

بررسی حاد واقعیت در سینمای آمریکا براساس نظریات ژان بودریار

(مطالعه موردی: تصویر دوریان گری، بازیکن شماره یک)

رکسانا سیاحی^۱، بهنام ترابی^۲

۱. دانشجوی کارشناسی بازیگری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، تهران

۲. مدرس گروه نمایش دانشگاه تهران مرکزی، دکترای پژوهش هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات، تهران (نویسنده مسئول)

چکیده

ژان بودریار^۳ فیلسوف فرانسوی اولین فردی بود که اصطلاح حادواقعیت^۴ را مطرح کرد. او در سال ۱۹۸۱ کتاب سیمولاکرا و سیمولیشن^۵ را نوشت و در آن شرح داد که چگونه وانموده‌های غیرواقعی جای واقعیت را گرفتند. وانموده‌ها ابتدا فقط از واقعیت تقلید کردند، سپس به چنان سرعتی تکثیر شدند که دورتادور واقعیت را پوشاندند و در نهایت واقعیت را در خفا به قتل رساندند. آن‌ها واقعیت را کنار زدند و خود بر تختش نشستند. واقعا مرد و همه چیز به وانموده بدل شد، حتی خود ما. دنیای واقعی جایش را به دنیای حادواقعی پست مدرن^۶ شبیه‌سازی شده داد که در آن می‌توانی هرکسی که می‌خواهی باشی، به جز کسی که واقعا هستی. این اتفاق منجر به تغییر همه چیز شد و بیش از هر چیز بر روی هنر تأثیر گذاشت. در این مقاله به بررسی این موضوع می‌پردازیم که حادواقعیت به چه شکل در سینمای آمریکا بروز پیدا کرده است. سی و شش سال قبل از کتاب بودریار فیلم تصویر دوریان گری^۷ ساخته شد، فیلمی که این سؤال را مطرح کرد: چه می‌شد اگر وانموده‌ای می‌توانست از واقعیتی که از روی آن به‌وجود آمده واقعی‌تر باشد؟ و سی و شش سال بعد از کتاب بودریار فیلم بازیکن شماره یک^۸ ساخته شد که به این پرسش این‌گونه پاسخ داد: تنها در صورت مرگ واقعیت است که وانموده‌ها می‌توانند واقعی‌تر از واقعیت شوند. این‌گونه بود که حادواقعیت به‌وجود آمد.

واژگان کلیدی: حادواقعیت، ژان بودریار، سینمای آمریکا، وانموده، وانمایی.

¹ [sayahiroxana@gmail.com](mailto:syahiroxana@gmail.com)

² drbehnamtorabi@gmail.com

³ Jean Baudrillard

⁴ Hyperreality

⁵ Simulacra and Simulation

⁶ postmodern

⁷ The Picture of Dorian Gray

⁸ Ready player One

ژان بودریار

ژان بودریار جامعه‌شناس، فیلسوف و نظریه‌پرداز پسامدرنیته و پساساختارگرایی بود. او ۲۷ ژوئیه ۱۹۲۹ در شهر رنس فرانسه چشم به جهان گشود و ۶ مارس ۲۰۰۷ در ۷۷ سالگی در پاریس درگذشت. از برجسته‌ترین آثار وی می‌توان به: نظام اشیاء ۱۹۶۷، جامعه مصرفی ۱۹۷۰، فوکو را فراموش کن ۱۹۷۷، وانمودها و وانمود ۱۹۸۱، در سایه اکثریت‌های خاموش ۱۹۸۲، آمریکا ۱۹۸۶، گذرآژه‌ها ۲۰۰۰، ابژه‌های تکین معماری ۲۰۰۰، چرا همه چیز تاکنون ناپدید نشده است ۲۰۰۹، آیین تولد ۱۹۷۳، مبادله نمادین و مرک ۱۹۷۶، اغوا ۱۹۷۹، خلسه ارتباط ۱۹۸۷، جنگ خلیج فارس رخ نداده است ۱۹۹۱ و توهم پایان ۱۹۹۲ اشاره کرد. او توانست الگوهایی را در جامعه خود کشف کند و با استفاده از آن به پیش‌بینی آینده‌ای پرداخت که اکنون به دنیای روزمره ما تبدیل شده. شهرت وی بیشتر به واسطه ایده وانموده و وانمایی و تعریف حادواقعیت است. او به جهان تکنولوژی امروزه بدبین بود و معتقد بود رابطه وانموده و واقعیت در طول زمان دستخوش تغییرات بسیاری شده. آن دو از جایگاه مورد انتظار خود فراتر رفته‌اند و این اتفاق تا جایی پیش رفته که جای آن‌ها کاملاً با یکدیگر جابه‌جا شده است. از دیگر نظریات مشهور او اثبات این است که جنگ خلیج فارس هرگز رخ نداد و این دروغی بود که رسانه‌ها آن را به خورد جهانیان دادند. او نشان داد که قدرت فضای مجازی هر روز روبه‌افزایش است. ابزارهای هوشمند سرگرم‌کننده به سرعت همه‌گیر شده‌اند و کیفیت دوربین‌های فضای مجازی تا حدی بالا رفته که تشخیص تفاوت تصاویر آن با تصاویر واقعی تقریباً غیرممکن است. اندیشه‌های او نظر جهانیان را به خود جلب کرد و نظریات او تا حدی مورد توجه قرار گرفت که در سال ۱۹۹۹ خواهران و اچوفسکی با الهام از نظریات او اولین فیلم سینمایی‌ای را که انحصاراً به مسئله حادواقعیت اشاره داشت را ساختند. اگرچه که این فیلم خیلی مورد تأیید خود بودریار نبود «ماتریکس مطمئناً آن نوع فیلمی درباره ماتریکس است که ماتریکس می‌توانست آن را تولید کند» (بودریار، ۲۰۰۴). اما نمی‌توان بازتاب یافتن اندیشه‌های وی را در این فیلم انکار کرد. مقالات زیادی به بررسی تأثیر نظریات بودریار بر فیلم ماتریکس پرداخته‌اند. این بار ما در این مقاله قصد پرداختن به دو فیلم دیگر از سینمای آمریکا را داریم که به همان شدت بازتاب‌کننده آرای بودریاراند؛ اما کمتر کسی به آن‌ها پرداخته است؛ یعنی فیلم تصویر دوربان‌گری و فیلم بازیکن شماره یک. برای بررسی آثار ابتدا لازم است کمی بیشتر با نظریات بودریار آشنا شویم.

سیمولاکرا و سیمولیشن

کتاب سیمولاکرا و سیمولیشن بودریار با عنوان وانمودها و وانمود ترجمه شده؛ اما وانموده و وانمایی ترجمه دقیق‌تری برای آن است. هرگونه استفاده‌ای از معادلات معنایی برای تعریف این واژگان ممکن است منجر به کج فهمی شود. وانمایی نه به معنی تظاهر است و نه به معنی پنهان کاری یا تقلید؛ بلکه در یک جمله به معنای فرایند شبیه‌سازی است که منجر به تولید وانموده که محصول شبیه‌سازی شده است می‌شود.

مقدمه

هالیوود کلاسیک پایبند اخلاقیات بود. هالیوود نوین به مقابله با اخلاقیات سنتی برخاست و هالیوود معاصر در تلاش برای باز تعریف اخلاقیات آن را به کل از دست داد. سنتزی که منجر به از بین رفتن معنا شد، امری که عواقب پیش‌بینی نشده‌ای را به‌همراه داشت. نوعی تنش روانی جمعی در میان همه گونه‌ها به‌خصوص انسان به‌وجود آمد. تنشی که بر روی تمام جنبه‌های زندگی تأثیر گذاشت و طبیعتاً در شاخه‌های مختلف هنر از جمله سینما تأثیر گذاشت. همراه با تغییر انسان‌ها جهان هم شروع به تغییر کرد. حادواقعیت جهان را دربرگرفت و نیهیلیسم پیش‌بینی شده توسط بودریار به حقیقت پیوست. در هالیوود کلاسیک احتمال به‌وقوع پیوستن حادواقعیت فقط از طریق تخیل و در داستان‌ها و فیلم‌ها بود. در دوران مدرن فرضیاتی مبتنی بر امکان به‌وقوع پیوستن همچنین وضعیتی مطرح شد و در دوران پست مدرن این فرضیات به نظریه تبدیل شد، جهان تغییر کرد و این موضوع بر روی همه چیز از جمله سینما تأثیر گذاشت.

روش تحقیق

روش تحقیق حاضر از لحاظ هدف کاربردی، از نظر شیوه انجام توصیفی-تحلیلی و از لحاظ شیوه جمع‌آوری داده کتابخانه‌ای است. جمع‌آوری اطلاعات در این پژوهش از کتاب‌ها و مقالات سینمایی فراهم گردیده است.

پیشینه تحقیق

سارنایای دالیوم در مقاله (تصویر و تأثیرات حاد واقعیت در فیلم استیون اسپیلبرگ) که در ژورنال مطالعات ادبیات انگلیسی دانشگاه هالو اولثو منتشر شده به پیش‌بینی تأثیر فضای مجازی بر آینده‌ی انسان‌ها می‌پردازد.

بابک احمدی در کتاب (سرگشتگی نشانه‌ها: نمونه‌هایی از نقد پسامدرن) نظریات فیلسوفان پست مدرن از جمله بودریار را در کنار نقد آثار سینمایی این دوره شرح می‌دهد.

الکس راس در مقاله (وایلد چگونه روی دوربان‌گری نقاشی کرد) که در مجله نیویورکر منتشر شده اندیشه‌های اسکار وایلد را در اثرش تصویر دوربان‌گری شرح می‌دهد.

راندی لاسر در مقاله (به وقت باله در شهر شبیه‌سازی) که در مجله آلفاویل منتشر شده به تطبیق نظریات بودریار با فیلم ماتریکس می‌پردازد.

جامعه‌آماری

فیلم‌های ساخته شده سینمای آمریکا با محوریت موضوع حاد واقعیت.

حجم نمونه

فیلم سینمایی تصویر دوربان‌گری ساخته آلبرت لوین^۱ (۱۹۴۵)

فیلم سینمایی بازیکن شماره یک ساخته استیون اسپیلبرگ^۱ (۲۰۱۸)



حاد واقیعت

«عصر وانمود یا شبیه‌سازی با نابودی مرجع آغاز می‌شود. وانموده به سادگی یک رونوشت دروغین نیست؛ بلکه نگاره‌های رونوشت و الگو را یکسر زیر سؤال می‌برد. وانموده ما را به نقطه‌ای می‌کشاند که دیگر نمی‌توان میان او و واقعییتی که از رویش به‌وجود آمده تمایز گذاشت. در اینجا دیگر با تقلید، نسخه‌برداری یا ادای چیزی یا کسی را به شکلی تمسخرآمیز درآوردن سروکار نداریم. در اینجا نشانه‌های امر واقعی به‌جای خود امر واقعی می‌نشینند» (Baudrillard, 2005: 15).

در جهان پست مدرن دیگر هیچ چیز واقعی نیست، حتی ما هم واقعی نیستیم. در این جهان «ما خود به وانمود بدل شده‌ایم» (بودریار، ۲۰۱، ۲۰۴).

واقیعت مرده است و این نیهیلیسم بودریار است.

تصویر دوریان گری

تصویر دوریان گری فیلمی کلاسیک متعلق به سال ۱۹۴۵ است که در عصر طلایی هالیوود براساس داستانی به‌همین نام از اسکار وایلد به کارگردانی آلبر لوین ساخته شد. این اثر کلاسیک هم اخلاق‌گراست و هم مرز اخلاقیات را به چالش می‌کشد، دغدغه‌های وایلد را برجسته می‌کند و در کنار نشان دادن لذت‌های یک زندگی بی‌رحمانه زیبایی‌شناختی، خطرات و محدودیت‌های آن را هم نشان می‌دهد. فیلم عمدتاً به رنگ سیاه و سفید است و با توجه به اینکه سی‌وشش سال قبل از کتاب بودریار ساخته شده است، فاقد اشاراتی در مورد تکنولوژی و دنیای مجازی آینده است؛ اما در همان دوران خودش هم به مسئله‌ای می‌پردازد که شاه کلید اصلی اندیشه‌های بودریار است. چه می‌شود اگر وانموده‌ای از واقیعت خود واقعی‌تر شود. چه می‌شود اگر واقیعت بمیرد. در سال ۲۰۰۹ اقتباس دیگری از کتاب اسکار وایلد صورت گرفت که نتیجه آن فیلم دوریان گری آقای الیور پارکر بود. با اینکه انتخاب بازیگر فیلم جدید بهتر است و مسائل جنسی مد نظر وایلد را واضح‌تر به تصویر کشیده است؛ اما به دلیل اینکه در پایان اثر به کتاب وایلد وفادار نماند ما به بررسی ورژن قدیمی‌تر می‌پردازیم.

بازیکن شماره یک

فیلم بازیکن شماره یک ساخته سال ۲۰۱۸ اثری متعلق به هالیوود معاصر ساخته شده توسط استیون اسپیلبرگ از روی کتابی به‌همین نام نوشته ارنست کلین^۱ است که آینده‌نه‌چندان دور جهان پست مدرنی که در آن به‌سر می‌بریم را پیش‌بینی می‌کند. این فیلم سی‌وشش سال پس از کتاب بودریار ساخته شده است و روایت زندگی پسر نوجوانی است که به جای زندگی در دنیای واقعی تمام وقت خود را صرف پیدا کردن گنجی پنهان شده در فضای مجازی می‌کند. رمان کلین در سال ۲۰۱۱ منتشر شد و ۷ سال بعد این فیلم که اقتباسی وفادار به کتاب است ساخته شد.

بررسی حادواقیعت در دو اثر تصویر دوریان گری و بازیکن شماره یک در فیلم تصویر دوریان گری داستان از آنجایی شروع می‌شود که بازل‌ها وارد شروع به کشیدن پرتراهی از جوان بسیار زیبایی به نام

«پنهان کاری یعنی تظاهر به نداشتن آنچه داریم، وانمودن یعنی تظاهر به داشتن آنچه نداریم. یکی کنایه به یک حضور دارد و دیگری به یک غیاب. تظاهر یا پنهان کاری اصل واقیعت را دست‌نخورده باقی می‌گذارد، تفاوت همیشه وجود دارد و فقط پنهان شده است. درحالی‌که وانمودن تفاوت میان درست و نادرست و واقعی و تخیلی را تهدید می‌کند. همین فقدان تمایز است که حقیقت را غرقه می‌کند» (بودریار، ۱۹۸۱، ۸۸).

بودریار چهار دوره وانموده‌ها را شرح می‌دهد:

(۱) وانموده‌های دوره اول فقط بازنمایی‌ای از ابژه واقیعت‌اند که اگرچه مبتنی بر تقلید و جعل‌اند؛ اما مرجعی واقعی، طبیعی و تاریخی دارند. وانموده‌های این دوره به شکل نقاشی، مجسمه، عکس، کتاب و تصویراند. تصاویری که توانایی کشندگی دارند.

«تصاویر به منزله قاتلان امر واقعی تصاویری که الگوشان را می‌کشند. تصویر بازتابی از واقیعتی ابتدایی از تصویر واقیعتی ابتدایی را می‌پوشاند و تحریف می‌کند. تصویر غیاب واقیعتی ابتدایی را می‌پوشاند. تصویر هیچ‌گونه مناسبتی با هیچ واقیعتی ندارد و وانموده‌ای ناب از خودش است» (حقیقی، ۱۳۷۴: ۹۱).

(۲) وانموده‌های دوره دوم با آغاز انقلاب صنعتی در قرن نوزدهم شکل می‌گیرند. همه‌چیز توسط ماشین‌ها تولید انبوه و همانندسازی و در نتیجه تکراری، بی ارزش و به کالا تبدیل می‌شود، از آثار هنری گرفته تا انسان‌ها!

«تکثیر و ازدیاد پیکرها تا جایی ادامه پیدا می‌کند که سوژه دیگر وجود ندارد» (لوترانژه، ۱۹۸۳: ۵۲).

جهان انباشته از کالا نیازمند مصرف‌کنندگانی است که این کالاها را بخرند و به‌همین منظور دست به تبلیغات می‌زنند. «اگر در مقطعی خاص خود کالا بهترین تبلیغ برای آن بود، امروزه تبلیغ به کالایی برای خود تبدیل شده است... تبلیغ چیزی نیست که دیوارها را تزئین می‌کند؛ بلکه چیزی است که دیوارها، ساختمان‌ها، خیابان‌ها و کل معماری شهر را محو می‌کند» (بودریار، همان: ۱۳۱).

(۳) در دوره سوم واقیعت ناپدید شده، وانموده‌هایی سایبری از جنس کد، رمز و نشانه غیاب آن را پر می‌کنند و کالاهای مجازی جای کالاهای واقعی را می‌گیرند.

«وانمود این بار تصویری است فاقد شباهت. مانند خداوند که انسان را به تصویر خود و به شباهت به خود ساخت؛ اما انسان از راه گناه این شباهت را از کف داد ولی تسبیح را همچنان حفظ کرد» (Bouttes, 1979, 13).

(۴) در دوره چهارم وانمایی وانموده‌هایی را به‌وجود می‌آورد که ما را به هیچ واقیعتی ارجاع نمی‌دهد. آن‌ها واقیعتی از آن خود تولید می‌کنند بدون آن که بر واقیعتی بیرونی تکیه داشته باشند.

3. Ernest cline

کلمبوس شهری در اوهایو آمریکا اتفاق می‌افتد. شهری که در آن هیچ چیزی از طبیعت جز چند گل‌دان خانگی باقی نمانده، تبلیغات تمام دیوارهای شهر را پر کرده‌اند، مردم در آپارتمان‌هایی به اندازه یک اتاق زندگی می‌کنند و حتی از خانه‌هایشان خارج هم نمی‌شوند؛ زیرا هر چیزی را که بخواهند آنلاین سفارش داده و از طریق پهپاد به دست آنان می‌رسد. در نتیجه این خانه‌نشینی جمعی انسان‌ها منزوی، فاقد مهارت اجتماعی و ناتوان در برقراری ارتباط شده‌اند. تنها راه ارتباطی باقی‌مانده برای آن‌ها از طریق فضای مجازی است. «جامعه به صحنه نمایش تبدیل شده است. در جامعه نمایشی امروز ما دیگر تماشاچی نیستیم؛ بلکه بازیگران نمایش هستیم. بازیگرانی که به نحوی فزاینده با نمایش یکی شده‌اند» (Jakubowski: 22. 2022).

دنیایی شبیه‌سازی شده که در آنجا می‌توانی هرکسی می‌خواهی باشی، می‌توانی سن، چهره، قد، جنسیت رنگ پوست و کل وجود را تغییر دهی. «بدن در جریان پیشرفت بازگشت‌ناپذیر تکنولوژی دست‌خوش دگرگونی می‌شود. افراد بدن‌های خود را برنزه و جراحی می‌کنند و بدنشان به بدنی شبیه‌سازی شده تبدیل می‌شود. بدن‌های مختلف دچار دگردیسی می‌شوند. بدن‌هایی که برای بازنمایی برای دیگران‌اند و برای خود نیستند. بدن‌هایی تغییر شکل یافته با دستکاری ژنتیکی که از معنای خود تهی شده‌اند» (Pinhas, 144. 1976).

در آنجا می‌توانی به یک حیوان یا یک هیولا تبدیل شوی و تا آنجا که می‌توانی از شخصی که در واقعیت هستی دور شوی به حدی که دیگر حتی خودت را هم نشناسی. «خلاص شدن از هویت به هر روش ممکن چنان که گویی هویت سربار و لباس مبدل است» (بودریار، ۲۰۲۴، ۸۵).

آنجا می‌توانی دوست پیدا کنی و عاشق شوی، بیوسی، لمس کنی و همه چیز را درباره افراد بدانی، جز اینکه در واقعیت چه کسی هستند. «چون ما قادر به تحمل جهان واقعی نیستیم، به تلاشی جمعی برای خلق واقعیتی مجازی در تمامی اشکال آن دست می‌زنیم. ما دست به واقعیت‌زدایی زده‌ایم، یعنی به جای موقعیت‌های واقعی مدل‌های شبیه‌سازی شده را قرار می‌دهیم و ترتیبی می‌دهیم که با آن‌ها به ما احساس واقعی بودن دست دهد. بدین ترتیب از جهان پدیدارها به جهان ساختگی، مجازی و بی‌نقص و انمایی می‌گریزیم» (بودریار، ۱۹۸۱، ۲۵). با جلو رفتن فیلم متوجه می‌شویم که تمام مشکلات دیرینه انسان‌ها مانند فقر، تنهایی، اضطراب، درد و مرگ با وجود پیشرفت اعجاب‌انگیز علم هم‌چنان وجود دارند. هیچ‌کدام از مشکلات حل نشده است فقط انسان‌ها آموخته‌اند که چگونه سرپوشی از جنس شبیه‌سازی بر روی آن بگذارند. آن‌ها برای فرار از دیدن واقعیت دردناک عینک واقعیت مجازی بر چشمان خود می‌زنند و وارد یوتویپایی از جنس وانموده می‌شوند که در آن هیچ مشکلی نیست و همه چیز ممکن است. «واقعیت در تضاد با تخیل قرار می‌گیرد... تخیل به واقعیت تبدیل شده و دیگر هیچ چیز از واقعیت باقی نمی‌ماند. سپس ابر واقعیت می‌آید و هر دوی آن‌ها را از بین می‌برد» (Groys. 1995: 22).

دوربان گری می‌کند. هنگامی که اثر کامل می‌شود، لرد هنری که از دوستان بازل است به دوربان می‌گوید از زیبایی و جوانی‌اش به هر شکلی که می‌تواند لذت ببرد؛ زیرا خیلی زود مانند بقیه انسان‌ها پیر و زشت شده و زندگی‌اش بی‌ارزش می‌شود. دوربان که به شدت تحت تأثیر هنری ست آرزو می‌کند که پرتراه‌اش به جای او پیر شود. «هنگامی که فرد تلاش می‌کند رؤیایها را به واقعیت مبدل سازد نابود می‌شود» (Rorvik, 1978:13).

اولین وانمایی اتفاق می‌افتد و پرتره در نقش وانموده‌ای مقلد از واقعیت تجسم می‌یابد. نقاشی به طرز عجیبی شبیه خود دوربان است و «شباهت بیش از حد معادل با قتل نسخه اصل و در نتیجه بی‌معنایی است» (بودریار، همان: ۱۵۱).

شبی جرقه‌ای می‌خورد. او در تأثیر عشق را پیدا می‌کند و دل‌باخته بازیگری می‌شود. او از دختر تقاضای ازدواج می‌کند، او را از برادرش جدا می‌کند، با او هم‌بستر می‌شود و ناگهان با دیدن پرتره تمام احساساتش و همراه آن تمام انسانیتش از بین می‌رود. «عشق پُرمرده و فرسوده می‌شود تا جایی که به بی‌تفاوتی تنزل می‌یابد» (گرمس، ۱۹۸۷، ۷۱).

آرزو برآورده می‌شود و چه اتفاقی از این خوش‌تر در دنیایی خیالی که نیک یا شر بودن اعمال انسان‌ها تأثیر مستقیمی بر روی زیبایی یا زشتی چهره‌ی آن‌ها دارد. دوربان حال آزادی این را دارد که هر عملی می‌خواهد انجام دهد بی‌آن‌که چهره‌اش ذره‌ای تغییر کند؛ اما آیا او واقعا آزاد است؟ یا «انسان در راه رسیدن به آزادی است که آزاد باقی می‌ماند» (فورتیز، ۱۹۵۳:۴۷).

از این لحظه به بعد دوربان وارد عصر جدیدی می‌شود، عصری شبیه به عصر ما. «عصری که در آن همه ارزش‌ها چه هنری و چه اخلاقی در ورطه نابودی افتاده است» (آرتو، ۱۹۸۸، ۱۵۹).

او باعث خودکشی دختری که عاشقش بود می‌شود دوست صمیمی خود را می‌کشد و در جست‌وجوی لذت خود را غرق در فساد، بدن‌های عاری از احساسات، تباهی و جنایت می‌کند. نقاشی از او واقعی‌تر می‌شود و بار تمامی گناهانش را به دوش می‌کشد. اثر هر جنایت به جای بدن دوربان بر بدن پرتره ظاهر می‌شود. وانمود بر واقعیت مقدم می‌شود، وانموده بر انسان مقدم می‌شود. گویی نقاشی جان می‌گیرد و دوربان گری وانموده می‌شود. اتفاقی که تمام واقعیت زندگی‌اش را به برهوت تبدیل می‌کند و او آنقدر معتاد لذت‌های اطرافش است که حتی متوجه این موضوع نمی‌شود.

دوربان پس از نمایان شدن آثار قتل در پرتره تصمیم به نابودی آن می‌گیرد تا آخرین اثر باقی مانده از جنایتش را هم پاک کند؛ اما «امکان جداسازی فرایند وانموده از واقعیت وجود ندارد» (Baudrillard. 1983:41).

دقیقاً لحظه‌ای که با خنجر به نقاشی حمله می‌کند، به جای نقاشی خودش شروع به مردن می‌کند. نقاشی به حالت اول برگشته و دوربان پیر و زشت می‌شود و می‌میرد. اصل واقعیت می‌میرد و وانموده به حیات خود ادامه می‌دهد.

فیلم تصویر دوربان گری روایتی از گذشته را بازگو می‌کند، فیلم بازیکن شماره یک روایتی از آینده را. داستان فیلم در سال ۲۰۴۵ در



جهان اثر جهان ابر واقعیت است، جهانی که ما را مسحور می‌کند و جهانی که هیچ چیز در آن واقعی نیست. «ابر واقعیت وقتی به وجود می‌آید که واقعیت مرده باشد» (بودریار، همان: ۲۳).

در این دنیا زمان با سرعت سرسام آوری حرکت می‌کند و ما آن قدر هر لحظه با بمباران اخبار و اطلاعات درگیریم که دیگر زمانی برای احساس کردن هم برایمان باقی نمانده است. «جهانی که در آن به لحاظ اخلاقی در درون وضعیتی از بی‌تفاوتی قرار گرفته‌ایم» (Kay, 2021:214).

همان‌طور که در فیلم خاله، شوهر خاله و خانه وید که شخصیت اصلی داستان است در آتش می‌سوزد؛ اما او آنقدر درگیر بازی و مسابقه‌ای مجازی است که وقتی برای به سوگ نشستن ندارد.

در انتهای فیلم جامعه قدمی هر چند کوچک به سمت تغییر برمی‌دارد و دو روز در هفته استفاده از جهان مجازی تعطیل می‌شود. اگر خوشبینانه به آینده نگاه کنیم، شاید برای جهان ما هم هنوز فرصتی باقی مانده باشد قبل از آن که مجبور شویم بگوییم «به برهوت واقعیت خوش آمدید» (ژیک، ۲۰۰۲).

نتیجه‌گیری

دنیای پست مدرن به همان اندازه که به آزادی‌های بزرگ منجر شد، بحران‌های بزرگ نیز ایجاد کرد. وانموده‌ها جهان را دربرگرفتند و این موضوع منجر به تغییر همه چیز شد؛ از جمله انسان‌ها، ارتباطات آسان‌تر، سطحی‌تر و کمرنگ‌تر شد، بدن‌ها از شکل افتاده گشت و انسان هم به وانموده تبدیل شد. ژان بودریار فیلسوف فرانسوی از نخستین اشخاصی بود که وقوع این اتفاق را متوجه گشت و در کتاب سیمولاکرا و سیمولیشن سعی کرد با تشریح چگونگی به وجود آمدن حادواقعیت در مورد مرگ واقعیت هشدار دهد. سینما جزو نخستین زیر شاخه‌های هنر بود که مانند آینه‌ای جادویی این وضعیت را پیش‌بینی و سپس آن را بازتاب کرد. سی‌وشش سال قبل از کتاب بودریار، فیلم تصویر دوربان گری و سی‌وشش سال بعد از کتاب بودریار فیلم بازیکن شماره یک ساخته شدند که هر دو نشان می‌دهند که حادواقعیت چگونه در سینمای آمریکا بروز پیدا کرده است. تصویر دوربان گری داستان وانموده‌ای در میان انسان‌هاست و بازیکن شماره یک در مورد انسانی میان وانموده‌ها. هر دو اثر سؤالات متعددی را ایجاد می‌کنند؛ از جمله اینکه آیا راه نجاتی برای جهان باقی مانده است؟ آیا قهرمانی مانده که بتواند واقعیت را زنده کند؟ آیا انسان‌ها می‌توانند به این میل کمال‌گراگونه خود برای فراتر رفتن در همه چیز فائق آیند و به جای جست‌وجو برای دستیابی به واقعیتی فرار، واقعیتی که متعلق به آن‌هاست را بپذیرند؟ آیا اصلاً لزومی به این کار هست؟ آیا انسان هیچ چاره‌ای جز برگشتن به واقعیتی که از آن فرار کرده است ندارد؟ هر دو اثر نشان می‌دهند که وانموده‌ها چگونه تقلید می‌کنند، تکثیر می‌شوند، همه‌جا را دربرمی‌گیرند و منجر به مرگ واقعیت می‌گردند. هر دو اثر چگونگی ایجاد حادواقعیت را برای ما به تصویر می‌کشند و هشدار می‌دهند که وانموده‌ها در حال ساختنش هستند را می‌دهند. فیلم‌ها وظیفه خود را در نشان دادن مشکل انجام می‌دهند و وظیفه پیدا کردن راه حل را بر دوش ما می‌گذارند.

منابع

کتاب

- بودریار، ژان. (۱۹۸۱)، *وانموده‌ها و وانمود؛ ترجمه پیروز ایزدی*، چاپ پنجم، تهران: ثالث.
- گرمس، آلزبرداس ژولین. (۱۳۸۹)، *تقصان معنا؛ ترجمه حمیدرضا شعیری*، چاپ اول، تهران: علم.
- بودریار، ژان. (۲۰۰۴)، *معادله شفافیت؛ ترجمه حسین محمدی*، چاپ دوم، تهران: مانیا هنر.
- لوترنزه، سیلور. (۱۹۸۳)، *فوکو را فراموش کن؛ ترجمه پیام یزدانجو*، چاپ چهارم، تهران: مرکز.
- حقیقی، مانی. (۱۳۷۴)، *سرگشتگی نشانه‌ها نمونه‌هایی از نقد پسا مدرن*، چاپ اول، تهران: مرکز.
- ژیژک، اسلاوی. (۲۰۰۲)، *به برهوت واقعیت خوش آمدید؛ ترجمه فتاح محمدی*، چاپ اول، تهران: هزاره سوم.
- بودریار، ژان. (۲۰۲۴)، *اغو؛ ترجمه امین قضایی*، چاپ اول، تهران: شعر پاریس.
- فورتیز.مارک (۱۹۵۳). نظریه در تناثر. ترجمه فرزانه سجودی و نریمان افشاری. چاپ اول. تهران: شرکت انتشارات سوره مهر

J.L.Bouttes (1979).le destructeur dintensites

D.Rorvik (1978).a son image: la copie dun home.paris grasser

Kay. John (2021).radical uncertainty

Baudrillard.john(2005). The intelligene of evil or the lucidity pact.translated: turner. Chris. Bloomsbury academic

Baudrillard.john (1983) les strategies fatales.translation:Knee. Philip

Jakubowski, maxim and kay, sanjida (2022).the perfect crime

Artaud.antonon(1988). selected writing

مقالات

Pinhas. Richard (1976). notes synoptiques a propps dun mal mysterieux.

Dalimu.sarniyati (2020). The portrayal and the effects of hyperreality in ready player one.english literature study program, cultural science faculty, universitas halu oleo.

Laist.randy (2012). ballet time in simulation city.alphaville.

Ross.alex (2011). how Oscar wilde painted over dorian gray.the newyorker magazine.

Die illusion des endes. 1995. boris groys and john baudrillard.

Acute examination of reality in American cinema based on theories

Abstract

French philosopher Jean Baudrillard was the first person to propose the term hyperreality. In 1981, he wrote the book *Simulacra and Simulation*, which he described that how unreal simulacras replaced reality. At first the simulacras only imitated reality, then they multiplied so rapidly that they cover all around reality and finally killed reality in secret. They ascended the throne after the death of reality and after that everything became a simulacra, even us. The real world became to a simulated postmodern hyperreal world where you could be anyone you want to be, except who you really are. This changed everything and influenced art more than anything else. In this article, we study that how hyperreality has appeared in American cinema. 36 years before Baudrillard's book, the movie *The Picture of Dorian Garh* was made; A film that asked the question: What if a simulacra could be more real than the reality it was created from? And 36 years after Baudrillard's book, the movie *Player Number One* was made, which answered this question: the simulacra can be more real than reality only if reality dies. This is how the hyperreality was born.

Key words: hyperreality, Jean Baudrillard, American cinema, *Simulacra*, *Simulation*.