

صحنه‌نمایش

نجم حضور

سینمایی و الکترونیکی

• ویویان سبچاک
• برگردان: آزیتا افراشی

The Scene of the Screen
Envisioning Cinematic and Electronic Presence

این مسئله را به وضوح می‌توان دریافت که فن آوری‌های سینمایی و الکترونیکی طی قرن گذشته بر سازوکارهای دلالت تأثیر بسزایی داشته‌اند. همچنین با وضوح کم‌تری به نظر می‌رسد که این فن آوری‌ها تأثیری مشابه بر اهمیت یا برداشت تاریخی ویژه‌ی ما نهاده‌اند و در ارتباط با به‌کارگیری چنین مختصه‌های فضایی و مکانی که برای حیات اجتماعی، فردی و فیزیکی مانع اطلاع‌رسان و آرایه‌ای دارند، تعیین‌کننده شده‌اند. در حال حاضر، چه به سینما برویم یا ترویم، چه تلویزیون تماشا بکنیم یا بیننده‌ی ویدئو باشیم، چه یک دستگاه ضبط و پخش ویدئو در اختیار داشته باشیم یا بگذاریم فرزندانمان با بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی سرگرم شوند و یا این‌که صرفاً مقالات دانشگاهی‌مان را با رایانه حروف‌چینی کنیم، همواره بخشی از یک فرهنگ تصویر متحرک محسوب می‌شویم و حیاتی سینمایی و الکترونیکی را سپری می‌کنیم.



در حقیقت، بدون اغراق می‌توان مدعی شد که هیچ‌یک از ما نمی‌تواند از مواجهه‌ی مستقیم و غیرمستقیم با پدیده‌ی **عینی‌ای** تصویر متحرک، تلویزیون و فن‌آوری‌های رایانه‌ای و شبکه‌های ارتباطات و متون تولیدی آن‌ها شانه‌خالی کند. همچنین شاید بتوان ادعا کرد که چنین رویارویی‌های عینی‌ای عمیقاً به لحاظ اجتماعی فراگیرند و در عین حال به شیوه‌ای فردی، ما را به موضوع مبدل می‌سازند. به عبارت دیگر، رسانه‌های سینمایی و الکترونیکی هرچند به تازگی به جنبه‌های اصلی ارتباطات انسانی تبدیل شده‌اند، اما به لحاظ تاریخی **فناوردازی** شده و نیز موجب تحوّل شدید آگاهی‌های زمانی و مکانی و ادراک فیزیکی وجود در صورت‌های مختلف فرهنگی و انتقال آن به جهان، به خود ما و به دیگران گردیده‌اند.

عکاسی برخلاف فن‌آوری‌های سینمایی و الکترونیکی به مثابه‌ی حضوری در شرف شکل‌گیری (حضوری که همواره خود را می‌سازد) و نه به مثابه‌ی حضوری به خودی خود (حضوری مطلق) قلمداد نمی‌شود، بلکه حضوری است که قبلاً بوده است (حضوری در زمان حال که همواره به گذشته تعلق دارد)

مفاهیم مختلف «وجود» **ذهنی و مادی** که به وسیله‌ی رسانه‌های الکترونیکی نمایان و حمایت شده‌اند، از تجربه‌ی **عینی و مادی** تصویرپردازی و وجود اجتماعی مایه می‌گیرند و به نوبه‌ی خود آن را پدید می‌آورند. بنابراین، فن‌آوری‌های سینمایی و الکترونیکی به لحاظ عینی و اهمیت وجودی ویژه‌شان با هم تفاوت دارند؛ هرچند که در آفرینش فرهنگ تصویر متحرک یا «جهان زنده» در تعامل‌اند و هر یک برای وجود فیزیکی ما، شیوه‌ی متفاوتی از حضور را در جهان معرفی می‌کنند. هر یک از این دو، ما را در ساختارهای متفاوتی از حیات مادی درگیر می‌سازد و از آن‌جا که هر یک قربانی ویژه با نقش‌ها، صورت‌ها و مفاهیم فرهنگی متفاوت دارد، از رهگذر ابزارهای مختلف بازنمایی، ما را به واکنش‌های زیبایی‌شناختی و تعهدات اخلاقی متفاوت سوق می‌دهد. به اجمال، می‌توان گفت

همان‌طور که عکس در قرن گذشته عمل کرد، در قرن حاضر صحنه‌های سینمایی و الکترونیکی به شیوه‌ای متفاوت «حضور» ما را در جهان و بازنمودمان را در آن می‌طلبد و به آن شکل می‌دهند. هر یک از آن‌ها به شیوه‌ای متفاوت و عینی، ذهنیتان را دگرگون می‌سازد و ما را به شرکت در شکل‌دهی به فضا، زمان و حضور فیزیکی به مثابه‌ی یک تجربه‌ی مهم فردی و اجتماعی وامی‌دارد.

اشاره‌های مقدماتی حاضر از این باور سرچشمه می‌گیرد که طی قرن گذشته، بروز تحولات تاریخی در برداشت فعلی ما از مسائل زمان‌مندی، مکان‌مندی، وجود و حضور فیزیکی تنها نتیجه‌ی تغییرات مربوطه در فن‌آوری‌های بازنمایی است. حتی شاید بتوان آن‌ها را فراتر از این نیز در نظر گرفت؛ همان‌طور که هایدگر اشاره می‌کند: «جوهر فن‌آوری، اصلاً فن‌آورانه نیست». به بیان دیگر، هرگز در یک بافت خنثی برای ایجاد تأثیری خنثی، فن‌آوری به نقش و ویژگی مادی دست نمی‌یابد، بلکه همواره نه تنها به لحاظ مادی خود، بلکه به لحاظ بافت سیاسی، اقتصادی و اجتماعی، پیشینه‌ای تاریخی دارد و به این ترتیب به ارزش‌های فرهنگی شکل می‌دهد و آن‌ها را بیان می‌کند. به همین ترتیب، فن‌آوری صرفاً مورد «استفاده» قرار نمی‌گیرد و صرفاً ماهیتی ابزاری ندارد، بلکه از سوی انسان‌هایی که با آن سروکار دارند در ساختی از معانی و استعاره‌هایی که در آن‌ها روابط ذهن-عین سازنده و پویان و هم‌کنش‌اند، به کار گرفته می‌شود. برای نمونه، این امر به هیچ وجه تصادفی نیست که در فرهنگ مسلط الکترونیکی (و در مرحله‌ی بعد، سینمایی) بسیاری از انسان‌ها در قالب نظام‌ها و برنامه‌های رایانه‌ای، ذهن و جسمشان را توصیف و درک می‌کنند (و حتی زندگی‌شان را به مثابه‌ی فیلم توصیف و درک می‌کنند). همچنین رایانه را نیز صرفاً در قالب ذهن و جسم انسان می‌توان توصیف و درک کرد (برای نمونه، می‌گوییم رایانه‌ای هوشمند یا رایانه‌ای ویروسی شده). همچنین این‌گونه «صورت‌های حیات» جدید به قهرمانان سیرنیتیک داستان‌های محبوب تصاویر متحرک (برای نمونه پلیس آهنی و ترمیناتور) تبدیل شده‌اند. در این مفهوم، یک منطق-فن جدید می‌تواند جهت‌یابی ادراکی ما را نسبت به جهان و نسبت به خودمان و دیگران تغییر دهد و به موازات گسترش فرهنگی آن، عمیقاً

بر منطق اجتماعی، منطق روانی و حتی منطق زیستی زندگی روزمره مان تأثیر گذارد.

توانمندی تغییر برداشت‌ها، به گونه‌ای مضاعف در مورد فن‌آوری‌های بازنمودی مصداق دارد. یک مصنوع فن‌آوری مانند اتومبیل (که نقش فنی آن باز نمود نیست، بلکه حمل و نقل است) عمیقاً شکل و معنی زمانی و فضایی جهان زیست و برداشت جسمانی و نمادین ما را از خودمان تغییر داده است. ۲۰ به همین ترتیب، فن‌آوری‌های بازنمودی مانند عکاسی، تصاویر متحرک، ویدئو رایانه به گونه‌ای مضاعف، اطلاع‌رسان محسوب می‌شوند: نخست مانند اتومبیل، از طریق شرایط مادی ویژه‌ای که به صورت پنهان حواسمان را در سطح فیزیکی به خود معطوف می‌کند و به آن ادراک خرد می‌گوییم و سپس از طریق نقش بازنمودی صریح و جلب حواس در سطح متنی و هرمنوتیکی که می‌توان آن را ادراک کلان نامید. اکثر نظریه پردازان و منتقدان امور سینمایی و الکترونیکی به تحلیل‌های ادراکی کلان و توصیف‌ها و تفسیرهای بافت‌های فرهنگی هرمنوتیکی توجه نشان می‌دهند، یعنی بافت‌هایی که به مادیت فن‌آوری‌ها و بازنمودهای متنی آن‌ها شکل می‌دهند. ۴ از سوی دیگر، «تمام چنین بافت‌هایی صرفاً درون گستره‌ی ادراک خرد تکمیل می‌شوند» (ایبده، ۱۹۹۰: ۲۹). به هیچ وجه نمی‌توان به تحلیل فن‌آوری‌ها و بافت‌ها پرداخت، مگر این که در مرتبه‌ای به شیوه‌ی بلا فصل با آن‌ها عجزین شویم؛ یعنی از طریق حواس ادراکی و مادیت (یا میانجی‌گری فطری) جسممان با آن‌ها درگیر شویم. به عقیده‌ی دون ایبده، یکی از فلاسفه‌ی فن‌آوری، در حالی که «هیچ ادراک خردی (حسی-جسمی) بدون موقعیت مکانی در یک حوزه‌ی ادراکی کلان امکان وجود نمی‌یابد»، «هیچ ادراک کلانی نیز بدون ادراک خرد نمی‌تواند وجود داشته باشد» (همانجا). باید به این مسئله توجه داشت که اگرچه ادراک به مثابه‌ی یک گشتالت جسمی و حسی سازمان می‌یابد که همواره معنی دار است، نباید چنین تصور کرد که یک دیدگاه ادراکی خرد همان دیدگاه زیستی و آناتومیک قلمداد می‌شود. جسم ادراک‌کننده و حسگر همواره یک جسم زنده هم در مفهوم اجتماعی و هم در مفهوم فیزیکی آن است.

هدف این مختصر یافتن برخی جنبه‌های ادراکی

خرد در رویارویی ما با فن‌آوری‌های بازنمودی سینمایی و الکترونیکی و پیشنهاد شیوه‌هایی است که از طریق آن‌ها، تجربه‌ی ادراکی خرد از شرایط مادی مربوطه برداشت زمانی و مکانی ما را از خود و از بافت‌های فرهنگی تغییر می‌دهد. با توجه به این که فن‌آوری‌های سینمایی و الکترونیکی به لحاظ عینی یک منطقه فن جدید و مستقل محسوب می‌شوند، در ذهن الحاق شده‌اند و ابزار ادراکی جدیدی را در ارتباط با وجود و «حضور» فیزیکی پدید آورده‌اند. به طور خلاصه، از آن جا که این فن‌آوری‌ها در مواجهه‌ی ما با جهان، با خودمان و با دیگران نقش میانجی را بازی می‌کنند، ما را به گونه‌ای تغییر داده‌اند که در حال حاضر به شیوه‌ای متفاوت از قبل می‌بینیم، حس می‌کنیم و خود را در می‌یابیم.

در این مرحله، چنین به نظر می‌رسد که همکنش، توان جایگزینی و روابط پویای میان عینیت مادی فن‌آوری‌ها و ذهنیت انسانی نیازمند نوعی تحقیق پدیدارشناختی است. به اعتقاد ایبده، پدیدارشناسی وجودی، «سبکی در فلسفه است که بر تفسیر ویژه‌ای از تجربه‌ی انسانی تأکید دارد و به طور خاص به ادراک و فعالیت جسمانی می‌پردازد» (۱۹۹۰: ۲۱).

پدیدارشناسی وجودی اغلب منفک از تحلیل‌های ذهنی در نظر گرفته می‌شود و در عوض به مثابه‌ی سبکی فلسفی معرفی می‌شود که به توصیف، مطالعه‌ی موضوعی و تفسیر ساختارهای فضا مند، زمان مند و معنی داری می‌پردازد که در نتیجه‌ی مواجهه‌ی ادراکی انسان با جهان عینی و مادی به وجود می‌آیند. بنابراین، پدیدارشناسی وجودی به روابط میان ابعاد ذهنی و عینی وجود مادی، اجتماعی و فردی می‌پردازد و این روابط را سازنده‌ی معنی و ارزش پدیده‌ی مورد مطالعه قلمداد می‌کند. ۵

پدیدارشناسی وجودی قصد توصیف، موضوع‌یابی و تفسیر حوزه‌ی تجربی و حوزه‌ی ادراکی‌ای را دارد که انسان در آن حوزه، ساختاری ویژه و معنی دار را از وجود مکانی، زمانی و مادی پدید می‌آورد. پدیدارشناسی وجودی برخلاف پدیدارشناسی متعالی هوسرلی که مبنای پدیدارشناسی وجود است، سعی بر ارائه‌ی توصیفات جهانی و جوهری ندارد و به توصیفی تاریخ مدار و کیفی کفایت می‌کند که تنها توصیف ممکن به لحاظ وجودی یا

تنها توصیف مطلوب به شمار می‌آید. به خاطر وجود چنین ویژگی‌هایی و نه علی‌رغم وجود آن‌ها است که این گونه توصیف‌ها به لحاظ وجودی معنی دارند. به بیان دیگر، این توصیف‌ها برای انسان‌هایی معنی دارند که ویژه، محدود و ناکامل‌اند و به این ترتیب همیشه جزئی از فرهنگ و تاریخ‌اند و در رویارویی با جهان بسته نیستند. پدیدارشناسی وجودی موریس مرلوپونتی به ویژه با پدیدارشناسی متعالی ادموند هوسرل از آن جهت تفاوت دارد که بر ماهیت **تجسم یافته‌ی آگاهی انسانی** تأکید می‌کند و وجود **جسمانی** را به مثابه‌ی موهبت مادی اصیل و ناشی از حواس و دلالت می‌داند. مادر مقابل پرده‌ی سینما و صفحه‌ی نمایش تلویزیون یا رایانه، نه تنها به عنوان موجودی آگاه، بلکه به عنوان موجودی **جسمانی** قرار می‌گیریم و بینش ما از جسم یا سایر ابزارهایمان برای ادراک جهان مفصل نیست. به همین ترتیب، آن چه می‌بینیم صرفاً جدار خارجی چشم‌هایمان را متأثر نمی‌کند. رؤیت تصاویری که با میانجی‌گری فن آوری میسر می‌گردد، نه تنها به ما امکان می‌دهد تا تصاویر متعلق به این فن آوری را مشاهده کنیم، بلکه سبب می‌شود تا آن‌ها را با دید فنی بنگریم. به اعتقاد ابده، «عینیت "سخت‌افزار" [فن‌آورانه] در مفهوم و وسیعش به عینیت وجود جسمانی ما مرتبط است» و در این بحث، «اصطلاح "وجودی" به تجربه‌ی ادراکی و جسمانی و به نوعی مادیت پدیدارشناختی باز می‌گردد» (۱۹۹۰: ۲۶).

«جوهر فن آوری اصلاً فن‌آورانه

نیست». به بیان دیگر، هرگز در یک بافت خنثی برای ایجاد تأثیری خنثی، فن آوری به نقش و ویژگی مادی دست نمی‌یابد، بلکه همواره نه تنها به لحاظ مادی خود، بلکه به لحاظ بافت سیاسی، اقتصادی و اجتماعی، پیشینه‌ای تاریخی دارد و به این ترتیب به ارزش‌های فرهنگی شکل می‌دهد و آن‌ها را بیان می‌کند

ارتباط و عینیت مادی انسان‌ها و جهان اشیانه تنها مبین برخی اشتراکات و امکانات تبادل میان آن‌ها است، بلکه مستلزم آن است که هرگونه تحلیل پدیدارشناختی رابطه‌ی وجودی میان انسان و فن آوری‌های بازنمودی حتی در سطح ادراکی خرد، از نوع نشانه‌شناختی و تاریخی باشد. توصیفات باید منطبق با مادیت و اشکال ویژه‌ای ارائه شود که از طریق آن‌ها دلالت به معانی صورت می‌گیرد و نیز با شرایط فرهنگی و تاریخی‌ای در سازگاری باشد که در آن‌ها مادیت و معنی باره و رسم زندگی روزمره انسجام می‌یابد. مادیت و اشکال فن آوری‌های بازنمودی سینمایی و الکترونیکی همانند دید انسانی‌اند و انتزاعی نیستند. آن‌ها عینی و نهادی شده‌اند، و در ساختارهای فضایی زمانی گسترده‌ی وسیعی از پدیده‌های فرهنگی متعامل شرکت می‌جویند. بنابراین، پدیدارشناسی وجودی در ارتباط با توجه خاصی که به «شرایط مادی» و «روابط» تولید (به ویژه شرایط لازم برای تولید



معنی وجودی) معطوف می‌کند، در برخی ابعاد با تحلیل‌های مارکسیستی در تضاد قرار نمی‌گیرد.

در این مقاله، جا دارد به بحث فردریک جیمسون درباره‌ی سه «واقع‌هی» مهم و رشد‌دهنده‌ی تاریخی اشاره کنیم که به وسیله‌ی یک «انقلاب فن‌آورانه درون خود سرمایه» و «منطق فرهنگی» غالب که در ارتباط با هر یک ظهور می‌کند، مشخص می‌شود (۱۹۸۴:۷۷). جیمسون این سه لحظه را در دهه‌های ۱۸۴۰، ۱۸۹۰ و ۱۹۴۰ معرفی می‌کند و آن‌ها را به سه تحول فن‌آوری اصلی مرتبط می‌داند که ساختار سرمایه را متحول کردند؛ یعنی از طریق تغییر بازار سرمایه‌داری به سرمایه‌داری انحصاری و سپس سرمایه‌داری چندملیتی؛ همراه با پیدایش و تسلط سه «منطق فرهنگی» جدید، عبارت از هنجارهای اصولی و صورت‌های بازنمودی آن که به ترتیب با عناوین واقع‌گرایی، مدرنیسم و پسامدرنیسم معرفی می‌شوند. در قیاس با آنچه جیمسون مطرح می‌سازد و در این چهارچوب مفهومی و تاریخی، می‌توان سه فن‌آوری، صورت و نهاد بازنمایی بصری (و سمعی) متناظر را نیز گنجانید که عبارت‌اند از: فن‌آوری‌های عکاسی، سینمایی و الکترونیکی. ظاهراً هر یک از این سه فن‌آوری نه تنها عمیقاً در یک «انقلاب فن‌آوری» ویژه در «درون سرمایه» شرکت جسته، بلکه یک انقلاب ادراکی شدید‌رانیز در فرهنگ موجب شده‌اند. یعنی هر یک از آن‌ها سازنده‌ی ساختار زمانی و مکانی «منطق‌های فرهنگی» ای محسوب می‌شود که جیمسون با عناوین واقع‌گرایی، مدرنیسم و پسامدرنیسم معرفی می‌کند. استفن کرن (Stephen Kern)، تاریخ‌نگار پدیدارشناختی، در ارتباط با ماهیت انتقال فرهنگی معتقد است که برخی تحولات فرهنگی عمده «به طور مستقیم از فن‌آوری جدید تأثیر می‌گیرند»، در حالی که برخی دیگر به نسبت مستقل از فن‌آوری روی می‌دهند و سایر تحولات فرهنگی هنوز از «قیاس‌ها و استعاره‌های» فن‌آوری‌های جدیدی سرچشمه می‌گیرند که به طور غیرمستقیم ساختارهای تفکر و حیات ادراکی را تغییر می‌دهند (کرن، ۱۹۸۳:۶۷). ماهیت مستقل فن‌آوری و تأثیر پدیدارشناختی بازنمودهای جدید عجین با تمام «انقلاب‌های فن‌آورانه در سرمایه» که به لحاظ تاریخی مشخص است، و انتقال «منطق فرهنگی»، یعنی ماهیت فن‌آورانه و تأثیر پدیدارشناختی «مادیت‌های» جدید

بازنمایی، با هم، یک گشتالت فرهنگی پیچیده را می‌سازند. در این زمینه، «ماهیت» فن‌آوری‌های عکاسی، سینمایی و الکترونیکی کاملاً به لحاظ کیفی متمایزند و اهمیت آن‌ها بیش از آن که «جوهری» باشد، «موضوعی» است.

هرچند قصد داریم بر فن‌آوری‌های سینمایی و الکترونیکی تأکید بیش‌تری داشته باشیم که دو عنصر مادی سازنده‌ی فرهنگ تصویر متحرک در وضعیت فعلی آن محسوب می‌شوند، ولی قبلاً باید به فرهنگ‌هایی اشاره کنم که در بافت و پدیدارشناسی عکس‌گونه‌ها نضج گرفته‌اند. عکس‌گونه‌ها «لحظه‌ی» متقدم در بازار سرمایه‌داری محسوب می‌شوند. جیمسون تاریخ آن را دهه‌ی ۱۸۴۰ در نظر می‌گیرد و آن را منبعث از ابداعات فن‌آوری ماشین بخار می‌داند که توسعه‌ی صنعتی و منطق فرهنگی «واقع‌گرایی» را تحقق بخشید. توسعه‌ی صنعتی نه تنها خود به سایر انواع توسعه انجامید، بلکه چنین توسعه‌ای به لحاظ تاریخی قبلاً دیده نشده بود. به اعتقاد ژان. لویی کومولی،

نیمه‌ی دوم قرن نوزدهم شاهد نوعی بحران بصری بود... این امر در نتیجه‌ی چندگانگی اجتماعی تصاویر روی داد... همچنین این امر متأثر از نوعی توسعه‌ی جغرافیایی حوزه‌ی قابل دید و قابل بازنمود بود که از طریق سفرها، اکتشافات و پدیدآمدن مستعمرات، تمام جهان در یک زمان قابل رؤیت گردید (کومولی، ۱۹۸۰:۲۲۲.۳).

بنابراین، در شرایطی که منطق فرهنگی «واقع‌گرایی» نخستین بار در ادبیات پدیدار شد، (به ویژه در رمان بورژوازی) پیش از آن به شواهد تجربی و بازنمودی حاصل از عکاسی مرتبط بود.

تا چندی پیش در نظر عامه و به لحاظ پدیدارشناختی، عکاسی به مثابه‌ی نوعی واقعیت‌نمایی قلمداد می‌شد که در آن رده‌های مادی جهان عینی و وجود واقعی «ثبت» (عینی) بر لایه‌ی حساس فیلم نقش می‌بست. عکاسی تصاویری از جهان را با کیفیتی تولید کرد که تا پیش از آن تنها به وسیله‌ی چشم انسان قابل دست‌یابی بود. به این ترتیب، همان‌گونه که کومولی معتقد است، با پیدایش عکاسی چشم انسان «امتیاز کهنش» را از دست داد و در مقایسه با «چشم مکانیکی دستگاه عکس‌برداری» که به جای چشم، دیدن را آغاز کرده بود، بی‌اعتبار شد؛ چشم مکانیکی «اکنون در جای خودش می‌دید» (۱۹۸۰:۲۲۳).

بودن» (۱۹۶۶:۱۹۶۴). عملکرد ذهنی مالکیت بصوی به وسیله‌ی مادیت عکس که مالکیت بصری را ممکن می‌سازد، عینیت می‌یابد. آن چه می‌بینیم همان است که به آن دست می‌یابیم. به این ترتیب، ساختار عینی شدن و تملک تجربی دو و حتی سه برابر می‌شود. نه تنها عکس به لحاظ مادی اثراتی از جهان واقعی «ثبت می‌کند»، و به لحاظ عینی به مالکیت درمی‌آید، بلکه وضعیت نشانه‌شناختی معین به لحاظ فرهنگی به عنوان یک بازتولید مکانیکی (و نه یک بازتولید زبانی) امکان وجود یک صورت و اخلاق - بی‌سابقه‌ی مشابه و مادی و شاید بی‌همتا را برای تملک خود فراهم می‌آورد. آلبوم‌های عکس‌های خانوادگی «ذخایر خاطراتی» هستند که خود، دیگری و تجربه را به گونه‌ای واقعی تأیید می‌کنند و این همه، به وسیله‌ی وجود مادی عکس به مثابه‌ی یک شیء قابل تملک از سوی قدرتی ویژه پدید می‌آید. ۸.

جایگزینی چشم مکانیکی به جای چشم انسان دارای مزایایی بود که از آن میان می‌توان به کنترل ماده، ایجاد یک سد نفوذی و تملک زمان و تجربه اشاره کرد. ۷. عکاسی با انتزاع تجربه‌ی بصری از جریان زمان، به لحاظ شیمیایی و استعارای موضوع ظاهری اش را به ابژه‌ای برای دیدن تبدیل می‌کند و آن را به لحاظ عینی و به صورتی مادی «ثبیت» می‌کند که قابل تملک، بازیابی و نگه‌داری است؛ به گونه‌ای که طی زمان توجه بیش‌تری را به خود معطوف می‌کند و به صور مختلف با ارزش تو می‌شود. کومولی با معرفی عکس به مثابه‌ی یک یادگار، آن را به طلا تشبیه می‌کند و به درستی «بهای واقعیت»، «زندگی»، می‌نامدش. مادیت عکس امکان بازیابی و تملک آن را تأیید می‌کند (۱۹۸۰:۱۴۲).

مرلوپونتی در توصیف پدیدارشناختی باصره‌ی انسان معتقد است: «دیدن یعنی چیزی را از دور مالک



با توجه به مادیت اعتباردهندگی عکس، جا دارد به یکی از تمثیل‌های فیلم **بلید ران واقعی** برنده آریلدنی اسکات (۱۹۸۲) بپردازیم. در این فیلم علمی-تخیلی بر وضعیت هستی‌شناختی مبهم گروهی از «بدل‌های» به لحاظ ژنتیکی بازسازی شده تأکید می‌شود. راجل، قهرمان زن فیلم و آخرین نمونه‌ی بدل‌های انسانی، در یک لحظه با مراجعه به یک مجموعه عکس «حاکمی» از وجود مادرش، کودکی‌اش و حافظه‌ی ذهنی، امکان ساختگی بودنش را تکذیب می‌کند. او با گفتن این‌که حافظه و شکل مادی‌اش به «فرد دیگری تعلق دارد»، آشفتگی می‌شود و به لحاظ هستی‌شناختی فردی بدون زندگی «واقعی» و تاریخچه‌ای «واقعی» قلمداد می‌گردد؛ هرچند کماکان آن‌چه می‌دانسته را به یاد دارد و هنوز عکس‌ها در مقابلش روی پیاپی پراکنده‌اند. ناگهان، عکس‌ها (برای بیننده‌ی انسانی و نیز بدل روایت) برجسته می‌شوند. به همین دلیل، عکس به طور هم‌زمان هم مادیت زیاد و ارزش دوری‌اش را آشکار می‌سازد و هم آن را از دست می‌دهد و این چنین است که به مثابه‌ی «بهای واقعتاً» عمل می‌کند.

ساختار عینی و تملک مادی که عکس را به عنوان اثری «واقعی» از تجربه‌ی فردی و برون‌گرایی عینی تجربه‌ای مشخص می‌کند که «می‌تواند به فرد دیگری

متعلق باشد»، به وجود زمانی آن شکل ویژه‌ای می‌بخشد. مادیت و صورت ایستای عکس با دارا بودن جنبه‌هایی از «خود حیات» به عنوان شیئی «واقعی» که می‌تواند به تملک درآید، کپی شود، بازایی گردد و به مثابه‌ی «بهای» تجربه نگه‌داری شود، در اواسط قرن نوزدهم در جهان خطی، منظم و سیلان‌غایت‌مند آن از گذشته به حال و به آینده خلل ایجاد کرده است. عکس نیروی حرکت همگن و غیرقابل برگشت این جریان زمانی را در فضای یک لحظه‌ی متعرج، ذره‌ای و محفوظ ثابت نگاه می‌دارد، ولی برای آن بهایی می‌پردازد. نمی‌توان در لحظه ساکن شد. آن لحظه در انتزاع فضای قابل رؤیت و دیدگاه منفرد ایستایش خالی از حیات است و به همین دلیل، بیننده را به صحنه دعوت نمی‌کند (هرچند ممکن است او را به تعمق درباره‌ی صحنه وادارد). عکس هنگام استیلا بر زمان، مکانی را می‌سازد که می‌توان آن را نگاه داشت و از نظر گذراند؛ مکان غیرجوهری «کوچکی» که به بدن زنده اجازه‌ی ورود نمی‌دهد، هرچند در تخیل وسیله‌ای را برای یک نمایش جاندار (در فضای زمان‌مند خاطره یا میل و رغبت) پدید آورد.

تفاوت اصلی میان لحظه‌ی متعالی و معین عکس و لحظه‌ی وجودی سینما، میان صحنه‌ای برای تفکر و



حسب میزان بلکه بر حسب نوع می‌سازد. تصویر متحرک باز نمودی قابل رؤیت از عملکردی خاتمه یافته یا متعلق به گذشته نیست، بلکه از عملکردی است که به وقوع خواهد پیوست. فن آوری سینما در دهه ی ۱۸۹۰ به عنوان دومین لحظه ی دگرگونی «انقلاب فن آوران در نظام سرمایه داری» به روایت جیمسون به وقوع پیوست. در آن زمان، این فن آوری موتور محترقه ی درونی و نیروی الکتریسته ی بازار سرمایه داری را در جهت پیدایش ساختار به شدت کنترل شده ولی توسعه یافته ی سرمایه داری انحصاری قوت بخشید. به همین ترتیب، منطق فرهنگی جدید «مدرنیسم» به وجود آمد و به بازسازی و در نهایت غلبه بر منطق واقع گرایی انجامید تا به شیوه ای متناسب تر تجربه ی ادراکی جدید عصری را که مشخصه های آن استقلال بی سابقه و سیلان پویا و دیگر پدیده های مکانیکی بود، به نمایش گذارد؛ این تجربه ی ادراکی جدید تصویر متحرک است. تصویر متحرک با واقع نمایی تصویری بسیار بالا، زمان و مکان را تقطیع می کند، دوباره نظم می دهد و بازسازی می کند و پویانمایی [انیمیشن] به عنوان یک شیوه ی «سینمایی» جدید هیچ گونه ضرورتی برای غایت مندی عینی واقع گرایی باقی نمی گذارد. بنابراین، اگرچه مدرنیسم به مشخص ترین صورت در نقاشی و عکاسی آینده گرایان [فوتوریست ها] (که قصد داشتند حرکت و سرعت را در صورت های ایستادن نشان دهند) و کوبیست ها (که پرسپکتیو چندگانه و همزمانی را ترجیح می دادند) و کار آدم ها در داستان های جیمز جویس تجلی پیدا کرد، در سینما می توان کامل ترین باز نمود آن را باز شناخت. ۱۰

به اعتقاد آرتور دانتوی فیلسوف (۱۹۷۹: ۱۷)، «در فیلم، صرفاً آن چه حرکت می کند را نمی بینیم، بلکه آنها را در حال حرکت می بینیم: این مسئله از آن رو اتفاق می افتد که تصاویر حرکت می کنند». سینما در حالی که به ذهنیت بصری عینیت می بخشد و آن را به چیزی قابل رؤیت تبدیل می کند، به لحاظ کیفی، عکاسی را از رهگذر نوعی مادیت متحول می کند که نه تنها جهان و دیگران را به اشیائی قابل دید تبدیل می کند، بلکه به کنش گری جسمانی، هدف مندی و ذهنیت خود دلالت می کند. سینما که نه انتزاعی و نه ایستا است، طی فرآیندی که به لحاظ پدیدارشناختی جریان هدف مند تصاویر متحرک است، به

صحنه ای برای زندگی در فیلم کوتاهی به نام اسکله (کریس مارکر، ۱۹۶۲) برجسته شده است. ۹ اسکله به عنوان بررسی میل و حافظه و زمان، به تمامی از عکس های ثابت تشکیل شده است؛ فقط در یک سکانس بسیار کوتاه ولی عمیقاً جذاب، زن مورد علاقه ی قهرمان فیلم که روی تخت خوابیده و به دوربین می نگرد، پلک می زند. فضای میان چشم دوربین (یا بیننده) و زن ناگهان زنده می شود و از امکان حرکت جسمانی و مواجهه با زمان بندی زنده به جای بی زمانی جاودان برخوردار می شود. آن چه قبلاً در فیلم چیزی جز انباشت حسرت بار لحظه ها نبود، طی دست یابی به نیروی حرکت و به تبع آن امکان عملکرد مؤثر، حضور جوهری و حاضر می یابد.

**حضور سینمایی در چندین مکان
متجلی می شود؛ به طور هم زمان خود را در
آن جای گذشته و موقعیت های آینده قرار
می دهد، ولی با این حال این تغییر
موقعیت ها از این جایی که جسم در آن
حاضر است، صورت می گیرد**

آندره بازن عکاسی را نوعی مومیایی کردن می داند (ولی به اعتقاد من سینما این گونه مومیایی کردن نیست). هر چند عکاسی به مفهومی از جهان گواهی می دهد و حضور واقعی را تجربه می کند، اما این حضور را حفظ نمی کند. عکاسی برخلاف فن آوری های سینمایی و الکترونیکی نه به مثابه ی حضوری در شرف شکل گیری (حضوری که همواره خود را می سازد) و نه به مثابه ی حضوری به خودی خود (حضوری مطلق) قلمداد نمی شود، بلکه حضوری است که قبلاً بوده است (حضوری در زمان حال که همواره به گذشته تعلق دارد). عکاسی به شیوه ای متناقض همان طور که عینیت می بخشد و در تملک حفظ می کند، باز دست دادن، گذشته و مرگ سروکار دارد و معنی و ارزشش در ساختار حسرت به هم پیوند خورده است.

اگرچه سینمای مبتنی بر عکاسی است، ولی بیش تر از آن به زندگی و جمع آوری و نه از دست دادن تجربه می پردازد. فن آوری سینمایی عکاسی را جاندار می کند و رؤیت و واقع نمایی آن را دوباره به شیوه ای متفاوت، نه بر

شیوه‌ای عینی و پویا، کنش وجودی رؤیت را به رؤیت‌پذیری در چیزی مبدل می‌سازد و تولید بصری مستقل و مداوم و سازماندهی معنی‌دار این تصاویر، جهان عینی را تأیید می‌کند و در مرتبه‌ای بالاتر **فاعل** ناشناس، متحرک، جسمانی و اخلاقی مکان جهانی را تصدیق می‌کند. این فاعل (هرچند به لحاظ فیزیکی ناشناس است) می‌تواند تغییرات بصری و جسمانی وضعیت را به رؤیا، توهم و تصور نسبت دهد و زندگی و تجربه‌ی دنیوی‌اش را به خاطر آورد و همان‌طور که در مورد انسان صادق است، قابلیت حرکت و تجربه‌ی این موضوع هر دو بی‌انتهای و وابسته به تعین وجودی و محدودیت‌های جسمانی نگاه ویژه و انسجام تاریخی (یعنی راوی) خواهند بود.

حضور الکترونیکی نه به مالکیت عینی جهان و خودکاری دارد (برخلاف عکاسی) و نه نوعی مواجهه‌ی مکانی زمانی کانون‌مند و ذهنی با جهان و دیگران است که به صورت یک تجربه‌ی آگاهانه و مجسم افاشته شده و به تصویر درآمده باشد (انگوه که سینما عمل می‌کند)

باز هم در این جا می‌توان به نمونه‌ی اسکله اشاره کرد. علی‌رغم این واقعیت که این فیلم از مجموعه‌ای عکس‌های مجزا و ساکن تشکیل شده است و نه اعمال زنده و جاندار بازیگران، و هرچند که فیلم ویژگی متعالی و غیرتبدیل‌شونده‌ی عکس را می‌نمایاند، به لحاظ پدیدارشناختی یک جریان زمانی و یک تبدیل وجودی را **فرا می‌فکند**. به بیان دیگر، به طور کلی این فیلم تصاویر عکاسی شده را در قالب یک کلیت جاندار و هدف‌مند سازمان می‌دهد، می‌سازد و بیان می‌کند و در حقیقت چنین ساخت زمانی و جاندار را به موضوع روایی صریح خود مبدل می‌سازد. آن‌چه اسکله در قالب داستان صریح خود به تمثیل مطرح می‌سازد، همان تبدیل لحظه به حرکتی است که هستی‌شناسی سینمایی و زمینه‌ی پنهان هر فیلمی محسوب می‌شود.

با این‌که فن‌آوری سینما بر فن‌آوری عکاسی مبتنی

است، اما باید به خاطر داشت که «جوهر فن‌آورانه اصلاً فنی نیست». این واقعیت که فن‌آوری سینمایی الزاماً به حرکت متناوب تصاویر منفصل و ساکن از طریق شاترهای دوربین و پروژکتور وابسته است، برای تبیین مادیت فن‌آوری سینمایی کفایت نمی‌کند. برخلاف عکس، فیلم صرفاً در قالب یک عینیت مکانیکی یا بازتولید مادی با تجربه در پیوند نیست؛ یعنی صرفاً شیئی برای دیدن محسوب نمی‌شود. هرچند تصویر متحرک مبنایی مکانیکی و تصویری دارد، به لحاظ نشانه‌شناختی به صورت فردی و هدف‌مند به تجربه درمی‌آید و باز نمودی از جهان عینی را ارائه می‌کند. بنابراین، تصویر متحرک به عنوان فاعل رؤیت خود و مفعول دید ما، دقیقاً چیزی نیست که (مانند یک عکس) به آسانی کنترل شود یا به لحاظ مادی به مالکیت درآید. تا چندی پیش در آن‌چه که فرهنگ الکترونیک نام گرفته است، بیننده می‌توانست در فیلم شرکت جوید و به این وسیله به شیوه‌ای تفسیری، ارائه و باز نمود تجربه‌ی به تجسم درآمده و فضا سازی شده را تغییر دهد، ولی نمی‌توانست جریان و ریتم گذرا و مستقل آن را کنترل کند یا بر تجربه‌ی جاندار آن مالکیتی مادی بیابد. اکنون با پیدایش نوارهای ویدئویی و دستگاه‌های پخش آن، بیننده می‌تواند بر زمان‌مندی فیلم تأثیر گذارد و به آسانی، «جسم» غیرجاندار آن را به مالکیت درآورد. ما توانایی کنترل خودمختاری و جریان تجربه‌ی سینمایی از طریق «جلو بردن»، «نمایش دوباره» و «ثابت نگاه داشتن فیلم» و توانایی تملک بر جسم فیلم و راه‌اندازی آن به صورت ارادی در خانه، از جمله عملکردهای مادی و هستی‌شناختی فن‌آورانه‌ی دنیای الکترونیک است؛ یعنی مادیتی است که به طور فزاینده‌ای بر فن‌آوری سینمایی غلبه می‌کند و آن را متناسب می‌سازد و تغییر می‌دهد.

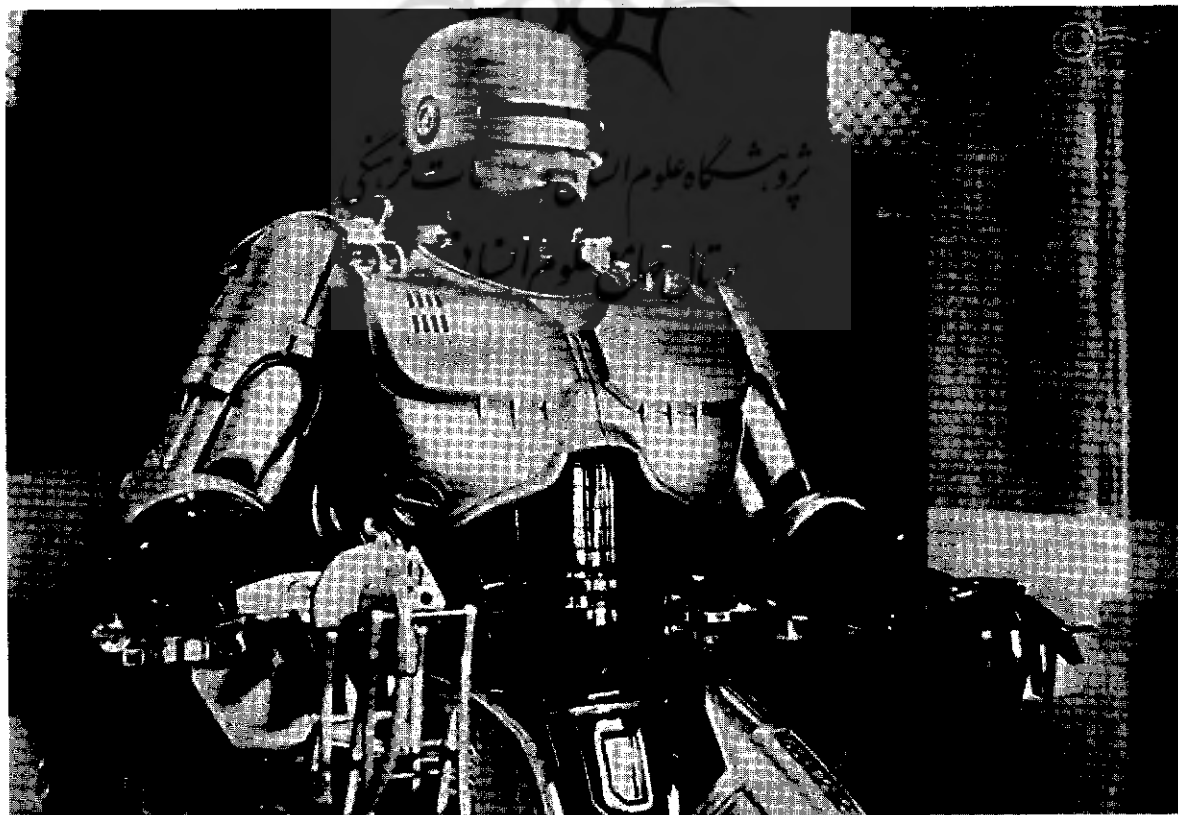
اما فن‌آوری سینمای پیشالکترونیکی و مادیت اصیل آن برای نخستین بار نه تنها جهان عینی، بلکه ساختار و فرآیند رؤیت فردی و تجسمی را به شکل مکانیکی فراقند و به این ترتیب، آن را مستقیماً مانند ساختار غیر قابل رؤیت و خصوصی‌ای در دسترس انسان قرار داد تا هر یک از ما به عنوان تجربه‌ی شخصی «خودمان» قلمداد کند. مادیت سینما، بینشی مادی و تجربی را به دست می‌دهد و ماهیت بازگشت‌پذیر، منطقی و اجتماعی با صره‌ی فردی مان را به

عینی و بصری تجلی می‌یابد. ۱۲۰ بنا بر این، فن آوری سینمایی به جای آن که صرفاً دید مکانیکی را جایگزین دید انسانی کند، ساختار دید انسان (نظام دیداری قابل دید) را مرئی می‌سازد؛ نظامی که الزاماً نه تنها شیئی در جهان، بلکه موضوعی مجسم و قابل درک را فرامی‌گیرد.

در واقع سینما از طریق دستگاه و کنش‌گری سازمان یافته‌اش (که به وسیله‌ی هم‌جواری فضایی دوربین متحرک و تدوین‌گر زمانی‌ای که آن تجربه‌ی زمانی اولیه را به خاطر دارد، حاصل می‌شود) نوعی مفهوم «حضور» وجودی را برمی‌انگیزاند که از یک سو کانون‌مند و از سوی دیگر متحرک و تقسیم‌شده و بی‌کانون است. فاعل سینمایی (هم فیلم و هم تماشاگر) هم‌زمان به صورت درون‌گرایانه و هم برون‌گرایانه درک می‌گردد، گویی در جهان هم به مثابه‌ی فاعل [سوژه] موضوع است و هم مفعول [اُبژه]. فن آوری سینمایی همان احساس تملکی را که عکاسی به وجود می‌آورد، ایجاد نمی‌کند. فاعل سینمایی هرگز به تمامی به تملک خود در نمی‌آید، زیرا همواره به گونه‌ای جزئی و قابل‌رویت در معرض دید دیگران قرار می‌گیرد و در همان زمان صرفاً بخشی از آن چه دیده می‌شود را تصاحب می‌کند و در حقیقت تمام خود را نمی‌بیند.

شیوه‌ای عینی قابل‌رویت می‌سازد. مرلوپونتی هنگام صحبت درباره‌ی باصره‌ی انسان می‌گوید: «هنگامی که دیگر بینندگان را می‌بینیم،... از دریچه‌ی چشمانی دیگر برای خودمان کاملاً قابل‌رویت می‌شویم... نخستین بار دیدن آن چه هستیم واقعاً دیدنی است؛ نخستین باری است که در نگاه خودم کاملاً زیروروشده به نظر می‌رسم» (۱۹۶۸:۴:۱۴۳). فن آوری سینما این زیروروشدن فلسفی و بینش ذهنی نسبت به ساختار فردی باصره را نسبت به خود به عنوان فرد بیننده و شیئی قابل‌رویت و نیز نسبت به دیگران میسر می‌سازد.

بار دیگر وضعیت متناقض بدل‌های «انسان تر از انسان» در پلید و افوق‌قابل‌تعمق است. یکی از این بدل‌ها به نام رُی باتی خطاب به زیست‌فناشناسی (biotechnologists) که به‌طور ژنتیکی چشم‌های این بدل را تولید کرده یا به بیان ساده‌تر ساخته است، با کلامی آمیخته به کنایه سخن می‌گوید که حتی اگر معانی ضمنی آن کاملاً درک نشود، «کاش می‌توانستی چیزی را که با چشمانت دیده‌ام ببینی». مادیت ادراکی و بیانی سینمایی که از طریق آن با تولید کنایه‌آمیز میلی «غیرممکن»، به بینادهنیت دست می‌یابیم، همان مادیتی است که این میل به واسطه‌ی آن به لحاظ



هم‌زمان در وضعیتی **لایپوسته** و دست کم **ساختگی** در یک تجربه‌ی فیزیکی موجودند (یعنی در تاریخچه‌ای فردی، عینی و فضایی و روایتی زمان‌مند).

باز نمود جاندار سینما «حضور» را همیشه به مثابه‌ی مواجهه با فرآیند تجربی دلالت و شدن به تصویر می‌کشد. بنابراین، اعتبار مهم «جریان به سوی پیش» که به سینما صورتی ویژه از ناپایداری می‌بخشد (و آن را متفاوت از عکاسی پایدار جلوه می‌دهد)، به ساختاری منفک از تملک، از دست دادن، گذشته و حسرت ولی آمیخته با انباشت، ناپایداری و انتظار وابسته است؛ یعنی «حضور» در حال و مرتبط با مجموعه‌ی گذشته و آینده. به لحاظ بصری (و سمعی) باز نمود ذهنی ناپایداری حافظه، میل و وضعیت از طریق پس نگاه‌ها (فلاش بک‌ها) و پیش نگاه‌ها (فلاش فورواردها)، متوقف کردن فریم، حرکت معکوس، حرکت آهسته و حرکت سریع و بسط و تراکم تدوینی تجربه، فعالیت بصری (و سمعی) پس‌گرد (retension) و پیش‌گرد (protension) سینما نوعی ناپایداری ذهنی متفاوت با جهت غیرقابل برگشت و حرکت زمان عینی ولی هم‌زمان با آن

همچنین تحرک دید در فن‌آوری سینما فاعل سینمایی را همواره در حال جابه‌جایی در زمان، فضا و جهان به وجود می‌آورد و به این ترتیب علی‌رغم وجود مجسم و کانون‌مندش همواره از خود (و نیز ما) گریزان است.

نگارش قابل‌رؤیت ساختار دوگانه، جابه‌جاشونده و جاندار دیدی مجسم و متحرک توسط سینما ساختار زمانی و مکانی عکاسی را اساساً تغییر داده است. هم‌سوی با آن چه جیمسون «درونمایه‌ی زمانی و گذرای مدرنیسم پیشرفته» می‌نامد، سینما به کمک «معماهای اندوهبار امتداد زمانی و حافظه»، عکاسی را قوام می‌بخشد (جیمسون، ۱۹۸۴: ۶۴). در عین حال که ساختار قابل‌رؤیت و «افشاگر» سینما با درک واقع‌گرایانه‌ی غالب از زمان عینی به عنوان جریانی غیرقابل بازگشت، در تقابل قرار ندارد (حتی پس‌نگاه [فلاش بک] در دید سینمایی در یک تجربه‌ی پیش‌رونده قابل‌درک است)، سینما زمان از لحاظ دیداری **لایمکن** می‌کند؛ یعنی این‌که ما به لحاظ بصری، زمان را با ساختارهایی متفاوت از ابزارهای ذهنی و عینی درک می‌کنیم و درمی‌یابیم که این دو نوع ساختار به طور



1/2 turn



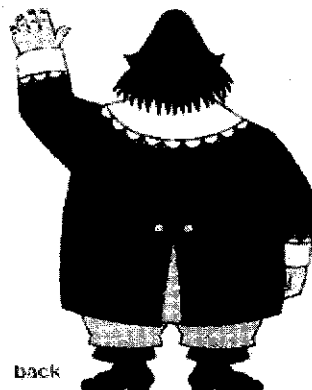
3/4 front



profile



3/4 back



back

پدید می‌آورد. با این گونه بسط زمان حال، چنین همزمانی ناپایداری نیز از حضور مکانی در سینما فراتر می‌رود. این امر از یک سو در نتیجه‌ی تلفیقی از شرایط مانند ابزارهای تولید بصری سینمایی از قبیل نوردهی مضاعف، حقه‌های سینمایی، مونتاژ، تدوین موازی از یک سو و در مرتبه‌ای مهم‌تر، از طریق بسط مکان در هر تصویر میان این جا یعنی جایگاه دید مجسم سینمایی و آن جا یعنی جایی که نگاه آن بر شیء می‌افتد، صورت می‌گیرد.

فن آوری الکترونیک به لحاظ

نشانه‌شناختی نظام شبیه‌سازی دارد، یعنی نظامی که «کپی»ها را بدون وجود داشتن اصل آن‌ها می‌سازد... زندگی در فراج جهانی طرح‌واره‌ای و بینامتنی مستقل از ارجاع به جهان واقعی، بیننده/کاربر را از قید آنچه جاذبه‌ی اخلاقی و فیزیکی خواننده می‌شود، رها می‌کند

وجود سینما به عنوان پدیده‌ای نمودی و باز نمودی که فاعل و شیء قابل رؤیت را می‌نمایاند و حضور حال را در گذشته و آینده ارائه می‌دهد، شدنی مداوم که ناهمگن بودن زمانی را به صورت انسجام آگاهانه‌ی تجربه‌ی مجسم جلوه می‌دهد، فضای انتزاعی و کوچک عکاسی را به فضای بزرگ و عینی جهان تغییر می‌دهد. برای نمونه، پلک زدن چشم زن در اسکله و این که چگونه حرکت قابل رؤیت را به سینما مبدل می‌کند و سطح صاف عکس را به فضایی زنده مبدل می‌سازد، در این زمینه قابل توجه است. کنش‌گری مجسم سینما (دوربین) به خاطر توان حرکت، مکانی بصری قابل رؤیت را می‌سازد که متحرک و ملموس است؛ مکانی که عمیق و بافت‌مند است و می‌توان در آن زندگی کرد؛ مکانی که نه تنها زمینه‌ای بصری قابل رؤیت، بلکه موقعیتی ویژه فراهم می‌آورد. در حقیقت، اگرچه نظریه پردازان فیلم از اصطلاح زاویه‌ی دید استفاده می‌کنند، ولی چنین انتزاعی در سینما وجود ندارد. بلکه بهتر است درباره‌ی موقعیت‌های عینی دید صحبت کنیم که عبارت‌اند از رویارویی ویژه و متحرک فاعل‌ها و اشیاء مجسم درون جهان و ساکن که عملکرد بصری/

قابل رؤیت آن‌ها موجب انتقال حوزه‌ی دید از جهانی می‌گردد که افق‌هایش فراتر از خود آن است. فضای سینمایی منبعث از زمان سینمایی نیز به طور ناهمگن تجربه می‌شود؛ یعنی هم پیوسته است و هم ناپیوسته؛ و هم در درون و هم در بیرون آن حیات در جریان است. حضور سینمایی در چندین مکان متجلی می‌شود؛ به طور همزمان خود را در آن جای گذشته و موقعیت‌های آینده قرار می‌دهد، ولی با این حال این تغییر موقعیت‌ها از این جایی که جسم در آن حاضر است، صورت می‌گیرد. به بیان دیگر، همان‌طور که چندگانگی و عدم پیوستگی زمان به عنوان تجربه‌ی یک جسم معین شکل می‌گیرد و بر آن متمرکز می‌شود و انسجام پیدا می‌کند، مکان‌های ناپیوسته و چندگانه تلخیص می‌شوند و در ترکیب مکانی یک جسم مادی ویژه واقع می‌شوند. مکان‌ها و زمان‌های ناپیوسته که همان صحنه‌ها و نماهای مجزا هستند، در کلیتی کنار هم قرار می‌گیرند که همان پیکره‌ی زنده‌ی سینمایی است و دوربین عضو ادراکی آن، پروژکتور عضو بیانی آن و اکران کانون مجزا و مادی آن است. خلاصه، سینما کنش قابل رؤیت ساختار ادراکی و بیانی پیکره‌ای زنده قلمداد می‌شود.

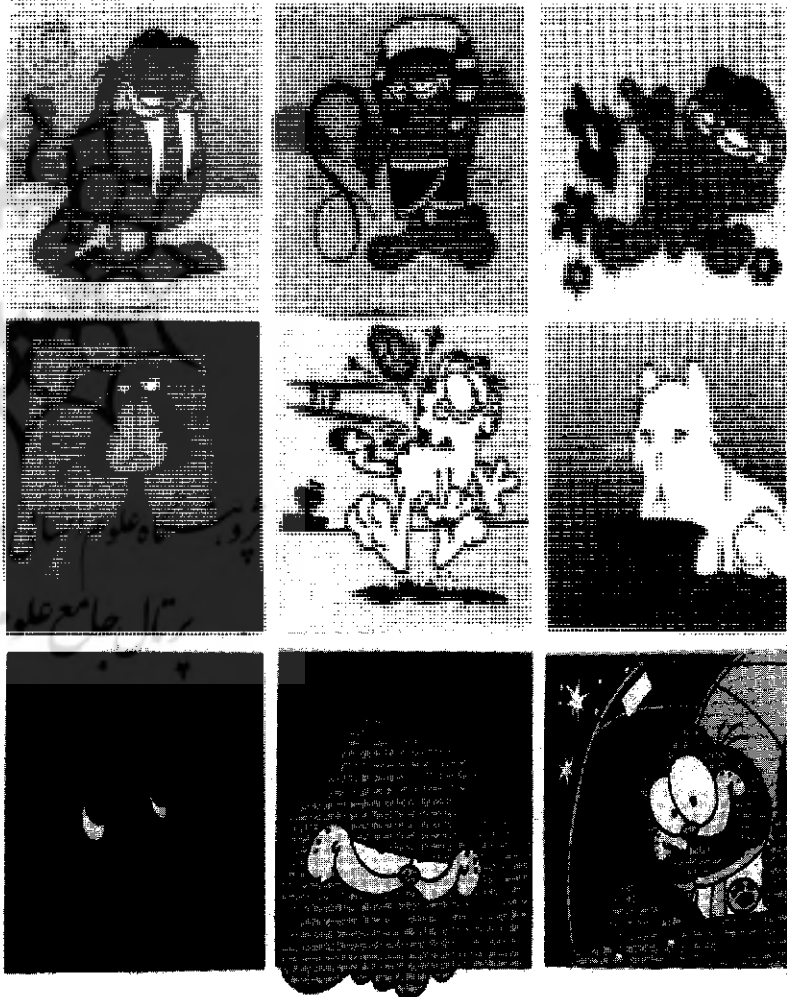
ولی فن آوری الکترونیک چنین نیست؛ مادیت، صورت‌ها و معانی مختلفش بیننده و «کاربر» را در ساختاری پدیدارشناختی متشکل از تجربه‌ی حسی و روانی‌ای به خود مشغول می‌دارد که ظاهراً به هیچ بدن تعلق دارد. فن آوری الکترونیک در آمریکا و همزمان با عصر هسته‌ای در دهه‌ی ۱۹۴۰ به عنوان «سومین انقلاب فن آورانه در خود سرمایه‌داری» پدید آمد. به اعتقاد جیمسون، این تحول نفوذ بی‌سابقه و شگفت‌انگیز «سرمایه رادر حوزه‌های تا آن زمان کالا نشده‌ی دیگر» موجب شد و «نفوذ و مستعمراتی شدن جدید، و به لحاظ تاریخی، اصیل طبیعت و ناخودآگاه» را سبب گردید (۱۹۸۴:۷۸). از آن پس، فن آوری الکترونیک به تمام انواع تجربه‌ی رخنه کرده و محیط یا فضای فنی (technosphere) احترازناپذیر شده است (لانندن، ۱۹۸۷: ۲۷). الحاق گسترده و همه‌جانبه‌ی طبیعت در فرهنگ صنعتی شده و تولید و کالاسازی ناخودآگاه (که در سطح جهان به صورت «میل» مرئی و بازاری پذیر انتشار می‌یابد)، سرمایه‌داری را به عنوان یک ویژگی چندملیتی متجلی

می‌سازد. به همین ترتیب، منطق فرهنگی جدیدی با عنوان «پسامدرنیسم» معرفی می‌شود که بر «مدرنیسم» غلبه می‌کند و برداشت ما را از حضور وجودی تغییر می‌دهد.

این برداشت الکترونیکی جدید از حضور، یعنی کارکرد انتشار و پخش فن آورانه در ساختاری بی‌کانون و شبکه‌ای از شبیه‌سازی فوری و میل تحقق می‌یابد، که نه در حسرت گذشته است و نه در انتظار آینده. تلویزیون، نوارهای ویدئویی، ضبط و پخش ویدئو، بازی‌های ویدئویی و رایانه‌های شخصی همگی جزئی از نظام بازنمودی الکترونیکی محسوب می‌شوند که صورت‌های مختلف آن در «تعامل» با هم، جهان مطلق دیگری را می‌سازند که به

شیوه‌ی نوینی بیننده/کاربر را در وضعیتی به لحاظ فضایی بی‌کانون، ناپایدار و نیمه‌تجسمی ادغام می‌کند. فن آوری الکترونیکی رقمی (دیجیتال)، کیفیت قیاسی (آنالوگ) عکاسی و سینما را به نقاط نوری مجزا و ذرات (بیت‌های) اطلاعاتی تجزیه و به شکل انتزاعی طرح‌بندی می‌کند که سپس به صورت گروهی و ذرات (بیت‌های) ناپیوسته، نامتناوب و مطلق منتقل می‌شوند؛ یعنی هر ذره (بیت) به خودی خود برابر و جزئی از یک نظام است. ۱۳.

برای آن که نشان دهیم فن آوری الکترونیکی از نوع عکاسی یا سینمایی نیست، یک بار دیگر به سراغ **بلیدرانو** می‌رویم. دکارد، قهرمان فیلم، با تعقیب لئون، یکی از بدل‌های عصیانگر، اتاق‌های خالی او را می‌یابد و عکسی را پیدا می‌کند که ظاهراً چیزی به جز یک اتاق خالی نیست. در این داستان علمی تخیلی، دکارد از ابزار ویژه‌ای استفاده می‌کند؛ او چشم الکترونیکی‌اش را روی عکس تنظیم می‌کند و یک نمای نزدیک به دست می‌آورد؛ سپس قسمتی از عکس را مجزا و بزرگ می‌کند تا جزئیات اجزای مختلف آن را دریابد. از یک سو، ممکن است این طور به نظر برسد که دکارد مانند یک عکاس در اتاق تاریکش کار می‌کند تا طی یک کشف نوری، تجربه‌ای در گذشته را قابل رؤیت سازد. (در واقع این سکانس از فیلم یادآور فیلم کلاسیک آنتونیونی در ۱۹۶۶، **بزرگ‌نمایی آکراندیسمان** است.) از سوی دیگر، دکارد به یک کارگردان فیلم تشبیه شده است و می‌تواند تشبیه شود که با استفاده از چشم الکترونیکی، به بررسی یک فضای عکاسی می‌پردازد و روایتی مکشوف را جاندار می‌سازد. ولی چشم الکترونیکی دکارد از نوع عکاسی یا سینمایی نیست. در حالی که بر مبنای عکس ایستا و منفرد لئون، مجموعه‌ای از عکس‌های متحرک را می‌سازد و نوع روایتی را که می‌تواند به وجود آید به دکارد می‌نمایاند، این امر را به صورت گروهی و در قالب «ذرات» (بیت‌های) مجزا و ایستا انجام می‌دهد. تصاویر متحرک خود حرکت نمی‌کنند و دیدی جاندار و عامدانه به ما یا به دکارد ارائه نمی‌دهند. آن‌ها با انتقال به چیزی شبیه صفحه‌ی تلویزیون، دیگر «چیزی» مادی و عینی شبیه چیزی عکس نخواهند بود؛ همچنین از جاندار انتزاعی دید هدف‌مند و آینده‌نگری که سینما ارائه می‌دهد نیز بی‌بهره‌اند. این تصاویر بیش از آن که تجربه‌ی لئون باشند، اطلاعاتی در



انسجام زمانی تاریخ و روایت جای خود را به تشخیص زمانی بخش‌های زمانی، ویدئوهای موسیقی، انواع روایت‌هایی که هم علیت و هم فاعلیت را غیرقابل درک و مضحک می‌کند، می‌دهد. از سوی دیگر، ناپایداری زمانی به عنوان جزئی از یک ساختار بازگشت‌پذیر و حتی آشوب‌گونه از رویدادها انتشار و امکان تبیین می‌یابد. در حقیقت، زمان عینی در قالب فرهنگ الکترونیکی پسامدرن به اندازه‌ی زمان ذهنی در فرهنگ سینمایی مدرن، به لحاظ پدیدارشناختی موجودیتی ناپیوسته است.

این نوع «حضور» مشعوف که به وسیله‌ی فن آوری الکترونیکی به رؤیت درمی‌آید، تنها غریب و غیروعادی نیست؛ بلکه من ترجیح می‌دهم بگویم که خطرناک نیز هست. عدم توجه آن به جسم انسان و عملکردهای این جهانی و اشباع شدن آن با لحظه‌ی حال ممکن است به بهای آینده‌مان تمام شود

ناپایداری زمانی به شیوه‌ای متناقض به مثابه‌ی تجربه‌ی **تلاهمگن ناپیوستگی** شکل می‌گیرد که در آن تمایزهای ناپایدار میان تجربه‌ی عینی و ذهنی (که در سینما مشخص‌اند) از میان می‌روند و به نظر می‌رسد که زمان به شیوه‌ای بازگشتی در ساختاری معادل و برگشت‌پذیر باز می‌گردد. حرکت زمانی از گذشته را به خاطر بسپار، یعنی نوعی یادآوری مدرنیستی تا پسامدرنیسم برگشت‌پذیر در بازگشت به آینده قابل بررسی است.

باز هم اشاره به یک فیلم «علمی تخیلی» می‌تواند راه‌گشا باشد. ۱۵ با این که فیلم‌هایی از نوع بازگشت به آینده کاملاً مخالف این مسئله‌اند، ولی **رپومان (Repoman)** (۱۹۸۴) فیلمی پسامدرنیستی از آلکس کاکس با مضمونی تقلیدی و خشک و بی‌عاطفه، به روشنی تجربه‌ی پدیدارشناختی همگن بودن عدم پیوستگی پسامدرنیستی را نشان می‌دهد. این فیلم داستانی به سبک پیکارسک (picaresque)، چندقسمتی و متزلزل دربارهِ ی جوانی بی‌احساس و بی‌عاطفه به نمایش می‌گذارد که با ماشین دزدها، بیگانگانی از گُرات دیگر، پانک‌های لوس‌آنجلس، مأمورین دولت و

دست‌دکار محسوب می‌شوند. در حقیقت، الکترونیک به لحاظ پدیدارشناختی، فرافکنی مجزا و هدف‌مند و دارای کانونی فیزیکی تجربه نمی‌شود، بلکه نوعی انتقال همزمان، پراکنده و ذره‌ای در شبکه است. ۱۴ بنابراین، «حضور» باز نمود الکترونیکی متفاوت از ارتباطات باز نمودی پیشین و در فاصله‌ی دلالت و ارجاع صورت می‌گیرد. حضور الکترونیکی نه به مالکیت عینی جهان و خود کاری دارد (برخلاف عکاسی) و نه نوعی مواجهه‌ی مکانی-زمانی کانون‌مند و ذهنی با جهان و دیگران است که به صورت یک تجربه‌ی آگاهانه و مجسم انباشته شده و به تصویر درآمده باشد (آن‌گونه که سینما عمل می‌کند). فن آوری الکترونیکی با ویژگی‌های رقمی (دیجیتال) و طرح‌واره‌ای، منتزع از باز تولید عینیت تجربی طبیعت که با عکاسی مرتبط است، و منتزع از **بازنمایی** باز نمود ذهنیتی منفرد و ناخودآگاه که با سینما در ارتباط است، فراج جهانی را می‌سازد که در آن اخلاق و ارزش در خود **باز نمود** موجودند. به بیان دیگر، فن آوری الکترونیکی به لحاظ نشانه‌شناختی نظام شبیه‌سازی دارد، یعنی نظامی که «کپی»‌ها را بدون وجود داشتن اصل آن‌ها می‌سازد. آن‌گاه که ارتباطی پدیدارشناختی میان دلالت و «اصل» یا «واقعیت» وجود نداشته باشد، به اعتقاد گای دوبرد، «آن‌چه مستقیماً زندگی شده است به باز نمود تبدیل می‌شود» (۱۹۸۳، بدون ص)، یعنی به لحاظ ارجاعی به **بیان‌مندی** تبدیل می‌شود.

زندگی در فراج جهانی طرح‌واره‌ای و بینامتنی مستقل از ارجاع به جهان واقعی، بیننده/کاربر را از قید آن‌چه جاذبه‌ی اخلاقی و فیزیکی خوانده می‌شود، رها می‌کند. مادیت فن آوری الکترونیک، امتداد زمان و وضعیت را رقمی (دیجیتال) می‌کند، به گونه‌ای که روایت، تاریخچه و کانون‌مندی جسم انسان در نظامی پراکنده می‌شود که در آن نظام ناپایداری زمانی به مثابه‌ی جریان تجربه‌ای آگاهانه نیست، بلکه در حکم انتقال اطلاعاتی تصادفی است. ارزش اولیه‌ی ناپایداری الکترونیکی همان ذره (بیت) یا **لحظه** است که (به خاطر وجود تلویزیون و دستگاه ویدئو) قابل انتخاب، ترکیب، اجرای دوباره و بازگشت است، تا آن‌جا که به نظر می‌رسد جریان و مسیر غیر قابل بازگشت زمان عینی در آفرینش شبکه‌ی زمانی بازگشتی غالب می‌شود. از یک سو،

که در نتیجه‌ی عدم وجود غلظت زمانی و استفاده‌های جسمانی پدید می‌آید، باید بتواند توجه بیننده را به سطح کار جلب کند. بنابراین، مکان الکترونیکی معادل‌هایی عینی و ساختگی برای عمق، بافتار و حرکات جسمانی به دست می‌دهد. اشباع رنگ و اغراق در جزئیات جای عمق و بافتار موجود را در سطح تصویر می‌گیرد و فعالیت مداوم و «شلوغی» جایگزین جاذبه‌ای می‌شود که به حرکت بدن زنده جهت می‌بخشد و این امر به شیوه‌ای شگفت‌انگیز، بسیار مهیج و بانوعی آزادی جسمانی سردرگم‌کننده همراه است (که همان آزادی از قید جسم است). به تعبیری مهم، فضای الکترونیکی جسم‌زدایی می‌کند.

به اعتقاد من، در حضور الکترونیکی، اثری از زاویه‌ی دید و موقعیت بصری، به گونه‌ای که به ترتیب در عکاسی و سینما مطرح است، دیده نمی‌شود بلکه حضور الکترونیکی به طور اتفاقی حضورش را در سراسر یک شبکه پراکنده می‌سازد و حرکات جنبشی آن به شیوه‌ای توصیف‌گر و روشن روی صفحه‌ی نمایش ظاهر می‌شوند، نه این‌که با ابعاد جسمانی حک شوند (در حالی که در فراقنی کانون‌مند و هدف‌مند برخلاف آن است). تصاویر روی صفحه‌ی تلویزیون و پایانه‌های رایانه‌ای نه برجسته

دیگران، طی نظام پیوسته‌ای از اتفاقات روبه‌رو می‌شود. هر یک از صحنه‌ها نه از طریق علیت روایی، بلکه از طریق ارتباط دال‌های مادی به هم مرتبط می‌شوند. برای نمونه، جعبه‌ی داشبورد لُق و از جادو رفته‌ی ماشین، میان دو قسمت مجزای فیلم ارتباط برقرار می‌کند. همچنین، فیلم از طریق نوعی بازگشت‌پذیری روایی، به گونه‌ای ساختار علیّی‌اش را حل و فصل می‌کند که تمام شخصیت‌ها و رویدادها را در آن‌چه یکی از شخصیت‌ها «ناخودآگاه کیهانی» و «شبکه‌ی وقایع» می‌نامد، به هم مرتبط می‌کند. [...]

«لحظه» در مفهوم الکترونیکی و پسامدرن آن و مستقل از ساختار ناپایدار گیرش و رهش، صورتی از حضور مطلق را به وجود می‌آورد (یعنی صورتی متنوع از پیوستگی که به نظام گذشته/حال/آینده معنی می‌دهد) و ماهیت فضا را تغییر می‌دهد. بدون مراتب زمانی ناخودآگاه تاریخی و تاریخچه‌ی فردی، مکان ذهنی و عاری از هرگونه برجسته‌سازی و نیز مسطح خواهد بود؛ یعنی عرصه‌ای برای بازی و نمایش و نه موقعیتی که در آن عمل «مهم» باشد. چنین مکان ساختگی‌ای نمی‌تواند توجه بیننده/کاربر را به خود معطوف کند، بلکه باید مانند یک بازی ویدئویی، پیوسته، نقش محرک را شبیه‌سازی کند. مسطح بودن مکان



و موضوعی حسی و موجد حس تشکیل یافته است. سینما هنگام مخاطبه‌ی بصری و حرکتی‌اش، شرایطی را فراهم می‌آورد تا آنچه ظاهراً به لحاظ بصری غیرممکن است را ببینیم؛ یعنی این که مادر عین حال که موضوعاتی هدف مند و اشیائی مادی در جهان هستیم، هم بیننده‌ایم و هم دیده. این مسئله به موجود مجسم و جهان باز می‌گردد و نشان می‌دهد که ما با سهیم شدن در مادیت و در جهان، موجوداتی بیناذهنی هستیم.

حضور الکترونیکی با بی اعتبار کردن جسم و مادیت عینی جهان، بر این ادعا است که همه‌ی ما در معرض خطر ذاتی مبدل شدن به روح‌هایی در ماشین قرار داریم

به هر رو، اکنون فن آوری الکترونیکی و نه فن آوری سینمایی است که بر باز نمودهای فرهنگی مان مستولی شده است. باز نمود الکترونیکی، برخلاف باز نمود سینمایی، به دلیل ساختارش، به لحاظ پدیدارشناختی حضور گوستی جسم انسان و ابعاد جهان را نادیده می‌گیرد. اگر چه فن آوری الکترونیکی در برخی جهات ارزش‌هایی مثبت و مهم دارد، ولی جسم انسان را کم‌اهمیت می‌شمارد. در حقیقت، در این لحظه‌ی تاریخی و در جامعه و فرهنگ خاص ما، جسم زنده در معرض خطر است. تلاش او برای بیان ثقل، وجود و شرایط متفاوت، آسیب‌پذیری و اخلاقیاتش، و سهم حیاتی و اجتماعی‌اش در جهان زنده‌ای که دیگران نیز در آن می‌زیند، امروزه در قالب پاسخ‌هایی اغراق آمیز و حاد به تأثیرات جسمیت‌زدایی باز نمودهای الکترونیکی آشکار است. تصاویر متحرک کنونی از یک سو جسم انسان را به تصویر می‌کشند که بی‌وقفه در رویارویی با خطر نابودی قرار می‌گیرد: «سوراخ سوراخ می‌شود»، «منفجر می‌شود» و قادر نیست کلیت مادی و نقلش را به دست آورد. اگر ترمیناتور نتواند مسئولیتش را به پایان برساند، در آن صورت بمب منفجر می‌شود. از سوی دیگر، توجه کنونی رایج به تناسب اندام قصد دارد بدن انسان را به چیزی دیگر مبدل کند: «دستگاه» عضلانی، پست و غیراخلاقی؛ آدم‌نمایی [سایورگی] که بتواند به لحاظ

و نه عمیق‌اند، بلکه به لحاظ پدیدارشناختی همان طور که ما با آن‌ها روبه‌رو می‌شویم، ظاهر می‌شوند.

فضای الکترونیکی دو بُعدی و دوتایی در ابتدا ناخودآگاه را از قید کشش و جهت‌یابی جاذبه و وجود جسمانی و زمینه‌دارها می‌سازد. فضای الکترونیکی تماماً سطح است و چیزی در آن جای نمی‌گیرد. جسم فیزیکی بیننده را انکار می‌کند یا این که آن را به شکل مصنوعی به ذهنیت مبدل می‌سازد تا بتواند به پرواز آزاد، سقوط آزاد یا سیلان آزاد در یک شبکه‌ی افقی عمودی قادر شود. در ابتدا، ذهنیت بی‌کانون و کاملاً برون‌گرا است؛ باز هم منظور نادیده گرفتن دیالکتیک مدرنیستی (و سینمایی) میان درون و بیرون و ترکیب زمان ناپیوسته و فضای از هم گسیخته به مثابه‌ی تجربه‌ای آگاهانه و جسمانی است. به اعتقاد جیمسون:

رهایی... از هنجار گسیختگی کهن فاعل کانون مدار، نه صرفاً به معنی رهایی از اضطراب است، بلکه رهایی از هر نوع احساسی است؛ زیرا دیگر خودی برای حس احساسات حضور ندارد. البته نباید پنداشت که محصولات فرهنگی دوره‌ی پسامدرنیسم کاملاً فاقد احساسات نیستند، بلکه صرفاً فاقد آن احساسات، یا بهتر است بگوییم «حالات افراطی‌ای» هستند که اکنون آزاد و غیرشخصی‌اند و دستخوش نوعی شعف می‌گرداند. (جیمسون ۱۹۸۴: ۶۴)

این نوع «حضور» مشعوف که به وسیله‌ی فن آوری الکترونیکی به رؤیت درمی‌آید، تنها غریب و غیرعادی نیست؛ بلکه من ترجیح می‌دهم بگویم که خطرناک نیز هست. عدم توجه آن به جسم انسان و عملکردهای این جهانی و اشباع شدن آن بالحنه‌ی حال ممکن است به بهای آینده‌مان تمام شود.

تحلیل پدیدارشناختی با توصیف «غلیظ» و مضمون‌پردازی (یا تقلیل کیفی) پدیده‌ی مورد بررسی پایان نمی‌یابد، بلکه به دنبال تفسیر پدیده‌ای است که هر چند به صورت جزئی، می‌تواند معنی زنده و اهمیت و ارزش غیرخنتائی آن را روشن سازد. در چارچوب فرهنگ معاصر تصویر متحرک، تفاوت‌های مادی میان باز نمود سینمایی و الکترونیکی به مثابه‌ی تفاوت‌های عمده میان معنی و ارزش آن‌ها است. سینما یک پدیده‌ی عینی است که در مقابل ما به عنوان ساختاری ظاهر می‌شود که از جسمی محسوس

جسمانی با شبکه‌ی الکترونیک تعامل کند و در جهان زنده‌ی دیجیتال حضور مادی خود را حفظ کند (بنابراین تصادفی نیست اگر آرنولد شوآرتسنه‌گر که بدن‌سازی می‌کند، نقش آدم‌نمای ترمیناتور را بازی می‌کند).

در آخر این مقاله و بحران فن‌آوری که گوشت و پوست انسان را تهدید می‌کند، فقط می‌توان آرزو داشت که بحران عصبی و اغراق موجود صرفاً راهبردی باشد؛ و نیز از این طریق بدن توجهی را به خود معطوف کند و با شبیه‌سازی‌اش مخالف باشد. زیرا در فرهنگ الکترونیکی موضوعات دیگری نیز وجود دارد که به دنبال دنیای واقعی و بدن انسانی‌اند. در حقیقت، آن‌ها معتقدند که جسم (که آن را گوشت یا آب‌افزار (Wetware) می‌نامندش) صرفاً به عنوان یک تصویر و یا اطلاعات می‌تواند به زیستن ادامه دهد و تنها راه برای حضور در جهان زندگی الکترونیکی، حضور روی صفحه و یا دیجیتال‌سازی و «پیاپی کردن» (دان‌لود) ناخودآگاه بر شبکه‌های عصبی وجودی الکترونیکی است. چنین وجود الکترونیکی می‌تواند ایدز، بی‌خانمانی، گرسنگی، شکنجه و هر بیماری جسمی خارج از تصویر و مجموعه داده‌ها را نادیده بگیرد. حضور الکترونیکی با بی‌اعتبار کردن جسم و مادیت عینی جهان، بر این ادعا است که همه‌ی ما در معرض خطر ذاتی مبدل شدن به روح‌هایی در ماشین قرار داریم.

یادداشت‌ها

* برگرفته از منبع زیر:

Vivian Sobchak, "The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic Presence", in Robert Stam and Toby Miller (eds.), *Film and Theory: An Anthology* (Malden, Mass. and Oxford: Blackwell Publishers, 2000), pp. 67-89

نسخه‌ی بسیار مختصرتری از این مقاله با عنوان «به سوی پدیدارشناسی حضور سینمایی و الکترونیکی» چاپ شده است:

"Toward a Phenomenology of Cinematic and Electronic Presence: The Scene of the Screen". *Post Script: Essays in Film and the Humanities* 10, no. 1 (Fall 1990): 50-9.

۱- پلیس آهنی (۱۹۸۷)، به کارگردانی پل ورهوفن؛ ترمیناتور ۲:

روز داوری (۱۹۹۱). به کارگردانی جیمز کامرون.

۲- در این جا مقصود صرفاً تغییری نیست که حمل و نقل ماشینی در برداشت ما از فاصله و فضا و ریتم زمان به وجود می‌آورد یا این که ملاکی برای بیان ارزش‌های فرهنگی مرتبط با مفاهیمی مانند طبقه و سبک به دست می‌دهد، بلکه مقصود تغییری است که در برداشت ما از بدندان پدید می‌آورد و از همان احساس‌آشنای «بدون ماشین بودن» و از ادغام بدندان و ماشین صحبت به میان می‌آورد.

۳- این اصطلاحات را از ایده‌به‌عاریت گرفته‌ام. او میان دو نوع ادراک تفاوت می‌گذارد: «چیزی که معمولاً ادراک حسی می‌نامیم (ادراک بلافصل و مبتنی بر درک فیزیکی مانند شنیدن، چشیدن و...)» و من آن را ادراک خرد (microperception) می‌نامم؛ و دیگری که نوعی ادراک فسرهنگی و تأویلی است و من آن را ادراک کلان (macroperception) نام می‌گذارم. هر دوی این ادراکات به جهان زنده تعلق دارند. و هر دو بُعد ادراک به شدت به هم نزدیک و وابسته‌اند.

۴- دو نوع نظریه‌ای که سعی در ارائه‌ی تحلیل‌های ادراکی خرد دارند، عبارتند از نخست، براین منبعث از تحلیل‌های روان‌شناختی فرآیند شناخت سینمایی که در آن فن‌آوری سینمایی و اسازی می‌شود تا توهمات ذاتی آن آشکار گردد؛ دیگری تحلیل‌های مارکسیستی از وابستگی بصری عکاسی و سینما به نظام پرسپکتیوی است که بر مبنای تقابل موضوع منفرد و جهان «طبیعت» قرار دارد. همان‌گونه که من معتقدم، می‌توان ادعا کرد که چنین نظریه‌هایی در محدوده‌های نظریه‌های ادراکی خرد نمی‌گنجد. اگرچه هر دوی این نظریه‌ها به فن‌آوری‌های ساخت ذهنیت توجه دارند، رویکردی ذهن‌گرا اختیار می‌کنند؛ یعنی هیچ‌کدام از آن دو به زمان‌بندی و فضا‌مندی تکنولوژیک که زیربنای ذهنیت است توجه ندارند.

۵- در زمینه‌ی تاریخ، فلسفه و روش پدیدارشناسی به اسپیجل‌پرگ (۱۹۶۵)، کار ۱۹۶۷ و ابهده ۱۹۷۹ مراجع کنید.

۶- کم‌رنگ‌شدن اخیر «تعهد و پهای‌بندی» در عکاسی به عنوان شاهد آگاهی جمعی در نتیجه‌ی توسعه‌ی کاربردهای الکترونیکی در کوچک‌ترین اجزای تصویر عکاسی صورت پذیرفته است. هر چند مدت‌ها است که به شیوه‌های مختلف دخل و تصرف در تصاویر عکاسی رایج شده است، ولی این شیوه‌ها کماکان رد قابل تشخیصی را در تصویر بر جای می‌گذارند؛ در حالی که در مورد دخل و تصرف‌های صورت‌گرفته از نوع رایانه‌ای و دیجیتالی چنین نیست. در مورد بررسی این موضوع، رک:

این استدلال، رک سوبچاک، ۱۹۹۲.

۱۳- قابل توجه است که اگرچه تمام تصاویر متحرک به ترتیب پس از هم می‌آیند، هر تصویر سینمایی (یا قاب) در کلیتش تصویرسازی می‌شود و نه به شیوه‌ی دیجیتالی؛ یعنی تصویر به صورت یک کلیت بازتابیده می‌شود. در مورد تصاویر الکترونیکی، هر ذره یک تصویر منفرد است که به صورت یک بخش اطلاعاتی مجزا دریافت و ارسال می‌شود.

۱۴- اصطلاح «شبکه» هنگامی کاربرد عام پیدا کرد که برای توصیف انتقال الکترونیکی تصاویر تلویزیونی به کار گرفته شد. ولی اکنون از روابط اجتماعی نیز در قالب «شبکه» صحبت به میان می‌آوریم. «شبکه» ارتباطاتی است میان گره‌هایی که وجود فیزیکی را می‌نمایانند.

۱۵- این مسئله به هیچ وجه اتفاق نیست که همه‌ی نمونه‌های فیلم‌هایی که در این‌جا مورد اشاره قرار می‌گیرند در طبقه‌ی فیلم‌های علمی-تخیلی می‌گنجند. در بیان تمام گونه‌های فیلم، فیلم‌های علمی-تخیلی به انعکاس شعرگونه‌ی فضا‌مندی و زمان‌بندی نوین و ذهنیت مطلع و سازمان‌یافته از فن‌آوری‌های جدید می‌پردازند. سینمای علمی-تخیلی، در نوع خود، چنین انعکاس‌های شعرگونه‌ای را قابل‌رؤیت ساخته است. در مورد بحث مفصل‌تری در این باره، رک فصل ۴ با عنوان، «پسا‌آینده‌گرایی» از سوی سوبچاک (۱۹۸۷).

کتابنامه

- متأسفانه از میان منابعی که در مقاله به آن‌ها اشاره شده است، تنها همین چند مورد در کتابنامه‌ی آخر کتاب آمده بود (پیتاب):
- Bazin, André, *What Is Cinema?* 2 Vols., trans. and ed. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 1967).
- Debord, Guy, *Society of the Spectacle* (Paris: Éditions Champ Libre, 1967).
- Sobchack, Thomas and Vivian Sobchack, *An Introduction to Film*. (Boston: Little, Brown, 2nd edn. 1987).
- Sobchack, Vivian, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (Princeton: Princeton University Press, 1992).

'Ask It No Question: The Camera Can Lie', *New York Times*, Aug. 12, 1990, sec.2, pp. 1,29.

۷- اکثر نظریه‌پردازان رسانه به این نکته توجه دارند که فن‌آوری‌های عکاسی و پس از آن سینمایی بر طبق یک هنجار ادراکی و بر مبنای نوعی پرسپکتیو نوزایی سازمان می‌یابند، که در آن شیء قابل‌رؤیت منبعث از و مشتمل بر موضوعی متمرکز است. این روش ارائه در عکاسی و سینما نهادینه شده است. به اعتقاد کومولی، «چشم مکانیکی، یعنی لنز عکاسی، به مثابه‌ی مولدی است که هویت شیء قابل‌رؤیت را در قالب هنجارهای بصری ارائه می‌دهد.» (۱۹۹۰:۱۲۲-۴).

۸- باید توجه داشت که اصطلاح «بانک حافظه» به قیاس از بافت فرهنگ الکترونیکی و نه از عکاسی استخراج شده است. این اصطلاح می‌تواند تمایز معنی تحت‌اللفظی و استعاری موجود در لفظ اقتصاد بازنمایی را نشان دهد، و اصالت عکاسی را علی‌رغم آگاهی الکترونیکی ما بنمایاند.

۹- برای اطلاع خوانندگانی که با فیلم اسکله‌آشنایی ندارند، باید گفت این فیلم، داستانی است درباره‌ی زمان، حافظه و میلی است که در قالب ساختاری تکرار شونده شکل گرفته است. یکی از بازماندگان جنگ جهانی سوم خاطره‌ای از صورت یک زن و صحنه‌ای در فرودگاه اورلی را در حافظه دارد؛ جایی که در زمان کودکی‌اش شاهد یک قتل بوده است. خاطره‌ی روشن او، فرهنگ پسا‌آخرزمانی او به صورت زیرزمینی با توانی کمیته و بی‌امید، او را به گذشته‌ی روشنش راهی می‌کند تا در نهایت در زمان به آینده سفر کند. او در می‌یابد که در زمان فعلی‌اش آینده‌ای نخواهد داشت، تا این‌که به کمک آن‌ها که در آینده زندگی می‌کنند، سرانجام به گذشته و به سری زنی می‌رود که دوستش دارد. ولی بازگشت او به صحنه‌ی خاطره‌ی کودکی‌اش در فرودگاه اورلی این نکته را آشکار می‌کند که او تحت تعقیب افرادی متعلق به زمان حال قرار دارد، و دیگر این‌که خاطره‌ی اصلی او برداشتی از مرگ وی در بزرگ‌سالی است.

۱۰- جیمز جویس ۱۹۰۹، «در معرفی اولین فیلم متحرک در دوبلین مؤثر» بود (کرن ۱۹۸۳:۷۶-۶).

۱۱- در سینمای سنتی، تصاویر به وسیله‌ی تکرار «منجمد» می‌شدند، به این ترتیب که با گذر از پروژکتور، روی صحنه منجمد شده به نظر می‌رسیدند.

۱۲- برای دست‌یابی به یک بحث کامل و طولانی در پشتیبانی از