



واقعیت مجازی و جلوه‌های ویژه در سینما با رویکرد ژان بودریار، در وضعیت حاد واقعیت

مهدی عطارزاده^{۱*}، مریم جمالی^۲، محمد ضیمران^۳

^۱ دانشجوی دکتری تخصصی گروه فلسفه هنر، دانشکده علوم انسانی، واحد شاهرود، دانشگاه آزاد اسلامی، شاهرود، ایران. attar.graph@yahoo.com

^۲ (نویسنده مسئول) استادیار گروه هنر، دانشکده هنر، واحد فسا، دانشگاه آزاد اسلامی، فسا، ایران. maryamjamali1400@yahoo.com

^۳ دانشیار در آموزش فلسفه‌ی هنر، دپارتمان آموزش فلسفه‌ی هنر، دانشگاه ماساچوست، ایالات متحده آمریکا mzaimaran47@gmail.com

چکیده

ژان بودریار، فیلسوف جامعه‌شناس و پست‌مدرن نظریه‌های در خوری در باب تصویر ارائه داد. در تمام نظریه‌های اجتماعی وی، دغدغه پایان‌ناپذیر او نسبت به تخریب امر واقعی و جایگزین شدن آن با وانموده مشهود است. در این میان او هنر را توطئه و وسیله‌ای برای محقق کردن وانموده تلقی می‌کند. به‌ویژه سینما به‌عنوان یک مرجع شبیه‌ساز واقعیت، مورد انتقاد بودریار قرار گرفته است. یکی از راهکارهای اساسی ایجاد شبیه‌سازی از منظر بودریار، بهره‌گیری از جلوه‌های ویژه کامپیوتری است؛ بنابراین از یک‌طرف انتقاد بودریار از سینما و از طرف دیگر علاقه‌مندی وی و تأکید او بر توانمندی‌های آن مشهود است که خود موجب بروز دوگانگی‌هایی در نظریه‌های بودریار و سردرگمی مخاطب او می‌شود. این پژوهش تلاشی است در جهت مرتفع کردن دوگانگی‌های موجود و شناخت رویکرد حقیقی پس‌پشت این به‌ظاهر تناقضات در ساحت واقعیت مجازی و جلوه‌های ویژه در سینما. در این راستا، این پژوهش از طریق تحقیقات کتابخانه‌ای و تجزیه و تحلیل داده‌ها و موشکافی بیانیه‌های بودریار به روش توصیفی-تحلیلی، به‌دنبال راهکارهایی برای جلوگیری از تخریب و جایگزینی «امر واقعی» در سینما و تعیین رابطه بین سینما و جلوه‌های ویژه می‌گردد؛ در نتیجه می‌توان شاهد بود که طرد جلوه‌های ویژه از نظر بودریار، به هدف به‌کارگیری آن بستگی دارد؛ نه به نفس آن. به‌عبارتی، به‌کارگیری جلوه‌های ویژه در راستای بازسازی واقعیت مطرود است و در راستای خیال می‌تواند مقبول باشد.

اهداف پژوهش

۱. بررسی دیدگاه منفی بودریار نسبت به تخریب واقعیت توسط جلوه‌های ویژه.
۲. بررسی جلوه‌های ویژه در سینما از نظر ژان بودریار.

سؤالات پژوهش

۱. سینما چگونه می‌تواند با وجود بهره‌وری روزافزون جلوه‌های ویژه و دیدگاه منفی بودریار نسبت به تخریب واقعیت توسط جلوه‌های ویژه به حیات شایسته خود ادامه دهد؟
۲. جلوه‌های ویژه سینمایی در چه صورت می‌تواند از انتقاد بودریار فاصله بگیرد؟

اطلاعات مقاله

مقاله پژوهشی

شماره ۴۳

دوره ۱۸

صفحه ۳۹۹ الی ۴۱۰

تاریخ ارسال مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۰۸

تاریخ داوری: ۱۴۰۰/۰۵/۱۰

تاریخ صدور پذیرش: ۱۴۰۰/۰۷/۰۳

تاریخ انتشار: ۱۴۰۰/۰۹/۰۱

کلمات کلیدی

سینما،

ژان بودریار،

حادواقعیت،

وانمود،

جلوه‌های ویژه.

ارجاع به این مقاله

عطارزاده، مهدی، جمالی، مریم،

ضیمران، محمد. (۱۴۰۰). واقعیت

مجازی و جلوه‌های ویژه در سینما با

رویکرد ژان بودریار، در وضعیت حاد

واقعیت. هنر اسلامی، ۱۸(۴۳)، ۳۹۹-

۴۱۰.



[dori.net/dor/20.1001.1
1735708.1400.18.43.26.9](https://doi.org/10.22034/IAS.1735708.1400.18.43.26.9)



[dx.doi.org/10.22034/IAS
.2021.3.7379.1742](https://doi.org/10.22034/IAS.1735708.1400.18.43.26.9)

مقدمه

ژان بودریار، فیلسوف پست‌مدرنیست از نظریه‌های جامعه‌شناسانه خود در رابطه با شرایط زندگی جوامع امروزی با عنوان «حادواقعیت»^۱ یاد می‌کند. نظریات وی در حوزه‌های مختلف شئون زندگی انسان ریشه دوانده است. هنر نیز از این قائده مستثنا نیست. اگرچه او هیچگاه ادعایی برای نظریه‌پردازی در سینما به‌عنوان یک منتقد سینمایی نداشت، اما کتاب *و‌انموده‌ها و و‌انمود*^۲ تأثیرات بسیاری بر سینما گذاشته و بحث‌های فلسفی بسیاری را در سینما آغاز کرد، از این‌رو بودریار را وادار کرد تا به مباحث سینمایی ورود کند. از این حیث اصطلاحی با عنوان «سینمای بودریاری» در دنیای سینما و به‌ویژه هالیوود باب شد. ژان بودریار به‌شدت درگیر مفهوم شبیه‌سازی به‌جای تعامل آن با مفهوم واقعیت بود. در این میان هویت رسانه‌ای، نه به‌عنوان یک وسیله ارتباطی؛ بلکه به‌عنوان ابزاری برای نشان دادن بازنمایی اثر هنری به‌عنوان بازتاب چیزی اساساً «واقعی» بررسی می‌شود. هنگامی که رسانه‌ها به یک وضعیت پیشرفته می‌رسند، خود را «واقعی» جلوه می‌دهند و این امر تا جایی پیش می‌رود که واقعیت، بدون واسطه‌گری رسانه‌ها قابل تشخیص نیست. این یعنی واقعیت توسط رسانه تعریف می‌شود و و‌انموده در قالب یک نشانه با مدلول خود اشتباه گرفته می‌شود. نظریه و‌انموده و شبیه‌سازی بودریار علاوه‌بر اینکه تأثیرات مستقیم و شگرفی بر سینما گذاشته، سینمای امروز و چگونگی ارتباط آن با اجتماع را به‌خوبی تشریح و سازوکار آن را عیان می‌کند.

نظریه واقعیت مجازی بودریار بحث‌های بسیاری در رابطه با فلسفه تصویر و به‌ویژه سینما آغاز کرد و علاوه‌بر اینکه فرصت‌های بسیاری را برای نظریه‌پردازی در باب سینما ایجاد کرد، موجبات به چالش کشیده شدن سینما به‌عنوان یک عامل تخریب واقعیت در دنیای پست‌مدرن را نیز فراهم آورد. از آنجایی که جلوه‌های ویژه در سینما ارتباط تنگاتنگی با شبیه‌سازی‌های کامپیوتری پیدا کرده است، بررسی فلسفه جلوه‌های ویژه با رویکرد نظریه شبیه‌سازی امری ضروری به نظر می‌رسد که می‌تواند سینمای ایران را با فلسفه روز سینمای جهان پیوند دهد. لازم به ذکر است که تحقیقات اندکی در زبان فارسی در زمینه فلسفه سینمای پست‌مدرن با رویکرد ژان بودریار به انجام رسیده است. تحقیقات انجام‌شده یا در باب رسانه است یا در باب هنر (به‌طور عام). بدین منظور ابتدا به مقالاتی اشاره می‌شود که به‌طور کلی به هنر پست‌مدرن با رویکرد بودریار اشاره کرده‌اند و سپس به موارد اندکی که در باب فلسفه سینمای بودریار پرداخته‌اند، اشاره می‌شود. در باب رسانه از منظر ژان بودریار می‌توان به پژوهش غلامرضا پرهیزکار با عنوان «واقعیت رسانه و توده در حادواقعیت بودریار» اشاره کرد. در باب هنر پست‌مدرن از نگاه ژان بودریار نیز می‌توان به دو کتاب بودریار در *قابی دیگر نوشته کیم توفولتی*^۳ ترجمه وحیداله موسوی، انتشارات فرهنگستان هنر و کتاب راهی به پست‌مدرنیسم در *گستره زیباشناسی نوشته دکتر مریم جمالی* که اندیشه‌های فلسفی بودریار را در باب تصویر

^۱ Hyperrealit

^۲ Simulacra and Simulation

^۳ Kim Toffoletti

به دقت ارزیابی کرده‌اند، اشاره کرد. همچنین سه مقاله «وانمایی: تاریخچه و مفهوم» و «هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مدرن» و «نسبت میان پایان هنر و پایان انسان از دیدگاه ژان بودریار» نوشته سهیلا منصوریان (۱۳۹۵) مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد وی اشاره کرد که به‌طور کلی فلسفه هنر ژان بودریار را بررسی می‌کند و در مقاله سوم بیان می‌کند که هنر پس از گذر از سنت و تجدد در سنتز پساتجدد به خودآگاهی می‌رسد، ناپدید شده و از بین می‌رود. همان‌طور که مشهود است، کمبود منابع فارسی‌زبان در باب فلسفه سینمای پست‌مدرن، سینماگران را در تولید و پرداختن به این عرصه و بحث در رابطه با سینمای امروز دور نگه داشته است و الزام پرداختن به نظریه شبیه‌سازی بودریار و تأثیرات آن بر سینما و جلوه‌های ویژه را عیان می‌کند. لازم به ذکر است که بیانات نسبتاً نامنسجم و بعضاً به‌ظاهر متناقضی از بودریار در باب سینما به جا مانده است که عموماً ریشه در نحوه گویش بودریار دارد و معمولاً از دل مصاحبه‌های وی بیرون کشیده شده است؛ از این‌رو، این پژوهش به روش تحقیق کتابخانه‌ای و تجزیه و تحلیل داده‌ها به شیوه توصیفی-تحلیلی و براساس مطابقت بیانات سینمایی بودریار با نظریات کلی اندیشه او و سنجش آنها با یکدیگر، به بررسی رابطه بین شبیه‌سازی واقعیت در سینما، تبعات آن و راهکارهای کنترل آن، خواهد پرداخت.

۱. سینمای بودریار

با توجه به اهمیت و گسترش روزافزون جلوه‌های ویژه در سینما، شناخت نظریه‌های فلسفی در این باره نیز جایگاه خاصی را در میان اندیشه‌های فلسفی سینما باز کرده است. در این میان بیانیه‌های بودریار جایگاه ویژه‌ای دارند و نظریه شبیه‌سازی او نیز در آن تنیده است. بودریار معتقد است که مشکل بهره‌وری از جلوه‌های ویژه در سینما در سال‌های اخیر بیشتر نمایان شده است و در فیلم‌ها به‌طور فزاینده‌ای از جلوه‌های ویژه استفاده می‌شود (Baudrillard, ۲۰۰۵: ۸۰). او می‌گوید سینما در حس آزدگی نسبت به فرهنگ و تاریخ خودش گرفتار شده است و دیگر به حقیقت خودش باور ندارد (Baudrillard, ۱۹۹۸: ۱۱۰). او باور دارد که این موضوع یک اهانت شدید از طرف سازندگان خود فیلم برای تجهیزات و تجارت خودشان و اهانت شدید به تصویری است که توسط تصویربرداران گرفته شده و آن را در مقابل جلوه‌های ویژه‌ای که باعث تخریب این تصویر می‌شوند، بی‌اهمیت می‌کند (Baudrillard, ۱۱۱; ۱۹۹۸, see also ۱۹۹۷b, ۱۱۷).

به‌رغم اینکه امروزه گریزی از به‌کارگیری جلوه‌های ویژه در سینما نیست، بودریار آن را از جهاتی به نقد می‌کشد. به زعم او «با دستیابی به تکنولوژی‌های مجازی (حجم بسیار زیادی از جلوه‌های ویژه به‌اضافه شبیه‌سازی‌های کامپیوتری)، برخی از سینماها با استفاده از این تکنولوژی‌های هایپررئالیستی^۴ در حال نابودی خودشان هستند» (Baudrillard, ۱۹۹۴: ۴۷). به نظر او از دیرباز تصور غلطی درباره ارتباط بین سینما و تکنولوژی وجود دارد که آن را یک پیشرفت تلقی می‌کنند. «امروزه استفاده از تکنولوژی‌های مجازی باعث کمتر شدن قدرت تصویربرداری می‌شود، همان‌طور که

^۴ hyperreality

در گذشته نور و صوت اضافی این کار را می‌کرد» (Baudrillard, ۱۹۹۵: ۴۹). برخی از اندیشمندان و منتقدان بودریار معتقدند نظریه‌های وی در باب هنر، آنقدر انتقادی است که نمی‌تواند نتایج مثبتی برای هنر دربر داشته باشد. به‌عنوان مثال، تیموتی لیوک هشدار می‌دهد «با پذیرش اظهارنظرهای بودریار دیگر نمی‌توان چیز چندانی دربارهٔ هنر و به نفع هنر بیان کرد» (Luke, ۱۹۹۴: ۲۲۴). داگلاس کلنر نیز به نتیجهٔ مشابهی می‌رسد و معتقد است، ما باید از بودریار بگذریم و تفکراتش را به چیزی ثمربخش برای نظریه و رویهٔ زیباشناختی امروز بدل کنیم (Kellner, n.d: ۴)؛ چراکه اظهارنظرهای وی در ارزیابی هنر معاصر قضاوتی و بیش از حد گلی‌گویانه است. با وجود این، میزان تأثیرگذاری بودریار بر سینمای جهان به‌ویژه هالیوود را نمی‌توان نادیده گرفت. کافی است به همین بسنده شود که پس از او اصطلاحی تحت عنوان «سینمای بودریار» مطرح شد.

به گفتهٔ گری کالتر،^۵ با در نظر گرفتن اینکه فیلم‌ها امروزه توسط جلوه‌های ویژه به‌عنوان تصاویری تلقی می‌شوند که از طریق پردازنده‌های مجازی و از روی صفحه‌های نمایش دنیای مجازی تغذیه می‌شوند، اولین چیزهایی که بودریار ما را به تفکر در باب آنها تشویق می‌کند، روش‌هایی هستند که در آن تکنولوژی توسط «واقع‌گرایی»، کیفیت تصویر سینمایی را کاهش می‌دهد. از نظر کالتر برآورد اهمیت تحلیل بودریار از سینما به مرگ احتمالی سینما اشاره دارد (Gerry Coulter, ۲۰۱۰: ۸).

۲. خوانش بودریار

قبل از آنکه بحث‌های رادیکال بودریار در باب جامعهٔ پست‌مدرن و سینما آغاز شود، لازم است نحوهٔ نگارش و بیانیه‌های وی روشن شود. ژان بودریار به‌خوبی با سازوکار رسانه آشنا بود و شاید حتی بیراه نباشد اگر گفته شود بودریار خود نیز محصول رسانه بود؛ چراکه او رسانه و مخاطبانش یا همان توده‌های مصرف‌کنندهٔ رسانه که آنها را اکثریت‌های خاموش قلمداد می‌نمود، به‌خوبی موشکافی کرده و در نتیجه، نحوهٔ به‌کارگیری کلمات و عبارات وی ژورنالیستی است، به‌گونه‌ای است که به‌طور ماهرانه‌ای مخاطبان رسانه را با عبارات متحیرکننده و رادیکال به سمت خود می‌کشاند. در رابطه با نحوهٔ خوانش نوشتار وی در کتاب *راهنمای نظریهٔ ادبی معاصر* چنین آمده است، «شاید سودمندترین راه قرائت بودریار مطالعه نمونه‌ای از داستان‌های تخیلی^۶ باشد» (سلدن، ۱۳۹۲: ۲۲۹).

کیم توفولتی^۷ میزان تأثیرگذاری نوشتار او را به قدری می‌داند که دربارهٔ وی چنین می‌نویسد «از بسیاری جهات نوشته‌های بودریار مسیر آتی دنیا را پیش‌بینی می‌کند» (توفولتی، ۲۰۱۳: ۲۰). «نوشته‌های بودریار را می‌توان به دو

^۵ Gerry Coulter

^۶ اشاره به داستان‌های علمی-تخیلی سینمایی از قبیل داستان‌های سایبرنتیک-پانکی (cyberpunk)، فیلم‌هایی همچون *Blade Runner* و *Terminator* دارد که در موضوع مشترک میان این نوع فیلم‌ها، بشر خود را تسلیم دنیای پیروزمند ایزدها می‌کند.

^۷ Kim Toffoletti

دسته آکادمیک و کمتر آکادمیک تقسیم کرد. تقریباً بحث برانگیزترین مطالب او مربوط به دسته کمتر آکادمیک آثار او است و اتفاقاً مهم‌ترین دیدگاه‌های او نیز همین دیدگاه‌های بحث‌انگیز و جنجال برانگیز است» (پرهیزکار، ۱۳۸۹: ۱۹۸). ژیل دلوز^۸ شیوه نوشتار بودریار را تحت عنوان «مدل ترس بودریار»^۹ یاد می‌کند که می‌تواند با عنوان «خوف بودریاری» برگردان شود. این «خوف بودریاری» از مرگ قریب‌الوقوع واقعیت؛ در عوض امکانات جدید تفسیر در یک قلمرو حیاتی پرده برمی‌دارد. اما آنچه در اینجا بیشتر مدنظر نگارندگان است، بررسی شیوه نگاشتار^{۱۰} خاص بودریار است؛ چراکه در ادامه خواهیم دید که شناخت نحوه نوشتار بودریار، در فهم تفکرات او و نتیجه‌گیری از بیانیه‌های وی بسیار مؤثر هستند. معمولاً نگاشتار بودریار به گونه‌ای طعنه‌آمیز آنچه قصد بیانش را دارد، پنهان می‌کند و به جای آن یک تیتراژ توده‌پسند^{۱۱} برجسب می‌زند. اما به تبع این روند، آنچه را که موضوع اصلی بیانیه‌اش قرار دارد، در لفافه و با تاثیرگذاری بیشتری بیان می‌دارد. به عنوان مثال زمانی که تیتراژ «جنگ خلیج رخ نداد» را عنوان می‌کند، با وجودی که خلاف واقع به نظر می‌رسد؛ اما پس از فهم موضوع و حواشی آن، قابل درک می‌شود.^{۱۲}

قبل از پرداختن به فلسفه سینمای پست‌مدرن از منظر بودریار، لازم می‌آید، نظریه‌های جامعه‌شناسانه و جهان‌بینی وی بررسی شود؛ چراکه از یک‌سو نظریات وی در باب سینما، ریشه در اندیشه‌های کلی و نظریات جامعه‌شناسانه وی دارد و از طرف دیگر نظریه‌های سینمایی وی، صورتی آکادمیک نداشته و بیشتر از دل مصاحبه‌ها بیرون آمده‌اند و جهت شناخت دقیق مفهوم آنها لازم است با نظریات و اندیشه‌های کلی وی مطابقت داده شوند تا با توجه به نحوه نگاشتار خاص و بیانیه‌های رسانه‌آبانه‌ی وی، خوانش آنها موجب سوءتفسیر نشود.

۳. جهان پست‌مدرن و وضعیت حاد واقعیت^{۱۳}

بودریار بنیاد و بُن‌لاد جهان پست‌مدرن را جهانی شبیه‌سازی شده از جهان واقعیات می‌داند. بشریت واقعیات را از طریق گونه‌ای شبیه‌سازی‌های واقعیات (وانموده) دریافت کرده و می‌شناسد، بازنمودهایی که در طیف گسترده‌ای از رسانه‌های مختلف الکترونیکی و اینترنتی پخش شده‌اند. در سایه این دیدگاه، نشانه‌ها، مفاهیم و معانی تحت کنترل و هدایت نوعی نظام و شبکه‌های اطلاعاتی با تکنولوژی‌های خاص و پیشرفته، آنقدر تولید و تکثیر انبوه یافته‌اند که دیگر انسان قادر به تشخیص تفاوت و تمایز افکندن میان حقیقت از خطا و یا واقعیت از توهم نخواهد بود. از این منظر معانی و تعاریف در روند شبیه‌سازی که در حقیقت نوعی فرآیند بازنموده و وانمود است، دچار وضعیت فراواقعی یا فوق واقعی می‌شوند که بودریار برای توصیف و کالبدشکافی این حالت فراواقعی از واژه حادواقعیت بهره می‌گیرد. بدین‌سان

^۸ Gilles Deleuze

^۹ model of Baudrillard's dread

^{۱۰} به جهت تصویرسازانه بودن نحوه نوشتار بودریار از حیث ترسیم افق آینده، از واژه نگاشتار استفاده شده است.

^{۱۱} عامه‌پسند - با توجه به رویکرد بودریار و اطلاق عامه مردم به توده‌ها، از این واژه استفاده شده است.

^{۱۲} منظور جنگ امریکا با عراق است. برای مطالعه بیشتر به کتاب بودریار در قابی دیگر، صفحات ۱۹۰-۱۹۵ رجوع شود.

^{۱۳} hyperreality

حادواقعیت، وضعیتی است که در آن دیگر نمی‌توان میان یک امر واقعی و بازآفرینی‌های آن تمیز داد. در چنین شرایطی این بازتولیدها چنان واقعی‌تر از اصل بیان می‌شوند که امر حادواقعی یا فراواقعی، از تجربه‌ی امر واقعی رضایت‌بخش‌تر تجربه می‌شوند. پیامد آنها نیز از هم پاشیدن و اضمحلال هرگونه مفهوم و معنای حقیقی است و آنچه در نهایت برجای می‌ماند، مجموعه معلق بی‌ریشه‌ای از نشانه‌ها، رمزها، الگوها، انگاره‌ها و وانموده‌هاست. از منظر بودریار، تسلط این مجموعه بازنمودشده در جهان کنونی به‌گونه‌ای است که امر واقعی اصلی چنان از پایه محو شده که اگر روزی بخواهیم به حقیقت مراجعه کنیم، دیگر مرجع اولیه و علل عینی وجود نخواهد داشت (جمالی، ۱۳۹۳: ۳۸-۳۹).

از نظر ژان بودریار در دنیای امروز، انسان با وضعیتی روبه‌روست که وانموده‌ها جایگزین واقعیت شده‌اند و نبود آن را پنهان می‌کنند. در چنین وضعیتی نشانه‌ها دیگر مرجعی در دنیای بیرونی ندارند و خود ارجاع شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که مدلول، در هجمه ارجاعات بی‌پایان دال ناپدید می‌گردد. بودریار حاد واقعی را امری به غایت شبیه امر واقعی، بلکه عین امر واقعی و تسخیرکننده جایگاه آن می‌داند. به‌طوری‌که حاد واقعی غیب و نبود امر واقعی را پنهان می‌سازد. در این حالت، حاد واقعی، واقعی‌تر از امر واقعی می‌شود. به بیان دیگر، چنان ماهرانه جایش را اشغال می‌کند که واقعی‌تر از خود آن، جلوه‌گری می‌نماید. البته حاد واقعی، نه تنها جای امر واقعی را می‌گیرد؛ بلکه هیچ ربطی هم بدان ندارد؛ یعنی رونوشتی از امر واقعی، بدل ظریف و واقع‌نمای آن نیز نیست. حاد واقعی به چیزی ورای خود ارجاع نمی‌یابد و امری خود ارجاع است. نکته اساسی در طرح مفهوم حادواقعی از سوی بودریار، رابطه و نسبتی است که وی میان واقعیت و بدل‌های آن که به‌وسیله بشر و به مدد تکنولوژی ساخته شده است، برقرار می‌سازد (پرهیزکار، ۱۳۸۹: ۱۸۲-۱۸۳). اتفاقاً تلویزیون و سینما نیز از جمله همین تکنولوژی‌ها هستند.

به نظر ژان بودریار حادواقعیت عبارت است از شرایطی که در آن انگاره‌ها جانشین واقعیت می‌شوند. برای مثال خانه‌های آرمانی در نشریات زنان و نیز مدل‌های زیبا در سالن‌های مد، همگی جانشین واقعیت می‌گردند. به‌طور کلی مردم هرچه بیشتر می‌کوشند از زندگی و انگاره‌های تجربی هنرپیشگان سینمایی و تلویزیونی تقلید کنند. در امریکا دادگاه‌های تلویزیونی از دادگاه‌های واقعی جذاب‌تر و پرتعدادتر هستند. حتی مواعظ کشیش‌های تلویزیونی طرفداران بیشتری از موعظه‌های کشیش‌های کلیسا را به خود جلب کرده است. اکثر کشیش‌های تلویزیونی خود هنرپیشه هستند. امروز مرز میان اطلاعات و سرگرمی‌ها در تلویزیون درهم‌ریخته و تصویر جانشین واقعیت شده است. حتی اخبار جدید سیاسی هم ماهیت سرگرم‌کننده به خود گرفته است و ماجراهای واقعی جنگ و قحطی و نظام‌های منطقه‌ای به نمایش‌های ملودراماتیک تبدیل شده‌اند (ضیمران، ۱۳۸۲: ۴۶). وقتی امر به‌ظاهر واقعی، خاستگاهی در واقعیت نداشته باشد، تمایز بین واقعیت و بازنمایی آن محو می‌شود و در وضعیت حادواقعیت، واقعیات براساس وانموده‌ها شکل می‌گیرند.

به‌درستی که اکثر دیدگاه‌های ژان بودریار نسبت به جامعه پست‌مدرن دارای ماهیتی انتقادی بوده و در صدد به نقد کشیدن همه چیزهای غیرواقعی است که در قالبی واقعی تجلی یافته‌اند و این دغدغه را می‌توان در جای‌جای بیانات وی نسبت به امور متفاوت یافت. اتفاقاً از منظر وی هنر و سینما از جمله راهکارهای دنیای پست‌مدرن برای پنهان

نمودن غیاب واقعیت هستند. زمانی که درباره بودریار و فیلم بحث می‌شود، عمدتاً بحث به سمت مفاهیم شبیه‌سازی و پست‌مدرنیته گرایش پیدا می‌کند که تبدیل به بینش مشهور و نوظهور بودریار می‌شود؛ بنابراین لازم می‌آید که در ادامه بحث در باب سینمای بودریار معنی سیمولیشن را بررسی کنیم.

۴. معنی شبیه‌سازی

«وانمودن» در برابر سیمولیشن^{۱۴} و «وانموده» در برابر سیمولاکروم^{۱۵} را بابک احمدی برای معنی شبیه‌سازی از منظر بودریار وضع کرده است. «سیمولیشن یعنی تظاهر به وجود چیزی که در واقع ناموجود است و با این کار پنهان ساختن این ناموجودی» (حقیقی، ۱۳۷۴: ۱۰۰). اصطلاحات وانمودن^{۱۶} و وانموده^{۱۷} در لغت معانی نسبتاً متفاوتی دارند. وانمودن ابتدا به‌عنوان «عمل شبیه‌سازی، با هدف فریب» تعریف می‌شود، سپس به‌عنوان یک انگاشت یا نمایش ظاهری یا یک رویه مشابه یا تقلید از یک چیز و در نهایت به‌عنوان شگردی از تقلید رفتار برخی از موقعیت‌ها یا فرآیندها عمل می‌کند که با استفاده از ابزارهای شبیه‌ساز به انجام می‌رسد (OED آنلاین). وانمودن معمولاً مجموعه‌ای از اقدامات است و گذشته از این در به نمایش کشیدن برخی وضعیت‌ها یا فرایندها، فریبکارانه عمل می‌کند. در مقایسه با آن، وانموده به‌عنوان «یک تصویر مادی، ساخته‌شده به‌عنوان بازنمایاننده اصلت خدایان، شخص یا چیزهای دیگر» - به‌عنوان چیزی که فقط شکل یا ظاهر مسلم یک چیز خاص را داشته باشد، بدون داشتن ماده یا ویژگی‌های مناسب آن و به‌عنوان «یک تصویر محض، یک تقلید فریبنده یا شبیه‌سازی چیزها» عمل می‌کند (OED).

۵. نظام‌های وانموده

بودریار در نشانه‌شناسی خاص خود دغدغه تخریب واقعیت و وانمایی را در قالب چهار نظام وانموده بیان می‌کند: «الف. تصویر، بازتابی از واقعیتی ابتدایی است. ب. تصویر، واقعیتی ابتدایی را می‌پوشاند ج. تصویر، غیاب واقعیتی ابتدایی را می‌پوشاند و پنهان می‌کند. د. تصویر، هیچ‌گونه مناسبتی با هیچ واقعیتی ندارد و وانموده ناب خودش است. در مرحله اول، تصویر جلوه‌ای نیک است و بازنمایی در اینجا متعلق به نظام عشاء ربانی است. در مرحله دوم، تصویر جلوه‌ای است اهریمنی و متعلق به نظام پلیدی و در مرحله سوم، تصویر خود را به‌منزله یک جلوه می‌نماید و متعلق به نظام جادوگری است. اما در مرحله پایانی، تصویر دیگر به‌هیچ‌رو از آن نظام جلوه‌ها نیست؛ بلکه به نظام وانمودن تعلق دارد. ورود به عرصه‌ای که گستره نشانه‌ها به‌جای آنکه چیزی را پنهان کند، هیچ را پنهان می‌کند. عصر وانموده‌ها، عصری است که در آن درست را از نادرست و امر واقعی را از احیاء مصنوعی آن نمی‌توان باز شناخت (بودریار، ۱۳۹۳: ۹۲-۹۱).

^{۱۴} simulation

^{۱۵} simulacrum

^{۱۶} Simulation (وانمودن یا وانمایی)

^{۱۷} Simulacrum (وانموده)

در شرایط حاد واقعیت، تصاویر از اصل خود جدا افتاده و خودارجاع شده‌اند. به عبارت دیگر، تصاویر به جای آنکه به دنیای بیرون و ابژه‌هایی که به نمایش می‌گذارند، ارجاع داشته باشند، فقط به خودشان ارجاع دارند. تصویر دیگر دنیای بیرون را به نمایش نمی‌گذارد؛ بلکه خود را به جای واقعیت دنیای بیرون می‌نشانند و از این رو، واقعیت را تحریف می‌کند. در این وضعیت تصاویر و نشانه‌ها می‌توانند مستقل از واقعیت عمل کرده و با تکیه بر یکدیگر به حیات خود ادامه دهند و به بازتولید واقعیتی برساخته دست بزنند، بدون آنکه نیازی به امر واقعی داشته باشند. نشانه‌ها به شبیه‌سازی واقعیت سوق می‌یابند و حتی در مراحل از واقعیت نیز پیشی می‌گیرند و با حضور همه‌جانبه و با وجود واقع‌نمای خود، عرصه را بر امر واقعی تنگ می‌کنند. وانموده چیزی نیست که واقعیت را پنهان کند؛ بلکه چیزی است که غیاب واقعیت را پنهان می‌سازد (Baudrillard, ۲۰۰۵c: ۳۲). سرانجام، این حاد واقعی است که وجود و حضور دارد؛ نه واقعیت.

۶. واقعیت و خیال در سینما

از نظر بودریار فیلم‌ها در به‌کاربردن هر عنصری برای واقعی جلوه نمودن و باورپذیری بیشتر شکست می‌خورند. از دیدگاه بودریار اینگونه است که سینما به سمت بی‌نهایت و پیشرفت توصیف‌ناپذیر، از انواع صوری و تهی آن، در حال پیشروی است (Baudrillard, ۱۹۹۳a: ۳۱). بودریار در این مصاحبه با قاطعیت در مقابل استفاده از تکنولوژی در سینمای چند سال اخیر می‌ایستد. صحبت او تجزیه و تحلیلی است که کاملاً با بدگمانی او نسبت به تکنولوژی و همچنین توانایی‌اش با مجاب کردن ما به بازنگری درباره قدرت تکنولوژی تناسب دارد. او می‌گوید که تظاهر سینما به واقعیت، دیدگاهی ساده‌لوحانه، خالصانه، بدگمان‌گونه و تروریستی است که تاکنون هیچ نوع آن در هیچ فرهنگی جز فرهنگ ما دیده نشده است (Baudrillard, ۱۹۹۴a: ۴۶-۴۷). از دیدگاه بودریار تلاش برای دستیابی به نهایت توانایی دیجیتالی در تصاویر سینمایی خسته‌کننده است (Baudrillard, ۲۰۰۲a, ۱۷۸). به‌عنوان مثال: میزان خشونت فیلم‌هایی که با استفاده از جلوه‌های ویژه محض ایجاد شده و تمامش ماشینی باشد، تاثیری روی انسان‌ها ندارد (ibid., ۱۷۸).

با وجود اینها بودریار سینما را دوست دارد و به پتانسیل‌های آن آگاه است. او صراحتاً اذعان می‌کند، «شخصی است عاشق فیلم و در این باره بسیار لجام‌گسیخته است» (Baudrillard, ۱۹۸۷a: ۲۸). در مورد سینما نیز اظهار داشت «سینما مکانی است که در آن واقعا احساس آرامش می‌کنم» (Baudrillard, ۱۹۹۳a: ۲۹). وی به یکی از مصاحبه‌کنندگان گفته بود «از دست دادن سینمای زمان جوانیم، چیزی شبیه ظالمانه‌ترین و بدترین چیزی که باخته‌ام» (ibid., ۲۳).

همانطور که پیشتر نیز اشاره شد، جایگزین شده وانموده به جای واقعیت و واقعی‌تر جلوه کردن آن و در نتیجه تخریب واقعیت، همواره از دغدغه‌های اصلی بودریار بوده است که در بیانیه‌های وی در باب سینما نیز سرایت کرده است. فهم این نکته، کلید دریافت نظرات وی در باب جلوه‌های ویژه در سینما خواهد بود. همانطور که اشاره شد، بودریار معتقد

است به کاربردن هر عنصری برای واقعی جلوه نمودن و باورپذیری بیشتر شکست می‌خورد. به عبارتی هرگاه سینما در راستای به تصویر کشیدن واقعیت تلاشی داشته است، با شکست روبه‌رو شده و به جای به تصویر کشیدن واقعیت به تولید وانموده دامن زده است. اما در ادامه به بیانیه‌های وی در باب نزدیکی سینما در راستای تخیل و دوری از واقعیت، اشاره و تأثیرات آن در سینما بررسی خواهد شد.

بودریار با انتقاد از سینمای امروز می‌گوید: «سینما دیگر یک عالم مسحورکننده نیست که به دلیل متفاوت بودن با واقعیت، حسی از تخیل ایجاد کند» (Baudrillard, ۱۹۸۴: ۲۳). در جای دیگر اذعان می‌کند «تلاش برای یافتن تعریف مناسب تنها مرا از قدرت تخیلی که برای سینمای خوب حیاتی است، دور می‌کند» (Baudrillard, ۱۹۹۶a: ۳۰). به اعتقاد او هرزه‌نگاری در تصاویر، یا همان پردازش تکنیک‌های فنی، امکان تخیل در احساسات حقیقی ما را از بین می‌برد (Baudrillard, ۱۹۹۷a: ۸).

بودریار احساس می‌کرد که سینما، مانند بقیه هنرها، تنها در صورتی می‌تواند مقداری از قدرتش را حفظ کند که تمام فشارها و از خود راندن‌هایی که از سمت رئالیسم داشته و تمام پیگیری‌هایی که تکنولوژی در سال‌های اخیر انجام داده، در دستان یک فرد خلاق و دارای حسن نیت قرار گیرد. مانند بیشتر افرادی که به شدت به سینمای خوب احترام می‌گذارند، بودریار نیز به خوبی از خواص افسانه‌ای آن آگاه بود. او دوبار در نوشته‌های خود به این نکته اشاره کرد که سینما هنوز می‌تواند طوری رفتار کند که انگار «با تخیلی قوی، نه تنها یک صفحه نمایش و یک فرم بصری، بلکه یک اسطوره تقدیس شده است» (Baudrillard, ۱۹۹۴a, ۵۱; see also ۱۹۸۷a, ۲۵).

همه اینها به خوبی نشان می‌دهد که بودریار با وجود تخیل و جلوه‌های ویژه در سینما مشکلی نداشت و برخلاف برخی از منتقدان همچون گری کالتر که معتقدند بودریار با جلوه‌های ویژه در سینما سر جنگ داشت، وی اتفاقاً با واقعیتِ برساخته‌ای که سینما برای توده‌های مردم ایجاد می‌کرد و واقعی جلوه‌دادن وانموده و دامن‌زدن به وانمایی مشکل داشت. وی با درهم‌آمیختگی همه امور که در دوران پست‌مدرن شایع شده، مشکل داشت و معتقد بود که سینما می‌بایست خواص افسانه‌ای خاص خود را بروز دهد، نه اینکه توهم واقعی بودن را ایجاد کند. به عبارتی بودریار نگران آن است که سینما با ایجاد واقعیتِ برساخته به «وانمایی» دامن زده و به وانموده^{۱۸} تبدیل شود. او همچنین با لحنی خوش‌بینانه اشاره کرد که «سینما به طور قطع غیر قابل تعویض است. و معتقد است کیفیت نور و تصویر در آن از بین نرفته و حتی همان کیفیت اسطوره‌ای بودنش را حفظ کرده است» (Baudrillard, ۱۹۹۳a: ۳۰). اگرچه به نظر می‌رسد که برخی از بیانات بودریار به طور مستقیم با وجود جلوه‌های ویژه در فیلم به مخالفت برمی‌خیزد؛ اما اگر منظور او از جلوه‌های ویژه و هدف بهره‌وری از آنها را به خوبی درک کنیم، قضیه مقداری متفاوت می‌شود و حتی برخی از

^{۱۸} وانمودن در برابر simulation و وانموده در برابر simulacrum را بابک احمدی وضع کرده است که برای توضیح مفصل آن خواننده می‌تواند به کتاب حقیقت و زیبایی بابک احمدی نشر مرکز ۱۳۷۴ مراجعه کند. در اینجا کافی است اشاره کنیم که «simulation یعنی تظاهر به وجود چیزی که در واقع ناموجود است و با این کار پنهان ساختن این ناموجودی» به نقل از کتاب سرگشتگی نشانه‌ها گزینش و ویرایش مانی حقیقی، نشر مرکز ۱۳۷۴ ص ۱۰۰.

دیگر بیانات به ظاهر متناقض او را برایمان روشن می‌کند. در واقع اگر هدف استفاده از جلوه‌های ویژه، به تصویر کشیدن واقعیت قلمداد شود، تناقض در گفته‌های بودریار رو به فزونی می‌گذارد و مخاطب را در مواجهه با دوست‌داشته‌شدن سینما و نکوهش آن از سوی بودریار، دچار سردرگمی می‌کند. اما اگر هدف و دلیل بهره‌مندی از جلوه‌های ویژه در راستای افسانه و اسطوره‌ها تلقی شود، فهم بیانات وی ممکن می‌شود. به‌عنوان مثال یادآور می‌شود، زمانی که بودریار از حفظ کیفیت اسطوره‌ای سینما به‌عنوان یک عامل مثبت در حفظ ماهیت سینما یاد می‌کند: «سینما هنوز هم می‌تواند چیزی تقدیس‌شده باشد و شدیداً خیالی رفتار کند... نه تنها یک صحنه و شکل بصری باشد؛ بلکه مانند یک اسطوره خود را نشان دهد» (Baudrillard, ۱۹۸۷a: ۲۵; see also ۱۹۹۴a: ۵۱).

در نهایت باید خاطرنشان کرد که فناوری‌های مجازی‌سازی در راستای ایجاد بیش‌ازحد رئالیسم- (که روی دیگر این سکه، تخریب واقعیت توسط مجازی‌سازی حاد واقعیت است)- برای کیفیت تصویر سینمایی مشکل‌آفرین هستند. بودریار درباره‌ی از بین رفتن ویژگی‌های افسانه‌ای سینما، از بین رفتن جذابیت جادویی آن و همچنین به‌خاطر حرکت از «فانتزی یا افسانه‌ای» به «واقع‌گرایانه و فوق‌واقع‌گرایانه‌تر» اظهار تأسف می‌کند (Baudrillard, ۱۹۹۳a: ۳۳).

نتیجه‌گیری

بودریار از یک‌سو سینما را دوست دارد و از طرف دیگر آن را به نقد می‌کشد و در ظاهر کلام جلوه‌های ویژه را مطرود می‌داند. اگر با دقت بیشتری به این مسئله توجه شود، دلیل نقد سینما از سوی بودریار بسیار به «وانامایی» وابسته است. همانطور که در این پژوهش بحث شد، دغدغه و نگرانی بودریار همواره تخریب امر واقعی و جایگزین شدن آن توسط وانموده‌هاست. بودریار معتقد است که نزدیک شدن سینما به واقعیت و تلاش آن برای بازسازی واقعیت همواره منجر به تخریب آن و ایجاد واقعیتی برساخته یا وانموده می‌شود؛ بنابراین اگر جلوه‌های ویژه و تصاویر کامپیوتری در جهت تولید واقعیت به‌کار گرفته شوند، نتیجه‌ای جز شکل‌گیری ناواقعیت و دامن‌زدن به وانموده نخواهند داشت و از نظر بودریار مطرود قلمداد می‌شوند. اما اگر در جهت تولید ماهیت افسانه‌ای و حفظ کیفیت اسطوره‌ای سینما به‌کار روند، منافاتی با بیانیه‌های بودریار نخواهند داشت؛ چراکه خود را از چرخه‌ی بازتولید واقعیت - (و داعیه‌ی وانمود کردن به واقعی بودن) - خارج کرده و هدف وجودی خود را از وانمودن واقعیت، به خلق اسطوره‌ها، افسانه‌ها، خیال و تخیل تغییر داده‌اند. به این ترتیب با حال بهتر می‌توان دلیل تناقضات ظاهری بودریار در باب هنر را متوجه شد. اینکه چرا بودریار عموماً هنر را دست‌آویزی برای دامن‌زدن به وانموده قلمداد می‌کند و از سوی دیگر سینما را دوست دارد یا به‌صورت موردی هنر را ستایش می‌کند. در واقع به‌زعم بودریار عموم هنرها در راستای خواست رسانه‌ها، به تخریب واقعیت و فریب توده‌ها منجر می‌شوند و معدودی از آنها در مسیری غیر از این حرکت می‌کنند.

منابع

کتاب‌ها

- بودریار، ژان. (۱۳۹۳). *در سایه اکثریت‌های خاموش*، ترجمه پیام یزدان‌جو. تهران: نشر مرکز.
- توفلتی، کیم. (۱۳۹۶). *بودریار در قابی دیگر*. مترجم: وحیداله موسوی. تهران: فرهنگستان هنر جمهوری اسلامی ایران.
- جمالی، مریم. (۱۳۹۳). *نگاه بودریار: (راهی به پست‌مدرنیسم در گستره زیباشناسی)*. فسا: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد فسا.
- حقیقی، مانی. (۱۳۷۴). *سرگستگی نشانه‌ها*. تهران: نشر مرکز.
- سلدن، رامان؛ ویدوسون، پیتز. (۱۳۹۲). *راهنمای نظریه ادبی معاصر*. ترجمه عباس مخبر. تهران: انتشارات طرح‌نو.

مقالات

- پرهیزکار، غلامرضا. (۱۳۸۹). «واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار». نشریه معرفت فرهنگی اجتماعی. دوره ۱، شماره ۴.
- علی‌رضایی، احسان؛ مرادخانی، علی و سجودی، فرزانه. (۱۳۹۹). «مطالعه تطبیقی نظریه واقع‌گرایی فیلم با حادواقعیت ژان بودریار». نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی دوره ۲۵، شماره ۴.
- ضمیران، محمد. (۱۳۸۲). «بودریار و واقعیت مجازی». نشریه کتاب ماه ادبیات. شماره ۷۰.
- منصوریان، سهیلا؛ نصری، امیر. (۱۳۹۵). «نسبت میان پایان هنر و پایان انسان از دیدگاه ژان بودریار». نشریه حکمت و فلسفه، سال دازدهم، شماره ۲.
- ندایی، امیرحسین؛ خانلری، رضا. (۱۳۹۷). «بررسی تأثیر تکنولوژی دیجیتال بر زیبایی‌شناسی بیان در سینما». نشریه مطالعات میان‌رشته‌ای ارتباطات و رسانه، شماره ۲.

منابع لاتین

- Baudrillard, J. (۱۹۸۷a). *The Evil Demon of Images*. Trans. Paul Patton and Paul Foss. Sydney: Power Institute of Fine Arts.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۳a). *Baudrillard Live: Selected Interviews*. Mike Gane (ed.). London and New York: Routledge.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۴a [۱۹۸۱]). *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۵ [۱۹۹۱]). *The Gulf War Did Not Take Place*. Trans. Paul Patton. Bloomington, University of Indiana Press.

- Baudrillard, J. (۱۹۹۶a [۱۹۹۵]). *The Perfect Crime*. Trans. Chris Turner. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۶b [۱۹۹۰]). *Cool Memories II: ۱۹۸۷-۹۰*. Trans. Chris Turner. Durham, North Carolina: Duke University Press.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۷a). *Art and Artefact*. Nicholas Zurbrugg (ed.). London: SAGE Publications.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۷b [۱۹۹۵]). *Fragments: Cool Memories III: ۱۹۹۰-۱۹۹۵*. Trans. Emily Agar. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (۱۹۹۸ [۱۹۹۷]). *Paroxysm: Interviews With Philippe Petit*. Trans. Chris Turner. New York: Verso.
- Baudrillard, J. (۲۰۰۲a [۲۰۰۰]). *Screened Out*. Trans. Chris Turner. London and New York: Verso.
- Baudrillard, J. (۲۰۰۵a [۲۰۰۴]). *The Intelligence of Evil Or The Lucidity Pact*. Trans. Chris Turner. Oxford and New York: Berg.
- Baudrillard, J. (۲۰۰۵c). *the intelligence of Evil or the Lucidity pact*, Oxford and New York: Berg.
- Coulter Gerry. (۲۰۱۰). *Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History*. *Film-Philosophy* ۱۴, ۲
[https://www.eupublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/film.2010.0041](https://www.euppublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/film.2010.0041)
- Kellner, D. (n.d). *Jean Baudrillard and art* (retrieved ۱۲ April ۲۰۲۱)
<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/ baudrillardandart.pdf>
- luke, timothy w. (۱۹۹۴). *Aesthetic production and Cultural politics: Baudrillard and and contemporary art*, in Douglas Kellner (ed.) *Baudrillard: a critical reader*, Oxford and Cambridge: Blackwell.
 Oxford English Dictionary online.