



ورهوفن، ویریلیو و ادراک‌زدایی سینمایی

ج. پ. تلوت، ترجمه‌ی علی عامری

جنگ‌های صنعتی تبدیل به وسایلی شده‌اند که اخلاق‌گرایان آن‌ها را مردود می‌دانند و بالاخره تبدیل به بزرگ‌ترین نوع وسیله‌ی نمود و تجلی، یعنی دستگاه فریب شده‌اند.

پل ویریلیو^۱

تعجبی ندارد که کابوس می‌بینی؛ چون همه‌اش داری اخبار تماشا می‌کنی.

یادآوری کامل

پل ویریلیو، نویسنده‌ی کتاب سینما و جنگ، ساماندهی ادراک ضمن توصیف پیدایش جنگ‌هایی که بر اساس تجهیزات صنعتی و تکنولوژیک رخ می‌دهند، توضیح می‌دهد که چگونه «چشم‌انداز جنگ جنبه‌ی سینمایی دارد»^۲ وی بر مواردی چون شناسایی منطقه، تأویل بصری و راهبردهایی برای ایجاد اختلال در ادراک تأکید می‌کند. در نتیجه خود جنگ، به سمت بسیاری از توجهات و راهبردهای اصلی فیلم‌ها سوق می‌یابد و نهایتاً از آن‌ها استفاده می‌کند. با وجود این چنان‌که در کشمکش‌های اخیر دیده‌ایم،

علت اصلی این شباهت بصری و غریب، آن است که جنگ به خودی خود، تبدیل به نوعی منظره‌ی تماشایی و مستقل می‌شود، تصویری که هم‌اندازه‌ی فیلم‌های ژانر جنگی با نابودی واقعی خود اشیا و انسان‌ها در نبرد واقعی تفاوت می‌کند و مجزاست. پس درک آن دشوارتر از قیل می‌شود، زیرا در این روند چیزی که وریرلیو «ادراک‌زدایی سینمایی» می‌نامد، به خودی خود رؤیت‌ناپذیر می‌گردد؛ در شرایطی که علاقه‌ی نصفه و نیمه و بی‌تفاوتی ما نسبت به داوری اخلاقی تصاویر محسوس است، مثلاً در قبال تمام تصاویر سینمایی که طی جنگ خلیج‌فارس از طریق تجهیزات پیشرفته‌ی هوایی برداشته شده‌اند.

مایلم این بحث سینمایی را از طریق بررسی آن‌چه شاید اساساً به نظر محملی‌نه‌چندان مناسب بنماید، مجدداً دستمایه قرار دهم: موضوع کارم فیلم علمی و تخیلی اخیر پل ورهوفن، موسوم به *سریازان فضایی* است که مضمون آن جنگ بین کهکشانشناست. زیرا در این جا ورهوفن صرفاً بر نابودی، نقص عضو و مرگ تأکید نمی‌کند که عواقب اجتناب‌ناپذیر جنگ هستند، گرچه قطعاً فیلم دقیقاً به علت میزان خشونتش، در این زمینه موفقیت‌هایی کسب کرده است. درواقع او کل «دستگاه فریبکاری» را بررسی می‌کند؛ یعنی روش‌هایی که ما از طریق آن‌ها فیلم را مشاهده می‌کنیم و نیز کنترل‌های دقیق و ادراک ما و پیام‌هایی که مرتبط به ادراکات ما هستند. نتیجه‌ی کار فیلمی است که به نظر می‌رسد در جایی از جنگ حمایت می‌کند و در جای دیگر خشم ما را نسبت به عواقب و بهای آن برمی‌انگیزد، در جایی ما را مجذوب رویدادهای هیجان‌انگیز خود می‌سازد و در جای دیگر با همان ضرورت‌های سینمایی مخالفت می‌کند. پس این متن شاید به ما کمک کند تا دشواری‌هایی را ببینیم که ادراک‌زدایی‌ها ما را بدان دچار ساخته‌اند.

از نظر پل وریرلیو جنگ آشکارا انواع گوناگون تکنولوژی‌های بصری را دربر می‌گیرد. واقعیت مجازی به ما امکان داده است تا بتوانیم شبیه هواپیماهای جنگی، هلی‌کوپترها و تانک‌ها را برای آموزش نظامیان استفاده کنیم. عکس‌برداری ماهواره‌ای ما را قادر ساخته است از نقشه‌هایی

استفاده کنیم که برای هدایت موشک‌های هدایت‌شونده‌ی کروز به کار می‌روند. تلویزیون تبدیل به چشمی شده است که بمب‌ها را هدایت می‌کند و امکان می‌دهد تا با کارایی هر چه بیش‌تر به کشتار پردازیم. در تمام این موارد، استفاده از روش‌های یادشده توأم با نوعی فاصله و تفکیک است که روند مشاوره‌ی ما را بهبود می‌بخشد. چنان که وی می‌گوید استفاده از این تکنولوژی‌ها باعث می‌شود حسی فراگیر از «ادراک‌زدایی» تشدید گردد.^۳ پس همان‌طور که آرتور کراکر می‌گوید، تحلیل وریرلیو از ادراک‌زدایی تبدیل به تلاشی برای ایجاد نوعی تأکید بر بهبود مشاهده می‌گردد؛^۴ یعنی روشی برای مشاهده‌ی خسار از حیطة‌ای که وی آن را «دیدگاه ماشینی» در تکنولوژی مدرن، جنگ‌های مدرن و فرهنگ مدرن می‌داند، و خارج از محیطی ساختگی که در آن انسان‌های پسامدرن به طور نمونه‌وار زندگی فضایی خود را می‌گذرانند. در مجموع قالبمان سعی دارد حس ما را نسبت به واقعیت تشدید کند.

باید از همان ابتدا اشاره کنیم که پل ورهوفن به دلیل پیام‌های مرکب و پیچیده فیلم‌هایش بارها مورد انتقاد قرار گرفته است، و هم‌چنین به دلیل نوعی بن‌بست در رسیدن به راه‌حلی که شاید محصول جنبی این ادراک‌زدایی باشد. مثلاً در بین آثارش می‌توان به دختران نمایش (۱۹۹۶) اشاره کرد که نگاه پیچیده‌ای به زندگی در لاس‌وگاس دارد، در نتیجه به نظر می‌رسد که فیلم در جاهایی ستارگان زن خود، خصوصاً الیزابت برکلی را، به طریقی استثمار می‌کند که چندان متفاوت با روش کازینوهای لاس وگاس یا فیلم‌های هزره‌نگار نیست. پیش از این ورهوفن در *یادآوری کامل* (۱۹۹۰) قهرمانی را نشان می‌دهد که می‌توان وی را فردی انقلابی تلقی کرد. او می‌خواهد به تشکیلات زیرزمینی در مریخ کمک کند تا علیه دیکتاتوری سرکوبگر وارد عمل شوند. از سوی دیگر در مقابل تلاش‌های همان رهبر قرار می‌گیرد تا وی نتواند به تشکیلات زیرزمینی خیانت کند. با وجود این فیلم از رسیدن به راه‌حلی مطلوب هم می‌پرهیزد. البته شخصیت مبهم کواید / هاووزر پیروز می‌شود، و

خودش را از قید و بند کوهاگن نجات می‌دهد. وی هم‌چنین به یاری ستم‌دیدگان می‌شناید و کلاً تمام کارهایی را انجام می‌دهد که ما از فیلمی اکشن و نمونه‌وار انتظار داریم. در عین حال ناگهان «افکار وحشتناکی» به سرش می‌زند که کل روایت را به هم می‌ریزد: (اگر تمام این‌ها رو‌یا باشد چه؟) این تردید هم با زمینه‌ی پیرنگ فرعی فیلم سازگار است (درباره‌ی شرکتی که می‌تواند رو‌یاهای مورد علاقه‌ی ما را بسازد. به‌علاوه تبلیغات ایدئولوژیک و صنعتی و بازوی تبلیغاتی صنعت اسلحه‌سازی نهایتاً در فیلم مستتر می‌شود. هم‌چنین زمینه‌ای که بر آن ورهوفن دائماً مرز میان رو‌یا و واقعیت بین خوانش‌های متفاوت از متن را گسترش می‌دهد، تا جایی که به نظر می‌رسد فیلم‌هایش آگاهانه به صورت متونی توأم با تضاد درآمده‌اند، به‌طوری که خود کشمکش‌های سینمایی را نشان می‌دهند. جوهانا اشمرتز در بحث راجع به یادآوری کامل نکات هوشمندانه‌ای را مطرح می‌سازد، این‌که مثلاً فیلم‌های ورهوفن اغلب نمایانگر «تمایلات سیاسی متضاد» هستند. و «موجبات خوانش‌های چندگانه‌ای را فراهم می‌آورند، بدون آن‌که تلاشی در جهت رفع این تضادها انجام شود».^۵

به نظر می‌رسد در سر‌بازان فضایی نرسیدن به راه‌حلی قطعی و یا مخدوش ساختن تضادها، همراه با ارتباط‌هایی که توأم با استنباط ورهوفن از ادراک‌زدایی فراگیر هستند، در تصویرپردازی این فیلم از جنگ شدیداً در کانون توجه قرار می‌گیرند. زیرا این اثر نیز هم‌چون سایر فیلم‌های ورهوفن به نظر می‌رسد در مقطعی، خوانش آسانی را می‌طلبد و طبق سنت فیلم‌های پرهزینه، فیلم‌های اکشن و ماجراجویانه آن را ترغیب می‌کند، به‌طوری‌که در آن واحد هم‌ذات‌پنداری و رضایت مخاطب را فراهم می‌آورد.^۶

بدین ترتیب است که منتقدی فیلم را چنین توصیف می‌کند: «اثری در حیطه‌ی علمی و تحلیلی برای آن‌هایی که می‌خواهند اکشن بدون وقفه ادامه داشته باشد و جلوه‌های ویژه با شکوه و عظیم بنمایند.»

منتقد دیگری فیلم را «نمایشی کامل و باشکوه» توصیف کرد که «ارزش صرف هزینه‌ای عظیم را دارد»^۷ در همین روند به

نظر می‌رسد که فیلم از نوعی دیدگاه نسبت به جنگ خلیج‌فارس (که ویرلیو توصیف می‌کند) تقلید می‌کند و از سوی دیگر هم‌زمان به دلیل افراط در این روند مورد انتقاد قرار گرفته است و آن هم به دلیل تأکید بر تأثیرهای عینی یا - شاید بتوانیم بگوییم - معانی تلویحی در الگوی اکشن و ماجراجویانه‌اش و در این روند شاید منطق اساسی کار را دگرگون کند.

پل ورهوفن به دلیل پیام‌های مرکب و پیچیده فیلم‌هایش بارها مورد انتقاد قرار گرفته است، و هم‌چنین به دلیل نوعی بن‌بست در رسیدن به راه‌حلی که شاید محصول جنبی این ادراک‌زدایی باشد

پس به همین دلیل است که ریچارد شیکل تأکید فیلم بر اکشن پرسروصدا و خشن را به تمسخر می‌گیرد، در حالی که راجر ابرت اساساً فیلم را مردود می‌داند و آن را «خشن‌ترین فیلم کودکانه‌ای» می‌نامد «که تاکنون ساخته شده است».^۸ ابرت در بطن خشونت فیلم نوعی بینش تمامیت‌خواهانه می‌یابد.^۹ البته تمام این واکنش‌ها علل خاص خود را دارند، ولی در تمام آن‌ها باید تأکید فیلم بر ادراک‌زدایی را مشاهده کنیم، زیرا به نظر می‌رسد سر‌بازان فضایی بر اغراق در ایجاد تأثیرها، قراردادهای و ترفندهایش تکیه می‌کند تا نهایتاً به مرحله‌ای برسد که دیگر جایی برای راه‌حل باقی نمی‌ماند. هم‌چنین ما را مجبور می‌سازد به بررسی منطق‌هایی پیردازیم که جنگ و بینش‌های سینمایی ما از آن‌ها نشأت می‌گیرند. شاید از چنین دیدگاهی بینندگان بخوانند به بررسی این موضوع مهم بپردازند که استنباط ما از واقعیت تا چه حد بر اساس جلوه‌های سینمایی و توانایی ما برای تشخیص «تضادهای مطلق» شکل می‌گیرد، موردی که شاید منتقدان تلویحاً از کم‌رنگ شدن آن سخن بگویند.

می‌توانیم این بررسی را با ملاحظه‌ی تأکید ورهوفن بر رسانه شروع کنیم، و در عین حال ببینیم که چگونه کارکرد

ادراک‌زدایانه‌ی خود را (بنا بر توصیف ویریلیو) انجام می‌دهد؛ باید توجه داشته باشیم که فیلم زمینه‌ای علمی و تخیلی دارد. چنان‌که ورهوفن خاطر نشان می‌سازد، وی، قبل از آمدن به ایالات متحد، عمدتاً رهیافتی واقع‌گرایانه نسبت به دستمایه کار خود داشت. علت این امر تا حدی ناشی از همکاری او با جرارد سوتمن فیلم‌نامه‌نویس بود که ورهوفن وی را «مورخ و شخصی بسیار واقع‌گرا» توصیف می‌کند. با وجود این، ورهوفن می‌گوید که بعد از آمدن به آمریکا احساس می‌کند که به دوران کودکی‌اش برگشته و آزادانه می‌تواند فیلم‌های مورد علاقه‌اش را با جلوه‌های ویژه‌ی آن‌ها بسازد: «همیشه از وقتی که بچه بودم این نوع کار را دوست داشتم»^۹ او در آمریکا بیش‌ترین موفقیت را با فیلم‌های علمی و تخیلی به دست آورد. فیلم‌هایی چون پلیس آهنی (۱۹۸۷) و یادآوری کامل بر این موضوع گواهی می‌دهد. پس چندان جای تعجب ندارد که بعد از شکست عظیم دختران نمایش او با سربازان فضایی دوباره به عرصه‌ی علمی و تخیلی بازگشت. شاید این بازگشت چندان ارتباطی با ماهیت سودآور این ژانر یا آشنایی ورهوفن با آن نداشته باشد. بلکه در فرمول آن، یعنی ظرفیتش برای تأکید و بررسی ادراک‌زدایی، تلویحاً نکته‌ای نهفته باشد. پس در این روند بالقوه محملی را برای بررسی می‌گشاید. گرت استیوارت گفته است: «سینمای علمی و تخیلی اغلب حاوی نوعی اطلاعات داستانی درباره‌ی خود سینماست»^{۱۰} از چنین دیدگاهی می‌توان گفت که هر فیلم علمی و تخیلی تلویحاً درباره‌ی پدیده‌ی فیلم است. زیرا طی این آثار می‌توانیم شاهد «حضور همه‌جانبه‌ی نمایشگرها، دستگاه‌های ارتباطی دوطرفه، صفحات نمایش اشعه‌ی ایکس، کانال‌های سه‌بعدی، فتو اسکوپ‌هایی با نور از پشت، اسکرها، آینه‌های تلسکوپی، میزهای درخشان رایانه، دستگاه نمایش آورده، صفحات نمایش اسلاید و غیره باشیم»^{۱۱} تمامی این عناصر برای مخاطب ورهوفن بسیار آشنا هستند. اگر تأثیری را با دقت بررسی کنیم که در دختران نمایش بازتاب یافته (زمانی که به قهرمان داستان می‌گویند «نمایش تو هستی») می‌توانیم این نکته را به

صورتی بسیار واضح‌تر بیابیم. بر زمینه‌ی علمی و تخیلی سربازان فضایی می‌توان این نکته را به نحو بسیار آشکاری ملاحظه کرد.

ولی فیلم‌های ورهوفن گستره‌ی حتی عظیم‌تری از فیلم‌های معمول را می‌طلبند. این آثار بیش‌تر به بررسی نوعی «رقعیت انسانی» می‌پردازند که همه‌ی ما به نوعی خود را در آن می‌یابیم، چنان‌که گویی واقعیت تبدیل به نوعی بازی گسترده‌تر شده است، یعنی نوعی تجربه‌ی دائماً میانجی‌گرایانه به صورتی که ژان بودریار در کتابش «شعف ارتباط توصیف می‌کند. این در واقع نکته‌ای است که رسیدن به راه‌حل یا تصمیم‌گیری را مسأله‌ساز می‌کند. این وضعیت به‌طور خاص در قالب شخصیت‌های حاشیه‌ای یا متزوی آثار ورهوفن دیده می‌شود (شخصیت نیمه‌انسان و نیمه‌ماشین پلیس آهنی، کواید / هاووزر خیال‌پرداز، یا سپاه‌یانی که به سیاره‌ای دور و بدمنظر پرتاب می‌شوند) تمام این‌ها نوعی هویت فضاپیمايانه را نشان می‌دهند که بودریار آن را سرنوشت محتوم انسانیت در عصر پسامدرن می‌داند. به نظر می‌رسد که شخص در «موقعیتی که دارای حاکمیت کامل است، در فاصله‌ای مطلق با جهان اصلی خود منزوی شده است، مانند وضعیتی که فضاانورد در محفظه‌ی شیشه‌ای خود و به حالت بی‌وزنی دارد. او در مدار دائمی، دور سیاره‌ی اصلی خود در پرواز است»^{۱۲} با وجود این، موقعیت فوق، متفاوت است با آن‌هایی که فیلم‌های ورهوفن جست‌وجو می‌کنند یا با مفهوم تعصب سیاسی خاصی که اشمترز توصیف می‌کند. فیلم‌های ورهوفن عمدتاً نیاز ما را برای یافتن یک تکیه‌گاه، موضع و نهایتاً نیاز به داوری ابراز می‌دارند و این‌که این نیاز در چنین دنیای مسأله‌داری مطرح می‌شود.

البته در سربازان فضایی، حضور گسترده و ادراک‌زدایی‌شده‌ی رسانه (هم‌چون تمام فیلم‌های علمی و تخیلی ورهوفن) بر دشواری فراوانی تأکید می‌کند که در راه رسیدن به چنین تکیه‌گاه امنی وجود دارد. در این زمینه گزارش‌ها، تبلیغات، پخش آگهی از شبکه‌ی فدرال، پیام‌های ویدیویی بین سیارات، همراه با نمایشگرهای ویدیویی فراوان، ابزارهای

مخابراتی، نمایشگرهای ناوبری و موارد دیگری که استوارت توصیف می‌کند، در شکل‌گیری محیطی سهم دارند که نقش بسیار واسطه‌گرایانه‌ای را برعهده می‌گیرد. بر چنین زمینه‌ای شخصیت‌ها (عملاً فضانوردها) برای حفظ بقای خود باید بر دستگاه‌های متعدد گیرنده رادیویی، هدایتگر و مایتورهای تکیه کنند که با آن‌ها مجهز شده‌اند و بی‌چون و چرا به آن‌ها وابسته‌اند. شاید در این محیط تصنعی، عواطف انسانی کم‌تر با اهمیت، دقیق یا حتی قابل اعتماد بنماید. اما سربازان فضایی نهایتاً دشواری‌های ناشی از تکیه بر تجهیزات الکترونیک را نشان می‌دهد، جایی که کشتی‌های فضاییما از کنترل خارج، ایستگاه‌های رادیویی گم، تجهیزات دچار اشکال می‌شوند و پیام‌های غلط سربازان را به دام می‌اندازند. فیلم از طریق نمایش این شکست‌ها که ریشه در حواس مصنوعی و قلمروهای ساختگی دارد، دائماً مسایل ناشی از جنگیدن با دنیای ادراک‌زدایی شده، زندگی کردن و حتی معنادادن به چنین دنیایی را تصویر می‌کند.

در شروع سپاهیان فضاییما تأکید دقیق‌تری بر شرایط ادراک‌زدایی می‌شود. این رویکرد زمینه‌ای برای روایت فراهم می‌آورد و شرایطی را در معرض توجه قرار می‌دهد که در دنیای آتی فیلم شاهد هستیم. فیلم از میانه‌ی ماجراها آغاز می‌شود، جایی که شبکه‌ی فدرال در حال بمباران تبلیغاتی است و به‌نظر می‌رسد که یک رسانه‌ی واحد، واقعیت را برای دنیایی واحد تأویل می‌کند. افراد جوان با استفاده از امکانات ویدیویی تشویق می‌شوند «هم‌اکنون» به نیروهای سیار یا سایر اهرم‌های نظامی بپیوندند. زیرا این اقدام باعث «تضمین تابعیت» آن‌ها می‌گردد. این پیام‌ها را برنامه‌ای زنده و ویدیویی قطع می‌کند که طی آن، تهاجم به «سیاره‌ی حشره‌ای» کلنداتو نمایش داده می‌شود، سیاره‌ای که با شهاب‌سنگ زمین را بمباران کرده است و حشرات بومی آن بر سر استعمار سایر سیارات رقابتی خشن با اهالی زمین دارند. شیوه‌ی نمایش این موقعیت از طریق رسانه (به‌واسطه‌ی چشم‌ها و گوش‌های الکترونیکی) ما را در

موقعیتی قرار می‌دهد که منتقدان اغلب آن را فرهنگ صوتی و تصویری نامیده‌اند. به دلیل فقدان زمینه روایی، این موقعیت ما را بعضاً دچار آشفتگی می‌سازد.

همان‌طور که کوین رایبیز و لس لویدف در تحلیل خود از جنگ خلیج فارس آورده‌اند، بسیاری از تکنولوژی‌های جدید دیداری به کار می‌آیند تا نقش مهمی در مقابله با این آشفتگی برعهده گیرند، چنان‌که ما را در نوعی حالت عمل از راه دور و هیجان‌انگیز در مواجهه با دشمنان بیگانه قرار می‌دهند.^{۱۳} پس شروع فیلم با وجود سرعت فراوان و تصاویر آشفته‌کننده‌اش، خطوط تمایز را به نحوی ساده و واضح ترسیم می‌کند. معانی و بیان تابعیت و وظیفه، تصاویر ویدیویی از موضوع «چرا می‌جنگیم» که یادآور سلسله فیلم‌های تبلیغاتی و مشهور فرانتک کاپرا از جنگ جهانی دوم می‌شود.^{۱۴} تصاویر مخابره شده از کشتار انسان‌ها، صحنه‌ی مضحکی که بچه‌ها را در حال له کردن توأم با لذت حشرات نشان می‌دهند، همگی نمایانگر اقدامی صحیح و حتی ضروری هستند، و این اقدامی است که بارها و بارها طی بازنمایی‌های ویدیویی در سراسر فیلم تکرار می‌شود. به هر حال صحنه‌های اکشنی که به طور زنده از کلنداتو پخش می‌شوند، با تصاویری از یک گزارشگر به صلابه کشیده شده، فیلم‌پرداری که او را نیز حشره‌ای مهاجم می‌کشد و تصاویر مکرری تکمیل می‌شود که نمایانگر وحشت انسانی هستند. مجموعه‌ی این‌ها (با فریادهای دایم سربازان در مقابل یا خارج از دوربین)، حاکی از آن است که «واقعه‌ی ناگواری» در حال رخ دادن است.

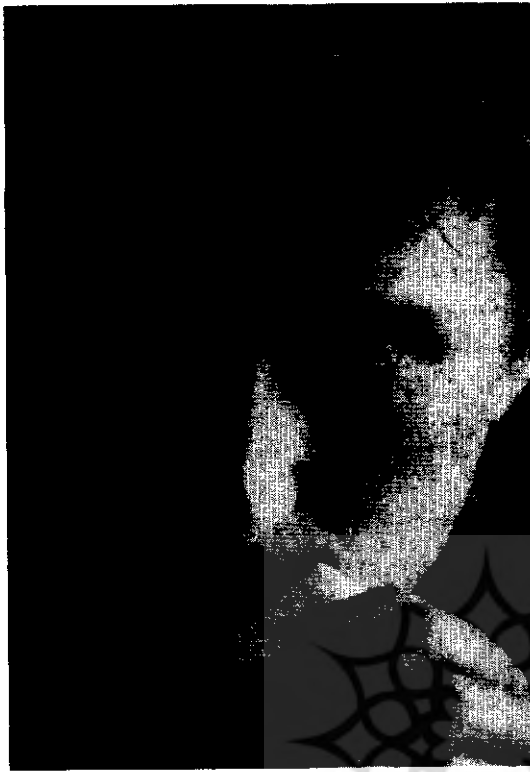
واقعه‌ی ناگوار تا حدی ناشی از شکست ادراک‌زدایی است، زیرا کشتن به منزله‌ی اقدامی معقول و از راه دور صورت نمی‌گیرد، بلکه نوعی مواجهه خونین و نزدیک است. اما چیزی که حتی بیش‌تر ناگوار می‌نماید، روح حاکم بر چنین اقدام خطیر و آموزشی است که برای این جنگ سینمایی انجام می‌شود. در شرایطی که روایت به یک سال قبل از این تهاجم فاجعه‌بار برمی‌گردد، به نوعی شاهد القای افکار هستیم عملی که باعث تحقق این نابودی عظیم انسانی می‌گردد.

از یک طرف آقای راسزک در جلساتش نوعی آموزش رسمی ارائه می‌کند و طی آن‌ها از قدرت خشونت سخن می‌گوید و مردم را بیش از پیش به اخذ تابعیت فوا می‌خواند. البته این فراخوان قبلاً به بهای از دست رفتن یکی از بازوهایش تمام شده است، اما به نظر می‌رسد که شاگردان او، صرف‌نظر از چند پرسش واقعی، مایل‌اند گفته‌هایش را بپذیرند. از طرف دیگر، طی مسابقه‌ی فوتبالی که جانی ریکو در آن حضوری برجسته دارد، درس‌هایی غیررسمی ارائه می‌شود. طی آموزش‌های بعدی در اردوگاه آموزشی سیار، هر دو نوع آموزش به کار می‌رود. طبعاً این امر باعث تأکید بر خشونت می‌گردد و باعث می‌شود آن‌هایی که سیطره‌ی نظام را زیر سؤال می‌برند یا به چالش می‌طلبند، سخت تنبیه شوند. مثلاً وقتی گروهان زیم با یکی از داوطلبان تازه‌وارد و قوی‌هیكل مواجه می‌شود، دست او را می‌شکنند. وقتی داوطلب دیگری می‌پرسد که چرا باید سربازان چگونگی استفاده از چاقو را بدانند، گروهان وی را به دیوار می‌چسباند و با چاقو دست او را به دیوار وصل می‌کند. طی یکی از تمرین‌های آموزشی، داوطلب سومی درباره‌ی ایراد کلاهخودش و چشمی محافظ آن (ویزور) گله می‌کند و می‌گوید که نمی‌تواند بدون آن ببیند. اما وقتی که جانی، فرماندهی جوخه به او کمک می‌کند کلاهخود را بردارد، گلوله‌ی تصادفی همقطاران سرباز به سرش می‌خورد و او کشته می‌شود. در این جا نکته‌ی مطرح‌شده، ساده و در عین حال خشن است: در چنین جهانی، ادراکات فرد همواره با دقت کنترل، هدایت و حتی مخدوش می‌شوند. عوامل این امر، صنعت ویدیو و معلمان و کل مجموعه‌ی آموزشی ما هستند؛ تمام این‌ها فرهنگی صوتی و تصویری را شکل می‌دهند. هم‌چنین سعی دارند کل محدودیت فرهنگی را از میان بردارند،^{۱۵} حتی این فرهنگ می‌تواند در جای خود، فرد را مجازات کند، مثلاً زمانی که می‌بینیم ریکو به دلیل بی‌دقتی در حضور جمع شدیداً کتک می‌خورد. چنان که رابینز و لویدف به اصطلاح گفته‌اند «سرباز سایبرگ» جدید باید به هر قیمتی که شده «ساماندهی و برنامه‌ریزی شود».^{۱۶} با تمام این چیزها تشکیلات جهانی و آینده‌نگرانه‌ی فوق

خصوصاً از طریق تفسیرهای دایم خود و محیط رسانه‌ای که پدید می‌آورد، شدیداً توهم آزادی و انتخاب را می‌سازد گزارش‌های متنوع خبری که در سراسر فیلم شاهدیم و چارچوب روایت کلی را تعیین می‌کنند، یادآور نمایش‌های خبری و تبلیغات تلویزیونی هستند که به نوبه‌ی خود روایات پلیس آهنی و یادآوری کامل را شکل می‌دهد و در عین حال بخشی از یک شبکه‌ی ویدیویی و رایانه‌ای هستند. بعد از هر عنوان خبری، این پرسش ظاهر می‌شود: «می‌خواهید بیش‌تر بدانید؟» هم‌چنین تکمه‌ای وجود دارد که می‌توان آن را برای کسب اطلاعات بیش‌تر فشار داد. گرچه تغییرات سریع فیلم از داستان به داستان دیگر، هرگز امکان دستیابی به اطلاعات بیش‌تر را نمی‌دهد و در عمل هرگز کل ماجرا بیان نمی‌شود و هیچ وقت چیزی جز اطلاعات سطحی نصیب مخاطب نمی‌گردد، درست به همان اندازه که برنامه‌هایی خبری و شبانگاهی تلویزیون یا سرویس‌های خبری اینترنت ما را مطلع می‌سازند. عناوین خبری مذکور، در اثر تداوم نمایش‌هایی خبری شکل می‌گیرند که در ابتدای اولیه‌ی آن فیلم را می‌سازند: «به ما سه دقیقه فرصت بدهید تا دنیا را نشانان دهیم».^{۱۷} با این همه، به نظر می‌رسد که در سربازان فضایی هیچ کس سه دقیقه فرصت برای بررسی «متفکرانه» یا هر نوع فعالیت بی‌دغدغه را ندارد. ادراکات صرفاً از طریق رسانه کنترل می‌شوند، پس هیچ‌گونه موضوع خاص و نامطلوب ایدئولوژیک مطرح نمی‌گردد؛ به نظر می‌آید که میان جنگ و عواقب اخلاقی آن جدایی کاملی صورت گرفته است. آقای راسزک، معلم دیرستان، حین ترک جلسه می‌گوید: «داشتن تصور شخصی، تنها آزادی واقعی است که هر فردی دارد.» این گفته با روایت فیلم تضاد دارد، زیرا کلاً شاهدیم که همه دائماً به دنبال روی و انجام اقداماتی ترغیب می‌شوند که بر اساس نوعی تصور بی‌چون و چرای محق بودن شکل می‌گیرد. این امر تا حدی باعث شده است که برخی از منتقدان در نوشته‌های خود فیلم را متهم سازند که نوعی ذهنیت فاشیستی دارد.

اشارات فیلم به سلسله‌آثاری که فرانک کاپرا در جنگ جهانی

دوم با عنوان «چرا می جنگیم؟» ساخت، بیش از پیش توهم انتقال اطلاعات و حق انتخاب را کمرنگ می کند. از سوی دیگر نمایانگر پیام های مسأله داری است که مرتبط با استنباط های کنترل شده هستند. سلسله فیلم های کاپرا برای حمایت از ارتش دمکراتیک و بر اساس این اعتقاد شکل گرفته اند (که به گفته ی کاپرا)، «اگر مردان آزاد به خوبی آگاه شده باشند، بهتر می توانند بجنگند.»^{۱۸} سلسله فیلم های مذکور برای تقویت روحیه ی سربازان امریکایی و نهایتاً مخاطبان ساخته شدند. در عین حال از علت شراکت ما [امریکیان] در جنگ جهانی دوم سخن می گویند، خصوصاً درباره ی علل و رخدادهایی که باعث شدند ما وارد جنگ شویم. در این زمینه ابتدای فیلم پیش درآمدی بر جنگ (۱۹۴۲) مثال خوبی است. در آثار بعدی که کاپرا نظارت آن ها را بر عهده داشت، (دوست خود را بشناس و دشمن خود را بشناس) همین اصل دوباره مطرح می شود. باید در نظر داشت که فیلم های کاپرا مشخصاً آثاری تبلیغاتی و جزئی از کوششی بودند که وی صراحتاً آن را «تلاشی برای تسویر افکار انسان ها»^{۱۹} می نامید. این ها به شکل نوعی بحث بلاغی مطرح شده اند. با وجود این در فیلم های ویدیویی سربازان فضایی هیچ تظاهری به قصد نمی شود، صرفاً شاهد اغراق و شعارپردازی هستیم. گویی مخاطب این جنگ، مانند سربازان تازه واردی که در اردوگاه اصلی می بینیم، جز دانستن بهترین روش های کشتن به هیچ گونه اطلاعات دیگری نیاز ندارد. در واقع این دقیقاً ماده ی کار فیلم های ویدیویی متعددی است که در میانه ی اثر می بینیم. یکی از برنامه های ویدیویی، دیدگاهی کلی دارد که گویا «دنیا را در حال فعالیت نشان می دهد.» متوجه می شویم که اعدام انسان ها اکنون در سراسر جهان از طریق دستگاه های پخش نشان داده می شود. در یکی از فیلم ها (با وجود پوشش سانسورکننده ای که وجود دارد)، می بینیم که یکی از حشرات اسیر، گاوی رالت و پار می کند تا درنده خوبی نوع خود را نشان دهد. در موردی دیگر (این بار بدون سانسور) شاهد عمل سربازانی هستیم که دستور گرفته اند برای کشتن سریع تر حشره ای به دستگاه عصبی او شلیک کنند و



مایکل داگلاس

تکه تکه اش کنند. در این جا فراسوی تمام اطلاعات محدود فنی، و رای تمام چیزهایی که گویای خشنوتی عریان در جهان آتی هستند. صرفاً لازم است همان شعار تکراری را بدانیم: «حشره ی خوب، حشره ی مرده است.» با تمام این افکار ساده انگارانه و میهن پرستانه، پیام دیگری از صافی روایت می گذرد: این که نهایتاً ما خارج از محیط صوتی و تصویری خود، شبیه حشرات هستیم. از جنبه ی خبری، فیلم تأکید می کند که اهالی زمین (مانند حشرات) پیش از هر چیز نیاز به قلمروی فضایی و گسترده تر برای استعمار دارند. در حالی که هجوم انسان ها به سیاره ی موطن حشرات را می بینیم، تعجب می کنیم که فضاپیماهای ما شبیه حشرات غول پیکر هستند و گروه های سربازان در حال ترسک فضاپیماهای عظیم، تلویحاً گله ای از حشرات را می مانند. خصوصاً شباهت صحنه های کشتار توأم با خونسردی (صحنه ای که در آن، حشره گاو را می کشد و

صحنه‌ی دیگری که سربازان حشره‌ای را نابود می‌کنند) آشکارا در همین مسیر هدایت می‌شوند، درست مانند بازی فوتبال این فیلم ویدیویی، و سایر موارد مشابه تأکید می‌کنند که هر دو نوع (انسان و حشره) بسیار خشن و حتی قاتلانی کارآمد هستند. البته این مقایسه به دلایل گوناگون ناخوشایند است، با وجود این نشان می‌دهد که مثلاً ژنرالی از حمله‌ی یک حشره جان سالم به در می‌برد و می‌گوید: «آن‌ها هم درست مثل ما می‌کشند. آن‌ها می‌خواهند ما را بشناسند تا بتوانند ما را بکشند.» در این جا تمایزهایی مخدوش می‌شود که در واقع ما را مجاب می‌سازد بررسی و تصریح کنیم که شاید موجوداتی برتر از حشرات باشیم. بخشی از این شباهت ناشی از آن است که حشرات دارای هوش تکامل‌یافته‌تری شده‌اند، چیزی که انسان‌ها به اصطلاح مغز حشره‌ای می‌نامند. تشخیص این امر توأم با دشواری است، زیرا عموماً به مفهومی از ذهن و هوش متوسل می‌شویم که ما را از سایر نمونه‌ها متمایز می‌سازد. در جایی از فیلم، کارل، «دوست جانی» می‌گوید حمله به سیاره کلنداتو به این دلیل شکست خورده «که ما فکر می‌کردیم از حشرات باهوش‌تریم». طی فیلم، آگهی‌های شبکه‌ی فدرال چندین بار این پیام را منتقل می‌سازند: «اگر فکر می‌کنید دارای قدرت‌های روحی هستید، شاید در عمل هم باشید و تماشاگران را ترغیب می‌کنند تا این قدرت‌های خاص را در خود بیازمایند. شاید این پیام در روایتی که آشکارا تأکید بر تصویر کردن نابودی فیزیکی دارد، قدری نامربوط به نظر برسد. نکته آن است که تلاش کاپرا برای «تنویر افکار» عملاً تبدیل به کشمکش با ذهن افراد می‌گردد. چنان‌که با دیدن مورد کارل درمی‌یابیم، مغز دیگر منبعی برای تصمیم‌گیری، پرسش یا غلبه بر مغز دشمن نیست، بلکه عمدتاً وسیله‌ای برای قرائت افکار به کار می‌رود، پس صرفاً یکی دیگر از ابزارهای مراقبت نظامی و نوعی هوشمندی است که ویریلیو از آن سخن می‌گوید. ذهن انسان تحت کنترل نظامی، خصوصاً به صورتی که در وجود کارل می‌بینیم (یونیفرم او آشکارا با الگوبرداری از یونیفرم مأموران گشتاپو و نازی طراحی شده است)، تبدیل

به نوع دیگری از سلول حساس می‌شود. نکته‌ی فوق‌زمانی مورد تأکید قرار می‌گیرد که کارل به مغز یک حشره دست می‌زند و الگوهای فکری آن را بررسی می‌کند و سپس با خوشحالی اعلام می‌دارد که حشره «ترسیده است».

آخرین نوار ویدیویی که فیلم را به پایان می‌رساند (و بدین ترتیب روایت کلی را در چارچوب واقعیتی واسطه‌نشان می‌دهد) از تفوق انسان در استفاده از سلول‌های حساس ذهنی ستایش می‌کند که منجر به پیروزی نهایی نوع بشر می‌شود. این تصاویر نهایی، نمایانگر پیروزی و حضور سربازانی هستند که برای زیم (که مغز حشره را تصاحب کرده است) هورا می‌کشند؛ هم‌چنین دانشمندانی را در کره‌ی زمین نشان می‌دهند که حشره‌ی مذکور را بررسی و تحلیل می‌کنند. چنین تصویرهایی، ذهنیت ما از تصاویر کشتار و قطع عضو را شکل می‌دهند. چنان‌که در بسیاری از فیلم‌های جنگی مذکور دیده‌ایم، مرگ خونین شخصیت‌های راسزک و دیز بر زمینه‌ی شادی و موفقیت، تبریکات و جشن، ابدأ تأثیر ماندگار عاطفی ندارد. در واقع فیلم نهایتاً هیچ محملی برای فرار یا ایجاد فاصله از این روئای ویدیویی ایجاد نمی‌کند، زیرا دقیقاً در جایی تمام می‌شود که شروع شده بود: با تصاویر ویدیویی و این تأکید میهن‌پرستانه که سربازان فضایی جنگ را ادامه خواهند داد و پیروز خواهند شد. اگر این پایان (که روایت فیلم را با نوارهای ویدیویی تبلیغاتی پیوند می‌دهد) ما را متقاعد می‌سازد که شاهد تحقق انتظارات خود از فیلم‌های مرسوم جنگی (تحقق پیروزی نهایی) هستیم، در عین حال نمایانگر تأمل موضوع فیلم در ادراک‌زدایی است. زیرا مسلماً تلاشی دیگر هم صورت می‌گیرد که متأسفانه به نظر کاملاً فراسوی دیدگاه‌های شخصیت‌ها در روایت است: نبرد علیه دستگاه فریب و ادراک‌زدایی، علیه تکنولوژی‌هایی که این پیروزی کوچک را ممکن ساخته‌اند، ولی چنان‌که می‌بینیم، بهای آن نوع دیدگاه کنترل شده، فاشیستی است.

در این‌جا اشاره‌ی اولیه‌ی من به ویریلیو و جنگ‌های مدرن باید کمک کند تا دیدگاه مذکور را بر زمینه‌ی کامل آن قرار دهیم. به نظر می‌رسد که فیلم‌های ورهوفن مانند بسیاری از

فیلم‌های اکشن و پرهزینه، درباره‌ی کشمکش در گستره‌ای عظیم هستند: جنگ شهری میان پلیس و جنایتکاران در پلیس آهنی، جدال انقلابی که با دقت در یادآوری کامل تصویر می‌شود و جنگ بین سیارات و گونه‌های خاص حشرات که در سربازان فضایی قابل ملاحظه است. چنین زمینه‌ای به طور مرسوم به بینندگان امکان می‌دهد تا خطوط را به نحوی تقریباً مشخص ترسیم کنند، بتوانند دیدگاه خود را نسبت به طرف خودی شکل بدهند و به طرف مقابل ناسزا بگویند، بتوانند به آسانی درست و غلط، خوب و بد را تشخیص دهند، درست همان‌طور که در فیلم‌هایی چون زمین علیه نعلبکی‌های پرنده (۱۹۵۶)، جنگ ستارگان (۱۹۷۷)، روز استقلال (۱۹۹۶)، یا خصوصاً در جنگ دنیاها (۱۹۵۶) ملاحظه می‌کنیم که یکی از فیلم‌های مورد علاقه ورهوفن در دوره نوجوانی‌اش بوده است.^{۲۰} مسلماً فیلم‌های ورهوفن تا حدی از همین چارچوب روایی پیروی می‌کنند. مثلاً پلیس آهنی جنایتکاران آلد دیترویت را به منزله‌ی افرادی بسیار منحط و نجات‌ناپذیر، و پلیس مقابل آن‌ها را قهرمان نشان می‌دهد. با وجود این چنان‌که روابط اخیر جهانی و ملی یادآور می‌شود، این حالت نهایتاً بیش‌تر با فرمول سینمایی متناسب است تا با واقعیت، هم‌چنین با قدرت مشاهده‌ی سینمایی، یعنی موقعیتی که فرهنگ صوتی و تصویری، توانایی ما را برای ارزیابی حس واقعی یا اکشن و غیره فراهم می‌سازند. ورهوفن دائماً از طریق جنبه‌ی انعکاسی فیلم‌هایش (آگهی‌های تبلیغاتی، میان‌پرده‌های خبری، ماشین‌های رؤیاسازی، ابزارهای مشاهده و طیف گسترده‌ای از روش‌های بازسازی مکانیکی) دائماً این حقیقت را به ما یادآوری می‌کند. این عناصر تأکید می‌کنند که شاید تمام دیدگاه‌های ما، آن‌چه قطعی می‌پنداریم (هم‌چون رویاهایی که کواید / هاووزر در یادآوری کامل می‌بیند) چیزی بیش از توهمات و فریب‌هایی نباشد که این دنیای واسطه‌گر می‌سازد. شاید تمام این‌ها صرفاً نوعی تبلیغ برای فرهنگ صوتی و تصویری، و نوعی نمود باشد که دستگاه فریب آن‌ها را پدید می‌آورد.

ولی همین راه‌برد، بازنمایی خاص ورهوفن از

کشمکش سینمایی در سربازان فضایی و سایر فیلم‌هایش باعث می‌شود دیدگاه او از تمایزی خاص با دیدگاه ویریلیو نسبت به جنگ‌های مدرن برخوردار گردد.

در دنیای سربازان فضایی حشرات و

انسان‌ها، و یا به بیان

دیگر «غیرنظامیان» و «اتباع» وجود دارند.

این دنیاها که دارای تقابل

دیالکتیکی هستند، چنان آشکار نمایش داده

می‌شوند که می‌توانند بفریبند تا

همه چیز را با منطقی واحد ببینیم

کراکر می‌گوید که ما آثار ویریلیو را «عملاً ماشین‌هایی جنگی می‌بینیم که همه چیز را سرراه خود تخریب می‌کنند».^{۲۱} چنان‌که خواهیم گفت به نظر می‌رسد که این فریبکاری به همان اندازه متناسب با متون ورهوفن است. در حالی که جنگ صحنه‌ی سینمایی یافته و در این روند ادراک‌زدایی (تهی از تأثیر هولناک و خارج از زمینه‌ی ایدئولوژیک خود) شده است، پس تبدیل به منظر خاصی می‌گردد. ما با علاقه‌ی خاص و بدون ترس از پرسش‌های آزاردهنده‌ی ایدئولوژیک دعوت به تماشا می‌شویم. فیلم‌های او این استنباط را دستمایه قرار می‌دهند تا خود سینما را همراه با تأثیرهای ادراک‌زدایی‌اش تبدیل به جایگاهی برای کشمکش، دیدگاه‌هایی متضاد و امکانات گوناگون کنند. در پلیس آهنی مکرراً می‌شنویم که مرفی نه یک شخص بلکه یک ماشین است. چنان‌که باب مورتن می‌گوید او اسم ندارد، بلکه دارای برنامه است، او نوعی محصول است در عین حال وی به نحو قابل تشخیصی همان مرفی است. در آخرین گفت‌وگوهای فیلم اسم او و هویتش تأیید می‌گردد. در یادآوری کامل می‌توان کواید / هاووزر را هم رهبری شورش و هم ضدانقلابی تلقی کرد. اما به هر حال وی حال و هوای جدیدی (از جنبه‌ی فیزیکی یا سیاسی) به سیاره مریخ می‌آورد. چنان‌که ورهوفن توضیح می‌دهد، در این مورد سعی کرده است داستانی روایت کند که

طی آن «واقعیت‌های متفاوتی محتمل هستند.»^{۲۲} در دنیای سربازان فضایی حشرات و انسان‌ها، و یا به بیان دیگر «غیرنظامیان» و «اتباع» وجود دارند. این دنیاها که دارای تقابل دیالکتیکی هستند، چنان آشکار نمایش داده می‌شوند که می‌توانند بفهیمند تا همه چیز را با منطقی واحد ببینیم (مثلاً «حشرات بد» «انسان‌های خوب») در عین حال می‌توانند ما را وادارند تا هم‌چون بسیاری از آثار طنزآمیز سنتی، به این فریبکاری‌ها پی ببریم. البته محیط صوتی و تصویری پسامدرن، حتی خوانش طنز را هم امری دشوار می‌سازد. زیرا در قلمروی ادراک‌زدایی شده، به طور نمونه‌وار از آن نوع معیار هنجاربخش یا محوریت اخلاقی بی‌بهره‌ایم و این موردی است که باعث می‌شود نیش طنزپرداز عمیق‌تر و سریع‌تر اثر کند.

با وجود این به نظر می‌رسد که هدف ورهوفن رفتن به فراسوی است که طنزپرداز اجتماعی و سنتی مد نظر دارد. ظاهراً او همان خط مشی را دنبال می‌کند که ویریلیو در تلاش‌های خود برای ایجاد حس واقعیت دارد. متون علمی و تخیلی ورهوفن به نحو تأثیرگذاری دشواری این امر و روش‌های مشاهده‌ی مستتر در آن را به طور نمایشی بیان می‌کنند. مسلماً ما این فیلم‌ها را به منزله‌ی نوعی نمایش آشفستگی و امکانات متفاوتی خوانش می‌کنیم که روایات معمول قاطعانه از آرایه‌ی آن‌ها به ما خودداری می‌کنند. ما باید آن‌ها را به این روش اساسی خوانش کنیم، زیرا چه بخواهیم اذعان کنیم و چه نکنیم، به مرحله‌ای رسیده‌ایم که دنیایی پسامدرن و تکنولوژیک را با خود به اصطلاحات بودریار مشاهده کنیم، نه آن‌که بخواهیم به راه‌حلی برسیم، زیرا خود این امر به وجود واقعیت اعتراف نمی‌کند. با این حال فیلم‌های ورهوفن نه فقط امکان یک تلقی دیگر بلکه یک تلقی آمرانه و تحکمی را هم بیان می‌کنند. آن‌ها به ما هشدار می‌دهند (همان‌طور که یکی از سربازان به فیلم‌بردار خبری در کلنداتو هشدار می‌دهد) تا از این حیظه دور شویم. این آثار وظیفه ما را به منزله‌ی شهروند یادآور می‌شوند که همانا خوانش معنی به صورتی است که در چارچوب فیلم تجلی می‌یابد. هم‌چنین نشان می‌دهند درگیری واقعی

همه‌ی ما در مقام «سربازان»، جنگ معانی است که فرهنگ صوتی و تصویری ما را درگیر آن ساخته است، جنگی که از ما می‌خواهد تا به کاری روی آوریم که ویریلیو آن را به اصطلاح «ساماندهی ادراک» علیه ادراک‌زدایی فراگیر می‌نامد. در این فرایند چیزی دخالت دارد که همان استنباط ما از واقعیت است.

ج.پ. تلوت استاد رشته ادبیات، ارتباطات و فرهنگ در دانشگاه جورجیا است. کتاب اخیر او تکنولوژی دور: علمی و تخیلی، فیلم و عصر ماشین (انتشارات دانشگاه وسلین) نام دارد.

منبع:

Film quarterly, fall 1999

پی‌نوشت‌ها:

1. Paul Virilio, *War and Cinema: The Logistics of Perception*, trans. patrick camiller (London: Verson, 1989) P. 79.
2. *Ibid.*, P. 70.
3. Louise wilson, "Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio," Ctheory, www. ctheory.com/@ - cyberwar - god.html.
4. Arthur Kroker, *The Possessed Individual: Technology and the French Postmodern* (New York: St. Martin's press, 1992). P. 38.
5. Johanna schmertz, "on Reading the Politics of 'Total Recall,'" *Post script* 12.3 (1993) P. 36.
۶. نگاه کنید به بحث کوین رابینز و لس لویدف پیرامون جنگ‌های مدرن در "Soldier, Cyborg, Citizen" in *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*, ed. James Brook and Iain A. Boal (San Francisco: City lights, 1995) pp. 105-13.
۷. در این مورد نگاه کنید به یادداشت‌هایی که جیم بیرلی نوشته است در
8. "Starship Troopers," *HBO film Reviews*, www. hbo.com/ filmer. Views / reviews / starship - troopers. html,

22. *The Possessed Individual*, p. 29.

23. shea and Jennings, p. 19.

and Mike Clark, "Troopers'on Beeline to Blockbuster," *USA Today*, www.usatoday.com/life/entertainment/movies/lef029.html.

9. Richard shickel, "All Bugged out, Again," *Time*, www.pathfinder.com/time/magazine/1997/dom/971110/the-arts-cine-all-bugged-ou.html, and Roger Ebert, "*Starship Troopers*," *Chicago Sun - Times*, www.suntimes.com/ebert/reviews/1997/11/110705.html.

10. Chris shea and wade Jennings, "paul verhoeven: An Interview," *Post Script* 12.3 (1993) p. 11.

11. "The videolog' of Science Fiction," in *shadows of the magic Lamp: Fantasy and Science Fiction in Film*, ed. George E. Slusser and Eric S. Rabkin (carbonale; southern Illinois university press, 1985) p. 159.

12. *Ibid.*, p. 161.

13. Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, trans. Bernard and caroline schutze (New York: semiotext [e], 1988) p. 17.

14. "soliders, Cyborg, Citizen," p. 106.

۱۵. سلسله فیلم‌های چرا می‌جنگیم؟ ساخته‌ی کاپرا با حمایت دفتر اطلاعات جنگ ساخته شدند و مشتمل بر هفت فیلم هستند که بین سال‌های ۱۹۴۲ تا ۱۹۴۴ ساخته شدند. چنان‌که کاپرا در زندگی‌نامه‌ی خود می‌نویسد، راهبرد اساسی این آثار، علاقه به استفاده از واژه‌ها و تصاویر دشمن علیه خود او بود.

۱۶. باید شباهتی را بین این صحنه و صحنه دیگری در پلیس آهنی یادآور شویم که طی آن مورخی تحت تعقیب جامعه‌ای قرار می‌گیرد که به آن خدمت کرده است. او در این صحنه کلاهخود و چشمی (ویزور) محافظ خود را برمی‌دارد.

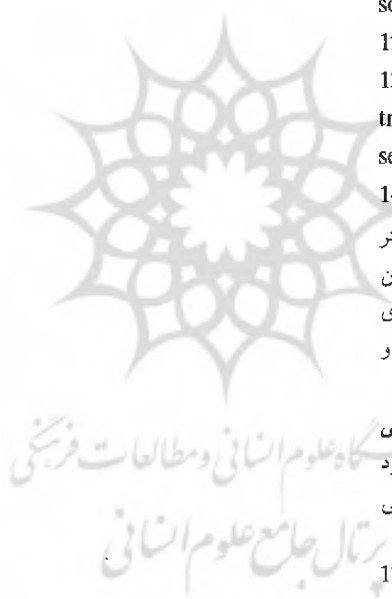
17. "Soldier, cyborg. citizen," p. 107.

۱۸. در این جا اشاره به *انسجیل* ارزش تعمق دارد: تلویزیون نوعی پرداخت اهریمنی از رخدادهای بینندگانش ارائه می‌کند، چنان‌که اگر وقت و زندگی‌مان را صرف تماشای آن کنیم به ما وعده‌ی اختیار کل دنیا را می‌دهد.

19. *The Name Above the Title*, p. 341.

20. *Ibid.*, p. 329.

21. shea and Jennings, p. 11.





پرویشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی