



Research Paper

Specificity of cinema media in the digital age: A Comparative comparison of expanded cinema and American storytelling cinema

Payam Zinalabedini¹, Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari*

1. PostDoc of Art Research, Assistant Professor, School of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

2. Associate Professor, Department of Performing Arts, School of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding author)



<https://doi.org/10.22034/scart.2024.139893.1380>

Received: October 16, 2023

Accepted: January 9, 2024

Available Online: March 15, 2024

Keywords: cinema specificity, digital cinema, digitalism, narrative cinema, experimental cinema.

Abstract

The specificity of cinema in the classical era was the subject of various fields of knowledge and thinkers of formalism and realism, such as Montsberg, Arnheim, Lukacs, Stam, Krakouer, Bazen, Burch and Wollen, and different opinions in this field can be identified. On the other hand, contemporary cinema has been influenced by digitalism, has changed a lot in terms of technology and thought, and differs in many ways from the special cinema of the classical period. The current research has examined the changes in the methods of expression of cinema in the digital age with a fundamental aim. The main issue of the research is to analyse the impact of digitalism on cinema and to reveal the process that has led to the specialty of cinema taking a leap in the current era. This research method is qualitative and data-based. In order to achieve a basic theory based on the targeted selection of 50 books and 50 academic articles from national and international databases, works of experimental cinema and 22 films from the years 2000 to 2022 from American narrative cinema, which have received the most Oscar awards, reviewed and evaluated. The result shows that the aspects of self-image/self-image, synthesis/becoming, domestic/domestic approach, reconstruction or re-creation, reality constructionism, interaction and empathic action are central to Moore's particular attention to cinema in the digital age.

Zinalabedini, P. & Mahmoodi-Bakhtiari, B. (2023). Specificity of cinema media in the digital age: A comparison between extended cinema and american narrative cinema. *Sociology of Culture and Art*, 5 (5), 1-20.

Corresponding author: Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari

Address: Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Tell: 021-66419646

Email: mbakhtiari@ut.ac.ir

Extended Abstract

1- Introduction:

At the beginning of its birth, cinema was considered a social phenomenon by the art experts. Also, some people considered it merely a tool and technique. These two ways of thinking did not consider cinema to have a long life and did not consider it as an art. But gradually, by using its previous arts, cinema achieved a special language and a unique way of expression, and was led to be considered as an independent art.

An art which has survived for more than a century, and has been able to influence its predecessor arts. It has a large audience, and is considered as a living media which is constantly changing and transforming. Since around 1920, cinema has received the attention of critics, commentators and various scientific societies, and the specificity of this artistic medium has been especially pointed out. The specificity of media can be found in Aristotle's thoughts and then in the essay (Laocon 1766) written by the German philosopher, Lessing.

They distinguished between temporal and spatial arts. The specificity of cinema in the classical era has been placed in various fields of knowledge and thinkers of formalism and realism, including Montsberg, Arnheim, Lukacs, Stem, Krakouer, Kroll, Bazen, Burch and Wollen, and different opinions can be recognized in this field. The opinions of the abovementioned thinkers have always been aligned with two different poles. Some considered cinema as a realistic art, and sought and emphasized the essence of this medium in the representation of reality. The other group mentioned the seventh art as a formalist art and praised only the films that are based on strengthening this idea.

Also, two internal and filmic approaches, i.e. the relationship between cinema and the art form derived from it, and the external or foundational approach, i.e. the different relationship of the work with other art and media forms, are also considered and a strategic role in achieving the goals of both groups and their definition of the specificity of cinema. In film theory, the characteristics of cinema are often scrutinized, commented and examined from the perspective of the mentioned paradigms, and its listed characteristics are based on these two views. Documentary film, artistic film, experimental and avant-garde cinema, fictional cinema, animation film and film forms and types have been explored and categorized in line with this theoretical framework. On the other hand, contemporary cinema has been affected by digitalism and has undergone various substantive changes in terms of technique and thought, and has now many differences with the cinema of the classical period. New technology and the possibility provided by computer, internet and virtual space have created a situation where the definitions of cinema, movie and

film have changed, and their distinction has been reduced. The audience's way of communicating with the movie image has also changed, and in a more fluid and interactive atmosphere, s/he has more participation in the narration and storytelling of the film. Digitalism has created a new identity for cinema. Technical limitations have been reduced, and both in terms of production and broadcast, this art has been directed towards personalization and authorship, and personal reading of the viewer.

Sometimes the border between some types of filmmaking such as animation, documentary, fiction and experimental has been removed, and exclusive technical features of one type have been used to produce films of other types in order to achieve hybrid or combined works. The concepts of realism, non-interference in the representation of reality, neutral point of view and non-judgment in narration have given way to the recreation of reality, as well as the manipulation and confusion of traditional formats and structures.

2- Methods

The method of the current research is qualitative and in a review style, in order to reach a basic and fundamental theory and a systematic review and case study type. In this research, in order to search in visual/audio and written databases and information sources, key words were selected based on the following:

- 1) It should implicitly include the title of the research.
- 2) The implicit themes should be in confrontation or interaction with obvious themes in the field related to the research title,
- 3) They should be derived or emerged from the concept of digitalism.
- 4) They should be new and innovative.
- 4) If they are free of direct and clear information, they may be interpreted and defined with examples.

Therefore, in order to reach a basic theory based on the purposeful selection of desirable cases, 50 books and 50 scientific articles from national and international databases have been reviewed.

The data chosen for this this research include works some specific filmmakers from the experimentalist cinema, in which the features of the expanded cinema are present and selected based on the purposeful selection, as well as 22 fiction films from 2000 to 2022 have been examined and adapted as visual and audio library resources. These films are the ones which won the most Oscar awards in the year of their presence and have the characteristics of digitalism.

3- Results

cinema in the present era has been influenced by digitalism and has received various considerable changes in technique and thought, and has many differences with the cinema of the classical period. New technology and the possibility

Specificity of cinema media in the digital age: A comparison between extended cinema and american narrative cinema

presented by computer, internet and virtual space have created the condition in which where the definition of cinema, movie and film has changed and their distinction has been mitigated. Also, the relationship between the audience and the movie image has been changed, and he is in a fluid, participative atmosphere in the narration of the film. Digitalism has created a new identity for cinema, technical limitations have been reduced, and both in production and broadcast, this art has been guided towards personalization and authorship, and personal reading of the audience. Sometimes the border between animation, documentary, fiction and experimental filmmaking forms has been eliminated and exclusive technical features of one type have been used to produce films of other types in order to achieve hybrid works. The concepts of realism, non-interference in the representation of reality, neutral point of view and non-judgment in narration have been replaced with reality constructionism, manipulation and mix of traditional formats and structures.

4- Conclusion

The result shows that the aspects of self-image/self-image, synthesis/becoming, domestic/domestic approach, reconstruction or re-creation, reality constructionism, interaction and empathic action are central to Moore's particular attention to cinema in the digital age. Conclusion: The digital industry and thinking has transformed the art of cinema and confronted the specificity of cinema with a giant leap and transformation. The result shows that the aspects of selfhood/self-image, hybridity/becoming

hybrid, domestic/internal approach, reconstruction or re-creation, reality constructionism, interactionism and empathic action, pedagogy are the axes of attention of cinema in the digital age. What has been raised about the specificity of cinema are the debates that have their roots in classical and analog cinema. Therefore, the main problem of the current research is to analyze the impact of digitalism on contemporary cinema and the revelation of the process that has paved the way for the specificity of cinema in the present era. The present research investigates the changes in the expression methods of cinema in the digital age, with a fundamental aim. Obviously, filmmakers, critics and scholars of cinema have a lot of dependence on technology and the ideas of digitalism and need a lot of research knowledge in this field, in order to advance their goals in the analysis and creation of works that take place in the current era. The current research tries to solve the shortcomings and scholarly shortcomings in this field as much as possible, considering the novelty of digital cinema.

5- Funding:

The costs of this study were provided by the authors of this study.

6- Authors' Contributions:

All stages of this study were conducted jointly by Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari, Associate Professor of Department of Performing Arts, School of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, and Payam Zinalabedini PostDoc Researcher, University of Tehran.

7- Conflict of Interests:

According to the authors of this article, there was no conflict of interest.

خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا

نویسنده اول^۱، نویسنده دوم^۲*

۱. پیام زین‌العابدینی، پسادکتری پژوهش هنر، استادیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
۲. بهروز محمودی بختیاری، دانشیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول)


<https://doi.org/10.22034/scart.2024.139893.1380>

چکیده

خاصگی سینما در دوران کلاسیک مورد توجه حوزه‌های دانشی گوناگون و اندیشمندان فرمالیسم و رئالیسم از جمله مانتسبرگ، آرنه‌هایم، لوکاچ، استم، کراکوئر، کرول، بازن، بورچ و وولن قرار گرفته و آرای مختلفی در این زمینه قابل مشاهده است. از سویی سینمای عصر حاضر تحت تاثیر از دیجیتال‌لیسم دارای تغییرات مختلف ماهوی در تکنیک و اندیشه شده و تفاوت‌های بسیاری با سینمای خاص دوره کلاسیک یافته است. پژوهش حاضر با هدفی بنیادین تغییرات شیوه‌های بیانی سینما را در عصر دیجیتال بررسی کرده است. مسئله اصلی پژوهش واکاوی تاثیر دیجیتال‌لیسم بر سینما و مکاشفه روندی است که خاصگی سینما را در عصر حاضر با جهش مواجه ساخته است. روش تحقیق کیفی و داده بنیاد است. از این رو برای رسیدن به یک نظریه مبنایی بر اساس انتخاب هدفمند از موارد مطلوب ۵۰ کتاب و ۵۰ مقاله علمی از پایگاه‌های ملی و بین‌المللی، آثاری از سینمای تجربه‌گرا و ۲۲ فیلم از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۲ از سینمای داستانگوی آمریکا که بیشترین جایزه اسکار را دریافت کرده‌اند مورد مذاقه و تطبیق قرار گرفته است. نتیجه حاصله نشان از آن دارد جنبه‌های خودبودن/ خودانگاری، هیبریدی بودن/ شدن، رویکرد خانگی/ داخلی، بازسازی یا بازآفرینی، برساختگرایی واقعیت، کنش تعامل‌گرایی و امپاتیک، پداگوژی محورهای مورد توجه خاصگی سینما در عصر دیجیتال هستند.

تاریخ دریافت: ۲۴ مهر ۱۴۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۹ دی ۱۴۰۲

انتشار آنلاین: ۲۵ اسفند ۱۴۰۲

واژه‌های کلیدی: خاصگی سینما، سینمای دیجیتال، دیجیتال‌لیسم، سینمای داستانگو، سینمای تجربه‌گرا.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

استناد: زین‌العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

* نویسنده مسئول: بهروز محمودی بختیاری

نشانی: گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

تلفن: ۶۶۴۱۹۶۴۶

پست الکترونیکی: mbakhtiari@ut.ac.ir

۱- مقدمه و بیان مسئله

رسانه فقط یک ماده یا جنس منفعل نیست، بلکه به منزله فرم، مفهوم یا ایده نیز تلقی می‌شود. یا بحث برانگیزتر اینکه رسانه، بستری است که اشکال وجودی آثار هنری در آن شکل می‌گیرند و سئوالاتی در رابطه با هستی را برای ما مطرح می‌کند (رادوویک^۱، ۲۰۰۷: ۴۲). وابستگی ما به سینما از این روست که فیلم انعکاس واقعیاتی را به ما نشان می‌دهد که دیدن خود آن‌ها ما را از ترس فلج می‌کند (کراکاوئر^۲، ۱۹۶۵: ۳۰۵). سینما فرم هنری قرن بیستم است، و تصور مرسوم از فیلم، در حکم ایماژی که در سالنی تاریک بر پرده مقابل بینندگان نمایش داده می‌شود، روزبه‌روز کهنه‌تر می‌شود. نمی‌دانم آینده سرگرمی صوتی-بصری چه خواهد بود، اما گمان نمی‌کنم همان چیزی باشد که قبلاً به آن فیلم می‌گفتیم (شریدر، ۱۴۰۱: ۹۵).

از نظر عامه مردم فیلم- همان مووی^۳ اصطلاحی کاملاً شناخته شده است. متأسفانه اصطلاح مووی بیشتر دربرگیرنده‌ی پسند عام است تا اهل هنر، اما واژه‌ی سینما بیشتر به هنر سینما اشاره دارد تا میل و گرایش مردم، نکته‌ی جالب این‌جا است که سینما هر چند واژه‌ی فرانسوی است، اما واژه‌ی لاتین Kinein (به معنای حرکت کردن) گرفته شده، به همین دلیل، چه از واژه‌ی سینما استفاده کنیم و چه مووی، مرادمان شکلی از هنر است که زمانی هنر «تصاویر متحرک» خوانده می‌شد؛ اصطلاحی کاملاً به جا است، چون تصاویر واقعاً متحرک بودند. البته واژه‌ی مووی بالقوه هیچ وجه تحقیرآمیزی ندارد، و بدون شک بسیاری از فیلم‌های برجسته که تاکنون ساخته شده‌اند و در زیرمجموعه مووی قرار می‌گیرند. اگرچه پالین کیل^۴ اصطلاح سینما را متظاهرانه و متکلف می‌داند، اما این واژه همیشه برای دسته‌بندی فیلم‌ها بر حسب نوع (مثلاً سینمای معاصر، سینمای جهان) و نیز منشأ و مولد (مثلاً سینمای آمریکا، سینمای فرانسه، سینمای جهان سوم) به کار می‌رود (اف. دیک، ۱۳۹۵: ۲۰-۱۹). سینما مانند هر فرآیند دیگری، به ژانرها و انواع (در بنیادی‌ترین وضعیت، صرفاً چیزهایی در تغییر و حرکت، یا در فیلم، ژانرها یا تکنیک‌هایی که تحول می‌یابند) احتیاج دارد (مولارکی، ۱۳۹۶: ۱۱۶). از نگاه رودوویک^۵، دشواری سینما به علت ماهیت چندگانه آن است «که تصاویر عکاسی متحرک، صداها و موسیقی و همچنین گفتار و نوشتن را ترکیب می‌کند» (رادوویک، ۲۰۰۷: ۱۳). تعریف خاصگی (specificity) رسانه سینما تقریباً همیشه دشوار بوده است. دی. ان. رودوویک^۶ در کتاب زندگی مجازی فیلم می‌گوید در دوره‌ای که او «دوره کلاسیک زیبایی‌شناسی فیلم» می‌نامد، بحث هویت فیلم بیشتر حول محور خاصگی رسانه بود (همان: ۲۴-۹). رویکرد قائل به خاصگی رسانه به سینما پیشاپیش این فرض را با خود دارد که هر شکل هنری، هنرهای خاص و ظرفیت‌های بیانی منحصر به فردی دارد. همان‌طور که نول کرول در کتاب نظریه‌پردازی پیرامون تصویر متحرک خاطرنشان می‌کند، این رهیافت دو جزء دارد: یکی از آنها درونی است (رابطه میان رسانه و شکل هنری برگرفته از آن) و دیگری خارجی (رابطه‌ی متفاوت اثر با سایر شکل‌های هنری و رسانه‌ای). طبق رهیافت ذات باور: ۱. فیلم برای تحقق اهداف مشخصی (مانند ثبت حرکت) خوب است و برای تحقق اهداف مشخص دیگری (نگاه خیره به شیء ساکن) مناسب نیست؛ ۲. فیلم باید منطق خود را دنبال کند و برگرفته از سایر هنرها نباشد (استم، ۱۳۸۹: ۲۵). توجه به خاص بودن فیلم پیامد تلاشی بود که ثابت کنند که فیلم هنر است، چون ممکن بود فیلم را صرفاً زیرمجموعه قالبهای هنری رایج مانند نقاشی و تئاتر بدانند؛ همچنین پیامد تلاشی بود در اثبات این امر که عکاسی و فیلم را نباید «ابواب جمعی هنر ناب در نظر گرفت» (کارول^۷، ۱۹۸۸: ۲۴). آرناهم از «تحریفات» یا «محدودیت‌های» تصاویری که از جهان خارج دریافت می‌کنیم سخن می‌گوید و برای اثبات سخن خود از امکانات عجیب سینماتوگراف مدد می‌جوید؛ در نظر آیزنشتاین «نما و مونتاژ» عناصر بنیادین سینما هستند؛ اسپارشات از «زمان و مکان روپاگونه»

¹ Rodowick

² Kracauer

³ Movie

⁴ Pauline Kael

⁵ D. N. Rodowick

⁶ The Virtual Life of Film

⁷ Carroll

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

سینمایی که از تصاویری عجیب که محصول تکنولوژی هستند» سخن به میان می‌آورد؛ بازن از تاثیرات «صافی شده» ای سخن می‌گوید که «قطعاتی از واقعیت به تصویر کشیده شده» هستند؛ پریکنز «امکانات رسانه سینما» را بر می‌شمرد و اعتقاد دارد این امکانات بسی فراتر از جنبه‌هایی هستند که در نتیجه‌ی ضبط واقع‌گرایانه و آفرینش توهم‌آمیز در جریان مسلط سینمای روایی پدید می‌آید؛ زیگفرد کراکوئر از خصوصیات «بنیادین» و «تکنیکی» رسانه‌ی سینما سخن به میان می‌آورد و سرانجام متر ویژگی‌های خاص عناصر سینمایی را این‌گونه بر می‌شمرد «تصاویر شنیداری - دیداری، متحرک، چندگانه، مکانیکی و تمثالی» (کدبری، ۱۳۷۶: ۱۱۷). مباحثات خاصگی رسانه نیز سنت دیرپای اندیشه را دنبال می‌کند. ره‌یافت خاصگی [یا ویژه‌بودگی] رسانه، حداقل به دوران بوطیقای ارسطو و پس از آن به تمایزی برمی‌گردد که لسینگ^۱، فیلسوف آلمانی، (در مقاله «لائوکن^۲»، ۱۷۶۶) میان هنرهای زمانمند و مکانمند قائل می‌شود و بر ایجاد چیزی تأکید می‌کند که جوهر تمام رسانه‌ها است و هر اثری باید طبق آن درست باشد (نظریه‌پردازان فیلم از ایزنشتاین گرفته تا کرول آشکارا به مقاله لائوکن ارجاع می‌دهند). همچنین، وقتی منتقدان (یا تماشاگران عادی) فیلم را بسیار تاثیر یا بسیار ادبی می‌نامند، پرسش‌های مربوط به خاصگی رسانه در پس‌زمینه مطرح می‌شود (استم، ۱۳۸۹: ۲۵). مسئله خاصگی سینما را می‌توان از چند جنبه بررسی کرد:

الف) فناوری، با توجه به آپاراتوسی که برای تولید آن ضروری است؛

ب) زبان‌شناسی، با در نظر گرفتن مصالح بیانی فیلم؛

ج) تاریخی، از جنبه‌ی ریشه‌های سینما (مثلاً وسایلی چون داگرتو تایپ‌ها، دیوراماها، کینتوسکوپ‌ها)؛

ت) نهاد، با در نظر گرفتن فرآیند تولید (که عمدتاً گروهی است، نه فردی، صنعتی است، نه دستی)؛

ث) با توجه به فرآیند ادراک فیلم (در سالن سینما، بیننده‌ی منفرد در مقابل روند ادراک جمعی قرار می‌گیرد) (همان: ۲۶). اگر چه سینما هنری تاثیر گرفته از هنرهای پیشین است اما این هنر رسانه از همان ابتدای شکل‌گیری‌اش دارای خاصگی منحصر، ویژه و مختص است. سینما هرگز روندی ثابت را ادامه نداده و به مرور و در دوره‌های تاریخی بطور مداوم دارای جهش و تغییر بوده است. آنچه در مورد خاصگی سینما مطرح شد بحث‌های است که ریشه در سینمای کلاسیک و آنالوگ دارد، اما همچنان در سینمای معاصر که تحت تاثیر فرآیند دیجیتالیسم است، ادامه دارد. شناخت و شناسایی آن می‌تواند در امر آموزش، تحلیل، نقادی و همچنین فیلم‌سازی مورد توجه و کاربرد باشد، از این‌روی مسئله پژوهش حاضر واکاوی تاثیرات دیجیتالیسم بر سینما و مکاشفه جهشی است که خاصگی مورد نظر در دوره کلاسیک را در عصر حاضر دگرگون ساخته است.

۲- پیشینه پژوهش

۱-۲: پیشینه تجربی

۱-۲-۱: نظر کاوی خاصگی سینما در دوره کلاسیک

تمام نظریه‌پردازان کلاسیک مایلند تعریفی برای خاص بودن فیلم ارائه دهند... دو تن از برجسته‌ترین شخصیت‌های این بحث عبارتند از والتر بنیامین نظریه‌پرداز فرهنگی آلمانی و آندره بازن فیلم‌شناس فرانسوی. هر دو مانند اسکروتن معتقدند که فیلم همانند هنر سنتی عمل نمی‌کند و در واقع می‌توان گفت خاص بودنش به همین علت است؛ ولی بر برخلاف اسکروتون، هم بنیامین و هم بازن، هر یک به شیوه خود نشان می‌دهند که فیلم تجربه‌ی زیبایی‌شناختی آشنا را دگرگون می‌کند (اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۴۸). از بدو تاریخ پیدایش سینما در اواخر قرن نوزده و اوایل سده بیست تا دهه ۱۹۶۰، تئوری‌های فیلم به دو گروه کلی «فرمالیست» و «رنالیست» تقسیم می‌شدند. کسانی مثل ایزنشتاین و رودلف آرنه‌ایم چهره‌های شاخص نظریه‌پردازان

¹ Gotthold Ephraim Lessing

² laocoon

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲.

فرمالیست‌اند، و آندره بازن و زیگفرد کراوئر نمایندگان اصلی تئوری فیلم واقع‌گرا به شمار می‌آیند. فرمالیست‌ها تاکید می‌کنند که مختصات فرمال (شکلی) سینما نحوه شکل‌گیری فیلم و واکنش ما نسبت به آن را تعیین می‌کند... اما نظریه پردازان واقع‌گرا برعکس، بر ماهیت مکانیکی ضبط صدا و تصویر و مناسبات میان دوربین و آنچه که در مقابلش قرار دارد تاکید می‌کنند... در هر دو اردوگاه سبک‌های مختلفی شکل گرفته‌اند (لمان و لور، ۱۳۹۲: ۴۲۵-۴۲۶). [از نظر بازن] فیلم به خاطر "واقع‌نمایی مطلق" آن، یعنی شباهت بسیار آن به "شیوه باز نموده اشیاء" از واقعگرایی خاصی برخوردار است (نیز نک. کارول، ۱۹۸۸: ۱۲۵-۱۲۲؛ اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۴۸). اسکروتون از «نارسایی بعد داستانی» سینما می‌نویسد (اسکروتون^۱، ۱۹۸۳: ۱۱۲). و اظهار می‌دارد که مسئله وابسته بودن فیلم به ضبط تصویری یا صوتی زمان و مکان واقعی محدود کننده بعد داستانی آن است (اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۴۵). امتناع اسکروتون از پذیرش فیلم به عنوان هنر، در سه گام انجام می‌شود. او معتقد است که رسانه فیلم یک رسانه ذاتاً عکس محور است. سپس استدلال می‌کند که عکس‌ها نمی‌توانند هنر بازنمودی باشند و سرانجام، استدلال خود را از عکس به فیلم تسری می‌دهد (تامسون جونز، ۱۳۹۶: ۲۵-۲۴). پرداختن آرنهايم به لائوکون لسینگ نشان می‌دهد، فرض "خاص بودن" پیوسته در نظریه کلاسیک فیلم مطرح بوده است (به نقل از بوردول، ۱۹۹۷: ۲۷). آرنهايم و دیگر نظریه پردازان کلاسیک اساساً این پرسش‌ها را مطرح می‌کردند؛ ظرفیت‌ها و ویژگی‌های خاص و ذاتی فیلم چیست که به آن امکان می‌دهد در حکم رسانه هنر عمل کند؟ (اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۴۷). در جایی که آرنهايم و آیزنشتاین بر نیاز فیلم به تعالی بخشیدن به جایگاه خود به عنوان ابزار ضبط مکانیکی پای می‌فشدند تا اهمیت ویژگی‌های زیبایی‌شناختی آن نشان را دهند، بازن دقیقاً از رابطه مستقیم منحصربه فردی که فیلم را آن را بازنمایی می‌کند سخن می‌راند. پس بازن برداشت بلند پیوسته و کار دوربین متحرک را بر اساس اصل مونتاژ و تکنیک‌های آن، که برای آیزنشتاین اصل است، ارزیابی می‌کند. همچنین اگر از نظر اسکروتون "صدق داستانی" بر اثر وجود چیزی که آن را واقع‌گرایی خشک و خالی فیلم می‌داند مخدوش شود، برعکس، از نظر بازن "هستی" منحصربه فرد سینما به داستان تصویری غنا می‌بخشد (اسمیت^۲، ۱۹۹۵: ۱۱۶؛ بازن^۳، ۱۹۶۷: ۱۵) (اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۴۹). تئوری‌های فرمالیستی و رئالیستی کاملاً قطبی، ذات باور، و تجویزی بودند... اما در دهه ۱۹۶۰، این دو قطبی به دلایل مختلف در هم شکست. نظریه پردازانی مثل پیتر وولن و نوئل بورچ که در تلقی خود از سینما نگرش دوقطبی فرمالیست/رئالیست را کنار گذاشتند و تلاش کردند نظریه‌ای ابداع کنند که بتواند دامنه گسترده قابلیت‌های سینما را بشناساند، از آثار سینماگرانی مثل آیزنشتاین، ژان نوار، و جان فورد مثال می‌آورند (لمان و لور، ۱۳۹۲: ۴۲۷). نوئل کرول در بررسی راهگشای خود درباره آنچه «نظریه کلاسیک فیلم» نامید، استدلال کرد که در تلاش‌های نظریه پردازان کلاسیک برای تعریف ماهیت فیلم، پیش‌فرض‌های ناموجه بسیار دخیل‌اند. او به طور خاص ایشان را به خلط سبک‌های خاص فیلم‌سازی با داعیه‌های انتزاعی‌تر درباره ماهیت خود این رسانه متهم کرد. به نظر می‌رسید که اتهام‌های او منجر به پایان یافتن این تلاش‌ها برای توجیه سبک‌های فیلم از طریق مبتنی ساختن آن‌ها بر ماهیت این رسانه می‌شود (وارتنبرگ، تامسون جونز، ۱۳۹۶: ۲۷). او از جدا کردن فیلم از دیگر هنرهای عامه‌پسند با توجه به حکم خاص بودن رسانه‌ها امتناع می‌ورزد، در این بافت گسترده‌تر از تفکر هنر عامه‌پسند دفاع می‌کند که همیشه یا به شکلی پنهان یا گاه صریح مورد توجه بسیاری از نظریه پردازان فیلم کلاسیک بوده است (اسمیت، ۱۳۹۵: ۳۵۱).

۲-۱-۲: اندیشه‌کاوی خاصگی سینما در دوره شکل‌گیری و گسترش سینمای دیجیتال

گانینگ یادآوری می‌کند که سینما هرگز یک پدیده واحد نبوده است، چنانکه تا پیش از سال ۱۹۲۸ و پیدایش سینمای ناطق، سینما از تلفن و گرامافون در سالن‌های بهره می‌برد و هم‌زمان در پیدایش رادیو نیز نقش داشت. به علاوه روش‌های مختلف رنگ‌آمیزی فیلم به صورت دستی و مشابه نقاشی تا پیش از دهه ۱۹۷۰ مرسوم بوده است، همچنین اندازه قاب فیلم از سال

¹ Scruton

² Smith

³ Bazin

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲.

۱۹۵۰ تغییر کرده است و هم‌اکنون در قالب تلویزیون، سینماسکوپ و انواع مانیتورها متغیر است. با این حال، هیچ کدام این تغییرات علیرغم پیش‌بینی منتقدان نتوانسته به زعم گانینگ پایان سینما را رقم بزند چرا که سینما هر بار خود را در برخورد با تکنیک‌ها و ابزارهای جدید دوباره تعریف کرده است (گانینگ^۱، ۲۰۰۷: ۳۶). ژان دوشه^۲ جایگزینی واقعیت فیزیکی با واقعیت مجازی را تغییری شگرف در شیوه اندیشیدن می‌داند، تغییری که رابطه ما را با آنچه واقعی است دگرگون، مغشوش یا حتی وارونه می‌سازد. از دید او سینمای آنالوگ برای واقعیت، احترامی خاص قائل بود، احترامی که در سینمای بی‌ریشه و خودارجاع دیجیتال خدشه‌دار شده است (السیسر^۳، ۲۰۰۸: ۲۲۷). مخاطبان امروزی فکر می‌کنند که فیلم‌سازان کاملاً به تجربه صوتی - تصویری سینما شکل می‌بخشند، و به این تصور دامن می‌زنند که سینما هیچ‌گاه چیزی جز ترکیبی از جلوه‌های ویژه نبوده است، یا همان‌طور که عنوان کتاب جاه‌طلبانه شان کیوبیت^۴ می‌گوید، «جلوه‌های سینما» (کیوبیت^۵، ۲۰۰۴) این همان دیدگاهی است که لف مانوویچ به صراحت آن را مطرح می‌سازد؛ از نظر او، فیلم‌ها ابزارهایی هستند که دو وظیفه را به انجام می‌رساند، «دروغ گفتن و عمل کردن» (مانوویچ^۶، ۱۹۸۸) از این منظر، سینما به تمامی با تاریخ سیاسی و اجتماعی در می‌آمیزد، جایی که در چارچوب آن فیلم‌ها نوعی «ماشین دیدن» اند (کومولی^۷، ۱۹۸۵). تا به بازنمایی از پیش طراحی شده شکل دهند که لاجرم گمراه کننده‌اند (آندرو، ۱۳۹۳: ۱۶-۱۷). برجسته‌ترین ویژگی فیلم ناطق جدید این است که عناصر آن در هم آمیخته‌اند (کدبری، ۱۳۷۶: ۱۱۷). در قرن بیستم سینما هم‌زمان دو نقش ایفا کرده است. نقش سینما، در حکم تکنولوژی رسانه‌ای ثبت و ذخیره‌سازی واقعیت رؤیت پذیر بوده است. موضوع تغییر تصاویری که ضبط می‌شود دقیقاً همان چیزی است که به سینما در حکم سند، ارزش می‌دهد و اصالت آن را تایید می‌کند (مانوویچ، ۱۳۹۷: ۲۴). از اواسط دهه اول قرن بیستم، سینما به تدریج روش نمودی را جایگزین روش نمایش کرد. از مهم‌ترین مشخصه‌های این روش، افزودن بُعد ذهنیت و تدوین و دوباره سازی زمان و مکان در فیلم است. راه یافتن این عوامل به فیلم، موجب شد تا ذهنیت تماشاگر در هنگام تماشا به ذهنیت شخصیت‌های فیلم گره زده شود و بدین ترتیب بین آنها همسانی و یگانگی هویت به وجود بیاید. در این نوع سینما که سینمای امروز ماست، دیگر تماشاگر صرفاً شاهد داستانی که در بیرون اتفاق می‌افتد نیست، بلکه خودش نیز وارد متن داستان می‌شود و به اصطلاح شریک جرم به حساب می‌آید (نفیسی، ۱۳۷۶: ۱۷۰). مخاطب تشویق می‌شود فکر کند که به طور بالقوه در جایی از این فضا زندگی می‌کند و بدین ترتیب (مانند جری لوئیس در پادوی هتل)، به طور بالقوه، هم جلوی دوربین و هم پشتش است (گانز و خطیب، ۱۳۹۷: ۱۱۲). سینما بر اثر فناوری دیجیتالی و کامپیوتری از الزامات برخی مجازها و زبان‌های سبکی و زیبایی‌شناختی خاص موجود در فیلم سلولوئید آزاد شده است. برخی پیش‌گویی‌های زیبایی‌شناسانه نظریه پردازانی نظیر آستروک و بازن تحقق یافته است. اما در ادامه، فیلم‌سازان نوآور با کمک دوربین - کامپیوتر مسیره‌های پیش‌بینی نشده‌ای را در نور دیده‌اند. دوربین به مثابه کامپیوتر امکان همکاری بین فیلم‌ساز و دستگاه را فراهم می‌کند که به امکانات جدیدی منتهی می‌شود. این امکانات بیشتر فرایند کامپیوتری است تا دیدگاه فیلمی (دالی، ۱۳۹۷: ۷۶). فناوری‌های مختلف بصری امکان ایجاد تصاویر مختلف را فراهم می‌کنند و به طریقی خاص مورد استفاده قرار می‌گیرند تا به گفته ویریلیو جهان را با مفاهیم و اشیای «سرعت‌نمای»^۸ زندگی انباشته کنند: از این حیث سرعت‌نمایی^۹ به سرعت‌های میانجی‌گر فاصله از «توهم سینمایی» اطلاق می‌شود (بکمن^{۱۰}، ۲۰۱۰: ۱۰۷) (کلمن، ۱۴۰۰: ۱۲۴-۱۲۳). با هر تغییر، نوآوری یا کهنگی، تغییراتی در گرامر فیلم رخ می‌دهد طوری که انفورماتیک، رمزگان‌ها، تصویرها

¹ Gunning

² Jean Douchet

³ Elsaesser

⁴ Sean Cubit

⁵ Cubit

⁶ Manovich

⁷ Comolli

⁸ dromoscopic

⁹ dromoscopy

¹⁰ Beckman

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

و صداها نیز تغییر می‌کنند (همان: ۱۲۵-۱۲۶). قطعاً اکثر فیلم‌های معاصر به هیچ عنوان از شیوه‌های سنتی فیلم‌سازی فاصله نگرفته... کریستن. م. دالی این گرایش را در مقاله «چگونه فناوری‌های دیجیتال زیبایی‌شناسی و سبک را تغییر داده است» نه به مثابه نوعی تعین فرم‌های زیبایی‌شناختی به واسطه فناوری، بلکه گشایشی مهم در ابزار بیان فیلم‌سازان می‌داند (دالی، ۱۳۹۷: ۷۶-۷۷). دیجیتال به طور قطع یک «هستی‌شناسی» جدید است. به این ترتیب، همه چیزهایی که تاکنون با سینما همراه کرده‌ایم تبدیل به مانیفستی مکانی یا ویژه از یک اصل سازمان‌دهنده برتر می‌شود که به گفته مانویچ همان نرم افزار است (مانویچ، ۲۰۱۳: ۲). سینمای دیجیتال نشانی از رابطه تغییر یافته فناوری و تکنیک، سخت‌افزار (آپاراتوس) و نرم‌افزار (فیلم) است، سخت‌افزاری که به ما اجازه می‌داد فیلمی را تجربه کنیم یا به آن دسترسی داشته باشیم، حالا فقط یکی از فازهای مختلف ماده نرم افزار است که هم سینما و فیلم را ممکن می‌سازد. ترکیب‌بندی‌های مختلف نرم‌افزار و فرم زیبایی‌شناسی رابط‌های تعاملی متفاوتی را که فیلم به بیننده ارائه می‌دهد تشکیل می‌دهند و هر یک حالت‌های متمایزی از پاسخ‌های عاطفی و شناختی را تولید می‌کنند (السسر و هاگنر، ۱۳۹۹: ۲۳۲-۲۳۱). یکی از نکات کلیدی‌ای که در بحث تفاوت‌های «سینمایی» و «دیجیتال» مطرح می‌شود، معنای اصطلاح «مجازی» در یک سیستم نمایشی دیداری-بصری و در یک سیستم نمادین-عددی است (همان: ۲۳۴). تعریف مرسوم میزانشن (آن چیزی که در قاب دوربین ظاهر می‌شود) (کوک^۲، ۱۹۸۵: ۱۵۱) را نمی‌توان روند ایجاد و تجسم صحنه سینمایی در یک دوربین مجازی سه بعدی یا آگاهی فضایی تماشاگر در نظر گرفت که از طریق ذات غیرفیزیکی و غیرمادی دوربین مجازی ایجاد می‌شود. فقدان ویژگی‌های فیزیکی و، به تبع آن، توان نمایش فضای سینمایی، در عصر جدید ما را مجاب می‌کند که درک و شناخت خود را از دوربین فیلم‌برداری و کارایی‌اش توسعه دهیم. همچنین، در حال حاضر، ایجاد تمایز میان پویانمایی و غیرآن چندان ساده و دقیق و کاربردی نیست. برای ارائه یک چارچوب مفهومی نوین که نظریه‌های قدیمی را به وضعیت پیشرفته فعلی مرتبط کند، می‌توان سینمای دیجیتال را جریان‌ی نوین را در نظر گرفت: در دیدگاه نئوباروک، مدل‌هایی برای شناخت ارائه می‌شود که در آن عالم بیکران مرکزیت قدیمی خود را از دست می‌دهد. مرکزیتی که از قدیم، محور اساسی نظم فضا در نظر گرفته شده است. در عوض، مرکز از دیدگاه مخاطب و نسبت به وضعیت او مشخص می‌شود. بدین طریق، مرکز عالم، با توجه به تمرکز مخاطب، متغیر است. در واقع، درک مخاطب و درگیر شدن فعالانه او با تصویر است که توهم حرکت را در ذهنش ایجاد می‌کند... در نتیجه، دیدگاه مخاطب، پیچیدگی‌های فضایی وضعیت‌های گوناگون را مشخص می‌کند (اندالیانیس، ۲۰۰۰: ۳۵۸) (جونز، ۱۳۹۸: ۱۲۵). با این تکنولوژی جدید، در نهایت، این امر خصوصی و عمومی تمایزی وجود نخواهد داشت. فضای خصوصی و عمومی، هر دو قبل از هرچیز، به فضای فیلم شده تبدیل گردیده (گانز و خطیب، ۱۳۹۷: ۱۱۱) است. سینمای دیجیتال یک قالب هنری چند رسانه‌ای است که شامل تصاویر متحرک دو بعدی و سه بعدی و صدا می‌شود، و قابلیت تعاملی بسیاری دارد که به موجب آن مخاطبان رخدادهای داستان را انتخاب می‌کنند یا بخش فیلم را به شیوه‌های از پیش مقرر تغییر می‌دهند (گوت^۳، ۲۰۱۰: ۲۴۳). ارج‌شناسی^۴ درخور فیلم‌ها در عصر دیجیتال بستگی دارد به تشخیص این‌که ابزارهای فیلم‌سازی دیجیتال صرفاً فیلم‌سازی سنتی را آسان‌تر نمی‌کنند، بلکه امکانات و چالش‌های خلاقانه جدیدی نیز پیش می‌آورند (وارتنبرگ، تامسون جونز، ۱۳۹۶: ۹۶). روزن سه جنبه از این مدینه فاضله دیجیتال را مشخص می‌کند که عبارتند از: قابلیت دست‌کاری بی‌نهایت تصاویر دیجیتال، هم‌گرایی بین رسانه‌های مختلف تصویر و تعامل... روزن هر یک از این اهداف را با یکی از سه شاخه صنعت فیلم یکی می‌داند؛ دست‌کاری می‌تواند جنبه‌ای از تولید باشد هم‌گرایی به توزیع یا تحویل اطلاعات مربوط می‌شود و تعامل می‌تواند یکی از ویژگی‌های نمایش باشد (روزن^۵، ۲۰۰۱: ۳۱۸). یکی از تغییرات عمیقی که با پیدایش تکنولوژی دیجیتال

^۱ نرم‌افزار، رابط ما با جهان، دیگران، حافظه و تخیل‌مان تبدیل شده است - یک زبان بین‌المللی که جهان از طریق آن صحبت می‌کند و یک موتور بین‌المللی که در آن جهان اجرا می‌شود.

^۲ Cook

^۳ Gaut

^۴ Appreciation

^۵ Rosen

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۲۰-۱.

در دست کاری تصویر صورت گرفته این است که تماشاگر، هر اندازه آشنا و باریک بین، نمی تواند دست کاری شدن آن را تشخیص دهد (لمان و لور، ۱۳۹۲: ۶۲۹).

۳-۱-۲: سینمای گسترش یافته

اصطلاح سینمای گسترش یافته^۱ که در دهه های ۱۹۶۰ و ۷۰ مورد استفاده قرار گرفت، به گسترشی فراتر از قاب صفحه نمایش مستطیلی اشاره دارد، به طوری که "قاب" اثر هنری ممکن است خود رویداد نمایش را نیز در بر بگیرد. گستره این گونه آثار به "محتوای" آنها محدود نمی شود، بلکه زمینه ارائه اثر از جمله فضای معماری و ساختاری سینما و تبادل اجتماعی بین فیلمساز و مخاطب در پیش زمینه قرار می گیرد... تا حدی، چنین آثاری از تاریخ فیلم سازی مادی و ساختاری، و همچنین مینیمالیسم، مفهوم گرایی و هنر پرفورمنس پدید آمدند (کورهام^۲، ۲۰۰۴). برای رسیدن به این مقصود، سینمای گسترش یافته (مسلماً بر زمینه اروپایی) بر مبنای سنتی از فیلم تجربی بنا شد که عقاید هنرمندانه مدرنیسم را مستقیماً در رسانه و عملکرد سینما گنجانند. همچنین اثر سینمایی و بررسی های «بینارسانه ای» آن مانند بررسی آثار شبه مجسمه سازی و شبه تئاتری را در حکم برخورد گفتمان هایی مورد نظر قرار داد که معانی تلویحی فرهنگی برای معنی و شکل دربردارد (لوگریس، ۱۳۸۴: ۲۳۳). سینمای گسترش یافته ارتباط نزدیکی با گستره مرزهای رسانه ها در هنر دارد. پیشرفتی مستقیم از چیزی است که به انحاء گوناگون فیلم تجربی، زیرزمینی، ساختاری یا آوانگارد معروف است. این زیرفرهنگ بین المللی ریشه های خود را در تجربیات سینمایی هنرمندانی چون لژ^۳، من ری^۴ یا موهولی ناگی^۵ و فوتوریست هایی مانند آرنالدو جینا^۶ و برونو کورا^۷ می یابد که به سال ۱۹۱۴ می رسد. گرچه پیشرفت سینمای تجربی با گسست های اقتصادی و سیاسی در سال های بین دو جنگ جهانی است شد، طی دهه های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ در ایالات متحده نیز مانند جاهای دیگر به نحو گسترده ای احیاء شد و... ادامه یافت (همان: ۲۲۹). سینمای گسترش یافته دستگاه سینمایی را در اجزای مادی آن به صورت تحلیلی بررسی می کند. این سینما، نه به این معنا که عناصر غایب از تجربه کلاسیک سینما را تولید می کند... نه می توان آن را با عباراتی که برای توصیف یا تجربه سینمای گریفیث، سینمای گذار ... استفاده می شود، توصیف یا تجربه کرد (ونتوری^۸، ۲۰۱۵: ۴). سینمای گسترش یافته بر زمینه اروپایی با گسترش «فیلم به عنوان فیلم» پیوستگی دارد و برخی از ریشه های ترین راهبردهایی را بازنمایی می کند که مفاهیم آن بدین وسیله در «زبان» فیلم تثبیت می شوند و در شکل فیلم نمود می یابند (لوگریس، ۱۳۸۴: ۲۳۰). سینمای گسترش یافته، فراتر از یک دیالکتیک ساده بین هنر و فناوری، فرصتی به ما می دهد تا به روابط بین هنر رسانه ای و فرهنگ صنعتی، و بین رادیکالیسم رسمی و سیاسی آوانگارد و نهادینه شدن آن نگاهی داشته باشیم. اشتیاق تکنو-آرمان گرایی که مختص سایبرنتیک است (ونتوری، ۲۰۱۵: ۳). مفهوم سینمای گسترش یافته بخشی از این حرکت کلی هنرمندان برای شکستن مرزهای هنری قدیم، بررسی پیوندهای چند رسانه ای، تجربه با تکنولوژی و مهم تر از همه به چالش طلبیدن محدودیت های گفتمان های موجود هنر است. استنباط های متفاوتی از مفهوم سینمای گسترش یافته وجود دارد. جین یانگبلاد^۹ عمدتاً ولو نه به منحصر به فرد سینمای گسترش یافته را ضمن بررسی جلوه ها، تکنیک ها و تکنولوژی های نوین در حیطه گسترده کار با تصویر و صدا استنباط می کند (لوگریس، ۱۳۸۴: ۲۲۸-۲۲۹). جاه طلبی های هنر رسانه های جدید اغلب کاملاً شبیه به جاه طلبی های آثار سینمایی گسترش یافته اولیه است. این جاه طلبی ها شامل میل به

¹ Expanded Cinema

² Curham

³ Joseph Fernand Henri Léger

⁴ Man Ray

⁵ Moholy-Nagy

⁶ Arnaldo Gina

⁷ Bruno Kora

⁸ Venturi

⁹ Gene Youngblood

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

مشارکت مستقیم مخاطب، و نمایش فضایی تصویر متحرک فراتر از صفحه نمایش مستطیلی است (ایهلین^۱، ۲۰۰۵: ۱). مسئله‌ای که در بطن movie-drome و به طور کلی نمایش‌های چند رسانه‌ای سینمای گسترش یافته وجود دارد، بیشتر بعد جمعی است تا دستگاه فنی؛ یعنی ایجاد یک رابط (برای استفاده از مفهومی که مارشال مک لوهان در سال ۱۹۶۲ معرفی کرده است) (ونتوری، ۲۰۱۵: ۳). در آثار سینمای گسترش یافته، همجواری بازنمایی و واقعیت نوعی بازنمایی توهمی ایجاد می‌کند و برخورد تماشاگر با واقعیت اثر یک مسئله زیبایی‌شناسانه اصلی محسوب می‌شود. برخورد تعاملی در آثار رایانه‌ای و خصوصاً از طریق اینترنت، بازیابی بیشتری درباره این موضوع را می‌طلبد... برخی از آثار سینمای گسترش یافته این موضوع را آشکار ساخته که اگر قرار است مفهوم «واقعی» را در هر موردی حفظ کنیم، نمی‌توان آن را وابسته به مبنای جنبه فیزیکی و لامسه‌ای اشیاء- حضور آشکار آن‌ها -کرد (لوگریس، ۱۳۸۴: ۲۴۳). از یک سو، سینمای گسترش یافته یک نمایش چندرسانه‌ای بود، اتفاقی که ماهیت تئاتری آن می‌توانست ابعادی ناپهنجار به خود بگیرد. این کالیدوسکوپی آبروی، اگر نگوییم کاکفونی یا تنافر آواها^۲، شکلی از مجموعه‌ای بود که فاصله چندانی با نقاشی‌های ترکیبی رابرت راشنبرگ^۳ نداشت. از این نظر، فیلم یک اجرای زنده است که در آن تصاویر متحرک به‌طور زنده دستکاری می‌شوند و تجربه فیلم بخش و قطعه‌ای از کار است: آنچه نشان داده می‌شود تصویر است، درست به اندازه خود تصویر افکنی (ونتوری، ۲۰۱۵: ۴). از سال ۲۰۰۰، علاقه دوباره به سینمای گسترش یافته دهه‌های ۱۹۶۰ و ۷۰ افزایش یافت. با این حال، سینمای گسترش یافته، مشابه با دیگر آثار هنری زنده مربوط به این دوره، یک دوراهی سختی را برای تاریخ هنر ایجاد می‌کند... رویدادهای سینمای گسترش یافته یک جنبه تجربی ذاتی دارد که با اجرای مجدد می‌توان به آن دست یافت (کورهام^۴ و ایهلین^۵، ۲۰۱۵: ۲). سینمای گسترش یافته که در پی سنت «فیلم به عنوان فیلم» می‌آید، در مقابل واقعیت رسانه‌ای قرار می‌گیرد که توهمات سینمایی حاکم بر زمان و مکان «فراسوی» پرده ایجاد می‌کند... در این مفهوم رابطه تعاملی ویژگی ذاتی تحلیل، ترکیب و دگرگونی‌هایی است که از طریق دیجیتالی کردن انجام می‌شود، مجازی دیگر مترادف با توهم نیست. وقتی صرفاً این ترکیب برای ایجاد توهم به کار می‌رود، جایی که ممکن است بازنمایی با تجربه واقعی اشتباه گرفته شود، تقابل فلسفی پابرجا می‌ماند. مجازی به هر دو معنی سازه‌های تخیلی کاربر یا الگوهای ترکیبی (مصنوعی) که در برنامه رایانه ساخته می‌شود پیشاپیش نمادین است (لوگریس، ۱۳۸۴: ۲۴۴-۲۴۳).

۲-۲: ملاحظات نظری

۲-۲-۱: مفاهیم بنیادین

۲-۲-۱-۱: غوطه‌وری

مشخصه داستان‌های هالیوود کلاسیک نیز وجود همین حس بی‌واسطگی بود، با آن قواعد مونتاژی و زیبایی‌شناسی‌های مرسوم که اجرا می‌شد تا بیننده را کاملاً غوطه‌ور کند (Rombes, 2009: 2). غوطه‌وری یعنی مسحورشدنی عمیق، جهش ذهنی از دنیای واقعی به دنیای تخیلی؛ اما در بستر تعاملات دیجیتالی، سایر مراحل شناخت و درک و دریافت هم باعث تقویت حس غوطه‌وری می‌شود (موری^۶، ۱۹۹۷: ۹۷). اغلب بین اصطلاح غوطه‌وری و حضور تلفیق و ترکیب وجود دارد... با این حال تمایز بین این دو برای درک تمایز بین علت و معلول سودمند است. اسلاتر^۷ (۲۰۰۳) این تمایز را انجام داده و غوطه‌وری را از نظر دنیای مجازی، به عنوان توانایی نرم‌افزار در ارائه سطحی از دقت و درستی (از محرک حسی) در رابطه با وجود حسی دنیای واقعی تعریف

¹ Ihlein

^۲ زیبایین یا کلایدِسکوپ Kaleidoscope: وسیله‌ای است شامل دایره‌ای از آینه‌ها و اشیای رنگی و نامتصل هم‌چون تپله، مهره، خرده‌شیشه و تکه کاغذ که بازتاب نور به آن‌ها الگوهای رنگارنگی را پدید می‌آورد.

³ cacophony

⁴ Robert Rauschenberg

⁵ Curham

⁶ Murray

⁷ Slater, M

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲.

می‌کند...، بنابراین در حالی که غوطه‌وری عینی و ابژکتیو است، با فراهم آوردن ابزاری برای سنجش سطح و میزان درستی حس حضور «واکنش انسان به غوطه‌وری» (اسلتر^۱، ۲۰۰۳: ۵-۱) است و بنابراین تجربه غیرعینی است (براکا، ۱۳۹۹: ۱۴۸-۱۴۹). فرضیه تناسب مستقیم بین غوطه‌وری و حضور وجود دارد. در معادله اسلاتر بین درستی فناوری حسی دنیای مجازی تا وجوه حسی دنیای واقعی این ناآشکار و پنهان است و همچنین در مطالعه ایجسلستین^۲ و همکاران درباره بازتولید دقیق تر و یا شبیه‌سازی واقعیت، صرف نظر از این توافق جمعی که «حضور یک ادراک پیچیده و چندبعدی است که از طریق اثرات متقابل داده‌های حسی خام و چندین روند شناختی مختلف شکل می‌گیرد» (ایسل اشتاین^۳، فریمن^۴ و ریدر^۵، ۲۰۰۱: ۱۸۰-۱۸۱). بنابراین این باور در رابطه علت و معلول مستقیم بین فناوری غوطه‌ور و احساس حضور وجود دارد...، واتر ورث (۲۰۱۴) استدلال می‌کند که نفر می‌تواند حس «غایب» به جای حضور داشته باشد، صرف نظر از اینکه با محرک حس قوی دنیای واقعی احاطه شده باشد و آن سیستم‌های واقعیت مجازی در حال توسعه (برخلاف سیستم‌های واقعیت مجازی) به سمت سطح «مناسبی» از تحریک حسی در وجود حسی کار می‌کنند به جای آنکه سطح کامل واقع‌گرایی را هدف بگیرد (چالمرز^۶، ۲۰۱۴) (براکا، ۱۳۹۹: ۱۵۰).

۲-۱-۲-۲: تعامل

تعاملی رایج‌ترین اصطلاح در توصیف نوع هنر دیجیتال است (راش، ۱۳۸۹: ۱۹۴). تکنولوژی‌های فیلم و ویدیو متکی بر مرزبندی مشخصی بین مراحل تولید (ضبط) و ساختارپردازی ماده کار در اثر بوده‌اند...، تکنولوژی‌های دیجیتال ماهیتاً این مرزبندی‌های دقیق را از بین می‌برند. ماده خام یک اثر مستقل از هر نوع گره‌گشایی مجرد باقی می‌ماند و ظرفیت ساختارپردازی مجدد (در چارچوب محدودیت‌های ذخیره‌سازی، پارامترها با برنامه و سیستم سخت‌افزاری خاص) کاملاً پابرجا می‌ماند. پس تمایز بین تولیدکننده و تماشاگر این امکان بالقوه و فزاینده وجود دارد که مخدوش بشود و تماشاگر را صریح‌تر از پیش تبدیل به کاربری کند که می‌تواند فعالانه در ساختن معنی اثر شراکت کند (لوگریس، ۱۳۸۴: ۱۹۲). کاربرد سیستم‌های دیجیتالی چیزی بیش از کمک به تولید فیلم و ویدیو است. در واقع سیستم‌های فوق، موضوعات نظری بنیادی را مطرح می‌سازند که فرضیات مربوط به درستی مستندگونه، ساختار روایی و رابطه میان مؤلف و کاربر را به چالش می‌طلبند. بسیاری از ظرفیت‌های خاص، خصوصاً امکان بررسی بیشتر عرصه‌هایی را می‌دهند که در فیلم تجربی و ویدئو آغاز شده است، خصوصاً مواردی که مرتبط با دگرگونی تصویر، روابط با صدا تصویر و ساختار زنجیره‌ای هستند...، این موضوع مهم است که کار تجربی با سیستم‌های دیجیتال می‌تواند مرتبط با زمینه عملکرد هنری شود و زبانی نظری و انتقادی با توجه به معنی و فلسفه پدید آورد، موردی که تن به سیطره نگره تکنیکی نمی‌دهد (همان: ۱۹۳).

۳-۱-۲-۲: پروفیلیمیک

پروفیلیمیک^۷: واقعیت پیش روی دوربین که هنوز به تصویر تبدیل نشده است (لمان و لور، ۱۳۹۲: ۶۲۸). پلاتینگا این مورد از مضرات واقع‌گرایی محض را یادآور می‌شود و می‌گوید که اغلب فرض بر این است که وجود شباهت فیزیکی بین تصویر، صدا، و صحنه پروفیلیمیک باعث تقلیل یافتن عملکرد ایدئولوژی می‌شود؛ اما عملاً همان پیوند عینی بین تصویر، صدا و مدلول باعث می‌شود مخاطب از راهبردهای رتوریک یک فیلم چشم‌پوشی کند و در کل باعث می‌شود که عکاسی و ضبط صدا در فیلم

¹ Slater

² Ijsselsteijn, W. A

³ Ijsselsteijn

⁴ Freeman

⁵ Ridder

⁶ Chalmers

⁷ pro-filmic

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

غیرداستانی به صورت بالقوه همراه کننده باشد (پلانتینگا^۱، ۱۹۹۷: ۸۱). بخش اعظم چیزهایی که ما امروزه در فیلم‌های هالیوود می‌بینیم، پیش‌تر ابداعاً در دید دوربین نبود و همین امر به نحوه تعمق ما درباره فیلم تاثیر عمیقی گذاشته است. فیلم به طور سنتی ضبط تصویری رویدادی که مقابل دوربین رخ می‌دهد قلمداد می‌شود. این واقعیت پروفیلیمیک، همچنان که از اسم آن هم پیداست، شامل بازیگران و محل وقوع رویداد می‌شود. تماشاگران طبق سنت، معمولاً باور می‌کنند که آن‌چه در فیلم می‌بینند «واقعاً وجود دارد» و فیلم آن واقعیت را به شکلی ضبط کرده است (لمان و لور، ۱۳۹۲: ۶۲۸). هرچند تکنولوژی دیجیتال از جهاتی تکنیک‌های قبلی فیلم‌سازی را گسترش داده است، اما به علاوه درهای تلقی متفاوتی را هم گشوده است (همان: ۶۳۰).

۲-۲-۴: دوربین قلم

در اواخر سال‌های چهل، الکساندر آستروک^۲ منتقد فرانسوی بیانیه‌ای عرضه داشت و در آن طالب سینمایی شد بنام «camera stylo» یا «سینما - قلم»، سینمایی چنان شخصی و قابل انعطاف که قابل مقایسه با ادبیات باشد. این تمایل در سال‌های پنجاه با تغییر سینما از محصولات کارخانه‌ای به آثار شخصی‌تر، تا حدود زیادی بر آورده شد. آن‌چه او پیش‌بینی نمی‌کرد، این بود که انعطاف پذیری «دوربین-قلم» به سطح جدیدی از واقع‌گرایی در سینما منجر شود (موناکو، ۱۳۹۴: ۳۳۰). به تعبیر صاحب‌نظرانی همچون آلکساندر آستروک بر اساس نظریه دوربین - قلم، فیلم نیز نوعی (نوشتن با تصویر) است. بهتر است چنین بگوییم که فیلم، می‌تواند حتی ایده‌های تجربیدی و به تعبیری معنوی را نیز بیان کند، به شرط آنکه، این ایده‌ها با ماهیت سینما تطبیق داده شوند و برحسب زبان تصویر منظم شوند و ساختار یابند (استیونسن، دبری، ۱۳۸۳: ۱۴۳). آستروک آن‌چه را پیش‌بینی یا تصور می‌کرد مکتب یا جنبش نامید، بلکه آن را «نوعی گرایش، دانش نو، تمایل به دگرگون کردن سینما و تسریع در روند ظهور آینده‌ای هیجان انگیز» مطرح کرد (آستروک^۳، ۱۹۴۸: ۲۲). قابلیت تغییر اطلاعات دیجیتالی، ارزش ضبط سینمایی را در حکم سند واقعیت، از بین می‌برد. با نگاهی به گذشته می‌توانیم ببینیم که نظام واقع‌گرایی بصری در سینمای قرن بیستم، که نتیجه‌ی ضبط خودکار واقعیت بصری است، موردی استثنایی بود؛ نقطه عطفی در بازنمایی تاریخ بشری که همواره شامل خلق تصاویر بوده است. سینما به شاخصه خاصی از نقاشی، نقاشی در زمان، تبدیل می‌شود؛ چنان‌که دیگر نه سینما - چشم بلکه سینما قلم است. نقش متمایزی که ساختن تصاویر به صورت دستی در سینمایی دیجیتالی ایفا می‌کند، نمونه‌ای از گرایشی بزرگ‌تر، بازگشت تکنیک‌های تصاویر متحرک پیش-سینمایی است. این تکنیک‌ها در سینمای روایی و واقعی قرن بیستم به حاشیه رانده شد و در قلمروهای پویانمایی و جلوه‌های ویژه قرار گرفت، اما دوباره در بنیان فیلم‌سازی دیجیتال ظهور کرد. آن‌چه مکمل سینما بود اکنون به هنجار آن تبدیل شده است؛ همان چیزی که دوباره از حاشیه به مرکز می‌آید. رسانه‌های دیجیتال ما را به عناصر سرکوب شده سینما باز می‌گرداند (مانوویچ، ۱۳۹۷: ۲۵).

۲-۲-۵: ماشینما

ماشینما^۴ را می‌توان بسته فرآیندی دانست که با گیم شروع شد، چیزی که مانوویچ یک «اقتصاد فرهنگی تازه» را از آن استشمام می‌کند (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۲۴۵). واژه ماشینما را یکی از بنیان‌گذاران کمپانی استرنج، و در اشاره به درآمیختگی ماشین (مثل کامپیوترها) و سینما وضع کرد. ماشینما به فیلمی اشاره می‌کند (معمولاً فیلم کوتاه، گرچه محدودیت طولی وجود ندارد) که صرفاً با استفاده از انیمیشن‌های گیمی ساخته شده و عمدتاً از راه دست‌کاری در گزینه‌هایی گیمی موجود در دوربین حاصل می‌شود. هنرمند ماشینما روی چنین تصاویر انیمه دست‌کاری شده‌ای، لایه‌لایه صداهای بیرونی می‌کشد (مطابق با فیلمنامه‌ای که خودش نوشته) و قطعات را تدوین می‌کند. به‌رغم افزودن روایت و جلوه‌های صوتی، جلوه‌های بصری کاملاً از پیش موجودند

¹ Plantinga

² Alexandre Astruc

³ Astruc

⁴ Machinima

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۲۰-۱.

(کالی، ۱۳۹۵: ۱۳۰). گراهام بارول و کریستوفر مورد بازسازی را بر فرآیند ماشینیماسیون^۱ «که لوود در سال ۲۰۰۵ مطرح کرده است» با عمل ماشینیمما متمرکز دانسته و درباره ریشه مفهوم بازسازی، آن را با توجه به تفسیر ژاک دریدا از مفهوم میمسیس^۱ افلاطونی چنین بیان می‌کنند که بازسازی بر فرآیند «ماشینیماسیون» یا عمل ماشینیمما متمرکز است... جایی که میمسیس تعیین شده از لحاظ هستی‌شناسانه یا عینیت‌گرایانه تشابهی با بازسازی آن ابژه ندارد، بلکه به صورت ذهنی احساس تقلید یا شباهت به سوژه مورد نظر است (بولتر^۲ و گروسین^۳، ۱۹۹۹: ۵۴). بازسازی معمولاً نمایش یک رسانه در رسانه دیگر محسوب می‌شود (ان جی، ۲۰۱۳: ۲۱۰).

۲-۱-۲: ابر ژانر

فیلم ژانر برای آن که بتواند از اشتیاق و علاقه مخاطب انبوه و لذت‌های فیلم‌سازی ژانری به طور کامل بهره‌برداری کند، باید به طرز مشهودی در درون ژانر خودش قرار بگیرد تا مخاطب بتواند به راحتی ژانر فیلم را تشخیص دهد، ولی، در عین حال، باید به قدر کافی از فیلم‌های قبلی هم متمایز باشد تا برای تماشاگران میان‌مایه نیز نسبتاً چالش‌برانگیز باشد. با افزایش این تفاوت، تماشاگران نشاطی را تجربه می‌کنند که از افزایش دانش ژانری‌شان نشأت می‌گیرد، تا جایی که احساس می‌کنند دیگر به راحتی نمی‌توانند شکل و ساختار فیلم را تشخیص دهند (برلینر، ۱۳۹۷: ۲۹۱). مخازن ژانری قابلیت تطبیق‌پذیری دارند و حالت ترکیبی یا چندرگه در چرخه‌ها و ژانرها امکان‌پذیر است. این وضعیت‌های پیوندی مؤید انعطاف‌پذیری ژانرها و گذر از مرزهایشان است (موسوی و رنجی، ۱۴۰۰: ۱۲۹). تغییرناپذیری تصویر فیلم محدودیت‌های سینما، یعنی ابر ژانر روایت واقعی، را تعیین می‌کند. البته در بطن خود مجموعه‌ای از سبک‌ها را شامل می‌شود که نتیجه کوشش‌های جمع‌کثیری از کارگردان‌ها، فیلم‌برداران و طراحان صحنه است. این سبک‌ها شباهت خانوادگی فراوانی دارد (مانوویچ، ۱۳۹۷: ۲۴-۲۵). استیو نیل^۴ عقیده دارد: باید ژانرها را بیشتر پدیده‌های چندوجهی و همه‌جا حاضر بدانیم تا نهادهایی تک بعدی که تنها در قلمرو سینمای هالیوود یا قلمروی فرهنگ تجاری توده پیدا می‌شوند (نیل، ۲۰۰۰: ۲۶). سینمای داستانی نشان‌دهنده یک ابر ژانر است. مانوویچ پا را فراتر می‌گذارد و می‌گوید در آینده بخش‌های زنده یک فیلم است که به ویژگی بارز و مشخصه آن تبدیل خواهد شد (کالی، ۱۳۹۵: ۱۴۰). در چشم مورخان فرهنگ بصری نسل‌های آینده، تفاوت‌های میان فیلم‌های هالیوود کلاسیک و فیلم‌های هنری اروپایی و فیلم‌های آوانگارد شاید آن قدر مهم نباشد که آن ویژگی مشترکشان؛ تکیه تمام این فیلم‌ها بر ثبت واقعیت روی لنز دوربین (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۲۴۹). با در نظر گرفتن اینکه بسیاری از آثار سینمایی معاصر ترکیبی از فیلم زنده و جلوه‌های دیجیتالی هستند، شاید این تمایز چندان مهم نباشد؛ اما مانوویچ حق دارد تاکید کند که ایده ابرژانر متز بیش از پیش در مطالعه و تحلیل فرهنگ سینمای و بصری دخیل خواهد شد. به نظر شخصی من [جاسیمین کالی] این تولیدات فرارسانه‌ای هستند که (به جای فیلم‌های زنده مورد نظر مانوویچ) نام مستعار ابرژانر خواهند شد. مثلاً عبارت «شبکه انحصاری محصولات» بیش از این که تجسم یک ژانر باشد، تجسمی از جهانی تخیلی خواهد بود که در آن هر ژانری می‌تواند از دیدگاه طرفداران قابل یافتن یا قابل افزودن باشد. و اگر یک بار دیگر بر مبحث آشتی میان واقعیت/تخیل تأمل کنیم، ایده ابر ژانر حتی معقول‌تر هم به نظر خواهد رسید، چون دیدیم که جدا کردن عناصر تخیلی/واقعی در یک تجربه داستانی، ماجرا را پیچیده‌تر می‌کند (کالی، ۱۳۹۵: ۱۴۱). مطابق نظر ایهاب حسن^۵ یکی از ویژگی‌های معرف پست مدرنیسم «هیبریدی بودن یا تکثیر متقابل ژانرها و گونه‌هاست» که در نهایت به

¹ Mimesis

² Bolter

³ Grusin

⁴ NG

⁵ Stephen Neale و محقق سینما و استاد دانشگاه اکتر. م. Stephen Neale

⁶ Neale

⁷ Ihab Hassan (۱۹۲۵-۲۰۱۵). نویسنده و نظریه‌پرداز آمریکایی اصالتاً مصری. او از شارحان پست مدرنیسم است.

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۲۰-۱.

«دگردیسی ژانرهای فرهنگی» (حسن^۱، ۱۹۹۲: ۱۹۶-۱۹۷) می‌انجامد. مری لو رایان، منتقد و نظریه پرداز روایت‌های تعاملی، از آر. هوارد بلوخ^۲ و کارلا هس^۳ در مورد آینده ژانر در عصر دیجیتال نقل قول می‌کند: ژانرها، که تا امروز مجزا در نظر گرفته شده‌اند، ناگهان و به شکل غیرقابل تمایزی روی پرده باهم ممزوج خواهند شد. هر متن قادر خواهد بود به شکل الکترونیکی با متن دیگر جفت و همچون تصویری از یک آموزش دگرنژادی بین گونه‌های مختلف جلوه‌گر شود (رایان^۴، ۲۰۰۱: ۲۰۳).

۲-۲-۱-۷: داستان‌گویی دیجیتالی^۵

تاکنون از «داستان‌گویی دیجیتالی» برای توصیف گستره‌ای از شکل‌ها و رویکردهای گوناگون رسانه‌ای استفاده شده است؛ رویکردی که می‌توان آن را، در مقیاس وسیع، در دو مفهوم عمده دسته‌بندی کرد: دو مفهوم «عمومی» و «اختصاصی» (مک‌ویلیام، ۱۳۹۷: ۱۵۲). مفهوم عمومی داستان‌گویی دیجیتالی در قالب آثار نویسندگانی مانند کارولین هندلر نمایان است. این نویسنده در اثری که به سال ۲۰۰۴ با نام داستان‌گویی دیجیتالی منتشر کرد از این اصطلاح، در سطح گسترده، برای اشاره به هر شکلی از رسانه بهره گرفته که، به صورت دیجیتالی، جریان داستان‌گویی دوسویه و مبتنی بر تعامل [خالق اثر با مخاطب] را آسان‌تر می‌کند؛ از بازی‌های آنلاین گرفته تا دی‌وی‌دی‌های تعاملی، مفهوم اختصاصی اما به رویکرد فیلم‌سازی هم‌آفرینانه‌ای اشاره دارد که دانا اچلی^۶ و جو لمبرت^۷ و نینا مولن^۸ در کالیفرنیا و در سال‌های ابتدایی دهه ۱۹۹۰ مطرح کردند و اکنون در مرکز داستان‌گویی دیجیتالی در همان جا پی گرفته می‌شود. در این‌جا، روند خلق داستان دیجیتالی ماهیتی دوسویه دارد؛ هرچند خود داستان دیجیتالی چنین نیست (به نقل از مک‌ویلیام، ۱۳۹۷: ۱۵۲؛ مک‌ویلیام، ۲۰۰۸: ۱۴۶). داستان‌گویی دیجیتالی در این قالب، به اخلاقیات مرتبط با «دسترسی» دموکراتیک یا همگانی [مخاطب به رسانه] از نگاه هنرشناختی می‌پردازد که هدف آن به حداکثر رساندن ربط و تاثیرگذاری این شکل از رسانه است (مک‌ویلیام، ۱۳۹۷: ۱۵۳).

۳- روش پژوهش

روش پژوهش حاضر کیفی و به شیوه مروری در جهت رسیدن به یک نظریه مبنایی و بنیادی^{۱۰} و از نوع مرور سیستماتیک (نظام‌مند) و مطالعه موردی است. مرور سیستماتیک را می‌توان به شرح ذیل مطرح نمود:

- خلاصه نمودن شواهد، به هنگام سازی اطلاعات بدون نیاز به مطالعه همه متون پژوهشی
- امکان تلفیق مقادیر زیادی از اطلاعات
- ایجاد تصویر شفاف‌تر با تطبیق و مقایسه نتایج پژوهش‌ها
- کاهش موانع موجود بر سر راه کاربردی نمودن تحقیقات
- کاهش سوگیری‌ها و حذف عقاید و ترجیحات شخصی پژوهشگران

¹ Hassan

² R. Howard Bloch. مورخ و استاد دانشگاه بیل - م.

³ Carla Hesse. مورخ و استاد دانشگاه برکلی - م.

⁴ Rayan

⁵ Digital Storytelling

⁶ Carolyn Handler

⁷ Dana Atchley

⁸ Joe Lambert

⁹ Nina Mullen

¹⁰ Grounded theory

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

- امکان ارزیابی کیفیت پژوهش و بررسی نحوه تدوین مطالعات توسط مخاطبان

- فراهم ساختن نتیجه گیری‌های با ثبات با توجه به روش‌های مختلف مورد استفاده در پژوهش‌ها (لیبراتی^۱ و تاریکو^۲، ۲۰۱۰: ۱۳۷-۱۶۴). در این پژوهش ابتدا جهت جستجو در پایگاه‌ها و منابع اطلاعاتی دیداری/شنیداری و مکتوب واژگان کلیدی بر مبنای زیر انتخاب شد.

(۱) به طور ضمنی عنوان پژوهش را در برداشته باشد. (۲) مضامین ضمنی با مضامین آشکار در حوزه مرتبط با عنوان پژوهش در تقابل یا تعامل باشند. (۳) برگرفته یا پدیدار شده از پندار دیجیتال‌یسم باشند. (۴) نو و بدیع باشند. (۴) اگر عاری از اطلاعات مستقیم و واضح هستند با مصادیقی قابل تفسیر و تعریف باشند.

جدول (۱). واژگان کلیدی جستجو در پژوهش

Premonition	پیش‌آگاهی
Transcendental	سوزۀ استعلائی
Self-reflexive	خودبازتابنده
Authorism	مولف‌گرایی
Immersion	توطه‌وری
Manipulation Filmic	دستکاری فیلمیک
Digitalism meaning	دیجیتال‌یسم
Appreciation	ارج‌شناسی
Reality soap	واقع‌نما
Dual cinema	سینمای دوگانه

در مرحله بعد اقدام به جستجوی واژگان کلیدی در پایگاه‌ها و منابع اطلاعاتی و بررسی وجوه مفاهیم بنیادین در موردهای مطالعاتی شد.

جدول (۲). منابع و پایگاه‌های بررسی شده

¹ Liberati

² Taricco

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

شماره	نام پایگاه‌های مکتوبه دیداری / شنیداری و ناشر	منابع
۲۰	کتاب ایرانداد مکتوبه مجله نور پرتال جامع علوم انسانی SID- پایگاه اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی مرکز گسترش سینمای تجویز انجمن سینمای جوانان ایران بنیاد حسامی فارابی ایران	ملی پایگاه‌های اطلاعاتی جهت دریافت مقاله‌های علمی و تخصصی
۳۰	Web of Science Scopus ProQuest Ebsco Google scholar QuillBot Academia Essential Science Indicators(ESI) Journal Citation Reports(JCR) ISC Elsevier YouTube Vimeo	بین المللی
۴۰	نشران خصوصی - نشران دولتی	مادگی ترجمه شده
۱۰	نشران دانشگاهی - نشران عمومی و تخصصی	انگلیسی

مورد مطالعاتی پژوهش حاضر شامل آثاری از یوناس مکاس^۱، موهولی ناگی^۲، کریس مارکر^۳، ژیگا ورتوف^۴، سالوادور دالی^۵، آندی وار هول^۶، من ری^۷، مایکل اسنو^۸، پیتر گیدال^۹، جیلیان ورینگ^{۱۰}، داگلاس گوردون^{۱۱}، نورمن مک لارن^{۱۲}، لن لای^{۱۳}، مایا درن^{۱۴}، استن براکج^{۱۵}، کنت انگر^{۱۶}، ژان لوک گدار^{۱۷}، سم تیلور وود^{۱۸}، آنتونی مک کال^{۱۹}، گای شروین^{۲۰}، ویلیام رابن^{۲۱}، لوئیس بونوئل^{۲۲}.

- 1 Jonas Mekas
- 2 László Moholy-Nagy
- 3 Chris Marker
- 4 Dziga Vertov
- 5 Salvador Felipe Jacinto Dalí Domènech
- 6 Andy Warhol
- 7 Man Ray
- 8 Michael Snow
- 9 Peter Gidal
- 10 Gillian Wearing
- 11 Douglas Gordon
- 12 Norman McLaren
- 13 Len Ley
- 14 Maya Deren
- 15 Stan Brakhage
- 16 Kenneth Anger
- 17 Jean-Luc Godard
- 18 Sam Taylor-Wood
- 19 Anthony McCall
- 20 Guy Sherwin
- 21 William Raban
- 22 Luis Buñuel

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

فرنان لژه^۱، ژان رنوار^۲، آراس مک الوی^۳، عباس کیارستمی، آری فولمن^۴، دیوید لینچ^۵، لارس فون تریه^۶، مارتین آرنولد^۷ از سینمای تجربه‌گرا که خصوصیات سینمای گسترش یافته در آن وجود دارد و بر اساس انتخاب هدفمند گزینش شده‌اند، و ۲۲ فیلم داستانی از سال ۲۰۰۰ تا ۲۰۲۲ که رتبه اول بیشترین جوایز اسکار در سال حضورشان را کسب کرده و خصایل دیجیتالیسم را دارند، بعنوان منابع کتابخانه‌ای دیداری و شنیداری مورد بررسی قرار گرفته است.

در مرحله‌ی سوم به تجزیه و تحلیل داده‌ها پرداخته شد. باید در نظر داشت رویکرد اصلی نظریه مبنایی برای تجزیه و تحلیل داده‌ها... از سه نوع کدگذاری تشکیل شده است... الف) کدگذاری باز^۸ ب) کدگذاری محوری^۹ ج) کدگذاری انتخابی^{۱۰}... کدگذاری باز است (استراوس و کوربین، ۱۳۹۰: ۱۱۸-۵۷). یکی از مقوله‌های به دست آمده از کدگذاری باز به عنوان مقوله‌های محوری، اساس یک نظریه شناسایی می‌شود. سپس این مقوله محوری، نقطه مرکزی الگوی کدگذاری محوری می‌شود. براساس واکاوی این الگو، شش دسته مقوله شامل «شرایط علی»، «شرایط زمینه‌ای»، «محوری»، «شرایط مداخله‌گر»، «راهبردها»، «پیامدها» استخراج می‌شود. شرایط علی بر پدیده محوری اثر می‌گذارند، پدیده محوری و شرایط زمینه‌ای و مداخله‌گر بر راهبردها اثر می‌گذارند و راهبردها بر پیامدها اثر می‌گذارد (کرسول^{۱۱}، ۲۰۰۵: ۳۹۸). پس از بررسی منابع دیداری/ شنیداری و مکتوب بر پایه کدگذاری محوری سعی گردید تا تفاوت یا شباهت‌های ساختاری و محتوایی مقوله‌ها طبقه‌بندی شود. سپس بر اساس کدگذاری محوری و انتخابی و مرتبط کردن نظام‌مند دسته‌بندی‌ها و رسیدن به مبنای نظری و الگوی مشخص و یکپارچه برخی مقوله‌ها کنار گذاشته و برخی انتخاب شد. «مرور نظام‌مند دو خصیصه اصلی دارد؛ اول آنکه، پایایی آن بالاست، یعنی تکرارپذیر است. دوم آنکه، در چند مرحله انجام می‌شود؛ در ابتدا جستجو بسیار گسترده و با حساسیت بالاست و در مراحل آخر اختصاصی می‌شود» (کلانتری و همکاران، ۱۳۹۰ به نقل از گلاس، ۱۹۸۱؛ کنت، ۱۹۹۶).

۴- تحلیل یافته‌ها

پس از بررسی و تحلیل داده‌های پژوهش مقوله‌ها و مضامین زیر حاصل شد.

جدول (۳). مقوله‌ها و مضامین حاصل از کدگذاری محوری و انتخابی

- 1 Fernand Léger
- 2 Jean Renoir
- 3 Ross McElwee
- 4 Ari Folman
- 5 David Keith Lynch
- 6 Lars von Trier
- 7 Martin Arnold
- 8 Open coding
- 9 Axial coding
- 10 Selective coding
- 11 Cresswell

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

کدگذاری انتخابی	کدگذاری محوری	مراحل کدگذاری
		مقوله‌ها
<p>- توسعه پلتفرمهای ارتباطی آن لاین و بخش عمومی و جشنواره‌ها</p> <p>- حذف نهادهای دولتی و سازمان‌ها جهت ارسال و نمایش فیلم و انجام این امور بصورت شخصی توسط فیلمساز یا بخش خصوصی</p> <p>- جایگزین شدن توانمندی‌های اشخاص در عوض وابستگی‌های سازمانی</p>	<p>- گسترش ملی و بین‌المللی سینکها و شیوه‌های ساختاری و ضدساختاری در فیلم بلند- نیمه بلند و کوتاه داستانی- تجربی- مستند با استفاده از صنعت رایانه ایی و دیجیتال</p> <p>- کثرت گرایی و دوری از نگاه جزیره‌ای در تصمیم‌گیرهای رسانه سینما (تولید- بخش)</p>	<p>راهبردها</p>
<p>- توسعه همگانی آموزش تصویری و آن لاین فیلمسازی</p> <p>- گسترش روابط حرفه‌ای نزد فیلمسازان آماتور</p>	<p>- گسترش تکنولوژی دیجیتال در همه زمینه‌های صنعت هنر رسانه سینما</p> <p>- دور شدن از وابستگی‌هایی که سینمای آنالوگ در زمینه فعالیت‌های تولیدی و هنری ایجاد کرده بود.</p>	<p>شرایط زمینه‌ای</p>
<p>- ویژگیهای فیلمساز</p> <p>- ویژگیهای مواد خام</p> <p>- ویژگیهای رایانه‌ای و نرم‌افزاری</p> <p>- ویژگیهای ابزارهای تولید و بخش</p> <p>- تغییرات ادراکی مخاطب در درک فیلم</p> <p>- تغییرات اقتصادی و حرکت بسوی ساختهای شخصی</p>	<p>- ارتباط بین روابط فیلمیک، سینماتیک و بینارشته‌ای</p> <p>- به روز بودن و ایجاد تغییرات مدام در جهت تأمین خواسته آرمانخواهی همیشگی سینما</p> <p>- ریسک پذیری، دگرذیسی و جهش در زمینه تولید و بخش</p> <p>- استفاده در هم تنیده خصایل نوع‌ها، ژانرها و سبکها در یکدیگر</p>	<p>شرایط علی</p>
<p>- نظام اقتصادی نوآورانه بر مبنای مدیریت دانش و مدیریت فرهنگی در بخش و تولید</p> <p>- تغییر در تفکرات ژانری و درهم ریختگی یا قراردادن شکل‌های هنری در کنار یکدیگر</p> <p>- ساده‌سازی روند فیلمسازی یا استفاده از نرم‌افزارهای پیش تولید، تولید و پس از تولید</p> <p>- شخصی سازی بزبایی و بازرگانی فیلم به نحوی که کارگردان مولف و تجربه‌گرا قادر به انجامش باشد و توانایش را داشته باشد</p> <p>- استفاده سخت افزاری در روند تولید و رهایی از کمبود مواد مصرفی خام مثل نگاتیو...</p> <p>- بیلبات راحت و سهل توسط فیلمساز و... در محیط‌های آن لاین و مجازی</p>	<p>- غلبه بر رویکرد سنتی و کلاسیک به فیلمسازی</p> <p>- تولید حجم زیاد فیلم در شرایط دیجیتال</p> <p>- در اختیار قرار گرفتن حجم زیاد اطلاعات سینمایی نزد مخاطب و بالا رفتن سطح توقع تماشاگری که به میزان زیاد در شرایط آن لاین و دیجیتال توانسته فیلم ببیند</p> <p>- ارزان و عمومی شدن تجهیزات تخصصی فیلمسازی که زمانی دست یابی به آن سخت، گران و متعلق به سازمان‌ها و دولت بود.</p> <p>- گستردگی و افزایش جشنواره‌ها ملی و بین‌المللی و در اختیار قرار گرفتن سهل پلتفرم شرکت در جشنواره‌ها</p>	<p>شرایط مداخله‌گر (عوامل تسهیل‌گر یا تاخیرکننده)</p>
<p>- آرمانخواهی و تجربه‌گرایی سینما در گونه‌ها و ژانرهای مختلف</p>	<p>- خاص‌گرایی رسانه و ارزیابی تفاوت‌ها و شباهت‌های آن با رسانه‌های دیگر</p>	<p>شرایط محوری</p>
<p>- جایگزینی و استفاده از شاخصه‌ها و مولفه‌های سینمای تجربی در سینمای داستانی ماصر</p>	<p>- تغییر در بلورهای نظری بیرومن تماشاگری مانند نظریه آپاراتوس- نگاه خیره- دوخت- همذات پنداری -</p>	<p>پیامدها</p>

همچنین بر اساس کدگذاری باز مضامین ذیل بکمک نرم‌افزار اطلس. تی آی (Atlas. ti) دریافت شد.

جدول (۴). مضامین حاصل از کد گذاری باز

تعداد گزاره‌ها	مضامین پایه	مضامین محوری
۴ ۳ ۷ ۴ ۸ ۹	- ضرورت تجربه‌گرایی در سبک‌ها و گونه‌ها - ضرورت قاعده‌مند کردن و توجیه تغییرات فرمی - درک الگوهای ژانری و مخاطب وابسته به آن - پذیرش ارکان پخش و پایگاه‌های وابسته به آن - رقابت، انحصار - مولف‌گرایی - ارتباط پیوسته یا منقطع بین روابط فیلمیک، سینماتیک و بینارشته‌ای	نسبت رقابت سینمای جاذبه و سینمای روایی
۴ ۹ ۷ ۴ ۵ ۳	- وابستگی به ادراک و سواد رسانه‌ای مخاطب - وابستگی به تکنولوژی تولید و پخش - وابستگی به نیاز جامعه - وابستگی به رهبران فکری جریان فیلمسازی - رویکرد سنتی و مقاومت بیروان نظریه‌های رایج سینمایی در مقابل تغییرات - رقابت با صنعتی بودن رسانه سینما - کمبود مرکزهای فرهنگی هنری - هتدنگار و فعال مثل سینماتیک	چالش‌ها در نوآوری
۷ ۴ ۷ ۳ ۵	- جهش و ریسک پذیری مداوم در حوزه تولید و ایجلا سبک‌ها و شکل‌های جدید فیلم - پذیرش تغییر در تعریف سینما، فیلم و هووی توسط گسترش پخش آن لاین - بالا رفتن قوه ادراک و سواد رسانه‌ای مخاطب به واسطه تغییرات تکنولوژی و مهیا شدن امکاناتی که قبل از آن وجود نداشت - آرماتخواهی سینما در دوره‌های زمانی مختلف - اجزای داندن و مهیا ساختن ورود مخاطب در متن فیلمیک	برونداد نوآوری
۷ ۸ ۷ ۴ ۴	- وابسته به به قدرت و گسترش موج‌ها و جریان‌های فیلمسازی ملی و بین‌المللی - وابسته به تکنولوژی - وابسته به آگاهی، ادراک و سواد رسانه‌ای - وابسته به اکران عمومی و خصوصی - وابسته به شبکه‌های مجازی	رابطه تعامل مخاطب با فضای خلاقانه و نو

۵- بحث و نتیجه‌گیری

صنعت و تفکر دیجیتالی، هنر سینما را دچار تحول نموده و خاصگی سینما را با جهش و دگردیسی‌های مواجه ساخته است. آنچه که پس از مذاقه فراوان دریافت می‌شود نتایج زیر را آشکار می‌سازد.

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

۱- خودبودن/ خودانگاری^۱

نقش تماشاگر فعال تر شده و مخاطب در ساختار، روایت، جذابیت و پیش برد سینمای داستانگو بتواند حضور موثری داشته باشد. سینمای تجربی و آوانگارد، ویدئو آرت، گیم و در نهایت ویژگی های سینمای گسترش یافته در ایجاد و زمینه سازی این هدف تاثیر شایان توجهی داشته و امکانات دیجیتال نیز بستر مناسبی برای ایده پردازی و اجرای آن فراهم نموده است. در این فرآیند تماشاگر مترادف خود را در جهان فیلم می یابد و سینما توانسته به تماشاگر تصویری از خودش به خودش ارائه دهد که مورد پسند و پذیرش اوست.

۲- هیبریدی بودن/ شدن

چند شکل و فرم رایج را با هم ترکیب کردن و شکلی بدیع با ماهیت جدید که نه می توان آن را کاملاً به مبدایی که از آفریده شده اند نسبت داد و نه آن را عاری و جدا از مبدا آفرینششان پنداشت. چنین عملکردی در سینمای دیجیتال تجربه گرایی را مهیا ساخته که حتی در تولیدات سینمای داستانگوی معاصر نیز قابل مشاهده است. این آثار در ظاهر، بطن و محتوی دو رگه های اختلاطی و ترکیبی مبدایشان محسوب می شوند. در بررسی سینمای معاصر و دیجیتال شاهد آثاری هستیم که ترکیبی از سینمای زنده، انیمیشن، مستند و داستانی هستند و در ژانر و گونه خود چند سویه عمل می کنند.

۳- بازسازی یا بازآفرینی^۲

تعامل زنده و مجسم با مخاطب در فضای سیال سینمای دیجیتال، اجرای مجدد، بازسازی و باز آفرینی متون را مهیا ساخته، هر چند ممکن است روابط بینامتنی را همراه داشته باشد اما در پی مخالف خوانی یا پدیدار نمودن گفتمان جدیدی است و تکرار یا کپی صرف مدنظر آن نیست.

۴- فلکر فیلم^۳

فرآیندی بدون الزام به دوربین، گاه بدون تصویر و تجربی در فیلم سازی است که هنرهای رسانه ای طراحی دیجیتال، نقاشی، موشن گرافیک، فیلم سازی و عکاسی را با هم ترکیب کرده و سعی دارد عملکردی جذاب، ذهنی/ عینی در تعامل با تماشاگر داشته باشد. این گونه نمایش گرافیکی که منشا آن سینمای گسترش یافته و تجربی است امروزه در ارکان مختلف دکوپاژ، انتقال و میزاسن سینمای معاصر به کرات مشاهده می شود.

۵- برساختگرایی واقعیت

احترامی که برای بازتاب و بازنمایی بدون دخل و تصرف واقعیت در سینمای گذشته رعایت شده و خاصگی آن را در بر دارد، در سینمای دیجیتال مورد توجه نیست و دست کاری، خدشه نمودن، وانمایی یا بازنمایی مجازی، جهان فیلمیک اثر را شکل می دهد. زیبایی شناسی سینمای دیجیتال متأثر از نحوه دستکاری نرم افزاری واقعیت فیزیکی و عینی است.

۶- کنش تعامل گرایی و امپاتیک

¹ selfhood /Self-concept- Self-image

² Re-enactment

³ Felker Films

زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا.

جامعه شناسی فرهنگ و هنر. ۵ (۴)، ۱-۲۰.

کنش محوری^۱ فیلم همواره وابسته به رابطه دوطرفه بین فرستنده و گیرنده است. الگوی کنشی^۲ که نگاه پست مدرن و فضای دیجیتالیسم مدنظر دارد، اجازه تداخل روایی در فضای سینماتیک و فیلمیک را به مخاطب داده، و این رفتار در نهایت به کنش تعامل گرایی^۳ تبدیل شده است. در این ارتباط فرستنده و گیرنده جایشان را به «خود» و «دیگری» واگذار کرده و کارکردی «امپاتیک»^۴ یا یک دلانه مهیا می شود.

۷- پداگوژی^۵

سینما در عصر دیجیتال سعی در آموزش ناخودآگاه، نامانوس و غیرمستقیم مخاطب دارد. بستری که شرایط آن لاین و دیجیتال فراهم آورده است اکران این هنر را همه مکانی ساخته است. نگاه متفاوت به مووی، سینما و فیلم که دیگر رویکردی هم راستا دارند، توانسته اربابان فکری جهان را در اهداف مختلف از جمله جهانی سازی و جهانی فکری یاریگر باشد. کودکان، نوجوانان و جوانان در عصر دیجیتال بیش از هر محیط آموزشی متأثر از آموزه های فیلم هستند.

۸- رویکرد خانگی / داخلی^۶

شخصی سازی و همه کاره بودن فیلم، حتی در پخش و اکران نقشی بود که در سینمای تجربی و سینمای گسترش یافته و بدلیل گوناگون ایفا می شد، اما سینمای داستانگوی امروز به دلیل شرایط نرم افزاری و سخت افزاری که برای فیلم ساز مهیا می سازد توانسته این خصوصیات سینمای تجربه گرا را در سینمای بدنه و داستانگو وارد کند. همچنین شرایط اقتصادی، امنیتی و مشکلات زیستی مثل بیماری کرونا بر گسترش این رفتار سهم وافری دارد. امروزه تولید فیلم های حرفه ای داستانی در خانه رو به گسترش می باشد و وابستگی فیلم سازها به مراکز اکران سینمایی، جشنواره ها و... رو به کاهش است.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در مطالعه حاضر فرم های رضایت نامه آگاهانه توسط تمامی آزمودنی ها تکمیل شد.

حامی مالی

هزینه های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

مشارکت نویسندگان

تحقیق حاضر برگرفته از پژوهش پسادکتری نویسنده اول دکتر پیام زین العابدینی است که تحت هدایت و راهنمایی دکتر بهروز محمودی بختیاری دانشیار دانشگاه تهران انجام شده است. نویسندگان بصورت مشترک در مقاله حاضر مشارکت داشته و سهیم هستند.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

منابع

آندرو، دادلی (۱۳۹۳). آنچه سینما هست. ترجمهء مجید اخگر. تهران: بیدگل.

¹ central action

² actional pattern

³ interactionism

⁴ empathic

⁵ pedagogy

⁶ approach homemade

- استراوس، آنسلم. کوربین، جولیت (۱۳۹۰). *اصول روش تحقیق کیفی، نظریه مبنایی - رویه‌ها و شیوه‌ها*. ترجمه بیوک محمدی. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- استم، رابرت (۱۳۸۹). *پدران نظریه فیلم/ مقدمه‌ای بر نظریه فیلم*. ترجمه علی عامری. تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- استم، رابرت (۱۳۸۹). *مقدمه‌ای بر نظریه فیلم*. گروه مترجمان: به سرپرستی احسان نوروزی. تهران: سوره مهر.
- استیونسن، رالف؛ دبری، ژر (۱۳۸۳). *هنر سینما*. ترجمه پرویز دویابی. تهران: امیرکبیر.
- السنسر، تامس، هاگنر، مالتی (۱۳۹۹). *نظریه فیلم: مقدمه‌ای مبتنی بر حواس پنجگانه*. ترجمه آزاده نوربخش. تهران: بیدگل.
- اسمیت، ماری (۱۳۹۵). *دانشنامه زیبایی‌شناسی/ فیلم، ویراست بردیس گات، دومینیک مک آیور اویس*. ترجمه گروه مترجمان. تهران: فرهنگستان هنر.
- اف. دیک، برنارد (۱۳۹۵). *آنانومی فیلم*. ترجمه حمید احمدی لاری. تهران: ساقی.
- براگا، ژواکیم (۱۳۹۹). *درک مجازی از هنر تا تکنولوژی*. ترجمه علی اصغر تقوی. تهران: فراهنر.
- برلینر، تاد (۱۳۹۷). *زیباشناسی هالیوود/ لذت در سینمای آمریکا*. ترجمه حسام‌الدین موسوی ریزی. تهران: لگا.
- تامسون جونز، کاترین (۱۳۹۶). *زیباشناسی و فیلم*. ترجمه عبدالله سالاروند. تهران: نقش جهان.
- جونز، مایک (۱۳۹۸). *مجموعه مقالات فناوری‌های نوین سینمایی ۱۲ دوربین مجازی و ترکیب فضایی*. ترجمه سهند زرشکیان. *فصلنامه سینمایی فارابی*، ۸۳(۱)، ۱۴۳-۱۲۳.
- دالی، کریستن، م (۱۳۹۷). *مجموعه مقالات فناوری‌های نوین سینمایی ۱/ اسلوب جدید سینما: چگونه فناوری‌های دیجیتال زیبایی‌شناسی و سبک را تغییر داده است*. ترجمه وحیداله موسوی. *مجله فارابی*، ۸۲(۱)، ۷۹-۵۱.
- راش، مایکل (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم*. ترجمه بیتا روشنی. تهران: نظر.
- شردیر، پل (۱۴۰۱). *تاثیر تکنولوژی بر بیان سینمایی*. ترجمه علی عامری مهابادی. تهران: گیلگمش.
- فلیسیتی، گلن (۱۴۰۰). *نظریه فیلم/ آفرینش گرامر سینمایی*. ترجمه وحیداله موسوی. تهران: بان.
- کدبری، ویلیام (۱۳۷۶). *نظریه‌های زیباشناسی فیلم*. ترجمه علاءالدین طباطبایی. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- کلانتری، عبدالحسین و همکاران (۱۳۹۰). *مرور سه دهه تحقیقات «علل طلاق» در ایران*. *مطالعات راهبردی زنان*، ۱۴(۵۳): ۱۶۲-۱۲۹.
- کالی، جاسمین (۱۳۹۵). *از گیم تا فیلم/ نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز*. ترجمه شیوا مقالو. تهران: بیدگل.
- گانز، آدام و خطیب، لینا (۱۳۹۷). *مجموعه مقالات فناوری‌های نوین سینمایی ۱/ سینمای دیجیتال: تحولی در کارکرد و زیبایی‌شناسی فیلم*. ترجمه سعید خاموش. *مجله فارابی*، ۸۲(۱)، ۱۲۵-۱۰۵.
- لمان، پیتر. لور، ویلیام (۱۳۹۲). *تعمق در فیلم*. ترجمه حمیدرضا احمدی لاری. تهران: ساقی.
- لوگریس، ملکوم (۱۳۸۴). *سینمای تجربی در عصر دیجیتال*. ترجمه علی عامری مهابادی، ناشر: فارابی.
- مانویچ، لو (۱۳۹۷). *مجموعه مقالات فناوری‌های نوین سینمایی ۱/ سینمای دیجیتال چیست؟*. ترجمه علی عامری مهابادی. *مجله فارابی*، ۸۲(۱)، ۷-۲۹.
- مک‌ویلیام، کلی (۱۳۹۷). *مجموعه مقالات فناوری‌های نوین سینمایی ۱/ داستان گویی دیجیتالی به مثابه سینمای ملی؟*. ترجمه حمیدرضا خطیبی. *مجله فارابی*، ۸۲(۱)، ۲۹-۷.
- موسوی، وحیداله و رنجی، روناک (۱۴۰۰). *ظرفیت‌ها و چالش‌های الگوی سینمای ملی - ژانری*. *فصلنامه رسانه‌های دیداری و شنیداری*، ۱۷(۱): ۱۱۳-۱۴۴.
- مولارکی، جان (۱۳۹۶). *فیلم نمی‌تواند فلسفه‌ورزی کند (و فلسفه نیز نمی‌تواند): مقدمه‌ای بر نا-فلسفه‌ی سینما/ فلسفه سینما (فصل‌هایی درباره اندیشه و تصویر)*. ترجمه مهرداد پارسا. تهران: شونند.
- موناکو، جیمز (۱۳۹۴). *چگونگی درک فیلم/ چگونه فیلم بخوانیم*. ترجمه حمیدرضا احمدی لاری. تهران: فارابی.
- نفیسی، حمید (۱۳۷۶). *سینما و خصایل فرهنگی/ از مجموعه مقالات نظریه‌های زیباشناسی فیلم*. تهران: بنیاد سینمایی فارابی.
- وارتنبرگ، تامس و تامسون جونز، کاترین (۱۳۹۶). *فلسفه فیلم و هنر دیجیتال*. ترجمه گلنار نریمانی. تهران: ققنوس.

References

- Astruc, A. (1948). *The Birth of a New Avant- Garde: La Camera Stylo*. The New Wave. Ed. Peter Garden. City: Doubleday & Company.
- Bazin, A. (1967). *What Is Cinema?* Hugh Gray (Translator), Berkeley: University of California Press.
- Beckman, k. (2010). *Crash. Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, Durham, NC: Duke University Press.
- Bordwell, D. (1997). *On the History of Film Style*, Cambridge, Mass, Harvard University press.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, MA: MIT Press.
- زین العابدینی، پیام و محمودی بختیاری، بهروز (۱۴۰۲). *خاصگی رسانه سینما در عصر دیجیتال: قیاس تطبیقی سینمای گسترش یافته و سینمای داستانگوی آمریکا*. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵(۴)، ۱-۲۰.

- Carroll, N. (1988b). *Philosophical Problems of Classical Film Theory*, Princeton University Press.
- Chalmers, A. (2014). *Level of Realism: Feel, Smell, And Taste in Virtual Environments*, In the Oxford Handbook of Virtuality, ed. M. Grimshaw. 602-614. New Yourk: Oxford University Press.
- Cook.p. (1985). *The Cinema book*, London: BFI Publishing.
- Cresswell, S.L., and Eklund, R.C. (2005). Motivation and burnout among top amateur rugby players. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 37(3), 469-477. DOI: 10.1249/01.mss.0000155398.71387.c2
- Cubit, S. (2004). *The Cinema Effect*, Cambridge, MA: The press
- Curham, L. (2004). *Expanded Cinema' in Surface & Projection – an investigation of the cinema event*, MFA dissertation, College of Fine Arts, University of NSW, excerpt published at Teaching and Learning Cinema.
- Curham, L. and Lucas I. (2009). *Re-enacting Expanded Cinema: Three Case Studies*, Accessed March 20, 2015.
- Denscombe, H. (2001). *The good research guide: for small - scale social research projects*, Philadelphia; Biddies Ltd.
- Elsaesser, T. (2008). *Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies*”, in Cinema and Technology, London: Palgrave macmillan.
- Gaut, B. (2010). *A philosophy of cinematic Art*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Gunning, T. (2007). Moving away from the Index: Cinema and the Impression of Reality, *Differences*, 18(1), 29-52. <https://doi.org/10.1215/10407391-2006-022>.
- Hassan, I. (1992). *Pluralism in Postmodern Perspective*, in Jencks, Charles(ed.), *The Post-modern Reader*, London: Academy Editions, Baltimore, Md: The Johns Hopkins University Press.
- Ihle, L. (2005). *Pre-digital new media art, Realtime*, No. 66 (April-May),
- Ijsselstein, W. A., J. Freeman, and H. de Ridder (2001). Presence: where are we? *Cyberpsychology & Behavior*, 4(2), 179-182. <https://doi.org/10.1089/10949310130011787>
- Jean- Louis C. (1985). *MACHINES OF THE VISIBLE*, in *Gerald Mast and Marshall Cohen(eds.)*, *Film Theory and Criticism*, 3rd edn (New York: Oxford University Press 1985).
- Kracauer, S. (1965). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (New Yourk: Oxford University Press/Galaxy Books).
- Liberati A. & Taricco M. (2010). *How to do and report systematic reviews and meta-analysis*, In Franchignoni F, editor. *Research in Physical & Rehabilitation Medicine*. Pavia: Maugeri Foundation Books.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*, (London: Bloombury).
- Manovich, L. (1998). *To Lie and To Act: Cinema and Telepresence*, in Thomas Elsaesser and k. Hoffman(eds). *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* (Amsterdam University Press, 1998).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, Publisher: The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London.
- Murray, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, <https://doi.org/10.1177/135485659800400413>.
- Ndalianis, A. (2000). *Architectures of the Senses: Neo-Baroque Entertainment Spectacles*, Cambridge. MA; MIT press. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/5930.003.0025>.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*, Published January 28, 2000 by Routledge.
- NG, J. (2013). *Understanding Machinima: Essays on flmmaking in virtual worlds*, New York, NY: Bloombury.
- Plantinga, C. R. (1997). *Rhetoric and representation in nonfiction film*. Cambridge, UK.; New York, N.Y.: Cambridge University Press.
- Rayan, M. L. (2001). Narrative as Virtual reality: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media. *Published online: 30 Jun 2019*, <https://doi.org/10.1080/14794713.2019.1637100>
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Published by Harvard University Press, <https://doi.org/10.4159/9780674042834>.
- Rombes, N. (2009). *Cinema in the Digital Age*. London: Wallflower Press.
- Rosen, Ph. (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. University of Minnesota Press.
- Slater, M. (2003). A Note on Presence Terminology. *Presence Connect*, 3: 1-5.
- Smith, M. (1995). Film spectatorship and the institution of fiction. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53 (2):113-127 (1995).
- Smith, B. (1988). Knowing How vs. Knowing That, in J. C. Nyiri and Barry Smith, eds., *practical knowledge: Outlines of a Theory of Traditions and Skills*. London: Croom Helm, 1988), pp.8-9.
- Venturi, Riccardo (2015). *Rethinking the Expanded Cinema*, Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art. *Actualité internationale de la littérature critique sur l'art contemporain*.