بلاد الوعود العامة

ثمانية وثلاثون عملا كثيرة التقنيات، مئة عام من التجريب في فن السينما، بيئات ثلاثية الأبعاد، رسومات، منحوتات، عروض، لوحات، وفضاءات افتراضية فورية، على مساحة تمتد على نحو 1700 متر مربع: أهو تجريب حسي مطلق أم حمل زائد على الحواس؟ رلى خوري تزور المعرض المثير "حيّزات الحلم: سينما وفن غامران 1905-2016 (Immersive)"، في متحف ويتني للفن الأمريكي في نيويورك.

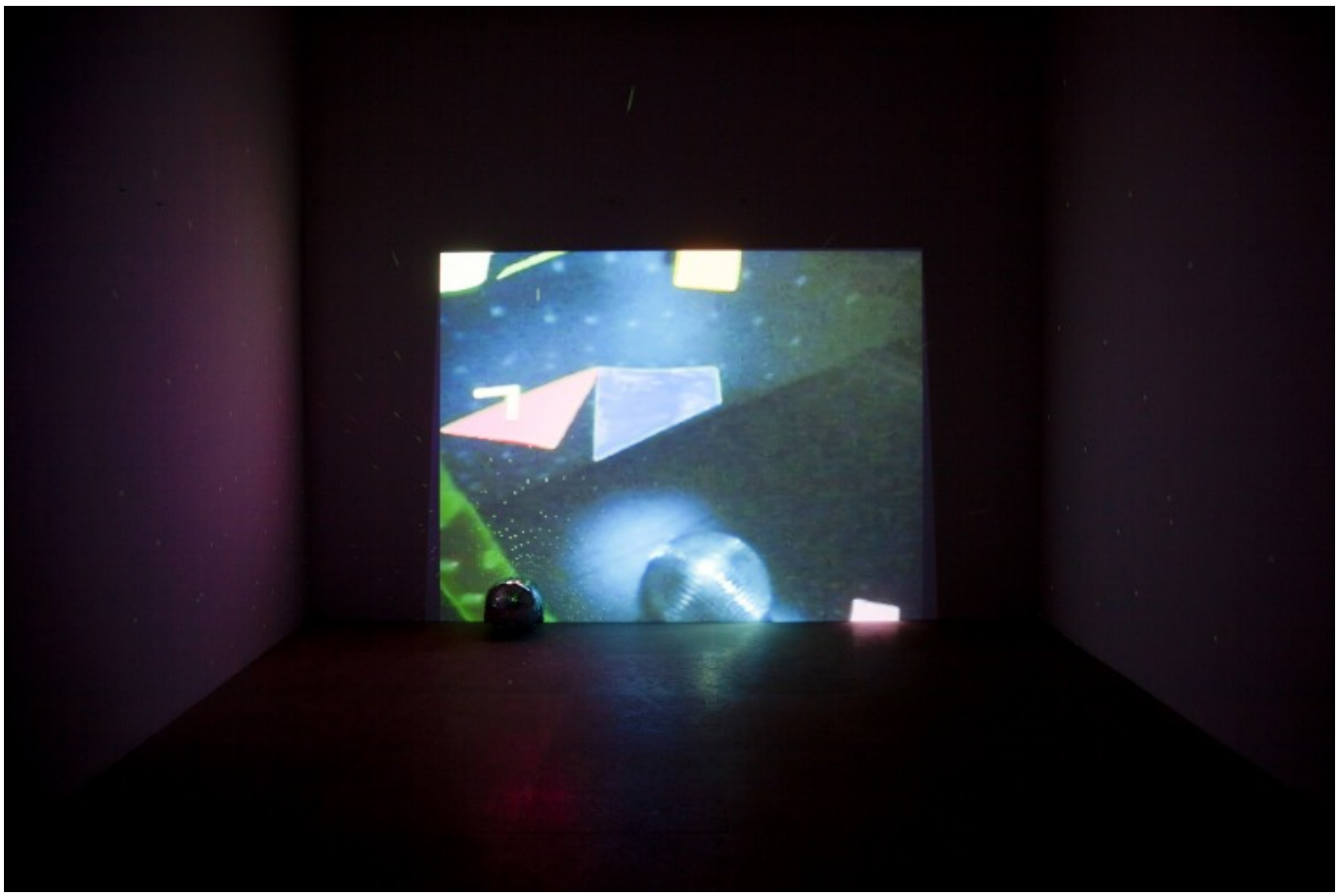
مقالة نقدية كتبتها رلى خوري يوليو 23, 2017

كل شخص لديه حيّز خاص للحلم. يسعى معرض "حيّزات الحلم: سينما وفن غامران 1905-2016"، في متحف ويتني للفن الأمريكي في نيويورك، الى فهم تجربة الحلم من خلال مقارنتها مع تجربة السينما. المعرض الذي كانت قيّمته كريسي أيليس (Iles), السينما مجال في الأحلام عالم تداعيات يتقصى ،حيث يتم عرض الصورة بدلا وبثها من الحلم فيها.

تعود جذور "حيّزات الحلم" الى دورية الأحلام التي وضعها هـ.ف. لفكرافت (Lovecraft) – سلسلة من القصص التي تعتمد على فكرة واحدة: جميعها يتناول الدخول الى مكان بديل بواسطة الحلم. فضاء العرض مرتب هو الآخر كسلسلة من محيطات الحلم الغامرة التي تربط بين لحظات مختلفة في تاريخ السينما التجريبية. عند مدخل المعرض هناك خريطة، مطبوعة على صفحة منفردة، كوسيلة مساعدة للتجول في المعرض الفوضوي.

الأعمال الثمانية والثلاثون التي يشملها المعرض موجودة في طابق واحد من المتحف. غالبيتها عبارة عن مشاريع مركبة من ناحية تكنولوجية وتستخدم تقنيات ثلاثية الأبعاد، مثل أرض مستوية (Flatlands, 2010) لتريشا باغه (Bagaa). المشاهد مدعو الى وضع نظارات للرؤية ثلاثية-الأبعاد وفحص الحد ما بين رؤية الفنانة الداخلية وبين مظهرها أمام الاخرين. الصور المعروضة على شاشة مثلثة تبدو مثل الملصقات. مونتاج الفيديو الذي يصل طوله 18 دقيقة يخلق مقاطع قصيرة تغيب عن الشاشة بسرعة. وهي تلتقط تجربة الثلج الغزير الذي يهطل في كاميرتها الموجهة نحو السماء. يحلق العمل فوق الخط الفاصل بين الفضاء الحقيقي وبين الخيالي، من خلال اللعب بمؤثرات كالضوء، ويغمرنا بالحقيقي والخيالي في الوقت نفسه.

Baga_1.jpg



[1]تريشا باغه, أرض مستوية, 2010
فيديو، لون، صوت: 18 دقيقة، مع كرة مرايا ومناظير ثلاثية الأبعاد

مجموعة الفنانة. بلطف غاليري غرين نفتالي، نيويورك. منظر تنصيب غاليري غرين نفتالي، نيويورك. © تريشا باغه وغاليري غرين نفتالي

يستخدم عدد من الأعمال في المعرض تقنيات رقمية وتفاعلية. العمل دينا (DiNA) للين هيرشمان ليسون (Hershman Leeson 2004-2006) يضم برمجية لتقنية تشخيص الصوت، كلام توليف وكواشف تشخيص وطلب من الجمهور تفاعل ان يتمكن. صورة على الشاشة بواسطة تسجيل أسئلة حول أحداث في العالم عبر ميكروفون صغير. الإنسانة الآلية جُهزت بذكاء صناعي وهي تجيب على الأسئلة بشكل فوري بمساعدة البحث في الانترنت.

هناك الى جانب هذه الأعمال المثيرة رسومات تخطيطية (إسكتشات) حضّرها فنانو ستوديوهات ديزني للفيلم فانتازيا (1940) وهي توضح أكثر الفكرة التي يقوم عليها المعرض. فيلم الرسوم المتحركة هذا أنتج في ديزني وأخرجه جو غرانت (Grant) وديك هومر (Huemer). وهو يعمل على الخيال ويخلق تجربة حسية صناعية بواسطة موسيقى كلاسيكية تؤديها جوقة فيلادلفيا، بقيادة المايسترو ليوبولد ستوكوفسكي (Stokowski). الكتابة التوضيحية الى جانب الاسكتشات تشير الى أن الفيلم سيُعرض مرتين فقط خلال المعرض، في قاعة المتحف.

[2] 19_DiNA_2004-06_Leeson_7.jpg

[3]لين هيرشمان ليسون، دينا، 2006-2004
برمجة، تشخيص صوت، كواشف، موسيقى مرافقة، ومرآة, 71.1 × 15.2 × 40.6

مجموعة الفنانة. بلطف غاليري بريجيت دوناهيو، نيويورك.
© لين هيرشمان ليسون. الصورة بلطف غاليري بريجيت دوناهيو، نيويورك.

يتأثر المشاهد بشكل فوري أمام مشهد ضخامة المعرض. فالأعمال التي تجذب الاهتمام، تم تنصيبها ببنية أشبه بالمتاهة. وبما أن الهدف الرئيسي للمعرض هو على ما يبدو انتاج تجربة حسية غامرة، فإن كل عمل يتطلب اهتمام والتزام الجسد والحواس بشكل تام، لكن الدماغ لا يستطيع استيعاب جميع الأعمال الثمانية والثلاثين مرة واحدة.

-على الرغم من أن القصف الحسي قد يسبب الدوار، فإن عددًا من المواضيع ينجح في البروز ويتطلب تركيزًا وتمعنًا. العمل حيّز ضوء-فن (Raumlichtkunst) (1926/2012) لأوسكار فيتشنغر (Fischinger) هو فيلم 35 ملم تم تحويله مؤخرًا الى فيديو بجودةHDD. الفيلم معروض على ثلاث شاشات كمنظور لاقصصي مؤلف من اللون، الضوء، الموسيقى والحركة. تقنيات مختلفة للرسوم المتحركة – لولبيات ممغنطة، نماذج مجردة أنتجت من زيوت ملونة، أغراض ثلاثية الأبعاد، شمع -تتمازج مع صور اعلانات من اولى فترات صناعة السينما في ألمانيا. الألوان الفرحة، الضوء الواضح، الموسيقى المتقلبة، الضاجّة، والحركة التي لا تتوقف ساحرة وممغنطة. إنه هذيان استعاري وتجريدي عالي الأدرنالين. من المفاجئ أن عملا من هذا النوع يمثل إحدى اولى تجارب انتاج بيئات سينمائية غامرة، وهو ما لم يصبح أسلوبًا مقبولا سوى في ستينيات القرن الماضي.

[4] Schlemmer_1jpg.jpg

[5]في أعقاب أوسكار شليمر، باليه ثلاثي Ballett Triadische Das, 1970
فيلم 35 ملم منسوخ الى فيديو، لون، صوت. 29 دقيقة

بلطف Screen Global, ميونيخ
إنتاج إيتالييه بفاريا، لصالح سودفونك، شتوتغارت، بالاشتراك مع انتر-نيشنز والتلفزيون البلجيكي. اخراج: هلموت امان. تصميم الرقص والملابس: أوسكار شليمر، 1922. استشارة فنية: لودفيغ غروت، زنتي شفينسكي وأوسكار شليمر © 1970. إيتالييه بفاريا، لصالح SWR بالاشتراك مع انتر-نيشنز و RTBa

نفس الشعور الذي يبثه المشهد يقع على المشاهد الذي يقف أمام العمل Mural Movie من العام1968 لستان فندربيك (VanDerBeekk), فيديو بث أجهزة عشرة نحو من الإنشاء يتألف .التجريبي الفن تاريخ في أسطورة الى اسمه تحول والذي وشرائح شفافة. تم تصوير المواد المعروضة الأصلية بكاميرا 35 ملم و 16 ملم ثم جرى تحويلها الى فيديو. أجهزة بث الشرائح الشفافة القديمة مثبتة على طاولات، من أجل خلق شعور يعيد المشاهد الى نهاية الستينيات. ومع ذلك فهذه تجربة حسية سينمائية غامرة وآسرة، أشبه بالهذيان الكبير. تعرض أجهزة البث في نفس الوقت رسومات وتخطيطات للفنان ومقاطع من أفلامه التجريبية، مع دمج مقاطع من أفلام وثائقية، عناوين صحف وصور لمنظمة KKK, مارتين لوثر كينغ وأدولف هتلر. من مرة لأخرى تظهر صور مجردة مثل خيوط العنكبوت، رموز قديمة ومنحوتات. العمل قويّ الأثر يحتوي أيضًا على شرائح شفافة لصور، وأخرى مخدوشة ملونة وأخرى بالأسود-والأبيض، مقاطع من أفلام هوليوودية، موسيقى متغيرة دون انقطاع واحيانًا وقفات صامتة. حين تعزف الخلفية الموسيقية فهي تغطي على كل الاعمال الأخرى في فضاء العرض.

[6] WMAA_DREAMLANDS_INSTALL_04M_SM.jpg

[7]ستان فندربيك, Mural Movie (1968) 2016.1545.E
منظر تنصيب، "حيّزات الحلم: سينما وفن غامران 1905-2016".

تصوير: رونالد أمستوتس، متحف ويتني للفن الأمريكي، نيويورك. 28.10.2016 – 5.2.2017

هناك عملان آخران مثيران بنفس القدر، هما تجارة بعقود مستقبلية (2016 Futures Trading) لبن كونلي (Coonley) ومصنع الشمس (2015 Sun the of Factory) لهيتو شطايرل (Steyerll). تجربة مشاهدة كونلي، تستدعي الدخول الى قبة جيوديسية كبيرة من الكرتون. يجلس المشاهدون في داخلها وينظرون باسترخاء الى الأعلى الى الجدران وهم يضعون نظارات خاصة ويشاهدون فيديو يُعرض بـ 360 درجة، ويتبدل ما بين ثنائي الأبعاد وثلاثي الأبعاد. الشعور هو كالحلم. فالعمل يموّه الحدود بين الحقيقي والخيالي: بين حدود القبة وبين التجربة المتخيلة التامة التي تخلقها. يقدم كونلي في الفيديو محاضرة عن التجارة بعقود مستقبلية والخصائص التقنية للأسلوب ثلاثي الأبعاد، وذلك فيما يشبه فيديوهات الإرشاد القصيرة. وهو يتحرك ضمن المدى المتواصل، يفحص فضاءات وزوايا رؤية الكاميرا. وهكذا يبدو كأنه يتلاعب بقوة الجاذبية والحركة في الفضاء بواسطة تقنيات بصرية مختلفة. تبدو الصورة محلقة حين يقوم بتوثيق نفسه وهو يركض ويرقص ويصور بجهاز هاتفه النقال. توجد هنا أيضًا صور رسوم متحركة تترابط مع صور لأشخاص حقيقيين، وكذلك مقطع فيديو استروسكوبي (”مجسامي")، ثلاثي الأبعاد، لقطّة في ساعات الليل. الشعور هنا يذكّر التواجد في قبة فلكية (Planetarium)، مع لمسة من التفاهة التي تضيفها أفلام منزلية عديمة المضمون. الانشاء يلزم الجسد على التفاعل مع الكاميرا. الأفلام تتمازج مع تجربة المشاهد – ونحن نتحول الى أطفال يتقصون عجائب العالم.

[8] Dreamlands_226_V2_by_Sarah_Wilmer_Final.jpg

[9]هيتو شطايرل, مصنع الشمس, 2015
فيديو HD, لون، صوت. 22:55 دقيقة، عرض مستمر. داخل بيئة وأبعاد متبدّلة.

منظر تنصيب، اعداء لامرئيون (Adversaries Invisible), متحف هيسل للفنون، كلية بارد، انديبل على الهدسون، نيويورك 2016.
كلية بارد، انديبل على الهدسون، نيويورك، مجموعة مريليوز هيسل
الصورة بلطف الفنانة وغاليري ستيورات كريبس، نيويورك
تصوير: سارة ويلمر

ربما أن قيّمة المعرض أخطأت في اختيار إبراز العمل: مصنع الشمس (Sun the of Factory, 2015), لهيتو شطايرل (Steyerl). استثنائي التنصيب: شبكة تحدده الأبعاد ثلاثي زّالحي (grid) تمت زرقاء بلطف الحاسوب. هناك شاشة عملاقة تحتل نحو ثلث الحيّز وعدد من مقاعد الاسترخاء الموزعة هنا وهناك. حتى هنا هذا مثير. لكن المشكلة تكمن في الفيديو الذي يُبث على الشاشة. فهو يروي قصة عمال في ستوديو لالتقاط الحركة (motion capture), مصمم لكنه قصير فيديو فيلم هذا أن صحيح .اصطناعي شمس ضوء إنتاج أجل من الرقص على أجبروا والذين كلعبة حاسوب وينتج عالمًا هو عبارة عن مزيج من الحقيقي والافتراضي. فهو يتحرك ما بين قصص شخصية وبين مقاطع من نشرات أخبار لمظاهرات، ويواصل التجوال بنقدية تتلاعب بين مستويات مختلفة للواقع، مثلما في لعبة حاسوب. في نقطة معينة يقول المذيع (والمبرمِج الافتراضي): ”هذه ليست لعبة، هذا واقع".

وبالفعل، فالعمل يتلاعب بالمشاهد ويكشف التلذذ في مشاهدة مضمون عنيف. ولكن بما أن الحيز والفيديو على درجة كبيرة من

التكنولوجيا، يصبح المنظر أهم من المضمون، فبدلا من نقد استخدام الانترنت لأغراض التعقب والاستغلال الاقتصادي، يبدو ان العمل جاء بأدواته بهدف إثارة انطباع مراهقي عصرنا.

[10] 11_Easternsports_2014_Da Corte_1.jpg

[11]أليكس دي كورتا وجيسون موسون، من Easternsports, 2014
فيديو رباعي القنوات، لون، صوت. 152 دقيقة، مع أربع شاشات، نيون، سجادة، مسطبة اصطناعية (VCT)، مقاعد خشبية قابلة للطي، برتقال اصطناعي، رائحة برتقال، هوايات

الموسيقى المرافقة لديفونتي هاينس. مجموعة الفنانين، بلطف غاليري ديفيد ريزلي، كوبنهاغن وصالون 94، نيويورك.
© أليكس دي كورتا، صورة بلطف الفنان.

المعرض يبقي المشاهد متخبطًا. أعمال الانشاء تختلط ببعضها البعض. سيرورة استعراض كل الأعمال، ومحاولة تحليل المضمون في كل واحد منها، يطرح أسئلة بخصوص قيمة الانبهار، وخصوصًا حين يصل الأمر درجة مفرطة من العبء على الحواس. فعلا، كما يقول المثل العربي: في الإيجاز بلاغة.

"حيّزات الحلم: سينما وفن غامران 1905-2016"، [12]عُرض في متحف ويتني للفن الأمريكي في نيويورك حتى 5 شباط 2017

Source URL: http://tohumagazine.com/ar/article/%D8%A8%D9%84%D8%A7%D8%AF-%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B9%D9%88%D8%AF-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D9%85%D8%A9

Links
[1] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/Baga_1.jpg

[2] http://tohumagazine.com/ar/file/19dina2004-06leeson7jpg
[3] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/19_DiNA_2004-06_Leeson_7.jpg
[4] http://tohumagazine.com/ar/file/schlemmer1jpgjpg
[5] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/Schlemmer_1jpg.jpg
[6] http://tohumagazine.com/ar/file/wmaadreamlandsinstall04msmjpg
[7] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/WMAA_DREAMLANDS_INSTALL_04M_SM.jpg
[8] http://tohumagazine.com/ar/file/dreamlands226v2bysarahwilmerfinaljpg
[9] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/Dreamlands_226_V2_by_Sarah_Wilmer_Final.jpg
[10] http://tohumagazine.com/ar/file/11easternsports2014da-corte1jpg-0
[11] http://www.tohumagazine.com/sites/default/files/11_Easternsports_2014_Da%20Corte_1_0.jpg
[12] http://whitney.org/Exhibitions/Dreamlands?&filter_id=118