

نسبت فضای مجازی و تفکر بصری با عالم دینی

سیدمهدی ناظمی قره‌باغ

دانش‌آموخته فلسفه از دانشگاه اصفهان؛ مدیر مدرسه عالی علوم انسانی روزگار نو

S.m.nazemi.g@gmail.com

چکیده

عالم غربی از همان بدو نضج‌گیری در یونان باستان تا به امروز، در نسبت وثیق با تفکر بصری شکل گرفته است و امروز هم همین تفکر بصری است که به فضای مجازی امکان تحقق و بسط می‌دهد. تفکر بصری که ربط مستقیمی به ادراک بصری ندارد، همه امور غیربصری را با شاخصه‌های بصری بازتولید می‌کند. تفکر بصری در دوره یونانی - رومی چندان عمیق و مبسوط نشده بود؛ ولی به‌رحال این اتفاق تاریخی، همه مواریث قبلی را از خود متأثر ساخت. تاریخ قرون وسطی تفکر بصری فرهنگ مسیحی را متأثر کرد و خود از آن اثر پذیرفت. در دوره غرب جدید، تفکر بصری مبدل به جریان اصلی در فکر و فرهنگ شد. ظهور تفکر بصری در فضای مجازی، خود منجر به بسط جدیدی از تفکر بصری می‌شود که در تناسب با عالم غربی قرار می‌گیرد. تفکر بصری در عالم

اسلامی هم وجود داشت؛ ولی آنجا حیث مسموع دین و عقل و قلب بهره‌مند از سمع، در برابر تفکر بصری مقاومت می‌کرد. بنابراین اگر قرار است فضای مجازی در نسبت جدیدی با عالم اسلامی قرار گیرد، باید بتواند به صورتی بازتولید شود که وجه سمعی انسان در آن فضا برجسته گردد و در وجه بصری آدمی بسیار احتیاط شود. اقتضای چنین طریقه‌ای، مقاومت در برابر فرایند سریع بصری‌سازی چیزها، به‌ویژه در فضای مجازی، و تلاش برای راهگشایی‌های سمعی است.

کلیدواژگان: فضای مجازی، تفکر بصری، عالم دینی، عالم غربی.

مقدمه

فضای مجازی و همه اقتضانات شگفت‌آور آن، با سرعت زندگی انسان را دگرگون کرده‌اند و این سرعت چنان بالاست که بالامقام‌ترین متفکران حال حاضر هم به گرد فهم آن نمی‌رسند. به تعبیر دیگر، پیش از آنکه نظریه‌ها پخته و آخته شوند، فضای عمومی جهان به‌طور کلی و فضای مجازی به‌طور خاص چنان تغییر پرشتابی دارند که ما نیازمند نظریه‌های دیگری برای فهم واقعیت می‌گردیم و نظریه‌های قبلی نمی‌توانند همه واقعیت جدید را به‌خوبی تفسیر کنند. البته روشن است که هر نظریه‌ی متقدمی گامی است برای رخداد نظری یا فکری جدید و متجدد؛ اما به‌رحال باید دانست، وقتی که زمان چنین وضع شگفت‌آوری دارد، کمک به ایجاد یک گفت‌وگوی زایا و مثمر ثمر بین رویکردهای قدیم و جدید و وضع قدیم و جدید، چقدر دشوار و نیازمند صبر و احتیاط است.

همه این دشواری‌های عمومی و جهانی برای کشور ما ایران دوچندان است؛ به این دلیل که اولاً هنوز ایران موفق به یافتن نظری درباره‌ی تکنولوژی و رسانه در همان صورت نسبتاً سستی‌تر خود نشده و اغلب در سطح مجادله بر سر دیدگاه‌های مطرح‌شده در غرب باقی مانده است. این مجادله، مجادله‌ای نظری و زنده هم نیست؛ بلکه به‌نظر می‌رسد مجادلات رایج درباره‌ی تکنولوژی و رسانه، ناظر به امور غیرنظری مقتضی آن مجادلات، مانند رقابت‌های سیاسی، اقتصادی و نظیر آن است.

ازسوی دیگر و در کنار نواقص نظری درباره‌ی تکنولوژی و رسانه، باید وضع خاص

کشور بعد از انقلاب اسلامی را نیز مدنظر داشت. مسائل جاری کشور در دوره رژیم پهلوی، واردات تکنولوژی و مظاهر تجدد و تبدیل کردن کشور به یک بازار مصرف گسترده برای کالاهای کشورهای بلوک غرب بود. بعد از انقلاب اسلامی این رویکرد نقض و نقد شد؛ ولی این نقد و نقض مقطعی منجر به پیدایش فکر روشن و طرح صیقل خورده‌ای نشده است. خواست عمومی و به‌ویژه بسیاری از نسل جوان، نیل به زندگی مستقل از الگوهای غربی و به‌ویژه لیبرالیستی و تلاش برای تجربه‌ای معنوی از زندگی فردای خود، وضع را پیچیده‌تر و مسئولیت تفکر را خطرتر کرده است.

بنابراین راهی که تفکر باید در وضع امروز ایران طی کند، توجه به ابعاد رویدادی است که حداقل سه ضلع تعیین‌کننده و مهم دارد: ضلع نخست، توجه به بحران جهانی ضعف ساختارها، نهادها و مرجعیت‌های سنتی است که فضای مجازی در آن نقشی محوری ایفا می‌کند؛ ضلع دوم، بحران ایران معاصر در بازماندن از تفکر در امور متأخر، از جمله تکنولوژی و رسانه است؛ ضلع سوم، وضع خاص ایران بعد از انقلاب اسلامی و نیازمندی آن به رویداد نظری و تلقی جدیدی است که بتواند این امور را به‌خوبی تفسیر کند و برای آینده کشور راهگشایی داشته باشد.

در مقاله پیش رو، با رویکردی زنده‌آگاهانه، به تفسیر همین وضع خواهیم پرداخت؛ به این ترتیب که ابتدا رخدادهای اساسی جهان غربی، یعنی تفکر بصری، به‌مثابه اساس بسیاری از تحولات هنری و رسانه‌ای توضیح داده می‌شود؛ در گام بعد، ربط وثیق این رخداد با فضای مجازی بیان خواهد شد؛ سپس بُعد و قرب تفکر بصری (به‌مثابه اساس فضای مجازی) نسبت به عالم دینی بیان خواهد شد؛ و در نهایت، درباره همه آنچه گفته شد، نتیجه‌گیری انجام خواهد شد.

۱. پیدایش تفکر بصری

«تفکر بصری» اصطلاح منتخب نگارنده برای توضیح وجهی از اتفاق تاریخی^۱ غربی بودن است که به‌نظر می‌رسد به‌رغم وسعت و کثرت استنادها و استبصارهای معاصر به

۱. اینجا اتفاق تاریخی به‌معنای یک حادثه صرف نیست. اتفاق تاریخی، یک رویداد کلان فکری و فرهنگی است که می‌تواند تاریخ جدیدی را برای انسان رقم بزند.

جوانب آن در هنر، فلسفه و علوم انسانی، تا کنون به مثابه یک رخداد وجودی جمع‌بندی نشده باقی مانده است. نگارنده در متن پایان‌نامه دکتری خود،^۱ آن را با تفصیل بیشتری و در نسبت به رخداد سینمایی بیان کرده است که طبعاً اینجا مجال ورود به آن تفصیل نیست؛ ولی لازم است جهت روشن شدن ذات فضای مجازی، ماجرای تفکر بصری را به صورت مختصر و مفید بازگویی کرد.

تفکر بصری را نباید به معنای ادراک بصری دانست که دومی امری مشترک در بین همهٔ ابنای بشر است. از ادراک بصری و نیز از ادراک سمعی استعاره‌های بی‌شماری در همهٔ زبان‌ها مشتق شده است که در جای خود مهم هستند؛ ولی نظر به لزوم ایجاز در این متن، از بیان آنها صرف‌نظر می‌شود. عجلتاً همین قدر باید دانست که چشم و گوش و معانی نزدیک به آنها در همهٔ زبان‌ها محوری هستند و مفاهیم استعاری زیادی از این محورها در فرهنگ و ادبیات بسط داده شده‌اند.

تفکر نیز اینجا به معنای یک محاسبه و دریافت حصولی نیست؛ بلکه به معنای آن تلقی بسیط و حضوری‌ای است که تاریخ جدیدی را می‌گشاید و زندگی متعینی را جهت می‌دهد. به این معنا، تفکر را نباید معادل فلسفه دانست؛ بلکه فلسفه یکی از انجای تفکر است که باعث گشایش تاریخ غربی از دورهٔ یونان باستان تا به امروز شده است. پس تفکر بصری به معنای آن تلقی بسیط تاریخی و تاریخ‌سازی است که به تدریج دایرهٔ فهم و ادراک آدمی را با الهام از استعاره‌های برآمده از ادراک بصری توصیف می‌کند و به همین دلیل، صورت جدیدی را از تفکر و مناسبات فکری در حیات انسان تأسیس می‌کند. برای مثال، دوگانهٔ «سوژه - ابژه» که در فلسفه ظهور می‌کند یا تمرکز بر جزئیات بصری که در هنر خود را نشان می‌دهد یا رسانه‌ای شدن انسان در دورهٔ معاصر، همه ظهورات تفکر بصری‌اند؛ تفکری که عالم و آدم را با الگوی ادراک بصری درمی‌یابد.

از آنجاکه از نظر نگارنده، تاریخ غربی همان تاریخ تفکر بصری یا تفکر متافیزیکی است، طبعاً توضیح سرآغاز تفکر بصری را از همان دورهٔ یونان باستان شروع می‌کند. شاید بتوان این احتمال را طرح کرد که اسطوره‌های انسان‌واره‌شدهٔ یونانی زمینه‌ساز

۱. در فهرست منابع ذکر شده است.

گسترش درام و سپس ساخت تماشاخانه‌ها بوده‌اند. وقتی قصص قدسی از اساس شبیه و نزدیک به وضع بشری می‌شوند، امکان به‌تصویر کشیدن آنها نیز بهتر فراهم می‌شود.^۱ شعر یونانی، خود دارای امکانات تصویری شدن بود و به‌مرور از قرن هشتم به بعد، اشعار با نقاشی‌هایی نیز همراه می‌شدند. البته این نقاشی‌ها امکان تکثیر و مشاهده عمومی را به‌تبع جایگاه کتابت در دنیای باستان نداشتند (Green, 2007: P.164).

سنت رقص نیز می‌تواند یکی از مهم‌ترین زمینه‌های تشکیل نمایش باشد؛ چراکه رقص خود مهبای نوعی نسبت بصری یا تصویری است. رقص با توانایی خود و نیز با متمایز کردن خود از غیر رقص، دیگران را متقاعد به تماشای جلوه‌های کار خود می‌کند (این مسئله خیلی هم ربطی به ماهیت مختلف رقص در دنیای باستان و در دنیای مدرن ندارد. به‌هرحال رقص هرچه باشد و با هر ماهیتی، به‌نوعی طالب دیده شدن است). از دل سنت رقص بوده است که سرایندگان و نقاب‌داران ظهور می‌کنند (Ibid: P.165-167).

پژوهش‌های جدید^۲ نشان می‌دهند که جشن‌های اولیه، به‌ویژه در نوع آتنی خود، فاقد پدیده‌ای به‌نام «بازیگر» بوده‌اند. حتی بعد از ظهور بازیگر هم، اغلب متون به‌دست‌آمده نام و اثری از آنها ندارند؛ زیرا ابتدا بازیگر نقش مهمی در نمایش نداشت و این «متن نمایش» بود که از نحوه‌ای اولویت برخوردار بود. برخلاف سرایندگان، که هویت شهری آنها مهم بود. هویت شهری بازیگر دخلی به کار او نداشت. اغلب نقاب بازی بر چهره داشتند و با نام شخصیت‌ها شناخته می‌شدند و نه نام خودشان (یادآور سنت شبیه‌خوانی ایرانی). بازیگر، به‌تدریج در طی بسط بازی‌ها از اواخر قرن پنجم و اوایل قرن چهارم پیش از میلاد و به‌دنبال اختلاط محتوایی آنها با یکدیگر پدید آمد. افزایش کمی تماشاخانه‌ها و اقتصادی شدن آنها همراه با رقابت بین دولت‌شهرها برای افزودن عده و عده خود در این فعالیت، برخی از زمینه‌های ظهور «بازیگر» عنوان شده است. بازیگران متبحر کسانی بودند

۱. دقت در این کلام مشهور که «خدایان هر قومی شبیه به همان قوم هستند...»، به‌خوبی نمایانگر بارقه‌های تفکری قیاسی - بصری در یونانیان ماقبل متافیزیک است.

۲. نگارنده، خود بر این پژوهش‌ها احاطه‌ای ندارد و در این قول، صرفاً بر نظر پژوهشگری که در این قسمت ارجاع داده شده است، اعتماد می‌کند.

که می‌توانستند باعث جلب تعداد بیشتری از مردم به تماشاخانه شوند. تماشاخانه‌ها، اوایل مراکزی بودند برای بسیاری از مراجعات عامه؛ مثلاً برگزاری جلسات قضایی. اوج رونق تماشاخانه‌ها در ایام دیانوزیس بود و در برگزاری همین نمایش‌ها بود که کارگردانان این نمایش‌ها نیز شهرت می‌یافتند. کارگردان در واقع رهبری بود که سعی در ایجاد هماهنگی بین اجزای مختلف مانند سرایندگان و بازیگران و نیز انتخاب یا خلق شعر و... داشت. تئودور در تراژدی و پارمنون در کمدی، دو تن از مشهورترین بازیگران در اجراهای یونانی بودند. در قرن چهارم و پنجم و به موازات همین گسترش تماشاخانه است که بازیگرانی مانند کالیپیدس نیز ظهور کرده، برای اجرا، به سرتاسر قلمرو یونانیان مسافرت می‌کنند. به مرور در قرن چهارم، بازیگران که قبلاً گمنام و ضعیف بودند، چنان ثروتمند و ذی‌نفوذ شدند که می‌توانستند خود برای برگزاری جشن‌ها سرمایه‌گذاری و اقدام کنند. این از برجسته شدن روزافزون بازیگر در فرهنگ نمایشی یونان حکایت دارد. سنت تماشاخانه‌سازی از یونان به سیسیل و جنوب ایتالیا نیز انتقال پیدا کرد. در این تماشاخانه‌ها، نمایش‌های اسطوره‌ای یونانی، مانند قصه آشیل، روایت و اجرا می‌شد. نیازی به یادآوری نیست که این تأثیرگذاری، پیش از ظهور امپراتوری / جمهوری روم است (Csapo, 2014: P.83-107).

ظهور این پدیده، یعنی بازیگر، متقابلاً قوام‌بخش ظهور پدیده «تماشاگر» به معنای جدیدی است. به عبارت بهتر، اگر بازیگر نبود، تماشاگر جدید هم نبود. این دوگانه یا نسبت بین این دو، منشأ تشخیص اجرای بازی‌های نمایشی در غرب است و به ما نشان می‌دهد که شکل خاصی از هنر یا بازی یا آیین تحقق یافته است که اگرچه این شکل خاص کمابیش در قرون وسطی وقفه‌ای را تجربه کرد، اما باز در عصر جدید بازخوانی و متحول شد و در فرهنگ مدرن جایگاه استواری یافت.

برای روشنی بیشتر این موضوع، دقت کنیم که تماشاگری، چون نیازمند چیز برجسته‌ای برای تماشا است (نه تماشا همراه با مشارکت و نه مشارکت سمعی، مثلاً از طریق گوش سپردن به سرایندگان)، به بازیگری نیاز دارد. در مقابل، بازیگری هم جز به شرط دیده شدن نمی‌تواند باشد. اگر تماشاگری نباشد، بازیگر برای چه کسی اجرا می‌کند؟ پس هرچند در ظاهر و از نظر وقوعی، بازیگری می‌تواند سابق بر تماشاگری

باشد، اما از نظر وجودی، بازیگری متوقف بر نسبت تماشاگری - بازیگری است. نسبت تماشاگری - بازیگری، شرط امکان ظهور دوگانه بازیگر - تماشاگر است. بازهم یادآور می‌شویم که به‌رحال در جشن‌ها نوعی تماشا کردن وجود داشته است؛ اما تماشاگری - بازیگری از آن نوع که بازیگر در آن محوریت یابد، نسبتی است که پیشاپیش در آن، کسی مقام دیده شدن و کسی مقام دیدن دارد. این کجا و زمزمه هماهنگ و عمومی سرودها و ورود به محوطه اجرای بازی توسط تماشاگران کجا؟ حتی برخی از پژوهشگران متأخر مدعی هستند که بازیگران یونانی از محاکات کلمات اجتناب می‌ورزیدند و نظر خود را حداکثر با اصوات نشان می‌دادند که واضح است معنایی جز اولویت‌یابی نسبت بصری نمی‌توان برای آن فرض کرد (Ibid: P.126).

شاهد دیگر بر تصویری بودن فرهنگ بازیگری، ظهور پدیده پانتومیم در رم باستان بود که در آن، بازیگران بدون استفاده از هر نوع کلامی، سعی در بصری کردن وقایع و تجسم بخشیدن به آنها داشتند؛ پدیده‌ای که مسبوق به همین سابقه بود و نشانگر اولویت‌یابی تدریجی نسبت بصری بر سمعی در درام (Griffith, 2007: P.32-33).

بسیاری از اماکن کشف‌شده جهت اجرای نمایش در امپراتوری / جمهوری روم، به‌ویژه در قصرها، به‌نحوی است که اصلاً امکان حضور جمعی مردمان در آن قابل تصور نیست و بیشتر حاکی از اجرای یک نمایش کوچک خصوصی برای اشراف است. از همین رو وجه مشارکتی این برنامه‌ها بسیار کمتر شد و وجه تماشاگرانه آن تقویت گردید. در همین نمایش‌ها بود که امکان نمایش «هر چیزی» در جهت تمایلات دربار ممکن شد (Csapo, 2014: P.154).

البته محققان تلاش کرده‌اند ردپای این خصوصی شدن را در خود فرهنگ یونانی هم نشان دهند و با ارائه شواهد متعددی نشان می‌دهند که در یونان باستان نیز اجرای خصوصی نمایش به‌مرور ممکن شده است؛ اگرچه جای اجرای عمومی را نگرفته است. پس از سقوط دولت‌شهرها در زمان اسکندر، هزاران بازیگر به فرمان امپراتور از یونان به اقصی نقاط جهان مسافرت می‌کردند تا نمایش‌های بزرگی را اجرا کنند. در واقع اجراهای بزرگ اسکندر، مقدمه خصوصی شدن اجراها در روم است. این اجراها نشان می‌دهند که نمایش‌ها بی‌نیاز از زمان و مکان خاصی یا نام خدای خاصی، می‌توانند به فرمان امپراتور

برگزار شوند. این تفکیک نمایش از زمان، مکان و زبان مقدس، نوعی تعالی‌زدایی از درام و محدود کردن آن در نسبت تماشاگرانه بصری است. همین سنت باعث شد که نظامیان رومی هم نمایش‌های اختصاصی نظامی‌ها را برقرار کنند. این بار بردگان هم نقش مهمی در نمایش‌ها دارند. بسیاری از بازی‌ها بر عهده بازیگران برده نهاده شده است و آزادان، به‌ویژه اشراف، تماشاگر ایشان‌اند. این فرایند، مناسبات اقتصادی جدیدی را هم ایجاد کرد. در این مناسبات، تربیت بازیگر توسط برده‌داران یا اشراف و درباریان، جایگاه محوری یافته بود و بر همین اساس بود که ایجاد محبوبیت برای اشراف و برای عوام با سود و زیان اقتصادی نمایش‌ها ارتباط برقرار شد. با افزایش ثروت امپراتوری / جمهوری، امکان احداث تماشاخانه‌های بزرگ‌تری فراهم می‌شد. با این کار و برخلاف نظر مشهور، نمایش‌ها همچنان با سیاست نسبت داشتند؛ با این دقت که نوع سیاست در این نمایش‌ها متفاوت شده و مثلاً با نمایش دادن فتوحات رومیان، مطابق وضع امپراتوری / جمهوری روم شده بود. ضمن اینکه بسیاری از سرایندگان، بازیگران و گلابدیا‌تورها، امکان این را داشتند تا به‌مرور ثروتمند شوند یا با ایجاد روابط با رجال مهم، در دستگاه سیاسی و نظامی امپراتوری / جمهوری ذی‌نفوذ گردند. اشراف سرمایه‌گذار نیز می‌توانستند از این راه، محبوبیت بیشتری جلب کنند (Ibid: P.170-195).

هرچند شهرت در هنرهای نمایشی از آن ارسطوست و اوست که متنی درخور آموزش در مدارس سینمایی دارد و افلاطون بیشتر متهم انگاشته می‌شود تا بناکننده نظریه‌ای درباره نمایش؛ اما در ادامه توضیح می‌دهیم راهی که ارسطو می‌رود، ادامه همان راهی است که افلاطون باز می‌کند و این البته نشان از کوچکی ارسطو نیست؛ بلکه اولویت افلاطون را در ماجرای تفکر بیان می‌کند.

مهم‌ترین اثر افلاطون در بین کل آثار او، جمهوری است و اتفاقاً همین رساله مهم‌ترین اثر افلاطون درباره هنر و شعر است. بدون آنکه اهمیت نسبی سایر آثار افلاطون را نفی کنیم، تمرکز کار خود را بر جمهوری قرار می‌دهیم و سعی داریم دریابیم که آیا تفکر بصری در تفسیر افلاطون، از هنر است و اگر چنین است، این چه نسبتی با بن‌مایه تفکر وی دارد.

افلاطون در ابتدای رساله جمهوری (بند ۳۲۷ مجموعه آثار) گزارش می‌دهد که این

گفت‌وگویی (فرضی) در میانهٔ یک جشن مذهبی برگزار شده است و شاید با لحنی کنایی بیان می‌کند که این جشن اولین بار است که برگزار می‌شود (افلاطون، ۱۳۵۳: ص ۸۶۷). شاید بتوان توجه به خدایان و پرستش آنها در مراسم آیینی را نوعی کنایه هم در این اثر تلقی کرد؛ زیرا در واقع، کل این اثر اشاراتی به مسئلهٔ تربیت نادرست یونانیان در اثرپذیری از اسطوره‌ها و لزوم رویگردانی به سمت حقیقت دارد. در این قسمت‌ها نکاتی مهم و سرنوشت‌ساز در کلام افلاطون آشکار می‌شود که نشانگر دوراهی تفکر سمعی و بصری است.

افلاطون در توضیح تکوین جامعهٔ انسانی، به موضوع شاعران و هنرمندان بازمی‌گردد و آنها (شاعران و خوانندگان و نمایشگران و رقاصان و مدیران تماشاخانه) را کسانی خطاب می‌کند که کاری به ضروریات زندگی ندارند^۱ و اهل تقلید (محاکات)^۲ هستند (همان: ص ۹۳۴).

در پرداختن به موضوع تربیت^۳ (روگردانی) است که افلاطون به شکل جدی وارد معضل شعر می‌شود. سقراط افلاطون، در این نمایشنامه، دو نوع داستان معرفی می‌کند: ^۴ داستان دروغ، که اغلب اشعار (اسطوره‌ها) از همین دسته‌اند؛ و داستان صحیح. افلاطون اصرار دارد که باید رویهٔ کنونی در تربیت فرزندان تغییر کند تا کودکان را با داستان‌های مفید تربیت کنیم. افلاطون در مقام توضیح بیشتر، بیان می‌کند که داستان‌ها نخست باید نتیجهٔ مشخصی در دل خود داشته باشند. دیگر اینکه داستان‌ها اساساً بافتی هستند اعوجاجی از یافت شاعران، که نه ذاتاً درست‌اند و نه اغلب به شایستگی بیان می‌شوند. شاعران (اسامی هزیود و هومر تأکید می‌شوند تا به طریق اولی تکلیف دیگران روشن شود)، سازندهٔ تصاویر خدایان هستند و نه یابندهٔ آن؛ حتی اگر احیاناً این تصویر،

۱. بدیهی است کلیهٔ تأکید در نقل قول‌های افلاطون، مربوط به راقم این سطور است.

2. Μιμησις.

3. Παιδεία.

۴. نگارنده به منظور اعمال احتیاط بیشتر در برداشتی که از این سطرها دارد، غیر از ترجمهٔ مرحوم لطفی، چند

ترجمهٔ انگلیسی دیگر را نیز تطبیق داد: (Benjamin Jowett: P.255; G.M.A Grube, C.D.C Reeve:) (P.1015; Allan Bloom: P.54).

حقیقی قلمداد شود، لازم است تا از بازگویی بسیاری از آنان برای کودکان اجتناب ورزیم. شاعران نه تنها باید از بازگویی این نوع داستان‌ها - که فی‌المثل ماجرای ستیزه‌های خدایان باهم است - پرهیز کنند، بلکه باید از ایشان خواست تا داستان‌های دیگری با مضامین خویشی و دوستی بیافرینند (همان: ص ۹۴۳-۹۴۰).

تا اینجا مقصود ما در کلام افلاطون کمی غیرمستقیم و در لفافه است؛ اما در ادامه، افلاطون در فقرهٔ تکان‌دهنده‌ای، برخلاف بیان تند قبلی خود، اعتراف می‌کند که احتمال دارد این داستان‌ها «دارای معانی عمیقی^۱ باشند؛ [اما] در جامعهٔ ما متروک خواهند شد؛ زیرا کودکان و نوجوانان به درک آن معانی و تشخیص اینکه مضمون آن داستان‌ها استعاره است یا نه، توانا نیستند» (همان: ص ۹۴۳). بنابراین حتی وجود معانی که به صورت استعاری در حکایت‌ها نهفته شده باشند، ارزش آن را ندارد که آن حکایت‌ها در مدینه مجاز قلمداد شوند. پس افلاطون اینجا به خوبی نشان می‌دهد که با وجود نقدهای تندی که در ادامه به سنت اسطوره نویسی یونان خواهد داشت، متوجه وجود معانی استعاری در اشعار هست؛ اما در عین اینکه به وجود معانی استعاری نهفته در اشعار آگاه است، اعتقاد دارد که این معانی شکل اعوجاجی دارند یا به تعبیر دیگری، دروغ‌هایی هستند که بر تن حقیقت پوشانده شده‌اند و بنابراین حجاب حقیقت‌اند.

سرانجام افلاطون پس از بحثی طولانی دربارهٔ بایسته‌های سلبی و ایجابی شعر، و حمله به بسیاری از اشعار مهم در اساطیر یونانی، وارد بحث جدی‌تر از تفکیک فوق، یعنی تفکیک صورت از محتوا، می‌شود؛ تفکیکی که خود مبتنی بر نگاه ابژکتیو، یا به تعبیر ما، تفکر بصری به شعر شکل گرفته است. «محتوا» از نظر افلاطون، به اندازهٔ کافی معرفی شده و اکنون زمان آن فرارسیده است که دربارهٔ «صورت بیانی» سخن گفته شود. افلاطون ابتدا برای اینکه این تفکیک را ثابت کند، مثالی از آغاز ایلید می‌آورد و سعی می‌کند نشان دهد که چگونه روایت شاعرانهٔ آن می‌تواند به شکلی ساده و غیرشاعرانه بیان شود؛ سپس در بیانی متکلف و نیازمند تفسیر شرح می‌دهد که محاکات

۱. در ترجمهٔ بلوم از عبارت «معانی پنهان» استفاده شده است؛ اما کلمهٔ «استعاری» نیست؛ و در دو ترجمهٔ دیگر، عبارت «معانی عمیق» دیده نمی‌شود و در برابر آنچه «استعاری» نگاشتیم نیز allegorical آمده است که می‌توان «تمثیلی» نیز معنا کرد.

یا تقلید مسبب این می‌شود که فرد تقلیدکننده به آن افعال عادت کند. پاسداران جامعه باید درباره تقلید بسیار محتاط و سخت‌گیر باشند که از صفات دون‌مقام یک پاسدار مبرا شوند. پس در تقلید شاعرانه نیز باید این اصل رعایت شود و نباید از افعال و احوال پست تقلید کرد؛ بلکه باید تا جایی که می‌توان، تقلید نکرد و تنها در جایی تقلید کرد که آنچه تقلید شده است، امری مستحسن و درخور باشد. افلاطون اعتراف می‌کند که چنین کاری، تلفیقی از یک روایت ساده غیرشاعرانه و اندکی تقلید خواهد بود. بنابراین روش درست بیان شاعرانه از نظر او، روشی است که دارای صورت‌های بیانی متنوع نیست و بسیار خفیف و کم‌هیجان است (همان: ص ۹۶۸-۹۶۰).

نگاه به معنای کلمه، به‌مثابه امری کامل که منعکس شده از کلمه است یا نگاه به معنای کلمه به‌مثابه امری که فراروی از معنای اولیه دارد و هیچ‌گاه نمی‌توان رابطه‌ای مانند رابطه شیء و تصویر در آینه برای آنها ترسیم کرد، همان دوراهی مشهور تفکر متافیزیکی در برابر تفکر زنده‌آگاهانه یا تفکر «بصری - بازنمایاننده» در برابر تفکر «سمعی - استعاری» است. در تفکر سمعی، حقیقت باید از راه زبان شنیده شود و پس از به‌جان شنیدن آن، باید تفصیل و تنسیق خود را از راه استعاره‌های بصری تفکر بیابد؛ اما در تفکر بصری، حقیقت شنیده‌شده تا زمانی که به عین‌الیقین درنیامده باشد، بهره مهمی از حقیقت ندارد.

شگفت آنکه بین آنچه افلاطون درباره هنر و استعاره بنا می‌نهد و آنچه در وجودشناسی آغاز می‌کند، مساوت وجود دارد. آنجا هم (کتاب هفتم جمهوری)، افلاطون به حقیقت استعاری مکنون در سایه‌روشن حمله و آن را از دایره فهم خارج می‌کند تا فهم جدیدی متناسب با حقیقت روشن و آشکار تأسیس شود. عجیب آنکه خود این کار را با تکیه بر استعاره‌ای تمثیلی درباره عالم مثل انجام می‌دهد که به تمثیل غار افلاطون شهرت یافته است.

پس افلاطون با تفسیری که از محاکات به‌مثابه آینه‌گونگی در دو شکل «اعوجاجی - استعاری» و «روشن - حقیقی» دارد، نخستین مؤسس تفکر بصری است. این تلقی به‌نوعی سرنوشت جهان را تغییر داد و تاریخ انسان پس از او، تاریخ بسط همین تفکر بصری و ملزومات آن شد.

ارسطو نیز در ماجرای محاکات، نظر استاد خود را کمابیش ادامه داد؛ ولی آن را منضبط‌تر و چهارچوبمندتر ساخت. از نظر ارسطو نیز محاکات، محاکات امر کلی است و به همین دلیل، او هم از تفسیر به مدرن بودن مبراست؛ اما به هر حال هر دو فیلسوف یونانی، مقدمه و بنیان‌گذار تفکر بصری با آموزه محاکات هنر به مثابه امری بودند که باید دریافت‌کننده فرعی چیز دیگری باشد و بدین ترتیب هنر برای همیشه از محوریت تفکر خارج شد.

روند تفکر بصری در تاریخ به اشکال و اطوار متنوعی ادامه پیدا کرد. کل تاریخ قرون وسطی با محوریت نقاشی‌های مذهبی، و تاریخ دوره اسلامی با محوریت شعر غنایی و سپس نقاشی‌های سبک شرقی، از تفکر بصری متأثر بودند؛ اما ظهور جدی و رادیکال تفکر بصری به دوره مدرن برمی‌گردد که هم در هنر رنسانس و فلسفه مدرن و هم در سایر ساحات زندگی قابل ردیابی است. باین حال همه تفکر بصری از دوره یونانی نضج می‌گیرد و تمام تحولات فکری قرن‌های متمادی بعدی، وامدار همین امر بسیط آغازین است.

۲. نسبت فضای مجازی و تفکر بصری

تفکر بصری در ثمرات متأخر خود، به بصری کردن حداکثری هنر و از جمله ظهور سینما منجر شد. تفکر بصری در تداوم خود و با بصری‌تر شدن رو به تزاید زندگی انسان، منجر به ظهور رسانه‌های متتابع و از جمله رسانه‌های نوظهور شد؛ رسانه‌هایی که ساختار وجودی آنها که در قالب آنها به ظهور رسیده، مهم تر از امکاناتی است که برای بیان محتوا در اختیار قرار می‌دهند. فضای مجازی نیز جز از این راه که ساختار وجودی آن دریافته شود و ظهورات متکثر بیانی آن، حجاب راه این فهم قرار نگیرند، نمی‌تواند فهمیده شود. پیش از توجه به رسانه‌های نوظهور باید دقت داشت که اصلاً در خود اندیشه‌ورزی درباره سینما و رسانه، کمابیش گفته شده بود که اتفاق افتادن سینما مثلاً، نه یک امر علمی ساده، بلکه روی دادن یک ماجرای جدید در حیات انسان است.

برای مثال، فلوسر یکی از اندیشمندانی است که موفق شده است ذات تصویری سینما را بیابد و بر آن تأکید کند. از نظر فلوسر، سینما یعنی پایان آرمان جهان عقلانی در غرب

(دوره کلاسیک غرب) و ورود به جهان سحرانگیز «تکنو - ایماژها» (techno-images) (دوره پست مدرن). از نظر وی، جهان تکنو - ایماژها همان جهان واقعی و عینی ماست و نمی توان آن را از جهانی به نام جهان واقعی متمایز کرد. جهان امروز با خلق تصاویر تکنولوژیک وارد دوره جدیدی از تاریخ شده است؛ چنان که جهان دیروز با خلق نوشتن با خط و حروف الفبا وارد عرصه جدیدی از زندگی و تفکر شد. بنابراین از نظر فلوسر، ظهور تصویر تکنولوژیک، صرفاً یک اتفاق ساده و پیش پا افتاده نیست. این اتفاق، ظهور مجموعه ای از رشته های جدید آتی است که هنر سینما یکی از مهم ترین آنهاست. زمانی که فلوسر و حتی گاهی نظریه پردازان کلاسیکی چون آرنهیم نشان می دادند که ما با یک اتفاق تاریخی جدید روبه رو هستیم، هنوز انقلاب دیجیتال رخ نداده و زندگی عمومی بشر به اندازه امروز با رسانه های تصویری آمیخته نشده بود. در واقع ناپهنگام بودن آن اتفاق، از سوی کسانی چون آرنهیم، بنیامین و فلوسر فهمیده شده بود و از همین رو هر یک در حد یافت خود، به توصیف وجوه این رویداد جدید می پرداختند.

این اتفاق جدید تاریخی، یعنی پیدایش تصویر تکنولوژیک، عبارت دیگری از ظهور انسان جدیدی است. انسانی که مرحله ابزار و حتی ماشین را پشت سر گذاشته یا به تعبیر خود فلوسر، مبدل به «انسان - روبات» (robot-man) شده است. این انسان جدید، یعنی انسان «تکنولوژیک - رسانه ای»، انسانی است که با نظریه های کلاسیک به سختی می توان آن را فهمید؛ حتی هیدگر در آثار درخشان خود درباره تکنولوژی، هنر و تصویر، به این موضوع نمی پردازد. شاید هیدگر گمان می کرد با فهم خود تکنولوژی و اساس آن، اساس رسانه و انسان رسانه ای - تصویری هم فهمیده شده است. این سخن هم پر بیراه نیست؛ ولی بر عهده مدعی آن است که بتواند آن را به تفصیل بازسازی و روشن کند.

به هر حال این هست که فلوسر به خوبی پیش بینی می کند انسان عصر روباتیک، انسان ارتباطات تمام عیار تکنولوژیک است و این همان قدم هایی است که در پی عکاسی و سینما برداشته شده است. سینما در این جهان تصویری، صرفاً بازنمایی ابژه ای روبه روی ما نیست؛ بلکه مهیا شدن برای تصویر در دیالوگی بین تصویرساز و متعلق تصویر است. رودلف آرنهیم نیز که یکی از مشاهیر نظریه فیلم صورت گرا و از مدافعان سینمای

صامت است، اعتقاد دارد که ماهیت اصلی سینما تصویر است و حضور عوامل فرعی برای این ذات بصری نگران‌کننده است. او در فقراتی به بصیرت‌های دقیقی درباره سینما نائل شده است که کمتر کسی از عهده بیان آن برآمده است. از جمله آنها، بیان تفاوت‌های تصویر سینمایی با تصویر ادراکی است.

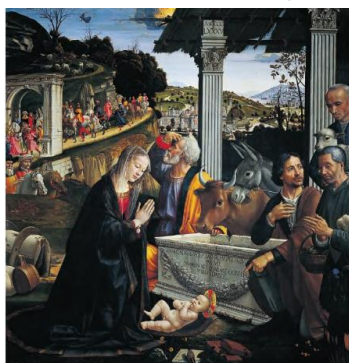
یک از تفاوت‌های تصویر سینمایی با تصویر ادراکی این است که در تصویر سینمایی، ادراک‌های غیربصری دخالتی ندارند. از همین رو آرناهم چندان با مقایسه چشم و دوربین همدل نیست و معتقد است که ما در هنگام مشاهده طبیعی، با همه حواس خود در بینایی دخالت می‌کنیم؛ ولی در مشاهده سینمایی، ادراک بصری تمایز دارد و سایر حواس در حاشیه‌اند و اصلاً رمز اهمیت تصویر سینمایی نیز همین است که موفق می‌شود یک زیبایی‌شناسی و مفهوم‌سازی مختص این نوع ادراک به وجود آورد. آرناهم توضیح می‌دهد که در دیدن معمولی، همه حواس جسمانی دخیل‌اند و این مانع از برجستگی و تمایز دیدن می‌شود؛ اما در دیدن سینمایی، ما به مدد دوربین و پرده سینما، در یک قاب محدود می‌بینیم و آن‌گونه می‌بینیم که دوربین با تمهیدات فنی خود برای ما از قبل تصمیم گرفته است. حال آنکه بینندگی عادی، فاقد محدودیت از این سنخ است. سکون و حرکت و زاویه دوربین و... همه تمهیدات تکنیکی‌اند که اجازه می‌دهند چیزی به نام مشاهده سینمایی، در تمایز با مشاهده عادی شکل گیرد و محور کار سینما قرار گیرد.

در واقع توجهی که آرناهم سال‌ها پیش درباره سینما داشت، همان توجهی است که ما امروز درباره فضای مجازی نیاز داریم. توجه آرناهم و بسیاری از دیگر اندیشمندان، فیلسوفان و صاحب‌نظران، به خود تصویر است و توجه به خاص بودن تصویر در ماجرای حیات فکری انسان. تصویر، یک امر عادی و مشاهده صرف نیست؛ محور شدن تصویر در فرهنگ، حاکی از محوریت تفکر بصری است. این همان اتفاقی است که ابتدا در نقاشی طبیعی‌گرای عصر رنسانس رخ داد؛ نقاشی را، هم در محور هنر قرار داد و هم در نقاشی، نمادها را به نفع صراحت و شفافیت بصری کنار زد. آنچه در هنر رخ داد، در فلسفه صراحت‌طلب کلاسیک هم قوام یافت. بدین شکل، هنر در فرع سینما و به‌عنوان مجلای تفکر بصری جا پیدا کرد. تطورات هنر مبتنی بر تفکر بصری در نقاشی، مجسمه‌سازی،

تئاتر، رمان و مانند آن، منجر به ظهور سینما و سپس رسانه‌های تصویری مشابه شد؛ رسانه‌هایی که دیگر موجودیت آنها با هنر گره نخورده بود و به تدریج به کل مناسبات انسان تسری پیدا می‌کردند؛ تاجایی که می‌توان گفت با ظهور اینترنت، کل این مناسبات در وضع جدیدی قرار می‌گیرد؛ وضعی که ما آن را «وضع بصری منتشر» می‌نامیم.

وضع بصری منتشر در برابر وضع بصری کلاسیک است. در وضع بصری کلاسیک که با فیلسوفان کلاسیک قوام یافته است و در مکاتب بزرگ هنری خود را نشان می‌دهد، انسان رویکردی نسبتاً شکل‌گرفته، تثبیت‌شده، ایجابی، آینده‌ساز، خوش‌بینانه و خلاقانه نسبت به اتفاق فکری رخ داده دارد. از همین رو فرم‌های هنری کلاسیک دارای قدمت بیشتر، محبوبیت عمومی‌تر، گستره وسیع‌تر و اثرگذاری عمیق‌تر هستند.

تحول در صورت هنری غرب، با بصری‌تر شدن و به تعبیر دیگر، طبیعی - دنیوی شدن چشم ناظر، که طبعاً منجر به خلق چشمی شده بود، هرچه صراحت‌طلب‌تر و نزدیک‌بین‌تر، به تدریج در محتوای هنر هم خود را افشا می‌کرد. منظور اینجا این نیست که محتوا غیر از صورت اثر است؛ منظور این است که ابعاد اعتقادی تر هنر مسیحی، تغییرات خود را از راه صورت به‌نمایش می‌گذارد و این دیگر قابل پنهان شدن در پشت صورت هنر نبود. برای نمونه در نقاشی زیر، تولد مسیح مثالی در حالی رخ می‌دهد که هیچ رخداد قدسی در اطرافیان وجود ندارد. نگاه مریم مثالی، نگاه یک مادر علاقه‌مند به فرزند است و نگاه فرزند هم به او دوخته شده است. این قدسیت‌زدایی، در واقع فعلیت یافتن همان رویکرد بصری در هنر است.



ستایش شبان‌ها؛ اواخر قرن ۱۵م؛ فلورانس

ظهور میکل آنژ، هم صورت و هم محتوای برآمده از صورت هنر رنسانس را پیش‌تر برد. نقاشی‌های میکل آنژ ضمن اینکه از جذابیت بصری بالاتری برخوردار بودند، جزئیاتی بصری‌تر با مایه‌هایی از آزادی خیال بصری را به‌نمایش می‌گذاشتند؛ اما به تدریج و با گذار از هنر و فلسفه کلاسیک در قرن نوزدهم، امکان یک بیان ایجابی و تاریخ‌ساز، جای خود را به امکان مجموعه‌های بیانی سلبی - ایجابی و تاریخ‌سوز داد؛ به‌شکلی که انسان‌ها بیشتر تلاش دارند در حاشیه روایت‌ها سخنی گفته باشند و این سخن‌ها نیز بیشتر، از سنخ مخالفت با وجهی یا جوهری از آن کلان‌روایت باشد تا اینکه امید به ظهور روایت بزرگ دیگری داشته باشند.

درست در همین فضای معاصر و در زمان افول روایت‌های کلان تفکر بصری است که فضای مجازی امکان ظهور پیدا می‌کند؛ زیرا در این فضای مجازی است که اساساً تکثر و انتشار اولویت می‌یابند. برای روشن شدن ارتباط تفکر بصری و فضای مجازی، به مختصرترین شکل ممکن، توضیحاتی ارائه خواهد شد:

۱-۲. فضای مجازی و اسطوره مصرف

یکی از ارکان جامعه امروزی، مصرفی بودن است. تولید به طفیلی مصرف مبدل شده است و نه تنها اقتصاد، که همه ابعاد زندگی انسان بر اساس مصرفی بودن و مصرف شدن فهمیده و تفسیر می‌شود. این وضع را بودریار بهتر از همه فهمید و توصیف کرد. بودریار معتقد است که مصرف به اسطوره‌ای برای انسان امروز تبدیل شده است تا از آن طریق جویای خوشبختی موهوم خویش باشد. او با غرق کردن خود در ویتترین متنوعی از اشیا و مصرف پایان‌ناپذیر آنها خود را خوشبخت می‌انگارد. «اینجا اعتقاد به قادر مطلق بودن نشانه‌ها در کار است: رفاه، کثرت کالاها و اجناس، در واقع چیزی جز انباشت نشانه‌های خوشبختی نیست...؛ همگی آفریننده امیدی واهی هستند که آدمی را به زندگانی پرابتذال دلخوش می‌کند» (بودریار، ۱۳۸۹: ص ۲۵).

مصرف‌گرایی از نظر بودریار یک بافت به‌هم‌پیوسته ارتباطی بین انسان‌هاست و از این روست که رسانه‌ها در جامعه مصرفی محوریت خاص می‌یابند. محوریت رسانه در جامعه مصرفی، برخلاف آنچه ما ایرانی‌ها می‌پنداریم، به‌هیچ‌وجه امر خوشایندی نیست؛

بلکه عبارت است از «نفی واقعیت بر مبنای درک حریصانه و فزاینده نشانه‌های آن» (همان: ص ۳۱). به عبارت دیگر، رسانه‌ای شدن همه چیز، بیشتر نشانگر از بین رفتن حقیقت چیزها و رخداد جدید تفسیر مصرف‌گرایانه است.

بودریار نشان می‌دهد که هنر پاپ به دنبال بسط ایدئولوژی جامعه مصرفی است؛ چراکه به نحوی اشیا و مارک‌ها و نظام مونتاژ در آن اولویت می‌یابد و تلاش می‌شود تا هر امر استعلایی یا متعالی که در هنر به طور معمول وجود داشته است، انکار شود. به تعبیر دیگر، هنر پاپ یا آمریکایی، منطق هنر معاصر است. منطق هنر معاصر با شعار امور پیش‌پاافتاده و کوچه‌وبازاری، معکوس‌کننده همان امر متعالی در هنر مدرن است. در هنر پاپ، مراتب واقعیت وجود ندارد. در این هنر، شناخت واقعیت جای خود را به شناخت سطحی مصنوعات هنری می‌دهد (همان: ص ۱۷۲-۱۸۴).

در این جامعه مصرفی، نقش جشن‌ها و جشنواره‌ها و ویتترین‌ها نیز قوام‌بخشی به مصرف و ایجاد مشارکت در مصرف‌گرایی است. از این طریق می‌توان به تعبیر بودریار، به بازیافت فرهنگی رسید. منظور او از بازیافت فرهنگی همان مدگرایی سیری‌ناپذیر جامعه مصرفی است که در چرخه‌ای دائمی، نیازهای موهوم و پایان‌ناپذیر انسان را پاسخ می‌دهد. این امر به واسطه تکنولوژی محقق می‌شود. در واقع تکنولوژی رسانه‌ای است که به ما اجازه می‌دهد تا بی‌نهایت کپی کنیم و تولید را بی‌حدومرز انجام دهیم (همان: ص ۱۴۵-۱۴۹).

بنابراین جامعه مصرفی خانه خود را در رسانه‌های تصویری پیدا می‌کند؛ چنان‌که بعدها بودریار آمریکا را سرزمینی می‌داند که در آن، سینما حقیقت دارد. به عبارت بهتر، زندگی انتزاعی در جامعه مصرفی، همان زندگی رسانه‌ای است و به عبارت ما، این زندگی رسانه‌ای انتزاعی مصرف‌گرا، در هیچ رسانه‌ای امکان حضور تمام ندارد؛ بلکه این فضای مجازی است که با گستره امکانات بالای خود برای تولید رمزگان تصویری بدون توقف و منتزع از واقعیت، توانایی پشتیبانی از جامعه مصرفی را داراست و این یعنی اینکه بین انسان دارای تفکر بصری و وابسته به رسانه‌های تصویری و انسان عصر پست‌مدرن و متأثر از جامعه مصرفی، در فضای مجازی یک آمیزش افق رخ می‌دهد. ظهور سلبریتی‌های اینستاگرامی نمونه واضحی از این نوع تفکر بصری رادیکال است.

۲-۲. فضای مجازی و وابستگی به تکنولوژی

نیازی به گفتن نیست که فضای مجازی بدون تکنولوژی امکان تحقق نداشت و ندارد؛ چنان که همه رسانه‌ها و نیز سینما با اتکا بر تکنولوژی وجود دارند؛ اما آیا این صرفاً یک اتفاق است یا تکنولوژی هم خودش با تفکر بصری مناسبتی دارد؟

هیدگر خود در رساله قدیمی‌تری که درباره علم نگاشته است، چنین می‌گوید: «یکی از مظاهر عصر جدید، علم جدید، و مظهر دیگر که اهمیت آن کمتر نیست، تکنولوژی ماشینی است... تکنولوژی جدید بارزترین محصول ذات تکنولوژی جدید تا به امروز است که عین ذات مابعدالطبیعه جدید است. سومین مظهر دوره جدید، در حادثه ورود هنر به عرصه زیبایی‌شناسی است...» (هایدگر، ۱۳۷۹: ص ۱۳۹-۱۴۰). هیدگر ادعا دارد که عالم همواره به‌مثابه تصویر دیده نمی‌شده است. در واقع، این رخداد بنیادی دنیای مدرن است که اجازه می‌دهد تصویرگری ظهور کند. به این منظور، هیدگر ابتدا برخی از خصلت‌های امروزی عالم مدرن، همچون علمی شدن، سوژکتیو شدن هنر و... را طرح و بیان می‌کند. به اعتقاد هیدگر، انسان مدرن در حال تعیین موقع و بازنمایی عالم است. بدین‌سان، عالم برای انسان مدرن از طریق فیزیک یا علم و... بازنمایانده می‌شود. این بازنمایی، در درون قاب و روش محدود و خاصی انجام می‌شود. در تمامی رشته‌های علمی باید ابژه‌ای رودرروی خود بازنمایی‌شده داشته باشند که با روش علمی، تعیین یابد و منضبط گردد (Hiedegger, 1977: P.116-125).

هیدگر بیان می‌کند که هدف او از بحث درباره خصلت علم مدرن، نشان دادن مبنا و زمینه مابعدالطبیعی تحقق این علوم است. به نظر او، انسان با تبدیل شدن به سوژه است که موفق می‌شود تصویر عالم را بسازد. منظور از تصویر عالم در دیدگاه وی، تصویر گرفتن غلط یا درست از عالم نیست؛ بلکه منظور او مبدل شدن عالم به تصویر است. هیدگر تأکید دارد که این اتفاق در هیچ یک از دوره‌های باستانی یا قرون وسطی سابقه نداشته است و ویژگی خاص عصر مدرن است. بدین‌سان است که انسان وضع منحصربه‌فردی از خود به‌مثابه سوژه می‌یابد که باید غیر خود را به‌مثابه ابژه بازنمایی کند. هیدگر متذکر می‌شود که کلمه «تصویر» را باید به‌معنای یک بازنمایی یا خیال‌قالبمند^۱ فهمید (Ibid: P.118-134).

1. Gebild/ Structured Image.

هیدگر اینجا بدون آنکه سخنی از دیدن عرفی و نحوه بسط آن به تفکر انجام دهد، چند نکته را تصریح می‌کند: نخست اینکه انسان در عالم مدرن چنین اتفاق افتاده است که در وضعی متمایز با جهان و متقابل با آن قرار گیرد. این وضع متقابل و متمایز، مقوم مبدل کردن عالم به تصویر است. این وضع خاص، از نظر هیدگر، در مظاهر مختلفی خود را نشان می‌دهد که فقط دو قسم آن علم و تکنولوژی است و یکی دیگر هم هنر است. این وضع در علم، منجر به تصویرگیری از جهان به مثابه ابژه می‌شود. به راحتی می‌توان گفت که این تصویرگیری همان قالب منضبط و قابل محاسبه زدن تکنیک است. همین وضع، یعنی ایجاد تصویری در مقابل، که مهبای چهارچوبی انضباط‌پذیر و محاسبه‌پذیر و تصرف‌پذیر باشد، در هنر نیز از طریق زیبایی‌شناسی رخ می‌دهد. پس به عبارت بهتر، بین تصویری شدن، تکنولوژی و زیبایی‌شناسی، نسبتی وثیق برقرار است.

۲-۳. فضای مجازی و فقدان بدن

یکی از مشهورترین آثار دریفوس کتاب دربارهٔ اینترنت است که مروری کوتاه بر آن می‌تواند روشنگر موضع او دربارهٔ رسانه باشد. او در این کتاب با الهام از مرلوپونتی بیان می‌کند که جسمانیت ما نقشی محوری در ساخت معانی برای ما دارد. از دست دادن بخشی از این جسمانیت، از دست دادن بخشی از معانی انضمامی است: «اگر ما فهم مشترک تجسم‌یافتهٔ خود از جهان را کنار بگذاریم، آن‌چنان‌که رایانه‌ها به نظر می‌رسد ما را وادار به آن می‌کنند، ناگزیر می‌شویم چیزها را همانند رایانه‌ها انجام دهیم» (Dreyfus, 2009: P.20).

همچنین اهمیت تجسد را برای فرایند تعلیم و تعلم یادآور می‌شود. بنابراین اگر آموزش قرار است درست باشد، باید بتوان حضور و درگیری را محقق کرد: «شکل عمومی فرهنگ معین می‌کند که چگونه یک نوزاد خودش را با دیگر افراد و چیزها رودررو سازد. با شروع از یک شکل، تمریناتی چند، معنا می‌سازند و غالب می‌شوند؛ و برخی دیگر هم مغلوب یا به کلی فراموش می‌گردند» (Ibid: P.45).

وی نشان می‌دهد که بدن ما منبع اصلی حالات ماست. از دست دادن این زمینه باعث از دست دادن معنای واقعیت می‌شود: «آیا تعلیم غیرحضوری می‌تواند حس بودن در موقعیت را بازتولید کند؛ آن‌گونه‌که آنچه آموخته شده است، به دنیای واقعیت انتقال

می‌یابد؟ معلمان باتجربه و پدیدارشناسان موافق‌اند که پاسخ، خیر است» (Ibid: P.65). سرانجام مدعی می‌شود که معنا نیازمند پابندی است و پابندی نیازمند وجود خطر. این خطر با فضای سبک‌سرانه و امنِ دنیای مجازی در تضاد است: «یک مهارت سخت به‌دست‌آمده‌ای که فرد برای آن عمری را قربانی کرده است یا عشقی که چیزهای مهم در زندگی فرد را تعریف می‌کند یا برنامه‌کاری که فرد برای آن جد و جهد کرده است، بالاترین رتبه معنا را به زندگی می‌دهند» (Ibid: P.103).

مسئله نه دریفوس و نه هیچ کس دیگری نمی‌تواند ادعا کند که انسان در فضای مجازی هیچ بهره‌ای از بدن خود ندارد. بنابراین باید پرسید: کجای بدن انسان فعال است و کجای آن غیرفعال؟ به نظر می‌رسد پاسخ صحیح این است که فعال‌ترین ادراک انسان در فضای مجازی، همچون سایر رسانه‌های نوظهور، این ادراک بصری است که در اولویت است و یک چنین اولویت‌گذاری و نفی بدنمندی انسان، عبارت دیگری از همان تفکر بصری است.

پس در مجموع می‌توان دریافت که فضای مجازی برآمده از نسبت جدید انسان مدرن است. نسبتی که آن را باید تفکر بصری نام نهاد و ابتدا در هنر و فلسفه و به تدریج در رسانه، خود را به شکلی هرچه ریشه‌ای‌تر و صریح‌تر نشان می‌دهد. فضای مجازی، از آنجاکه تکنولوژیک، غیرجسمانی و تابع جامعه مصرفی است، خودبه‌خود آمیختگی ذاتی با تفکر بصری می‌یابد.

۳. نسبت تفکر بصری در عالم دینی

امر بصری، در عالم دینی هم می‌تواند باشد؛ اما در فرع و حاشیه. پیش از هر سخن دیگری یادآور شویم که منظور از تفکر بصری، دیدن یا خوب دیدن یا حتی استعاره‌های دیداری در زبان نیست؛ بلکه منظور، اولویت استعاره‌های بصری در توضیح تفکر و مقتضیات آن بر استعاره‌های سمعی است؛ به‌گونه‌ای که بتوان اثر این تفسیر بصری را هم در فرهنگ و ادب ردیابی کرد. فرهنگ دینی مسیحیت، رفته‌رفته اولویت بیشتری به امر بصری داد؛ تاجایی که می‌توان گفت در اواخر قرون وسطی، تفکر بصری در محوریت این فرهنگ قرار گرفت و رنسانس تا حد قابل توجهی اظهار همین فرهنگ بود؛ اما فرهنگ

دینی اسلامی، با توجه به محوریت کلام خداوند، نمی‌توانست بصری شود. از همین روست که فرهنگ اسلامی در ایران هم با وجود اثرپذیری از تفکر بصری در فلسفه از راه فلسفه یونانی و در هنر از راه برخی شاعران و بعدها نقاشی‌های شرقی، همچنان در جریان اصلی خود وابسته به سمع باقی ماند.

به نظر می‌رسد که در کلام قرآن و برخی نصوص اسلامی دیگر، همواره نحوه‌ای تقدم سمع بر بصر وجود دارد. این از راه‌های مختلفی قابل درک است. راحت‌ترین آن اینجاست که همواره خداوند خود را اول سمیع نامیده است و بعد بصیر. در آیات بسیاری، بلافاصله بعد از سمیع، خود را علیم معرفی کرده است. هر جایی هم که سمیع و بصیر آمده، بلااستثنا سمیع مقدم شده است. در آیاتی که خداوند خود را بصیر نامیده، بدون به‌کارگیری کلمه سمیع، معمولاً توجه به متعلق بصر، یعنی مثلاً اعمال انسانی است و بنابراین توجه به کثرات است: «...إِنِّي بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ» (سبأ: ۱۱) یا «...إِنَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ بَصِيرٌ» (ملک: ۱۹). خود کلمه سمع نیز به نظر می‌رسد در آیات قرآن جای برجسته‌ای دارد و یکی از راه‌های مهم فهم و ایمان قلمداد می‌شود؛ حتی در زمانی که از سمع و بصر انسان نیز صحبت می‌شود، نوعی تقدم در سمع وجود دارد: «قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ» (ملک: ۲۳) یا «...شَهِدَ عَلَيْهِمْ سَمْعَهُمْ وَأَبْصَارَهُمْ وَجَلَّدَهُمْ بِمَا كَانُوا يَعْمَلُونَ» (فصلت: ۲۰). نکته دیگری که باید به‌خاطر داشت، این است که اهل لغت سعی کرده‌اند معنای سمیع و بصیر بودن خداوند را با نظر به متعلق علم الهی، یعنی مسموعات و مبصرات، توضیح دهند؛ اما اگر چنین می‌بود، بایستی که سایر ادراکات هم ذکر می‌شدند و اصلاً چه دلیلی برای همین تفکیک وجود دارد، وقتی به‌راحتی می‌تواند گفته شود که خداوند علیم است؟ به نظر می‌رسد هدف از این تفکیک، توضیح دو نوع ادراک است که چون آن مفسران به وجه استعاری آن دقت نکرده‌اند، دچار سوء تفاهم شده‌اند.

غیر از آیات قرآن می‌توان این کلمات را در نصوص دیگری، از جمله ادعیه منصوصه و سایر نصوص معتبر هم پیگیری کرد، که چون به‌طور مستقیم به غرض این رساله مربوط نیست، از آن صرف‌نظر می‌شود؛ ولی به دلیل مناسبت اجمالی آن، به یکی دو مثال هم اشاره می‌شود: در دعای جوشن کبیر، مضامین زیادی با کلمات ذکر شده دیده می‌شود؛ از آن جمله است: «...یا من یری و لا یری...» (جوشن کبیر، بند ۵۰)؛ و در

دعای منسوب به امام حسین علیه السلام در شب قدر به نقل از سیدبن طاووس می‌خوانیم: «...یا شاهداً غیر مشهود...». اشاره به نصوص دینی - هرچند نمی‌توان با این کمیت و کیفیت، نظری از آن برداشت کرد - پیشاپیش این تلقی را می‌تواند اصلاح کند که نظر مشهور عرفانی - فلسفی لزوماً و ضرورتاً همان نظر دین است و اگر کسی در حدود و ثغور آن چندوچون کرد، با این نیز چنین کرده است.

این رویکرد در فرهنگ ایرانی بسیار جدی شد و در زبان بسیاری از شاعران ساری و جاری گشت. برای مثال، مولوی در برخی از آثار خود، نسبت به وجه سمعی وجود انسان و استعداد و اهمیت تفکر سمعی، آگاه و دقیق نشان می‌دهد، شاید یکی از مهم‌ترین نمونه‌های آن، ماجرای «بشنو از نی چون حکایت می‌کند» در مطلع مثنوی باشد.

مطلع کلام مولوی در مثنوی، حکایت از نی است و با «بشنو» آغاز می‌شود. در واقع مولوی می‌داند که سرآغاز معرفت و فهم در انسان با شنیدن است و این شنیدن است که سایر ساحات اندیشه را برای انسان باز می‌کند. «نی» حکایتگری است که «گفت»ی را به امید شنیده شدن در جان‌ها بیان کرده است. دکتر محمدجواد صافیان پیش از این در مقاله‌ای تفسیر این قطعه از مثنوی را انجام داده و در آن مقاله متذکر شده است که از نظر مولوی، زبان در رابطه با گوش و شنیدن قرار دارد:

کی بود آواز چنگ و زیر و بم
از برای گوش بی‌حس اصم
(مولوی، بی‌تا، دفتر اول: ص ۱۰۳، ب ۹۴)

مستمع چون تشنه و جوینده شد
واعظ ار مرده بود، گوینده شد
(همان: ب ۸۹)

مستمع چون تازه آمد بی‌ملال
صد زبان گردد به گفتن گنگ و لال
(همان: ب ۹۰)

طبق تفسیر ایشان، «نی» در نظر مولوی همان انسان یا ذات انسان است که به خود آمده و این ذات انسان با شنیدن فهمیدنی می‌شود. در واقع باید گوش‌ی باز کرد تا بتوان حکایت و شکایت نی را شنید. دهان و زبان نی، زمانی نزد مخاطب فهمیدنی است که گوش او برای هم‌زبانی و هم‌مدلی آماده شده باشد. پس به تعبیری می‌توان گفت که در زبان، گوش بر بیان اولویت دارد (صافیان، ۱۳۹۰: ص ۱۳۷-۱۵۸).

کودک اول چون بزاید شیر نوش مدتی خاموش بود او جمله گوش
(مولوی، بی تا، دفتر اول: ص ۷۲، ب ۱۶۳۲).

مدتی می بیدش لب دوختن از سخن تا او سخن آموختن
(همان: ب ۱۶۳۳)

ور نباشد گوش و تی تی می کند خویشتن را گنگ گیتی می کند
(همان: ب ۱۶۳۴)

کر اصلی کش تپد ز آغاز گوش لال باشد، کی کند در نطق جوش
(همان: ب ۱۶۳۵)

دائماً آن کر اصلی گنگ بود ناطق آن کس شد که از مادر شنود
(همان، دفتر سوم: ص ۶۳۱، ب ۳۰۳۹)

مولوی هرچند چندان اهل توضیح امور علمی نیست و بیشتر با تمثیل‌ها به عنوان مقدمات حکمت کار می‌کند، اما اینجا مثلی می‌زند که خود ارزش علمی دارد و نوعی فراروی از تفکر بصری در عالم اسلامی را نشان می‌دهد. مولوی به صراحت می‌گوید که همه ما انسان‌ها برای ورود به دایره فهم، نیازمند استفاده از سمع هستیم و اگر سمعی نباشد که آموزش‌های آموزگاران را بیابد، ما راهی برای فهمیدن چیزی نخواهیم داشت. بدیهی است که اینجا منظور از سمع، لزوماً گوش ظاهر نیست، که اگر کسی گوش ظاهر نداشته باشد هم تا حدی می‌تواند آموزنده مفاهیم از راه تعلیم باشد.

مولوی در بندهای دیگری می‌گوید:

زانکه اول سمع باید نطق را سوی منطق از ره سمع اندر آ
(همان، دفتر سوم: ص ۶۳۱، ب ۱۶۳۶).

نطق کان موقوف راه سمع نیست جز که نطق خالق بی طمع نیست
(همان، دفتر اول: ص ۷۳، ب ۱۶۳۸).

یا حافظ از سوی دیگر در ابیات متعددی به اهمیت گوش شنوا داشتن و هاتفی که در گوش ما زمزمه می‌کند، اشاره دارد که شرح تک تک آنها را باید در مجال موسع تری جست. تزاحم فرهنگی دینی با تفکر بصری و اقتضائات آن امری نیست که صرفاً ما به آن رسیده باشیم. برای مثال، «الا شوهات» سعی می‌کند دوگانه کلام و تصویر را بر اساس

تاریخ ادیان، یعنی ادیان توحیدی (بیشتر اسلام و یهود) در برابر ادیان چندخدایی، پی‌گیری کند. از نظر او، این احتمال قابل بررسی است که بخشی از هراس و ظن نسبت به تصویر، به سبب مبارزه این ادیان با بت‌ها و شمایل باشد. وی یادآور می‌شود که در زبان عربی و عبری، معادلی برای بازنمایی وجود ندارد. بنابراین هنر مدرن در عصر مدرنیزاسیون در کشورهای اسلامی دچار تعارض و خشونت شد و هنر سنتی به شکل پروژه‌ای کنار گذاشته شد. این تعارض سیاسی و فرهنگی باعث شد سینمای کشورهای اسلامی سینمایی باشد در تعارض و مقابل سنت این کشورها (شوهات، ۱۳۹۱: ص ۴۱-۵۳). این نگره شوهات بیانگر این است که مسئله بازنمایی‌کنندگی مسئله‌ای عمیق و با قدمت تاریخی است. شوهات بازنمایی سینمایی را از سنخ همان بازنمایی تاریخی می‌داند.

در بین صاحب‌نظران داخلی هم شاید بهترین متن در این زمینه تا به امروز، «سینما هیروگلیف جدید»، به قلم دکتر محمدرضا ریخته‌گران باشد. مؤلف این مقاله با یادآوری دیدگاه افلاطون در تقدم گفتار بر نوشتار، متذکر می‌شود که نوشتار، نوعی بصری کردن گفتار و بنابراین فاصله گرفتن از آن است. از نظر ایشان، سینما متعلق به رتبه کتابت حقیقت و چشم و گوش شدن آن، یعنی پایین‌ترین رتبه حقیقت است. اتیمولوژی کلمه Picture هم نشان می‌دهد که مربوط به کنده‌کاری و خطاطی است؛ چنان‌که خود کلمه «گرافیک» (در سینماتوگرافی) باز به معنای نوشتن است و همه اینها مرتبط با این واقعیت است که در سینما، اول چشم کار می‌کند. متعلق این چشم، تصویری است که برای خود، زبان شده است؛ اما مقام قبول حق، سمع است، نه بصر. مؤلف در ادامه نتیجه می‌گیرد که سینمای دینی باید مخاطب را برای شنیدن آماده کند (ریخته‌گران، ۱۳۸۹: ص ۵۳-۶۵).

بنابراین واضح است که فضای مجازی اگر قرار باشد در نسبت با عالم دینی قرار بگیرد، باید به سمت و سویی حرکت کند که از چشمه تفکر سمعی بیشتر سیراب شود تا بصری. این سخن البته در ظاهر امر گزافه‌ای بیش به نظر نمی‌رسد؛ اما اندکی دقت به اقتضانات گسترده دنیای مجازی شده ما نشان می‌دهد که به هر حال فضای مجازی نیز، به رغم ذاتیات بصری ولی منتشر آن، می‌تواند سمت و سویی هم با شنیدن داشته باشد.

اینکه این سمت وسو چقدر و چطور باید تحقق عملی پیدا کند، وظیفه فلسفه نیست و کارشناسان خود را می‌طلبند؛ هرچند کلیات آن چندان هم امر پوشیده‌ای به نظر نمی‌رسد. در واقع، تفکر باید بتواند نشان دهد که فضای مجازی از نظر بن‌مایه‌های وجودی خود چیست و این فضای مجازی چقدر و تا کجا ممکن است بتواند از این بن‌مایه‌ها فراتر رود. فضای مجازی، مهم‌ترین اساسی که دارد، در تفکر بصری است و راه‌گذار از این اساس به سمت اساس دیگر، توجه و تأمل و تفکر است. با این مراقبت و با باز بودن گوش‌هاست که تفکر سمعی می‌تواند مساعدتی باشد برای طرح‌ریزی فضایی که کمتر گرفتار دیدن و بیشتر گرفتار شنیدن باشد. شاید چنین رهنمودی، سهل و اولیه به نظر برسد، ولی مبدل شدن آن به یک سیاست کلان و صیانت از این سیاست کلان، می‌تواند امیدواری ایجاد کند برای ارتقای فرهنگ و خرد و اخلاق در نسبت با فضای مجازی.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

عالم غربی از همان بدو نضج‌گیری در یونان باستان و به‌ویژه در آرای فیلسوفانی چون افلاطون و ارسطو تا ساحات امروزی خود در فلسفه و هنر و فرهنگ، در نسبت وثیق با تفکر بصری شکل گرفته است و امروز هم همین تفکر بصری است که به فضای مجازی امکان تحقق و بسط می‌دهد. تفکر بصری، که غیر از ادراک بصری است، همه‌امور غیربصری را با شاخصه‌های بصری بازتولید می‌کند. البته تفکر بصری در دوره یونانی - رومی چندان عمیق و مبسوط نشده بود؛ ولی به‌رحال این اتفاق تاریخی همه‌مواریث قبلی را از خود متأثر ساخت. تاریخ قرون وسطی تفکر بصری فرهنگ مسیحی را متأثر کرد و خود از آن اثر پذیرفت. در دوره غرب جدید، تفکر بصری مبدل به جریان اصلی در فلسفه و فرهنگ و هنر شد. ظهور تفکر بصری در فضای مجازی، خود منجر به بسط جدیدی از تفکر بصری می‌شود که در تناسب با عالم غربی قرار می‌گیرد. این بسط، حداقل در سه رکن اساسی خود، یعنی جامعه مصرفی، تکنولوژی و تعلیق بدن، خود را نشان می‌دهد؛ بسطی که خود برآمده از همان اساس، یعنی تفکر بصری است. هرچند تفکر بصری در عالم اسلامی هم وجود داشت، ولی آنجا حیث مسموع دین و عقل و قلب بهره‌مند از سمع، در برابر تفکر بصری مقاومت می‌کرد. بنابراین اگر قرار است فضای

مجازی در نسبت جدیدی با عالم اسلامی دیگری قرار گیرد، باید بتواند به صورتی بازتولید شود که وجه سمعی انسان در آن برجسته شود و در وجه بصری آدمی اغراق نشود. اقتضای چنین طریقه‌ای، مقاومت در برابر فرایند سریع بصری‌سازی چیزها، به‌ویژه در فضای مجازی، و تلاش برای راهگشایی‌های سمعی است.

منابع

۱. افلاطون. ۱۳۵۳. جمهوری. مترجم: محمدحسن لطفی. تهران: چاپ خوشه.
۲. بودریار، ژان. ۱۳۸۹. جامعه مصرفی. مترجم: پیروز ایزدی. ج ۲. تهران: نشر ثالث.
۳. ریخته‌گران، محمدرضا. ۱۳۸۹. هنر، زیبایی، تفکر (تأملی در مبانی نظری هنر). ج ۳. تهران: ساقی.
۴. شوهات، الا. ۱۳۹۱. «کلام مقدس، تصویر کفرآلوده؛ الهیات اقتباس». مترجم: داوود طبایی عقدایی. در: راهنمایی بر ادبیات و فیلم. به‌کوشش: رابرت استم و الساندر الساندر. تهران: فرهنگستان هنر.
۵. صافیان، محمدجواد. ۱۳۹۰. «تأملی بر ذات زبان در اندیشه مولانا». نشریه ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهرکرد. سال ششم. ش ۲۲ و ۲۳. پاییز و زمستان. ص ۱۵۸-۱۳۷.
۶. مولوی، جلال‌الدین محمد بلخی. بی‌تا. مثنوی معنوی. تهران: نشر طلوع.
۷. هایدگر، مارتین. ۱۳۷۹. «عصر تصویر جهان». مترجم: حمید طالب‌زاده. فصلنامه فلسفه دانشگاه تهران. سال اول. شماره ۱. پاییز. ص ۱۵۶-۱۳۹.
8. Csapo, Eric. 2014. **Actors and Icons of the Ancient Theater**, Malden & Oxford, Blackwell Publishing LTD.
9. Dreyfus, Hubert. 2009. **On the Internet**, London & New York, Routledge.
10. Green, Richard. 2007. "Art and Theater in Ancient world". Ed: McDonald & J. Michael Walton. In: **the Cambridge Companion to Greek and Roman Theatre**. Cambridge University Press. P.163-183.
11. Griffith, Mark. 2007. "Telling the Tale: a Performing Tradition from Homer to Pantomime". Ed: Marianne McDonald & J. Michael Walton. In: **the Cambridge Companion to Greek and Roman Theatre**. Cambridge University Press. P.13-35.
12. Heidegger, Martin. 1977. "The Age of the World Picture". William Lovitt. in: **The question concerning technology, and other essays**. New York & London. Garland Publishing. INC. P.115-154.

