [در نظر آن‌ها] فیلم‌سازی همین است. همان‌طور که پس از یاد گرفتن تدوین با یک سیستم آوید، مویلا متعلق به دوران ماقبل تاریخ به نظر می‌رسد، نمی‌توان انتظار داشت که بتوان پس از تجربه‌ی فیلم‌سازی از طریق گزینه‌های بصری، بتوان به یک صحنه‌ی ساده بازگشت. فیلم‌برداری کلاسیک فیلم خود کنش را نقطه‌ی کانونی فعالیت عوامل فیلم می‌انگارد، ولی فیلم‌سازی دیجیتال این توجه را به دوربین معطوف می‌کند. خود صحنه دیگر مرکز توجه نیست، بلکه مهم‌ترین چیز شبکه‌ی بصری است که به آن چه روی می‌دهد، شکل می‌بخشد. اکنون فیلم‌سازی، مسأله‌ی نمودهاست.

از نظر لو مانویچ در این جا چیزی بیش از توجه صرف به سطح پس‌زمینه مطرح است: «در گذشته پس‌زمینه‌ی فرهنگی عظیمی که هنرمند «اقتباس‌ها» ی یگانه‌ی خود را از آن خلق می‌کرد، جایی در آن سوی خودآگاهی می‌جوئید و می‌درخشید، در حالی که اکنون اتمام روند خلاق [بیرونی شده است (و تا حد زیادی در عمل کاهش یافته است)]^۶، به عبارت دیگر شاید برای کسی مانند

کار سر صحنه کمابیش به همان طریق سابق انجام می‌شود، این احساس وجود دارد که فیلم‌برداری بیش از حد ساده است، و فن‌آوری دیجیتال توانایی اندکی از شما می‌طلبد، که اکنون حتی با افراد درجه دو هم می‌توان انجام داد. بنابراین، فیلم توجه همه را افزایش می‌دهد و به کار بهبود می‌بخشد، در حالی که اغلب هرگاه دوربین دیجیتال ظاهر می‌شود، واکنش پاسخی فاقد شور است.^۷ به تبع، بازیگران و عوامل نیز از سطح توقع خود می‌کاهند. حضور کامل و پر شور که نشانه‌ی فیلم‌برداری با فیلم است، جای خود را به کار بی‌تعصب و سرد از جانب همگان داده است.

دومین نکته‌ی مورد نظرم با جزئی‌نگری در این دو فن‌آوری همراه است. دوربین‌های فیلم‌برداری حرفه‌ای - برای مثال میچل‌های قدیمی - به گونه‌ای طراحی شده بودند که ساده باشند و به جز اصول اولیه، گزینه‌های نسبتاً کمی را ارائه دهند؛ به محض این که سرعت و شاتر انتخاب می‌شد و عوامل مختلف لنز مشخص می‌شدند، بایستی همه‌ی چشم‌ها به روی کنشی متمرکز می‌شدند که در برابر دوربین اتفاقی می‌افتاد. زیرا در آن جا صحنه شکل می‌گیرد، ماده‌ی اولیه تولید می‌شود و فیلم ساخته می‌شود. به این ترتیب دوربین‌های تصاویر متحرک چیزی جز ابزار ضبط گران قیمت نبودند.

دوربین‌های دیجیتال کاملاً متفاوت‌اند. از همان ابتدا از فیلم‌بردار می‌خواهند «گزینه‌های بی‌شماری را که در دسترس قرار می‌دهند، امتحان کند. نوربینی^۸ می‌تواند بلافاصله با هر درجه‌ی نوری تنظیم شود و حتی تاریک‌ترین مناطق را روشن کند. رنگ‌ها می‌توانند به گونه‌ای برنامه‌ریزی شوند که با هر منبع نوری که تغذیه می‌شوند، تطبیق یابند و یا برای هر نوع تأثیر اکسپرسیونیستی به‌طور مبالغه‌آمیزی تغییر کنند. مایه، دانه‌بندی، کنتراست و تراکم می‌توانند برای ایجاد ظاهری خاص تنظیم شوند. تنظیم‌های شاتر می‌توانند برای تولید جلوه‌های بصری خیره‌کننده در هر حرکتی اصلاح شود. فیدها و دیزالوها می‌توانند در زمان فیلم‌برداری برای ایجاد بیش‌ترین تأثیر تنظیم شوند. نمود سیاه و سفید می‌تواند در هر زمان جایگزین رنگ شود و نسبت‌های مختلف ترکیب نیز در هر لحظه در دسترس‌اند. فیلترهای دیگری که کم‌تر به آن‌ها رجوع می‌شود، آماده‌اند تا باز هم تغییرات دیگری در تصویر ایجاد کنند.

میخائیل کالائوزوف سال‌ها طول کشیده باشد که سبک بصری فوق‌العاده‌ای که به مشخصه‌اش بدل شده، تکامل یابد، در حالی که امروزه «سبک» می‌تواند از همان روز اول با فعال کردن کلیدی روی یک دستگاه به دست آید. به هر حال این فیلترهای الکترونیک از قبل به وسیله‌ی فرهنگ تا حد زیادی پردازش شده‌اند و دقیقاً خطر واقعی این است که این فیلترها می‌توانند نادیدنی‌ترین و ظریف‌ترین تأثیراتی را که معمولاً در تکامل هنری افراد با یکدیگر در رقابت‌اند، نابود کنند.^۷ از نظر آن ماری ویلیس شاید این امر پیش‌تر اتفاق افتاده است، آن هم به پیامد این که «تخیل به تصویر کردن تنزل یافته است».^۸ اکنون نقشمایه‌های بصری از ذهن یک فیلم‌ساز سرچشمه نمی‌گیرند، بلکه به آخرین جنجال تبلیغاتی در دنیای خشک رسانه‌ی تصویرسازی مرتبط‌اند.

خود اعجاز دیجیتال هم مطرح است. زیرا انقلاب پیکسل ما را قادر ساخته که هر قسمت از تصویر را دستکاری کنیم، بدون آن که رزولوشن از دست برود یا ناحیه‌ی اطراف آن تحت تأثیر قرار بگیرند و بدین ترتیب ساخت تصویرهای جدیدی امکان‌پذیر شد. در ابتدا، مداخله‌ی دیجیتال طبیعتی تفریحی داشت: آنتن تلویزیون‌ها از پشت بام‌ها و سیم‌ها از بدن بدلکاران برداشته شد. اتفاقات نمایشی تری هم رخ داد: مثلاً در فارست گامپ (۱۹۹۴) پای گری ساینز کاملاً از بقیه‌ی بدنش جدا شد. سابق بر این چنین کارهایی اغلب عبادت بود از حساباندن چیزی تازه به منطقه‌ی ای‌پاک شده و احتمالاً تشریح تمام امکانات ترکیب در تصویر. ناگهان ابرهایی تهدیدکننده جایگزین آسمان آرامی می‌شوند که بازیگران و عوامل فیلم در طول فیلم برداری می‌دیدند، و (خوشا به حال همه‌ی متخصصان برآورد هزینه) گروهی اندک به‌طور معجزه‌آسا چندبرابر می‌شوند تا حدی که یک استادبوم‌راپر می‌کنند و دستاورد خارق‌العاده‌ترین که رییس جمهور کندی با آقای گامپ صحبت می‌کند، جان وین زنده می‌شود و فرد آستر در حال رقص با یک جاروبرقی دیده می‌شود. سرانجام چه کسی برای راجر رایت پاپوش دوخت (راجر زمه کیس، ۱۹۸۸)، ترمیناتور ۲، روز داوری (جیمز کامرون، ۱۹۹۱) و پارک ژوراسیک (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۹۳) مرزهای فن‌آوری نو را باز هم گسترده‌تر کردند و همگان، فیلم‌سازان و تماشاگران، را متقاعد کردند که هیچ چیز از عهده‌ی این فن‌آوری خارج

نیست. در *What dreams may come* (ونسان وارد، ۱۹۹۸) خود جهان دوباره ساخته می‌شود تا دید شخصی به نام تیموتی لری را از یک روز بد منعکس کند. از این زمان به بعد تصویر قدیمی سینمایی که با بند ناف به دنیا متصل است، آلودگی خود را از دست داد. هنوز هم قسمت‌هایی از تصویر می‌تواند، در یک محیط سنتی به وجود آید؛ ولی دیگر نمی‌تواند از لایه‌های فیلم برداری شده‌ای که به آن اضافه می‌شود و یا عناصر تجسمی اطرافش تمیز داده شود.

تمایلات بوچ‌گرایانه

در هر حال راحت‌طلبی تصاویر نو نباید چشمان ما را از دیدن انفصال نهفته در هسته‌ی این گونه کارها باز دارد. ساختن تصویری یکپارچه از مواد گردآمده از منابع اساساً متفاوت (فیلم برداری مستقیم، تصاویر ترکیبی، تصاویر رایانه‌ای، دیگر مواد از انواع مختلف و غیره)، متضمن دوری از سرچشمه‌ی سنتی رسانه. دنیای زندگی روزمره است. زیرا اگرچه تصاویری که این کارها بر روی آن‌ها انجام شده است، وقتی به یکدیگر می‌چسبند، همه‌ی خصوصیات یک مجموعه‌ی باورپذیر را دارند، ولی آن چه می‌بینیم هرگز به معنای دقیق کلمه وجود نداشته است. از نظر جان بودریار، در حقیقت نکته‌ی اصلی فن‌آوری نو، جایگزینی «علایم واقعیت به جای خود واقعیت است»^۹ با این مزیت که «دیگر واقعیت مجبور نیست که تولید شود».^{۱۰} البته جرج لوکاس به خود می‌بالد که این رسانه را از «همه‌ی آن چیزهای واقعی» که تا آن حد او را مضمّن می‌کند، جدا کرده است. بنابراین، وقتی او و گروهش به روش دیجیتال افراد، اشیا و مناظر را اصلاح می‌کنند، به حرکت درمی‌آورند و یا ترکیب می‌کنند، چیزی بیش از یک تأثیر زیبایی‌شناختی مطرح است. در این جا بیش‌تر با بی‌اعتمادی به دنیای روزمره روبه‌رویم و این احساس که «چیزهای واقعی» دیگر برای انجام آن چه در سینما انتظار می‌رود، مناسب نیستند. به همین ترتیب این ترس نیز وجود دارد که شاید هر منظره‌ی ساده‌ای به محض حضور، پس‌زمینه‌ی مصنوعی را که قرار است بخشی از آن باشد، لو بدهد. پس هدف آن ابقای یکپارچگی متن و حفظ آن به صورت مرتب، پرگویی و حایز تمامیت، تنظیم ذره ذره‌ی واقعیتی است که به کار گرفته

شده، به طوری که آن چه هماهنگ نیست، حذف شود و ماده‌ای مناسب‌تر جایگزین آن شود.

پرده‌ی سبز در مرکز استودیوی دیجیتال قرار دارد. در این جا بازیگران پیش از این که به زودی نوعی محیط تصویری چسبانده شوند، کلمات‌شان را می‌گویند و حرکات‌شان را اجرا می‌کنند. امروزه بازیگرانی که در یک صحنه همبازی‌اند، عموماً آن صحنه را با هم بازی می‌کنند، ولی نماهای تک‌نفره و میان‌نماها را اغلب به تنهایی انجام می‌دهند. در حقیقت، تکنیک دیگر به حضور همزمان همه‌ی بازیگران نیاز ندارد، پس بعید به نظر می‌رسد که ترتیب‌دهی سنتی به گروه بازیگران ادامه یابد، زیرا از نظر اقتصادی منطقی‌تر آن است که در هر بار از یک بازیگر فیلم برداری شود، نه تنها برای چند نمای استثنایی، بلکه برای همه‌ی صحنه‌های یک بازیگر خاص. برای آن که بفهمیم این رویه دقیقاً چگونه است، باید بازیگر را تجسم کنیم که به تنهایی پشت به یک پرده‌ی سبز رنگ و رو به دوربین و عوامل فیلم‌ایستاده است. در اطراف او هیچ مبلمان، یا دکور دیگری و یا پس‌زمینه‌ای وجود ندارد و نوری که تابیده می‌شود، از نظر جنسی خنثی است و اما بازی بازیگر رو به هیچ کس نیست، سخنان و حالت‌های او هیچ دلیل یا تأثیر آنی ندارند. مسلماً از پیش به بازیگر گفته شده که این قطعه‌ی خاص با بازیگران دیگر، مبلمان و نور منطبق خواهد شد و پس‌زمینه به این مجموعه اضافه خواهد شد؛ ولی در آن لحظه‌ی خاص، تداوم و تعامل با محیط زنده که از نظر جان دوی به ما احساس هویت و توانایی به عمل می‌بخشند، وجود ندارد. هم چنین از نظر دوی «هرگز هیچ... شی‌ای یا اتفاق مجردی وجود ندارد... همیشه زمینه‌ای هست که مشاهده‌ی این یا آن شی‌ی یا اتفاق، در آن انجام می‌گیرد، بنابراین، برای یک بازیگر به تنهایی ایستادن در یک فضای خالی بسیار متفاوت است با بودن در یک اتاق با دیگران، قادر بودن به درک رفتار آن‌ها و همین‌طور دانستن شکل دقیق یک مبل، حس فرش، رنگ دیوارها و جای هر شی‌ی در فضا نسبت به بدن خود بازیگر. مهم‌تر از همه، وقتی با موجود انسانی دیگری صحبت می‌کنیم، با آدمی کلی و شخصیتی نوعی روبه‌رو نیستیم، بلکه با جسمی زنده رودرویم که نگاه، لحن و رفتار منحصر به فرد او در پاسخ ما تأثیر می‌گذارد. پس ما به عنوان موجودات انسانی دایماً با یکدیگر و محیط‌مان در

تعادل هستیم، لحظه‌ای مشاهده می‌کنیم و لحظه‌ای واکنش نشان می‌دهیم. در واقع، برای داشتن آن چه دوی «یک» تجربه می‌نماید، باید «تعامل کاملی بین خود و دنیای اشیا یا اتفاق‌ها وجود داشته باشد.»

قبول داریم که شاید روند از خودبیگانه‌سازی پرده‌ی سبز به طور خاص برای بازیگرانی که به کار در سینما عادت دارند، مشکلی ایجاد نکند. آن‌ها همیشه باید با ویژگی‌های خاص رسانه‌ی سینما تطبیق می‌یافتند: شخصیت‌شان را قطعه قطعه و نه یک‌جا نمایش دهند، وقتی بازی خشن می‌شد، جای خود را به بدل‌کاران حرفه‌ای دهند و دیالوگ‌ها را خطاب به جایی خالی در کنار لنز دوربین و نه موجودی انسانی بگویند. به علاوه، همان‌طور که والتر بنجامین اشاره کرده است: «از آن جایی که بازیگر سینما از این امتیاز بازیگر صحنه محروم است که بتواند در طول اجرا خود را با تماشاگران تطبیق دهد، بازیگری سینما کم‌کم هیجان خود را از دست داد. در حقیقت، فقدان پس‌زمینه و تداوم که فن‌آوری نو تحمیل کرده، در نوع دیگری از سینما، مثلاً سینمای گذار، می‌توانست مفید باشد و به رهایی از توشه‌ی معمول بازیگر کمک کند (حس هویت کاراکتر، پیشینه، کمبودها و نیازها، آگاهی از آن چه اتفاق می‌افتد و دانستن مانع اصلی موجود در برابر هدف شخص). به هر حال در این مورد تصمیم بر تکرار است. هدف، بیش‌تر تولید کاراکترهای سینمایی قراردادی است، تا کنکاش در برخورد دیالکتیک بین بازیگر و کاراکتر. تنها دست‌کم با پرده‌ی سبز کار بازیگر سنتی سخت‌تر شده است. شاید چیز مهمی از دست رفته باشد. در حقیقت می‌توان در چنین شرایطی انتظار بازی‌های درخشان را داشت؟

ترکیب در این فن‌آوری هم چنین می‌تواند جنس هر چه را به ما نشان می‌دهد، تغییر دهد. برای مثال هنری پیچ رابینسن، بیش از صد سال پیش، در عکس‌هایش از چاپ ترکیبی «برای احتراز از چیزهای برهنه و زشت... برای احتراز از شکل‌های بد و تصحیح چیزهای بدمنظر» استفاده کرد. امروزه نیز فیلم‌ساز می‌تواند تمام اشتباهات تصادفی را که به‌طور اجتناب‌ناپذیری در طول فیلم برداری رخ می‌دهند، اصلاح کند. لوکاس با افتخار می‌گوید حالا می‌توانید همه چیز را تنظیم کنید. «اسکات مک کوایر معتقد است نمونه‌های کلی آن عبارت‌اند از: «حالتی گذرا



قسمتی از فیلم به عقب بود، ولی وقتی این کار انجام شد؛ مقداری بخار که در پس زمینه به بالا می‌رفت، جهتی اشتباه داشت؛ سپس ترفند دیگری به کار رفت تا بخار در تصویر جدید (معکوس) به سمت بالا برود، سرانجام مارتین اسمیت، تدوینگر فیلم در این تجربه‌ی دیجیتال که «اشک به چشمان من آورد»، به نمایی در یک آشیانه‌ی هوایما اشاره می‌کند که پیش از سکانس مسابقه قرار دارد. در ابتدا، لوکاس از زمانی که آن‌اکین صرف می‌کرد که قبل از واکنش نسبت به ورود کاراکتر دیگر، سرش را بچرخاند، راضی نبود. «بنابراین اسمیت مقداری از حرکت سرچرخاندن پسر را طولانی کرد و سپس آن را نرم کرد.» سپس باز هم در همان نما چون بازیگر زن در برابر جملات کاراکتر بعدی سربلند نمی‌کرد، مقدار دیگری از این حرکت او به نما چسبانده شد. اما این همه‌ی کار انجام شده به روی این نما نبود. حالا لوکاس می‌خواست R2-D2 و C-3PO به این صحنه اضافه شوند و اندازه‌ی آشیانه‌ی هوایما افزایش یابد. باز هم مشکلی نبود:

«حالا دوربین یک پن مصنوعی به چپ می‌کند تا عظمت آشیانه‌ی هوایما آشکار شود، ورود دو ربات معروف دیده می‌شود و نیز پای مسابقه‌ی آن‌اکین که کشیده می‌شود ILM. باید باقی فضای داخلی تاریک آشیانه را می‌ساخت که در آن ربات‌ها سرگرم انجام وظایف خودند، انسان‌ها از مقابل کادر عبور

در چهره‌ی یک بازیگر، ترتیبی اتفاقی از نور و سایه، قرار گرفتن اتفاقی اشیا در کنار یکدیگر...» و نتیجه می‌گیرد «فن آوری دیجیتال حوزه‌ی این امکانات را درمی‌نوردد.»

برای این که بفهمیم این فن آوری چیست، باید به کار پیش‌تازانه‌ی لوکاس در جنگ‌های ستاره‌ای: ایزو دیک، تهدید شیخ (۱۹۹۹) نگاه دقیق‌تری بیندازیم. زیرا در این فیلم، برای نخستین بار حرکت‌های فن آورانه تمرین می‌شوند و این تمرین‌ها می‌توانند درک ما را از فیلم‌سازی در آینده‌ی نه‌چندان دور تغییر دهند. برای مثال، در نمایی، لب‌های بازیگری به صورت مورف بسته شده‌اند و دیالوگ او حذف شده است. در یک مورد عکس، دیالوگ اضافه شده است: با فیلم برداری از «لب‌های شخصی دیگری... و تطبیق این لب‌ها با دیالوگ‌های جدیدی که بازیگر گفته است.» موفقیت سوم مربوط به نمایی با دو بازیگر است که کارگردان «بازی هر بازیگر را از برداشت‌های متفاوتی» انتخاب کرد و مشکلی پیش نیامد، بلکه نمایی کاملاً نو خلق شد که بازی‌های متفاوتی را در کنار یکدیگر داشت. باز هم در صحنه‌ی دیگری، از بازیگر (ناتالی پورتمن) خواسته شده بود که ابتدا به آن‌اکین جوان و سپس به زمین نگاه کند، ولی متأسفانه در برداشتی که به عنوان بهترین برداشت انتخاب شده بود، او این دو کار را برعکس انجام داده بود. بدیهی بود که راه‌حل در برگرداندن

نه تنها می توان در هنگام فیلم برداری، تدوین کرد و جلوه های ویژه خلق کرد؛ بلکه می توان هنگام تدوین، بازنویسی، کارگردانی دوباره و فیلم برداری دوباره کرد و دوباره درباره ی فیلم اندیشید

کند تا با جزئیات دقیق پس زمینه تطبیق یابند و بدن ها می توانند وادار به انجام اعمالی شوند که خود هرگز انجام نداده اند، آیا حس تقدیر ما از این اثر تغییر، نمی کند؟ به عبارت دیگر، وقتی بدانیم «بازی» روی پرده همه چیز خود را موهون استعداد یک انیماتور دیجیتال است، برای همذات پنداری ما با شخصیت ها چه پیش می آید؟ آیا تقلید می تواند حس روح زیر پوست را تأمین کند؟ میلی وانیلی یا هر چیز دیگر؟

برای آن که کار بزرگ جرج لوکاس را در شرکت ILM بهتر دریابیم، بهتر است به هایدگر بازگردیم. این فیلسوف آلمانی بر این باور است: «واقعه ی بنیادین عصر جدید، تسخیر دنیا در قالب تصویر است». در این گفته منظور هایدگر عکاسی نیست، بلکه سوء رفتار ماست در جهت «قراردادن هر چیز، هر چه هست، در برابر خود». نگرش هایدگر این مفهوم را بیان می کند که تمدن غربی معاصر سده ی بیستم به وضعیتی رسیده است که اکنون با کمک فن آوری معتقدیم که «مراکز ارتباطی استثنایی ای آن چیزی هستیم که به معنای واقعی کلمه است.» به عبارت دیگر، توانایی ما در ایجاد حوادثی در این جهان، به چنان وسعتی رسیده که دیگر مردم و سایر موجودات طبیعت را «دیگران»، با تمایز هایشان و شعورهای نهفته شان، محسوب نمی کنیم، بلکه آن ها را اشیایی می دانیم که برای خدمت به ما ساخته شده اند، موادی برای

می کنند و در پس زمینه آشیانه ی بسیار بزرگی است که از ورای آن آفتاب تند این سیاره ی بی آب و علف چشم را آزار می دهد.» سختی این کار آن قدرها به خاطر مواد اضافه شده نبود، بلکه بیش تر به دلیل تولید تغییری قانع کننده در پرسپکتیو برای کاراکترها و پس زمینه ی اصلی بود تا با پن مصنوعی دوربین که اضافه شده بود، منطبق باشد.

تمایل بر این است که در رویارویی با چنین هنرنمایی هایی تکنسین هایی را که چنین چیزی را ممکن ساخته اند، تحسین کنند. ولی مشخص است که زیادی امکانات اصلاحی دیجیتال هم چنین می تواند ظهور «دوربینی» اساساً نو را فرض کند که باز هم طبق گفته ی مانویچ دیگر «مانند یک شیء مادی عمل نمی کند و از نظر مکان و زمان با دنیایی که به ما نشان می دهد، همزیستی ندارد.» کار درخشان ILM ما را وادار به تأمل دوباره در آن تمهید سنتی می کند که برای جمع آوری مواد اصلی فیلم سازی آلویت را به فیلم برداری می داد. تدوین و بقیه ی پس تولید تنها برای تنظیم نهایی است. از نظر اسمیت این روش کار «حالا منسوخ است». به جای این تمهید سنتی، اکنون تمام مراحل که به ساختن یک فیلم مربوط می شوند، در یک مرحله ادغام شده اند. نه تنها می توان در هنگام فیلم برداری، تدوین کرد و جلوه های ویژه خلق کرد؛ بلکه می توان هنگام تدوین، بازنویسی، کارگردانی دوباره و فیلم برداری دوباره کرد و دوباره درباره ی فیلم اندیشید. عملیات جداگانه در یک فصل مشترک با یکدیگر ترکیب شده اند که در آن تمام جنبه های داستان فیلم و نیز روند فیلم سازی در هر زمان دسترس پذیر و قابل بازبینی اند.

تمایل به کنترل همه ی جزئیات تصویر، نتایج دیگری هم دارد که باید به آن ها پرداخته شود. در مرحله ی پایانی کار وقتی کار ترکیب به اندازه ی کافی عادی شد، شاید به ناچار چهره ها، بدن ها و بازی های بازیگران به روش دیجیتال تغییر و اصلاح یافتند (البته برای حظ بصری ما). دست کم کاری که در تهدید شیخ انجام شد پایان دادن به این فرض ایده آل گرا بود که بازی ای که تماشاگر آن هستیم از یک موجود انسانی مشخص به وجود آمده است. در عین حال، اگر چه در حقیقت از این اتفاقات آگاه نباشیم، وقتی بدانیم کلمات می توانند از دهان شخصی خارج شوند، ولی هرگز از ذهن او نگذاشته باشند؛ وقتی بدانیم چهره ها می توانند تغییر

استفاده‌ی دلخواه. کارگر تنها انجام‌دهنده‌ی کار سخت است و رودخانه منبع انرژی. ما در جست‌وجوی حریصانه‌مان به دنبال «قدرت بی‌حد در محاسبه، طراحی و قالب‌دهی به همه چیز و لذت و سوسه‌انگیزی که در آن است، فراموش می‌کنیم که «آن چه هست اصلاً به خاطر این حقیقت که در ابتدا انسان در جست‌وجوی آن است، به وجود نمی‌آید. از نظر هایدگر در کل اتخاذ جهان‌بینی فن‌آورانه، میل سیری‌ناپذیر ریاست، کنترل و حکومت بر هر چیزی است که در برابر ما قرار دارد.

مسلماً، در نظر هایدگر، تفکر ابزاری نهفته در ایده‌های لوکاس، نمونه‌ای روشن از یک جریان نهیلیستی، افسار گسیخته است که احتمالاً «با نوعی آسیب‌شناسی میل به قدرت نیز ارتباط دارد». مقاله‌ی مجله‌ی امریکن سینما تو گراف که در آن لوکاس درباره‌ی آینده‌ی فیلم‌سازی بحث می‌کند، نام مناسبی دارد: «آرباب دنیایش»، و در بخش «شصت دقیقه» این نوشتار، خود او را در سالن بزرگ نمایش روی پرده‌اش می‌بینیم که گروه انیماتورهای رایانه‌ای به دورش حلقه زده‌اند و او یک سیم لیزری را به سمت پرده گرفته و از آن‌ها می‌خواهد که ارتش او را مرتب کنند: «چرا این آدم را بر نمی‌دارید بگذارید این‌جا؟» و «یک نفر دیگر را مثل او درست کنید و بچسبانید این‌جا». آشکار است که چنین چیزی حاکی از قانونی جدید برای کارگردان‌هایی است که در کارخانه‌ی الکترونیک کار می‌کنند، در این کارخانه هر چیزی را می‌توان به طور مصنوعی تولید کرد و یا از یک پس‌زمینه‌ی دیجیتال همیشه در دسترس بازیافت و سپس آن را وادار کرد که به دلخواه ما عمل کند. این کارگردان‌ها که دیگر درگیر پیچیدگی، تفاوت و مقاومت دنیای جاری نیستند، در حقیقت قهار و جبارند و قدرت‌شان تام است.

من معتقدم که روحیه‌ای خطرناک تمام کار تهدید شبح را فراگرفته است. در حقیقت تلاش لوکاس برای فرمانروایی بر همه کس و همه چیز در تصویرهایش و واداشتن آن‌ها به اطاعت از خواسته‌های او و بهره‌برداری از ذره‌ذره‌ی توان سوددهی آن‌ها، یادآور شخصیت‌های کم‌تر قابل قبول مارکیز دوساد است که با بدن قربانیان‌شان هر چه می‌خواستند می‌کردند و آن‌ها را تنها کالاهایی انسانی می‌دانستند که باید

آن قدر با آن‌ها بازی کرد تا به اوج لذت دست یافت. مسلماً، اگر بخواهیم از اندیشه‌های مارسل هناف در این مورد استفاده کنیم، «بین درهم شکستن جسم زنده، تقسیم کردن سیستماتیک آن و تعریف آن در قالب ارقام از یک سو و سودمند ساختن روشمند آن و قرار دادن آن در معرض بهره‌برداری صنعتی از سوی دیگر، نوعی پیوستگی»^۳ وجود دارد. به همین ترتیب، در کار بلندپروازانه‌ی لوکاس تمامیت، زیبایی و چندبُعدی بودن بدن انسان نسبت به محیط اطرافش به طور سیستماتیک نابود شده است، به طوری که اعضای بدن آن وادار شده‌اند مستقل از یکدیگر عمل کنند، درست مانند هر ماده‌ی خام دیگری که استخراج می‌شود و با سودطلبی سرد و محاسبه‌شده‌ای تصرف می‌شود. اگر رینهارد هایدریش امروز زنده بود و فیلم‌ساز بود، درست همین‌طور عمل می‌کرد.

نجات از سقوط

هایدگر پس از اخطار نسبت به آثار تخریبی فن‌آوری مدرن، نوشتار خود را به طور شگفت‌انگیز با یادداشتی خوش‌بینانه به پایان می‌برد. او چند خطی از آثار هولدرین شاعر را نقل می‌کند و می‌گوید: «جوهر فن‌آوری باید رشد نیروی رهایی را در خود پنهان داشته باشد». منظور او از این گفته این است که اگر چه در وهله‌ی اول فن‌آوری سلطه‌جو و مضمحل‌کننده به نظر می‌رسد، مسلماً حاوی دانه‌هایی است که می‌توانند دوباره ما را وادارند که باراز اصلی بودن روبه‌رو شویم. حالا من با یادآوری آن می‌گویم انقلاب دیجیتال در سینما نیز نوعی پادزهر مؤثر در اختیار ما قرار می‌دهد. به نظر من سه عمل مقبله به مثل در این خصوص بیش‌ترین توان را دارند: ظهور روحیه‌ای زنده در فیلم‌برداری به علت دوربین‌های کم‌حجمی که اکنون در بازار یافت می‌شوند، گسترش تکنیک‌های داستان‌گویی که با فیلم امکان‌پذیر نبودند و خلق سلوک بصری کاملاً نویی برای تصویر.

ابتدا باید دید دوربین‌های دیجیتال نیم‌لیتری که همه‌جا در دسترس‌اند چگونه می‌توانند به تولید نوع جدیدی از فیلم‌سازی کمک کنند. در این‌جا باید به بیانیه‌ی مشهور «دوربین - قلم» الکساندر آستروک اشاره کنم که حدود پنجاه سال پیش نوشته

اکنون هنرمندرها از بار تجهیزات و فشار این عوامل ساعتی بیست هزار دلاری که صبحانه‌شان را خورده‌اند و درست پشت در منتظرند، قادر است به شکلی نوینی با دنیا روبه‌رو شود

خورده‌اند و درست پشت در منتظرند»، قادر است به شکلی نوینی با دنیا روبه‌رو شود. سرصحنه فکر کند و با دوربینش «بنویسد». تنها به عنوان یک نمونه جان جاست در این محیط جدید شکوفا می‌شود، زیرا دوربین کوچکش به او اجازه می‌دهد که فیلم‌هایش را آن قدر بدون جلب توجه فیلم برداری کند که مردم «فکر می‌کنند شما دارید یک فیلم خانگی یا چیزی شبیه به آن را فیلم برداری می‌کنید... این را به بازیگران گفتم»، او می‌گوید» حالا به این کافه می‌رویم و شما این طرف و آن طرف می‌نشینید و ما این را فیلم برداری می‌کنیم... بروید از آن‌ها بخواهید موسیقی را کمی پایین بیاورند؟» از آن جایی که در آن اطراف نه دوربین بزرگی وجود دارد نه افراد مشهور که به خاطر آن‌ها جنجال به راه افتد، نه پلیس، نه عوامل، نه نور، نه بوم، نه بدل کاران، نه تمرین‌های آشکار، نه «اکشن!» و نه «کات!»، بنابراین، تشریفات متفاوتی بروز می‌کند. ^۴ آن چه از دست می‌رود. ترکیب بندی‌های دقیق، نور هماهنگ، حرکت‌های سخت دوربین و غیره. با اصالت، جنب و جوش و غیرقابل پیش بینی بودن موقعیت زندگی حقیقی به خوبی جبران می‌شود.

در کار دیجیتال بزرگ مایک فیگیز، **تایم کد** (۲۰۰۰)، حرکت نجات بخش دیگری را می‌توان دید. برداشت‌های بلند اغلب تأثیرگذار محسوب می‌شدند،^۵ ولی حتماً محدود به اندازه‌ی جعبه‌ی فیلم متصل به دوربین بودند. در این کار ویدیوی دیجیتال افزایش بهره‌ی زمانی را ممکن ساخت و فیگیز چهار داستان را در برداشت‌های بلند نود و سه دقیقه‌ای هم زمان فیلم برداری کرد. انگیزه‌ی تمام این عملیات، اشتیاق فیگیز بود به بازگردان «نیروی طولانی یک اجرای تئاتری به فیلم»، حرکتی که او را در تضاد کامل با تقریباً همه‌ی کسانی قرار می‌دهد که امروزه به طور حرفه‌ای کار می‌کنند. علاوه بر این، حتی اگر چه فیگیز تمام ماجرا را (چهار داستان متقارن) را پانزده بار فیلم برداری کرد و در نشست‌های نمایش فیلم در آخر هر روز کاری به بازیگران و عوامل آموزش می‌داد، ولی اکشن بی‌وقفه در لوکیشن‌های مختلف، توانایی او را در تأثیر بر ویژگی‌های هر برداشت به شدت محدود کرد. حتی «برای تضعیف تداوم در تدوین بازیگران را واداشت» هر روز لباس‌های متفاوتی بپوشند». پس برخلاف لوکاس که می‌خواهد همه‌ی جزئیات را تحت کنترل خود داشته

شده است. در این بیانیه او خواستار سینمایی است که در آن «فیلم ساز. مؤلف با دوربین خود می‌نویسد، مانند نویسنده‌ای که با قلمش می‌نویسد». این گفته را به دوروش می‌توان تفسیر کرد. از یک سو، این سخن درخواست ارتباطی نو میان نویسندگی و تصویرسازی است که در آن کارگردانی چیزی فراتر از «تصویرگری یا نمایش یک صحنه» صرف باشد. به این پیشنهاد تا حد زیادی از سوی کارگردان‌های موج نو پاسخ داده شد. از سوی دیگر، این گفته هم چنین بیانگر نیاز به تجهیزات ساده است: دوربینی کوچک‌تر که کارگردان بتواند شخصاً آن را در دست بگیرد. در حقیقت، هم برای آستروک و هم برای کارگردان‌های موج نو، واقعیت تولید در روزگار آن‌ها تجهیزات سنگین، دوربین‌های حجیم، تعداد افرادی که برای ساخت یک فیلم مورد نیاز بودند و غیره. سخت‌تر از آن بود که آن‌ها از پس آن بربایند. مطلب او به طوری منطقی با یک قید پایان می‌یابد:

«اگر چه می‌دانیم چه می‌خواهیم، ولی نمی‌دانیم چه وقت، چگونه و آیا اصلاً قادر به انجام آن خواهیم بود یا نه». اما ما پاسخ را می‌دانیم. سرانجام امروز می‌توان به طرح خلاقه‌ای که او در آن زمان پیشنهاد کرده بود، جامه‌ی عمل پوشاند؛ طرح نویسنده‌ای با قلم و کاغذ در یک کافه. اکنون هنرمندرها از بار تجهیزات و «فشار این عوامل ساعتی بیست هزار دلاری که صبحانه‌شان را

نمی‌شود. در واقع اگر لوکاس در زمان فیلم برداری می‌دانست که حقیقتاً چه می‌خواهد، فیلم برداری از صحنه‌ی گسترده بسیار ارزان‌تر بود. به هر حال از نظر او مسأله این است: مهم‌ترین چیز دورساختن فیلم‌سازی از دنیا و نزدیک کردن آن به یک پس‌زمینه‌ی دیجیتال است با تمام کنترل‌هایی که ایجاد می‌کند. اگر لوکاس موفق است و سایر افراد این حرفه به او اقتدا می‌کنند تمامی شایعات موجود درباره‌ی رنسانسی در هنر، گشوده شدن دمکراتیک این رسانه به روی نوع جدیدی از فیلم‌سازان، امکان کانال‌های پخش گسترده و کم‌تر انحصاری و غیره پوچ خواهد بود؛ و این موقعیتی تاریخی است که والتر بنجامین آن را «تصویر رؤیایی» پیشرفت توصیف کرده است. آیا این حقیقت دارد؟ آیا کل مسأله تنها یک نمایش و بخشی از مبارزه طلبی شرکت سونی در برابر شرکت ایستمن است، برای آن که خود به شرکت شماره‌ی یک این حرفه بدل شود؟ اگر این طور است، اختلال‌های فعلی احتمالاً تخفیف می‌یابد و باز هم همان فیلم‌ها مانند قبل ساخته خواهند شد. شاید با دوربین‌های الکترونیک بزرگ و دارای وضوح تصویر بالا، ولی با همان عوامل و متخصصان، همان بودجه‌ی بالا و با «محدودیت تک محوری... بازار پخش.

در آخر هر کسی برنده باشد، از این حقیقت‌گریزی نیست که پیشنهاد لوکاس برای آینده کاملاً مصالحه‌گراست، زیرا در محصولی که او پیش بینی می‌کند؛ دنیای بصری با خصوصیات همان دنیای قدیم بازسازی می‌شود و بنابراین، ما به داستانی سده‌ی نوزدهمی در جامعه‌ی سده‌ی بیستمی می‌رسیم. علاوه بر این، شاید راثول روئیز حق داشته باشد که می‌گوید معتقد است «افراط فن آورانه به هیچ جا نمی‌رسد.^{۱۶} برای تجسم آینده‌ی سینمای دیجیتال خلاق و زنده، بهتر است به جای دیگری چشم امید بدوزیم. چه کارگردان‌ها توضیح دهند تمام یک فیلم را به تنهایی بنویسند، فیلم برداری و تدوین کنند، هم چون یک نیچه‌ای تمام عیار کار را هم چون انداختن یک تاس بدانند که نتیجه‌ی آن را نمی‌توان از پیش دانست و چه به تغییرات بنیادی در تصویر قدیم بیندیشند، کاملاً ممکن است که این رسانه مسیرهایی را در پیش بگیرد که هرگز ممکن نمی‌دانستیم. این که پس از یک صد سال سینما قادر بوده‌ایم، چنین کنیم، می‌تواند با اطمینان نشان دهد که «حالا کجاشو دیدی؟».

باشد، فیگیز خود را در موقعیتی قرار داد که مجبور بود به بازیگران و عواملش اعتماد کند که همیشه به بهترین وجه عمل می‌کنند. مسلماً بارها اشتباهاتی رخ می‌داد، اما اتفاقات خوبی نیز پیش می‌آمد. فیگیز می‌گذاشت تاس‌ها به هر طرف بغلتند و به این ترتیب نشان داد که در یک کار عدم قطعیت می‌تواند به پاداش‌های غیرمترقبه‌ای بینجامد. بی‌آن که بازیگران یا فیلم‌برداران ایراد یا اتفاق سویی بیابند و در حقیقت درگیری ما با واقعه‌ی جاری بیش‌تر می‌شود.

سرانجام اسباب دیجیتال ساخته شد تا فضای تصویری را براندازد که به مدت چهار سده نقاشی را ضابطه‌مند کرده بود و از زمان ظهور فیلم بر آن حاکم بود، تنها با نگاهی به زمان بازیافته (۱۹۹۹) راثول روئیز می‌توان طعم آن چه را از طریق رسانه‌ی نو (آسان‌تر) به دست می‌آید، مزه مزه کرد. او برای یافتن معادلی بصری برای سبک نوشتاری پرطول و تفصیل پروست، تصمیم گرفت اشخاص و اشیاء را روی صفحه‌هایی متحرک قرار دهد و آن‌ها را در میان یک نما به روش دلخواه پیش براند و پرسپکتیو هر صحنه‌ی جاری را به طور اساسی تغییر دهد. در نتیجه به چشم ما همان طراوت شگفت‌انگیزی را داراست که دوشیزگان و در عین حال این رهیافت قراردادی را نپذیرفت که تنها در جست‌وجوی «بازمحل‌سازی» (اصطلاح ژیل دلوز و فلیکس گتاری در آنتی‌آدیوم) قطعات مجزا در داخل تصویری جدید است که مانند هر تصویر عادی، زنده و یکپارچه به نظر می‌رسد. به جای آن، در این جا بخش‌های متمایز می‌توانند برای تفسیر یکدیگر به کار روند، همان‌طور که صداها و سبک‌های گفتار مختلف با هم ترکیب می‌شوند تا قدرت اولیس جیمز جویس را خلق کنند. آمیزه‌ی جدید، با ارج نهادن به استعداد چندوجهی‌اش، تصویر تک‌عنصری را آشکارا به چالش می‌کشد. اگرچه هنرمندان ویدیو تقریباً از ابتدا از این نوع تصویرسازی بهره‌برداری کرده‌اند، اما بیش‌تر به شیوه‌ی نقاشان با آن رفتار کرده‌اند، نه مانند نمایش‌نامه‌نویس‌ها. چالش ترسناک این است، کاری کنیم که این دورنمای پیچیده، راه‌گشا و چندتصویری حول شخصیت‌ها از نظر دراماتیک در خدمت داستان باشد.

در تهدید شیخ خارق‌العاده‌ترین دستاورد دیجیتال به نمایی مربوط می‌شود که هنگام نمایش فیلم هیچ‌کس متوجه آن

پی نوشت ها:

1. Postproduction

۲. دوربین بیست و چهار فریمی سونی با لنزهای پاناوژن پیش تر از سوی کارگردان های مختلف امتحان شده است. نخستین تجربه ی نمایش دیجیتال فیلم همزمان با نمایش تهدید شیخ اتفاق افتاد و فیلم **Bounce** مستقیماً از ماهواره ها در بعضی سینماهای مجهز نمایش داده شد.

۳. وقتی از طریق نمایاب یا لنز دوربین های قدیمی نگاه می کنیم، مکان و جهت یک شی' بسته به این که از کجا به آن نگاه می کنیم، تغییر می کند.

۴. این استدلال من مبتنی بر مشاهدات جمع آوری شده از فیلم سازی دانشجویی و کم هزینه است. در صحنه های فیلم برداری حرفه ای تر هزینه ی کار به حدی است که عوامل و متخصصان را مهار می کند.

5. Exposure

۶. Lev Manovich, The Logic of Selection

(2000) این مقاله در (<http://rhizome.org>) موجود است.

۷. دیدگاه کارل مانهایم را در این باره به یاد بیاوریم: «اگر وسوسه ها، الهام ها و رهیافت های تازه نسبت به جهان، زمان کافی برای کامل شدن نداشته باشند، دریافت توده ی مردم از آن ها تنها کیفیت جذاب آن هاست.»

8. Marie, Willish Anne,

CultureTechnology and creativity in the late Twentieth Century, ed. Philip Hayward". (London: John Libbey, 1990) , p. 204"

Semiotexte, 1983), p.4"Simulation" 9. Baudrillare, Jean, (New york: yale university Press, 1998), p. 22"

10. Philip. W. Jackson, "John Dewey and the Lessons of Art (New Haven, Ct:

11. McQuire Scott,

The Paradox of Cinema in a Studio Without Walls" and Television, Vol. 91, no. 3, p. 18"Digital Dialectics: .. Historical Journal of film Radio

(1997) "Cinema as a Cultural Interface" 12. Manovich Lev, این نوشتار در این نشانی موجود است:

<<http://WWW.Manovich.net>

Crisis of ReasonzSade, the Mechani" 31. Henaff, Marcel, (1995), p 232-33"ation of the Libertine Body, and the of knowledge (Bloomington, In: Indian University Press, .. in Technology and the politics

۱۴. البته این بهترین کابوس برای هالیوود است. برای مثال، جودی ایرولا متوجه شده بود که در فیلم دیجیتالی که اخیراً ساخته بود، عوامل فیلم چهار نفر بودند، در حالی که به طور معمول پانزده نفرند. او نتیجه می گرفت که «پس یازده نفر بیکار مانده بودند.»

۱۵. در این مورد آثار ماکس آفولس، میکلووش یانچو و تئودور آنجلوپولوس به یاد می آیند.

Laboratoire de La Recherche: Entretien avec Raoul Rui" . 16

.. cahiers du Cinema, no. 535. p. 25"zDans le