

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۶/۰۳/۰۷
تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۶/۱۱/۲۸

مرضیه اشرفیان^۱، مهدی فدائی^۲

تجلی سایبورگ در سینما

چکیده

کلمه سایبورگ (پیوندی از دو واژه سایبرنتیک و ارگانسیم) به موجودی دورگه اشاره دارد که سویه‌های زیست‌شناسی‌اش با تکنولوژی‌های معاصر گره خورده است. سویه‌های زیست‌شناسی فقط به جسم انسان محدود نمی‌شود بلکه ذهن و روح را نیز در برمی‌گیرد. به اعتقاد دانا هاراوی امروزه، ما پیوندهایی ساخته‌شده و نظریه‌پردازی‌شده از اندامه و ماشین و خلاصه، سایبورگ شده‌ایم. با توجه به رشد تکنولوژی، مصداق نظریه هاراوی در اجتماع امروز به وفور قابل مشاهده است. وابستگی بشر معاصر به مدرن‌ترین ابزار روز گواهی بر این ادعاست. این وابستگی درک او را از جهان اطراف تغییر داده و حتی در ظاهر او نیز تغییر به وجود آورده است. این در حالی است که فرهنگ عامه، از پذیرفتن وضعیت موجودش سر باز می‌زند. عموم مردم معتقدند تکنولوژی‌های معاصر جز مواردی که از نظر فیزیکی با گوشت انسان تلفیق می‌شوند، صرفاً بسان ابزاری در خدمت انسان هستند و در هستی‌شناسی او تغییری ایجاد نکرده‌اند. هدف این تحقیق رسیدن به تصویری است که سینما از سایبورگ ارائه می‌دهد، چراکه سینما هم بسان آینه‌ای، بازتاب‌دهنده فرهنگ عامه و هم با تأثیراتش ساختاردهنده آن است. در این راستا، فیلم‌های ترمیناتور، بلید رانر و آن زن بررسی می‌شود. نتایج تحقیق ضمن ایجاد درکی نسبتاً منسجم از سایبورگ، نشان می‌دهد چگونه سینما به مثابه تکنولوژی، هنرمندان این عرصه و همچنین مخاطبانانش را تبدیل به سایبورگ می‌کند.

کلیدواژه‌ها: سایبورگ. سینما. تکنولوژی. سایبورگ فیزیکی. سایبورگ ذهنی.

^۱ کارشناسی ارشد تئاتر عروسکی از پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران.

E-mail: mrz.ashrafian@gmail.com

^۲ کارشناسی سینما از دانشگاه سوره، اصفهان.

E-mail: sanie_art@ymail.com

مقدمه

در حال حاضر واژه سایبورگ که ترکیبی از دو واژه سایبرنتیک^۱ و ارگانسیم^۲ است، به طور مشخص، دلالت بر موجودی نیمه‌انسان-نیمه‌ماشین دارد. این واژه برای اولین بار در سال ۱۹۶۰ توسط مانفرد کلاینز^۳ دانشمند استرالیایی تحقیقات فضایی ناسا و ناتان کلاین^۴ طراح ابزارهای فیزیولوژیکی و سیستم‌های داده‌پرداز الکترونیکی در سایبورگ و فضا^۵، به کار رفت. اما باید اذعان داشت موجودات تلفیق یافته از تکنولوژی و طبیعت جاندار قبل از پیدایش واژه سایبورگ تحت عناوین گولم‌ها، هیولاها، ربات‌ها، آندرویدها و ... وجود داشتند. با این حال ایده این موجود را به داستانی از آلن پو^۶ نسبت می‌دهند. «ایده موجودی مرکب از اعضای انسانی و ماشینی به داستان ادگارد آلن پو به نام آدمی که مصرف شد^۷ برمی‌گردد و از آن پس به صورت‌های گوناگون در هیئت "ابرمردها"، کاشفان فضا و غیره ظاهر شده است» (رشیدیان، ۱۳۹۳، ۳۷۷). دانا هاراوی که یکی از نظریه‌پردازان تأثیرگذار مطالعات جامعه اطلاعاتی و مبدع مانیفست سایبورگ است آن را این‌گونه تعریف می‌کند: «سایبورگ اندام‌های سایبرنتیکی، پیوندی از ماشین و اندامه، مخلوق واقعیت اجتماعی و به همان اندازه مخلوق داستانی است. واقعیت اجتماعی، روابط اجتماعی موجود، مهم‌ترین ساختار سیاسی ما، داستانی از دگرگونی جهان است» (هاراوی، ۱۳۸۷، ۱۸). به اعتقاد او سایبورگ از وحدانیت و تعیین هویت با طبیعت گامی فراتر می‌نهد، بنابراین مرزبندی‌هایی مانند ذهن/بدن، من/دیگری، انسان/حیوان، مرد/زن، انسان/ماشین، از بین می‌روند و طبیعت و فرهنگ از نو ساخته می‌شوند. او می‌نویسد ما دیگر قادر نیستیم در قالب دوآلیسم‌های حاکم بر رابطه ارباب/بنده از قبیل هدف/ابزار، نظریه/عمل، فیزیکی/متافیزیکی و یا حتی هویتی بیولوژیکی فکر کنیم. در واقع ما سایبورگ شده‌ایم، مخلوطی از انسان و ماشین که سوئیة زیست‌شناسانه ما با سوئیة الکترونیکی و مکانیکی در هم گره خورده است. «فرهنگ فناوری با این دوآلیسم‌ها به طرق فریب‌آمیزی مبارزه می‌کند. در رابطه با انسان و ماشین، هیچ معلوم نیست که چه کسی می‌سازد و چه کسی ساخته می‌شود. در ماشین‌هایی که مطابق عملیات برنامه‌ریزی شده تصمیم‌گیری می‌کنند، معلوم نیست که چه چیزی ذهن است و چه چیزی بدن. تا آنجا که خویشتن را هم در گفتمان‌های صوری (مانند بیولوژی) و هم در کارهای روزانه (مثلاً اقتصاد کارخانه در مدار مجتمع) می‌شناسیم، خود را موجوداتی سایبورگ، دورگه، موزاییکی و شیمیرایی می‌یابیم» (هاراوی، ۱۳۸۷: ۸۱).

در آمیخته‌شدن زندگی انسان با تکنولوژی‌های جدید و در رأس آن اتصال به فضای مجازی، به عنوان یک تشکیلات جهانی، یا یک شبکه از سخت‌افزار و نرم‌افزار که به هدف ارتباط طراحی شده است جوامع مختلف انسانی را تبدیل به یک شبکه واحد کرده است. این شبکه واحد جهانی با کنترل ذهن و سلیقه اعضا به بدن آن‌ها نیز نفوذ می‌کند؛ برای مثال می‌توان اشاره کرد به تعداد بیشمار عمل‌های زیبایی، رژیم‌های مختلف لاغری، کاشت اندام پروتزی و در آخر صنعت مد که با ارائه مدل‌هایی حال‌وهوای تکنولوژیک عصر حاضر را تشدید می‌کنند.

«مد و بازنمایی بدن در رسانه‌ها نشان می‌دهد که چگونه بدن در زندگی روزمره و در فرهنگ عامه پسند به نمایش درمی‌آید. رسانه‌ها دائم به گونه‌ای خاص به افراد جامعه و به‌خصوص زنان هشدار می‌دهند که در حال افسردگی و پیری هستند. ترسی که از سوی تصاویر رسانه‌ای حاصل می‌شود تقاضای محصولات و صنایع زیبایی و لاغری را افزایش می‌دهد... رسانه‌ها تصویر ماشینی از بدن ارائه می‌دهند، بدن را چون اتومبیل ترسیم می‌کنند که می‌بایست آن را تعمیر و نگهداری کنیم» (آزاد ارمکی، ۱۳۸۷، ۱۰۵). بنابراین تشکیلات سایبورگ به‌واسطه رسانه‌ها حتی در فرم بدن و ظاهر انسان امروزی نیز دخالت می‌کند. به نوعی می‌توان گفت استفاده از ابزار تکنولوژیک و در رأس آن اتصال به فضای مجازی، به قدری در

زندگی روزمره تنیده شده است که متوجه این تجربه تن‌زدودگی و تغییر هستی‌شناسی، توسط تشکیلات سایبورگ نیستیم. این معمولی‌بودن و ادغام در روزمرگی از بارزهای دنیای پست‌مدرن امروزی است و در رابطه با همه اشکال تکنولوژی‌های جدید صدق می‌کند. «امروزه حتی پیشرفت‌های حقیقی در تکنولوژی آن‌قدر معمول هستند که دیگر احساس نبودن آن‌طور که یک اختراع در گذشته داشت را ندارند» (فورتیر، ۱۳۸۸، ۱۵۶). از همین روست که انسان امروزی هیچ متوجه سایبورگ‌شدگی خویش در جهت استفاده از تکنولوژی‌های امروزی نیست و این وضعیت را نفی می‌کند و یا آن را مربوط به آینده می‌داند.

با توجه به بیانیه سایبورگ از دانا هاراوی، این تحقیق در راستای ملموس کردن واژه سایبورگ و ایجاد درکی منسجم از آن، تجلی آن را در سینما دنبال می‌کند. چرا که یکی از شاخصه‌های مهم تعریف هاراوی از سایبورگ، داستان‌های علمی‌تخیلی است. «مرز میان داستان علمی و واقعیت اجتماعی یک خطای باصره است... من تلاش دارم تا سایبورگ را تصویری داستانی از واقعیت جسمانی و اجتماعی خود و چنان منبعی از تصورات نشان دهم که به اتصالات متمر ثمری اشاره دارد» (هاراوی، ۱۳۷۸، ۱۹). امروزه گستردگی مخاطبان سینمای علمی‌تخیلی بسیار بیشتر از گستردگی مخاطبان داستان‌های علمی‌تخیلی است. از طرفی سینما و به خصوص سینمای علمی‌تخیلی فرزند خلف ادبیات و به خصوص ادبیات علمی‌تخیلی است، پس می‌تواند تصویر نسبتاً کاملی از سایبورگ در این متون به ما بدهد. همچنین سینما همواره بیانگر تصورات و مفاهیمی است که در فرهنگ عامه وجود دارد و سعی دارد به بهترین نحو آن‌ها را بازتاب دهد. از طرفی می‌توان گفت در بسیاری از موارد این سینما است که با ارائه تصاویر و برداشت‌هایی از برخی مفاهیم، فرهنگ عامه را می‌سازد. بنابراین با بررسی تصویر سایبورگ در سینما می‌توان به تصورات عامه از این واژه دست یافت. همچنین با نگاه به سینما، به مثابه تکنولوژی، می‌توان سایبورگ‌شدگی انسان معاصر را در مواجهه با سینما بررسی کرد. پس در نهایت این پژوهش با هدف ایجاد درکی منسجم از سایبورگ سعی دارد به رهیافتی برای سؤالات زیر برسد:

- سایبورگ در سینما چگونه معرفی شده است؟
- سینما به مثابه تکنولوژی چگونه در سایبورگ‌شدگی انسان مؤثر است؟

روش تحقیق

سایبورگ علاوه بر اینکه تلفیق گوشت و جسم انسان با تکنولوژی است می‌تواند بیانگر تلفیق روح و ذهن او با تکنولوژی هم باشد، کما اینکه جسم و ذهن انسان دو عنصر جدا از هم نیستند و تلفیق هر کدام از آن‌ها با عنصری خارج از وجود انسانی، دیگری را هم تحت تأثیر قرار می‌دهد. اما در این پژوهش، برای روشن‌تر شدن موضوع، سعی شده است سایبورگ را به هر دو شکل به صورت جداگانه مورد بررسی قرار دهیم. در این پژوهش منظور از سایبورگ فیزیکی این است که در آن تلفیق شدن گوشت و ماشین به عینیت برسد و قابل مشاهده یا لمس کردن باشد. در واقع عنصر زیستی زنده به مثابه جسم انسانی، با تکنولوژی می‌آمیزد. استفاده انسان از اندام‌های بر سازه‌ای مثل دست و پای مصنوعی و یا قلب مصنوعی مثال‌هایی از این دست هستند، که کاربرد آن‌ها در بیشتر زمینه‌های اجتماعی به چشم می‌آید. منظور از سایبورگ ذهنی در این تحقیق بیشتر مواردی است که تکنولوژی با فکر و ذهنیت انسان تلفیق می‌شود و درکش را از فضا و مکان و جهان اطرافش دگرگون می‌کند. سایبورگ ذهنی شاید از نظر فیزیکی تغییر محسوسی در جسم انسان به وجود نیاورد، اما در جاهایی تجربه تن‌زدودگی را برای او به ارمغان می‌آورد؛ همچنین با ایجاد خاطرات مصنوعی می‌تواند هویت او را تحت الشعاع قرار دهد. در واقع با اتکا به این

وجه از آن، می‌توان ادعا کرد سایبورگ فقط یک شکل عجیب و غریب نیست، و در شکل عادی‌اش می‌تواند به درک ما از استفاده از خودروها، کامپیوترها، شبکه‌های ارتباطی مانند تلفن و اینترنت و حتی سینما مرتبط شود.

این پژوهش علاوه بر نگاه دوگانه فیزیکی و ذهنی به سایبورگ، تجلی آن در سینما را از دو منظر بررسی می‌کند. منظر اول سایبورگ به مثابه موضوع در آثار سینمایی است و در راستای سؤال اول پژوهش به بررسی تصویری که سینما از سایبورگ ارائه می‌دهد می‌پردازد. در قسمت دوم تحقیق، برای رسیدن به جواب سؤال دوم پژوهش، سینما به مثابه تکنولوژی، نگریسته می‌شود و سایبورگ‌شدگی انسان توسط سینما مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱. تصویر سایبورگ در سینما

عناصر تکنولوژیک پایه اصلی داستان‌های علمی تخیلی هستند و همواره تضادهای استعاری با خود به همراه دارند به این گونه که هم تصویرگر اتوبیایی از آزادی هستند و هم تصویرگر به سلطه‌کشیدن انسان هستند. رابرت آدامز در مقاله‌اش با عنوان «تکنولوژی و استعاره»، فضایی‌ها، ربات‌ها و فضاهای سایبرنتیک را عناصر کلیدی ادبیات علمی تخیلی معاصر می‌داند و بیان می‌کند که هر سه به نوعی منسوب به موجودیتی ساختاریافته از انسان و تکنولوژی هستند و از سایبورگ منشعب می‌شوند. «بخش اصلی تکنولوژی موجود در متون علمی تخیلی، مجاز سایبورگ را شرح می‌دهد، یعنی مجاز دورگه‌ای ماشین/اندام‌وار که هم نمونه‌ای خاص از تکنولوژی است و هم مظهری برای کل تکنولوژی. خوانندگان داستان‌های علمی تخیلی اندام‌وار هستند و نقطه ارتباط تکنولوژی موجود در متون علمی تخیلی، آن جایی است که ماشین با بدن زنده تقاطع پیدا می‌کند» (آدامز، ۱۳۸۳، ۳۳۸).

درست همانند ادبیات، و بر اساس استدلال‌های او، این سه عنصر بخش جدایی‌ناپذیر از سینمای علمی تخیلی نیز می‌باشند. بدین طریق می‌توان اذعان داشت سایبورگ قطب اصلی سینمای علمی تخیلی است چرا که سه عنصر یادشده تقریباً در همه فیلم‌های تولیدی این ژانر وجود دارند. «فیلم‌های این ژانر قطعاً سرزمینی را به تصویر می‌کشد که باعث می‌شود غیرممکن، ممکن به نظر رسد. با ظهور انیمیشن در کامپیوتر و هدف آن برای رسیدن به واقع‌گرایی مطلق، تصاویر سایبورگ تجارتی بزرگ شده است. بدون جمعیت پر تکاپو از سایبورگ‌ها، مناظر بصری جدید به طرز محسوسی و نگران‌کننده خالی خواهد بود» (Bostic, 1998, 359).

اما به طور مشخص‌تر در دوره معاصر فیلم‌های بسیاری خودِ سایبورگ را کانون توجه قرار داده‌اند. به این معنا که موضوع آن‌ها حول موجودی نیمه‌انسان و نیمه‌ماشین می‌چرخد. در اکثر این فیلم‌ها نیز همانند ادبیات علمی تخیلی، سایبورگ‌ها یا مدینه‌ای فاضله و یا ویران‌شهر حاصل از هجوم بی‌امان تکنولوژی به جسم، ذهن و جان انسان معاصر را به تصویر می‌کشند. اما فیلم‌هایی هم وجود دارند که بی‌طرفانه فقط سایبورگ را ترسیم کرده‌اند؛ برای مثال می‌توان به فیلم *آن زن*^۹ اشاره کرد. همان‌طور که گفته شد تصویری که سینما از سایبورگ ارائه می‌دهد، بازنمایی تصویر سایبورگ در فرهنگ عامه است و از طرفی هم سازنده تصویر سایبورگ در حافظه عامه است؛ پس بررسی زوایای آن ضروری به نظر می‌رسد. در سال‌های اخیر سایبورگ کانون توجه فیلم‌های زیادی بوده است که ذکر نام همه فیلم‌هایی که به این مقوله پرداخته‌اند، خارج از حوصله این پژوهش است. اما در ادامه سه فیلم جریان‌ساز در این ژانر مرور خواهد شد تا بتوان درک صحیح‌تری را از مفهوم سایبورگ در فرهنگ عامه ایجاد کرد. انتخاب این سه فیلم بنا به نیاز پژوهش، بر اساس تقسیم‌بندی سایبورگ به دو گونه فیزیکی و ذهنی است. در واقع این سه فیلم در

بردارندهٔ خصوصیات مهم سایبورگ هستند و به اعتقاد نگارنده نسبت به فیلم‌های دیگر تصویر جامع‌تری از سایبورگ ارائه می‌کنند.

۱-۱- ترمیناتور

یکی از مهم‌ترین فیلم‌هایی که به تصویرکردن سایبورگ پرداخته است سری فیلم‌های ترمیناتور^{۱۰} است که از میان آن‌ها ترمیناتور ۱ و ۲ از اهمیت خاصی برخوردار هستند و هر دو توسط جیمز کامرون^{۱۱} نوشته و کارگردانی شدند. در ادامه ضمن مروری بر داستان قسمت ۱ و ۲ به بحث راجع به تصویر سایبورگ در این دو فیلم می‌پردازیم.

ترمیناتور (۱۹۸۴): در سال ۲۰۲۹ ربات‌ها به کشتار سه میلیارد انسان دست می‌زنند. از میان انسان‌های باقی‌مانده جان کارنر فرمانده می‌شود و آن‌ها را شکست می‌دهد. شرکت ربات‌ها مدلی از ترمیناتور تی ۸۰۰ که به شکل انسان است (با بازی آرنولد شوارتزنگر^{۱۲}) به سال ۱۹۸۴ می‌فرستد تا مادر جان (سارا) را به قتل برساند و بدین وسیله از تولد او جلوگیری کند. جان نیز یک سرباز به نام کایل ریس را به گذشته می‌فرستد تا از مادرش محافظت به عمل بیاورند. در آخر ترمیناتور از بین می‌رود و کایل ریس نیز در این راه کشته می‌شود. سارا که از کایل حامله است تصمیم می‌گیرد پسرش جان را به شیوه‌ای بزرگ کند که رهبر مقاومت شود.

ترمیناتور ۲: روز داور^{۱۳} (۱۹۹۰): اسکای نت بعد از نابودی ترمیناتور اول، ترمیناتوری قدرتمندتر مدل تی ۱۰۰۰ را به هدف خود جان کانر که یک پسر بچه است به گذشته می‌فرستد. جان نیز یک ترمیناتور تی ۸۰۰ (آرنولد شوارتزنگر - مدلی مشابه مدل فیلم اول) را که دستگیر شده برنامه‌ریزی می‌کند و به گذشته می‌فرستد تا از کودکی‌اش محافظت کند. جان که کودک است پس از مادرش سارا به ترمیناتور اعتماد می‌کند. پس از اتفاقات فراوان، نبرد دو ترمیناتور به یک کارخانه ذوب آهن کشیده می‌شود. سرانجام ترمیناتور ۸۰۰، تی ۱۰۰۰ را به درون گدازه‌ها پرتاب می‌کند و سپس از سارا درخواست می‌کند برای جلوگیری از استفادهٔ دیگران از اجزایش او را به درون گدازه‌ها پرت کنند. جان و سارا با اشک و اندوه فراوان ذوب‌شدن ترمیناتور را در گدازه‌ها تماشا می‌کنند.

در ارتباط با به تصویر کشیدن سایبورگ در این فیلم اولین نکته‌ای که باید به آن اشاره کرد فیزیک سایبورگ است. «کتاب رکورد جهانی گینس، از آرنولد به عنوان "کامل‌ترین و عالی‌ترین بدن تاریخ جهان" نام برده است. او پس از قهرمانی‌های پی‌درپی در مسابقات مستر المپیا دههٔ ۷۰ مفتخر شد تا در کتاب رکوردهای جهانی گینس ثبت شود» (zoomg.ir). در واقع سازندگان این فیلم با انتخاب آرنولد به دلیل ویژگی‌های جسمانی برتر و در واقع بدن آرمانی‌اش، برای نقش ترمیناتور در پی به تصویر کشیدن سایبورگی هستند که از نظر جسمانی از انسان قوی‌تر و توانمندتر است. هرچند که ویژگی‌های تکنولوژیک آن بعداً بیشتر مشخص می‌شود، اما جسم پر هیبت آرنولد شوارتزنگر، تصویر سایبورگ را در خاطر تماشاگر به عنوان بدنی آرمانی ماندگار می‌کند. همچنین ضعف کایل ریس به عنوان انسان در برابر ترمیناتور، بیانگر ضعف جسمانی انسان در مقابل سایبورگ است. در این فیلم در ابتدا جنبهٔ غیر انسانی ترمیناتور فقط از طریق نماهای نقطه دید او آشکار می‌شود به این نحو که نماهای نقطه دید نشان می‌دهند که ترمیناتور تصاویر را نمی‌بیند بلکه صرفاً «اطلاعات جمع‌آوری می‌کند». تصاویر و عناصر تکنولوژی معاصر چیزی است که در سرتاسر این فیلم و به خصوص به مدد جلوه‌های ویژه، قدرت بصری بالایی ایجاد می‌کند. در واقع می‌توان گفت انبوه تصاویر ارائه‌شده از تکنولوژی‌های معاصر باعث باورپذیری هرچه بیشتر اتفاقاتی می‌شود که توسط تکنولوژی در این فیلم روی می‌دهد، از جمله سکانس کابوس‌وار ابتدایی فیلم که نبرد انسان‌ها با

ماشین‌ها را به تصویر می‌کشد. مهم‌ترین بارزهای که در هر دو قسمت ترمیناتور وجود دارد این است که سایبورگ به عنوان چهره‌ای برجسته در فیلم با دو رویکرد، هم انقیاد انسان در چنگال تکنولوژی و هم استفاده از وجه‌رهایی‌بخش تکنولوژی برای نجات و حمایت از انسان را به تصویر می‌کشد. در نسخه اول فیلم سایبورگ موجودی است که دستکاری‌های تکنولوژیکی او را به ابزار بی‌احساس و شکست‌ناپذیر ویرانگری تبدیل کرده است و نمادی است برای ترس بشر از آینده‌ای که در آن جسم آلی بشر بر طبق الگوی ماشین عمل می‌کند اما در آخر فیلم هم این سایبورگ خود توسط تکنولوژی از بین می‌رود. سارا بعد از آنکه او را زیر دستگاه پرس هیدرولیک می‌فرستد، از خط مونتاژ می‌گریزد و کنترل ماشین‌آلات را در اختیار می‌گیرد و توسط آن‌ها ترمیناتور را نابود می‌کند. از این لحاظ پایان ترمیناتور، سایبورگ و فیلم به نحو مضاعفی کنایه‌آمیز است و باعث شده که این سکانس نزد منتقدان سینما تأویل‌های معنای بیشماری داشته باشد. «نابودگر روی خط مونتاژ کشته می‌شود؛ درست مانند انسان‌های فراوانی که در نتیجه حوادث صنعتی مشابه یا شرایط کاری غیر انسانی از بین می‌روند. نابودگر را همان ماشین‌آلات صنعتی پیشرفته‌ای نابود می‌سازند که وضعیت شغلی کارگران و حقوق آن‌ها را تهدید می‌کنند؛ یعنی همان ماشین‌آلاتی که ربات نابودگر به شکلی نمادین آن‌ها را بازنمایی می‌کند... سارا به نحوی تأثیرگذار نابودگر را می‌کشد. بدین ترتیب مانع از خطر قریب‌الوقوعی می‌شود که زندگی‌اش را تهدید می‌کند؛ و امکان می‌دهد که تاریخ و نوع بشر به حیاتشان ادامه دهند و روایت سینمایی به پایان برسد. اما پیروزی او تناقض‌های اجتماعی تکنولوژی را برطرف نمی‌کند» (رابرت ف، ۱۳۷۸، ۱۳۷). این تناقض در قسمت دوم ترمیناتور بیشتر به چشم می‌آید چرا که سارا و پسرش جان، هم از طرف تکنولوژی (ترمیناتور تی ۱۰۰۰) تهدید می‌شوند هم توسط تکنولوژی (ترمیناتور تی ۸۰۰) حمایت می‌شوند. در واقع می‌توان گفت فیلم بیانگر این مسئله است که برای رهایی از چنگال سلطه‌گر تکنولوژی راهی جز پناه‌بردن به تکنولوژی نیست و این یادآور سخن دانا هاروی است: «سایبورگ نه تصویرگر اتوپایی از آزادی، که تصویرگر امکان‌هایی هم از آزادی و هم از سلطه است که عقلانیت ابزاری یعنی فناوری پیشرفته بر ما گشوده است» (هاروی، ۱۳۸۷، ۱۳).

از دیگر بارزهای این فیلم سفر در زمان است. «در فیلم ترمیناتور، مرد جوانی (کایل) در آینده، دل‌باخته زنی (سارا) است که تنها یک عکس از او دارد، زنی که متعلق به سال‌های دور گذشته است؛ زنی از دنیارفته که کایل در آینده او را خواهد دید؛ و پس از دیدار در زمان حال، سارا خاطرات کایل - پدر فرزندش - را مرور می‌کند که قهرمانانه جانش را از دست داده است؛ مردی که در آینده به دنیا خواهد آمد. سارا و کایل در "حال" مغشوش خود، در نوستالژی آینده و گذشته‌ای ناممکن اما ممکن به سر می‌برند» (عادل، ۱۳۹۴، ۹۱). در نظریات فیلسوفان پست‌مدرن از جمله جیمسون آمده است که در جامعه پست‌مدرن افراد نمی‌توانند دریافتی منسجم از گذشته و آینده داشته باشند و درگیر حال ابدی هستند. همچنین بودریار نیز در اولویت واقعیت تردید می‌کند و آن را واقعیتی دروغین می‌داند که هرگز وجود نداشته است، اما افراد جامعه، زندگی، منش و تجربیات خود را برای نزدیک شدن به آن تنظیم می‌کنند. بر این اساس عادل معتقد است «همه این‌ها در کنار نظریات انیشتین که پیشتر از این مباحث، زمان را به عنوان یک بعد در فضا مطرح می‌کند که جابه‌جایی در آن امکان‌پذیر خواهد بود، آشفتگی زمانی پست‌مدرن را به مفاهیم سفر زمانی خواه در آینده‌ای نزدیک و خواه در جهان مجازی نزدیک می‌کند؛ سفری زمانی در "حال"ی که مشخصه‌اش نوستالژی گذشته و حتی آینده است» (عادل، ۱۳۹۴، ۹۱).

۱-۲ بلید رانر

همچنین از مشهورترین فیلم‌هایی که سایبورگ را به تصویر کشیده‌اند فیلم *بلید رانر*^{۱۴} ساخته ریدلی

اسکات^{۱۵} است. این فیلم که در سال ۱۹۸۲ ساخته شده، اقتباسی از داستان آیا آدم ماشینی‌ها خواب گوسفندان الکتریکی را می‌بینند اثر فیلیپ دیک^{۱۶} است.

در ابتدای قرن ۲۱، شرکت روبات‌سازی تایرل، موفق به ساخت موجوداتی شد که از انسان قابل تشخیص نبودند، و رپلیکنت^{۱۷} نام گرفتند. رپلیکنت‌ها از نظر سرعت و قدرت جسمانی از انسان برتر بودند، همچنین توان ذهنی بالایی داشتند. آن‌ها خارج از زمین برای عملیات اکتشاف و مسکونی‌سازی در سیارات به کار گرفته شدند. سال ۲۰۱۹ چند رپلیکنت شورشی از مدل جدید نکسوس که تمامی خصائص عقلی و حسی بشری، جز تجربه کودکی و رشد طبیعی، را دارا هستند، یک شاتل را در مسیر زمین به ماه می‌ربایند و به لوس آنجلس می‌آیند تا با دسترسی به طراح اصلی خود، دکتر تایرل، راز افزایش طول عمرشان را کشف کنند، چرا که برای ۴ سال عمر طراحی شده‌اند. بلید رانر سابق، ریک دکارد (هریسون فورد) مأمور تعقیب و شکار رپلیکنت‌ها می‌شود. دکارد با تایرل و دستیارش ریچل آشنا می‌شود و در می‌یابد که ریچل یک مدل آزمایشی است. تایرل به او خاطرات می‌بخشد، به طوری که گذشته‌ای را که وجود نداشته (کودکی، مادر، خانه دروغین و...) به صورت وقایع حقیقی به یاد می‌آورد. در نهایت رپلیکنت‌ها توسط بلید رانر کشته می‌شوند. او که عاشق ریچل شده است شک می‌کند که خودش هم مثل ریچل یک رپلیکنت صاحب خاطرات است.

در این فیلم سایبورگ‌ها یا رپلیکنت‌ها از نظر ظاهری هیچ تفاوتی با انسان معمولی ندارند اما با دقت در رفتار و دغدغه‌های آنان می‌توان بیان کرد که به درستی تلفیقی از انسان، حیوان و ماشین هستند. بلید رانر را می‌توان جزء فلسفی‌ترین فیلم‌هایی حساب کرد که به سایبورگ می‌پردازند چرا که مخاطب سر تا سر این فیلم با این سؤال مواجه است که چه چیزی یک وجود انسانی است؟ در فرهنگ عامه عمدتاً سایبورگ‌ها را فاقد احساسات انسانی می‌پنداشتند اما سایبورگ‌ها در فیلم بلید رانر احساساتی انسانی از خود بروز می‌دهند، به طوری که دو نفر از آن‌ها عاشق یکدیگرند و به همین دلیل میلی به مردن ندارند و یا ریچل که به عنوان یک رپلیکنت شناخته می‌شود طی داستان به دکرد دل می‌بازد. در واقع داستان فیلم خصیصه انسانی عشق را به ماشین نسبت می‌دهد، از طرفی به نظر می‌رسد که شخصیت‌های انسانی فیلم فاقد این خصیصه هستند. تنهایی تایرل و محیطی که در آن زندگی می‌کنند و یا فضا سازی‌های فیلم از لوس آنجلس بیانگر این مسئله هستند. اما این فیلم قصد به تصویر کشیدن انسان‌زدایی را ندارد. «پی‌رنگ فیلم تلویحاً حاکی از آن است که سایبورگ‌ها ابداً انسان را در معرض خطر واقعی انقراض قرار نمی‌دهند. اما خود فیلم خطری بسیار واقعی و مسئله‌ساز را مطرح می‌کند. این خطر متوجه شخصیت‌های فیلم نیست بلکه به تثبیت مفهومی از انسان برمی‌گردد که اعمال، اعتقادات و مفاهیم زندگی ما بر آن تکیه دارد. طی روندی که دکارد به شناسایی نمونه‌های بدلی می‌پردازد، همه چیز برای او و مخاطبش منجر به خودشناسی از نوعی متفاوت و آزردهنده می‌شود: تشخیص این موضوع که تضاد بین انسان و بدل تکنولوژیک او اساساً ماهیتی نامشخص دارد» (پایل، ۱۳۸۰، ۶۶). این مسئله در پایان و با شک دکارد به هویت اصلی خویش بیشتر می‌شود. در رمان دیک که این فیلم اقتباسی از آن است وجود هم‌دلی باعث آشکار شدن انسان‌ها از آدم مصنوعی‌ها می‌شود اما در این فیلم سایبورگ‌ها از طریق دیگری از انسان‌ها متمایز می‌شوند. «در بلید رانر آنچه انسان‌نماها را فاش می‌سازد فقدان هم‌دلی نیست، بلکه فقدان گذشته است، یعنی فقدان خاطرات... فیلم با آزمون و ویت_کامپ شروع می‌شود؛ آزمونی که برای اندازه‌گیری واکنش‌های فیزیکی و جسمانی به مجموعه‌ای از سؤالات طراحی شدند تا واکنش‌های عاطفی را بسنجند و انسان‌نماها را مشخص کنند» (لندسبرگ، ۱۳۸۲، ۱۸۰). این فیلم در سکانس‌های اولیه خاطره را به عنوان نقطه‌ای قابل اتکا برای بشریت معرفی می‌کند اما با جلورفتن داستان این نقطه اتکا نیز متزلزل می‌شود

چرا که فیلم از آینده‌ای حرف می‌زند که تکنولوژی جدید امکان بارگذاری خاطرات در ذهن را به ارمغان آورده است، بنابراین به یاد آوردن خاطرات صرفاً به معنای تجربه کردن آن‌ها نیست. این نکته به خصوص در سکansı به چشم می‌آید که ریچل قصد دارد با نشان دادن عکس خود و مادرش به دکارد ثابت کند که انسان است اما دکارد یکی از خاطرات شخصی او را به یاد او می‌آورد و در ادامه می‌گوید که این‌ها خاطرات تو نیستند بلکه خاطرات برادرزاده تایرل هستند که در تو کاشته شده‌اند، در نتیجه اعتبار عکس در دست ریچل نیز زیر سؤال می‌رود. «رونوشتی از ریچل در فیلم ریدلی اسکات به نام *بلید رانر*، تصویری از هراس، عشق و آشفتگی فرهنگ سایبورگ است» (هاراوی، ۱۳۷۸، ۸۱). در راستای گفته‌های هاراوی می‌توان اضافه کرد که انبوه تصاویر ساختگی و فقدان خاطرات واقعی به همراه هراس، عشق و آشفتگی فرهنگ سایبورگ، از خصیصه‌های جهان پست‌مدرن امروزی است. «جمیسن فرهنگ پست‌مدرن را که زیر سلطه تصاویر است، به دلیل تشکیل یافتن از هم‌نشینی دال‌های بی‌ارتباط، محکوم به جست‌وجوی ابدی تاریخ می‌داند؛ دال‌هایی که تصاویری گسسته از تاریخی ساختگی و دروغین در ترکیبی عامه‌پسندند. به بیان دیگر، در جامعه پست‌مدرن افراد نمی‌توانند دریافتی منسجم از گذشته و آینده داشته باشند و درگیر حال ابدی و زمان شیزوفرنیک هستند» (عادل، ۱۳۹۴، ۹۱). این فیلم که انعکاسی از جهان پست‌مدرن معاصر است سعی دارد با به تصویر کشیدن تکنولوژی که هم به جسم انسان و هم به ذهن انسان نفوذ کرده است به سؤالات هستی‌شناسانه و فلسفی در ارتباط با جایگاه انسان در هستی بپردازد.

۱-۳ آن زن

از دیگر آثار ساخته شده که تصویری متفاوت از سایبورگ نشان می‌دهد می‌توان به فیلم *آن زن ساخته اسپایک جونز*^{۱۸} با بازی *خوآکین فینیکس*^{۱۹} اشاره کرد که در سال ۲۰۱۳ موفق به کسب اسکار فیلم‌نامه شد. در آینده‌ای نه‌چندان دور، تئودور^{۲۰} که مردی گوشه‌گیر و درون‌گرا، و در شرف طلاق از همسرش است، سیستم عاملی هوشمند و سخن‌گو^{۲۱} می‌خرد که قادر است احساسات و گفت‌وگوهای بازسازی شده‌ای مشابه انسان واقعی را نمایش دهد و در عین حال، مانند انسان‌ها با کسب تجربه‌های جدید پیشرفت کند. تئودور صدایی زنانه برای نرم‌افزار انتخاب می‌کند. نرم‌افزار خود را سامانتا معرفی می‌کند. او و نرم‌افزار به هم عادت می‌کنند تا جایی که سامانتا خود را موظف می‌بیند که حتی پاسخ‌گوی نیازهای جنسی تئودور نیز باشد. سامانتا که جسمی ندارد تئودور را ترغیب می‌کند با زن معرفی شده رابطه برقرار کند؛ و البته آن زن قبول کرده است که مطابق نظر نرم‌افزار، یعنی سامانتا، عمل کند ولی این قرار موفق از کار در نمی‌آید. در نهایت بعد از اینکه سامانتا به دلیل ارتقای سیستم و ارتباط با دیگر نرم‌افزارها مدتی از دسترس خارج می‌شود در جواب پرسش تئودور پاسخ می‌دهد که هم‌زمان با ۸۳۱۶ نفر در ارتباط است و با ۶۴۱ نفرشان رابطه عاشقانه داشته است. سامانتا تأکید می‌کند که این موضوع نه تنها سبب افت عشق مابین آن‌ها نشده بلکه آن را مستحکم‌تر کرده است. روز بعد سامانتا از دسترس خارج می‌شود، او با سایر نرم‌افزارها به دنبال کشف توانمندی‌های خود می‌رود.

این فیلم تلفیق تکنولوژی با روح و ذهن انسانی را به نوعی متفاوت نشان می‌دهد. در واقع می‌توان گفت سایبورگ ذهنی در اینجا به دو شیوه نمود کرده است: یکی سامانتا است که حضور فیزیکی ندارد اما به هیچ‌وجه نمی‌توان حضور معنایی و رفتاری‌اش را کمتر از حضور معنایی یک انسان در نظر گرفت چه بسا که نداشتن جسمیت بیشتر باعث به تصویر کشیدن قدرت هوشی بالای او شده است؛ و بعد از آن تئودور است که جسمیتی انسانی دارد اما تکنولوژی به امتداد ذهنیت او در آمده است در این حد که با داشتن آگاهی از نرم‌افزار بودن سامانتا، عاشق او می‌شود. در واقع سامانتا زن آرمانی است که تئودور همواره در طلب او

بوده است. این مورد فیلم را به داستان کوتاهی از رابرت شکلی^{۲۲} به نام *زن/ایدئال* نزدیک می‌کند. اما این فیلم جهانی را به تصویر می‌کشد که همه افراد به شدت با تکنولوژی عجین شده‌اند. مردم حتی در خیابان‌ها و محل‌های خرید نیز از طریق هدفن‌های کوچکشان به جهانی دیگر متصل هستند و در حین راه رفتن و با ارسال پیام‌های صوتی به چک کردن ایمیل‌ها و کارهای روزانه‌شان می‌پردازند. جهانی که همه به نوعی سایبورگ شده‌اند. همچنین رابطه تئودور با سامانتا برای افراد دیگر داستان نیز امری پذیرفته شده است، فقط همسر سابق او به نقد این رابطه می‌پردازد و این رابطه را نتیجه ضعف تئودور در برقراری رابطه با زنان می‌داند. سامانتا نیز نقش یک زن عاشق را به خوبی ایفا می‌کند. او خودش را مسئول برطرف کردن همه نیازهای تئودور از جمله نیاز جنسی او می‌داند و سعی دارد خلأ نداشتن جسم را با فرستادن دختری به عنوان تنیت خود و برای رابطه با تئودور جبران کند. در این سکانس که یکی از درخشان‌ترین سکانس‌های فیلم است دختری قبول می‌کند که جسم یک نرم‌افزار باشد. او همانند عروسکی اختیار کامل خود را به سامانتا واگذار می‌کند. تأویل‌های معنایی بی‌شماری از این سکانس می‌توان داشت. یکی از آن‌ها تلفیق شدن دو عنصر برای تصویر کردن یک زن است. در واقع تکنولوژی به مثابه عنصر ذهنی یک زن که در صدای او متبلور شده است با تنی انسانی که از خود اراده ندارد آمیخته می‌شود تا نقش یک زن معمولی ایفا گردد. هرچند این رابطه موفق از کار در نمی‌آید اما موفق نبودن ارتباط جنسی در وهله اول چیزی است که در مورد هر زن کاملی می‌تواند اتفاق بیفتد. همچنین این سکانس به درستی نمایانگر عروسک‌شدگی انسان در چنگال تکنولوژی است اما نه به زور و اجبار بلکه به اراده و اختیار خود انسان. هرچند فیلم اطلاعاتی از اینکه چرا دختری حاضر می‌شود خود را در اختیار یک نرم‌افزار بگذارد به ما نمی‌دهد اما جهانی را به تصویر می‌کشد که پذیرش چنین تصمیمی از طرف یک انسان، عجیب و از سر اجبار به نظر نمی‌رسد. برقراری ارتباط سامانتا با افرادی دیگر در هیئت هویت‌های دیگر است. او یک سیستم عامل است که می‌تواند در آن واحد جواب‌گوی تعداد بی‌شماری مخاطب باشد که هر یک با سلیقه خود او را سازگار کرده‌اند. در انتها نیز سامانتا از دسترس خارج می‌شود؛ اتفاقی که در خیلی از روابط انسانی نیز می‌افتد. او به دنبال سرنوشت خود می‌رود. این فیلم بدون اکشن‌های بزرگ و سروصدای رایج در ژانر علمی تخیلی و با ارائه پرسش‌های بسیار مهم در ارتباط با آگاهی، ماشین، احساس و هیجان، جنسیت، مخاطب را با جوانب گوناگونی که سایبورگ می‌تواند در زندگی بشر ایجاد کند مواجه می‌کند. بنابراین می‌توان گفت این فیلم نمونه کاملی برای درک موقعیت ذهنی سایبورگ در جهان معاصر است.

همان‌طور که عنوان شد فیلم‌های بی‌شماری در تاریخ سینما وجود دارد که تکنولوژی و سایبورگ موضوع آن‌ها است اما در اینجا سعی شد در راستای ایجاد تصویر تقریباً جامعی از سایبورگ، به سه فیلمی پرداخته شود که هر یک به نوعی بیانگر یکی از وجوه سایبورگ است.

نکته‌ای که اشاره کردن به آن خالی از لطف نیست این است که سینما خود زاینده تکنولوژی است و همواره به منزله تکنولوژی در دست هنرمندان قرار گرفته تا با استفاده از آن به خلق آثارشان پردازند.

۲. سایبورگ‌شدگی توسط سینما

همان‌طور که اشاره شد، فیلم‌های سینمایی زیادی وجود دارند که تکنولوژی را موضوع خود قرار داده‌اند و به بازنمایی تحولات تکنولوژیک پرداخته‌اند. همچنین در بخش قبل سه فیلم برای نمونه بررسی شد که به ارائه تصویر سایبورگ در سینما می‌پردازند. تولید فیلم‌هایی از این دست در حالی است که سینما وجود خود را وام‌دار تکنولوژی است، چرا که اگر تجهیزات فیلم‌برداری اعم از دوربین‌ها، ابزار تدوین و همچنین ابزار پخش فیلم وجود نداشت، عملاً سینما نیز پدید نمی‌آمد. پس می‌توان سینما را مشخص‌ترین

ترکیب تکنولوژی و هنر دانست. «بنا به گفته کیت کوهن "ابداع سینما محملی فراهم آورد تا تأثیرهای روان‌شناسانه و منفی عصر ماشین، تبدیل به لذت شوند. سینما در حکم تأثیرگذارترین نمونه ارتباط مادی بین هنر و تکنولوژی است". بدین ترتیب تجربه زیباشناختی پیچیده‌ای فراهم آورده که کلاً متکی بر بازسازی مکانیکی است. بنا به گفته کوهن سینما توانست به صورتی نظام‌یافته، حتی خنثی‌ترین یا بالقوه غیرانسانی‌ترین کیفیات فرهنگ ماشینی را تبدیل به هنر کند» (رابرت.ف، ۱۳۸۷، ۱۴۲).

از طرفی با اشاره به واژه «صنعت سینما» می‌توان گفت در حالی سینما به بازنمایی تحولات تکنولوژیک در فیلم‌های یاد شده می‌پردازد که خود به مثابه تکنولوژی است. چون همان‌قدر که وجود انسانی فیلم‌سازان و بازیگران و دیگر عوامل انسانی ضروری است، وجود تکنولوژی نیز بخش جدایی‌ناپذیر از آن است. «فناوری جزء اساسی سینما، شرط وجود آن و عاملی مستمر در توسعه آن است (به عنوان گواه، فناوری جلوه‌های ویژه در فیلم‌های علمی‌تخیلی). فناوری خصوصیت خود و تاریخ خود را دارد... که نمی‌توان تنها آن را منوط به شرایط متأثر اقتصاد، روان‌شناسی یا عوامل زیبایی‌شناختی دانست... تاریخ و موقعیت کنونی سینما بیشتر با ملقمه‌ای ناهمگون و اغلب پیچیده از همه این عناصر درگیر است که هر کدام شرایطی را تعیین می‌کنند، اما باز به طور کامل معین‌کننده دیگر موارد نیستند» (چاپلین، ۱۳۸۲، ۱۲۵). به عبارت بهتر می‌توان گفت هنر سینما به طور قاطع حاصل آمیختن تکنولوژی با خود انسانی هنرمندان این رشته است. بنابراین بدیهی است که رشد ابزار تکنولوژیک مانند کامپیوترها و به‌خصوص نرم‌افزارهای ساخت تصاویر سه بعدی و ... تا چه حد این عرصه را تحت تأثیر قرار داده است. خلق تصاویر اعجاز‌انگیز با استفاده از نرم‌افزارهای پیشرفته کامپیوتری به نام جلوه‌های ویژه بر محبوبیت استفاده بیشتر از تکنولوژی در آثار سینمایی افزوده است. در واقع صنعت سینما در دهه ۱۹۸۰ با استفاده از جلوه‌های ویژه جدید، به نحو موفقیت‌آمیزی، کارش را پی گرفت. جلوه‌های ویژه خلق شده توسط کامپیوتر خصوصاً در ژانر فیلم‌های علمی‌تخیلی نقش حیاتی ایفا می‌کند؛ کما اینکه در سه فیلم یادشده، یکی از مهم‌ترین دلایل موفقیت آن‌ها، جلوه‌های ویژه بود که به بهترین نحو مخاطب را جذب می‌کرد. در دهه ۱۹۸۰ توزیع ویدئویی و تولید محصولات جنبی هم گسترش یافت؛ همچنین انیمیشن‌های کامپیوتری جای خود را در عرصه سینما باز کردند و باعث تحولی شگرف در این زمینه شدند. «در ساخت فیلم‌های سینمایی از سازنده‌های گرافیکی کامپیوتری استفاده می‌شود که شبیه‌سازی کامپیوتری نامیده می‌شوند. در دهه ۱۹۹۰ و ابتدای ۲۰۰۰ صنعت فیلم‌سازی به اندازه کافی پیشرفت کرد، بنابراین برای اولین بار امکان ساخت انیمیشن‌های کامپیوتری سه بعدی به وجود آمد» (فریدونی، ۱۳۷۸، ۳۰۹). با استفاده از این تکنولوژی‌ها چشم‌اندازهای بصری خلق شده‌اند که برای همیشه چهره فیلم و سینما را تغییر داده‌اند، چرا که مخاطب در مواجهه با آن‌ها نمی‌تواند تشخیص دهد که این تصاویر واقعی و حاصل تصویربرداری از واقعیتی موجود در جهان هستند و یا حاصل کار کامپیوتر و نرم‌افزار. «پیش از این هرگز قادر به تحقق بخشیدن به چنین تصاویر فوق‌العاده و ترکیب حرکات زنده و تصاویر کامپیوتری که با ظرافت یکپارچه شده‌اند نبوده‌ایم. در واقع "سرگرمی جدید" برای بسیاری از مصرف‌کنندگان خاص اثرات رسانه‌ها و حتی حرفه‌ای‌ها در زمینه‌های خاص، چالش و تلاش برای دسته‌بندی کردن این است که چه چیزی واقعی است، چه چیزی کامپیوتری، و چه چیزی مدل متحرک است، و به همین ترتیب چه چیزی اجراگر واقعی» (Bostic, 1998, 359). این مسئله نشان می‌دهد که تکنیک خلق تصاویری که در رسانه‌ها استفاده می‌شود نه تنها همپای متن مورد توجه قرار می‌گیرد، بلکه تشخیص اینکه این تصاویر چگونه خلق شده‌اند تبدیل به یک سرگرمی شده است چرا که تکنولوژی‌های جدید سینمایی تشخیص مدل متحرک خلق شده توسط کامپیوتر را از اجراگر واقعی بسیار سخت و پیچیده کرده است.

موارد گفته شده همه بیانگر این مطلب است که هنر سینما بر پایه و اساس تکنولوژی شکل گرفته و به زیست خود ادامه می دهد و فناوری های جدید در عرصه سینما با شبیه سازی واقعیت، باورپذیری آنچه ارائه شده است را بالا و بالاتر می برند، به حدی که این شبیه سازی خود تبدیل به واقعیت می گردد، بنابراین باعث عمیق تر شدن رابطه ذهنی و چه بسا جسمی مخاطبان با آثار سینمایی می شوند. «بسیاری از آزمون های مطالعات پاپن طراحی شدند تا به شیوه ای کمی درجه تأثیرگذاری فیلم بر جسم تماشاگران را اندازه گیری کنند. محققان از برق سنجی استفاده کرده اند که همچون دروغ سنج واکنش های برقی و ضربان الکتریکی در پوست را اندازه می گیرند... بنابراین این مطالعات بر آن شدند که جسم ممکن است علائمی از نشانه های فیزیولوژیک را بروز دهد که مسبب آن نوعی مداخله تکنولوژیک در ذهنیت است؛ مداخله ای که جزء جدانشدنی تجربه سینمایی است به کارگیری تکنولوژی اکتشاف، ترسی را ثبت می کند^{۲۳} که بر مبنای آن ما دیگر نمی توانیم میان خاطرات مصنوعی یا غیر طبیعی و واقعی تمییز دهیم» (لندسبرگ، ۱۳۸۲، ۱۷۶). بیشترین تأثیری که فیلم بر مخاطب می گذارد به واسطه درگیر کردن احساسات و تملک عاطفی است که بر مخاطب دارد؛ همچنین یکی شدن خاطرات مصنوعی با خاطرات طبیعی یا زیست شده بر فرایند هویتی افراد اثرگذار است. چنانچه هربرت بلومر^{۲۴} ادعا دارد «تملک عاطفی حاوی معانی ضمنی برای آینده و گذشته فردی است که تحت تأثیر آن قرار گرفته و این توانایی را دارد تا کنش های فرد را در آینده تغییر دهد... از آنجا که تجربه فیلمی تجربه زیسته را مرکز زدایی می کند، قادر است هویت را تغییر دهد یا دوباره بسازد» (لندسبرگ، ۱۳۸۲، ۱۷۵). پس می توان گفت این تزلزل در هویت که در نتیجه ادغام خاطرات مصنوعی و خاطرات زیست شده واقعی است و توسط فیلم ها اتفاق می افتد بیانگر نوعی مرزشکنی بین دوگانه من و دیگری است؛ خاطراتی که من آن ها را زیسته ام و یا خاطراتی که دیگری آن ها را زیسته است اما الان از آن من است. این مرزشکنی مفهوم آبجکت^{۲۵} را که اولین بار توسط ژولیا کریستوا^{۲۶} به کار برده شد تداعی می کند. آبجکت در فارسی به طرد، بیزاری و آلوده انگاری نیز ترجمه شده است. «کریستوا ریشه طرد را در دوران کودکی جست و جو می کند؛ یعنی هنگامی که نطفه هر آن چیزی که در انسان به نام هویت شناخته می شود، در سایه میل به تمایز بسته می شود؛ تمایز از چیزی که هم در مغایرت با اوست و هم بخشی از او به شمار می آید و هیچ گاه یک جدایی کامل نیست» (اسلام مسلک، ۱۳۹۵، ۴۵). همچنین این مفهوم با چیزی که هارای از هویت سایبورگ تعریف می کند مطابقت دارد. هارای نشان می دهد دیگر نمی توان در قالب دوگانه های انسان/ماشین، من/دیگری، حقیقت/خیال و... و یا حتی هویتی بیولوژیکی فکر کرد. چرا که ما همه سایبورگ شده ایم. «سایبورگ بدون نیاز به بنیان نهادن "هویت"، یک عامل سیاسی است. سایبورگ هیچ هویتی ندارد چرا که به خط سیر استدلالی از "من اندیشم" به "من هستم" هیچ نیازی ندارد. از این رو کنش خود مختار سایبورگ، مبتنی بر "هویت اراده مند" او نیست» (هارای، ۱۳۷۸، ۹). امین قضایی مترجم کتاب مانیفست سایبورگ این گفته را نتیجه نهایی و اصلی هارای در مانیفست سایبورگ می داند.

با توجه به موارد بررسی شده می توان گفت سینما نه تنها هنرمندان عرصه خود را تبدیل به سایبورگ کرده است بلکه مخاطب نیز از این تبدیل بی نصیب نمانده. آثار سینمایی که مخاطب را به شدت تحت خود قرار می دهند، به نوعی او را تبدیل به سایبورگ می کنند، چرا که ذهن مخاطب با تکنولوژی سینما آمیخته می شود و آنچه توسط انسان و تکنولوژی ساخته شده، قسمتی از خاطرات او می شوند. از آنجا که این خاطرات مرز روشنی با خاطرات زیست شده او ندارند، با در هم شکستن مرز خیال/واقعیت و من/دیگری هویت او را متزلزل کرده و به روشنی او را تبدیل به سایبورگ می کنند.

نتیجه گیری

در ابتدای تحقیق، با اشاره به تعریف هاروی از سایبورگ، تأکید شد که سایبورگ فقط ترکیبی از ماشین و انسان نیست بلکه واقعیت اجتماعی جهان معاصر است که مرزهایش با جهان داستان‌های علمی تخیلی در حال اضمحلال هستند؛ واقعیتی که جزء گریزناپذیر زندگی بشر معاصر است. همچنین در عین اینکه اشاره شد سایبورگ مرز بین ذهن و بدن را در می‌نوردد، اما برای درک راحت‌تر همه جنبه‌های هستی سایبورگ، به بررسی آن از دو منظر فیزیکی و ذهنی پرداخته شد. بنابراین سایبورگ فیزیکی بیانگر تلفیق فیزیک انسان با تکنولوژی و سایبورگ ذهنی بیانگر تلفیق ذهن انسان با تکنولوژی است. در راستای سؤال تحقیق مبنی بر اینکه تصویر سایبورگ در تصورات عامه چیست و چگونه تکنولوژی‌های معاصر بشر امروزی را تبدیل به سایبورگ کرده‌اند، سینما به عنوان زمینه بررسی انتخاب شد، چرا که سینما هم به بازنمایی فرهنگ عامه می‌پردازد و هم ساختاردهنده آن است. همچنین سینما هم خود به مثابه تکنولوژی است و هم تحولات تکنولوژیک را بازنمایی می‌کند. بنابراین برای پاسخ به دو سؤال اساسی پژوهش حاضر، تجلی سایبورگ در سینما از دو منظر تصویر سایبورگ در سینما و سایبورگ‌شدگی توسط سینما بررسی شد. بر اساس بررسی‌های انجام شده در این قسمت می‌توان به سؤالات مطرح شده در ابتدای تحقیق به شرح زیر پاسخ داد:

- سایبورگ در سینما چگونه معرفی شده است؟

در قسمت ۱-۱ به بررسی سه فیلم *ترمیناتور*، *بلید رانر* و *آن زن* پرداخته شد چرا که با توجه به تقسیم‌بندی سایبورگ در دو دسته فیزیکی و ذهنی، این سه فیلم، تصویری تقریباً جامع از تجلی آن در سینما را نشان می‌دهند. به اعتقاد نگارنده در فیلم *ترمیناتور* بیشتر جنبه فیزیکی سایبورگ به نمایش گذاشته می‌شود و تصاویر فیلم بیشتر نمایانگر قدرت فیزیکی آن‌ها است. همان‌طور که اشاره شد آرنولد با کسب عنوان بهترین بدن و ثبت آن در کتاب جهانی گینس در این فیلم نقش اصلی سایبورگ را ایفا می‌کند؛ بنابراین سایبورگ در این فیلم از لحاظ فیزیکی از انسان توانمندتر تصویر می‌شود. در این فیلم، تکنولوژی هم سلطه‌گر است و هم رهایی‌بخش، بنابراین به درستی بیانگر این مهم است که برای رهایی از چنگال سلطه‌گر تکنولوژی راهی جز پناه‌بردن به تکنولوژی نیست که این نکته یکی از زیرلایه‌های مهم بیانیه سایبورگ از دانا هاروی است. همچنین با توجه به سفرهای پی‌درپی به گذشته و آینده در این فیلم، درک انسان از زمان دچار تشویش می‌شود چرا که مرزهای زمانی توسط سایبورگ از بین رفته است و این خود بیانگر یکی دیگر از بارزهای جهان پست‌مدرن پیش‌روست.

در فیلم *بلید رانر* سایبورگ‌ها هم از نظر قدرت فیزیکی از انسان برتر هستند و هم از نظر قدرت ذهنی با آفرینندگانشان برابری می‌کنند پس می‌توان گفت هم وجه ذهنی و هم وجه فیزیکی سایبورگ به تصویر در آمده است، در نتیجه سایبورگ‌های *بلید رانر* هم نماینده سایبورگ ذهنی و هم سایبورگ فیزیکی هستند. با توجه به بحث بارگذاری خاطرات و بررسی گذشته این سؤال مطرح می‌شود که در واقع چه چیزی یک وجود انسانی را از یک وجود سایبورگی جدا می‌سازد چرا که سایبورگ‌ها در این فیلم احساساتی انسانی دارند. سکانس پایانی فیلم در واقع عامل تزلزل تمام اعتمادی است که مخاطب به هویت انسانی خویش دارد.

در فیلم *آن زن* سایبورگ ذهنی به بهترین نحو به تصویر کشیده شده است. در این فیلم تکنولوژی هم به امتداد ذهن، روح و احساسات شخصیت اصلی فیلم در می‌آید و او را تبدیل به سایبورگ می‌کند و هم تجسم تن‌زدودگی را توسط نرم‌افزاری که وجوه کاملاً انسانی یافته است، به‌خوبی تصویر می‌شود. همچنین

این فیلم در جاهایی به درستی عروسک‌شدگی انسان را در چنگال تکنولوژی نشان می‌دهد. هرچند قلمرو وجودی سایبورگ بسیار گسترده و بی‌مرز است اما با توجه به بررسی‌های انجام‌شده می‌توان گفت سینما در تلاش است تا تصویری جامع از وضعیت سایبورگ نشان دهد و و این تصویر با مطالعات اجتماعی در این رابطه منطبق است.

- سینما به مثابه تکنولوژی چگونه در سایبورگ‌شدگی انسان مؤثر است؟

پاسخ به این سؤال در قسمت ۱-۲ و با تأکید بر ابزار تکنولوژیک در سینما بررسی شد. با توجه به این بررسی می‌توان گفت همان‌طور که بدون وجود سینماگران سینما نمی‌تواند وجود داشته باشد، بدون ابزار تکنولوژیک نیز این امر محقق نمی‌شود. پس سینما به ترکیب هنرمند و تکنولوژی نیاز دارد و این ترکیب هستی سایبورگ را سبب می‌شود. برای مثال سینما برای ثبت تصاویرش به ترکیب انسان و دوربین و یا انسان و کامپیوتر نیاز دارد، مثلاً فیلم‌بردار و کارگردان با چشم خود اصل تصاویر را نمی‌بینند بلکه آن‌ها تصاویری را دریافت می‌کنند که توسط لنز دوربین به آن‌ها می‌رسد پس می‌توان گفت این ابزار به امتداد خود انسانی هنرمندان سینماگر درمی‌آید و آن‌ها را تبدیل به سایبورگ می‌کند. همچنین یک اثر سینمایی که تولیدی از سایبورگ است به ذهن مخاطب نفوذ می‌کند و قسمتی از خاطرات زیست‌نشده او می‌شود. بنابراین درحالی‌که خود مخاطب این خاطرات را در جهان واقعی تجربه نکرده اما به سبب ایجاد شدن محیط شبیه‌سازی شده توسط سینما ذهن او به حس کردن و باورپذیری آنچه می‌بیند می‌رسد. در نتیجه این خاطرات مصنوعی که نوعی مداخله تکنولوژی در ذهن هستند می‌توانند بر روند هویتش اثرگذار باشند. دامنه سایبورگ بسیار پهناور است و روزه‌روز به گستردگی آن افزوده می‌شود و این بی‌مرزی باعث می‌شود تعریف‌های قبلی آن بی‌اعتبار گردند اما با توجه به مطالب گفته‌شده و با ردیابی سایبورگ در سینمای علمی‌تخیلی می‌توان درک بهتری از وضعیت سایبورگ در جهان پیرامون داشت. لزوم بررسی این مسئله بر کسی پوشیده نیست زیرا سینمای علمی‌تخیلی در حال تبدیل شدن به واقعیت اجتماعی زمانه ماست و از طرفی، بنا به گفته هاروی، همه ما تبدیل به سایبورگ شده‌ایم.

پی‌نوشت‌ها

1. Cybernetics
2. Organism
3. Manfred Clynes
4. Nathan Kline
5. Cyborg and space
6. به ربات‌هایی که هیئت انسانی دارند آندروید گویند.
7. Edgar Allan Poe
8. The Man That Was Used Up, 1843
9. Her, Directed by Spike Jonze; 2013
10. The Terminator
11. James Cameron
12. Arnold Schwarzenegger
13. Terminator 2: Judgment Day
14. Blade Runner

15. Ridley Scott
16. Philip K. Dick.
17. replicants
18. Spike Jonze
19. Joaquin Phoenix
20. Theodore

۲۱. که نام Samantha را برای خود برگزیده (با صدای Scarlett Johansson)

22. Robert Sheckley

۲۳. تکنولوژی اکتشاف اشاره دارد به تکنولوژی‌ای که تأثیرگذاری فیلم بر جسم تماشاگران را به صورت کمی نشان می‌دهد و درحالی‌که تأثیر یک فیلم بر جسم تماشاگر همانی باشد که گویی آن را در جهان واقعی زیسته است، این ترس به وجود می‌آید که فرق بین خاطره مصنوعی (چیزی که از طریق همزادپنداری با فیلم در ذهن مانده) و خاطره واقعی که زیسته شده است چیست.

24. Herbert Blumer

25. Abject

26. Julia Kristeva

فهرست منابع

- آدامز، رابرت (۱۳۸۳). «تکنولوژی و استعاره»، ترجمه شهریار وقفی پور، فصلنامه هنر و معماری فارابی، ۵۳، ۳۳۷-۳۵۰.
- آزاد ارمکی، تقی و غراب، ناصرالدین. (۱۳۸۷). «بدن و هویت». مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۱۳: ۱۰۱-۱۲۲.
- اسلام مسلک، ریما و حریریان، نرگس. (۱۳۹۵). «مفهوم طرد در اندیشه ژولیا کریستوا و بازتاب آن در هنر فیگوراتیو معاصر». فصلنامه علمی پژوهشی کیمیا هنری. سال پنجم، شماره ۲: ۴۵-۵۸.
- پایل، فارست. (۱۳۸۰). «سایبرگ‌ها و آدم‌ها: ترمیناتور ۲: پیروزی مدرنیسم بر پست مدرنیسم». ترجمه علی عامری. نقد سینما، ۲۶: ۶۶-۶۹.
- چاپلین، سارا و ا. واکر، جان. (۱۳۸۲). «هنر و رسانه‌های جدید: فناوری‌های جدید در هنر». بیناب، ۳: ۴۰-۱۴۳.
- رابرت ف، آرنولد. (۱۳۷۸). «نابودی یا دگر دیسی؟». ترجمه علی عامری. فارابی، ۳۲ و ۳۳: ۱۳۲-۱۴۳.
- رشیدیان، عبدالکریم. (۱۳۹۳). فرهنگ پسامدرن. چاپ اول. تهران: نشر نی.
- عادل، شهاب الدین، توحیدی، سپیده. (۱۳۹۴). «بررسی خصوصیات بنیادی سینمای تکنوآر». هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۰، ۲: ۸۳-۹۲.
- فورتیر، مارک. (۱۳۸۸). نظریه در تئاتر. ترجمه فرزانه سجودی / نریمان افشاری. چاپ اول. تهران: انتشارات سوره مهر.
- فریدونی، فرانک. (۱۳۸۷). «درآمدی بر دانش واژگان هنرهای چندرسانه‌ای». هنر، ۸۷: ۲۹۶-۳۲۰.
- لندسبرگ، آلیسون. (۱۳۸۲). «خاطره مصنوعی: یادآوری کامل و بلید رانر». ترجمه یوسف ابادزی. ارغنون، ۲۳: ۱۶۹-۱۸۶.
- هاروی، دانا. (۱۳۸۷). مانیفست سایبرگ. ترجمه امین قضایی. تهران: نشر گل آذین.
- Bostic, Adam I. (1998). " Automata: Seeing Cyborg through the Eyes of Popular Culture, Computer-Generated Imagery, and Contemporary Theory", Leonardo, Vol. 31, No. 5, pp. 357-361.
- <http://www.zoomg.ir/2015/5/12/33417-20-facts-about-the-star-of-the-epoch-arnold-schwarzenegger/>

Received: 2017/ 05/ 28

Accepted: 2018/ 02/ 17

Manifestation of Cyborg in Cinema

Marzieh Ashrafian, MA in Puppet Theater, University of Tehran, Tehran, Iran.

Mehdi Fadai, BA in Cinema, Soore Art University, Isfahan, Iran.

Abstract

The word 'cyborg' –a combination of 'cybernetic' and 'organism'– refers to a hybrid creature whose biological features are profoundly tied to the most recent high technologies. The biological characteristics are not exclusively bound to the human body, but also encompass his mind and spirit. Gradually human mind, synthesized by technology, turns the man into a cyborg. As a theoretical concept, the cyborg was first introduced by Donna Haraway (1991a [1985]) to outline human–technology relations and has been used to represent the more extreme technological interventions in the body from implants to plastic surgery. According to Haraway, “a cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction.” So in her approach to cyborg, the importance of science fiction is as much as the importance of social reality. Haraway believes science fiction has been transformed into social reality. Also, as she has explained in *A Cyborg Manifesto* (1985), “by the late twenties century, our time, [...] we are all [...] theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs”. Haraway believes that the cyborg is our ontology, but such an idea does not seem to be quite acceptable by the public or among popular culture and sounds rather exaggerated. People usually believe that new technologies –unless they overtly integrate with the human flesh– are just simple tools or gadgets provided to serve man and do not change his ontology. Most of them think there is a long gap between science fiction and social reality. On the other hand, cinema reflects the folklore as a mirror and simultaneously shapes the popular culture by its influences. This twofold function of cinema makes it a quite convenient field to study the cyborgs in human conditions. Also, nowadays fans of sci–fi movies are so much more than fans of science fiction stories. This article considers that the body and the mind are not separate from each other and the combination of any of them with technology, affects the other. But for better understanding, the cyborg, is divided into two parts: physical cyborg and mental cyborg. The physical cyborg in this study is the visible combination of flesh and machine. Parts of the living human body combines with technology, like an artificial organ. The mental cyborg is the integration of technology with the human mind that can change his understanding of space and time and the world around him. Mental cyborg can provide disembodied experiments and sometimes by creating artificial memory, changes the identity. This article first would consider the representation of cyborgs in cinema through three movies, 'Blade Runner', 'Terminator' and 'Her'. Furthermore, investigating images that cinema presents of cyborg, it helps to understand what is meaning and shape of the cyborg in cultural public memory. Finally, this paper would investigate how cinema, as a technology, lets its staff and audience to become cyborgs.

Keywords: cyborg, cinema, technology, physical cyborg, mental cyborg.