



تصویر دنیای دیجیتال

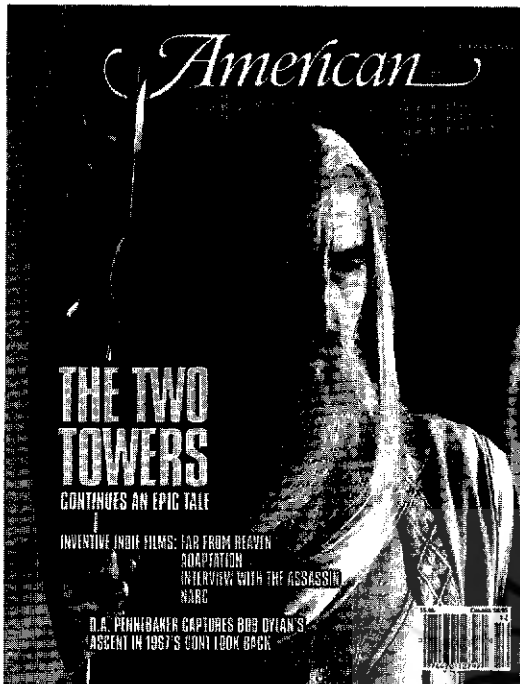
The Digital World Picture

• ژان - بی بر گوئن . ترجمه ی علی عامری مهابادی



شماره ی نهم، بهمن ماه

تا چندی پیش، بسیاری از ما چیزی را انکار می کردیم که اکنون تبدیل به امری بدیهی شده است؛ زوال فیلم و جایگزین شدن فن آوری دیجیتال. البته به تدریج دریافتیم که با رسانه ی جدید، تدوین سریع تر و هیجان انگیز تر می شود، ضبط صدا برای تغییرات در مرحله ی پس از تولید



انعطاف بیش تری می یابد و جلوه های بصری دیجیتال خیره کننده است. ولی ما همچنان سخت به این عقیده پای بند ماندیم که بافت غنی و طیف سایه روشن تصویر فیلم جایگزین ناپذیر است. باید بگوییم که دیگر چنین نیست: اکنون روشن است که با تلاش جورج لوکاس و برخی از شرکت های پیشگام الکترونیک، تمام جنبه های سینما از شکل گیری ماده ی خام گرفته تا نمایش در سالن، دیر یا زود دیجیتالی می شود.^۲ به هر حال، پیروزی نهایی این فن آوری نوین را نباید در حکم پدیده ای جالب اما غیر ضروری تصور کرد. هر هدفی که داشته باشیم، به هر حال، باید با انقلاب دیجیتال روبه رو شویم و نباید از گفت و گو و بحث های نظری در مورد تأثیر این انقلاب بر هنر سینما غافل بمانیم.

مسلماً، متن های صنعت فیلم مدام ما را با هزاران صفحه مطلب محاصره می کند و می گوید که تحولات دیجیتال، پیشرفت را سریع تر می کند.^۳ همزمان، گفته ها با دقت تنظیم شده تا عده ای ترس از عقب ماندن را به خود راه ندهند.^۴ مثلاً لوکاس در نشریه ی آمریکن سینماتوگرافر قدری از مسیر خود جدا می شود تا به فیلم برداران اطمینان دهد که «هنوز باید تصمیمات زیبایی شناختی گرفت» و «ماهیت کارهای آنان، قاب بندی نما و تعیین زیبایی یا مناسب بودن نور به روال سابق خواهد بود.»^۵ این فن آوری نوین به جای آن که اعضای گروه فنی را اضافی جلوه یا جای آن ها را به کارکنان جدیدی بدهد که تنها پشت رایانه ها کار می کنند، معمولاً به صورت ابزار دیگری معرفی می شود که در نهایت کنترل خلاقه ی تمام گروه های مربوطه را افزایش می دهد. مسلماً، در آینده کارها به صورت متفاوتی انجام خواهد شد، اما آدم های خوب می توانند خود را با تحولات تطبیق دهند و در چارچوب الگوی جدید، به راحتی مهارت خود را به کار گیرند.

از نظر من، این دیدگاه به شدت ناپیوستگی موجود در درون انقلاب دیجیتال را نادیده می گیرد،

زیرا می تواند اصول دیرپایی را بر هم زند که قواعد آفرینش فیلم ها را تنظیم می کنند. نگره پردازان در چالش با پیام صنعت سینما در مورد ثبات قواعد، کُند عمل کرده اند، زیرا جنبه های پر زرق و برق این حاکمیت نوین تکنولوژیک چشمشان را خیره کرده است؛ به ویژه تمام چیزهایی که به زبَر متن^۶ مربوط می شود.^۷ در این جا، امیدوارم بتوانم روش هایی را مشخص کنم که تحولات فیلم سازی دیجیتال از طریق آن ها قواعد بازی را تغییر می دهد. سپس از چیزی انتقاد می کنم که آن را گرایش های پوچ باورانه ی این رسانه ی جدید می دانم و سرانجام با نگاهی به استفاده ی متفاوت از فن آوری به نتیجه گیری می رسم؛ نگاهی که شاید ما را از فروغلتیدن به ورطه نجات دهد. به هر حال، اتفاقی که در حال رخ دادن است، پیشاپیش درک ما را از این که «فیلم چیست؟» تغییر می دهد.

تغییر قواعد بازی

بحث اصلی مارتین هایدگر در «مسئله ی فن آوری» این

است: «فن آوری دیگر فقط معنی نمی دهد، بلکه عمدتاً روشی برای آشکارسازی چیزی است که آن را دنیا در نظر می گیریم.»^۱ منظور هایدگر این است که نوع فن آوری مورد استفاده دیدگاه ما را نسبت به جهان محدود می سازد، نحوه دسترسی ما را به آن تعیین می کند و در نهایت به درک ما از آن شکل می دهد. در سطحی محدودتر، نشان می دهد که وسایل مختلف تولید نیز تعویض پذیر نیستند؛ وسایل جدید صرفاً روشی بهتر و کارا تر برای انجام امور ارائه نمی دهند. برعکس، هر یک از آن ها فیلتری متمایز اضافه می کند؛ واسطه ای که نیروی کار ما را منظم می سازد. همزمان، وسایل مختلف نیز توجه ما را به مؤلفه های خاص آثار مورد نظر جلب می کنند و ما را به سوی محصولی مطلوب هدایت می سازند. بدین ترتیب، آن ها نتیجه ی نهایی را تغییر می دهند. پس نباید تعجب کنیم که فیلم سازی دیجیتال نه فقط در روند کلی خلاقیت رفتار ما را تغییر می دهد، بلکه ما را به سوی هدف های خاصی نیز هدایت می کند.

برای آن که بفهمیم در تغییر فیلم به رسانه ی دیجیتال چه اتفاقی می افتد، لازم است به یاد آوریم که چه چیز فیلم برداری را تبدیل به چنین تجربه ی منحصر به فردی کرده است. این کار هرگز مانند کارهای دیگر نبوده است. مکان از همان ابتدا غریب بود: سالنی غول پیکر با یادگاری های مقدس، دوربینی با قاب محکم و سنگین که روی سه پایه ای استوار است، پرتوهای نور که از زاویه های عجیبی می تابند، میکروفون کوچکی که در انتهای میله ی بلندی قرار دارد، ریل های روی زمین که فوری نصب و به جایی ختم نمی شوند، دودی که مانند بخور در هوا پراکنده است... این وضعیت در کار فیلم سازی شبیه آیینی به نظر می آید که تنظیمات شکلی آن مدت ها قبل انجام شده است. آیا تاکنون کسی در این صحنه قرار گرفته که مسحور این باله ی موزون نشده باشد؛ باله ای که بازیگران و گروه فیلم سازی با تکرار دائمی دیالوگ ها در آن شرکت دارند. پس جای تعجب نیست که وقتی

کارگردان می گوید: «حرکت!» حتی کهنه کاران سینما هم دوباره دچار احساس شگفتی می شوند، زیرا همه ی آن ها درمی یابند که قرار است اتفاقی جادویی بیفتد و تا وقتی کارگردان «قطع!» نگفته، همه نفسشان را در سینه حبس می کنند. واقعیت به نوعی احضار می شود و اگر همه چیز خوب پیش رفته باشد، قطعه های آن واقعیت بر سطح سلولوئید ثبت می شود. مسلماً در پایان روز، همه از نظر جسمانی و ذهنی خسته می شوند. همان نوع کاهش نیرویی که هنگام تحقق امری فراطبیعی احساس می کنیم.

به هر حال، هیچ یک از این موارد ساده نیست، زیرا دائم از ابهام و مادیت رسانه آگاه می شویم. مثلاً فیلم برداران طی چهل سال به دلیل وضعیت پارالکس [اختلاف دید نمایاب و عدسی دوربین به دلیل فاصله ی آن ها] نمی توانستند از نتیجه ی کار خود مطمئن باشند، تا وقتی که یک روز بعد از ازش های فیلم خود را می دیدند و درمی یافتند که قاب بندی و فوکوس کشی آن ها درست بوده است یا نه.^۲ نورپردازی هم بدون دید کافی انجام می شد و لازم بود تازه واردان سال ها نزد مدیران فیلم برداری با تجربه کارآموزی کنند تا بتوانند رابطه ی میان واحد اندازه گیری شدت نور (فوت کندل) و سطوح نورپردازی را در تصویر نهایی کشف کنند. چنان که والتر مرچ یادآور می شود، در دوره ی قدیم حلقه های فیلم باید به آرامی جابه جا می شد زیرا پایه ی فیلم از نیرات بود و قابلیت انفجار داشت.^۳ حتی امروزه هم صرف نظر از پیشرفت های فن آوری دوربین های مدرن آریفلکس^۴ و پانویژن^۵، هر لحظه ممکن است چیزی غلط از کار در بیاید، مثلاً به یاد بیاورید که هنگام فیلم برداری آخرین، مهم ترین و پرهزینه ترین صحنه در فیلم ایثار (۱۹۸۶)، دوربین اصلی گیر کرد و باعث ناراحتی فراوان آندری تارکوفسکی و اس ون نیک ویست^۶ شد.^۷ در نهایت، به رغم تمام احتیاط ها، وجود یک تار موری گیت دوربین، باریکه ای از نور در فیلم دان یا بدببیری های غیر قابل توضیح در



تارکوفسکی در فیلم برداری از صحنه فیلم ایثار

آزمایشگاه می تواند همچنان ساعت ها و ساعت ها کار سخت را از بین ببرد؛ اما هیچ یک از این ها باعث دل سردی گروه های فیلم سازی نشده است. در واقع، این مسائل همواره آن ها را پیش برده است؛ انگار ضمن مقابله با این موانع، ارزش حرفه ای خود را می سنجد و با تمرین مداوم مهارت های دقیق، راه غلبه بر این موانع را می آموزند. بدین ترتیب، دشواری فیلم برداری باعث مباحثات اثر می شود؛ کار هر قدر هم که دشوار باشد، با موفقیت انجام می شود و همه احساس خوبی نسبت به آن می یابند. این همان مشخصه ی اثر سینمایی است: حس جادویی که بر فیلم برداری حاکم می شود و حس تحقق چیزی که از معجزه گری در برابر اتفاق های غیرمنتظره و غریب می افتد.

فن آوری دیجیتال در اساس ماهیت روند فیلم برداری را ساده سازی می کند و به آن شفافیت می بخشد که بدین ترتیب این خصلت های قهرمانانه را در کار فیلم سازی منتفی می سازد. تصویر از همان ابتدا حضور دارد. لازم نیست آن را تصور، تولید و یا به دشواری ثبت کرد و تجسم بخشید. تصویر بلافاصله ارائه می شود؛ نیازی به پیش شرط یا فعالیت ندارد. برای احضار آن نیازی به افسون یا آیین نیست. همیشه سر جایش و قابل دسترس است. حتی بازدیدکنندگان صحنه می توانند پیشنهادهایی برای تقویت و بهبود آن بدهند. فراتر از همه ی این ها، ارزان است؛ بدین معنی که به راحتی می توان برداشت های فراوانی از رویداد انجام داد. با وجودی که کار در صحنه به شیوه ای کمابیش مانند قبل پیش می رود، این احساس وجود دارد که فیلم برداری بسیار ساده است؛ فن آوری دیجیتال چندان چیزی از شما نمی خواهد و می توانید به طور شخصی حتی با گروه فیلم سازی درجه ی دو هم آن را بسازید.^{۱۶} پس در حالی که فیلم

میزان توجه فرد را بالا می‌برد و دقت کار را بیش‌تر می‌کند، وقتی دوربین دیجیتال وارد صحنه می‌شود، معمولاً بازیگران و گروه فیلم‌سازی وامی‌روند.^{۱۷} آنان به همین نسبت انتظارات خود را پایین می‌آورند. دخالت کاملی که نشانه‌ی فیلم‌برداری است، جای خود را به فعالیتی بی‌طرفانه و نه‌چندان جدی می‌دهد. دومین نکته‌ی موردنظر من مربوط به کانون توجه این دوفن‌آوری است. دوربین‌های فیلم‌برداری حرفه‌ای مثل دوربین‌های میچل^{۱۸} به نحوی ساده طراحی شده و صرف‌نظر از عناصر اساسی خود، امکان انتخاب‌های نسبتاً محدودی را می‌دادند. وقتی سرعت فیلم‌برداری و شاتر همراه با تنظیمات عدسی مشخص می‌شد، تمام چشم‌ها متمرکز بر رویدادی می‌شد که مقابل دوربین رخ می‌داد، زیرا همان‌جا بود که صحنه شکل می‌گرفت، دست‌مایه‌ی کارتیبین و فیلم‌ساخته می‌شد. با توجه به این موضوع، دوربین‌های فیلم‌برداری هرگز چیزی بیش از وسایل گران‌قیمت ضبط نبودند.

در دوربین‌های دیجیتال وضعیت متفاوت است. فیلم‌برداران از همان ابتدا قادرند دست به انتخاب‌های فراوانی بزنند. بلافاصله، می‌توان میزان نوردهی را با هر سطحی از نور تنظیم یا حتی تاریک‌ترین مناطق را نورانی کرد. می‌توانیم رنگ‌ها را چنان برنامه‌ریزی کنیم که با منابع نوری مورد استفاده هماهنگ شوند یا برای ایجاد جلوه‌های اکسپرسیونیستی به کار روند. می‌توان رنگ‌مایه، گرین (دانه)، کنتراست و تراکم را تغییر داد و جلوه‌ی خاصی را ایجاد کرد. می‌شود تنظیمات را عوض کرد و بهبود بخشید تا در هر حرکتی، جلوه‌های بصری خیره‌کننده‌ای پدید آید. می‌توان فیدها و دیزالوها را برای ایجاد حداکثر تأثیر به دلخواه مورد استفاده قرار داد. می‌توان تصویررنگی را به سیاه‌وسفید تبدیل ساخت و در لحظه‌ی موردنظر، تناسب‌های مختلف ترکیب‌بندی را ایجاد کرد. می‌توان فیلترهای دیگری را که جذابیت کم‌تری دارند، نصب کرد. بدین ترتیب، تصویر دچار دگرگونی بیش‌تری هم

می‌شود.

شاید حرفه‌ای‌هایی که سال‌ها پیش آموزش دیده‌اند، تمام این تمهیدات را صرفاً تردستی قلمداد کنند، اما از نظر هزاران دانشجویی که با کمک این دوربین‌ها در حال آموختن مهارت‌های فیلم‌سازی‌اند، جایی برای عقب‌گرد وجود ندارد. فیلم‌سازی همین است. درست همان‌گونه که پس از آموختن تدوین با سیستم آوید^{۱۹}، دیگر موویولا^{۲۰} دستگاهی ماقبل تاریخی به نظر می‌رسد، نمی‌توان انتظار داشت که وقتی فیلم‌سازی با گزینه‌های آپتیکی انجام می‌شود، صحنه‌ای بی‌پیرایه شکل بگیرد. در فیلم‌برداری کلاسیک، فرض می‌شود که خود رویداد، محور توجه فعالیت‌های گروه فیلم‌سازی است، اما فیلم‌سازی دیجیتال توجه را به دوربین جلب کرده است. دیگر خود صحنه کانون توجه اصلی نیست؛ موضوع مهم ترکیب‌بصری است که رویداد را شکل می‌دهد. اکنون دیگر فیلم‌سازی تبدیل به مسئله‌ی تصویر و ظاهر شده است.

از نظر لاف مانوویچ، در این جام‌مسئله چیزی بیش از توجه صرف به ظاهر متن است: «پیش از این، هنرمند در متون برجسته‌ی فرهنگی «مجموعه مضامین» منحصر به فرد خود را می‌آفرید و این مجموعه زیر سطح آگاهی هنرمند می‌جوشید. اکنون [کل روند خلاقه] جنبه‌ی خارجی یافته (و در این روند بسیار کوچک شده است).»^{۲۱} به عبارت دیگر، شاید برای فردی چون میخائیل کالائوزوف سال‌ها طول می‌کشید تا سبک بصری فوق‌العاده و خاص خود را توسعه دهد، اما اکنون می‌توان هر روز «سبک» را باززدن یک کلیدروی سیستم دیجیتالی تغییر داد. به هر حال، این فیلترهای الکتریکی قبلاً به وسیله‌ی فرهنگ پردازش شده‌اند. این خطر هست که آن‌ها بتوانند عناصر کم‌تر رویت‌پذیر و ظریف را حذف کنند یا جایگزین آن‌ها شوند؛ عناصری که معمولاً در توسعه‌ی هنری نقش دارند.^{۲۲} از نظر آن ماری ویلیس، شاید این اتفاق قبلاً افتاده باشد که نتیجه‌اش این است که «تخیل تبدیل به

تصویرپردازی می‌شود»^{۳۳}. انگیزه‌های تصویری، دیگر از ذهن فیلم‌ساز نشأت نمی‌گیرند و متأثر از هیاهوی جدید دنیای تصویرپردازی رسانه‌ها نیستند.

پس جادوگری دیجیتال به خودی خود میسر است، زیرا انقلاب پیکسلی امکان داده تا بتوانیم بخشی از تصویر را بدون از دست دادن وضوح یا تأثیر بر محیط پیرامون، دست‌کاری کنیم و بدین ترتیب شکل‌های نوین تصویری پدید می‌آید. در ابتدا، دخالت دیجیتالی در ماهیت جنبه‌ی کاهشی داشت: در فیلم‌های تاریخی، آنتن‌های تلویزیونی و سیم‌هایی که به بدن بدل‌کاران وصل بود، حذف می‌شد. از این گذشته، اتفاق‌های دراماتیک‌تری هم افتاد: مثلاً در *فارست گامپ* (۱۹۹۴) پای‌گیری سینیز^{۳۴} با ظرافت از بدنش حذف شد. طبیعی است لازمه‌ی چنین کاری چسباندن دست‌مایه‌ی تازه به زمینه‌هایی بود که قبلاً فیلم‌برداری شده بود. از این نظر، ترکیب‌بندی تصویری به بالاترین حد امکان‌ات بالقوه می‌رسد. می‌توان به جای آسمان آبی، ابرهای ترسناکی در نما گذاشت. این قابلیت‌های جدید باعث خشنودی تهیه‌کنندگان و مدیران تولید می‌شود، زیرا مثلاً برای پرکردن یک استادیوم بزرگ، گروهی کوچک از آدم‌ها به صورت دیجیتالی تکثیر و تبدیل به گروهی بزرگ می‌شوند. در یکی از نمونه‌های تحولات خارق‌العاده‌تر، رئیس‌جمهور کندی با آقای گامپ صحبت می‌کند، جان وین زنده می‌شود و فرد آستر با یک جارو برقی می‌رقصد. فیلم‌هایی چون *چه کسی برای راجر ریست پاپوش دوخت؟* (رابرت زمکیس، ۱۹۸۸)، *نابودگر ۲: روز داوری* (جیمز کامرون، ۱۹۹۱) و *پارک ژوراسیک* (استیون اسپیلبرگ، ۱۹۹۳) مرزهای این فن‌آوری نوین را جلوتر بردند و همه از فیلم‌سازان گرفته تا مخاطبان را قانع ساختند که در این فن‌آوری نوین هیچ چیز نامیسر نیست.^{۳۵} در فیلم *چه رؤیاهایی می‌آید* (وینسنت وارد، ۱۹۹۸)، خود دنیا بازسازی می‌شود تا تصور تیموتی لیری را از روزی بد نشان دهد. از این جا به بعد، تصویر



فیلمیک از دنیای قدیم که به بندجفت آن متصل است، اولویت و اصالت خود را از دست داد. بخش هایی از تصویر را می توان در مکان هایی مرسوم پدید آورد، اما دیگر با لایه های عکسی یا عناصر تجسمی اطراف متفاوت نیستند.

گرایش های پوچ باورانه

به هر حال، شکوه و جلوه ی این تصویرهای جدید نباید ما را از ناپیوستگی اساسی چنین طرح هایی غافل سازد. برای ساختن تصویری منسجم از دست مایه ای که از منابع اساساً مختلف (فیلم برداری، تصویرهای کامپوزیت [ترکیبی]، تصویرهای رایانه ای، سایر عناصر انیمیشن و غیره) می آید، باید منابع معمول رسانه -دنیای زندگی روزمره - را به نحو دیگری به کار گرفت؛ زیرا گرچه این تصویرهای توربو شارژ هنگامی که به یکدیگر می چسبند، تمام ویژگی هایی مجموعه ای

باورپذیر را دارند، آن چه می بینیم هرگز بدین صورت وجود نداشته است. در واقع، از نظر ژان بودریار، نکته ی کلی این فن آوری نوین جایگزینی «نشانه های امر واقعی به جای خود امر واقعی است و دیگر لازم نیست امر واقعی پدید آید.»^{۲۶} جورج لوکاس به خود می بالد که رسانه را از قید «تمام مواد واقعی»، همان چیزهایی که باعث دلزدگی او می شود، رها کرده است.^{۲۷} پس وقتی او و گروهش به شکل دیجیتالی آدم ها، اشیا و مناظر را تغییر یا جان می دهند، چیزی بیش از تأثیر زیبایی شناختی در کار است. چیزی که در این جا شاهدیم، بی اعتمادی ژرف به دنیای روزمره است؛ این احساس که «ماده ی واقعی» دیگر آن قدر خوب نیست که بتواند هدف های در نظر گرفته شده برای سینما را تأمین کند. از این گذشته، بر اساس همان فرض، این ترس وجود دارد که هر بینش بی پیرایه ای منجر به اثری تصنعی شود. پس هدف از حفظ وحدت گفتمان منظم، تک گفتاری و مسلط نگه داشتن آن، قاعده مند کردن گوشه ای از واقعیت است که می توان بخش های نامتناسب آن را برداشت و به جای آن ها دست مایه ی مناسب تری گذاشت.

در کانون فعالیت های استودیوی دیجیتال، پرده ی سبز قرار دارد. در آن جا، بازیگران پیش از ادغام شدن با محیط تصویری، دیالوگ های خود را می گویند و حرکت هایشان را تمرین می کنند. امروزه، بازیگرانی که در یک صحنه حضور دارند، معمولاً آن را کنار هم تمرین می کنند؛ اما نماهای منتخب و اینسرت غالباً فردی اند. در واقع، با این تکنیک، دیگر نیازی به حضور همزمان تمام شرکت کنندگان نیست. بدین ترتیب، جای تردید است که شیوه های رایج مسدودسازی پا برجا بماند. پس از نظر اقتصادی مناسب تر است که از هر بازیگر در زمان خاصی فیلم برداری کنیم؛ نه فقط در صحنه های استثنایی بلکه در تمام صحنه هایی که بازیگری خاص حضور دارد. برای درک ماهیت واقعی فرآیندی که رخ می دهد، لازم است تصور کنیم بازیگر تنها در مقابل پرده ی سبز



عظیمی ایستاده و روبه روی دوربین و گروه فیلم برداری است، اطراف او هیچ اثاتی، دکور یا پس زمینه‌ای وجود ندارد و نوری که صحنه را روشن می‌کند، حالت طبیعت گراندارد. او در بازی اش هم به هیچ کس خطاب نمی‌کند. حالت های چهره و ژست هایش نیز هیچ علت یا تأثیر خاصی ندارد. مسلماً قبلاً به بازیگر گفته شده که چگونه این قسمت خاص با کار سایر بازیگران، اثاتی، نور و پس زمینه تلفیق و صحنه‌ی نهایی کامل خواهد شد، اما در آن لحظه پیوستگی و تعامل با محیط زنده که از دید جان دووی حسی از هویت و توانایی برای عمل در دنیا می‌دهد، وجود ندارد. در واقع، از نظر دووی در هر تجربه‌ای از زندگی، «هرگز ابژه یا رویداد مجردی وجود ندارد... همواره عرصه‌ای هست که این ابژه یا رخداد در آن ملاحظه می‌شود.»^{۲۸} بدین ترتیب، بازیگری که تنها در فضایی خالی می‌ایستد، احتمالاً در کنار دیگران قرار نمی‌گیرد و نمی‌تواند ارزیابی‌های خاص خود را انجام دهد و از شکل واقعی اثاتی، حس فرش، رنگ دیوارها و موقعیت فضایی هر شی‌ای در ارتباط با جسمش ناآگاه است. مهم تر از همه، وقتی با سایر انسان‌ها ارتباط داریم، با بدنی زنده مواجه ایم که نگاه، حالت چهره و رفتار خاص او به واکنش ما شکل می‌دهد و چنین موقعیتی بسته به آن فرد متفاوت است و حالت کلی ندارد. پس ما در مقام انسان دائم با یکدیگر و محیط پیرامون خود تعامل داریم، در لحظه‌ای به کاوش می‌پردازیم و در لحظه‌ای دیگر واکنش نشان می‌دهیم. در واقع، برای از سرگذراندن چیزی که دووی آن را تجربه می‌نامد، باید «تفسیری کامل از خود و دنیای اشیا یا رویدادها داشته باشیم.»^{۲۹}

باید گفت شاید روند بیگانه‌سازی پرده‌ی سبز به طور مشخص برای بازیگرانی که به کار در فیلم عادت دارند، مسئله‌ساز نباشد. آنان همواره مجبور بوده و هستند که خود را با ویژگی‌های غریب این رسانه تطبیق دهند؛ مثلاً به جای آن که شخصیت خود را یک باره تجسم بخشند، آن را مرحله به مرحله ارائه

می‌کنند؛ هنگامی که رویداد خشن است، جای خود را به بدل کاران می‌دهند و دیالوگ‌های خود را به جای بازیگری دیگر رو به نقطه‌ای خالی می‌گویند که نزدیک به دوربین است. علاوه بر این، چنان که والتر بنیامین خاطر نشان کرده است، چون «بازیگر فیلم برخلاف بازیگر تئاتر فرصت ندارد حین اجرا خود را با مخاطبان تطبیق دهد»، بازی اش از هیجان کم تری برخوردار است.^{۳۰} در واقع، فقدان زمینه و تداوم در فن آوری نوین در نوع دیگری از سینما، مثلاً سینمای گذار می‌تواند سودمند باشد؛ زیرا به بازیگر یاری می‌دهد تا از ماده‌ی کار همیشگی خود (حس هویت شخصیت، داستان پس زمینه، خواسته‌ها و نیازها، آگاهی از آن چه رخ می‌دهد و آگاهی از مانع اصلی در برابر هدف) ساخت شکنی کند.^{۳۱} به هر حال، در این جا هدف همچنان جنبه‌ی کلیشه‌ای دارد. هدف بررسی کشمکش دیالکتیکی میان بازیگر و شخصیت برای



ایجاد شخصیت های سینمایی قراردادی نیست. دست کم با پرده ی سبز وظیفه ی بازیگر مرسوم دشوارتر می شود؛ شاید چیز مهمی جا بماند. آیا در این شرایط می توان حقیقتاً انتظار بازی های فوق العاده را داشت؟

از این گذشته، تکنیک ترکیبی می تواند به بدنه ی تمام چیزهایی که به ما نشان می دهد نیز نفوذ کند. مسلماً این مفهوم جدید نیست. مثلاً بیش از صد سال پیش هنری پیچ رابینسون^{۳۳} از چاپ تلفیقی استفاده می کرد تا در عکس هایش «از عناصر پست، تهی و زشت... از شکل های ناهنجار بپرهیزد و عناصر غیرتصویری را اصلاح کند.»^{۳۴} به همین نحو، امروزه فیلم سازی می تواند اشتباه های تصادفی را که به نحوی گریزناپذیر در فیلم برداری یک تصویر رخ می دهد و سپس بدنه ی متن را فرامی گیرد، کنترل کند. لوکاس با افتخار می گوید: «حالا می توانید همه چیز را تنظیم کنید.»^{۳۵} از نظر اسکات مک کوایر، نمونه های معمول شامل «نگاه آنی بر چهره ی بازیگر، پیکربندی نور و سایه، همجواری تصادفی ابژه ها است...»^{۳۶} او نتیجه گیری می کند که «آستانه ی دیجیتالی بر همین قلمرو شرطی حاکم می شود.»^{۳۷}

برای آن که واقعاً بفهمیم چه اتفاقی دارد می افتد، لازم است نگاهی به کار پیش گامانه ی لوکاس در **جنگ های ستاره ای: اپیزود ۱ تهدید شیخ** (۱۹۹۹) بیندازیم؛ زیرا در همین فیلم برای اولین بار حرکت های فن آورانه ای را می بینیم که درک ما را از فیلم سازی در آینده ی نه چندان دور تغییر می دهد. مثلاً در یک نما دیالوگ با بازسازی (مُرف سازی)^{۳۸} حرکت های لب بازیگر از دهان او شنیده می شود. در نمونه ای متضاد، دیالوگ با فیلم برداری از «لب های یک نفر دیگر... و تطبیق حرکت های این لب ها با دیالوگ های جدیدی که بازیگر می گوید» به کار افزوده می شود.^{۳۹} موقیبت سوم شامل نمایی است که در آن دو بازیگر داریم و کارگردان می تواند «بازی هر کدام از آن ها را در برداشت های مختلف انتخاب کند.»^{۴۰} مسئله ای نیست:

نمایی تازه ساخته می شود که اجراهای مختلف را تلفیق می کند. در صحنه ای دیگر، بازیگری (ناتالی پورتمن^{۴۱}) قرار است نخست به آناکین^{۴۲} جوان و سپس به کف زمین نگاه کند؛ ولی این رویدادها در نهایت به تشخیص کارگردان جابه جا شدند. راه حل بدیهی عقب بردن نوار فیلم بود، اما چنین کاری باعث می شد تا بخاری که از پس زمینه برمی خواست، مسیری غیرطبیعی را طی کند. پس برای آن که جریان بخار مسیر طبیعی خود را در این تصویر جدید «برعکس» داشته باشد، تمهید دیگری اندیشیده شد. مارتین اسمیت^{۴۳}، تدوین گر فیلم، سرانجام با تجربه گرایی دیجیتالی که به قول خودش اشکش را در آورد، از نمایی در آشیانه ی هواپیما استفاده کرد که پیش از سکانس مسابقه می آید. لوکاس از مدت زمانی که آناکین برای چرخاندن سرش در واکنش به ورود شخصیتی دیگر صرف می کند، راضی نبود؛ پس اسمیت بخشی از حرکت سر پسر را حذف کرد. سپس در همان نما، چون بازیگر زن در پاسخ به دیالوگ های شخصیت دیگر آن صحنه به بالا نگاه نمی کند، قطعه فیلم جدیدی از این حرکت وی اضافه شد. اما این کل ماجرا نیست. لوکاس می خواست R۲-D۲ و C-۳PO هم در صحنه حضور داشته باشند و ابعاد آشیانه را بزرگ تر جلوه دهد. باز هم مسئله ای نبود:

دوربین یک حرکت «پن» [افقی] مصنوعی به طرف چپ انجام می دهد تا عظمت آشیانه را آشکار سازد. دو روایات معروف وارد می شوند و متخصصان جلوه های ویژه در آی ال ام (ILM) ناچار می گردند سایر قسمت های مَحوطه ی داخلی و تاریک آشیانه را بسازند و در حالی که روایات ها سخت مشغول انجام وظیفه شان هستند، آدم ها در گوشه ی نما قدم می زنند. آشیانه ای بسیار بزرگ در پس زمینه باز می شود و نور شدید خورشید سیاره به داخل می تابد.^{۴۴} در این جا، دشواری کار صرفاً عناصر افزوده شده نیست، بلکه ایجاد تغییری قانع کننده در پرسپکتیو

شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ی فیلم اصلی است تا آن‌ها را با حرکت پین ساختگی دوربین هماهنگ سازد.

در برابر این هنرنمایی فن‌آوری، دوست داریم بنشینیم و برای تکنیسین‌هایی که چنین کاری را میسر ساخته‌اند، کف بزیم. مهم‌تر از آن، امکانات افزوده‌ی دیجیتال می‌تواند منجر به ظهور دوربینی اساساً جدید بشود که به قول مانوویچ دیگر «به صورت ایژه‌ای مادی در همزیستی مسالمت‌آمیز فضایی و زمانی با دنیایی نیست که به ما نشان می‌دهد»^{۳۳}. به عبارت دیگر، نمایش درخشان آی‌ال‌ام ما را وامی‌دارد تا در قواعد مرسوم، فیلم‌برداری از دست‌مایه‌ی اصلی فیلم، تدوین و بقیه مرحله‌های پس از تولید که صرفاً برای دقیق‌تر کردن کار انجام می‌شوند، بازاندیشی کنیم. از نظر اسمیت، این روش کار «اکنون دیگر منسوخ است»^{۳۴}. در عوض، تمام مراحل ساختن فیلم در یک مرحله تلفیق شده است. نه فقط می‌توانیم سر صحنه تدوین کنیم و جلوه‌های ویژه پدید آوریم، بلکه می‌توانیم بازنویسی، صحنه‌پردازی و فیلم‌برداری را دوباره انجام دهیم و هنگام تدوین، فیلم را اساسی بازاندیشی کنیم. عملیات مختلف در قالب یک رابط کلی تلفیق شده‌اند؛ جایی که تمام جنبه‌های داستان و روند فیلم‌سازی در هر زمانی قابل‌بازبینی و تغییر است. گرایش به مدیریت دقیق تمام جزئیات در فیلم نتیجه‌های دیگری هم دارد که باید به آن‌ها اشاره کنیم. در بازنگری این موضوع، احتمالاً چهره‌ها، بدن‌ها و اجرای بازیگران به صورتی دیجیتالی تغییر و بهبود (البته برای لذت مشاهده‌ی ما) می‌یابد؛ زمانی که عملیات ترکیبی به حد کافی عادی می‌شود. عمل کردی که در **تهدید شیخ** می‌بینیم، دست‌کم به این مفهوم آرمانی پایان می‌دهد که بازی‌های فیلم از وجود شخص قابل‌شناسایی برمی‌آید. هم‌زمان گرچه شاید حقیقتاً از چنین تفاوتی آگاه نباشیم، وقتی می‌دانیم واژه‌هایی از دهان فرد خارج می‌شود که شاید هرگز از ذهنش نگذشته باشد، چهره‌ها را می‌توان تغییر داد تا دقیقاً با زیر و بم متن همخوان شوند و بدن‌ها را می‌توان به

اعمالی واداشت که هرگز خود انجام نداده‌اند، چه احساسی پیدا می‌کنیم؟ به عبارت دیگر، وقتی می‌دانیم «بازی» بازیگر بر پرده‌ی مدیون استعداد انیماتور دیجیتال است، آیا این واقعیت شبیه‌سازی شده می‌تواند احساس روحی را بازتاب دهد که زیر پوست است؟ برای آن‌ها که طرح عظیم جورج لوکاس در شرکت آی‌ال‌ام را بهتر درک کنیم، خوب است دوباره سراغ هایدگر برویم. در واقع، از نظر این فیلسوف آلمانی، «واقعیه‌ی مهم عصر ما تسخیر دنیا در قالب یک تصویر است»^{۳۵}. منظور هایدگر اشاره به فیلم‌برداری نیست، بلکه به انگیزه‌ی تقویت‌شده‌ی ما برای «قراردادن همه چیز در برابر خودمان» است.^{۳۶} پس این مفهوم بیانگر دیدگاه هایدگر است که تمدن غرب در اواخر سده‌ی بیستم گرایشی نابه‌جا یافته و با کمک فن‌آوری ما را متقاعد ساخته است که خود را محور یگانه و نسبی همه چیز بدانیم.^{۳۷} به عبارت دیگر، قدرت ما برای تحقق امور در جهان تا حدی تقویت شده که دیگر مردم و سایر موجودات را در حکم وجودهایی دیگر، متمایز با دلایل بنیادین خاص خود ملاحظه نمی‌کنیم، بلکه آن‌ها را اشیائی می‌دانیم که برای خدمت به ما حضور دارند؛ دست‌مایه‌هایی که می‌توانیم آنان را به اراده‌ی خود مورداستفاده قرار دهیم. کارگر صرفاً موجودی است که کار می‌کند و رودخانه منبع انرژی است. ما در جست‌وجوی حریصانه برای «قدرت نامحدود، محاسبه، برنامه‌ریزی و قالب‌ریزی همه چیز»^{۳۸} و لذت مقاومت‌ناپذیری که ملازم آن است، فراموش می‌کنیم که «چیزها به دلیل این واقعیت پدید نیامده‌اند که نخست انسان آن‌ها را دیده است»^{۳۹}. در مجموع، از نظر هایدگر، دیدگاه دنیای فن‌آورانه آرزویی اقل‌ناپذیر برای تسلط، کنترل و تسخیر تمام چیزهایی است که مقابل ما قرار می‌گیرد. مسلماً از نظر هایدگر، تفکر ابزارری که محور افکار لوکاس است، نمونه‌ی آشکاری از پوچ‌باوری عنان‌گسیخته است؛ نمونه‌ای که احتمالاً «شامل آسیب‌شناسی اراده‌ی معطوف به قدرت نیز



می شود.^{۵۰} در همین راستا، مقاله‌ی نشریه‌ی **آهریکن سینماتوگرافر** که در آن کارگردان درباره‌ی آینده‌ی فیلم‌سازی خود صحبت می‌کند، عنوان مناسبی دارد: «اریاب قلمروی خود»^{۵۱}. در فیلمی «عذیقه‌ای، لوکاس را در اتاق کار بزرگش می‌بینیم که گروهی از انیماتورهای رایانه‌ای دوروبرش را گرفته‌اند. او به پرتو لیزری بر پرده اشاره می‌کند و از آنان می‌خواهد تا اسکادران هواپیماهای کنترل از راه دور را دوباره بچینند: «چرا این را بر نمی‌داری تا آن جا بگذاری. یکی دیگر مثل این آدم بسازید و آن جا بچسبانید.»^{۵۲} مسلماً، چنین کاری به روندی جدید برای کارگردان‌هایی اشاره دارد که در کارخانه‌ی الکترونیک کار می‌کنند؛ کارخانه‌ای که می‌توان در آن همه چیز را به‌طور مصنوعی ساخت یا به محیط دیجیتال آورد و سپس از آن دقیقاً به صورت مطلوب بازی گرفت. چنین کارگردان‌هایی دیگر درگیر پیچیدگی، تفاوت یا مقاومت در دنیای زندگی روزمره نخواهند شد. آنان در حقیقت حضوری همه‌جانبه و قدرتی مطلق خواهند داشت. از این نظر، معتقدم که بر کل طرح **تهدید شیخ** ویژگی خطرناکی حاکم است. در واقع، انگیزه‌ی لوکاس برای تسلط بر همه کس و همه چیز در تصویرهای خود، این که همه را تابع آرزوهای خود کند و از آنان ارزش مازاد بگیرد، یادآور همان کار شاقی است که زیرستان مارکی دوساد^{۵۳} به آن مجاب می‌شدند. وی قطعات بدن قربانیانش را به صورت وجود انسانی نمی‌دید و برای لذت خود آن‌ها را به بازی می‌گرفت. با نظری به افکار مارسل هتاف پیرامون این موضوع در می‌یابیم که: «مسلماً، میان مثله کردن جسم اندام وار، تقسیم‌بندی نظام مند و کمیت‌بندی آن از یک سو و انتفاعی و تابع کردن آن در استثمار صنعتی از سوی دیگر ارتباطی وجود دارد»^{۵۴}. به همین روال، طرح عظیم لوکاس وحدت، زیبایی و ابعاد بدن انسان را که به محیط زنده‌ی اطراف واکنش نشان می‌دهد، به‌طور نظام مند تغییر می‌دهد و اجزای بدن باید مستقل از یکدیگر درست مانند هر ماده‌ی خام دیگری با دقت و بدون احساس متناسب و محاسبه

شوند. اگر امروزه راینهارد هایدریش^{۵۵} (جلاد چکسلواکی) زنده و فیلم‌ساز بود، همین روش را بر می‌گزید.

نجات از ورطه

هایدگر که نسبت به ویرانی‌های بالقوه‌ی فن آوری مدرن به ما هشدار می‌دهد، در مقاله‌اش با طرح نکته‌ای خوش‌بینانه نتیجه‌گیری می‌کند. او با نقل چند جمله از هولدرلین شاعر، می‌نویسد: «ماهیت فن آوری باید زمینه‌ی رشد نیروی نجات‌بخش را در خود فراهم آورد.»^{۵۶} منظورش این است که فن آوری صرف نظر از تسلط و فراگیربودنش، لاجرم درون خود بذرهایی را دارد که بار دیگر می‌تواند ما را با راز اساسی حضور در جهان روبه‌رو سازد. با توجه به این نکته، می‌گویم انقلاب دیجیتال در سینما پادزهرهای مؤثری هم در اختیارمان می‌گذارد. به گمانم از این جنبه سه اقدام متقابل بیش‌ترین نیروی بالقوه را دارند: امکان فیلم‌برداری زنده با دوربین‌های کوچکی که اکنون در بازار وجود دارد، گسترش تکنیک‌های داستان‌گویی که قبلاً در فیلم میسر نبود، و پرداختی اساساً نوین و تصویری.

نخست بیابید ببینیم چگونه دوربین‌های دیجیتال کوچک که همه‌جا در دسترس‌اند، می‌توانند در شکل‌گیری نوع تازه‌ای از فیلم‌سازی به ما کمک کنند.^{۵۷} مایلم بیانیه‌ی معروف الکساندر آستروک با عنوان «دوربین سبک» را یادآوری کنم که پنجاه سال پیش نوشته شده و وی در آن از سینمایی گفته که «فیلم‌ساز مؤلف همان‌طور با دوربینش می‌نویسد که نویسنده با قلمش می‌نویسد.»^{۵۸} این جمله را به دو صورت می‌توان تفسیر کرد: از یک سو، تمایلی به ایجاد رابطه‌ای جدید میان نوشتن و تصویربرداری وجود دارد و در آن کارگردانی فراسوی صرفاً «تصویربرداری یا ارائه‌ی یک صحنه» می‌رود که کارگردانان موج نوی سینمای فرانسه به نحو گسترده‌ای به این پرسش پاسخ داده‌اند.^{۵۹} از سوی دیگر، این جمله نمایانگر نیاز به

تجهیزات متمایزتری است؛ از جمله دوربین کوچک تری که کارگردان بتواند شخصاً آن را در دست بگیرد. در آن دوره، برای آستروک و کارگردان‌های موج نوی فرانسه، واقعیت تولید فیلم با تجهیزات سنگین، دوربین‌های بزرگ، نفرات فراوان برای ساختن فیلم و غیره آن قدر بزرگ بود که نمی‌توانستند بر آن غلبه کنند. او به نحوی متقاعدکننده، با هشدار و به نوشته‌ی خود پایان می‌دهد: تشخیص این موضوع که «گرچه می‌دانیم چه می‌خواهیم، نمی‌دانیم چه زمانی و چگونه قادر به انجام آن خواهیم بود.»^{۶۰}

ولی ما پاسخ‌ها را می‌دانیم. امروزه در نهایت ممکن است بتوانیم روند خلاقه‌ای را اجرا کنیم که وی پیشنهاد داده بود: این که فیلم‌ساز مانند نویسنده‌ای که با قلم و کاغذ در کافه می‌نویسد، کار کند. هنرمند با رهایی از بار سنگین «فشار هزینه‌ی گروه فیلم‌سازی که ساعتی ۲۰ هزار دلار خرج برمی‌دارد،»^{۶۱} می‌تواند به شیوه‌ای نو با دنیا روبه‌رو شود، در لوکیشن فکر کند و با دوربین خود «بنویسد». یکی از نمونه‌ها، فیلم‌سازی به نام یون پوست است که این شرایط جدید به بالندگی‌اش کمک کرده است زیرا دوربین کوچکش به وی امکان می‌دهد تا فیلم‌هایش را بدون جلب توجه فیلم‌برداری کند. او می‌گوید: «به بازیگران گفتم: فکر کنید دارید فیلم‌های خانوادگی یا چیزی در این مایه‌ها فیلم‌برداری می‌کنید... می‌خواهیم وارد کافه شویم. شما قرار است این جا و آن جا بنشینید و می‌خواهیم فیلم‌برداری کنیم... می‌توانی جلو بروی و بخواهی که قدری صدای موسیقی را کم کنند؟»^{۶۲} چون دوربین بزرگی در کار نیست، بازیگران معروفي حضور ندارند؛ پلیس، گروه فیلم‌سازی، نورپردازی، بوم صدابرداری، سیاهی لشکر، تمرین و ابداً «اکشن!» و «کات!» وجود ندارد؛ شیوه‌ی جدیدی پدید می‌آید.^{۶۳} فقدان برخی چیزها، ترکیب بندی‌های دقیق، نورپردازی هماهنگ، حرکات دقیق دوربین و غیره با اصالت، بی‌قراری و غیرقابل پیش‌بینی بودن موقعیت زندگی واقعی جبران می‌شود.

در فیلم دیجیتال و بلندپروازانه‌ی تایم کد (۲۰۰۰) ساخته‌ی مایک فیجیس، حرکت رهایی‌بخش دیگری دیده می‌شود. در سینما، برداشت‌های بلند همواره برای ایجاد تأثیرهای ژرف به کار رفته‌اند؛ اما ابعاد فیلم‌دانی که به بدنه‌ی دوربین متصل بوده فیلم‌سازان را محدود کرده است.^{۶۴} به هر حال، فیجیس در این طرح که از امکانات زمانی ویدئوی دیجیتال استفاده می‌کند، چهار داستان را به صورت همزمان در چهار برداشت طولانی، هر کدام به مدت ۹۳ دقیقه پیش می‌برد. انگیزه‌ی او از این رویکرد، «علاقه به حفظ نیرویی مانند اجرای تئاتری در فیلم» بود؛ اقدامی که وی را در تضاد با عمل کرد حرفه‌ای کنونی قرار می‌دهد.^{۶۵} از این گذشته، گرچه فیجیس کل رویداد (چهار داستان همزمان) را ۱۵ بار فیلم‌برداری کرد و بازیگران و گروه فیلم‌سازی را در پایان هر روز آموزش داد، ولی رویداد بی‌وقفه در لوکیشن‌های متفاوت به شدت توانایی او را برای تأثیرگذاری بروی بزرگی‌های هر برداشت محدود ساخت. او برای آن که «هیچ نوع تدوین موازی را به کار نبرد، بازیگران را تشویق می‌کرد که هر روز لباس‌های مختلفی بپوشند.»^{۶۶} پس برخلاف لوکاس که می‌خواهد تمام جزئیات را تحت کنترل داشته باشد، فیجیس خود را در موقعیتی قرار داد که ناچار شد به بازیگران و گروهش اعتماد کند. مسلماً گاهی اشتباهاتی هم پیش می‌آمد ولی اتفاقات خوشی هم می‌افتاد. فیجیس نشان داد در چنین طرحی، عدم قطعیت می‌تواند دستاوردهای غافل‌گیرکننده‌ای در پی بیاورد. در واقع، خطاهای بازیگران و فیلم‌برداران بیش از آن که خطا باشد، دخالت ما را در رویداد متوالی افزایش می‌دهد.

سرانجام دستگاه دیجیتال برای دگرگونی فضای تصویری معمول به کار گرفته شد که مدت چهار سده بر قواعد نقاشی حاکم بود و فیلم هم از همان ابتدا بر همین مبنا ساخته می‌شد. برای فهم این دستاورد جدید رسانه کافی است به فیلم زمان بازیافته (۱۹۹۹) ساخته‌ی رانول روییز^{۶۷} توجه کنیم. وی به

جست و جوی معادلی بصری برای سبک نگارش پیچیده‌ی مارسل پروست پرداخت و تصمیم گرفت آدم‌ها و اشیاء را در سکوه‌های متحرک قرار دهد، آن‌ها را در وسط نما به این طرف و آن طرف ببرد و بدین ترتیب پرسپکتیو هر صحنه را از اساس تغییر دهد. از دید ما، نتیجه‌ی کار مانند تابلوی بانوان جوان آوینیون^{۶۸} اثر پیکاسو در ۱۹۰۷ بسیار نو و باطراوت است. از این گذشته، ضمن نفی رویکرد قراردادی که می‌خواهد «دوباره مرزبندی کند»، با استفاده از مفهوم ژیل دلوز و فلیکس گتاری (در ضد ادب) می‌توان از اجزای متمایز در تصویری نوین استفاده کرد که درست مانند هر تصویر عادی اندام وار و متجانس می‌نماید. در این جا، می‌توان از اجزای منفرد برای تفسیر دوباره‌ی یکدیگر استفاده کرد؛ همان‌گونه که اصوات مختلف و سبک‌های گفتار تلفیق می‌شوند تا نیروی رمان یولیسیز جیمز جویس را پدید آورند.^{۶۹} این جزء نوین با توان بالقوه و چندگانه‌ی خود تک‌نماها را به چالش می‌طلبد. البته هنرمندان ویدئویی تقریباً از ابتدا این نوع تصویرسازی را بررسی کرده‌اند، اما روش آن‌ها عمدتاً نقاشی وار و نه دراماتیک بوده است. چالش جسورانه برای ساختن این پانورامای پیچیده‌ی کانستراکتیویستی و چندتصویری که پیرامون شخصیت‌ها شکل می‌گیرد، به خوبی داستان را دراماتیک می‌کند.

در تهدید شبح، خارق‌العاده‌ترین دستاورد دیجیتال به نمایی می‌انجامد که هیچ‌کس در سالن به آن توجه نمی‌کند. اگر لوکاس هنگام فیلم برداری این نما دقیقاً می‌دانست چه می‌خواهد، فیلم برداری آن بسیار ارزان‌تر در می‌آمد. به هر حال، موضوع برای او هنوز هم جای بحث دارد؛ نکته‌ی مهم دورکردن فیلم از دنیای واقعی و بردن آن به محیطی دیجیتالی است که انواع کنترل‌ها را میسر می‌سازد. اگر لوکاس موفق شود، بقیه‌ی دست‌اندرکاران این صنعت هم از او دنباله‌روی می‌کنند و اگر نه، صحبت از رنسانس در هنر، امکانات دموکراتیک این رسانه برای نسلی جدید

از فیلم‌سازان و شبکه‌های گسترده‌ی توزیع فیلم به هیچ نتیجه‌ای نخواهد رسید. همان موقعیت تاریخی که بنیامین آن را «فانتاسماگوریان [صحنه‌ی خیالات] ترقی» نامید.^{۷۰} آیا این موضوع می‌تواند درست باشد؟ آیا کل این ماجرا چیزی بیش از نمایشی جنبی یا رویدادی کم‌اهمیت نیست؟ آیا یکی از نوآوری‌های شرکت سونی نیست که می‌خواهد شرکت ایستمن را به چالش بطلبد و تبدیل به شرکت شماره‌ی یک این تجارت شود؟ اگر چنین باشد، نوآوری‌های این سیستم در نهایت ته خواهد کشید و بار دیگر فیلم‌ها به روال سابق ساخته خواهند شد؛ البته شاید با دوربین‌های بزرگ و الکترونیکی پر وضوح^{۷۱} اما با همان استعدادها و گروه فیلم‌سازی، همان بودجه‌های عظیم و «مراکز انحصاری توزیع» که از این وضع لطمه‌ای نخواهند خورد.^{۷۲}

در هر حال، سرانجام هر که برنده شود، این واقعیت تغییر نخواهد کرد که پیشنهاد لوکاس برای آینده‌ی سینما در اساس بسیار قراردادی است، زیرا در محصولاتی که وی پیش‌بینی می‌کند، دنیای بصری با همان مختصات دنیای قدیمی بازسازی خواهد شد و ما با داستانی قرن نوزدهمی رویه‌رو می‌شویم که ظاهر قرن بیست و یکمی به خود گرفته است. از این گذشته، شاید راتول رویز هم حق داشته باشد که بگوید: «اضافه بار تکنولوژیک به هیچ مقصدی نمی‌رسد.»^{۷۳} برای آن‌که بتوانیم آینده‌ی زنده و خلاق‌تری در سینمای دیجیتال تصور کنیم، بهتر است جای دیگری را بگردیم. این‌که کارگردان‌ها خود بنویسند، فیلم برداری و تدوین کنند، وضعیتی شبیه تاس انداختن می‌شود. نوعی مفهوم نیچه‌ای شکل می‌گیرد که نتیجه‌اش را از پیش نمی‌توان شناخت. یا به این موضوع فکر کنید که تصاویر قدیمی به طور اساسی بازسازی می‌شوند. این امکان وجود دارد که رسانه سرانجام بتواند پا به عرصه‌هایی بگذارد که قبلاً میسر نبود. این توانایی پس از گذشت بیش از صد سال از پیدایش سینما باید ما را متقاعد کند که در واقع هنوز هیچ چیز ندیده‌ایم.

یادداشت‌ها

Steadicam, *Film Quarterly*, vol. 47, no. 2 (Winter 1993-94), pp. 8-17.

11. Walter Murch, *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing* (Los Angeles: Silman James Press, 1995). pp. 75-76.

12. Arriflex

13. Panavision

14. Sven Nykvist

۱۵. این اتفاق بهت‌آور در فیلم به کارگردانی آندری تارکوفسکی

(۱۹۸۸) ساخته میکل لژیلفوسکی (Michal Leszczylowski) ثبت شده است.

۱۶. جورج اسپرو دیبی از انجمن بین‌المللی فیلم‌برداران، توجه را

به این موضوع جلب کرده که شرکت سونی دست‌اندرکاران سینما را تشویق می‌کند به جای گروه فیلم‌سازی از گروه ویدئویی استفاده کنند، زیرا از نظر اقتصادی به صرفه‌تر است:

George Spiro Dible, "Shame on The *New York Times*" at www.cameraguild.com/news.

۱۷. استدلال من بر اساس تجربیات فیلم‌سازی دانشجویی و کم‌هزینه است. در سطح حرفه‌ای‌تر، ممکن است هزینه‌ی طرح آن قدر کافی باشد که گروه فیلم‌سازی را وادار به فعالیت بیش‌تر کند.

18. Mitchell

19. Avid

20. Moviola

21. Lev Manovich, "The Logic of Selection", (2000), at

<http://rhizome.org>.

۲۲. باتوجه به این موضوع، بگذارید نظر کارل مانهایم را یادآور

شوم: «اگر این احساسات، ادراکات و رویکردهای تازه نسبت به جهان در بین گروه‌های کوچک به تکامل نرسد، توده‌ی مردم آن‌ها را صرفاً به صورت وانموده درک خواهند کرد»:

Karl Mannheim, *Man and Society in an Age of Reconstruction* (New York: Harcourt, Brace & Co. 1941), p. 87.

23. Anne-Marie Willis, "Digitisation and the Living Death of Photography", in *Culture, Technology and Creativity in the Late Twentieth Century*, ed. Philip Hayward (London: John Libbey, 1990), p. 204.

۱. برگرفته از منبع زیر:

Jean-Pierre Geuens, "The Digital World Picture", *Film Quarterly*, vol. 55, no. 4 (2002), pp. 16-27.

۲. ژان-پی‌یر گوئن مدرس سینما در دانشکده‌ی طراحی مرکز هنر

بامادنا‌ی کالیفرنیا است.

۳. کارگردان‌های مختلف دوربین دیجیتال سونی را با عدسی پانابیزون و سرعت فیلم‌برداری ۲۴ نما در ثنائیه آزمایش کرده‌اند. پروژکتور دیجیتال هم اولین بار در ایران تهدید شمع مورد استفاده قرار گرفت.

۴. برای مثال، رک‌ش‌های پیشین مجله‌های زیر:

RES, Film & Video, Millimeter, DV, Videomaker.

۵. برای اطلاع بیش‌تر، رک:

"The Future of Filmmaking," in *American Cinematographer*, vol. 81, no. 9 (September 2000), pp. 73-90; and "Reflections on the Future" (a compilation of interviews with directors of photography by An Tran and Tommy Nguyen) at www.cinematography-world.com.

6. Ron Magid, "Master of His Universe: George Lucas Discusses *The Phantom Menace* and the Impact of Digital Filmmaking of the Industry's Future," *American Cinematographer*, vol. 80, no. 9 (September 1999). pp. 32, 30.

7. hypertext

۸. کتاب مهم این مبحث عبارت است از:

George F. Landow. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Cultural Theory and Technology* (Baltimore, Md: Johns Hopkins University Press, 1992).

مجله‌ی *واید آنگل (Wide Angle)* هم یک شماره‌ی کامل را (ج ۲۱، ش ۱، ژانویه ۱۹۹۹) به جنبه‌های مختلف انقلاب دیجیتال اختصاص داده است.

9. Martin Heidegger, *Basic Writings*, ed. David Farrell Krell, trans. William Lovitt (San Francisco, CA: Harper. 1977), p. 294.

۱۰. برای اطلاع بیش‌تر، رک مقاله‌ی خودم:

Jean-Pierre Geuens's "Visuality And Power: The Work of the



Ellen Wolff, "Directing in Post", *Millimeter* (June 1999), p. 32.

39. Natalie Portman

40. Anakin

41. Martin Smith

42. Ken McGorry, "Optical Illusions", *Post*, June 1999;

نقل قول‌ها به ترتیب از صص ۷۲، ۷۰ و ۷۲ است.

43. Lev Manovich, "Cinema as a Cultural Interface" (1997), p. 10.

این مقاله در وبگاه او موجود است:

<http://www.manovich.net>.

۴۴. در:

Ellen Wolff, "Directing in Post", p. 32.

45. Martin Heidegger, *The Question Regarding Technology and other Essays*, trans. William Lovitt (New York: Harper and Row, 1977), p. 134.

۴۶. همان، ص ۱۲۹.

۴۷. همان، ص ۱۲۸.

۴۸. همان، ص ۱۲۵.

۴۹. همان، ص ۱۳۱.

50. David Michael Levin, "Psychopathology in the Epoch of Nihilism", in *Pathologies of the Modern Self: Post-Modern Studies on Narcissism, Schizophrenia, and Depression* (New York: New York University Press, 1987), p. 48.

51. Magid, "Master of His Universe", pp. 26-27, 30, 32-33, 35.

52. "George Lucas", narrated by Diane Sawyer, "Sixty Minutes", CBS/KNXT, Los Angeles, March, 28, 1999.

53. Marquis de Sade

54. Marcel Hénaff, "Sade, the Mechanization of the Libertine Body, and the Crisis of Reason", in *Technology and the Politics of Knowledge*, ed. Andrew Feenberg and Alastair Hannay (Bloomington, IN: Indiana University Press, 1995), pp. 232-33.

55. Reinhard Heydrich

56. Heidegger, *Basic Writings*, p. 310.

24. Gary Sinise

۲۵. تحلیل خوبی درباره‌ی تأثیر تصویر دیجیتال بر واقع‌گرایی و

سینما را می‌توان در مقاله‌ی امستفن پرینس یافت:

Stephen Prince, "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory", *Film Quarterly*, vol. 49, no. 3 (Spring 1996), pp. 27-37.

26. Jean Baudrillard, *Simulations*, trans. Paul Foss, Paul Patton & Philip Beitchman (New York: Semiotexte, 1983), p. 4.

27. Magid, "Master of His Universe", p. 27.

۲۸. به نقل از:

Philip W. Jackson, *John Dewey and the Lessons of Art* (New Haven, CT: Yale University Press, 1998), p. 22.

۲۹. همان، ص ۳.

30. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", in *Film Theory and Criticism*, fourth edition, ed. Gerald Mast, Marshall Cohen & Leo Braudy (New York: Oxford University Press, 1992), p. 672.

بنیامین در این مقاله نبود تماس مستقیم بازیگران و مخاطبان را نمونه‌ای از حذف هاله‌ای می‌داند که ماشین‌آلات سینما ساخته است.

۳۱. برای اطلاعات پیش‌تر درباره‌ی ترفندهای این پیشه، رک:

Uta Hagen, *Respect for Acting* (New York: Macmillan, 1973).

32. Henry Peach Robinson

۳۳. به نقل از:

Beaumont Newhall, *The History of Photography* (New York: Museum of Modern Art, 1982), p. 78.

34. Magid, "Master of His Universe", p. 32.

35. Scott McQuire, "Digital Dialectics: The Paradox of Cinema in a Studio Without Walls", *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 19, no. 3, p. 18.

36. morphing

37. Ron Magid, "Edit-Suite Filmmaking", *American Cinematographer*, vol 80, no. 9 (September 1999), p. 120.

۳۸. دیوید تاناکا (David Tanaka)، به نقل از:



Suzan Buck-Morss, *Walter Benjamin and the Arcades Project* (Cambridge, MA: MIT Press, 1991).

۷۲. مایک فیجیس، به نقل از:

"Mike Figgis: Working Without a Net," p. 59.

۷۳. به نقل از:

Stéphane Bouquet & Emmanuel Burdeau, "Dans le laboratoire de la Recherche: Entretien avec Raoul Ruiz", *Cahiers du Cinéma*, no. 535 (May 1999), p. 52.

۵۷. دست‌اندرکاران صنعت سینما از این موضوع حیرت کردند که فیلم جشن (تامس وینتربرگ، ۱۹۹۹) با دوربینی فیلم‌برداری شده است که کم‌تر از ۲۵۰۰ دلار قیمت دارد. امروزه، بسیاری از دانشجویان سینما دوربین‌هایی گران‌قیمت‌تری در اختیار دارند.

58. Alexandre Astruc, "The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Stylet," in *The New Wave*, ed. Peter Graham (New York: Doubleday, 1968), p. 22.

۵۹. همان، ص ۲۲.

۶۰. همان‌جا.

۶۱. دنی بویل (Danny Boyle)، به نقل از:

Cynthia Wisehart, "Practical Virtues: Four Directors Discuss the Limits of Digital Production", *Millimeter* (November 1997), p. 34.

62. Kim Reed, "DV and the Independent Filmmaker: Jon Jost Leaves Film for Digital Video", *DV* (September 1999), p. 42.

۶۳. البته این یکی از بدترین کابرس‌های هالیوود است. مثلاً جودی ایرولا (Judy Irola)، از انجمن فیلم‌برداران آمریکا، در یکی از فیلم‌های دیجیتالی اخیرش از ۴ نفر به جای ۱۵ نفر معمول استفاده کرد. او نتیجه‌گیری می‌کند: «بدین ترتیب ۱۱ نفر بی‌کار شدند.»
۶۴. فیلم‌های ماکس افولس (Max Ophüls)، میکلوس یانچو (Miklós Jancsó) و نئودوروس آنگلرپولوس (Theodoros Angelopoulos) را به یاد می‌آوریم.

65. "Mike Figgis: Working Without a Net", *Film & Video* (April 2000), p. 55.

66. Ellen Wolff, "Fade to Black: Mike Figgis, Director," *Millimeter* (January 2000), p. 126.

67. Raúl Ruiz

68. *Demoiselles d'Avignon*

69. Gilles Deleuze and Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. Robert Hurley, Mark Seem & Helen R. Lane (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 1983), pp. 244-48.

۷۰. برای توضیح بیشتر در مورد مفهوم فانتاسماگوریا

(phantasmagoria) از دیدگاه بنیامین، رک:

