

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

---

# سینمای تجربی در عصر دیجیتال

---

ملکوم لوگریس

ترجمه علی عامری مهابادی

---

## Experimental Cinema in the Digital Age

---

By: Malcolm Le Grice

Translated by: Ali Ameri Mahabadi

چاپ این کتاب همزمان است با:

بیست و چهارمین جشنواره بین‌المللی فیلم فجر

---

دی‌ماه ۱۳۸۴



Le Grice, Malcolm

لو گریس، مالکوم

سینمای تجربی در عصر دیجیتال / نوشته مالکوم لو گریس؛ ترجمه علی  
عامری مهابادی. - - تهران: بنیاد سینمایی فارابی، ۱۳۸۴.  
۲۸۰ ص.

ISBN 964 - 6634 - 80 - X ریال: ۲۶۰۰۰

عنوان اصلی: Experimental cinema in digital AGE.

۱. سینمای تجربی - - تاریخ و نقد. الف. عامری مهابادی، علی،

مترجم، ۱۳۴۵ - ب. عنوان.

۷۹۱ / ۴۳۷۵

PN ۱۹۹۵ / ۹ / ۷۹

۱۳۸۴

م۸۴ - ۳۵۴۲۱

کتابخانه ملی ایران



انتشارات بنیاد سینمایی فارابی

سینمای تجربی در عصر دیجیتال

مؤلف: مالکوم لو گریس

مترجم: علی عامری مهابادی

طرح جلد: علی سمیعی مقدم

صفحه آرایشی: حمید گرلیلی

ناظر چاپ: حسین مزلقانی

لیتوگرافی: پارسیان / چاپ: غزلباران / صحافی: فاروس

چاپ اول: ۱۳۸۴ / شمارگان: ۱۵۰۰

بها: ۲۶۰۰۰ ریال

شابک: X - ۸۰ - ۶۶۳۴ - ۹۶۴

نشانی: خیابان جمهوری اسلامی، خیابان لاله زار نو، کوچه پیرنیا، شماره ۳۲

کلیه حقوق متعلق به بنیاد سینمایی فارابی  
و محفوظ است.

تلفن: ۲۳۹۲۲۱۰۸ - ۲۳۹۲۲۱۳۰

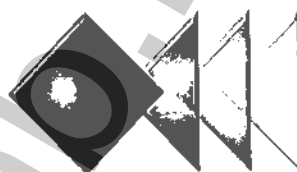


## فهرست مطالب

|     |   |
|-----|---|
| ۶   | پیش‌گفتار مترجم                                       |
| ۱۰  | ۱. اندیشه‌هایی درباره فیلم‌های «زیرزمینی» اخیر [۱۹۷۲] |
| ۲۶  | ۲. نمایش فیلم آوانگارد در لندن [۱۹۷۴]                 |
| ۲۹  | ۳. تاریخی که لازم داریم [۱۹۷۹]                        |
| ۳۹  | ۴. مناظره استن برکیچ و ملکوم لو گریس [۱۹۷۸]           |
| ۸۲  | ۵. توهم روایی در مقابل واقع‌گرایی ساختاری [۱۹۷۷]      |
| ۱۰۲ | ۶. زمان/مکان بی‌درنگ                                  |
| ۱۱۲ | ۷. ماده، مادیت، مادی‌گرایی (ماتریالیسم)               |
| ۱۲۱ | ۸. مسائل تعیین موقعیت تماشاگر در فیلم                 |
| ۱۳۴ | ۹. به طرف ایجاز زمانی                                 |



|     |   |
|-----|---|
| ۱۶۲ | ۱۰. طرح کلی برای نگره گسترش تلویزیون                        |
| ۱۶۷ | ۱۱. فیلم رایانه‌ای به منزله فیلم هنری                       |
| ۱۸۴ | ۱۲. نقش سیستم‌های دیجیتال در نگره فیلم تجربی                |
| ۱۹۴ | ۱۳. تقدیر، قهرمان اثر بودن و عامل Zap Splat                 |
| ۲۰۳ | ۱۴. طرح کروئوس  |
| ۲۱۲ | ۱۵. انتزاع رنگ، نقاشی، فیلم، ویدئو، رسانه‌های دیجیتال       |
| ۲۲۷ | ۱۶. بازنمایی فضای چندگانه، سینمای گسترش‌یافته به عرصه مجازی |
| ۲۴۵ | ۱۷. سنت غیرخطی، فیلم تجربی و سینمای دیجیتال                 |
| ۲۵۴ | ۱۸. رسانه‌ها: هنر در سرزمین هایدرا                          |
| ۲۶۸ | ۱۹. سینمای دیجیتال و فیلم تجربی، پیوستگی‌ها و ناپیوستگی‌ها  |



## پیش‌گفتار مترجم

سینمای به اصطلاح تجربی، زیرزمینی و آوانگارد همواره محملی برای یافتن شیوه‌های جدید بیانی، زبانی تازه برای فیلم، پرداختن به مضامین نامتعارف و استفاده‌های نوین از امکانات تکنولوژی سینما بوده است. تاریخ این سینما از حدوداً یک دهه بعد از ظهور هنر مدرن آغاز می‌شود. طبعاً امکانات بیانی تازه‌ی سینما، وجود عنصر حرکت و نور توجه هنرمندان مدرنیست را جلب کرد، هنرمندانی که شدیداً دغدغه تجربه‌گرایی با این شکل نوظهور را داشتند. در آلمان وایکینگ اِکلینگ و هانس ریشر، نقاشان دادانیست، هارمونی‌های موسیقی را در فیلم‌های انتزاعی خود به کار بردند، والتر روتمان و اسکار فیشینگر نیز به تأثیر از هنر کوبیستی رویکرد مشابهی اتخاذ کردند. در فرانسه، فیلم‌سازان سوررئالیست از جمله لویی دلوک، مَن ری، ژرمن دولاک، مارسل دوشان به بررسی دگرگونی تصویر و آفرینش تصاویر متحرک نامتعارف پرداختند. این روند در اسپانیا با آثار بونوئل و دالی دنبال شد. از طرف دیگر آیزنشتاین و درایر تأثیرهای سینمای آوانگارد را در فیلم‌های بلند و حرفه‌ای خود نمود دادند. همچنین فرنان لژه وژیگا ورتوف، با مقالات نظری و آثار سینمایی خود، برای رسیدن به سینمای انتزاعی در برابر روایت مقاومت کردند و آن را به چالش طلبیدند. به طور کلی سینمای تجربی عمدتاً با گرایش‌های مدرنیستی و انتزاعی خود، تأثیرهای ژرفی بر روایت، شکل و تصویرپردازی سینمای متداول حرفه‌ای، خصوصاً در آثار نوآورانه‌ی سینما گذارده است.

ملکوم لوگریس، نویسنده‌ی سینمای تجربی در عصر دیجیتال یکی از هنرمندان مدرنیست و برجسته‌ی انگلیسی است که از دهه‌ی ۱۹۷۰ تاکنون اندیشه‌های گوناگون خود را در زمینه‌ی هنر فیلم به محک تجربه گذارده است. لوگریس اصولاً نقاشی است که در دهه‌ی ۱۹۶۰ توجه خود را به امکانات بیانی هنر سینما معطوف ساخت و تجربیات خود از نور، رنگ و حرکت طبیعی را در فیلم‌هایش به کار گرفت. از دهه ۱۹۷۰ علاقه او به رسانه‌های دیجیتال و خصوصاً امکانات هنر الکترونیک و رایانه‌ای جلب شد که شکل نامحدودتر و امکانات بیش‌تری برای ایجاد تغییر در مواد بصری دارد. لوگریس از سال‌ها پیش به نقاشی روی فیلم می‌پرداخت تا دگرگونی‌های تصویری مورد نظر خود را ایجاد کند. از سوی دیگر، وی برخلاف این تفکر غالب در هنر معاصر که رسانه اهمیت ندارد، یادآور می‌شود که اتفاقاً موضوع مهم رسانه است و هنر به هر شکل، اثری مادی در دنیایی مادی است. او طی سه دهه در مقالات، مناظره‌های آزاد و نیز در مقام یکی از مدرسان تأثیرگذار انگلستان، استدلال کرده که ابعاد فیزیکی اثر هنری اهمیت فراوانی دارد، بینشی که ناشی از درگیری او با مسائل عملی فیلم‌سازی است. لوگریس کتاب دیگری با نام فیلم انتزاعی و فراسو دارد که در سال ۱۹۷۴ منتشر شده و تاریخ عمومی سینمای تجربی را در بر می‌گیرد. این کتاب تصویر روشنی از عملکردها، تجربیات و دستاوردهای سینمای تجربی - زیرزمینی ارائه می‌دهد و در حیطه‌ی خود اثر مهمی برای فیلم‌سازان معاصر قلمداد می‌شود. سینمای تجربی در عصر دیجیتال روندی را پی می‌گیرد که از کتاب قبلی لوگریس آغاز می‌شود. سه فصل اول کتاب اسناد مهمی از تجربیات در عرصه سینما ارائه می‌دهد که در دنیای هنر فیلم و نیز از سوی شرکت‌ها و سازمان‌های عظیم تولید فیلم طرد شده است. از جمله می‌توان به تجربیات گروهی از فیلم‌سازان مستقل آوانگارد در تعاونی فیلم لندن اشاره کرد که نقش مهمی در فهم تاریخی سینمای آوانگارد دارد. در واقع ریشه‌های فرهنگی فیلم‌های ویدیویی و دیجیتال در انگلستان و جهان طی آن دوره شکل گرفته است. نکته مهمی که لوگریس در تبیین اصطلاح سینمای «آوانگارد» خاطرنشان می‌کند این است که اصطلاح فوق صرفاً به معنی مخالفت با سینمای حاکم نیست که برای تعریف خود نیاز به وجود و تعیین مختصات آن سینما داشته باشد. او با توضیحات مفصلش درباره‌ی شیوه‌های تولید، توزیع و نمایش فیلم‌های زیرزمینی، کارنامه‌ی خود، اسلاف و همقطارانش را پیش روی خواننده می‌گذارد.

لوگریس بر این فرض بنیادین مدرنیستی تکیه دارد که شکل‌ها و قواعد هنر باید مناسب و مختص رسانه‌ی هنری باشد. او توجه خاصی به ماهیت «دیدن» نشان می‌دهد و با پس‌زمینه‌ی تجربیات خود در نقاشی، نظر خواننده را از چگونگی رنگ به کارکرد رنگ و رنگ مایه جلب می‌کند، شاخص‌هایی که در سیستم‌های رسانه‌ی الکترونیکی رمزگذاری و



به صورت داده‌ها ذخیره می‌شوند. اشتیاق لوگریس نسبت به رنگ، حکم رشته‌ای را دارد که تمام دل‌مشغولی‌های دیگر او را به هم پیوند می‌زند: حضور، بُعد فضایی زمان، رابطه‌ی مخاطب با نمایش و این که هیچ طول موجی چه از جنبه‌ی فیزیکی و چه از نظر حسی، تأثیر مشابهی بر افراد مختلف نمی‌گذارد و هر بیننده‌ای استنباط و احساس خاصی از رنگ دارد.

لوگریس در دوران دانشجویی چند بررسی علمی از نظر طول موج، طیف نامرئی و موقعیت آن در دامنه‌ی اشعه‌های الکترومغناطیسی، در مورد سازوکارهای ادراکی و الکتروشیمیایی چشم انجام داد. همچنین در مورد دایره‌های رنگ، هارمونی‌ها، کنتراست‌ها، ترکیب رنگ‌مایه‌ها، سازماندهی رنگ‌آمیزی، تأثیر تونالیت به ادراک رنگ مطالعه کرد. با این حال اذعان می‌دارد که مانند سایر هنرمندان عمدتاً از طریق مشاهده آثار نقاشان و تمرین، حساسیت خود را نسبت به رنگ افزایش داده است.

مقالات نظری لوگریس دارای دو وجه متمایز است. وجه اول به مفاهیم کلی سینما و رسانه‌ها می‌پردازد و دومی که جدیدتر است با دو استثناء خاص به تأثیر رایانه‌ها یا تکنولوژی دیجیتال بر فیلم و ویدئو توجه دارد. ویژگی تکنولوژی دیجیتال ظرفیت استفاده از سایر شکل‌ها و ایجاد پیوند با آن‌ها است. از طرف دیگر، سیستم‌های جدید رسانه‌های اطلاعاتی (ارتباطی) (رسانه‌های الکترونیک) مبنای سواد نوین را شکل می‌دهد. لوگریس تکنولوژی تولید تصاویر متحرک را به سه گروه تقسیم می‌کند: فتوشیمیایی، الکترونیک آنالوگ و دیجیتال الکترونیک که آخری می‌تواند دو گروه اول را هم در بر گیرد. از نظر او تحولی که تکنولوژی دیجیتال الکترونیک پدید آورده از چند جنبه قابل تأمل و بررسی است. تکنولوژی دیجیتال (رایانه) پیچیده‌ترین شکل نمود تفکر انسانی قلمداد می‌شود که تا کنون به شکل مکانیکی ابداع شده است. پس میزان کنترل هنرمند بر معنی ایجادشده به وسیله‌ی اثر، تابع شرایط جدیدی است. در واقع دشواری ایجاد تفاوت بین ماشین و کاربر آن، در روند تولید آثار پیچیده، تعیین مسؤلیت تألیف را دشوار می‌سازد. از طرف دیگر، ضمن استفاده از تکنولوژی دیجیتال می‌توان تمایز بین سازنده و تماشاگر را بالقوه مخدوش کرد و تماشاگر را تبدیل به کاربری ساخت که می‌تواند فعالانه در ایجاد معنی اثر مشارکت داشته باشد. مثلاً در بازی‌های رایانه‌ای، تماشاگر تبدیل به کاربر و قهرمان اثر می‌شود. در تاریخ سینمای کلاسیک و بیش از آن در سینمای تجربی و آوانگارد تلاش‌هایی برای گریز از محدودیت روایت خطی و گره‌گشایی یک جانبه صورت گرفته است ولی تکنولوژی دیجیتال با دسترسی اتفاقی به حافظه (RAM) در شکل بنیادی خود کاملاً غیرخطی است، گرچه حین ذخیره‌سازی اطلاعات جنبه‌هایی از دسترسی تاحدی به صورت خطی است. به علاوه، رابطه‌ی تعاملی بیننده منفعل را به شریک فعال تبدیل می‌کند. در واقع یکی از

جنبه‌های بنیادین همذات‌پنداری با روایت کلاسیک وجود ندارد. نشانه‌های حضور فیلم‌ساز به عنوان قهرمان دیده می‌شود و بیننده با او همذات‌پنداری می‌کند.

یکی دیگر از نکات قابل توجه این است که در تمام انواع چاپ، سیستم‌های فیلم یا نوار، بازیابی سکانس‌ها به صورت خطی انجام می‌شود. باید از نمای اول گذشت تا به نمای دوم رسید. در سیستمی که بر RAM تکیه دارد، مکان هر یک از داده‌ها به یک اندازه است. مکان یک همان قدر به مکان دو نزدیک است که به مکان سه. بدین ترتیب امکانات تدوین در چنین سیستمی فوق‌العاده گسترش می‌یابد و تسهیل می‌شود. لوگریس با توصیف فنی شیوه‌های عملکرد سایر فیلم‌سازان دیجیتالی و سیستم‌های زبان رایانه، دستاوردهای ورود این تکنولوژی را به عرصه هنر انتزاعی مورد بررسی قرار می‌دهد.

توضیحات نویسنده به طور کلی مفصل و دقیق است و البته الزامی برای ساده‌نویسی احساس نمی‌کند. مثلاً خود او در بازبینی مجدد مقاله بلند «طرح کلی برای گسترش نگره تلویزیون» شیوه‌ی نگارش آن را ثقیل و ناشیانه می‌داند، ولی به هر حال افکار او تازه و درخشان است. لوگریس در همین مقاله که به سال ۱۹۷۰ برمی‌گردد، استفاده از اینترنت را تقریباً به شکل فعلی پیش‌بینی می‌کند. در برگردان اصطلاحات فنی سینما، منابعی از جمله فرهنگ کامل فیلم، نوشته‌ی ایرا کُنیگزبرگ، ترجمه‌ی رحیم قاسمیان، فرهنگ واژگان فنی سروش و در زمینه اصطلاحات فنی رایانه از منابع دیگری که مهم‌ترین آن‌ها فرهنگ تشریحی اصطلاحات کامپیوتر مایکرو سافت است، استفاده کرده‌ام. در هر حال امیدوارم کتاب با مجموعه مطالب تاریخی، تشریحی و تحلیلی خود زمینه‌ی آشنایی بیش‌تر با سینمای تجربی در جهان، خصوصاً اروپا و آمریکا، و تأثیر تکنولوژی الکترونیک رایانه‌ای را بر آن فراهم آورد.