

The Role of Technological Developments on the Representation of Violence in the History of Cinema Based on the Phenomenology of Don Ihde*

Abstract

Just as violence is a part of human nature and cannot be avoided, it has also been present in movies since the beginning of this art form, and it has been the subject of attention and study by various thinkers. Since violence has been evident in many films from the early years of cinema, most of us neglect to understand the amazing complexities and unexplored issues of its representation. One of these complications is understanding the effect of technologies on the representation of violence. The representation of violence in cinema is often studied from psychological and sociological perspectives, but few researchers have paid attention to the effect of technological developments on the representation of violence in cinema. The purpose of this research, which was carried out in a descriptive-analytical way, is to study the effect of technological developments on the representation of violence in the history of cinema. Obviously, the representation of violence in cinema has changed according to the changes and developments of technology. In a general classification, the violence represented in the history of cinema can be divided into four periods, each of which is separated from its former era by a fundamental technological evolution in this field. These evolutions are in the order of talking cinema, the colorization of cinematography and the digitization of cinema, each of which has brought about a fundamental transformation in the representation of violence. Among the scientific definitions of the concept of violence, in this research, the division of Mark Vorobej is used; he classifies violence in three forms: a) physical violence, b) psychological violence, and c) structural violence. Vorobej also categorizes the definitions of violence in the following five main topics, which can be considered as the five basic "dimensions" of the phenomenon of violence that exist in every violent act: 1) harming, 2) agency, 3) victimization/being, 4) instrumentality and 5) normativity. In order to understand and analyze the effects of technological developments in cinema, the opinions of Don Ihde, a prominent expert in the field of philosophy of technology, have been used to explain the relationship between violent actions as human actions and technology. By stating that technology mediates human perception of the world, Ihde introduces four types of relationships that humans establish with the world in the presence of technology. The point that Ihde cared about from the beginning is that technology changes perception, so cinema changes our perception of violent action, and when violence is represented in cinema, we

Received: 24 Jun 2024

Received in revised form: 10 Aug 2024

Accepted: 10 Sep 2024

Mojtaba Fallah Pour¹ [iD](#)

Master of Cinema Studies, Department of Animation and Cinema, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

E-mail: mojtatabafpr72@gmail.com

Ali Sheikhmehdi² [iD](#) (Corresponding Author)

Associate Professor, Department of Animation and Cinema, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

E-mail: alisheikhmehdi@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.375303.615879>

simultaneously understand the tool as cinema and the violent act for itself. This is why the representation of violence is changing due to the evolution of technology. The findings of this research show that technologies, while transforming the representation of violence, are also a part of the represented acts of violence. Furthermore, comparing the representation of violence in different eras, according to Ihde's opinions, shows the relative closeness of what is represented by cinematic technology in accordance with the time when the violent actions occur in the absence of cinema technology.

Keywords

Cinema Technology, Don Ihde, Representation of Violence, Philosophy of Technology, Post-Phenomenology

Citation: Fallah Pour, Mojtaba; Sheikhmehdi, Ali (2025). The role of technological developments on the representation of violence in the history of cinema based on the phenomenology of Don Ihde, *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 30(1), 61-70. (In Persian)



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "The impact of cinema technology changes on the representation of violence, a case study: The horror genre" under the supervision of the second author at the Tarbiat Modares University.

نقش تحولات فناوری بر بازنمایی خشونت در تاریخ سینما بر اساس پدیدارشناسی دن آیدی*

چکیده

دلیل از انجام این پژوهش درک چگونگی نقش تحولات فناوری بر بازنمایی خشونت و تغییر آن در تاریخ سینما بر اساس پدیدارشناسی دن آیدی می باشد. در این پژوهش که به روش توصیفی تحلیلی صورت پذیرفته و بر اساس پدیدارشناسی آیدی خواهد بود، جهت ارائه مبانی نظری و تاریخ تحولات فناوری ها از روش اسنادی استفاده شده است. می توان خشونت بازنمایی شده در تاریخ سینما را به چهار دوره تقسیم کرد که هر کدام با یک تحول اساسی فناوری در این حوزه از گذشته خود جدا می شود. سینمای صامت، ناطق شدن سینما، رنگی شدن فیلم های سینمایی و دیجیتالی شدن سینما، که هر کدام تحولی اساسی را در بازنمایی خشونت به وجود آورده اند. برای درک اثر تحولات فناوریانه سینما از آراء «دن آیدی» جهت تبیین رابطه کنش خشن، به عنوان یک کنش انسانی با فناوری استفاده شده است. آیدی با بیان اینکه فناوری واسطه ادراک انسان از جهان است، چهار نوع رابطه ای که انسان در حضور فناوری با جهان برقرار می کند را معرفی می کند. یافته های این پژوهش نشان می دهد که فناوری ها ضمن دگرگونی بازنمایی خشونت، خود نیز جزئی از کنش خشن بازنمایی شده می باشند. همچنین مقایسه بازنمایی خشونت در دوره های مختلف، مطابق آراء آیدی، نشان دهنده روند نزدیکی نسبی آنچه توسط فناوری سینما بازنمایی می شود با زمانی که کنش خشن در غیاب فناوری سینما رخ می دهد، می باشد.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۴/۰۴

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۵/۲۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۶/۲۰

مجتبی فلاح پور^۱: کارشناس ارشد رشته سینما، گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: mojtabafpr72@gmail.com

علی شیخ مهدی^۲ (نویسنده مسئول): دانشیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: alisheikhmehdi@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.375303.615879>

واژه های کلیدی

فناوری سینما، دن آیدی، پساپدیدارشناسی، بازنمایی خشونت، فلسفه فناوری

استناد: فلاح پور، مجتبی و شیخ مهدی، علی (۱۴۰۴)، نقش تحولات فناوری بر بازنمایی خشونت در تاریخ سینما بر اساس پدیدارشناسی دن آیدی، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۰(۱)، ۶۱-۷۰.

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران

© نگارنده (گان).



* مقاله حاضر برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «تأثیر تحولات فناوری سینما بر بازنمایی خشونت، مطالعه موردی: ژانر وحشت» می باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه تربیت مدرس ارائه شده است.

مقدمه

اساساً هر تصویری که در آن انسانی به نحوی از نظر جسمی آسیب دیده باشد، به احتمال زیاد به آن برجسب خشونت خواهد زده شد. با این حال این آشکار بودن بازنمایی خشونت در فیلم‌ها اغلب ما را نسبت به پیچیدگی‌های حیرت‌انگیز و فرضیات بررسی‌نشده هر ضربه، شلیک گلوله، مشت و قتل و غیره غافل می‌سازد. عموماً پژوهش‌ها و مطالعات درباره خشونت موجود در فیلم‌ها از بُعد روانشناسانه و با جامعه‌شناسانه صورت گرفته‌اند و به دنبال بررسی تأثیرات خشونت بازنمایی شده در فیلم‌ها بر مخاطب و جامعه بوده‌اند و بنابراین معمولاً از نحوه و اشکال بازنمایی خشونت پرداخته نشده‌اند و تأثیرات خارجی بر بازنمایی خشونت غفلت شده است. از طرفی تغییرات فناوری می‌تواند تمام شئون زندگی ما را تحت تأثیر قرار بدهد به دلیل این که در هر جزء زندگی، ما با یک فناوری طرف هستیم. بنابراین می‌توان این گونه استنباط کرد تحولات فناوری فهم و مواجهه ما و همچنین اشکال وقوع خشونت را تغییر می‌دهد. از آنجا که سینما رسانه‌ای زاده فناوری است، تغییرات و تحولات فناوری‌های آن منجر به تغییر و تحول در همه ابعاد فیلم اعم از داستان، موضوعات، نحوه بازنمایی، ایدئولوژی و غیره می‌شود. پس بنابراین می‌توان انتظار داشت در تاریخ سینما بازنمایی خشونت با توجه به تحولات فناوری، متوجه تغییرات چشمگیر شده باشد.

برای درک اثر تحولات فناوری بر کنش‌های انسانی از جمله کنش‌های خشونت‌آمیز، ابتدا لازم است رابطه انسان و فناوری را بررسی کنیم. دن آیدی اولین انگلیسی‌زبانی است که تألیفات و تحقیقاتی در حوزه فلسفه فناوری انجام داده است. او مدعی است نگاهی پدیدارشناختی و یا پس‌پدیدارشناختی به فناوری دارد. آیدی ابزارهای پدیدارشناسی را برای تجزیه و تحلیل فناوری و به ویژه روابط بین انسان‌ها و مصنوعات فناوری استفاده می‌کند. پدیدارشناسی همبستگی نزدیکی میان انسان و جهان می‌بیند به طوری که هیچ یک از این دو بدون دیگری تعریف شدنی نیست. در پدیدارشناسی اینکه ما چه چیز را تجربه می‌کنیم با شیوه تجربه جهان و کنش‌شناختی ما با جهان در ارتباط مستقیم قرار دارد (کاجی، ۱۳۹۲، ۷۷). او در نظریاتش ابزار را واسطه ما و جهان می‌داند و بین انسان و ابزار و جهان چهار نسبت را شناسایی می‌کند.

هدف این پژوهش مطالعه تحولات فناوری‌های سینما در دوران‌های مختلف از دیدگاه آیدی و پاسخ به این پرسش است که تحولات فناوری سینما چگونه باعث تغییر بازنمایی خشونت می‌شوند؟ و بازنمایی خشونت در تاریخ سینما مطابق آراء آیدی چه روندی را طی کرده است؟

روش پژوهش

روش انجام پژوهش توصیفی تحلیلی و بر اساس پدیدارشناسی آیدی بوده و جهت ارائه مبانی نظری و تاریخ تحولات فناوری‌ها از روش اسنادی استفاده شده است. در این پژوهش، با مشاهده فیلم‌های تاریخ سینما، خشونت‌های موجود در آن مورد دقت و ارزیابی قرار خواهند گرفت. لازم به ذکر است که نحوه انتخاب فیلم‌ها به صورت نمونه‌برداری غیر تصادفی و از نوع هدفمند خواهد بود. نمونه‌گیری هدفمند نمونه‌ای پرکاربرد و متداول در بین محققان است، این نمونه‌های انتخابی مستقیماً با ذهن محقق مرتبط است زیرا بر اساس نیازهای پژوهش، نمونه انتخاب شده، انتخاب

می‌شوند. گفتنی است که علی‌رغم رویکرد تحلیلی متن، این متن پژوهشی صرفاً با هدف تحلیل تاریخ سینما نوشته نشده است و هدف اصلی آن، کاربردی کردن فلسفه فناوری آیدی در سینما و ارائه یک درک جدید از سینما و تاریخ آن است

پیشینه پژوهش

به دلیل ماهیت میان‌رشته‌ای پژوهش حاضر، پیشینه پژوهش را به دو دسته تقسیم خواهیم کرد، دسته اول: پژوهش‌هایی درباره ارتباط آراء دن آیدی با سینما و دسته دوم، پژوهش‌هایی که بر بررسی خشونت در طول تاریخ سینما متمرکز هستند. از پژوهش‌های دسته اول می‌توان به مقاله «پدیدارشناسی فناوری رسانه سینما در دو دوره آنالوگ و دیجیتال» مندرج در ماهنامه کتاب ماه هنر، نوشته مهدی ازهری‌راد و حسنعلی پورمند (۱۳۹۱) اشاره کرد که روند تحول فناوری سینما را بر اساس آرای آیدی مورد مطالعه و بررسی قرار می‌دهد. پژوهشگران در این مقاله تلاش کرده‌اند تا فناوری سینما را با روشی پدیدارشناسانه مورد بررسی قرار دهند. بدین منظور از تبیینی که آیدی در این ارتباط انجام داده است، به خصوص طبقه‌بندی فناوری‌ها در ارتباط با انسان استفاده کرده‌اند. در این بررسی فناوری سینما در دو دوره آنالوگ و دیجیتال به طور مجزا واکاوی شده است. همچنین از پایان‌نامه مقطع دکتری محمد حسینی با عنوان «بازخوانی انتقادی نظریه‌های فناوری رسانه در تحول تصویر انسان از جهان» (۱۳۹۶)، نقش رسانه به عنوان میانجی بین انسان و جهان را بر اساس نظریات آیدی تحلیل و نقد می‌کند و نتایج به دست آمده را با نتایج تحلیلی سایر اندیشمندان و نظریه‌پردازان مقایسه می‌کند، نیز می‌توان نام برد.

در پژوهش‌های انجام شده دسته دوم، کتاب *Classical Film Violence* نوشته استفن پرینس (۱۹۹۵) خشونت تاریخ سینما هالیوود را در دوره‌ای که قانون هیز^۱ در ایالات متحده وجود داشت، مورد بررسی و مطالعه قرار داده است. در این کتاب شیوه‌هایی که فیلم‌سازان آن زمان برای ارائه خشونت مد نظرشان تحت قانون هیز استفاده می‌کردند، معرفی و توضیح داده شده است. کتاب *The Fascination of Film Violence* نوشته هنری باکن دانشگاه هلسینکی (۲۰۱۵)، ضمن مطالعه تاریخ خشونت در سینما به علت‌های علاقه‌مندی مخاطبان و سینماگران به خشونت در تاریخ سینما نیز می‌پردازد. کتاب *Film Violence* نوشته جیمز کندریک دانشگاه کلمبیا (۲۰۰۹)، خشونت فیلم‌ها را در تاریخ سینما و در ژانرهای مختلف مورد مطالعه قرار داده است و ویژگی‌های خشونت هر ژانر به صورت جداگانه مورد بررسی قرار داده است.

مبانی نظری پژوهش

تحولات فناوری سینما و خشونت در سینما

به طور مشخص بازنمایی خشونت در سینما مطابق با تغییر و تحولات فناوری تغییر کرده است. مطابق نظر استیون پرینس^۲ می‌توان خشونت فیلم را دارای دو مؤلفه اصلی دانست: مؤلفه ارجاعی یعنی رفتار به تصویر کشیده شده و پرداخت سینمایی یعنی آنچه پرینس دامنه سبک می‌گوید (Kendrick, 2009, p. 13). این دو مؤلفه رابطه کنش خشونت‌آمیز و به تصویر بازنمایی شده آن است. روایت و بازنمایی خشونت در سینما، همچنان که فناوری و فرهنگ تغییر کرده است، متحول شده است. در یک نگاه کلی تاریخ تحولات فناوری سینما را می‌توان به دو قسمت دوران آنالوگ و

تلویزیون، به رنگ عنصری رئالیستی نسبت داده شد، پس رنگ در سینما یا کارکردی رئالیستی دارد یا کارکردی تماشایی-هنری (Cowan, 2015, p. 5). رنگی شدن فیلم‌ها، باعث تشدید اثر خشونت بازنمایی شده بر مخاطب شدند. صراحت صحنه‌های خشن که در این دوران به وجود آمد، به مدد فناوری‌های این زمان و به خصوص رنگ بوده است. رنگ به باور پذیرتر شدن صحنه‌های خشن کمک زیادی کرد. نمایش واقعی‌تر خون و زخم‌های قربانیان سطح جدیدی از بازنمایی خشونت را به وجود آورد.

خشونت در فیلم‌های معاصر

به طور کلی اساس فناوری تولید تصویر متحرک و توزیع و نمایش آن در طول قرن بیستم همچنان دست نخورده باقی ماند. در واقع فناوری اولیه فوتوشیمیایی-مکانیکی فیلم از زمان اختراع سینما در بیش از یک قرن پیش هیچ تغییر اساسی نکرده است. اما در عصر حاضر است با ورود کامپیوترها در بخش‌های مختلف سینما باعث تغییر کلی و عمده در تمامی فرآیند تولید فیلم شده است (مک کران، ۲۰۰۵، ۵۷).

خشونت که در فیلم‌ها وجود دارد، تحت تأثیر مستقیم امکاناتی است که کامپیوترها در اختیار فیلمسازان قرار داده است. صحنه‌هایی مثل قتل و آسیب‌رسانی به دلیل ایجاد احساسات شدید همواره مورد علاقه فیلمسازان بوده است. هر چقدر که فناوری سینما امکانات بیشتری در اختیار آن‌ها قرار می‌دهد، آن‌ها نیز در جهت بازنمایی هر چه واقعی‌تر و یا خلاقانه‌تر این صحنه‌ها تلاش می‌کنند. همچنین فناوری این دوران این امکان را به وجود آورده است که چیزهایی را که تنها در ذهن فیلمسازان بوده است را ساخته و به نمایش در آورد بدون آن که تفاوت آشکاری با تصویری مبتنی بر واقعیت داشته باشند. از این رو توانسته اند خشونت را عرضه کنند که حتی از واقعیت فاصله دارد.

پدیدارشناسی فناوری دن آیدی

دن آیدی یکی از پیشگامان مطالعه فلسفه فناوری در جهان می‌باشد. مهم‌ترین آثار او کتاب‌های تکنیک و پراکسیس^۵ و فناوری و زیست جهان^۶ و بدن‌ها در فناوری^۷ می‌باشد. آیدی رویکرد خود را پساپدیدارشناسی^۸ می‌نامد. این اصطلاح بیانگر ترکیب اواز جنبه‌های پدیدارشناسی با پراگماتیسم است. نوآوری بر جسته هر دو این فلسفه، گسست از سنت معرفت‌شناختی و حرکت به سوی آن چیزی بود که آیدی آن را رویکردی غیر ذهنی‌گرا و رابطه‌ای متقابل می‌نامد. آیدی بر فناوری مدرن و ظهور علم و دنیای زندگی بر اساس دستاوردهای آن تمرکز دارد و این تحلیل او با این واقعیت گره خورده است که بسیاری از فناوری‌های مدرن، ادراک را تغییر می‌دهند.

گام نخست آیدی در پدیدارشناسی، اذعان به تأسی از هوسرل و هایدگر است. آیدی (۲۰۰۷) بیان می‌کند که، من در راستای هدف خود، تحقیقات دو بانی پدیدارشناسی را مورد تعمق (بررسی) قرار خواهم داد. به این دلیل که به همان شیوه‌ی تفکر تعلق دارم، اگر چه هر کدام از آن‌ها پدیدارشناسی را با پرسش متفاوتی آغاز کردند (عالی کلوگانی، ۱۵۸، ۱۳۹۶). آیدی بررسی خود درباره فناوری را در دو سطح متفاوت ادراکی و فرهنگی انجام می‌دهد. در سطح ادراکی و موردی، وی با ادراک و تجربه انسانی از فناوری‌های گوناگون سروکار دارد و به معرفی انواع نسبت‌های ادراکی بشر و جهان از طریق فناوری می‌پردازد اما در سطح فرهنگی، به رابطه میان مصنوعات فناوری و فرهنگ به طور کلی توجه می‌کند (Verbeek).

دوران دیجیتال تقسیم کرد. در دوران آنالوگ شاهد نوآوری‌هایی همچون صدا، رنگ و پرده عریض و غیره هستیم اما اساس تولید تصویر متحرک همچنان دست نخورده باقی می‌ماند، تادر دوران دیجیتال که با به کارگیری کامپیوتر این فرآیند دچار دگرگونی و تغییر اساسی می‌شود (مک کران، ۲۰۰۵، ۱۵). اما از آنجایی که ناطق شدن سینما و رنگی شدن فیلم‌ها نیز جزو تحولات اساسی در بازنمایی خشونت هستند بنابراین با توجه به تفاوت‌های عمیق هر دوران، در این پژوهش نیز فناوری‌های دوران‌های مختلف و تأثیر آن‌ها بر بازنمایی خشونت به طور مجزا مورد مطالعه قرار خواهند گرفت.

خشونت در دوران صامت

هنگامی که فیلمسازان شروع به داستان‌پردازی‌های متنوع در فیلم‌های خود کردند، آن‌ها شروع به اضافه کردن خشونت به عنوان عنصر روایی و همچنین ابداع جلوه‌های جدید برای به تصویر کشیدن بهتر آن کردند. یک مثال خوب در این مورد، فیلم دزدی بزرگ قطار اثر ادوین اس پورتر^۹ (۱۹۰۳) است که در آن اعمال خشونت‌آمیز منبع اصلی هیجان برای مخاطب است.

خشونت که در دوران صامت وجود داشت، صرفاً تصویری و خیلی ساده اما واضح بود. خشونت فیلم‌های ابتدایی مانند آن چیزی بود که بر صحنه تأثیر به نمایش در می‌آمد. اما همان‌طور که رفته‌رفته فیلم‌ها از این حالت تأثیری دور می‌شدند، خشونت آن‌ها نیز شکل جدیدی به خود می‌گرفت (Kendrick, 2009, p. 36).

خشونت بعد از ناطق شدن سینما و دوران استودیو

استفاده از صدا توانایی جدیدی به فیلمسازان داده بود تا از نظر زیبایی‌شناختی اعمال ظالمانه و خشونت‌آمیز را سبک‌سازی کنند و آن‌ها را با حسی جدید آزاردهنده‌تر جلوه دهند. افزودن اطلاعات صوتی، برداشت بیننده را از سطح کلی خشونت روی صفحه نسبت به آنچه یک تصویر فیلم صامت می‌توانست داشته باشد را افزایش داد. آمدن صدا باعث تغییر جهت‌گیری فیلمسازان به ارائه خشونت شد. صدا آن‌ها را برانگیخت تا با شدت بیشتری در امکانات منحصر به فرد سینمایی جست‌وجو کنند. صدا خشونت را قابل لمس کرد، به آن بافت و فرم ریتمیک بخشید، آن را حسی کرد و بر تأثیرات انتزاعی سینمای ساکت غلبه کرد (Prince, 2003, p. 12). استفاده از جلوه‌های صوتی در بازنمایی خشونت باعث شد آن چیزی که امکانات سینمایی و شرایط فرهنگی اجازه احساس رانمی‌دادند، ممکن شود. در حالت کلی می‌توان گفت آمدن صدا به سینما باعث تشدید اثر خشونت بازنمایی شده شد.

خشونت در سینمای رنگی و جدید هالیوود

بیشتر تغییراتی که از سال ۱۹۴۵ به بعد در فناوری سینما اتفاق افتاد تدریجی بوده است و هیچ تغییری با گذر سریع و طوفانی سینمای ناطق که در دهه ۳۰ رخ داد قابل مقایسه نیست (اسمیت، ۱۹۹۶، ۵۲۴).

ارتباط اولیه رنگ با رئالیسم به ای هر کارکرد روانشناختی، به معرفی فناوری خاصی در زمینه‌های مختلف مرتبط است، به همان شکلی که دوربین‌های دستی در ابتدا به طور گسترده در جمع‌آوری اخبار و مستند استفاده می‌شد (Cowan, 2015, p. 5). نیل^{۱۰} نیز بیان می‌کند رنگ یک کاریست دیالکتیکی دارد، زیرا رنگ در ابتدا عنصری تماشایی بود که کارکرد رئالیستی نداشت ولی در ادامه روند فناوری و به دنبال اختراع

رابطه هرمنوتیکی^{۱۰}

دومین رابطه‌ای که بین انسان و فناوری از منظر آیدی، رابطه هرمنوتیکی است. در این رابطه، ما همان گونه که با یک متن مواجه می‌شویم و آن را می‌خوانیم، خود ابزار را مورد توجه قرار می‌دهیم و با دقت در ارجاعات آن، به تعبیر و تفسیر جهان می‌پردازیم مانند وقتی که به یک دماسنج می‌نگریم تا دمای هوا را متوجه شویم. آیدی بیان می‌کند که در این رابطه دیگر خبری از شفافیت رابطه تجسد نیست و اتفاقاً ابزار کدر و ملموس، رابط انسان با جهان است. بنابراین ما فقط ابزار را می‌بینیم که نماینده جهانی است که به آن ارجاع می‌دهد. در این رابطه فناوری‌ها و یا رسانه‌ها به چیزی فراتر از خودشان ارجاع می‌دهند. وقتی به نقشه یا متنی توجه می‌کنیم، آنچه می‌بینیم خود نقشه یا متن نیست، بلکه معنایی است که این نقشه و متن به آن اشاره دارد، این نقشه‌ها و متون از خلق جهانی دیگر اجتناب می‌کنند و فقط به جهان دیگر اشاره می‌کنند (Ganege et al., 2024, p. 3).

آیدی اصطلاح هرمنوتیک را هم در وسیع‌ترین و ساده‌ترین معنایش یعنی تفسیر و هم در معنای خاص‌ترش یعنی تفسیر متن که مستلزم قرائت یا خواندن است، استفاده می‌کند و ضمن توجه به هر دو معنا، هرمنوتیک را به معنای یک عمل تفسیری خاص در بستر فناوری در نظر گرفته است. تلقی او را می‌توان این گونه ساده‌سازی کرد که از منظر وی، فناوری، جهان را به زبان خود ترجمه می‌کند، فناوری در این نوع رابطه، به مثابه متنی است که جایگزین و نماینده جهان می‌شود و بدین گونه، روابط هرمنوتیکی شکل می‌گیرد (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۶۳). بر خلاف رابطه تجسد که از طریق ابزار جهان را می‌بینیم، در این نسبت ابزار خود دیگری یا شبه دیگری است. در رابطه هرمنوتیکی جهان در ابتدا به متن تبدیل می‌شود و از آنجا که زبان تعدد فهم دارد این رابطه هم با عدم تعین فهم روبه‌رو است (کاجی، ۱۳۹۲، ۸۴).

انسان - ماشین - جهان

رابطه غیریت^{۱۱}

همه روابط ما با فناوری‌ها چندان ارجاعی نیست. ما همچنین ممکن است خود فناوری‌ها را به عنوان شبه اشیاء یا حتی شبه‌های دیگر درگیر کنیم، از این رو اصطلاح غیریت (alterity) نامیده می‌شود (Ihde, 2009, p. 42). واژه غیریت اساساً از امانوئل لویناس^{۱۲} وام گرفته شده است. او در کتاب تمامیت و نامتناهی^{۱۳} واژه غیریت را به معنای تفاوتی که هر انسانی به واسطه وجود انسانی دیگر، با آن رویارو می‌شد به کار برده است. لویناس با تأکید بر تقلیل ناپذیری انسان، دیگر بودگی غیریت انسان‌ها را به منزله گونه‌ای تفاوت نامتناهی پیش می‌نهد که در مواجهه چهره به چهره اخلاقی، بروزی ملموس و انضمامی می‌یابد. آیدی با جرح و تعدیل این مفهوم، معتقد است که در مواجهه انسان با تکنولوژی نیز این موضوع و نسبت قابل ردیابی است (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۷۲). در رابطه سوم، یعنی رابطه غیریت، فاصله ابزار از من بیشتر، و با جهان کمتر می‌شود. به تعبیر دیگر، در این رابطه، خود فناوری، در قامت یک شخص در مقابل من ظاهر می‌شود که باید با او وارد کنش و واکنش شوم هر چند این شخص، تفاوت‌هایی با شخص انسانی دارد (طباطبایی و توکلی، ۱۳۹۷، ۷). در رابطه غیریت انگار این فناوری‌ها خودشان دنیای دیگری هستند و نه اینکه به دنیای دیگری اشاره کنند در این نسبت دنیای واقعی ناپدید می‌شود و فناوری یا رسانه‌ها ما

2005, p. 12). برای این پژوهش سطح ادراکی مورد استفاده خواهد گرفت به این دلیل که ابزار لازم برای تحلیل نوع و نحوه ارتباط انسان و جهان و فناوری را به دست می‌دهد.

نسبت‌های چهارگانه انسان و فناوری

همان‌طور که پیش‌تر بیان شد، آیدی چهار نوع رابطه بین انسان و فناوری معرفی می‌کند. فناوری از منظر آیدی، امری وجودی و نحوی انکشاف وجود است و نسبت وجودی را تعین می‌بخشد، قوس التفاتی انسان - نسبت وجودی - جهان نیز معادل انسان - فناوری - جهان می‌شود. آیدی تلاش کرده تا صورت‌های ممکن این قوس را در رویکردی پدیدار شناختی خود، ارائه کند (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۵۴). این روابط بر درک نقش‌هایی که فناوری‌ها در روابط بین انسان و جهان ایفا می‌کنند و بر تحلیل پیامد این نقش‌ها متمرکز اند. بر اساس همین روابط است که فناوری‌ها مورد استفاده و تفسیر قرار می‌گیرند.

رابطه تجسد^{۱۴}

اولین رابطه‌ای که آیدی برای ارتباط انسان و فناوری معرفی می‌کند رابطه تجسد است، در این رابطه، ابزار در جهت گسترش قوای ادراکی انسان عمل می‌کند. گویی ابزار بخشی از ادراک انسانی می‌شود. ادراک انسانی با هم مجموعه‌ای تشکیل می‌دهند که در مقابل جهان قرار می‌گیرد. در این رابطه، فناوری همچون امتداد اندام‌ها و تن انسان تجربه می‌شود. ما در اینجا یک نوع رابطه انسان و ماشین داریم، تجربه‌ای از طریق ماشین. ما چیزی غیر از ماشین مورد استفاده را تجربه می‌کنیم و در عین حال تجربه ما از طریق ماشین گسترش می‌یابد. ماشین بین ما و آنچه تجربه می‌شود قرار دارد و از این نظر وسیله تجربه در تمرکز اصلی است. در اینجا، می‌توان از گچ به عنوان بخش هم‌زیستی جزئی کنش نوئیک یا تجربه‌ی هم‌زیستی نو ماتیک در جهان یاد کرد. این را می‌توان با معرفی پراتز به صورت زیر نشان داد (Ihde, 1979, p. 8).

انسان - ماشین - جهان

آیدی این نادیده گرفته شدن و در نظر نیامدن ابزار را شفافیت می‌نامد. به این معنا که خود ابزار موضوع ادراک نیست، بلکه در تجربه ما از جهان واسطه است. نکته قابل توجه در این مورد این است که هر چقدر هم که ابزار شفاف باشد باز یک واسطه است و مسلماً تجربه را دگرگون می‌کند. در مثال قبل تجربه تخته سیاه به وسیله ی گچ متفاوت خواهد بود با تجربه گچ به وسیله انگشت دستان. زمانی که تجربه تخته با انگشت را با تجربه با گچ مقایسه می‌کنیم متوجه می‌شویم که تجربه تخته از خلال گچ، تجربه‌ای تقلیل یافته است.

نکته ی دیگری که آیدی به آن اشاره می‌کند این است که همیشه این شفافیت نسبی است. زیرا آگاهی انسان از ابزار همواره وجود دارد.

آیدی نسبت تجسد را این گونه خلاصه می‌کند:

در رابطه تجسد، دیگری را از خلال ماشین (ابزار) تجربه می‌کنیم که این تجربه، تجربه‌ای نسبتاً شفاف توصیف می‌شود. ابزاری کامل تر است که از خلال آن فاصله میان کاربر و ابزار شفافیت کامل تری داشته باشد. همچنین این تجربه در عین حال تجربه‌ای تغییر شکل یافته است که هم شامل عناصر افزایشی و هم کاهش می‌باشد. (Ihde, 1979, p. 20)

دومین تحول و رنگی شدن تمامی فیلم‌ها باعث گسترش حس بینایی و باز نزدیک شدن درک خشونت هنگام حضور فناوری سینما در مقایسه با زمانی که فناوری سینما حضور ندارد، شد.

فناوری سینما حواس ما (بیشتر بینایی) را گسترش می‌دهد تا تصاویر روی صفحه درک و حس کنیم. همین جاست نسبت افزایشی سینما روشن می‌شود. در بازنمایی تصاویر (از جمله کنش خشن) سینما حس بینایی ما را افزایش و گسترش می‌دهد و در جهت بیشتر شدن شفافیت قدم بر می‌دارد. اما باقی حواس ما دچار وجه کاهشی قضیه می‌شوند. به خاطر همین هم هست که در طول تاریخ فناوری سینما تلاش شده است این وجه هم گسترش یابد.

سومین تحول و دیجتالی شدن سینما، اوج توانایی بشر برای تحقق شفافیت در سینما است.

نکته‌ای که باید به آن اشاره کرد این است که ما در اینجا هرچقدر هم که ابزار شفاف باشد باز ادراکمان متأثر از ابزار است. به بیان پدیدارشناختی قصدیتی که در رابطه تجسد است با قصدیتی که در رابطه بی واسطه با جهان است متفاوت است. تغییر یافتن ادراک در رابطه تجسد ناشی از این فرض پدیدارشناسی است که آنچه دیده می‌شود و چگونگی دیدن به هم مربوط اند (کاجی، ۱۳۹۲، ۸۰). بازنمایی خشونت در طول تاریخ سینما هم دست خوش همین تغییر شده است. بازنمایی خشونت، در تاریخ سینما در جهت واقعی تر شدن در حال تغییر بوده اند. پیشرفت‌های فناوری، در به تصویر کشیدن کنش خشونت آمیز اثر گذاشته است و آن را واقعی تر کرده است. همان طور که گفته شد این رابطه دارای وجه افزایشی/کاهشی است. هنگامی که سینما تلاش می‌کند خشونت بازنمایی کند که مطابق واقعیت جهان باشد یعنی می‌خواهد حضورش را به عنوان میانجی پنهان کند که این وجه افزایشی است اما برای این کار باید فناوری‌های پیشرفته‌تر و پیچیده‌تر را به خدمت بگیرد و این باعث می‌شود که تبدل ادراک بیشتری رخ دهد که این وجه کاهشی قضیه است. و این یعنی اینکه هرگز رابطه تجسد کامل رخ نخواهد داد و بازنمایی خشونت به مرحله عینی نخواهد رسید.

به طور کلی حرکت فناوری سینما را به سمت تشابه هر بیشتر تصویرش با جهان نشان می‌دهد. پس سینما در جهت هر چه بیشتر و پررنگ تر شدن این رابطه گام برداشته است و این کار با پیشرفت‌های فناوری میسر شده است. به طور واضح امکاناتی که فناوری هر دوران در اختیار فیلمسازان قرار داده است، این توان را به آن‌ها داده است که تصویری بسازند که کاملاً مشابه جهان پیرامون باشند. اثر تحول فناوری‌ها در بازنمایی خشونت، در جهت شفافیت بیشتر سینما و همچنین تقویت ادراک توسط سینما بوده است. ناطق شدن سینما ادراک شنوایی را در مخاطب سینما ایجاد کرد، رنگ نیز همین طور ادراک بینایی را تقویت کرد. اما فناوری دیجیتالی در شفافیت سینما نقش اساسی ایفا کرده است.

به عنوان نمونه برای روشن تر شدن اثر فناوری رنگ و دیجیتال، در فیلم معروف روانی^{۱۴} ۱۹۶۱ و سکانس معروف آن، تصویر (۱)، هیچ آسیبی بازنمایی نمی‌شود و خونی دیده نمی‌شود زیرا رنگ خون مشخص نخواهد بود، اما در فیلم یک گرگینه آمریکایی در لندن^{۱۵} ۱۹۸۱، تصویر (۲)، تلاش برای بازنمایی عینی‌تر و شفاف‌تر خشونت صورت گرفته است و در نهایت در فیلمی مانند خشمگین‌ها^{۱۶} ۲۰۱۹، تصویر (۳)، خشونت در صریح‌ترین شکل خود بیان می‌شود.

را به دنیای دیگری هدایت می‌کنند (Ganege et al., 2024, p. 3). به عنوان مثالی برای این رابطه می‌توان از کامپیوتر یا ربات‌های هوش مصنوعی نام برد. به نظر می‌رسد که رایانه در برابر ما وجودی قائم به ذات و یک هویت مشخصی دارد و یک غیریت است. در رابطه غیریت انسان با فناوری ارتباط برقرار می‌کند و جهان در پیرامون قرار می‌گیرد. به طور کلی می‌توان گفت که رابطه غیریت برای مصنوعاتی قابل تصور است که انسان به واسطه نوع عملکرد، شمایل و آثار نوعی از حس جاننداری و قائم به ذات بودن در آن‌ها ببیند (حسینی، ۱۳۹۶، ۱۷۳). رابطه غیریت آیدی بر شبه دیگر بودن فناوری‌های پویا متمرکز است که با انسان‌ها در تعامل هستند. البته رابطه غیریت تفاوت بین بازی با یک اسباب بازی، استفاده از رایانه و یا تعامل با یک هوش مصنوعی را مشخص نکرده است (Root, 2024, p. 2).

رابطه زمینه

همان طور که ما زندگی می‌کنیم و حرکت می‌کنیم و با یک محیط بی‌واسطه درگیر می‌شویم، بسیاری از محیط‌ها موضوعیت ندارند و بدیهی تلقی می‌شوند و در هر جهان اشباع شده از نظر فناوری، این پیشینه شامل فناوری‌های بی‌شماری می‌شود که ما به ندرت به آن‌ها توجه می‌کنیم (Ihde, 2009, p. 43). در سه مجموعه روابط قبلی، استفاده از ماشین‌ها صریح و مستقیم بود، یا به صورت تجسم بخشی از خودمان از طریق ماشین یا به صورت رویارویی و درگیر شدن با ماشین. باین حال، در یک جامعه پر از فناوری روابط انسان و ماشین، ویژگی‌های زمینه‌ای به خود می‌گیرد. نوع چهارم رابطه ما با فناوری رابطه‌ای است که در آن انسان در یک فرآیند آگاهانه وارد رابطه با فناوری نمی‌شود، بلکه فناوری به عنوان پس زمینه و بستر عمل می‌کند (Ganege et al., 2024, p. 4). در این نسبت، فناوری شفاف و کدر نیست، در مرکز توجه ما حضور ندارد و غایب است. در این رابطه فناوری بخشی از محیط می‌شود. اینکه آیدی فناوری را در پیرامون قرار داده است، نشان می‌دهد که در این رابطه، انسان صرفاً با جهان در ارتباط است و فناوری نیز به گونه‌ای نامحسوس در روابط ما موجود است. در چنین رابطه‌ای فناوری‌ها از ما غایب‌اند و نقش محیط را بازی می‌کنند. آن‌ها برای ما کار می‌کنند و می‌توانند در شکل دهی به جهان ما به گونه‌ای ویژه، بسیار قدرتمند باشند (طباطبایی و توکلی، ۱۳۹۷؛ به نقل از: Mitcham, 2005).

تحلیل

رابطه تجسد فناوری سینما در بازنمایی خشونت

در رابطه تجسد، فناوری سینما باید در جهت گسترش قوای ادراکی انسان عمل کند. برای اینکه این رابطه به وقوع بین انسان و ابزار به وقوع بپیوندد دو شرط وجود دارد: ۱. کارآمدی فناوری و ۲. آموزش و نوعی عادت‌شدگی. واضح است سینما واجد هر دو شرایط است. همان طور که گفته شد حضور ابزار در این رابطه ملموس و مورد توجه نیست، کاری که سینما همواره در صدد انجام آن بوده است. یعنی حضور خود را هنگام بازنمایی تصاویر به عنوان میانجی پنهان کند و به تعبیر آیدی سینما به دنبال شفافیت است.

اولین تحول، ناطق شدن سینما است که ادراک شنوایی را برای مخاطب به ارمغان آورد و باعث گسترش قدرت ادراک مخاطب از کنش خشن و همچنین افزایش توانایی فیلمسازان در بازنمایی خشونت شد.

سینما می شود تماشای فیلم. در این نسبت تماشا کردن خود نیز کنشی ادراکی به حساب می آید. می توان این گونه استنباط کرد عادت شدگی و کارآمدی فناوری باعث می شود که تمایل به تن یافتگی سینما بیشتر شود. یعنی وجه هرمنوتیکی سینما رو به کاهش نهاد. اساساً این دو رابطه با در تضاد هستند و افزایش یکی باعث کاهش دیگری می شود. در حالت کلی مسیر فناوری سینما از وجه هرمنوتیکی به سمت تن یافتگی و شفافیت کامل در حرکت است، بازنمایی خشونت هم تا حد زیادی مطابق آنچه که در بالا آمد تغییر کرده است. یعنی مسیر حرکت تکنولوژی سینما در بازنمایی خشونت به گونه ای بوده است که آن را صریح و عریان نشان دهد. با اضافه شدن فناوری های جدید به سینما خوانش و ارجاعاتی که به دلیل فقدان و عدم وجود راهی برای بازنمایی آن ها وجود داشت از بین رفت. ناطق شدن ارجاعات تصویری و نمادین آسیب دیدن قربانیان خشونت را کنار گذاشت. آمدن صدا ارجاع صوتی خشونت را از بین برد، رنگ نیز ادراک خشونت بازنمایی شده را افزایش داد و ارجاعات غیررنگی (سیاه و سفید) از کنش خشن و اثرات آن را از بین برد و نهایتاً فناوری های دیجیتال صریح ترین شکل را در بازنمایی خشونت ممکن ساختند. کامپیوترها ارجاعاتی که تصاویر و صحنه های خشن آنالوگ داشتند را کنار گذاشت. این به معنای دوری از روابط هرمنوتیکی است. شرایط فرهنگی و محدودیت های فناوری و در پاره ای از موارد سبک و شیوه فیلمسازان باعث روی آوردن آن ها به بازنمایی نمادین خشونت بوده است اما با پیشرفت فناوری و برطرف شدن مشکلات فرهنگی، این تمایل هم در فیلمسازان و هم در مخاطبان کم تر شده است و سینما سعی در دوری از روابط هرمنوتیکی دارد تا به وسیله بازنمایی صریح خشونت، ادراک خشونت را به حداکثر برساند. این دور شدن از بازنمایی نمادین هم به دلیل برطرف شدن مسائل فرهنگی و هم پیشرفت های فناوری و هم میل انسان ها برای دوری از روابط هرمنوتیکی است زیرا درک این رابطه نیازمند آموزش و یادگیری آن است. آمدن صدا، رنگ و فناوری دیجیتال روابط هرمنوتیکی بازنمایی خشونت قبل خود در سینما را که به دلیل محدودیت ها به وجود آمده بود را از بین برد. باید اشاره کرد که همان طور که سینما هرگز به شفافیت کامل نمی رسد به همان نسبت هم نمی تواند کاملاً از رابطه هرمنوتیکی جدا شود.

برای نمایش دور شدن سینما از روابط هرمنوتیکی از دو فیلمی استفاده خواهد شد که این موضوع رو به وضوح منعکس کند، به عنوان مثال در فیلم فرانکشتاین^{۱۷} ۱۹۳۱، تصاویر (۴-۵)، هنگامی که دکتر والدمن در حال

تصویر ۴. فیلم فرانکشتاین، دقیقه ۴۳



تصویر ۱. صحنه ای از فیلم روانی در دقیقه ۴۸



تصویر ۲. صحنه ای از فیلم یک گرگینه آمریکایی در لندن در دقیقه ۳۲



تصویر ۳. صحنه ای از فیلم خشمگین ها در دقیقه ۷۹



رابطه هرمنوتیکی فناوری سینما در بازنمایی خشونت

تکنیک های تجسد امکان کم تری برای تغییر کنش ها داشتند و به تعبیر آیدی، حداکثر با ساختار افزایشی/کاهشی تصویر جهان را متحول می کردند اما این تکنیک های هرمنوتیکی بودند که امکان دخل و تصرف به انسان دادند (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۸۷). فناوری سینما در این رابطه ابزار خوانش جهان می شود و مافقط ابزار را می بینیم که نماینده جهانی است که به آن ارجاع می دهد. رابطه هرمنوتیکی در سینما به آن دسته بازنمایی هایی اشاره دارد که اصطلاحاً تخیلی یا نمادین هستند. ما با خوانش ابزار که اینجا سینما است به درکی از کنش ها و یا صحنه هایی می رسم که بازنمایی نمی شود و سینما راهی برای درک آن است. تغییرات ناشی از رابطه هرمنوتیکی آزادانه تر و حتی خیالی است و به رویای بشر بیشتر مجال می دهد و وارد تصویر جهان می کند. می توان نتیجه گرفت که هر بازنمایی سینما که از واقعیت جهان دور است به نوعی سویه هرمنوتیکی دارد. در اینجا خوانش با آن چه معمولاً از کلمه خواندن برمی آید متفاوت است. خوانش در مورد

تصویر ۵. فیلم فرانکشتاین، دقیقه ۴۳



تصویر ۶. صحنه‌ای از فیلم دوزخ سبز در دقیقه ۵۲



معاینه فرانکشتاین است، فرانکشتاین او را خفه می‌کند. این نما به نمای راه پایین آمدن از پله او دیزالو می‌شود که یعنی دکتر والدمن کشته شده است. اما در فیلمی مثل دوزخ سبز^{۱۸} ۲۰۱۳، تصویر (۶)، صحنه‌های تکه‌تکه شدن به راحتی به نمایش گذاشته می‌شود. این یعنی علاوه بر تغییر شرایط فرهنگی، تکنولوژی نیز ساخت و بازنمایی چنین صحنه‌هایی را ممکن می‌سازد و سینما از تصاویر نمادین دور می‌شود.

رابطه غیریت فناوری سینما در بازنمایی خشونت

همان‌طور که بیان شد، در این رابطه ابزارها چنان در مقابل قرار می‌گیرند که گویی غیر و دیگری هستند. به نظر می‌رسد با طیفی رو به رو هستیم که از رابطه تجسد، که در آن شفافیت کامل فناوری وجود دارد، شروع و به رابطه غیریت که در آن فناوری، دیگری می‌شود، ختم می‌شود. در یک طرف طیف، فناوری شبیه انسان است و این همان رابطه تجسد است، در طرف دیگر رابطه غیریت وجود دارد که فناوری به مثابه جهان وارد عمل می‌شود و در وسط این طیف رابطه هرمنوتیکی قرار دارد که متن هم ابزار است و هم ادراک جسمی (کاجی، ۱۳۹۲، ۸۵). رابطه انسان و ابزار در نسبت تجسد شفاف است و در نسبت هرمنوتیکی نیمه شفاف، در غیریت به تیره‌ترین حالت خود می‌رسد، این بدان معناست که جهان در حاشیه و انسان صرفاً ابزار را درک می‌کند.

نکته‌ای که ممکن است به ذهن متبادر شود این است که از آنجایی که مخاطب همواره با سینما و آنچه به نمایش به گذاشته است رابطه برقرار می‌کند و نه جهان به‌طور مستقیم، پس رابطه‌ش با سینما همواره از نوع غیریت است. چیزی که باید به آن اشاره شود این است که تا زمانی که سینما و آن چیزی که به نمایش گذاشته است به چیزی غیر از خودش اشاره ندارد، رابطه غیریت رخ نداده است.

در اینجا می‌توان در مورد رابطه غیریت سینما بیان داشت که هنگامی که سینما، خود به عنوان دیگری تجلی پیدا می‌کند و مخاطب با فناوری سینما ارتباط برقرار می‌کند (جهان در پراتنز قرار می‌گیرد) رابطه آن با انسان از نوع غیریت است و این موضوع وقتی به وقوع می‌پیوندد که فناوری سینما چیزی غیر از آنچه که در جهان متعارف و روزمره می‌توان آن را یافت، ساخته و بازنمایی کند که ویژگی‌های غیریت بودن را داشته باشد، در اینجا سینما ما را با غیر یا دیگری رو به رو کرده است. این غیر یا دیگری محصول فناوری سینما و دیگر ابزار خوانش جهان نیست و خود یک جهان دیگری است. ناطق شدن سینما و رنگ امکان نزدیکی سینما به آفرینش غیریت و دیگر بودگی بیشتر کرد. اما کمال این موضوع در عصر دیجیتال رخ داده است. البته باید خاطر نشان کرد که همان‌طور که آیدی به تأثیر فرهنگ بر ادراک اشاره می‌کند، در دوران آنالوگ هم بعضی بازنمایی‌های رخ داده واجد رابطه غیریت بوده‌اند و مردمان آن زمان این رابطه را با آن‌ها برقرار کرده بودند اما این روند در دوران دیجیتال و به کمک فناوری‌های این دوران به اوج خود رسیده است

این روند حرکت سینما به سمت روابط غیریت در بازنمایی خشونت هم قابل ردیابی است. با تعمیم حرکت سینما به بازنمایی خشونت در آن، باید بازنمایی کنش خشن را در نظر بگیریم که به واسطه شامل و آثار، نوعی منحصر به فرد بودن و قائم به ذات بودن در آن‌ها ببینیم. هنگامی که این گونه فیلم‌ها ساخته شده و رابطه غیریت بین مخاطبان و فیلم رخ می‌دهد به خشونت که مختص سینما است و در جهان دیگر یافت نمی‌شود، می‌رسیم. بازنمایی خشونت که عامل آن، عاملی باشد که در جهان روزمره وجود ندارد، ابزار آن این جهانی نیست و امکان تحقق آن در عصر دیجیتال فراهم شده است.

دو صحنه‌ای که در ادامه خواهند آمد به گونه‌ای انتخاب شده‌اند که وقوع خشونت غیریت گونه و همچنین تأثیر قطعی فناوری‌های دیجیتال و کامپیوتر را به وضوح مشخص کند. تصویر (۷) وقوع خشونت غیریت گونه را در فیلم کابوس در خیابان الم^{۱۹} ۲۰۱۰ و تصویر (۸) وقوع خشونت غیریت گونه در فیلم بخیه^{۲۰} ۲۰۱۲ نشان می‌دهد. همان‌طور که مشخص است این بازنمایی خشونت‌ها فقط در سینما و در عصر رایانه‌ها امکان پذیر است.

رابطه زمینه فناوری سینما در بازنمایی خشونت

همان‌طور که در توضیح رابطه زمینه آمد، در این رابطه فناوری بخشی از محیط می‌شود یعنی در این رابطه، انسان همچنان که با جهان در ارتباط است فناوری‌ها نیز به گونه‌ای نامحسوس در روابط ما وجود دارند. از آنجایی که وجود فناوری سینما هرگز (یا حداقل تاکنون)، نامحسوس نبوده

تصویر ۷. صحنه‌ای از فیلم کابوس در خیابان الم در دقیقه ۹۰



مقایسه بازنمایی خشونت در دوران‌های مختلف نشان‌دهنده افزایش واقع‌نمایی است و این دقیقاً چیزی است که در رابطه تجسد به آن اشاره شد ولی همان‌طور که گفته شد، فناوری هرگز به شفافیت کامل نمی‌رسد و از رابطه هرمنوتیکی‌اش رهانمی‌شود در مورد رابطه غیریت نیز به همین گونه است. فناوری‌های اخیر سینما ما را به این رابطه نزدیک‌تر کرده‌اند ولی باید توجه داشت که از آنجایی که سینمایک رسانه متنوع در امر بازنمایی است، پس می‌تواند هم به سمت غیریت برود و هم به سمت شفافیت کامل، یعنی سینما ترکیبی از روابط فوق را دارا است.

می‌توان روند تغییری را که روابط انسان و فناوری سینما در تاریخ سینما داشته است را به صورت خلاصه این گونه بیان کرد؛

الف) رابطه جسد: روندی که این نوع رابطه انسان با فناوری در طول تاریخ سینما طی نموده است به صورت کاملاً افزایشی بوده و در نتیجه آن

بازنمایی کنش خشن نزدیکی بیشتری به کنش واقعی داشته است؛

ب) رابطه هرمنوتیکی: این رابطه در طول تاریخ سینما روندی کاهشی به خود دیده است و نتیجه آن دور شدن از بازنمایی کنش‌های نمادین و نیاز به تفسیر است. این امر بدن معناست که بازنمایی خشونت عینی و ملموس تر شده است؛

ج) رابطه غیریت: روندی که این نوع رابطه انسان با فناوری در طول تاریخ سینما طی نموده است به صورت کاملاً افزایشی بوده و در نتیجه آن بازنمایی خشونتی صورت گرفته است که از کنش‌های واقعی دور و تنها در دنیای سینما امکان بروز دارد؛

د) رابطه زمینه: این رابطه برای سینما شکل نگرفته است.

تصویر ۸. صحنه‌ای از فیلم پخیه در دقیقه ۵۷



است و همواره در مرکز توجه انسان و میانجی او با جهان قرار داشته است، پس بنابراین هنوز نمی‌توان این رابطه را برای سینما تصور کرد.

نتیجه‌گیری

آیدی فناوری را میانجی و واسطه ادراک جهان، می‌داند. مطابق همین نظر سینما نیز بین انسان و جهان قرار دارد. بنابراین تمامی تحلیل‌هایی که در مورد آراء آیدی ارائه شد ناظر به این نکته است که سینما اساساً جهان را چگونه به نزد انسان می‌آورد و یا به بیان دیگر انسان چگونه توسط سینما جهان را درک می‌کند. نکته‌ای که از همان ابتدا آیدی به آن اهمیت می‌داد این است که فناوری ادراک را تغییر می‌دهد، بنابراین سینما ادراک ما را از کنش خشونت آمیز تغییر می‌دهد و مادر هنگام بازنمایی خشونت در سینما همزمان هم ابزار که در اینجا سینما است را درک می‌کنیم و هم خود کنش خشن را. به همین دلیل است که بازنمایی خشونت در اثر تحول فناوری، متحول می‌شود. یعنی فناوری، خود بخش از کنش خشونت آمیز است و تحول در فناوری، مساوی است با تحول در بازنمایی. همچنین

Ketab-e Māh-e Honar Monthly, 173(3), 64-70. <https://www.magiran.com/p1093853>

Cowan, p. (2015). The democracy of colour. *Journal of Media Practice*, 16(2), 135-154. <https://doi.org/10.1080/14682753.2015.1041806>

Hassani, M. (2017). A critical re-reading of media technology theories in the evolution of human perception of the world [Unpublished doctoral dissertation]. Baqir al-Ulum University. <https://kms.bqu.ac.ir/thesis>

Ihde, D. (1979). *Technics and praxis*. D. Reidel Publishing Com-pany.

Ihde, D. (2007). *Listening and voice phenomenologies of sound*. State University of New York Press

Ihde, D. (2009). *Postphenomenology and technoscience*. State University of New York Press.

Ganage, S ; Laksiri, A & Liyanage, A. (2024) Harmony of science, technology and ethics. *International of Ethics and Society*, 6(1), 19-10. <http://dx.doi.org/10.22034/ijethics.6.1.10>

Kaji, H. (2013). *Don Ihde's philosophy of technology, a response to technological determinism* [Falsafeh-ye fanāvari-ye Don Ihde, pāskhi be determinism-e fanāvari]. Hermes Publications.

Karamollahi, N., & Hassani, M. (2017). Theoretical foundations of the concept of representation, with emphasis on epistemological dimensions [Mabāni-ye nazāri-ye mafhūm-e bāz-nemāyi, bā ta'kid bar ab'ād-e ma'refat-shenākhti]. *Journal of Social Culture Knowledge*, 8(4), 45-68. <https://www.magiran.com/p1807279>

Kendrick, J. (2009). *Film violence history, ideology, genre*. Columbia University Press.

پی‌نوشت‌ها

۱. کد تولید تصاویر متحرک (Motion Picture Production Code) یا کد هیز مجموعه‌ای از قوانین اخلاقی در سینمای آمریکا بوده که از سال ۱۹۳۰ تا ۱۹۶۸ اجرا می‌شده‌است. این قوانین اولین بار توسط ویل اچ. هیز رئیس انجمن سینمای آمریکا در سال ۱۹۳۰ تهیه و تنظیم و در سال ۱۹۳۴ به شدت اجرا شده‌است.

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| 2. Stephen Prince. | 3. Edwin S. Porter. |
| 4. Steve Neale. | 5. Technics and Praxis. |
| 6. Technology and the Lifeworld. | |
| 7. Bodies in Technology. | 8. Post-Phenomenology. |
| 9. Embodiment Relation. | 10. Hermeneutic Relation. |
| 11. Alterity Relation. | 12. Emmanuel Levinas. |
| 13. Totality and Infinity. | 14. Psycho. |
| 15. An American Werewolf in London. | |
| 16. The Furies. | 17. Frankenstein. |
| 18. The Green Inferno. | |

References

- Ali Kaloungani, S. (2018). *Aesthetics of the machine in 20th century art with emphasis on Don Ihde's views* [Doctoral dissertation, Alzahra University]. Tehran. <https://student.alzahra.ac.ir/R-Kzg5yQf>
- Azharirad, M., & Pourmand, H. (2012). Phenomenology of cinema media technology in two analog and digital periods [Padidar shenāsi-ye fanāvari-ye rasāneh-ye sinamā dar do dowreh-ye ānalog va dijital].

ازهری راد، مهدی و پورمند، حسنعلی (۱۳۹۱). پدیدارشناسی فناوری رسانه سینما در دو دوره آنالوگ و دیجیتال، ماهنامه کتاب ماه هنر، ۱۷۳ (۳)، ۶۴-۷۰. <https://www.magiran.com/p1093853>

امیدعلی، میثم و حسینی، سیدحسن (۱۳۹۱). مروری انتقادی بر مهم‌ترین نظریه‌های تکنولوژی رسانه. نشریه مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ، ۲ (۲)، ۲۵-۳۷. [SID. https://sid.ir/paper/222418/fa](https://sid.ir/paper/222418/fa)

حسنی، محمد (۱۳۹۶). بازخوانی انتقادی نظریه‌های فناوری رسانه در تحول تصویر انسان از جهان [رساله دکتری، دانشگاه باقرالعلوم]. قم. <https://kms.bou.ac.ir/thesis>

طباطبایی، سید مرتضی و توکلی، غلامحسین (۱۳۹۷). تقسیم‌پس‌پدیدار-شناسانه روابط انسان و فناوری از نظر دن آیدی و ظرفیت‌های آن برای اخلاق کاربری فناوری. فصلنامه پژوهش‌های فلسفی، ۱۲ (۲۳)، ۴۶-۶۱. [SID. https://sid.ir/paper/140991/fa](https://sid.ir/paper/140991/fa)

عالی کلوگانی، شیرین (۱۳۹۷). زیباشناسی ماشین در هنر قرن بیستم با تکیه بر آراء دن آیدی [پایان‌نامه دکتری، دانشگاه الزهرا]. تهران. <https://student.alzahra.ac.ir/R-Kzg5yQf>

کاجی، حسین (۱۳۹۲). فلسفه فناوری دوز آیدی، پاسخی به دترمینیسم فناوری. تهران: انتشارات هرمس.

کرم‌اللهی، نعمت‌الله و حسینی، محمد (۱۳۹۶). مبانی نظری مفهوم بازنمایی، با تأکید بر ابعاد معرفت‌شناختی، فصلنامه معرفت فرهنگ اجتماعی، ۱۰ (۴)، ۴۵-۶۸. <https://www.magiran.com/p1807279>

مک‌کرونان، برایان (۱۳۹۹). سینمای دیجیتال: انقلابی در فیلمبرداری، پس‌تولید و توزیع فیلم (حسام‌الدین موسوی‌ریزی، مترجم). تهران: انتشارات سوره مهر. (چاپ اصل اثر ۲۰۰۵)

ناول اسمیت، جفری (۱۳۷۷). تاریخ تحلیلی سینمای جهان ۱۹۵۵-۱۸۹۵ (چاپ اول) (گروه مترجمان). انتشارات بنیاد سینمایی فارابی. (چاپ اصل اثر ۱۹۹۶)

McKernan, B. (2005). *Digital cinema: The revolution in cinematography, post-production, and film distribution* [Sinamā-ye dijital: Engelābi dar filmbardāri, pasā towlid va towzī-e film]. (H. Mousavi-Rizi, Trans.). Sureh Mehr Publications. (Original work published 2020)

Nowell-Smith, G. (1996). *Analytical history of world cinema 1895-1955* [Tārikh-e tahlili-ye sinamā-ye jahān 1895-1955]. (Translators group, Trans.). Farabi Cinema Foundation Publications. (Original work published 1998)

Omidali, M., & Hosseini, S. H. (2012). A critical review of the most important theories of media technology [Morūr-e enteghādi bar mohammatarin nazariyeh-hā-ye teknolozhi-ye rasāneh]. *Interdisciplinary Studies in Media and Culture*, 2(2), 25-37. <https://sid.ir/paper/222418/fa>

Prince, S. (2003). *Classical film violence: designing and regulating brutality in Hollywood cinema, 1930-1968*. Rutgers University Press. <https://doi.org/10.1525/fq.2006.60.1.64>

Root, D. (2024). Reconfiguring the alterity relation: The role of communication in interactions with social robots and chatbots. *AI & Society*, (39)4. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01953-9>

Tabatabaei, S. M., & Tavakoli, G. (2018). Post-phenomenological division of human-technology relations from Don Ihde's perspective and its capacities for technology user ethics [Taghsīm-e pasāpadidar-shenāsāneh-ye ravābet-e ensān va fanāvāri az nazar-e Don Ihde va zarfiyat-hā-ye ān barā-ye akhlāgh-e kārbari-ye fanāvāri]. *Philosophical Research Quarterly*, 12(23), 46-61. <https://sid.ir/paper/140991/fa>

Verbeek, P. P. (2005). What things do: Philosophical reflections on technology, agency, and design. *Choice Reviews Online*, 43(03), 43-1523. <https://doi.org/10.5860/choice.43-1523>