

چکیده :

در این مقاله سعی می شود اصولی چون تعریف واقعیت و حقیقت را در پدیده ی نوینی به نام سینمای دیجیتال بررسی کنیم و اینکه آیا در این سینما مانند سینمای کلاسیک و سینما قبل از ورود به عرصه ی دیجیتال و تصاویر رایانه ای، معیارهای واقع گرایانه و گرایش به نشان دادن عینیت و جهان و طبیعت رعایت می شود یا خیر. در ابتدا بررسی می کنیم سینمای دیجیتال چیست و دارای چه معیارهایی است؟

و وجوه تمایز آن از سینمایی که قبل از این (قبل ورود به عرصه ی دیجیتال و تصاویر متحرک) شناخته ایم، چیست؟ سپس به بررسی معانی رئالیسم در سینما قبل از ورود به عرصه ی دیجیتال می پردازیم و پس از آن نوع رئالیسم حاصل در سینمای دیجیتال را بررسی می کنیم. این بررسی رئالیسم و واقعیت با توجه به عصر سینمای دیجیتال یعنی پست مدرنیته و خصوصیات آن بررسی می شود.

می توان گفت هدف از این مقاله دانستن این نکته است که آیا در سینمای دیجیتال گرایش به واقعیت و عینیت از میان رفته است؟ و این سینما به صرف خواستار نمایش تصاویر متحرک و سرگرم کننده و محیرالعقول است؟ و اگر گرایش به واقع گرایی در این سینما دیده می شود چگونه می توان آن را از پس نرم افزارها و جلوه های تصویری پرکننده در آن تشخیص داد؟

واژه های کلیدی: سینما؛ سینمای دیجیتال؛ واقعیت؛ فرهنگ بصری؛

مقدمه:

سینما و تکنولوژی دیجیتال یک ترکیب شگفت آور، بدون شک ترکیب این دو در دوران ظهور خود شگفت آور قلمداد شدند، سینماگران مانند سایر هنرمندان دیگر همواره دغدغه تجسم ذهنیت و احساس خود را در قالب عینیت اثر هنری داشته اند، هنر سینما به گواهی تاریخ خود و آثاری که پدید آورده است به منزله ی شکل هنری قرن بیستم در این فرایند به موفقیت چشم گیری رسیده است. ورود سینما به عرصه دیجیتال نیز علاوه بر امکانات شگرف فنی، دستاوردهای زیبایی شناختی نوینی را به همراهی آورد. تاثیر این قابلیت های جدید و موقعیت نوین به گونه ای است که برخی از صاحب نظران را وا داشته تا آنرا با ورود صدا به سینما مقایسه کنند. اما بنظر می رسد نتایج آن به اندازه اختراع خود سینما مهم و با ارزش باشد. موضوع مرعوب شدن در برابر تکنولوژی نیست، رویکرد دیجیتال به شمشیر دو دمی می ماند که هم می تواند جان تازه ای به سینما بدهد و هم آنرا از هر دو جهت هنر و صنعت نابود کند. نزدیک شدن سینما به رسانه های دیگر (تلویزیون، تجهیزات تولید و پخش فیلمهای دی وی دی) یا می تواند هویت جدیدی به آن ببخشد یا اساسا هویتش را از بین ببرد. تکنولوژی سینمای دیجیتال در بستر هالیوود و در خدمت جلوه های ویژه بصری تکامل یافت ولی موجبات فیلمهای معتبری را هم فراهم آورد. رابطه غولهای صنعتی سینمای دیجیتال، شرکت های چون آی ال ام، سونی، اس پی آی و پیکسار با سینما تلفیقی از صنعت هنر و تجارت است که همواره باعث پیشرفت نهاد سینما شده است. همانطور که در تاریخ سینمای برادران لومیر صرفا مقاصد هنری نداشتند، ادیسن سینما را فقط صنعتی جدید با قابلیت سود آوری فراوان می دانست و با ایجاد یک تراست نوعی حق انحصاری و سرکوب گرانه برای خود فراهم ساخت. همچنین برادران وارنر با ساخت اولین فیلم ناطق سینما، «خواننده جاز» بیش از هر چیز در پی جلب توجه و تثبیت موقعیت خود در بین شرکت های عظیم هالیوود بودند اما هریک گامهای عظیم را برای پیشبرد امکانات بیانی سینما برداشتند.

می توان گفت که به قولی انقلاب دیجیتالی و رایانه ی تاثیر شگرفی بر جنبه های مختلف و تولید و زیبایی شناسی هنر فیلم گذاشته اند به گونه ای که تمام مراحل تولید فیلم از شکل گیری تا مضمون و نگارش فیلم

نامه تا مرحله فیلم برداری، تدوین و نمایش را دگرگون کرده است. از یک جنبه امکان دیجیتالی کردن تصاویر برگردان کیفیت بصری آنها به زبان متعارف رایانه باعث می شود تا همچون سایر فایل‌های رایانه ای قابل انتقال و تغییر باشند. این تصاویر تبدیل به فایل‌های متنی می شوند و می توان آنها را به عنوان تصاویر مرجع مورد استفاده قرار داد، برنامه ریزی کرد در متن بزرگتری گنجانند. می توان روی کلی تصاویر متحرک مکث کرد و وارد آنها شد و دخل و تصرف کرد درست مثل اینکه روی صفحه رایانه یک دستگاه ضبط و پخش ویدیویی نصب شده باشد.

از سوی دیگر مزیت وسایل دیجیتال و نوین تولید فیلم صرفا کارایی بهتر نیست بلکه با امکان انتخاب و برنامه ریزی به کارمان نظم می دهد. سینمای دیجیتال امکانات فراوانی را برای انتخاب در اختیار سینماگران قرار می دهد. مثلا می توان میزان نوردهی اکسپوز را با هرشدتی تنظیم یا حتی تاریکترین مناطق را نورانی کرد. می توان رنگها را چنان برنامه ریزی کرد که منابع نوری مورد استفاده هماهنگ شوند. می توان رنگ مایه گرین کنتراست و ... را تغییر داد و جلوه ی خاصی ایجاد کرد. می توان تنظیمات را عوض کرد و بهبود بخشید تا در هر حرکتی جلوه های بصری خیره کننده ای پدید بیاید. می توان به دلخواه دیزالوها را برای ایجاد حد اکثر تاثیر بکار برد. تصویر رنگی را به سیاه و سفید تبدیل کرد و در لحظه مورد نظر تناسب های مختلفی در ترکیب بندی ایجاد کرد. موضوع مهم ترکیب بصری است که رویداد را شکل می دهد به علاوه رسانه جدید تدوین را سزبعتر و هیجان انگیزتر می کند. به عبارت دیگر امکانات بیانی سینما تبدیل به گزینه های پیش فرض شده است و می توان موارد فراوانی دیگری را هم انتخاب کرد.

ضبط صدا در مرحله ی پس تولید انعطاف بیشتری برای تغییر استفاده خلاقه دارد و هنگام نمایش فیلم در سالن با سیستم ساراند به خصوص در فیلم های پرده پهن می توان جزئیات صوتی را هم متناسب با ظرایف تصویری تنظیم کرد.

1. سینمای دیجیتال

سوال‌هایی که در این بحث مطرح می‌شود این است که سینمای دیجیتال چیست و دارای چه ویژگی‌هایی است؟ و جوه تمایز آن از سینما قبل از ورود به عرصه‌ی دیجیتال کدام است؟

اغلب بیننده‌گان و منتقدان، سینما را مترادف با داستانگویی می‌دانند و سینمای دیجیتال در حکم پدیده‌ای استنباط می‌شود که به هنر سینما امکان می‌دهد تا داستان‌هایش را به روشی نوین بیان کند. گرچه شاید افکار مربوط به مشارکت بیننده در داستانگویی و انتخاب مسیرهای مختلف در فضای روایی و تعامل با شخصیتها همچنان بر انگیز باشد، ولی اینها صرفاً با جنبه‌ای از سینما روایت سر و کار دارند که نه یگانه است و نه جزو جنبه‌های اساسی آن محسوب می‌شود. چالش که رسانه‌های دیجیتال بر سر راه سینما قرار می‌دهند بسیار فراتر از موضوع روایت است رسانه‌های دیجیتال هویت سینما را از نو تعریف می‌کنند. از سوی دیگر هویت سینما بر شرایط و رده‌بندی‌های تاثیر می‌گذارد که برای نگره‌پردازی در مورد گذشته سینما بکار می‌رود. در دهه‌ی 1970 کریستین متز نگره‌پرداز فرانسوی: بیشتر فیلم‌های که امروزه فیلم برداری می‌شوند خوب یا بد اصیل یا بی‌اصالت، تجاری یا غیر تجاری، ویژگی مشترکی دارند که همان داستانگویی است. آندری تارکوفسکی که فی‌نفسه فیلم‌ساز نقاش است می‌گوید هویت سینما به توانایی‌اش برای ضبط واقعیت برمی‌گردد.

یکی از نشانه‌های رویت پذیر نقش تازه‌ای است که جلوه‌های ویژه‌ای رایانه‌ای طی سالهای اخیر در سینمای هالیوود ایفا کرده است. بسیاری از بلاک باسترهای فیلم‌های پرهزینه و پر بیننده اخیر با جلوه‌های ویژه ساخته شده‌اند و این جلوه‌ها کمکی فراوانی به محبوبیت آنها کرده است. برای تشریح برخی از امکانات فیلم‌سازی دیجیتال به جلوه‌های ویژه‌ای چند فیلم خواهیم پرداخت، تا این اواخر شرکت‌های هالیوود تنها شرکت‌های بودند که می‌توانستند هزینه‌ی استفاده از ابزارهای دیجیتالی و نیروی کار متخصصی را بپردازند که جلوه‌های ویژه را پدید می‌آورد. البته استفاده از رسانه‌های دیجیتالی نه تنها در هالیوود بلکه کل سینما را تحت تاثیر قرار می‌دهد در حالیکه تکنولوژی دیجیتال در سطح جهان جای تکنولوژی متداول فیلم را می‌گیرد. منطق روندی فیلم‌سازی هم تعریفی نوینی پیدا می‌کند..

1- اکنون به کمک پویانمایی رایانه‌ی سه بعدی می‌توان به جای فیلم برداری از واقعیت فیزیکی، مستقیماً صحنه‌های فیلم‌گونه‌ای را در رایانه پدید آورد. بدین ترتیب فیلم برداری زنده نقش خود را در حکم تنها ماده‌ای خام ممکن برای تولید فیلم از دست می‌دهد.

2- وقتی فیلم برداری زنده بصورت دیجیتالی در می‌آید یا مستقیماً در فرمت دیجیتال ضبط می‌شود رابطه شاخص وار خود را با واقعیت مقابل دوربین از دست می‌دهد. رایانه فرق بین تصویر که از عدسی دوربین فیلم برداری شده با تصویری که در یک برنامه نقاشی پدید آمده با تصویر ترکیب شده با استفاده از نرم افزارهای گرافیکی سه بعدی را تشخیص نمی‌دهد. زیرا تمام آنها از یک ماده، پیکسل ساخته شده‌اند و پیکسل‌ها را صرف نظر از اصل شان می‌توان به راحتی تغییر داد، جایگزین یکدیگر کرد و... فیلمی که از رویدادهای واقعی گرفته می‌شود، صرفاً تبدیل به اثر گرافیکی می‌شود که چندان تفاوتی با تصاویر نقاشی شده ندارد.

3- اگر در فیلم سازی رایج رویداد واقعی دست نخورده میماند، اکنون تبدیل به ماده‌ای خامی برای کامپوزیت، پویانمایی و ریخت پردازی می‌شود. در نتیجه فیلم ضمن حفظ واقعیت بصری در روند عکاسی، حالتی تجسمی دارد که قبلاً فقط در نقاشی یا پویانمایی محقق بود. مثلاً در نمای افتتاحیه‌ی **فارس گامپ**: پرواز غیر عادی، طولانی و بسیار پیچیده‌ی یک پر. برای ساختن چنین نمای از نقاط دید مختلف از یک پر واقعی بر پس زمینه‌ی آبی فیلم برداری شد و سپس این دست مایه پویا نمایی و ب نماهای منظره کامپوزیت شد. نتیجه کار نوع تازه‌ای از واقعیت است که می‌توان آنرا چنین توصیف کرد «چیزیکه انگار قرار بوده واقعی باشد، گرچه واقعاً چنین نیست»

4- قبلاً تدوین و جلوه‌های ویژه فعالیت‌های کاملاً مجزایی بودند کار تدوینگر چیدن و نظم بخشیدن به سکانس‌های تصاویر بود، دخل و تصرف در تصویر کار متخصصان جلوه‌های ویژه بوده است، رایانه این تمایز را از بین می‌برد دستکاری در تصاویر به وسیله‌ی برنامه‌ی رنگ یا پردازشگر الگوی ریتمی تصویر مانند چینش سکانس‌های تصاویر در زمان ساده می‌شود. هر دوی آنها صرفاً شامل «بریدن، چسپاندن» می‌شود.

5- با توجه به اصول پیشین می توان فیلم دیجیتالی را به این صورت تعریف کرد: فیلم دیجیتال = رویداد واقعی فیلم برداری شده + نقاشی + پردازش تصویر + کامپوزیت + پویانمایی رایانه ای دو بعدی + پویانمایی رایانه ای سه بعدی.

پس فیلم واقعی ماده ای خامی است که دست کاری می شود: پویانمایی، با صحنه های رایانه ای سه بعدی ترکیب و نقاشی می شود تصاویر نهایی بطر دستی با ایجاد تراش از عناصر مختلفی ساخته می شوند و یا تغییر می یابند.

بالآخره می توان به این پرسش پاسخ داد که سینمای دیجیتال نوعی خاصی از پویانمایی محسوب می شود که یکی از عناصر فراوانش فیلم برداری واقعی است. این موضوع را می توان با توجه به تاریخ تصاویر متحرک که ساختن تصاویر بصورت دستی و پویانمایی آنها منجر به تولد سینما شد و سپس به هاشیه رفته است. تا آنکه مدت ها بعد در شالوده ای سینمای دیجیتال ظهور کرد.

نزدیک شدن سینما به سایر رسانه ها همچون تلویزیون، رایانه، تصاویر متحرک، تجهیزات تولید و مهم تر از همه پویانمایی، هویت تازه ای را برای سینما به ارمغان آورده است. می توان گفت سینمای دیجیتال بیشتر از آن که از سینما به سمت پویانمایی حرکت کند از پویانمایی و تصاویر متحرک به سمت سینما حرکت کرده است. در واقع سینمای دیجیتال نوع خاصی از پویانمایی است که یکی از عناصر فراوانش فیلم برداری واقعی است و شامل رسانه های مختلفی است (پویانمایی رایانه ای دوبعدی، پویانمایی رایانه ای سه بعدی، کامپوزیت، نقاشی، پردازش تصویر) چنانچه مانویچ (19: 1385) نام دیگر آن را چندرسانه ای به منزله ی سینمای دیجیتال دانسته اند.

ویژگی اساسی اطلاعات دیجیتالی این است که می توان آن ها را به راحتی و با سرعت به وسیله ی رایانه تغییر داد. موضوع در این سینما به عبارتی تغییر ارقام (دیجیت ها) جدید به جای قدیمی هاست. ابزارهای رایانه برای تغییر شکل، تلفیق، دگرگونی و تحلیل تصاویر مانند قلم مو و رنگ برای نقاشی اساسی هستند.

(میشاییل و ویلیام ج. 7. 1992)

در این سینما تماشاگر به بازیگر تبدیل می شود و این سینما خواستار نوعی غرقه‌گی تماشاگر است. دغدغه این سینما گرایش به واقعیت و عینیت نیست بلکه نمایش واقعیت‌ها به شیوه‌ای فراست. در واقع این نوع گرایش به واقعیت در بطن زیبایی‌شناسی پست‌مدرنیسم قرار دارد و این واقع‌گرایی با واقع‌گرایی قبل از حمله‌ی رایانه‌ها و تصاویر و حرکات متفاوت است، به شیوه‌ای که تماشاگر در مسیر حرکت و سرعت و جنون دیداری عینیت و ذهنیت را درهم تنیده می‌انگارد و در فضای فیلم غرق می‌شود.

برخلاف سینمایی که قبل از ورود به عرصه‌ی دیجیتال و تصاویر رایانه‌ای همواره نوعی گرایش به واقعیت در آن دیده می‌شود. حتی سینمای سوررئال که خود را برخاسته از تداعی‌ها و ناخودآگاه ذهنی می‌داند، ذهن را در گرایش هرچند اندک به واقعیت قرار می‌دهد و برای تصاویر خود مابه‌ازای عینی می‌یابد؛ زیرا نمی‌توان هیچ ذهنی را به طور کامل از عینیت خالی نمود.

اما سینمای دیجیتال به عنوان سینمایی که در پست‌مدرنیسم و با توجه به پارادایم‌های فکری آن شکل گرفته، واقعیت را نوع دیگری به تصویر می‌کشد و آن نمایش واقعیت است به وسیله‌ی جنون دیداری تصاویر و حرکت و سرعت. این نگاه در دو فیلم **ماتریکس** و **اسپایدرمن** دیده می‌شود. موضوع مهم در این فیلم‌ها حرکت بود. حرکتی که ناشی از قاب‌بندی و حرکات سریع دوربین و پن و حرکات سریع تدوین و آکروباسی **360** درجه‌ی دوربین بود. سرعت در فضای فیلم، وجود حرکت در فضای تولید و سرعت در فضای مخاطب باعث می‌شود که فیلم از جنبه‌ی شدیداً حسی بر ما به عنوان مخاطب تاثیر گذارد.

در مورد فیلم **ماتریکس** می‌توان گفت این فیلم مظهر تاثیرهای معاصر سینما و گرایش آن به قرارا دادن تماشاگر در صحنه‌های تماشایی محض است. به این ترتیب که ما خود را در فضا گم می‌کنیم و در سطحی فراسوی واقعیت قرار می‌گیریم. می‌توان گفت ماتریکس ما را مورد تهاجم ارداکی قرار می‌دهد و اسپایدرمن شامل تهاجم فیزیکی است و در هر دو مورد دغدغه‌ای نسبت به عناصر زیبایی‌شناسی حرکت دیده می‌شود. دغدغه‌ای که اخیراً در قالب رسانه‌هایی مانند فیلم افزایش یافته است. تکنولوژی دیجیتال و جاذبه‌های پارک سرگرمی با هم تلاقی می‌کنند و دغدغه‌ای مشترک را پدید می‌آورند که محور آن سرعت تصویر است.

(ندالیناس. آنجلا. 182. 1385)

واقعیت در سینمای دیجیتال

می‌توان گفت معنای واقعیت در این نوع سینما تغییر یافته است و این واقعیت با زیبایی‌شناسی پست‌مدرنیسم و ویژگی‌های آن در ارتباط است. جهان داستانی واقع‌گرایی خاص آن (روابط علت معلولی، زمان و مکان متوالی...) در روند تکاملی سینما، کمرنگتر شده و مرزهای کلاسیک را در هم می‌شکند تا جایی که دنیایی از چیرگی تصاویر بر داستان می‌سازد.

سینما در جست‌وجوی چیزهایی فراتر از داستان و قطعیت، همپای هنرهای دیگر از مرز و چهارچوب داستان‌پردازی فراتر رفته است.

این سینما به عنوان سینمایی که در پارادایم فکری پست‌مدرن جای می‌گیرد از ویژگی‌های آن نیز پیروی می‌کند. به این صورت که سینمای پست‌مدرن در آشفتگی و ساختارشکنی با تلفیقی از عینیت و ذهنیت کاملاً متفاوت عمل می‌کند. این سینما که زاده‌ی خواب و رویاست، از اختلاط و ترکیب موضوعات متفاوت و به ظاهر بی‌ربط، آشفتگی پدید می‌آورد که در هیچ نظام ساختارمندی جایی ندارد.

گرایش به استعاره در این نوع سینما جای خود را به "کنایه و هجو" می‌دهد. تصاویر با بازی نور ساخته شده و گاه تا حد آزار مخاطب، پیش می‌رود. تصادف و اتفاق به جای روابط علی و معلولی بر کلیت اثر حکمرانی می‌کنند. به شدت به دنبال توصیف دقیق هستند و توضیح بی‌معنا! و برای دسترسی به این توضیحات و توصیفات دقیق از راه کارهای رایانه و تصاویر متحرک نیز استفاده می‌کنند. (مک کی. رابرت. 96. 1382)

یکی از مهمترین ویژگی‌های زیبایی‌شناسی پست‌مدرنیسم پلورالیسم هنری و زیبایی‌شناسی در آن است. پست‌مدرنیسم به تمایز مدرنیسم مبنی بر فرهنگ پست و فرهنگ متعالی - هنر پست و هنر متعالی اعتقاد ندارد.

مدرنیسم نوع فرهنگی را محصول فرم‌اسیون فرهنگی گفتمانی می‌داند در حالی که پست‌مدرنیسم یک فرم‌اسیون فرهنگی تصویری و نشان‌های برای فرهنگ و هنر قائل است و چنان خود را ارائه می‌دهد که برای همگان قابل درک و فهم باشد. به همین دلیل در زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال به عنوان یکی از نمودهای پست‌مدرنیسم نوعی فرم‌اسیون تصویری-نشان‌های حاکم است و در آن دیدگاه‌هایی نظیر "اصالت اثر هنری"

و "نامنتظر بودن" آن در کنار بینش‌های متضادی نظیر هنر رسانه‌ای و تکثیر شونده و فاقد اصالت "همکنار" قرار می‌گیرند. "فرم‌گرایینو" در کنار گرایش‌های نوین معنایی و روایتگر؛ آثار اصیل در کنار آثار دورگه؛ سلسله مراتب در کنار بی‌نظمی؛ آفرینش در کنار ساختارشکنی؛ ژانر و مرزپذیری در کنار متن و درون‌متنی؛ موضوع، محتوا و هدف در کنار فرآیند و رخداد قرار می‌گیرند. (احمدی، بابک، 1374. 126)

سطح نمایش و فضاهای تماشا در فرهنگ بصری دیجیتال:

در این قسمت به این مسئله پرداخته شده است که چگونه می‌توان در زیبایی‌شناسی متمایز فرهنگ دیجیتال، تجربیات خاص تماشاگر و خصوصیات آنرا مشخص کرد. اینکه از نظر ما تجربه تماشاگر بطور مقطعی یا بوسیله متن (فیلم، برنامه تلویزیون، آگهی و...) تعیین می‌شود یا نه در تمام موارد فوق فرض بر این است که تماشاگر بخشی از فعالیت یا روندی است که اساسا شامل اثر می‌شود. به هر حال با توجه با گرایش‌های زیبایی‌شناسی این پرسش به ذهن می‌رسد که ژانرهای اخیر درک متفاوت می‌طلبند، و در بسیاری شکل‌های پیشین و یا فعلی نقش برجسته‌ای ندارند، در واقع زیبایی‌شناسی بصری دیجیتال ما را وادار می‌کند تا به بررسی دیگر از خصوصیات و تفکر تماشاگر بپردازیم.

تماشاگر در حکم بازیگر: اگر مخاطب ژانرهای دیجیتالی را اصولا لذت طلب بدانیم کسیکه به طریق گوناگون در چارچوب شکلی پدیداری قرار گرفته است چگونه می‌توانیم این وجه از تجربه‌ای او را مشخص کنیم. به عبارت دیگر اگر فعالیت اصلی این تماشاگران تاویل نباشد وقتی درگیر چنین کاری می‌شوند چه واکنشی نشان خواهند داد. میتوان گفت هنگام مشغول شدن تماشاگر فرهنگ بصری دیجیتالی به چنین شکل‌های، مفاهیم بازی توصیف دقیقتری از این مشغولیت می‌دهد. در واقع بازی (یا چیزی بسیار شبیه به آن) است که ما را به توصیف آن چه در این موارد تجربه می‌شود وامی‌دارد. عنصر بازیگوشی که در تمام ژانرهای مورد بحث وجود دارد از یک نوع نیست در واقع به گفته راجر کایلوپس در بطن و سراسر چهار عنصر «اصلی» قرار دارد که بر انواع بازی یا مسابقه حاکم است، شبیه سازی، رقابت، فرصت، و سرگیجه، در

این رده های گسترده و در ارتباط با موقعیت آنها بین دو قطب حاکم بازی کنترل نشده و هرج و مرج زده و بازی منظم قانونمند اصول مشخصی وجود دارد که با توجه به فعالیت تماشاگر بر این ژانرهای دیجیتالی حاکم هستند. در اینجا تمام بیانهای فرهنگی مورد بحث را می توان در نقطه ی پایان تداومی جای داد که کالیویس با اصطلاح بازی منظم و قانونمند توصیف می کند. چنانچه که دیده ایم این بیانها بسیار منظم، شدیداً تکراری اند و با قواعد و هنجارهای تثبیت شده ای زیبایی شناسی کنترل می شوند. مفاهیم بازی وقتی در باره ای فعالیت تماشاگر در بیان های مورد بحث بکار می رود ارتباط توصیفی مشخصی پیدا می کند، بخشی از تجربه بازی های رایانه ای فراوان را شکل می دهند که این کیفیت در سرمستی، هیجان، سرعت، رنج و... توام با تجربیات سواری ها و سایر جذابیت های خاص است، همچنین در انواع بازی با ظواهر آشکارترین شکل رخ می دهد و شامل انواع مختلف از توهم بصری و داستانی، تزئینات و تصنعات است موارد که آنها را با شبیه سازی، جلوه های تصویری و بیان متکی بر مونتاژ سینما، آگهی های تلویزیونی و کلیپ های ویدیوی می دانیم.

مسئله عناصر شبیه سازی و تقلید در فرایند درک بازی رایانه ای دخیل می شوند درست همانطور که در سرگرمی های خاص میدانی وجود دارند به همین ترتیب عناصر سرگیجه، آشفتگی، شوک و حیرت برای درک موارد آگهی تلویزیونی و فیلم اکشن بکار می روند، تماشاگر فرهنگ بصری دیجیتالی همیشه به دنبال تجربیات شدید و خاص بصری لذت بخش است، یکی از لذت های اصلی چنین ادراکی حول شیوه خاص مشاهده می شود که در آن خود تصویر در معرض توجه قرار می گیرد، تصویر بزرگنمایی شده، تزئین شده، اغراق شده، سبک مدار، حتی وقتی هم که مجازی باشد حضور تحمیل کننده و گیرای خود را دارد. تصویر نقش افراطی تری پیدا می کند و تاکید آن بر توهم بر شکل یا سبک چشم را تسخیر می کند،

این درگیری های تماشاگر شامل درجات متفاوت از فعالیت فیزیکی تشدید شده و شبیه سازی حسی می شود، شناخت ادراکی که متکی بر شیوه های گوناگون توهم و شبیه سازی، شناسایی عناصر ساختگی، تشخیص الگو، تنوع و نظام واحد، بخاطر سپردن حرکات و بدست آوردن مهارتها شامل ادراک تقریباً منفعلانه می شود. بیننده نمایش آتش بازی، بند بازی، شعبده بازی، کالیدسکوب، و... با شیوه کاملاً مشابه با

تماشاگرانی عادی به محصولات فرهنگی مشغول می شوند، این شیوه ی تماشاگران مانند خود نمایش متنوع است و خود را در زمان های متفاوت به روشهای متفاوت تجلی می دهد.

تماشاگران فعال: چگونه می توان اهمیت ظهور ژانرهای را درک کرد که تماشاگران را کمتر خوانشگر و بیشتر لذت طلب می سازد، این موضوع بسته به این است که فرد چگونه خود را در بطن تفکر و نقد فرهنگی قرار دهد، محدود کردن کانون توجه به عرصه رسانه ها و مطالعات فرهنگی این امکان را پدید می آورد، که دو رویکرد مهم برای درک فعالیت مخاطب و تماشاگر در فرهنگ مصرفی معاصر را متمایز می سازد. دیدگاه اول این است که چه رویکردی را می توان رویکرد مخاطب خلاق دانست، دیدگاه دیگر از ارزیابی محتاطانه ی مخاطب خلاق پدید می آید.

نتیجه گیری:

در قرن بیستم سینما همزمان دو نقش ایفا کرده است، نقش سینما در حکم تکنولوژی رسانه ای ثبت و ذخیره سازی واقعیت رویت پذیر بوده است، موضوع تغییر تصاویری که ضبط می شوند دقیقا همان چیزی است که به سینما در حکم سند ارزش می دهد و اصالت آنرا تأیید می کند. قابلیت تغییر اطلاعات دیجیتالی ارزش ضبط سینمایی را در حکم سند واقعیت از بین می برد، با نگاهی به گذشته می توانیم ببینیم که نظامی واقعگرایی بصری در سینمای قرن بیستم که نتیجه ضبط خودکار واقعیت بصری است، مورد استثنایی بوده و نقطه عطفی در بازنمایی تاریخ بشری که همواره شامل خلق تصاویر وده است. سینما تبدیل به شاخه ای خاصی از نقاشی، نقاشی در زمان می شود. نقش متمایزی که ساختن تصاویر به صورت دستی در سینمای دیجیتال ایفا می کند نمونه ای از گرایشی بزرگتر بازگشت تکنیک های تصاویر متحرک پیش سینمایی است. این تکنیک ها در سینمای روایی و واقعی قرن بیستمی به حاشیه رانده شدند و در قلمروهای پویانمایی و جلوه های ویژه قرار گرفتند، اما دوباره در بنیان فیلم سازی دیجیتال ظهور کردند در مجموع می توان نتیجه گرفت که سینمای دیجیتال مسیر تجسم ذهنیت و احساس در قالب عینیت اثر هنری را هموارتر می کند. با این شیوه دست فیلم ساز در نمایش مفاهیم انتزاعی احساسات پیچیده و تصورات میتافیزیک بازتر است. ملکوم لوگریس در جای از کتاب خود به این نکته اشاره می کند که: فیلم سازان تجربی و آوانگارد از سالها قبل برای تجسم ایده های شان به دنبال وسایل و تکنیک های می گشتند که اکنون با استفاده از سینمای دیجیتال میسر شده است. کیفیت بالای دوربین های دی وی و نرم افزارهای تدوین که حتی بر روی رایانه های شخصی قابل نصب هستند امکان فیلمسازی مستقل، چه بصورت گروهی و چه فردی را افزایش داده می دهد و امکان ساخت طرح های را فراهم می آورد که شاید بدون حمایت سرمایه گذاران قابل تحقق نمی بود، در عرصه سینمای حرفه ای جهان هم نقش تکنولوژی دیجیتال دیگر کاملا آشکار است و حتی سازندگانی فیلم های که بر اساس جلوه های ویژه و اکشن ساخته نمی شوند برای بهبود کیفیت صوتی بصری و پایین آوردن هزینه های آثار خود به شرکت ها و مراکز پردازش دیجیتالی مراجعه می کنند هنگامی که از تکنولوژی دیجیتال استفاده می کنیم اصول انتزاعی فیلم همچون نقطه دید و مفاهیم کلی

چون تداوم تصویری نورپردازی، فیلم برداری، مونتاژ نمود می یابد و بیننده می تواند تصاویر و افکار فیلم ساز را یکجا در اختیار داشته باشد. سینمای دیجیتال با توجه به همین شرایط و تعاریف گرایش خود به واقعیت را از طریق نمایش واقعیت به وسیله سرعت و حرکت تصاویر متحرک نشان می دهد و واقعیتی که سینمای دیجیتال مطرح می کند، واقعیتی است متناسب با ویژگی های عصری که در آن شکل گرفته است، پس نمی توان گفت سینمای دیجیتال به دلیل حجم تصاویر دیداری و اهمیت زیاد به سرعت و حرکت از واقعیت به دور است بلکه این سینما واقعیت و زیبایی شناسی عصر خود را دنبال می کند.

منابع:

1. احمدی، بابک (1374)؛ حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر، نشر مرکز، تهران.
2. مک کی، رابرت (1382)؛ داستان، ساختار، سبک و اصول فیلمنامه‌نویسی، ترجمه: محمد گذرآبادی، نشر هرمس
3. یزدانجو، پیام/ اکران اندیشه/ نشر مرکز (۰۲ آذر، ۱۳۸۷) / (مقاله اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی، والتر بنیامین)
4. اندرو، دادلی/ تیوری‌های اساسی فیلم/ ترجمه مسعود مدنی/ انتشارات عکس معاصر، ۱۳۶۵
5. استم، رابرت/ مقدمه‌یی بر نظریه فیلم/ به کوشش احسان نوروزی، انتشارات سوره مهر، ۱۳۸۳
6. نقد ادبی در قرن بیستم / ژان. ایوتادیه / مهشید نونهالی / انتشارات نیلوفر / چاپ اول ۱۳۷۸
7. سید حسینی، سیما/ فرهنگ اصطلاحات ادبی/ تهران/ نشر مروارید، ۱۳۷۵
8. مه‌آبادی. عامری (1385)؛ زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال، نشر بنیاد فارابی، تهران.
9. (مقاله‌ی مانویچ: سینمای دیجیتال چیست) / (مقاله‌ی آنجلا ندالیناس: جنون دیداری)
10. willam j.mitchell (1992), the reconfiguredeye: visual truth in the post-
11. photographicera.cambridge. mass: the mit prees.