



نمایانگر بی‌اطمینانی ما به فرداست: این فکر که در آینده سینما و اطلاعات رایانه‌ای یکی می‌شوند، دارد طاقت فرسا، مبهم، و ناشناختنی می‌گردد. از این پس، شگفت‌آور نخواهد بود که قلمزنان ریزبین‌گرایش‌های پیامبرگونه‌ای از خود بروز دهند. خواه ناخواه، توجه ما به این نکته جلب می‌شود که نظریه‌های مربوط به سینما و داده‌پردازی، در سال‌های اخیر، به نوعی، مواظ شگاکيون را تقویت کرده‌اند. تأکید بر تغییرات ریشه‌ای یا آشوبی بی‌حد و حصر! در این خصوص به ذکر چند نمونه می‌پردازیم:

«پُل ویریلیو» (Paul Virilio): «بی‌احساسی فزاینده سالن‌های تاریک [سینما] به مفهوم گم شدن انسان در ظلمت نادانی و تجدّد ستیزی، در قبال [نوآوری‌های] سینما نیست؛ سپیده‌دم روشنگری اطلاعاتی است.»

«ادموند کوشو» (Edmond Couchot): «نظام عددی»^۱ چهره‌ای جدید از تجسم را آشکار می‌کند که ترکیب حاصل از پیوند تصویر و عدد با تمام پیچیدگی‌هایش، باز هم از آن پایین‌تر خواهد بود.»

«فیلیپ کتو» (Philippe Queau): «حال که زمان نوشتن و عصر تصاویر به سرآمده، عهد سبیرنتیک را بنگر که هردو را شامل است و از هردو پیشی می‌گیرد.»

مباحث فراوان دیگری نیز هستند که یا حاصل پیوند دو نگرش می‌باشند، و یا حدّ واسط آن دو، اما اجازه دهید از جانب خود بگوئیم که فعلاً حتی یک تفکر انتقادی روشن و آزاداندیشانه در مورد تکنولوژی سینمایی در اختیار نداریم. استدلال‌ات ارائه شده، علاوه بر توجیه بحث‌های تکنیکی، بیشتر به بررسی شکاف عمیقی می‌پردازند که میان نقد سنتی سینما و تکنیک روبه‌رشد و احتمالات آینده آن موجود است. از آنجا که ما درد کنونی خویش را نمی‌شناسیم، ارزشمندترین جنبه‌های حیات خود را در قمار جدید داو گذاشته‌ایم. سرگذشت منحصر به فرد برخورد سینما و رایانه در ایالات متحده این موضوع را به ما یادآور می‌شود.

سال ۱۹۷۰- «جین یانگ بلاد» (Gene Youngblood) با تکیه بر کارهای آقای «جان ویتنی» (John Whitney Sr) و «نام جیون پیک» (Nam June Paik)، در مقاله‌ای با عنوان «سینمای سبیرنتیک»^۱ می‌نویسد: «وقتی رایانه قادر شود تصاویری واقع‌گرایانه بسازد، دیگر برای ساخت فیلم نیازی به دوربین نخواهد بود. ما وارد عصر افسانه‌ای واقعیت‌های

ساخت تصاویر رایانه‌ای در سینما، ابتدا، همچون یک رؤیا قلمداد می‌شد: تنها بیست سال است که تکنولوژی جلوه‌های ویژه در خدمت جهان خیال درآمده است؛ این جهان اساساً هالیوودی است، اما برخوردهای نوع سوم میان «داده‌پردازی رایانه‌ای»^۱ و تصویر اجسام واقعی به زایش جهانی نوین در این زمینه انجامیده‌اند. این، روند تاریخی جهشی نوید رفته است.

قالب‌های سیلیکونی، پلی‌یوراتان متخلخل، کف کائوچو، انیمیشن هیدرولیکی^۲، فوت و فن آتش‌بازی، فن به کارگیری روبات‌ها^۳، تصاویر متحرک، جلوه‌های موسیقایی^۴، استفاده از رنگ‌های مات، بالیستیک^۵ آمبیوفونی^۶، و... این ریز مواد و تکنیک‌ها که از زمان «لومی‌یر» (Lumière)، «ملی‌یس» (Méliès) و «سگوندو دو کمون» (Segundo de chomon) در جلوه‌های ویژه سینمایی به کار رفته‌اند، دستمایه یکی از اشعار معروف «پره‌ور» (prévert) گردیدند. بی‌شک، شاعر و فیلمنامه‌نویس موردنظر این عقیده را که سینما تکنولوژیکی‌ترین هنرهاست، راسخ تر کرده است. جلوه ویژه، اسبابی که برای نشان دادن امور محال و جادویی به کار می‌رود، غالباً در شکل‌گیری ماهیت فیلم‌ها نقشی به سزا داشته است (البته مقصود دسته‌ای از فیلم‌های نمایشی است که جلوه‌های ویژه‌شان می‌توانند مستقلاً به نمایش درآیند). اکنون که حتی ناباورترین اذهان به این باور رسیده‌اند که سینما کاملاً با «تکنولوژی جدید» درآمیخته است، آیا نمی‌توان گفت که ما با جلوه ویژه جدیدی سر و کار داریم؟

گرچه همه تکنیک‌های سینما همواره در تغییر و تحول بوده‌اند، با این حال می‌توان دریافت که در پانزده سال اخیر، رایانه با زبان دو دویی^۷ و جهانیش تمامی چشم‌ها را به خود خیره ساخته و سؤالات فراوانی را برانگیخته است: «نومریک»^۸ یعنی همین. رایانه، با سرعت برق، حضور خود را در، تقریباً، همه زمینه‌ها تثبیت کرده، و با این حال دست نیافتنی جلوه می‌کند: پس مرموز می‌نماید: و از مرموز تا سحرآمیز گامی بیش‌تر فاصله نیست (شعار همه چیز ممکن است در دهان علم). به همین خاطر، داده‌پردازی امروزی، که به هیأت جلوه‌های ویژه درآمده است، تماشاچی را به شوق می‌آورد، مفتونش می‌سازد، و یا به اندوه می‌کشاند، و هیچ‌گاه بدون سؤال رهایش نمی‌کند. در تصور نمی‌گنجد که ما کلمه «تکنولوژی» را به زبان آوریم و به فکر «فردا چه، بعداً چه» نیفتیم. جلوه ویژه، بهترین جلوه تکنولوژی در عرصه سینما،

ماهواره رایانه و سینما بخش مخصوص جلوه‌های ویژه

«داگلاس ترامبال» Douglas Trumbull و «بیل هولاند» (Bill Holland) («کنترل حرکت» motion Control) را ابداع می‌کنند. نخستین سیستم «دوربین تحت رهبری رایانه»^{۱۳} (که آثارش را در جنگ ستارگان (Star Wars) اثر «جان دیکسترا» (John Dykstra) و در ساخته «ریچاردسون» (Richardson) و «اسکاتس دیل» (Scottsdale)، از حفره سیاه (The Black Hole) اثر «والت دیسنی» (Walt Disney) در ۱۹۷۹ می‌بینیم) را، امروزه، نمی‌توان یک جلوه تکنیکی خنثی ارزیابی نمود: ساخت این سیستم، دقیقاً، نشانگر کنکاش در نقطه نظر شگرف «سینما - چشم»^{۱۴} است، که مدت‌ها پس از «ورتوف» (Vertov) و فیلمسازان نامی دهه ۲۰، همچنان دنبال می‌شد. ولی این بار، قدرت از آن رایانه و - به تعبیر برخی - چشم سرد و بی‌روح اوست. بدین گونه، سال‌های پایانی دهه ۷۰، سال‌های اوج یک سینمای علمی - تخیلی هستند که بر تصورات انسان از تسخیر فضا و ماجراجویی فضایی متکی است (جنگ ستارگان، برخورد نزدیک از نوع سوم - Rencontres du troisieme type -، سفر به ستارگان - Star Trek - بیگانه - Aline).

در سال ۱۹۷۵ - «جرج لوکاس» (George Lucas) مؤسسه «نور و جادوی صنعتی» (Industrial Light and Magic) (ILM) را بنیان می‌گذارد، یکی از نخستین تولیدگران جلوه‌های ویژه است که استقلال خود را در برابر استودیوهای بزرگ به دست می‌آورد. این مؤسسه با یک تریلوژی در مورد جنگ ستارگان (۱۹۸۳ - ۱۹۷۷) سبب می‌شود تکنیک ماکت‌سازی خیزی عظیم به جلو بردارد، و نیز، نسلی از کارگردانان جلوه‌های ویژه را برای بیست سال آینده وارد میدان می‌کند: «دنیس مورن» (Dennis Muren)، «فیل تپت» (Phil Tippett)، «روبرت بلالاک» (Robert Blalack) و ... که قادرند، هر سال، تمام جوایز اسکار، مگر یکی دو تا، را از آن خود گردانند! باری اگر این قوه تجسم فضا، در آن هنگام (که با برنامه‌های فضایی آمریکا و شوروی مصادف بود) به ضعف می‌گرایید فتوحات علمی دهه ۸۰ کجا مجال رخ نمودن می‌یافتند؟ اینجا، انسان به یاد آخرین سکانس فیلم برخورد نزدیک از نوع سوم می‌افتد: مجمع علمی (که «تروفو» (Truffaut) در ردیف نخست آن جای دارد)، بهت زده، شاهد تجاوز نور بلورین سفینه‌ای فضایی به حریم زمین است؛ برج کنترل اعلام می‌کند: «آماده سرگیجه باشید». آیا

الکترونیکی می‌شویم. احتمالاً چنین سخنانی، در آن زمان، از درک سینماگران و تهیه‌کنندگان هالیوود خارج بوده است. آن موقع، رایانه، صرفاً، به کار محاسبات ریاضی می‌آمد؛ گرچه آفرینندگان آثار علمی - تخیلی نیز از آن بهره می‌جستند: مثلاً «آرتور کلارک» که قوه تصورش با پیوستن به قدرت تخیل «استانلی کوبریک» (Stanley Kubrick)، کمی قبل، به خلق «هال ۹۰۰۰» (Hal 9000) (رایانه‌ای که در ساخت ۲۰۰۱ به کار رفت) انجامیده بود.

نخستین تصاویر IC^{۱۱} های آقای «جان ویتنی» به پای دست‌سازترین فیلم‌های انیمیشن هم نمی‌رسیدند، هرچند همان‌وقت هم «ایناک» (L'Eniac) (ماشین حساب عظیم سی‌تی ساخته دانشگاهیان آمریکایی) خیلی از ما دور شده بود. فیلم تحولات ساخته «ورا مولنار» (Vera Molnar) و فیلم‌های «پتر فولدس» (Peter Fold's) نیز به همین سرنوشته دچار شدند. در این دوره عقب مانده، رایانه تصویرساز - با تصویری نه چندان نمایشی - میلیون‌ها دلار می‌آورد. در آن دوره، نیای رایانه «کری - ایکس - ام پی» (Cray-X-Mp) چنین بود. اما برای برآوردن توقع مهندسی‌داده‌پردازی، که امیدهای بزرگی را در سر می‌پروراندند، بیش از این لازم بود. آنها حس می‌کردند که در پس تصاویر آفریده اعداد^{۱۲}، میراث عهد عتیق آزارشان می‌دهد. این فکر که داده‌پردازی توانایی جدیدی برای خلق تصاویر نمایشی است، اندکی قبل گسترش یافته بود: همه این طرح‌ها، ترسیمات و خطوط منحنی وسیله بیان موجودات ریاضی محسوب می‌شدند. مگر فیثاغورثیون در دروسشان نمی‌گفتند اعداد نخستین اصول طبیعتند (هرچند این ادعا بعدها توسط ارسطو تکذیب شد)؟ باری، در طلوع این کشف، مهندسی، فلاسفه و هنرمندان پیشرو متفقاً می‌گفتند باید وسیله‌ای یافت تا قدرت جدید تصویر را جار بزند. در مجله «کایه دو سینما» (Cahiers du cinema)، که آن موقع تحت مدیریت «ژان - لویی کومولی بود»، مسئله‌ای که اذهان را مشغول می‌داشت، ایدئولوژی تکنیک بود. آنان از خود می‌پرسیدند رویدادهای اجتماعی، فرهنگی، و اقتصادی که اختراع رایانه را میسر ساخته‌اند، تا چه حد در واقع‌گرایی سینمایی نقش تعیین‌کننده‌ای دارند. مسئله اصلی، خنثی بودن تکنیک و مشکلات متعدد وابسته به آن بود. داده‌پردازی هنوز آن قدر وسعت نیافته بود تا آگاهی خود را محک زند، و در سال ۱۹۷۲، شاید بی‌آنکه بار نمادین پیوند رایانه و دوربین به منزل رسیده باشد،

این شبخ غریب، که چهره اش را هاله ای از نور و دود پوشانده، همان «وسوسه الکترونیکی» *L'Electronic Temptation* یا (E.T) نیست؟

در آستانه دهه ۸۰، مهندسین اطلاعات آمریکا در مؤسسه «بل لایز» (Bell Labs) تکنیکی را به کار می بندند تا تصاویر رایانه ای را واقع گرایانه تر نمایند: این تکنیک «پرتو-نگاری» (Ray-tracing) نام دارد. شرکت والت دیسنی، که به تازگی فیلمی به نام *ترون* (Tron) را عرضه کرده، امتیاز آزمایش این شیوه جدید را به دست می آورد. *ترون* فیلمی است با تکنیک بالا، که تهییج آن در قالب یک بازی تصویری به نمایش درمی آید. «استیون لیسبرگر» (Steven Lisberger)، با همیاری «موبیوس» (Moebius)، در زمینه لباس، و «پیتر لوید» (Peter Loyd)، در زمینه دکور، نخستین سینماگری است که در میزانسنی طولانی، تعداد زیادی از اشیاء و اجزا صحنه را، که، همگی، توسط رایانه محاسبه شده اند، می گنجانند. اگر پانزده سال بعد *ترون* بیش از هر زمان مورد پرستش طرفداران «داده نگاری»^{۱۵} قرار می گیرد، بی شک بدین سبب است که از نقطه تلاقی سینما و رایانه، بازی تصویری و جهان تماشا، بزرگراه های اطلاعاتی، و میل کهنگی ناپذیر به تسخیر بیش از پیش ارض خاکی، به خوبی بهره گرفته است. بدین گونه *ترون* از دریچه دید «اسپیلبرگ» (Spielberg) به «تروفو» پاسخ می گوید: نوع سوم تصویر (پس از نقاشی و عکس)، تصویر ترکیبی^{۱۶}، و نوع سوم فضا (پس از زمینی و فرا زمینی) فضای سبیرنتیکی^{۱۷} است. این فیلم، با چنین نگرشی، سرشار از علائمی است که خبر از آینده می دهند: مثلاً به سکانسی توجه کنیم که در آن، مغز داده پرداز (مرکز کنترل اصلی) برای وارد کردن فرد گیرنده «فلین» (Flynn) در بازی، او را شماره گذاری می کند. پس از این «آدم ریایی»^{۱۸} است که در سینما *homo-informaticus*^{۱۹} جای *homo-galacticus*^{۲۰} را می گیرد. گرچه تصویرپردازی تکنولوژیکی دهه ۸۰ دیگر بشر را در فضای فرازمینی حبس نمی کند (موضوعی که در ۲۰۰۱ به تجسم درمی آید: رایانه مانع دستیابی فضاورد به سفینه می شود)، در عوض او را در زندان فضای سبیرنتیکی- اطلاعاتی می اندازد: فیلم هایی چون *خوکچه هندی* (Le Cobaye)، اینترنت در دام (Traque sur Internet)، جانی نمونیک (Johnny Mnemonic)، قاتل آینده (Le Tueur du futur) و ...

بعدها این وضعیت را به تصویر می کشند. *ترون* شکست تجاری بزرگی برای والت دیسنی بود، با این حال جیره خواران جوان بازی های تصویری، با پی ریزی نسل «آتاری» (Atari)، سپس «سگا-نینتندو» (Sega-Nintendo) بیشترین بهره را از آن بردند.

در تابستان ۱۹۸۲، جرج لوکاس بی درنگ با آتاری هم آواز شده اعلام می دارد: «بازی تصویری مهیج ترین چیزی است که من، از وقتی در سینما هستم، کشف کرده ام، این بازی ترکیبی از همه چیزهای مورد علاقه من است.» او با خلق «مجمع هنری لوکاس» (Lucas Arts) (بازی های ویدئویی) و با هدایت ILM در جهت ساخت تصاویر ترکیبی، بر آنچه که می توان «پیمان داده نگاری»^{۲۱} ایش نامید، مهر تأیید می گذارد، بی آن که تمام توان آن را به ظهور رسانده باشد. مفاد این پیمان، مبادله تکنولوژیک، اقتصادی، و به ویژه، نمادین میان سینما و داده نگاری بود. *ترون* نشان داده بود که بدون سینما، داده نگاری و بازی تصویری در انظار مردم هیچند. حتی در اندیشه پیشگامان داده پردازی نمی گنجد که روزی تیتراهای بی قواره تلویزیونی، تبلیغات کمپانی بوئینگ، و بازی های کم هزینه خانگی، رایانه را، عملاً، به خود اختصاص دهند! ولی آیا لوکاس و پیروانش راه بازگشتی دارند؟ در پس این تصاویر که جشنواره «ایماژینا» (Imagina) در «مونت-کارلو» (Monte-Carlo) «جدید» توصیفشان می کند، چگونه می توان به خلق آثار بدیع امید داشت؟ آن هم جشنواره ای که خود در دامان INA متولد شد! آیا همان آخرالزمان^{۲۲} نیست که فیلم های جدید با کوبندگی شعارش را می دهند: سال ۲۰۱۹ است؛ در جامعه ای با سیر قهقرایی، بشر مبتلای از بین بردن موجوداتی است که «بالتوجه به انسان شبهند». این «انسان نماها»^{۲۳} با «پوزه های بشرگون»^{۲۴} خود، ثمره انحطاط ژنتیکی و سیاسی بشر هستند. آیا ستاینندگان تصاویر ترکیبی به «انسان نمایی» می اندیشند؟ در سال ۱۹۸۴، جان ویتنی، فرزند نابالغ محصولات دیجیتالی (مدیر جلوه های رایانه ای فیلم آخرین ستاره ستیز *The Last Starfighter*) پاسخ می دهد: «هدف ما ساختن بدل هنرپیشگان مشهور از طریق داده پردازی است. شاید این کار ده سال وقت بگیرد. ولی ما موفق می شویم وهم را با چنان دقتی بیافرینیم که تماشاگر نتواند اصل را از بدل تشخیص دهد. چیزی نمانده که ما «کلارک گیبل» (Clark Gable) و

ترمیناتور ۲ (Terminator II) پا به عرصه می‌گذارد. فیلم «جیمز کامرون» (James Cameron) کودتایی در دنیای جلوه‌های ویژه است. اما به چه دلیل؟ چون توانسته است به شایستگی از امکانات جدید حقه‌های رایانه‌ای بهره‌گیری کند یا به این خاطر که ایدئولوژی ترکیب را همچون یک وحی منزل مطرح می‌کند؟ پاسخ این سؤالات را می‌توان در خود فیلمنامه یافت: این درچه جدید که بر چشم انداز مرموز انرژي هسته‌ای در قرن ۲۱ باز می‌شود، جهانی را می‌نمایاند که زمامش در دست آدم‌های آهنی^{۲۵} است. دو تا از آنها که هم اینک باز آمده‌اند، چندی بعد خود را به دست مبارزه‌ای بی‌امان می‌سپارند: یک جبهه برای حذف رهبر مقاومت، «جان کانر» (John Connor)، و دیگری برای حفظ جان او که اکنون نوجوان است. ویژگی «تی ۱۰۰۰» ستیزه‌جوی (آدم آهنی ساخته «رابرت پاتریک» (Robert Patrick)، جیوه‌ای بودن اوست. حال آن که «ترمیناتور» نیکوکار «آرنولد شوارتزنگر» (Arnold Schwarzenegger) توده‌ای آهن پاره سرشار از قدرت الکترونیکی است. «تی ۱۰۰۰» قابلیت تغییر شکل داشته، با عوض کردن حالت جسمش عمل می‌کند: این دیالکتیک مسخ و درهم پیچیدگی، که فیلم با وسعت زیاد به آن می‌پردازد، در تماشای احساسی ناشناخته پدید می‌آورد. در اینجا، «مورفینگ» (Morphing)، ستاره تکنیک‌ها پا به صحنه می‌گذارد. برای برخی، «مورفینگ» همان «اُوید» (Ovide)، «آپوله» (Apulee) و «کافکا» (Kafka)، یا پیوند ظواهری است که عاقبت مرئی و قابل باور شده‌اند. عده دیگری می‌گویند دخل و تصرف کارخانجات شگفت‌انگیز ILM در نسخه اصلی فیلم‌ها، شگردی بس جالب است و دست کمی از تکنیک تصویر در تصویر و تغییر شکل در فیلم‌هایی چون پرنده سیاه (L'oisean noir) «تاد براونینگ» (Tod Browning) ۱۹۲۶، جویندگان طلا (La Ruée Vers l'or) «چاپلین» (Chaplin) ۱۹۲۵، دیو و دلبر (La Belle et la bete) «کوکتو» (Cocteau) ۱۹۴۵، یا حتی صحنه‌های عجیب و غریب «امیل کوهل» (Emile Cohl) ۱۹۰۸ و «کیرشه» (Kircher) در قرن ۱۷، ندارند. روی هم رفته، اکنون که مورفینگ، چنین برق‌آسا، به موضوع رپرتاژهای بی‌شمار، بازچه‌ای خانوادگی، و وسیله‌ای معمولی برای تبلیغات تلویزیونی تبدیل شده، در ساخت موسیقی‌های پر زرق و برق و عامه‌پسند (مثل قطعات «مدندینو» (Mondino)، «پیتر گابریل»

«ریتا هی ورت» (Rita Hayworth) را از نوزنده کنیم». «بدل بازیگران فقید» فکری بود در سر مشتی «نکروفیل»^{۲۵} که حتی ده سال دوام نیاورد و فکری که مطابق با ضرب‌آهنگ تحولات انقلاب اطلاعاتی، پی‌درپی رد می‌شود. هم‌زمان، جرج لوکاس دستور ساخت «مولد تصاویر ترکیبی»^{۲۶} «پیکسار» (Pixar) را به مهندس «آلوی ری اسمیت» (Alvy Ray Smith) داده است. اسپیلبرگ، مسحور فیلم جلوه‌پیدایش (The Genesis Effect) (زایش یک سیاره در سفر به ستارگان ۲ Star Trek II ۱۹۸۲) از لوکاس می‌پرسد: «آیا می‌توان تمام فیلم را با تصاویر ترکیبی ساخت یا نه؟» ولی حتی یک میلیارد فرانک هم برای تأمین هزینه تکنولوژیکی این کار کافی نیست. اسپیلبرگ، در مقام تهیه‌کننده رانهرم (Le Secret de la pyramide) ۱۹۸۴ ناگزیر خواهد بود، به تصویر ترکیبی شوالیه‌ای گریخته از شیشه‌ویرای اکتفا کند. می‌بایست به انتظار سال ۱۹۸۹ نشست تا نخستین هنرپیشه کاملاً رایانه‌ای^{۲۷} سینما مجال ظهور پیدا کند. بدل دریایی آبنیس (Abyss) «جیمز کامرون» نقطه عطف پیمان داده‌نگاری به شمار می‌رود. در صحنه رویارویی موجود ترکیبی مزبور و اشغالگران ایستگاه تاریک، انتهای شاخک حساس او مانند آینه‌ای به کار افتاده، از چهره مشاهداتش تقلید می‌کند. قهرمان زن، به نقش آفرینی «ماری الیزابت ماستروتونیو» (Mary Elisabeth Mastrautonio) زمزمه می‌کند: «او سعی در ایجاد ارتباط دارد؛ چه جالب! او مثل من است. نگران نباش. چه ات شده؟ او هم یک جاندار است.» این رویارویی با جلوه ویژه عجیب و سؤال برانگیز، بیش از آنکه توجه ما را به تکنولوژی تصویر ترکیبی جلب کند، نمایانگر فیلمنامه‌ای ساخته و پرداخته، با دیالوگ‌هایی زیبا است. بدل صلح جو همه حساب‌ها را (به تمام معنی) تصفیه می‌کند: پس دو سال پیش «تی‌یری کازالس» (Thierry Cazals) درست گفته بود که: «مثل روز روشن است که تخیلات مربوط به ترکیب سینما و رایانه، عاقبت، سینما و فیلمسازی ترکیبی را در برابر هم قرار می‌دهند. این تخیلات، به علت تلاشی منابع تصویر، غفلتاً، موقعیتی بحرانی پدید می‌آورند [...] بنابراین فیلم به جای نیل به یک پارچگی مطلوب، از فضای همزیستی به کشمکش، دفع و سلب مالکیت [به سود یکی از اجزاء و به زیان دیگری بدل می‌شود.»

در بحرانی‌ترین شرایط برای منابع تصویری، در سال ۱۹۹۱،

می‌خواهد؟ (Qui veut la peau de Roger Rabbit)، مرگ چقدر برانزنده شماست! (La Mort vous va si bien)، و نقاب (The Mask) ماهرانه روی بی‌ثباتی جدید تصویر اجسام و تعبیر این «قوطلی عددی»^{۳۷} از جهان واقع کار کرده‌اند. و از این فکر که فیلم همچون موزائیک‌های به هم چسبیده پیکسل (Pixel) است (که به ژن‌های تصویر تشبیه شده‌اند)، تا پارک ژوراسیک (Jurassic Park) گامی بیش فاصله نیست.

در سال ۱۹۹۳، دایناسورهای «کرایتون» (Crichton) و اسپیلبرگ، با یک بازاریابی بی‌سابقه، با دم مارمولکی ثروتمند خود، چند سکه‌ای را که برای فیلم باقی مانده، جارو می‌کنند. تیر جراید: «این انقلاب سینماست، همه کسانی که پارک ژوراسیک را دیده‌اند، یک صدا می‌گویند هیچ‌گاه در تاریخ سینما، دایناسورهای باز آفریده، این قدر واقعی جلوه نکرده و نخواهند کرد.» عجیب است، همه تماشاچیان پارک ژوراسیک، جهان از دست رفته (The Lost World) ساخته «هاری. ا. هویت» (Harry o. Hoyt)، ردهاوزورس (Redhosaurus)، مخلوق «اوژن لوریه» (Eugene Lourie) در فیلم جانوری از بیست هزار فرسنگ زیر دریا (The Beast from 20.000 fathoms، ۱۹۵۳) و حتی گودزیلاها و کینگ کنگ را (تصویر به تصویر) در خاطر داشته‌اند!! در اصل، پارک ژوراسیک سرگذشت یک میلیارد (اسپیلبرگ - هالیوود) است که گروهی وراثت‌شناس و مهندس اطلاعات (لوکاس - ILM) را گرد آورده تا DNA دایناسور (تصویر ترکیبی) را برای استفاده یک پارک (سینما) جاذب جمعیت بازآفرینند. پارک ژوراسیک به یک کشتی ما قبل تاریخ می‌ماند که تصویر ترکیبی را با ارزشی افزون و افسانه‌ای در سر منزلی ایمن پیاده می‌کند: این احتمال از جانب علم تأیید شده است. بنابراین، در شامگاه نمایش پارک ژوراسیک فقط مانده است که خبرنگاران میکروفون را زیر دماغ اولین تماشاچی‌ها بگیرند: «حال چگونه توانستید با این انقلاب سینما کنار بیایند؟» ولی پاسخ‌ها شور و هیجانی را که انتظار می‌رفت، نداشتند: «نقطه قوت کار، جلوه‌های ویژه‌اش بود، بقیه‌اش آن قدر بچگانه بود که مردم می‌خندیدند.» صداها تکنیسین، آن همه استعداد - دنیس مورن (Dennis Muren)، مارک دیپ (Mark Dippe) و دیگران - برای این قدردانی ناچیز؟! چرا مردم این قدر ناسپاسند؟ باید قبول کرد که انقلاب

(Peter Gabriel) و «جان لاندیس» (John Landis) برای «مایکل جکسون» (Michael Jackson) به کار می‌رود، این سؤال بسیار اساسی است که آیا این «جنون مورفینگی»^{۳۸} را فقط باید به تکنیک پرستی نسبت دهیم و بس (وانگهی، یادآور می‌شویم که امروزه دیگر مورفینگ تکنیکی پیچیده و پیشرفته به حساب نمی‌آید)؟ معذک، همین اواخر مورفینگ تمایل فیلمسازان را به استفاده از رایانه برای «یک سره کردن»^{۳۹} کار سینما (و انعکاس جهان مرئی) نشان داد: ترمیناتور ۲ عصر ادغام تصاویر، یا قرن «چسب و قیچی»^{۴۰} را تصویر می‌کند. مورفینگ زنگ خطری است برای جویندگان منطق تصاویر و حامیان تمامیت آن که علیه تحریف واقعیت، که از این پس ممکن خواهد بود، قیام کنند، چنان که گویی انسان چشم به راه رایانه دوخته بود تا به «تیمیزوارا» (Timisoara) جواز عبور دهد. عامل اصلی این دسیسه بازی، خود داده نگاران هستند؛ آنان کوتاه‌ترین راه را برای مشروع ساختن تکنیک‌های داده نگاری برگزیده‌اند: آفرینش یک جهان خاص خیالی و فارغ از بار کمرشکن^{۴۱} واقعیت! بار دیگر «فیلیپ گنو» را می‌خوانیم: «به زودی، هرکسی قادر خواهد بود تصاویری کاملاً خیالی، نیمه حقیقی و نیمه دروغین بیافریند و هنریشه‌ای را در اوج خوشبختی یا نهایت بدبختی در یک فیلم نشان دهد. این در به روی هر بازنگری باز است. ناگهان، همه پرسش‌های انسان پیرامون ظاهر، تصویر و مشروعیت شیوه ارائه فیلم، در ذهن او رنگ عوض می‌کنند. در جهان تماشا، هنری جدید زاده می‌شود که همان قدر با سینمای هالیوود بیگانه خواهد بود که سینمای «ملی‌یس» با تئاتر در طلیعه این قرن.» این منطق «انقلاب عددی»^{۴۲} مقاومت کسانی را که در آن چیزی جز «تروریسم رایانه‌ای»^{۴۳} نمی‌بینند، در برابر تحول تکنیکی، برمی‌انگیزد. مورفینگ تجسم همین تحول است. باید ماهیت این انقلاب تکنولوژیکی دقیقاً شناخته شود. در پایان دهه ۸۰، عددی (رایانه‌ای) ساختن یک سکناس کامل فیلم امکان می‌پذیرد: این سکناس با ورود به رایانه، قابلیت هر دستکاری (حذف اشیاء و اشخاص، تغییر رنگ، تغییر شکل هندسی و...) را پیدا می‌کند. پس ترون (Tron) از سرنوشت کل سینما خبر داده بود! از این زمان، بازار بحث‌های «ریست نقدی»^{۴۴} داغ می‌شود و هر جناح تصور خود را از ژنتیک عنوان می‌کند. زاد و ولد غیر جنسی، پیوند دو گانه، دستکاری، ویروس و... موضوع این شعارهای مخالف است. فیلم‌های جهش یافته چه کسی پوست روزه رابیت را

چندان آگاهانه نبوده است. در واقع، داده‌نگاری که حرکت سلانه سلانه «تیرانوزور رکس» (Tyranosaure Rex) و دویدن «گالیمینوس‌ها» (Gallimimus) از این سوی «پارک» به آن سو، را طراحی کرده بود، با هیاهوی نامحسوسی تأیید گردید. چندی بعد، پدید آمدن رئالیسم تصاویر ترکیبی به ساحران ILM امکان می‌دهد افسانه قدیمی «دکتر فرانکنشتاین» (Dr. Frankenstein) را، به کمک همپالکی‌های داده‌نگارشان، به منزلت سابق بازگردانند. در اوج بر و بیای پارک ژوراسیک، بی‌درنگ خبر رسیدن «انسان نما»^{۳۸} ها داده می‌شود: همان بدل‌های رایانه‌ای که فرض کنیم (عاقبت) ستاره‌های فقید (یا روبه‌افول) سینما را از نو زنده کرده‌اند! در فرانسه، فیلمسازی به نام «دیدیه پورسل» (Didier Pourcel)، «ریچارد بوهرینگر» (Richard Bohringer) و «ژان روشفور» (Jean Rochefort) را تا حدودی بازآفرینی می‌کند. ولی در این راه کاملاً موفق نمی‌شود. اساس کار این است: دستگاهی به نام «سایبرویر» (Cyberware) چهره هنرپیشه را در سه بُعد شماره‌گذاری می‌کند؛ دستگاه دیگر، مجهز به تعدادی موجگیر، جابجایی و تغییرات چهره و لب‌ها را ضبط می‌نماید. فقط مانده است که فیلمساز - خیمه‌شب‌باز^{۳۹} این تصاویر را با هم ترکیب کند: آدمک حاصل، با حرکت ناشیانه و بی‌ثباتی خطوط چهره‌اش به لاشه‌های بازسازی شده‌ای شبیه است که توسط «ژاک پرادل» (Jacques Pradel) در فیلم شاهد شماره ۱ (Témoin N.1) به نمایش درآمدند. تکنیک مزبور لااقل این حسن را داشت که نظریه «ژان بودریار» (Jean Baudrillard) را درباره قتل واقعیت‌ثبات بخشد: «اگر از امروز بتوانیم آدمک یک هنرپیشه مشهور را ساخته، او را به جای بازیگر اصلی به بازی درآوریم، حتماً آن بازیگر از مدت‌ها پیش، ندانسته، فقط یک سخن‌گو بوده و پیش از ساختن آدمکش، خود، یک آدمک شده است آخر کار است؛ دنیا پیشاپیش تصمیم گرفته از واقعیت بدلی بسازد و هرچیز واقعی را به دست همزادش از میان بردارد».

در سال ۱۹۹۳، «کلینت ایستوود» (Clint Eastwood) با فیلم خط‌نشان (La Ligne de mire) دوباره بدل‌سازی^{۴۰} را باب می‌کند. و «ولفگانگ پیترسن» (Wolfgang Petersen) سکانسی از فیلم بازرس هاری (Inspecteur Harry) را بیرون کشیده، پس از تغییر و تبدیل این اپیزود قدیمی، آن را وارد گزارش یک فیلمبردار آماتور به نام «زاپرودر» (Zapruder)

می‌کند. در این گزارش «جان فیتزجرالد کندی» (John Fitzgerald Kennedy) را در روز قتلش می‌بینیم. یک سال بعد، «روبرت زمکیس» (Robert Zemeckis) فیلم فورست گامپ (Forrest Gump) را با تصویر «نیکسون» (Nixon) بازسازی می‌کند؛ بنابر مقتضیات زمان، «جی. اف. کندی» نیز از نو در این فیلم زنده می‌شود. خیلی‌ها برای تقویت این فکر جنون‌آمیز که «از این پس همه چیز ممکن است»، به بحث و جدل پیرامون این شهادت‌های تکنولوژیک می‌پردازند. سفسطه بی‌فایده است: «این واقعاً یک حقه سینمایی نیست، بلکه یک حقه سینمایی واقعی است.» در عوض این پاسخ از دهانمان در می‌رود: بله، اما نسل‌های آینده فکر نمی‌کنند که نیکسون و کندی در فیلم «زمکیس» بازی کرده‌اند؟! اینجا نیز، با منطق آینده مواجه می‌شویم. اگر امروزه کسی پیدا شود و بگوید ملغی‌کننده برده‌داری در ایالات متحده «هنری فاندا» (Henry Fonda) بازیگر فیلم آقای لینکلن جوان (Young Mister Lincoln)، ساخته «جان فورد» (John Ford)، ۱۹۳۹ بوده است، بهتر است فیلم را رها کنیم و به آموزش تماشایی بپردازیم. وانگهی، گیریم که روزی اتفاقاً ساحران هالیوود توفیق یابند (از راه آدمک‌سازی یا محاسبه) ظاهر انسان را به جای خودش جا زنند؛ آن وقت دیگر کدام هدف توجیه‌گر پیمان داده‌پردازی خواهد بود؟ بی‌شک، هوش مصنوعی، متمم روانی^{۴۱} و روح تصاویر ترکیبی! فیلم استانلی و استلا در کار شکستن یخ (Stanley and Stella Breaking the Ice) ۱۹۸۷ با «ذوئید»^{۴۲} هایش، و تحقیقات اخیر «کارل سیمز» (Karl Sims) روی حیات مصنوعی نشان دادند که هنوز بسیاری از مردم با این مفاهیم بیگانه‌اند. می‌توان انتظار داشت که روزی فیلم‌هایی با جلوه‌های ویژه پیشرفته‌تر وارد معرکه شده، بشنویم: «تا چند لحظه دیگر شما شاهد فیلمی بدون فیلمنامه خواهید بود که بازیگرانش دارای هوش مصنوعی هستند.» پیمان داده‌نگاری کار خود را چنین پایان می‌بخشد: ساخت فیلمی بدون دوربین، بدون بازیگر، بدون فیلمنامه، بدون فیلمساز... و خلاصه بدون سینما.

بنابراین، با گرایشاتی تعیین‌کننده روبرو می‌شویم که بی‌شناخت تکنیک و مباحث مربوط به آن، از داده‌پردازی اسطوره‌ای شفاف‌بخش ساخته‌اند، همان داده‌پردازی‌ای که «مخلوق

ماهواره رایانه و سینما بخش مخصوص جلوه‌های ویژه

۱۲. به معنای تصاویری است که توسط رایانه و محاسبات آن تولید

می‌شوند.

13. Caméra pilotée par ordinateur

14. Lail-Caméra

15. infographie

۱۶. L'image de synthèse، تصویری که از ترکیب عوامل متعدد ساخته

می‌شود (به آن سینماتوگرافی افه‌های ویژه هم گفته می‌شود) که می‌توان آنها را به

دوبخش «پیش‌صحنه» و «زمینه» تقسیم کرد. (رک: کاربرد اصول فیلمبرداری

تالیف راسل کمپبل، ترجمه حسن سراج زاهدی)

17. Cyberspace

18. rapt

۱۹. خود را داده پردازی کردن.

۲۰. خود را تغذیه کردن، خود را شیر دادن.

21. «Le pacte infographique»

22. L'arrière-monde

23. répliquants

24. gueules d'humains

۲۵. کسانی که به اجساد و لاشه‌ها به شکل عشق جنسی می‌ورزند.

26. generateur d'images de synthèse

27. entierement binaire

28. Pseudopode

29. Cyborgs

30. morphingomania

31. liquidation

32. Copier-couper-coller

33. insupportable

34. la révolution numerique

35. terrorisme infographique

36. bio-critique

۳۷. Chaudron numérique: نامی تحقیرآمیز برای رایانه.

38. Clone

39. réalisateur-marionnettiste

40. clonage

41. complément psychique

۴۲. تصاویری انتزاعی با حرکتی بی‌هدف و بی‌اراده.

43. Créature artificielle

44. réalité virtuelle

45. inhumain

46. poétique du cinéma numérique

مصنوعی»^{۳۳} و واقعیت بالقوه^{۳۴} را دستاویز قرار داده و سینما را برای معرفی خود برگزیده است. از این پس، تصویر ترکیبی همان نقشی را در سینما بازی می‌کند، که «فرانکنشتاین» میان انسان‌ها بازی کرد. گریز از این واقعیت که ما دستخوش بحران هویت شده‌ایم: این سرنوشت انسانی است که از شهادت‌های تکنیکی نه فقط به عنوان وسیله، بلکه گاهی به عنوان هدف یاد می‌کند. به همان ترتیب، واقعیت بالقوه نسبت به تصویر ترکیبی، همچون سینمای کامل است نسبت به سینمای ابتدایی. سینمای کامل وعده کرد که در بازسازی واقعیت، آنجا که هنرهای دیگر را پای رفتن نیست، توفیق حاصل کند. اما، سبک سینمای هالیوود، ایجاد ارتباط تکنولوژیک با تماشاچی از طریق جلوه‌های ویژه است. این سینما می‌خواهد با ابزار جدید خود، تماشاچی را برای لحظه‌ای به دنیای ناممکن‌ها ببرد و طغیان انسان جهان‌آفرینی، اصالت روح، و فتوحات تکنولوژیک را بار دیگر به تجسم بکشد. در همه این موارد ما با دنیایی کاملاً خیالی و غیرانسانی^{۳۵} سر و کار داریم. تعمق در «زیبایی‌شناسی سینمای عددی»^{۳۶} صرف بیهوده انرژی ماست. ■

[کایه دو سینما - شماره ۵۰۳ - ژوئن ۱۹۹۶]

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

پانوشتها:

1. infor matique

2. animation hydraulique

3. rabotique

4. rotoscopie

۵. ballistique = علم پرتاب اشیاء و تأثیر جاذبه زمین بر آنها.

6. ambiophonie

۷. binaire = در رایانه برای بیان مقادیر از زبان دودویی به جای

سیستم دهدهی استفاده می‌شود، زیرا این سیستم برای کدگذاری راحت‌تر و مناسب‌تر است.

۸. numérique = در لغت به معنی عددی است.

۹. système numérique = همان سیستم رایانه‌ای است.

۱۰. Cybernetic Cinema - سبیرنتیک = علمی است که به بررسی ارتباط

بین مغز موجود زنده و ماشین می‌پردازد.

۱۱. در متن اصلی ترکیب fil de fer به معنی «رشته‌های آهنی» آمده است

که احتمالاً همان IC می‌باشد که فعل و انفعالات درون رایانه را میسر می‌سازد.