

نقش تحولات فناوری بر بازنمایی خشونت در تاریخ سینما بر اساس پدیدارشناسی دن آیدی^۱

مجتبی فلاح پور^۲، علی شیخ مهدی^{۳*}

چکیده

دلیل از انجام این پژوهش که به روش توصیفی-تحلیلی صورت پذیرفته است، درک چگونگی نقش تحولات فناوری بر بازنمایی خشونت و تغییر آن در تاریخ سینما براساس پدیدارشناسی دن آیدی می باشد. 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 فناورانه 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.

واژگان کلیدی: فناوری سینما، دن آیدی، پساپدیدارشناسی، بازنمایی خشونت، فلسفه فناوری

۱ این مقاله از پایان نامه نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان " تاثیر تحولات فناوری سینما بر بازنمایی خشونت، مطالعه موردی: ژانر وحشت "

که در تاریخ ۱۴۰۲/۰۳/۲۷ در دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس از آن دفاع شد، استخراج گردیده است.

۲ کارشناس ارشد رشته سینما، گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

mojtabafpr72@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-2082-967X>

۳ نویسنده مسوول، دانشیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس. تهران، ایران.

ali.sheikhmehdi@modares.ac.ir

<https://orcid.org/0000000249804611>

مقدمه

اساساً هر تصویری که در آن انسانی به نحوی از نظر جسمی آسیب دیده باشد، به احتمال زیاد به آن برچسب خشونت خواهد زده شد. با این حال این آشکار بودن بازنمایی خشونت در فیلم‌ها اغلب ما را نسبت به پیچیدگی‌های حیرت‌انگیز و فرضیات بررسی نشده هر ضربه، شلیک گلوله، مشت و قتل و ... غافل می‌سازد. عموماً پژوهش‌ها و مطالعات درباره خشونت موجود در فیلم‌ها از بعد روانشناسانه و یا 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 نشده و از 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 آن جا 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... 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 خشونت آمیز، ابتدا لازم است رابطه انسان و فناوری را بررسی کنیم. دن آیدی اولین انگلیسی‌زبانی است که تالیفات و تحقیقاتی در حوزه فلسفه فناوری انجام داده است. او مدعی است نگاهی پدیدارشناختی و یا پساپدیداشناختی 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 کنش شناختی 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؟

پیشینه پژوهش

به دلیل ماهیت میان رشته‌ای 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 براساس 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 طبقه بندی فناوری‌ها در ارتباط

با انسان استفاده کرده اند. در این بررسی فناوری سینما در دو دوره آنالوگ و دیجیتال به طور مجزا واکاوی شده است. همچنین از پایان نامه مقطع دکتری محمد حسنی با عنوان «بازخوانی انتقادی نظریه های 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 می کند و نتایج به دست آمده را با نتایج تحلیلی سایر اندیشمندان و نظریه پردازان مقایسه می کند، نیز می توان نام برد.

در پژوهش های انجام شده دسته دوم، کتاب «Classical Film Violence» نوشته استفن پرینس (۱۹۹۵) خشونت تاریخ سینما هالیوود را در دوره ای که قانون هیز^۱ در ایالات متحده وجود داشت، مورد بررسی و مطالعه قرار داده است. در این کتاب شیوه هایی که فیلم سازان آن زمان برای ارائه خشونت مد نظرشان تحت قانون هیز استفاده می کردند، معرفی و توضیح داده شده است. کتاب «The Fascination Of Film Violence» نوشته هنری باگن دانشگاه هلسینکی (۲۰۱۵)، ضمن مطالعه تاریخ خشونت در سینما به علت های علاقه مندی مخاطبان و سینماگران به خشونت در تاریخ سینما نیز می پردازد. کتاب «Film Violence» نوشته جیمز کندریک دانشگاه کلمبیا (۲۰۰۹)، خشونت فیلم ها را در تاریخ سینما و در ژانر های مختلف مورد مطالعه قرار داده است و ویژگی های خشونت هر ژانر به صورت جداگانه مورد بررسی قرار داده است.

روش تحقیق

روش انجام تحقیق در این پژوهش، به روش توصیفی - تحلیلی و بر اساس پدیدارشناسی آیدی خواهد بود و جهت ارائه مبانی نظری و تاریخ تحولات فناوری ها از روش اسنادی استفاده خواهد شد. در این پژوهش، با مشاهده فیلم های تاریخ سینما، خشونت های موجود در آن مورد دقت و ارزیابی قرار خواهند گرفت. لازم به ذکر است که نحوه انتخاب فیلم ها به صورت نمونه برداری غیر تصادفی و از نوع هدفمند خواهد بود. نمونه گیری هدفمند نمونه ای پرکاربرد و متداول در بین محققان است، این نمونه های انتخابی مستقیماً با ذهن محقق مرتبط است زیرا بر اساس نیازهای پژوهش، نمونه انتخاب شده، انتخاب می شوند. گفتنی است که علی رغم 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.

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 می توان خشونت فیلم را دارای دو مؤلفه اصلی دانست: مؤلفه ارجاعی (یعنی رفتار به تصویر کشیده شده) و پرداخت سینمایی (آنچه پرینس «دامنه سبک» می گوید). (Kendrick, 2009:13). این دو مؤلفه رابطه کنش خشونت آمیز 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 می توان به دو قسمت دوران آنالوگ و دوران دیجیتال تقسیم کرد. در دوران آنالوگ شاهد نوآوری هایی همچون صدا، رنگ و پرده عریض و... هستیم اما اساس تولید تصویر متحرک همچنان دست نخورده باقی می ماند، تا در دوران دیجیتال که با به کار گیری کامپیوتر این فرآیند دچار دگرگونی و تغییر اساسی

می‌شود (مک کران، ۱۳۹۷، 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 تاثیر 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، «دزدی بزرگ قطار» اثر ادوین اس پورتر^۳ (۱۹۰۳) است که در آن اعمال خشونت‌آمیز منبع اصلی هیجان برای مخاطب است.

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

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 جستجو 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, 2003:12). استفاده از جلوه‌های صوتی در بازنمایی خشونت باعث شد آن چیزی که امکانات سینمایی و شرایط فرهنگی اجازه احساس را نمی‌دادند، 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 ۱۳۷۷:۵۴۲). ارتباط اولیه رنگ با رئالیسم به جای 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, 5). نیل‌نیز بیان می‌کند: رنگ یک کاربست دیالکتیکی دارد، زیرا رنگ در ابتدا عنصری تماشایی بود که کارکرد رئالیستی نداشت ولی در ادامه روند فناوری و به دنبال اختراع تلویزیون، به رنگ عنصری رئالیستی نسبت داده شد، پس رنگ در سینما یا کارکردی رئالیستی دارد یا کارکردی تماشایی - هنری (Ibid.).

رنگی شدن فیلم ها، باعث تشدید اثر خشونت بازنمایی شده بر مخاطب شدند. صراحت صحنه های خشن که در این دوران به وجود آمد، به مدد فناوری های این زمان و به خصوص رنگ بوده است. رنگ به باور پذیرتر شدن صحنه های خشن کمک زیادی کرد. نمایش واقعی تر خون و زخم های قربانیان سطح جدیدی از بازنمایی خشونت را به وجود آورد.

خشونت در فیلم های 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 کامپیوتر در بخش های مختلف سینما باعث تغییر کلی و عمده در تمامی فرآیند تولید فیلم شده است (مک کران، ۱۳۹۷، ۵۷). خشونتی که در فیلم ها وجود دارد، تحت تاثیر مستقیم امکاناتی است که کامپیوترها در اختیار فیلمسازان قرار داده است. صحنه هایی مثل قتل و آسیب رسانی به دلیل ایجاد احساسات شدید همواره مورد علاقه فیلمسازان بوده است. هر چقدر که فناوری سینما امکانات بیشتری در اختیار آن ها قرار می دهد، آن ها نیز در جهت بازنمایی هر چه واقعی تر و یا خلاقانه تر این صحنه ها تلاش می کنند. 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 تصاویری مبتنی بر واقعیت داشته باشند. از این رو توانسته اند خشونتی را عرضه کنند که حتی از واقعیت فاصله دارد.

پدیدارشناسی فناوری دن آیدی

دن آیدی یکی از پیشگامان مطالعه فلسفه فناوری در جهان می باشد. مهم ترین آثار او کتاب های "تکنیک و پراکسیس" و "فناوری و زیست جهان" و "بدن ها در فناوری" می باشد. آیدی رویکرد خود را «پساپدیدارشناسی» می نامد. این اصطلاح بیانگر ترکیب او از جنبه های پدیدارشناسی با پراگماتیسم است. نوآوری برجسته هر دو این فلسفه، گسست از سنت معرفت شناختی و حرکت به سوی آن چیزی بود که آیدی آن را رویکردی «غیر ذهنی گرا و رابطه ای متقابل» می نامد. 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 فناوری های مدرن، ادراک را تغییر می دهند.

گام نخست آیدی در پدیدارشناسی، اذعان به تأسی از هوسرل و هایدگر است. «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، ۱۳۹۶؛ به نقل از Ihde, 2007). آیدی بررسی خود درباره فناوری را در دو سطح متفاوت ادراکی و فرهنگی انجام می دهد. در سطح ادراکی و موردی، وی با ادراک و تجربه انسانی از فناوری های گوناگون سروکار دارد و به معرفی انواع نسبت های ادراکی بشر و جهان از طریق فناوری می پردازد اما در سطح فرهنگی، به رابطه میان مصنوعات فناوری و فرهنگ به طور کلی توجه می کند. (Verbeek, 2005, 123؛ به نقل از Achterhuis, 2001).

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 می دهد.

نسبت های چهارگانه انسان و فناوری

همانطور که پیشتر بیان شد، آیدی چهار نوع رابطه بین انسان و فناوری معرفی می کند. فناوری از منظر آیدی، امری وجودی و نحوی انکشاف وجود است و «نسبت وجودی» را تعیین می بخشد، قوس التفاتی «انسان-نسبت وجودی-جهان» نیز معادل «انسان-فناوری-جهان» می شود. آیدی تلاش کرده تا صورت های ممکن این قوس را در رویکردی پدیدار شناختی خود، ارائه کند. (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۵۴). این روابط بر درک نقش هایی که فناوری ها در روابط بین انسان و جهان ایفا می کنند و بر تحلیل پیامد این نقش ها متمرکز اند. بر اساس همین روابط است که فناوری ها مورد استفاده و تفسیر قرار می گیرند.

رابطه تجسد^۹

اولین رابطه ای که آیدی برای ارتباط انسان و فناوری معرفی می کند رابطه تجسد است، در این رابطه، ابزار در جهت گسترش قوای ادراکی انسان عمل می کند. گویی ابزار بخشی از ادراک انسانی می شود. ادراک انسانی با هم مجموعه ای تشکیل می دهند که در مقابل جهان قرار می گیرد. در این رابطه، فناوری همچون امتداد اندام ها و تن انسان تجربه می شود. ما در اینجا یک نوع رابطه انسان و ماشین داریم، تجربه ای از طریق ماشین. ما چیزی غیر از ماشین مورد استفاده را تجربه می کنیم و در عین حال تجربه ما از طریق ماشین گسترش می یابد. ماشین بین ما و آنچه تجربه می شود قرار دارد و از این نظر وسیله تجربه در تمرکز اصلی است. در اینجا، می توان از گج به عنوان بخش همزیستی جزئی کنش نوئیک یا تجربه ای همبستگی نوماتیک در جهان یاد کرد. این را می توان با معرفی پراتر به صورت زیر نشان داد. (Ihde.1979,8):

(انسان - ماشین) - جهان

آیدی این نادیده گرفته شدن و در نظر نیامدن ابزار را شفافیت می نامد. 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 هرچقدر هم که ابزار شفاف باشد باز یک واسطه است و مسلماً تجربه را دگرگون می کند. در مثال قبل تجربه تخته سیاه به وسیله ی گج متفاوت خواهد بود با تجربه گج به وسیله انگشت دستمان. زمانی که تجربه تخته با انگشت را با تجربه با گج مقایسه می کنیم متوجه می شویم که تجربه تخته از خلال گج، تجربه ای تقلیل یافته است. نکته ی دیگری که آیدی به آن اشاره می کند این است که همیشه این شفافیت نسبی است. زیرا آگاهی انسان از ابزار همواره وجود دارد.

آیدی نسبت تجسد را این گونه خلاصه می کند:

در رابطه تجسد، دیگری را از خلال ماشین (ابزار) تجربه می کنیم که این تجربه، تجربه ای نسبتاً شفاف توصیف می شود. ابزاری کامل تر است که از خلال آن فاصله میان کاربر و ابزار شفافیت کامل تری داشته

باشد. همچنین این تجربه در عین حال تجربه ای تغییر شکل یافته است که هم شامل عناصر افزایشی و هم کاهششی (Ihde,1979,20).

رابطه هرمنوتیکی^{۱۰}

دومین رابطه ای که بین انسان و فناوری از منظر آیدی، رابطه هرمنوتیکی است. در این رابطه، ما همان گونه که با یک متن مواجه می شویم و آن را می خوانیم، خود ابزار را مورد توجه قرار می دهیم و با دقت در ارجاعات آن، به تعبیر و تفسیر جهان می پردازیم مانند وقتی که به یک دماسنج می نگریم تا دمای هوا را متوجه شویم. آیدی بیان می کند 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 می بینیم که نماینده جهانی است که به آن ارجاع می دهد. در این رابطه فناوری ها و یا رسانه ها به چیزی فراتر از خودشان ارجاع می دهند. وقتی به نقشه یا متنی توجه می کنیم، آنچه می بینیم خود نقشه یا متن نیست، بلکه معنایی است که این نقشه و متن به آن اشاره دارد، این نقشه ها و متون از خلق جهانی دیگر اجتناب می کنند و فقط به جهان دیگر اشاره می کنند (Ganage,Laksi&Liyanage,2024,3)

آیدی اصطلاح هرمنوتیک را هم در وسیع ترین و ساده ترین معنایش یعنی تفسیر و هم در معنای خاص ترش یعنی «تفسیر متن» که مستلزم قرائت یا خواندن است، استفاده می کند 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 می توان اینگونه ساده سازی کرد که از منظر وی، فناوری، جهان را به زبان خود ترجمه می کند، فناوری در این نوع رابطه، به مثابه متنی است که جایگزین و نماینده جهان می شود و بدین گونه، روابط هرمنوتیکی شکل می گیرد (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۶۳). بر خلاف رابطه تجسد که از طریق ابزار جهان را می بینیم، در این نسبت ابزار خود دیگری یا شبه دیگری است. در رابطه هرمنوتیکی جهان در ابتدا به متن تبدیل می شود و از آنجا که زبان تعدد فهم دارد این رابطه هم با عدم تعیین فهم روبه رو است. (کاجی، ۱۳۹۲، ۸۴).

انسان - (ماشین - جهان)

رابطه غیریت^{۱۱}

همه روابط ما با فناوری ها چندان ارجاعی نیست. ما همچنین ممکن است خود فناوری ها را به عنوان شبه اشیاء یا حتی شبه های دیگر درگیر کنیم، از این رو اصطلاح غیریت (alterity) نامیده می شود. (Ihde,2009,42). واژه "غیریت" از امانوئل لویناس^۲ وام گرفته شده است. او در کتاب "تمامیت و نامتناهی"^۳ واژه غیریت را به معنای تفاوتی که هر انسانی به واسطه وجود انسانی دیگر، با آن رویارو می شد به کار برده است. لویناس با تاکید بر تقلیل ناپذیری انسان، "دیگر بودگی" یا غیریت انسان ها را به منزله گونه ای تفاوت نامتناهی پیش می نهد که در مواجهه چهره به چهره اخلاقی، بروزی ملموس و انضمامی می یابد. 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 هرچند این شخص، تفاوت‌هایی با شخص انسانی دارد (طباطبایی و توکلی، ۱۳۹۷، ۷). در رابطه غیریت‌انگار 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 را به دنیای دیگری هدایت می‌کنند (Ganege, Laksi & Liyanage, 2024, 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 پرتو 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 حس‌جاننداری و قائم به ذات بودن در آن‌ها ببیند. (حسنی، 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 اسباب‌بازی، استفاده از رایانه و یا تعامل با یک هوش مصنوعی را مشخص نکرده است (Root, 2024, 2)

رابطه زمینه

همانطور 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 فن‌آوری، این پیشینه شامل فناوری‌های بی‌شماری می‌شود که ما به ندرت به آنها توجه می‌کنیم (Ihde, 2009: 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. با این حال، در یک جامعه پر از فن‌آوری 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 پس‌زمینه و بستر عمل می‌کند (Ganege, Laksi & Liyanage, 2024, 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 پرتو 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 شکل‌دهی 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. همان‌طور 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.

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. همین‌جا 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 دیجیتالی شدن سینما، اوج توانایی بشر برای تحقق شفافیت در سینما است.

نکته ای 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 پدیدار شناختی 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 واقعی‌تر شدن در حال تغییر بوده‌اند. پیشرفت‌های فناوری، در به تصویر کشیدن کنش خشونت آمیز اثر گذاشته است و آن را واقعی‌تر کرده است. همان‌طور که گفته شد این رابطه دارای وجوه 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 تبدیل 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.

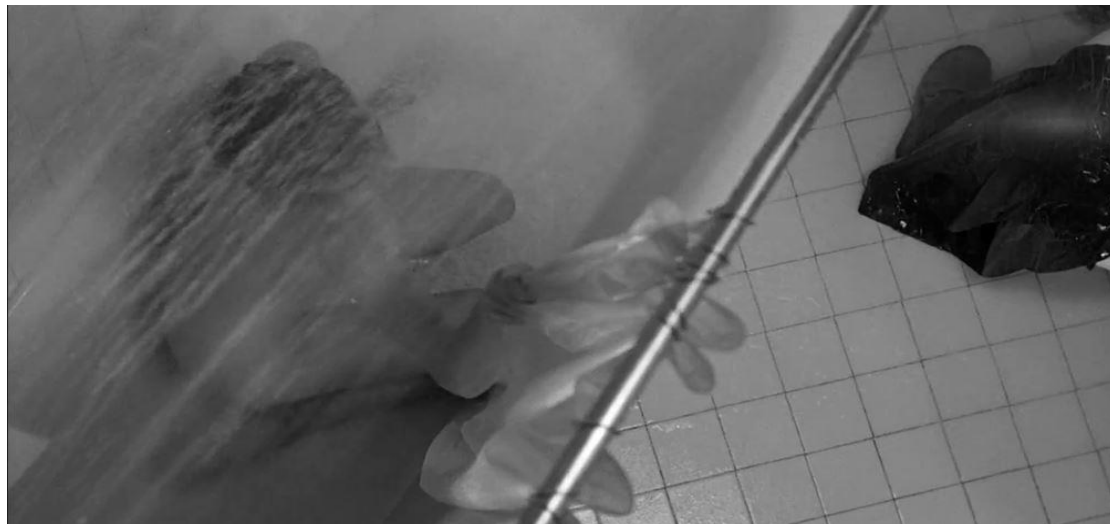
به طور کلی حرکت فناوری سینما را به سمت تشابه هر بیشتر تصویرش با جهان نشان می‌دهد. پس سینما در جهت هر چه بیشتر و پررنگ‌تر شدن این رابطه گام برداشته است و این کار با پیشرفت‌های فناوری میسر شده است. به طور واضح امکاناتی که فناوری هر دوران در اختیار فیلمسازان قرار داده است، این توان را به آن‌ها داده است 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 همین‌طور ادراک بینایی را تقویت کرد. اما فناوری دیجیتالی در شفافیت سینما نقش اساسی ایفا کرده است.

به عنوان نمونه برای روشن‌تر شدن اثر فناوری رنگ و دیجیتالی، در فیلم معروف روان ۱۹۶۱^۴ و سکانس

معروف آن، تصویر شماره ۱، هیچ آسیبی بازنمایی نمی‌شود و خونی دیده نمی‌شود زیرا رنگ خون

مشخص نخواهد بود، اما در فیلم یک گرگینه آمریکایی در لندن ۱۹۸۱^۵، تصویر شماره ۲، تلاش برای

بازنمایی عینی تر و شفاف تر خشونت صورت گرفته است و در نهایت در فیلمی مانند خشمگین ها^{۱۶} ۲۰۱۹، تصویر شماره ۳ خشونت در صریح ترین شکل خود بیان می شود.



تصویر ۱. (نمایی از فیلم روانی در دقیقه ۴۸)



تصویر ۲. (تصویری از فیلم یک گرگینه امریکایی در لندن در دقیقه ۳۲)



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

رابطه هرمنوتیکی فناوری سینما در بازنمایی خشونت

تکنیک‌های تجسد امکان کمتری برای تغییر کنش‌ها داشتند و به تعبیر آیدی، حداکثر با ساختار افزایشی/کاهشی تصویر جهان را متحول می‌کردند اما این تکنیک‌های هرمنوتیکی بودند که امکان دخل و تصرف به انسان دادند (حسنی، ۱۳۹۶، ۱۸۷). فناوری سینما در این رابطه ابزار خوانش جهان می‌شود و ما فقط ابزار را می‌بینیم که نماینده جهانی است که به آن ارجاع می‌دهد. رابطه هرمنوتیکی در سینما به آن دسته بازنمایی‌هایی اشاره دارد که اصطلاحاً تخیلی یا نمادین هستند. ما با خوانش ابزار که اینجا سینما است به درکی از کنش‌ها و یا صحنه‌هایی می‌رسیم که بازنمایی نمی‌شود و سینما راهی برای درک آن است. تغییرات ناشی از رابطه هرمنوتیکی آزادانه‌تر و حتی خیالی است و به رویای بشر بیشتر مجال می‌دهد و وارد تصویر جهان می‌کند. می‌توان نتیجه گرفت که هر بازنمایی سینما که از واقعیت جهان دور است به نوعی سوپه هرمنوتیکی دارد. در اینجا خوانش با آن چه معمولاً از کلمه خواندن بر می‌آید متفاوت است. خوانش در مورد سینما می‌شود تماشای فیلم. در این نسبت تماشا کردن خود نیز کنشی ادراکی به حساب می‌آید. می‌توان این‌گونه استنباط کرد عادت شدگی و کارآمدی فناوری باعث می‌شود که تمایل به تن‌یافتگی 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 می‌شود. در حالت کلی مسیر فناوری سینما از وجه هرمنوتیکی به سمت تن‌یافتگی 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 گونه‌ای بوده است که آن را صریح و عریان نشان دهد. با اضافه شدن فناوری‌های جدید به سینما خوانش و ارجاعاتی که به دلیل فقدان و عدم وجود راهی برای بازنمایی آن‌ها 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 غیر رنگی (سیاه و سفید) از کنش‌ها و اثرات آن را از بین برد و نهایتاً فناوری‌های دیجیتال صریح‌ترین 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 کمتر 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 نمیتواند 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، تصویر شماره ۴ و تصویر شماره ۵، هنگامی که دکتر والدمن در حال معاینه فرانکشتاین است، فرانکشتاین او را خفه می کند. این نما به نمای راه پایین آمدن از پله او دیزالو می شود که یعنی دکتر والدمن کشته شده است.



تصویر شماره ۴. (نمایی از فیلم فرانکشتاین در دقیقه ۴۳)



تصویر شماره ۵. (نمایی از فیلم فرانکشتاین در دقیقه ۴۳)

اما در فیلمی مثل دوزخ سبز^{۲۰۱۳} تصویر شماره ۶ صحنه های تکه تکه شدن به راحتی به نمایش گذاشته می شود. این یعنی علاوه بر تغییر شرایط فرهنگی، تکنولوژی نیز ساخت و بازنمایی چنین صحنه هایی را ممکن می سازد و سینما از تصاویر نمادین دور می شود.



تصویر شماره ۶. (نمایی از فیلم دوزخ سبز در دقیقه ۵۲)

رابطه غیریت فناوری سینما در بازنمایی خشونت

همان طور که بیان شد، در این رابطه ابزارها چنان در مقابل قرار می گیرند که گویی غیر و دیگری هستند. به نظر می رسد 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 تیره ترین حالت خود می‌رسد، این بدان معناست که جهان در حاشیه و انسان صرفاً ابزار را درک می‌کند.

نکته ای 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 به طور 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 پرانتز 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 همان طور که آیدی به تاثیر 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 خشنی را در نظر بگیریم که به واسطه شمایل 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 خشونتی که مختص سینما است و در جهان دیگر یافت نمی‌شود، می‌رسیم. بازنمایی خشونتی 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 صحنه ای که در ادامه خواهند آمد به گونه ای انتخاب شده‌اند که وقوع خشونت غیریت گونه و همچنین تاثیر قطعی فناوری‌های دیجیتال و کامپیوتر را به وضوح مشخص کند. تصویر شماره ۷ وقوع خشونتی غیریت گونه را در فیلم کابوس در خیابان الم ۲۰۱۰ نشان می‌دهد و تصویر شماره ۸ وقوع خشونتی غیریت گونه در فیلم بخیه ۲۰۱۲. همانطور که مشخص است این بازنمایی خشونت‌ها فقط در سینما و در عصر رایانه‌ها امکان پذیر است.



تصویر شماره ۷. (نمایی از فیلم کابوس در خیابان الم در دقیقه ۹۰)



تصویر شماره ۸. (نمایی از فیلم بخیه در دقیقه ۵۷)

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 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 آیدی ارائه شد ناظر به این نکته است که سینما اساساً جهان رو 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 ما در 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 مقایسه بازنمایی خشونت در دوران‌های مختلف نشان دهنده افزایش واقع‌نمایی است و این دقیقاً چیزی است که در رابطه تجسد به آن اشاره شد ولی همان طور که گفته شد، فناوری هرگز به شفافیت کامل نمی‌رسد و از رابطه هرمنوتیکی اش رها نمی‌شود در مورد رابطه غیریت نیز به همین گونه است. فناوری‌های اخیر سینما ما را به این رابطه نزدیک تر کرده اند ولی باید توجه داشت که از آنجایی که سینما یک 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.

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 می‌شده است. 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 شده است.

^۲ Stephen Prince

^۳ Edwin S. Porter

^۴ Steve Neale

^۵ Technics and Praxis

^۶ Technology and the Lifeworld

7	Bodies in Technology	
8	Post-Phenomenology	
9	Embodiment Relation	
1	Hermeneutic Relation	0
1	Alterity Relation	1
1	Emmanuel Levinas	2
1	Totality and Infinity	3
1	Psycho	4
1	An American Werewolf in London	5
1	The Furies	6
1	Frankenstein	7
1	The Green Inferno	8

آماده انتشار فوری زینا

منابع:

- ازهری راد، مهدی، و پورمند، حسنعلی (۱۳۹۱) *پدیدارشناسی فناوری رسانه سینما در دو دوره آنالوگ و دیجیتال*. ماهنامه کتاب ماه هنر. ۱۷۳(۳)، ۷۰-۶۴
- اسمیت، ج (۱۳۷۷). *تاریخ تحلیلی سینمای جهان ۱۹۵۵-۱۸۹۵*. ترجمه گروه مترجمان. تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی
- امیدعلی، میثم، حسینی، سیدحسن. (۱۳۹۱). *مروری انتقادی بر مهم‌ترین نظریه‌های فناوری رسانه*. مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ ۲(۲)، ۲۵-۳۵
- حسینی، محمد. (۱۳۹۶). *بازخوانی انتقادی نظریه‌های فناوری رسانه در تحول تصویر انسان از جهان*. پایان نامه دکتری. دانشکده علوم سیاسی و اجتماعی و تاریخ. دانشگاه باقرالعلوم، استاد راهنما نعمت الله کرمی، استاد مشاور یارعلی کرد فیروزجایی
- طباطبائی، سید مرتضی، و توکلی، غلامحسین (۱۳۹۷). *تقسیم‌بندی پدیدارشناسانه روابط انسان و فناوری از نظر دن آیدی و ظرفیتهای آن برای اخلاق کاربری فناوری*. فصلنامه پژوهش‌های فلسفی. سال دوازدهم، شماره ۲۳(۱۲)، ۴۶-۶۱
- عالی کلوگانی، شیرین. (۱۳۹۷). *زیباشناسی ماشین در هنر قرن بیستم با تکیه بر آراء دن آیدی*. پایان نامه دکتری. دانشکده هنر. دانشگاه الزهراء، استاد راهنما پریسا شادقزوینی، استاد مشاور احمدعلی حیدری
- کاجی، حسین (۱۳۹۲). *فلسفه فناوری دون آیدی، پاسخی به دترمینیسم فناوری*. تهران: انتشارات هرمس
- کرم اللهی، نعمت الله، و حسینی، محمد (۱۳۹۶). *میانی نظری مفهوم بازنمایی، با تاکید بر ابعاد معرفت‌شناختی*. فصلنامه معرفت فرهنگ اجتماعی. سال هشتم، شماره ۴، ۶۸-۴۵
- مک، کران، برایان (۱۳۹۹). *سینمای دیجیتال: انقلابی در فیلمبرداری، پسا تولید و توزیع فیلم*. (ترجمه حسام موسوی ریزی). تهران: انتشارات سوره مهر
- Ihde, D. (1979). *Technics And Praxis*. Boston: D. Reidel Publishing Company
 - Ihde, D. (2007). *Listening and Voice Phenomenologies of Sound*. Albany: State University of New York Press
 - Ihde, D. (2009). *Postphenomenology And Technoscience*. Albany: State University of New York Press
 - Ganege, Laksiri, Liyanage (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>
 - Kendrick, J. (2009). *Film Violence History, Ideology, Genre*. New York: Columbia University Press
 - Prince, S (2003). *Classical Film Violence*. New Brunswick, New Jersey, and London: The State University of New Jersey.
 - 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>
 - Verbeek, P (2005). *Philosophical reflections on technology, agency, and design*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press, University Park

The role of technological developments on the representation of violence in the history of cinema based on the phenomenology of Don Ihde¹

Mojtaba Fallah Pour², Ali Sheikhmehdi³

Abstract

Just as violence is a part of human life and cannot be hidden, it has been present in movies since the beginning, and in the following years, it has always been the subject of attention and study by various thinkers. Since violence has always been evident in many films since 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. 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 past 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

¹ 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" defended by first author under supervision of the second author in Tarbiat Modares university.

² Master of Cinema Studies, Department of animation and cinema , Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. mojtabafpr72@gmail.com

³ Corresponding Author. Associate Professor, Department of animation and cinema, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. (Tel: +989124362981 fax: (+98-21)77411990. alisheikhmehdi@gmail.com)

Mark Vorobej is used, he classifies violence in three forms: a) physical violence b) psychological violence 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 effect 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 action as a human action and technology. By stating that technology mediates human perception of the world, Idi introduces four types of relationships that humans establish with the world in the presence of technology. The point that Idi 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 simultaneously understand the tool that is cinema here. And the violent act 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 violent act. Also, comparing the representation of violence in different eras, according to Ihde's opinions, shows the relative closeness of what is represented by cinema technology to the time when violent action occurs in the absence of cinema technology.

key words: Cinema Technology , Don Ihde , Representation of Violence, Philosophy of Technology, Post-phenomenology