

ویلیام براون

اَبَرَسینما

فلسفه فیلم در عصر دیجیتال

ترجمه اکرم ورشوچی فرد

پیام زین العابدینی



بنگاه ترجمه و نشر
کتاب پارسه



ویلیام براون

او دارای دکترای فلسفه در نظریه فیلم و سینمای دیجیتال و مدرس ارشد مطالعات سینمایی در دانشگاه روهامپتون لندن است. همچنین به عنوان کارشناس و پژوهشگر در زمینه‌های فلسفه فیلم، نظریه فیلم، سینمای دیجیتال، نظریه شناختی فیلم، فیلم و فلسفه، سینمای فراملیتی، سینمای سه بعدی، سینما و سیاست، و تاریخ سینما فعالیت می‌کند. نگارش مقالات تخصصی سینمایی برای نشریات با تأکید بر کاربرد فناوری دیجیتال در سینمای معاصر و ساخت چندین فیلم سینمایی و کوتاه، از دیگر فعالیت‌های اوست.

فهرست

تشکر و قدردانی	۱۱
مقدمه	۱۵
فصل اول: تسخیر و تحت سیطره در آوردن فضا در سینمای دیجیتال	۵۷
فصل دوم: ویژگی غیر - انسان محوری سینمای دیجیتال	۱۱۹
فصل سوم: از زمانبندی تا زمان در سینمای دیجیتال	۱۷۷
فصل چهارم: مجموعه جهان - فیلم - تماشاگر	۲۵۹
فصل پنجم: نتیجه گیری با عشق	۳۰۵
کتاب شناسی	۳۲۵
نمایه	۳۶۹

مقدمه

به‌خاطر دستیابی به تمام اهداف عملی، بر عهده‌ماس‌ت که متحول شویم و بنابراین نباید از انجام مباحثات - حتی گمانه‌زنی بی‌رحمانه درباره‌ تأثیر آنها بر هنر سینما کوتاه بیاییم.

ژان پی - یر گوش^۱ (۲۰۰۲:۱۶)

تکنولوژی دیجیتال، سینما را طوری تغییر داده که 'ابن' واژه که با حرف D شروع می‌شود» (اصطلاح جامعه جهانی اینترنتی برای صنعت مستندسازی) در حال حاضر به عنصر گریزناپذیر تکنولوژی تصویر متحرک تبدیل شده است^۲ (انتیکناپ^۳ ۲۰۰۵:۲۰۲). ممکن است به نظر «دیجیتال‌زاد»ها^۴ اینکه این امر قابل توجه است، عجیب باشد. همان‌گونه که نیکولاس رامبز^۵ اظهار داشته، امروزه دانشجویان احتمالاً خیلی با «اسرار» سینمای دیجیتال، دی‌وی‌دی، یوتیوب، و اشتراک‌گذاری فایل آشنا

۱. Jean-Pierre Geuens، استاد رشته سینما در دانشگاه مرکز هنر طراحی کالیفرنیا.

۲. L. Enticknap، کارشناس فنی حوزه رسانه‌های صوتی - تصویری به ویژه فیلم، سینمای دیجیتال.

3. Born Digital

۴. Nicholas Rombes، نویسنده و استاد زبان انگلیسی در دانشگاه دیترویت مرسی.

هستند [ان.]. رامبز ۲۰۰۹: ۷۷. در حقیقت، احتمالاً «دیجیتال‌زادها» نیز از فلسفه نظریه بی‌نظمی^۱، جهان‌های موازی احتمالی، و سایر ایده‌های کاوشگرانه‌ای که یک یا دو نسل پیش تنها در حاشیه اندیشه و فرهنگ وجود داشتند اما امروزه در روند اصلی جهان گسترش و نفوذ پیدا کرده، آگاه هستند - البته اگر در آن غرق نشده باشند (برای بحث مشابهی که در ادبیات معاصر به آن پرداخته شده به [جانت اچ.]. مورِ ۱۹۹۸: ۳۸^۲ مراجعه شود). اما ممکن است این تغییرات شکل گرفته در جوامع و فرهنگ‌های (به شدت درهم آمیخته) ای که تکنولوژی دیجیتال به طور گسترده در آنها نفوذ یافته، و شاید به طور برگشت‌ناپذیری بر آنها چنگ انداخته است، از نظر افرادی که «دیجیتال‌زاد» نیستند نگران‌کننده و برگرفته از موضوعی باشد که زمانی ایده‌های مبهوت‌کننده بوده است اما ظاهراً امروزه از این منظر که ما نه تنها تکنولوژی دیجیتال بلکه دنیایی را که پیرامون ما قرار دارد و اینکه منبع پیدایش و ظهور آنها کجاست را درک می‌کنیم، امری ضروری تلقی می‌شود.

کتاب آبر سینما: فلسفه فیلم در عصر دیجیتال، چارچوب نظری مهمی را ارائه می‌کند تا بر اساس آن، فضاها و زمان‌های سینمای دیجیتال معاصر و همچنین موجودات، یا کاراکترهایی که این سینما را احاطه می‌کنند، و روابط ما هم با آنها و هم با خود تصاویر را درک کنیم. فقط این نیست که آبر سینما نمی‌تواند از نظریه‌های پیشین سینما از جمله نظریه‌های سینمای دیجیتال بهره ببرد. بلکه آبر سینما در برخی موارد برخی از استدلال‌های اساسی که تا به امروز دغدغه اصلی نظریه‌های سینمای دیجیتال بوده‌اند را کنار می‌گذارد، خصوصاً ایده نمایه‌ای بودن^۳ که در زیر به آن خواهیم پرداخت.

اما در حال حاضر، توضیح خواهیم داد که کتاب حاضر به چه مباحثی می‌پردازد. در فصل اول تحت عنوان «تسخیر و تحت سیطره درآوردن فضا در سینمای دیجیتال» این‌گونه استدلال خواهیم کرد که تکنولوژی دیجیتال، مفهوم فضا را در سینما مطرح می‌کند که از مفهوم مطرح‌شده در سینمای آنالوگ متفاوت است. در حالی که

1. Chaos Theory

۲. Janet H. Murray, مؤلف و استاد رشته ادبیات، رسانه و ارتباطات در مؤسسه فناوری جورجیا.

3. Indexical

محدودیت‌های اندازه حلقه‌های فیلم و حجم دوربین باعث شده تا روایت اصلی و سینمای آنالوگ به‌سوی برش (کات) روی آورد، اما ظاهراً سینمای دیجیتال بر مبنای پیوستگی و تداوم استوار است. در فیلم‌های دیجیتال مانند باشگاه مشت‌زنی^۱ (دیوید فینچر^۲، آمریکا، ۱۹۹۹)، تلیم کُذّ^۳ (مایک فیگیس^۴، آمریکا، ۲۰۰۰)، کشتی روسی^۵ (الکساندر سوکوروف^۶، روسیه/آلمان، ۲۰۰۲)، و ورود به پوچی^۷ (گاسپر نوئه^۸، فرانسه/آلمان/ایتالیا/کانادا، ۲۰۰۹)، نسبت به فضاهایی که لزوماً به نماهای مختلفی تقطیع شده‌اند، به میزان‌های متفاوتی با فضاهای پیوسته سروکار داریم. در برخی از این فیلم‌ها (خصوصاً باشگاه مشت‌زنی و ورود به پوچی) «دوربین» (مجازی) به همان راحتی که از میان فضای «خالی» می‌گذرد از میان فضای «پُر» (یعنی اشیای جامد) نیز عبور می‌کند. تکنولوژی دیجیتال، فضا و تمام آنچه که آن را پر می‌کند به‌عنوان یک پیوستار و در تقابل با فضایی که به‌واسطه حضور اشیای تقطیع شده، نشان می‌دهد و بدین ترتیب بر ماهیت ذاتاً پیوسته و منسجم اشیای محیط اطرافشان دلالت می‌کند.

اگر فضا از تمام آنچه که آن را پُر می‌کند، غیرقابل تشخیص شود، در آن صورت این امر باعث تمرکززدایی اساسی از اشخاصی می‌شود که آن فضا را پر می‌کنند. یعنی، کاراکترها در سینمای دیجیتال دیگر به‌عنوان عناصر منحصر‌به‌فرد در مقابل فضای پیرامونشان به نظر نمی‌رسند بلکه در عوض به عناصر جدایی‌ناپذیر آن فضا تبدیل می‌شوند. نتیجهٔ این «تمرکززدایی»، به حداقل رسیدن وجوه انسان‌محوری سینمای دیجیتال می‌شود. این استدلال نه‌تنها به‌گونه‌ای بیان می‌شود که سینمای دیجیتال، ویژگی‌های برجسته و مهم هویتی نانسانی را به تصویر می‌کشد بلکه طی آن محیط، نقش‌های مهمی را در فیلم‌ها از جمله فیلم‌های جریان اصلی سینمای ایفا می‌کند. به‌علاوه، کاراکترهای انسانی که در سینمای دیجیتال به تصویر کشیده می‌شوند همگی از هویت‌های ناپایدار برخوردار هستند که در عالی‌ترین حد خود به‌شکل تغییر چهرهٔ دیجیتال^۹ متجلی می‌شوند. بدین ترتیب برهم‌زدن روابط مبتنی بر شکل-زمینه که در

1. Fight Club

2. David Fincher

3. Time Code

4. Mike Figgis

5. Russian Ark

6. Aleksandr Sokurov

7. Enter the Void

8. Gaspar Noé

9. Digital Morph

فصل دوم کتاب تحت عنوان «ویژگی غیر-انسان‌محوری سینمای دیجیتال» به آن خواهیم پرداخت، نیز مانع فرایند شناسایی مخاطب می‌شود که تا به امروز در مطالعات مربوط به سینما به صورت نظریه مطرح شده است.

اما شناخت کامل نقش تماشاگر تنها پس از در نظر گرفتن مقولهٔ زمان در سینمای دیجیتال اتفاق می‌افتد که فصل سوم کتاب تحت عنوان «از زمانمندی تا زمان در سینمای دیجیتال» به آن می‌پردازد. اگر سینمای دیجیتال نیازی به برش ندارد در نتیجه بر پیوستگی و تداوم فضا دلالت دارد، و اگر فیلم آنالوگ به برش نیازمند است، در آن صورت منطق و استدلال مشابهی برای زمان وجود دارد. در فیلم‌هایی نظیر کشتی روسی، درخشش ابدی یک ذهن پاک^۱ (میشل گوندری^۲، آمریکا، ۲۰۰۴)، و ورود به پوچی، زمان مانند فضا به یک پیوستار تبدیل می‌شود به طوری که می‌تواند به هر جهت - اما به حالت پیوسته و متداوم - حرکت کند. یعنی، زمان به شیوه‌ای خاص، «تخصصی» می‌شود به گونه‌ای که می‌توانیم از لحظات «واقعی» عبور کنیم و به لحظات «خیالی» یا «دریادمانده» برسیم بدون اینکه لزوماً تقسیم‌بندی مشخصی بین آنها مشاهده شود. بدین ترتیب، زمان - هم زمان در زندگی «واقعی» و هم زمان خیالی - نیز یک پیوستار را تشکیل می‌دهد.

باید اشاره کنم که پیوستار فضایی و زمانی به همراه از میان برداشتن رابطهٔ بین شکل و زمینه، در سینما پیش از این نیز نمونه‌های مهمی داشته که در اینجا قصد انکار آن را ندارم. در حقیقت، به فیلم‌های متعارفی از سینمای مدرن و همین‌طور انیمیشن رجوع خواهیم کرد تا شیوه‌هایی را بررسی کنیم که این اتفاق در آنها افتاده است. اما در حالی که فیلم‌های «کلاسیک» مدرن و هنری مختلف حاکی از یک مفهوم مشابه از زمان بوده‌اند، در حال حاضر شاهد آن هستیم که چنین نمونه‌هایی از حاشیه به سوی جریان اصلی تغییر مسیر داده‌اند. به علاوه، به طور بحث‌برانگیزی این گونه استدلال خواهیم کرد که این نمونه‌ها درک به شدت (نظری) ما از فضا، زمان، و جایگاه ما در جهان را منعکس می‌کنند. یعنی، برخلاف بحث‌های رایج پیرامون ماهیت غیرنمایه‌ای و شبیه‌سازی‌شدهٔ تصویر دیجیتال، ما با مفهوم جدید واقع‌گرایی مواجه خواهیم شد که

1. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*

2. *Michel Gondry*