



## گپ و گفت‌های تجربی مایکل اسنوا<sup>۱</sup> ترجمه پریسا لاسمی



Venetian Blind (1970)

سینما چیست؟ چه تعریفی از سینما دارید؟

سینما نور مدوله شده (یا شکل داده شده) است که بر سطحی صاف تصویر میشود. سینما اولین مدیومی بود که این امکان را برای هنرمند به وجود آورد که دیرند شکل‌های نوری شکل داده شده تصویرشده را کنترل کند. پس سینما دیرندهای شکل دهنده هم هست.

چه رویکردی به تولید اثر هنری دارید؟ رانه‌های اصلی که شما را به سمت کار خلاقه سوق میدهند کدام‌اند؟

یک سنت‌گرا هستم به این مفهوم که میخواهم چیزی را ادامه و بسط و افزایش بدهم که هنر را در گذشته مهم کرده است. میخواهم چیزی ببینم که قبلا هیچ وقت ندیدم (غیرممکن است ولی خب همین دیگر!) و دوست دارم تجربه‌های تازه را با دیگران به اشتراک بگذارم.

<sup>1</sup> <https://www.ubu.com/film/snow.html>, <https://www.ubu.com/sound/snow.html>



بنظر میرسد یک چیز به چیز دیگری راه ببرد. مایل ام کارم را از «ایده‌ها» شروع کنم ولی وقتی این ایده‌ها- برای- ساختن- اشیا در عمل به اشیا تبدیل میشوند و شکی نیست که در این صورت دیگر تفاوت زیادی با «ایده‌ها» دارند. با فیزیکی‌کالیته مدیوم‌ها کار میکنم، کارم «مفهومی» نیست. وقتی شی وجود دارد و (برای من) مفید فایده است، از کارم یاد میگیرم و این هم کار تازه‌ای را ملهم میکند. یک فرمالیست‌ام.

چه شد که با این گستره متنوع از مدیوم‌ها کار میکنید؟ و چه تجربه‌ای از کاربرد مدیوم‌های متفاوتی دارید که به همدیگر خوراک می‌رسانند؟  
وقتی دبیرستان بودم جزنوازی حرفه‌ای را شروع کردم. بعدش به طراحی، نقاشی، و مجسمه‌سازی مشغول شدم وقتی در دانشکده هنر اونتاریو در تورنتو<sup>۱</sup> بودم. به نواختن موسیقی ادامه دادم. بعد این شانس حیرت‌آور پیش آمد که کسی یکی از طراحی‌هایم را دید و تصمیم گرفت که من را بعنوان یک انیماتور برای کار خودش استخدام کند. به نواختن، تولید آثار بصری، و ساختن فیلم ادامه دادم.  
به آخرین محتوای «مدیوم‌ها» در خودشان علاقمند شدم. این شد یکی از حیطه‌های پژوهش در آثاری که به *Walking Woman* (۱۹۶۷-۱۹۶۱) موسوم‌اند.

آیا مجموعه‌ای از دغدغه‌های مشترک وجود دارند که مثلاً فعالیت‌هایتان در سینما و موسیقی را به هم پیوند بدهد؟ در مصاحبه‌ای با اسکات مک‌دونالد<sup>۲</sup> گفتید که خیلی از کارهایتان و نه فقط آثارتان در زمینه موسیقی درباره «واریاسیون‌هایی درون سیستم‌ها» هستند و بنظر میرسد که در این بافت قطعه‌ای همچون واریاسیون‌های گلدبرگ<sup>۳</sup> باخ برای‌تان مهم بوده است. آیا میتوانید این نکته را بیشتر باز کنید؟

سینما و موسیقی بخش‌های بسیار متفاوتی در کارم دارند. میتوان گفت که جهت‌گیری فیلم‌هایم بیشتر به سمت طبیعت موسیقی‌ست تا به طرف طبیعت رمان یا تئاتر، اما در عمل روش‌هایم برای ساختن فیلم یا موسیقی میتوانند در مغایرت کامل با هم باشند. در موسیقی ۳۰ سال مشغول بداهه‌پردازی آزاد بودم، اجرای کاملاً خودجوش. با اینحال در فیلم‌های ذره‌ای هم کار بداهه وجود ندارد. ترکیب‌بندی وجود دارد، کمپوزیسیون. اما خیلی از آثار موسیقی‌ام هم ترکیب‌بندی محسوب میشوند. *Hue, Chroma, Tint* یک ترکیب‌بندی ۲۰ دقیقه‌ای با نت‌نویسی مطلق است که برای یک کوارتت کلاسیک (پیانو، کلارینت، ویولن، و ویولن سلو) نوشته شد. چندین مورد از ضبط‌هایم به هیچ وجه «بداهه‌پردازی آزاد» نیستند، برخی ترکیب‌بندی استودیویی با استفاده از ضبط مولتی‌ترک بعنوان یک ابزار کارند. مثلاً آلبوم دابل ال‌پی ۱۹۷۴م *Michael Snow*:

1 Ontario College of Art in Toronto

2 Scott MacDonald

3 Goldberg Variations



یا آلبوم *Music for Piano, Whistling, Microphone and Tape Recorder* ۱۹۸۹م  
*Sinoms* بعنوان یک اثر آوایی مولتی ترک، و خصوصاً کار ۱۹۸۷م *The*  
*Last LP* و کار ۱۹۹۴م *The Last LP CD*: در همه‌شان بخش‌های مختلف کار  
توسط خودم اجرا، ضبط، و میکس شدند.

اما روابط بین تصویر و صدا هم نقش مهمی در کارم دارند و - بمنزله ذات‌ها -  
«ترکیب‌بندی» محسوب میشوند. نمونه‌هایش هم *Wavelength* (۱۹۶۷) و *New*  
*York Eye and Ear Control* (۱۹۶۴). و بعد چند اینستالیشن صوتی دارم مثل  
*Hearing Aid* یا *Diagonale* که «ترکیب‌بندی‌ها»یی برای گالری‌اند.

نمیدانم چرا ولی بله روش‌های مربوط به تم و واریاسیون‌ها تا مدت‌ها برایم مهم بوده‌اند.  
جز یک موسیقی تم و واریاسیون است. جز یکی از طبیعی‌ترین شیوه‌های ساختار دادن  
به زمان است، همه‌مان تمام‌وقت همین کار را میکنیم.



Wavelength (1967)

برای‌تان چه نکته جالب‌توجهی در نمایش‌دادن فیلم‌هایتان در سینما در تقابل با  
نمایش‌شان در مثلاً گالری وجود دارد؟ بافت سینما چه چیزی ارائه میکند که گالری  
توانایی‌اش را ندارد؟



بجز *Sshtoorrtty* (۲۰۰۵) که بعنوان اثری در ذهنم پرورانده شده بود که میتواند هم در گالری هم در سالن سینما جواب بدهد، تمام فیلم‌هایی که در جشنواره‌های سینمایی نشان داده میشوند مشخصا برای پخش در تالار سینماتئاتر ساخته میشوند. در چنین فضایی مخاطبان میشینند، یکجور توافق اجتماعی وجود دارد که مخاطب انتظار دارد که مدت زمانی برای رویدادهای سینمایی در کار باشد، آنها انتظار دارند که طی زمان رشد و توسعه‌ای صورت بگیرد. باید یک کابین تصویر و یک سیستم صوتی خوب در کار باشد که همه‌شان مختص سینما طراحی میشوند. تبار تاریخی‌اش به تئاتر میرسد که نمایش‌ها تماشا میشود.

کارم ساختن تصاویر متحرک و آثاری صوتی‌ست که مشخصا برای بافت گالری ساخته میشوند جایی که مخاطب در حرکت و سیار است، چون بازدید از گالری یکجور گردش است. گالری رفتن مثل کنسرت رفتن نیست. نمایش آثار در گالری بصورت پروجکشن مال سنتی‌ست که در آن نقاشی و مجسمه دیده میشود (جایی که میشود گفت لازم است دور و بر یک شی قدم زد تا بررسی‌اش کرد). آثار هنری گالری جالب توجه‌اند فقط اگر میزان اندکی (اندکی زمان بمنزله شی) از آن اثر (براساس انتخاب) توسط تماشاچی فهم شود.

کدام فیلمسازها بنظرتان تاثیر نافذی بر کارتان داشته‌اند و چرا؟

هیچ فیلمساز خاصی تاثیر نافذی بر کارم نداشته است. یا اینکه میتوان طور دیگری گفت: فیلمسازان بسیاری بر کارم تاثیر گذاشته‌اند.

Jonas Mekas بیشترین تاثیر را داشت، نه فقط بخاطر فیلم‌های عالی‌اش بلکه خصوصا بخاطر ترویج پرشور و حرارت «فیلم تجربی». در ۱۹۶۱ با همسر آن موقع *Joyce Wieland* به نیویورک منتقل شدم که وقتی هر دو مشغول کار کردن، یاد گرفتن، و ساختن انیمیشن در *گرافیک فیلم*<sup>۱</sup> تورنتو بودیم با او ملاقات کردم. هر دو به فیلمسازی علاقه داشتیم و جدا از کارمان در شرکت فیلم‌هایی ساخته بودیم (نه چیزی غیر از فیلم ساختن).

در نیویورک خیلی زود از ستون یوناس مکاس در *ویلیج وویس*<sup>۲</sup> مطلع شدم و شروع کردم در نمایش‌های پخش فیلم بسیاری شرکت کنم که او در بسیاری از سالن‌های نمایش متفاوت نیویورک سازماندهی‌شان میکرد (بعنوان سینماتک فیلمسازان).

فیلم‌های زیادی با هم دیدیم. طی دهه شصت فیلم‌های خوبی دیدم مثلا از Piero Storm de Marie Menken، George and Mike Kuchar، Heliczer، Tony Conrad، Barry Gerson، Jud Yalkut، Shirley Clarke، Hirsch، Andy Warhol، Bruce Baillie، Peter Kubelka، Stan Vanderbeek

1 Graphic Film  
2 Village Voice



،Howard Guttenplan ،Stan Lawder ،Stan Brakhage ،Scott Bartlett ،George Landow ،Robert Breer ، و البته بسیاری از هنرمندان فوق‌العاده‌ای که بعداً به دوستان‌مان تبدیل شدند: Ernie Gehr ،Hollis Frampton ،Ken Jacobs ،Andrew Noren ،Paul Sharits .

جوئیس که فیلم‌های خیلی خوبی ساخته بود حالا مرده است ولی من فکر میکنم موافق است که فیلمسازان یادشده (و قطعاً دیگرانی که همین حالا به ذهن ندارم) بر ما تاثیر گذاشتند.

اریک بولات<sup>۱</sup> در مقاله درخشانش کیتون و اسنو<sup>۲</sup> ادعای بسیار قانع‌کننده‌ای دارد در مورد اینکه فیلم‌هایتان بسط نظام‌مند هنر کیتون‌اند. او بیشتر آثارتان را با نظر به استفاده‌تان از عناصر برلوسک در نظر می‌گیرد. رابطه کیتون-اسنو اولش یکجورهایی غیرمنتظره است ولی بعد کاملاً بجا و افشاگر بنظر میرسد. اولین واکنش‌تان چه بود وقتی مقاله بولات را خواندید؟ آیا فیلم‌های کیتون همان تاثیر عمیقی بر شما داشتند که مطالعه مقاله القا میکند؟

اولش وقتی مقاله اریک بولات را خواندم حیرت کردم. چون فیلم‌های کیتون و من را خوب میشناسد پس احتمالاً حق دارد که شباهت‌هایی در این بین ببیند ولی همیشه شناخت خیلی کمی از کیتون داشتم. چنین قیاسی مایه خوشحالی من است ولی کار من به هیچ وجه «بسط فیلم‌های کیتون» نیست. حدود یک سال پیش بخاطر همین مقاله بولات بود که *The General* (۱۹۲۷) را دیدم. هر دو خیلی خوب‌اند.

در مصاحبه‌ای تازه با آنتونی پیننت<sup>۳</sup> گفتید که خیلی خبر ندارید که در صحنه جاری اصطلاحاً «فیلم تجربی» چه می‌گذرد. چرا؟ در هر صورت آیا هیچ فیلمساز جوانی وجود ندارد که بطور خاص کارش برای‌تان جالب‌توجه باشد؟

درست است. شرم‌آور است که وقت کافی ندارم تا اتفاقاتی را که در فضای فیلم تجربی می‌افتد دنبال کنم. اکنون فیلمسازهای هنرمندی وجود دارند مثل Sam Taylor-Wood ، Gary Hill ، یا Tacita Dean .

کلی کار سرم ریخته است. دو فیلمساز اهل تورنتو را میشناسم که جوان نیستند اما کارشان منحصر بفرد است: Peter Mettler و Bruce Elder .

حس میکنید کدام یک از فیلم‌هایتان از همه باارزشتر باشند و چرا؟

1 Erik Bullot

2 Keaton and Snow

3 Antoni Pinet



باید بگویم که حتی اگر یکی از فیلم‌هایم در دسترس دیگران باشد و دیده شود دوستش دارم.

بعضی از فیلم‌های محبوبم *Back and Forth* (۱۹۶۹)، *La Region Centrale* (۱۹۷۱)، *Rameau's Nephew...* (۱۹۶۹)، *One Second in Montreal* (۱۹۷۴)، *So Is* (۱۹۹۰)، *See You Later/ Au Revoir* (۱۹۸۱)، *Presents* (۱۹۸۲) است. فکر میکنم که *Rameau's Nephew...* بهترین فیلمی باشد که تاکنون در زمینه صدا ساخته شده است. آه، و البته که *Wavelength* را هم خیلی دوست دارم.



La Region Centrale (1971)

ایده‌ها و مسائل‌تان از اولین آثار تا به امروز چطور تکامل پیدا کردند؟ نسبت به برخی از حیطه‌های قدیمی مورد علاقه‌ام حس میکنم که تمام شده‌اند. فکر نمیکنم که بتوانم یا بخواهم چیزی تازه را به مجموعه فیلم‌هایی اضافه کنم که به حرکت دوربین مربوط‌اند: *Seated Figures*، *Presents* (۱۹۸۸)، *La Region Centrale*،



*Breakfast* ، *Wavelength* ، (۱۹۶۷) *Standard Time* ، *Back and Forth*  
(*Table Top Dolly*) (۱۹۷۶).

اما شکی ندارم که کلی کار برای انجام دادن با دیرند تصویر-صدا دارم. مطمئن نیستم که کارم چطور تکامل پیدا کرد. هنوز دارم از روی اصول بنیادی کار میکنم اما همچنین از فناوری‌های تازه هم استفاده میکنم.

Sshtoorty «روایی»ترین فیلم‌تان تا به امروز است. میتوانید موضوع‌تان در مورد کاربرد عناصر روایی در فیلم‌هایتان را توضیح بدهید، و همینطور با نظر به این واقعیت که یکجورایی بنظر میرسد که در صحبت از کاربرد مدیدشان خوددار باشید؟

هیچ وقت هیچ علاقه‌ای به ساختن فیلم‌های روایی نداشتم. علاقه‌ام در سینما از فیلم‌ها به مفهوم رایج فیلم داستانی-روایی نیامد (که به این معنی نیست که تصور شود که کاری که من میکنم بهتر است، فقط اینکه کارم فرق دارد).

تعریف کردن یک داستان احتمالا بهترین راه برای ساختار دادن به زمان است ولی من به یافتن شیوه‌های متفاوتی علاقه دارم که رشد و توسعه اثر با آنها انجام میگیرد. اگر عناصر «سینمای روایی» در فیلم‌هایم وجود دارد نمیخواهم که این عناصر شما را به «جای دیگری» ببرند بلکه میخواهم شما را همینجایی که هستید مشغول تماشای فیلم نگه دارد، یک سازه، یک مصنوع.

در مصاحبه‌ای با اسکات مک‌دونالد گفتید که فلسفه خیلی برای‌تان مهم است و همینطور گفتید که فکر میکنید کارتان یکجور فلسفه است. کدام فیلسوف‌ها یا نظریه‌ها، البته اگر هیچ فیلسوف و نظریه‌ای باشد، بیشترین اهمیت را برای فیلم‌هایتان دارد؟ افلاطون. فکر میکنم *Wavelength* و *So Is This* را میتوان بمنزله فلسفه تعریف کرد و میتوان به این عنوان ازشان دفاع کرد.

بنظرتان پیشرفت‌ها مثلا در فناوری‌های دیجیتال چگونه دارند ماهیت سینما و امکانات بیان هنری را عوض میکنند؟

*Corpus Callosum*\* اولین کار دیجیتالم است. کار بر این اثر را در ۱۹۸۳ آغاز کردم و تا ۲۰۰۰ طول کشید تا تمام شود. این اثر را ساختم چون میخواستم از امکانات تغییر شکل استفاده کنم که انیمیشن کامپیوتری دیجیتال ممکن کرده است و نمیشد که با فیلم آنالوگ این کار را کرد (یعنی تصویر «واقع‌گرایانه» را استحاله داد). *Corpus*\* روی نوار d-Beta ضبط شده بود.



برنامه‌ریزی کامپیوتری، اینترنت، و بسیاری از فناوری‌های جدید تصویر متحرک امکانات مطلقاً تازه بسیاری را برای هنرمندان باز کرده‌اند. احتمالاً مهمترینش این باشد: یکجور دموکراتیک شدن دسترس‌پذیری تولید یا انتقال تصویر و صدا در کار است. وقتی هر کسی می‌تواند از فناوری‌های یکسانی استفاده کند، پس یکجور خلط جالب توجه هم بین تعریف‌های آماتور و حرفه‌ای وجود دارد.

آیا مثل بودریار فکر میکنید که دنیا - بخاطر رسانه‌ها - دارد به سمت یک زیباشناختی شدن کامل و گم شدن تمام‌عیار در آشوب اطلاعات پیش میرود؟ یا خودتان را به دوکرچوف<sup>۱</sup> نزدیک مبینید که به پیوندی عمیق و نوشده بین هنرمند و تجربه‌ها در عرصه فناوری‌های نو باور دارد؟ آیا رویکردتان به اثر یک بازیگر بندی حسی مثبت و متقابل ادراک یا بازنمایی واقعیت نزدیک‌تر است؟

احتمالاً نسبت به چند سال قبل مردم در کل با شک بیشتری به «اطلاعات» نگاه میکنند. همه از سهولت تغییر دادن یا ایجاد کردن تصویر دیجیتال خبر دارند.

با دوکرچوف موافقم که فناوری‌های جدید امکانات تازه زیادی را برای هنرمند خلاق فراهم می‌آورد. ای کاش میتوانستم باور کنم که کاربرد هنرمندان از کامپیوتر میتواند کمک کند تا ما موجودات انسانی را از سلاخ‌خانه‌های سیاسی/دینی دیوانه‌مان درمان کند اما متأسفانه نمیتوانم.

افزایش کارهایی را چطور قضاوت میکنید که در آثار هنری متوجه دربرگرفتن فزاینده «بیننده» یا تعامل فزاینده با آن با استفاده از مثلاً روال‌های بازی‌اند؟ و بیننده چه نقشی در کارتان دارد؟

هیچ تجربه‌ای از بازی‌های ویدئویی ندارم اما برخی از این بازی‌ها بنظم اثرات حیرت‌آوری دارند که از بازیکن‌ها خلاقیت می‌طلبد. هنرمندان میتوانند با این سنخ پیوند بینابینی بین اثر هنری و بازی‌ها هم کار کنند.

من یکی از طراحان سی‌دی‌رام تعاملی *Digital Snow* بودم که دانش‌نامه‌ای از کارم است اما مسیرهای بسیار متفاوتی را برای کاربر ارائه میدهد تا اطلاعات لازم را پیدا کند و پیوندهایی را در سطوح بسیار متفاوت ایجاد کند.

فکر میکنم که هر کدام از آثارم رابطه‌ای متفاوت با بیننده و اثر هنری ایجاد میکند (که بخشی از محتوای کار است). احتمالاً صدها مورد از چنین موقعیت‌هایی در کار باشد که فکر میکنم همه‌شان متفاوت‌اند. برخی آثار تصویر تماشاچیان را شامل میشود، مثل *Scope*، مجسمه‌ای از ۱۹۷۰، یا *Video Fields* که یک ویدئو اینستالیشن در ۲۰۰۲ است، یا *Date* (۱۹۷۲). تماشاچی‌ها در مجسمه *Blind* (۱۹۷۰) درون اثرند، یا در





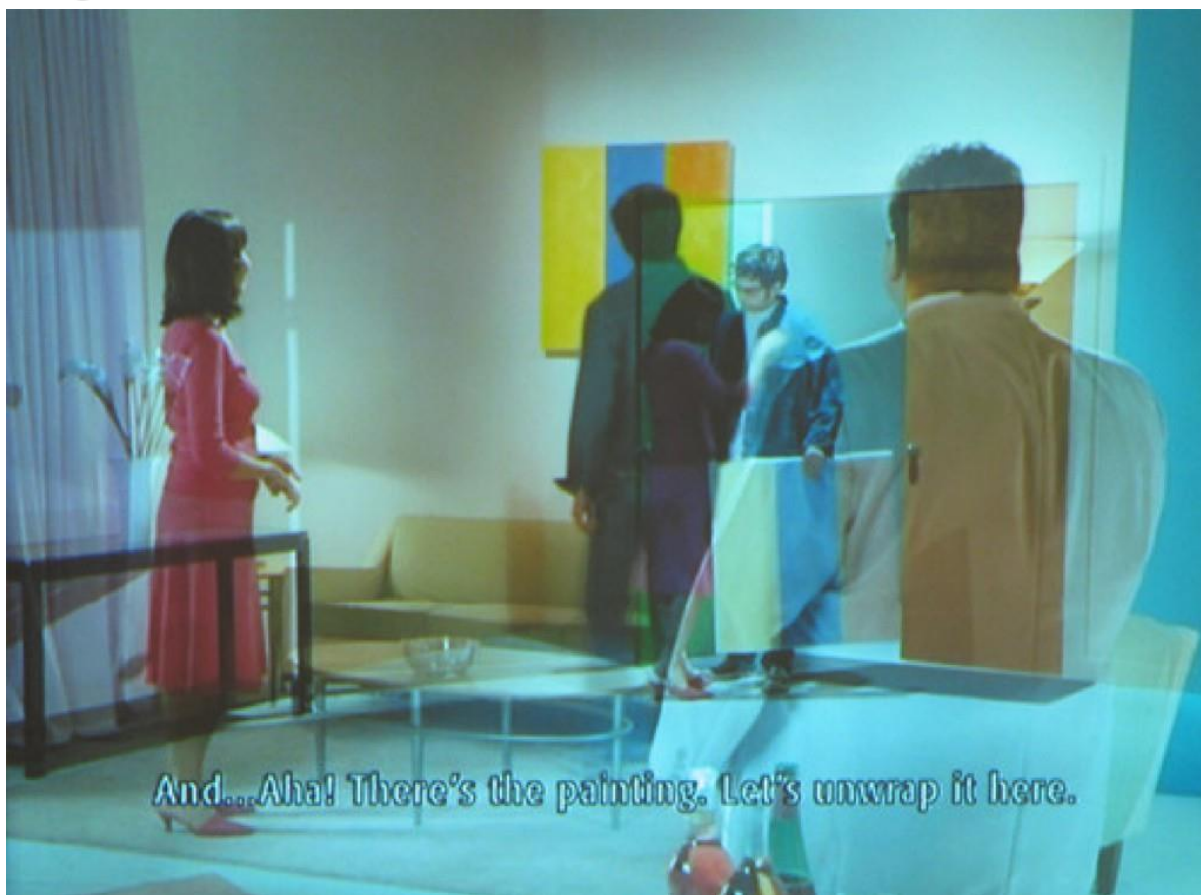
اینستالیشن صوتی *Hearing Aid* (۱۹۷۴)، یا اینستالیشن *Place des Peaux* (۲۰۰۰). *The Audience* بعنوان مجسمه‌ای غول‌آسا در استادیومی از تورنتو به مخاطب واقعی نگاه میکند.

در سپتامبر ۲۰۰۶ آخرین کار هنری‌ام که در معرض همگان قرار گرفت در تورنتو اینستال شده بود. اسمش *The Windows Suite* است، یک لوپ دو ساعت و پانزده دقیقه‌ای از سکانس‌هایی بسیار متنوع که در هفده پنجره در اسکرین‌های پلازما بر سطح ساختمانی نوساز در مرکز شهر تورنتو در جایی به نام پارتاگس هتل<sup>۱</sup> نشان داده میشوند. سکانس‌ها بطور مستمر هر شب از ۶ عصر تا ۳ صبح نمایش داده میشوند. تصاویری از خیابان را میبینم و کار بدون وقفه پخش میشود، تصور بر این است که همیشه استمرار داشته باشد.

در هر صورت، این اثر بیننده‌ای بخصوص و موقعیت تصویری بخصوصی دارد که در ساختنش منظور شده بود.

چه پیوندی بین آثارتان و عنوان‌هایشان وجود دارد؟ چه میشود که عنوانی را برای کاری انتخاب میکنید؟

اسم کارم بخشی از کار است. سعی میکنم عنوانی را پیدا کنم که اثر را توضیح ندهد بلکه مخاطب را به کنکاش دعوت کند.



Sshtoorty (2005)

آیا یک اثر هرگز میتواند پایانی داشته باشد؟ آیا میتوان تعیین کرد که یک اثر کجا تمام میشود و کجا اثر دیگری آغاز میشود؟

شکل یک اثر و قطعا جایی که تمام میشود مهم اند - البته اگر جایی که تمام میشود مهم باشد (مثل کل آثارم که برای پخش در سالن سینما ساخته شده اند). پایان کل *The Windows Suite* مهم نیست، هرچند که سکانس های منفرد پایان بندی های جالبی دارند. جستجو برای پایان بندی ها و پیدا کردن پایان بندی در موسیقی بداهه هم نوازی آزاد بخش مهیج این سنخ موسیقی است.

فناوری های ضبط این امکان را فراهم کرده اند که چیزی را بارها و بارها شنید طوری که به یک معنا چنین آثاری هرگز تمام نمیشوند. اما همه چیز تمام میشود، حتی این پاراگراف.

در جریان ایم که مطالعات بسیار گسترده ای دارید. اخیرا چه خواندید؟ هیچ توصیه ای؟ دوست دارم بیشتر بخوانم. اما وقت ندارم. تازگی کتاب فوق العاده ای را تمام کردم که البته یک سالی طول کشید، *The Shape of Ancient Thought* اثر *Thomas*



McEvilley. این کتاب تلاش فوق‌العاده‌ای است برای پیدا کردن و توصیف خط‌وربط‌ها و تاثیراتی بین فلسفه یونانی-رومی و فلسفه «خاورمیانه» و «هند» که تا پیش از این کشف نشده بودند یا مورد توجه نبودند.

الان مشغول چه کاری هستید و فکر میکنید کارتان به کدام سمت و سو برود؟  
الان که دارم به سئوالات شما جواب میدهم. فرزندم و من تازگی ساختن یک ایوان ۲ در ۴ متری برای کلبه‌ای چوبی را تمام کردیم که خودم آن را ساختم ولی به تعمیرات مداوم نیاز دارد. دیروز کمی هیزم بریدم. امروز که بارانی است. طی تابستان تصاویر دیجیتال تایم‌لپس از آب‌وهوای متغیری میگرفتم در شاخه‌ای فرعی در همین حوالی با یک دیواره صخره‌ای بسیار بزرگ. امیدوارم که ماده خام کارم برای پروجکشنی در گالری بصورت دی‌وی‌دی باشد. وسیله‌ای دارم که فریم‌های گرفته‌شده را کنترل میکند: یک فریم در هر ۱۰ ثانیه یا هر ۲۰ ثانیه یا هر ۳۰ ثانیه یا هر یک ساعت، و همینطور... کار نهایی (البته امیدوارم) هم تدوین میشود تا بصورت ۲۴ فریم در ثانیه یا ۳۰ فریم نشان داده شود. قبلاً هرگز از عکاسی تایم‌لپس استفاده نکردم، پس (بازم هم البته فقط امیدوارم که) این کار تجربه‌های زمانی تازه‌ای خلق کند. پس حدس میزنم کارم دارد به این سمت میرود.

منبع:

Michael Snow, James Devereaux, issue date: 03/Jan/09

<http://www.experimentalconversations.com/>