

تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۱۲/۱۳

تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۲/۳۱

مهدی ازهری راد<sup>۱</sup>، علی شیخ مهدی<sup>۲</sup>

## وضعیت واقعیت در گذر از سینمای آنالوگ به دیجیتال

### چکیده

موضوع نسبت تصویر سینمایی و واقعیت همواره مورد توجه نظریه‌پردازان فیلم بوده، و از نحوه مواجهه با تکنولوژی سینما نشئت گرفته است. مناقشه اصلی نظریه‌پردازان واقع‌گرا و فرم‌گرا در دوران آنالوگ، بر سر پذیرفتن یا رد کردن نسبت سینما و واقعیت بوده است. ورود تکنولوژی دیجیتال به سینما بر اهمیت این امر افزود. در این مقاله کوشش می‌شود تا با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی و چارچوب نظری شکل‌گرفته بر اساس مفهوم نشانه از دیدگاه پیرسی و پساساختارگرایی با تأکید بر نظریات ژان بودریار، به ارزیابی وضعیت واقعیت در گذر از سینمای آنالوگ به دیجیتال پرداخته شود. نتیجه این مقاله معلوم می‌گردد که تکنولوژی سینما در دوران آنالوگ، نشانه‌های شمایی - نمایه‌ای تولید می‌کرده است؛ اما در دوران دیجیتال، تکنولوژی تصویرسازی فوتورئالیستی در مسیر تشابه با صورت ظاهری واقعیت، بر آن چیره شده است. این نوع سینما در وجه تصویرسازی‌اش نشانه‌ای شمایی - نمادین اما بی‌مرجع را جایگزین واقعیت می‌گرداند. از سوی دیگر با استفاده از تکنولوژی تصویربرداری آسان دیجیتالی و همگانی‌سازی تولید و انتشار تصاویر و قابلیت تکثیر بی‌انتها در فضاهای مجازی، دال‌هایی تولید می‌شوند که تنها به یکدیگر ارجاع می‌دهند.

**کلیدواژه‌ها:** واقعیت، سینمای آنالوگ، سینمای دیجیتال، نشانه‌شناسی، پساساختارگرایی.

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران

E-mail: azharirad@gmail.com

۲. استادیار دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)

E-mail: ali.sheikhmehdi@modares.ac.ir

## مقدمه

از ابتدای اختراع سینما، واقعیت و نسبت آن با تصویر سینمایی موضوعی اساسی در نظر سینماگران و صاحب‌نظران این حوزه قلمداد می‌شده است. این موضوع دو جریان اصلی را در میان نظریه‌پردازان کلاسیک سینما به وجود آورد: جریان واقع‌گرا، که سعی در اثبات این نکته داشت که فیلم، هنری در مقابل طبیعت نیست بلکه هنری از طبیعت است؛ و جریان فرم‌گرا، که می‌کوشید این نکته را اثبات کند که فیلم به‌راستی هنر است و نه فقط تقلید صرف طبیعت. اتکای رسانه سینما به تکنولوژی، که از ویژگی‌های اساسی آن است، از مهم‌ترین عوامل به وجود آمدن این مناقشه در میان نظریه‌پردازان بوده است. در عکاسی و سینما - که در تصویر عکاسانه مشترک‌اند - به قول بازن، برای نخستین بار میان خود موضوع و بازتولید آن، وساطت یک عامل غیرزنده‌ای حائل شده است و تصویر جهان واقعی به صورت خودکار و بدون دخالت خلاقه انسان شکل می‌گیرد (بازن، ۱۳۸۹، ۱۲). این موضوع سبب شده بود که جریان واقع‌گرا طرفدار پیشرفت‌های تکنولوژی سینما باشد و در جریان فرم‌گرا کوشش شود که تکنولوژی سینما در غریب‌ترین جلوه‌های آن و در خلاف جهت واقع‌گرایی آن مورد استفاده قرار گیرد. با ورود دیجیتال به حوزه فرایند سینمایی، دو موضوع اساسی اهمیت یافت: قدرت تکثیر بالاتر در مقایسه با تکنولوژی آنالوگ، در عین حال که کیفیت تصاویر رونوشت در قیاس با تصاویر اصلی با کمترین کاهش همراه بود؛ و از طرف دیگر ایجاد تصاویری بسیار شبیه‌تر به واقعیت با استفاده از این تکنولوژی، در مقایسه با تصاویر آنالوگ. موضوعات مطرح‌شده، مقوله واقعیت در سینما را با چالشی جدید روبه‌رو ساخته‌اند. با توجه به مطالب مذکور، پرسش مقاله حاضر چنین شکل می‌گیرد: که واقعیت در گذر از سینمای آنالوگ به سینمای دیجیتال چه وضعیتی پیدا کرده است؟

## پیشینه پژوهش

واقع‌گرایان کلاسیکی همچون بازن در دوران آنالوگ، معتقد بودند که «تاریخ تکنولوژی سینما، ماجرای جست‌وجوی بشر به دنبال یافتن شیوه‌هایی است که طی آن طبیعت، جادوی خود را کامل‌تر از پیش نمودار کند» (اندرو، ۱۳۶۵، ۲۳۰). «تکنولوژی سینما به طور کلی نه به خلق قراردادهای تازه که به کمال بخشیدن به واقع‌گرایی کامل تصویر کمک کرده است» (اندرو، ۱۳۶۵، ۲۴۱). اما با ورود تکنولوژی دیجیتال به سینما در اواخر قرن بیستم، دو نظرگاه متفاوت به وجود آمد. عده‌ای همچون «لف مانویچ» بر این عقیده‌اند که تکنولوژی دیجیتال تنها وجه نمایه‌ای سینما را از بین برده و از جنبه زیبایی‌شناسانه به شاخه خاصی از نقاشی، یعنی نقاشی در زمان تبدیل شده است. در حقیقت نظام واقع‌گرایی بصری در دوران آنالوگ که نتیجه ضبط خودکار واقعیت بصری است، موردی استثنایی و نقطه عطفی در بازنمایی تاریخ بشری بوده که همواره خلق تصاویر را نیز دربر می‌گرفته است (مانویچ، ۱۳۸۵، ۳۰). از این منظر، سینما در دوران دیجیتال وجه سوژکتیو یافته و در واقع تکنولوژی دیجیتال تنها فرایند فیلم‌سازی را متفاوت کرده است. اما عده‌ای دیگر، از جمله «ژان بودریار» از منظر فلسفی - و نه صرفاً ابزاری - به تکنولوژی دیجیتال توجه کرده‌اند و آن را سبب وانمایی [۱] نشانه‌ای، یا به عبارت دیگر سبب تولید تصاویر فراواقع [۲]، از طریق تولید تصاویر واقع‌گرای دیجیتال، برشمرده‌اند. فرضیه مورد نظر در این پژوهش این است که در سینمای دیجیتال، با استفاده از دو عامل تکثیر بالا و تصویرسازی، ارجاع نشانه‌های تصویر سینمایی به واقعیت از بین می‌رود و این ارتباط تنها وانموده می‌شود.

## روش پژوهش

روش این پژوهش توصیفی - تحلیلی است. چارچوب نظری مورد استفاده مفهوم نشانه در نظرگاه پیرسی و همچنین در پساساختارگرایی بودریاری است. برای تعیین چگونگی به کارگیری این مفهوم در حوزه مطالعاتی این پژوهش بایستی به این جمله مشهور مکلوهان توجه کرد که: «رسانه پیام است». او همچنین می‌نویسد: «در عمل پیام واقعی، عبارت است از خود وسیله پیام‌رسانی یا رسانه؛ یا به عبارت ساده‌تر تأثیر یک رسانه بر افراد یا جامعه، به میزان شدت تغییرات در مقیاس‌ها و معیارهایی بستگی دارد که هر تکنولوژی جدید در زندگی روزمره پدید می‌آورد» (مکلوهان، ۱۳۷۷، ۵). «این بدین معناست که پیامی حقیقی که رسانه‌ها ارسال می‌کنند، پیامی که رمزگشایی می‌گردد و به‌طور درونی و ناخودآگاهانه مصرف می‌شود، مفهوم آشکار اصوات و تصاویر نیست بلکه این پیام، الگوی مقیدکننده‌ای (که به خود ماهیت فنی آن رسانه‌ها مرتبط می‌شود) از تفکیک واقعیت به نشانه‌های متوالی و معادل است» (بودریار، ۱۳۸۰، ۱۱۳). بدین ترتیب، تحلیل نشانه‌های تکنولوژی رسانه سینما می‌تواند در پی یافتن نوع نشانه‌ها و چگونگی ارجاع‌شان به واقعیت، در پیام این نوع از تکنولوژی باشد. از این منظر نشانه‌شناسی پیرس از نوع سوسوری آن کارتر خواهد بود؛ هم به دلیل طبقه‌بندی انواع نشانه در الگوی پیرسی و هم به دلیل بیان نحوه ارجاع هر کدام از نشانه‌ها به مرجع‌شان که می‌تواند واقعیت باشد؛ و این همان موضوعی است که در پساساختارگرایی بودریار به عنوان هسته اصلی مباحث، مطرح است. برای اینکه بتوان این موضوع را در دوران دیجیتال به‌دقت دنبال کرد، در ادامه ابتدا انواع نشانه‌ها و ویژگی آنها در دوران آنالوگ سینما بررسی می‌گردند.

## انواع نشانه‌ها

پیرس نشانه را متشکل از سه جزء برشمرد: «موضوع [۲]، که نشانه به آن ارجاع می‌دهد؛ بازنمون [۳]، صورتی که نشانه به خود می‌گیرد و الزاماً مادی نیست؛ و تفسیر [۵]، یا معنایی که از نشانه حاصل می‌شود و در حقیقت نشانه‌ای برابر - یا چه بسا نشانه‌ای بسط‌یافته‌تر - است که در ذهن مخاطب خلق می‌شود» (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۷). از سوی دیگر، سوسور بنیانگذار نشانه‌شناسی ساختارگرا، نشانه را همچون ساختاری مشتمل بر دو جزء «دال [۶] (تصور صوتی) و مدلول [۷] (تصور مفهومی؛ مفهومی که دال به آن دلالت [۸] می‌کند) می‌داند» (سجودی، ۱۳۸۷، ۱۸). در یک گونه از انطباق‌های ممکن دو نوع نگرش سوسوری و پیرسی به نشانه، می‌توان بازنمون را همان دال دانست، موضوع را مدلولی که یا عینی است و یا ذهنی، و تفسیر را مدلولی که در ذهن مخاطب نشانه شکل می‌گیرد. در این نظر، دیگر سوژه عاملی منفعل در فرایند ارتباطی نیست بلکه در دلالت نشانه تأثیرگذار است و می‌تواند جزء مدلولی نشانه را دچار تغییر و تحول کند؛ یا به بیان بهتر «تفسیر» می‌تواند با موضوع نشانه متفاوت باشد. این انطباق به این دلیل ذکر شد که در نوشتارهای نشانه‌شناسان گاه کلمات سوسوری در قالب مفاهیم پیرسی به کار می‌رود.

«الگوی پیرسی برای مورد ارجاعی (چیزی که فراسوی نشانه قرار دارد و بازنمون نشانه به آن ارجاع می‌دهد) جایی را در نظر می‌گیرد؛ اما در دیدگاه پیرس امر واقع [۹] را فقط از طریق نشانه‌ها می‌توان شناخت» (چندلر، ۱۳۸۷، ۹۸). بنابراین وقتی این الگو برای تحلیل سینما به کار گرفته می‌شود به طور پیش‌فرض گویی پذیرفته می‌شود که واقعیت در سینما را همان نشانه‌ها تعیین می‌کنند. پیرس معتقد بود که میان نشانه و چیزی که به آن ارجاع می‌دهد (موضوع)، سه نوع رابطه

وجود دارد، که سه وجه نشانه نیز محسوب می‌شود: شمالی [۱۰]، نمایه‌ای [۱۱] و نمادین [۱۲]. نشانه شمالی بر رابطه تشابهی میان دال و مدلول استوار است (نمودار شبیه به همان چیزی است که نشان می‌دهد). در رابطه نمایه‌ای، دال رابطه‌ای علی با مدلول خود دارد (دود نشانه‌ای از آتش است). در نشانه نمادین، مناسبت میان دال و مدلول رابطه‌ای است قراردادی (واژه درخت بر اساس قراردادی دلالت بر درخت واقعی دارد) (احمدی، ۱۳۷۲، ۲۲). بنابراین به نظر می‌رسد که در نشانه‌شناسی پیرسی، ارتباط دال و مدلول دارای پیوستاری است که از حد قراردادی بودن (نشانه نمادین) تا اجباری بودن (نشانه نمایه‌ای) گسترده شده است؛ و نشانه شمالی، از آنجا که نشانه‌شناسان عموماً معتقدند که شمایل «محض» وجود ندارد و همیشه عنصری قراردادی دخیل است (چندلر، ۱۳۸۷، ۷۰)، میان این دو حد قرار دارد، یا در واقع تا حدی قراردادی است و تا حدی هم - به صورت اجباری - مرتبط با موضوعش.

### نشانه‌ها در سینمای آنالوگ

اساس سینما از منظر تکنولوژیک، در دوران آنالوگ، باز شدن بندان [۱۳] و چرخش حلقه فیلم و ضبط اتفاقاتی است که مقابل عدسی دوربین می‌افتند. در این بخش وجوه مختلف نشانه در دوران آنالوگ سینما بررسی می‌گردد. پیرس در مورد وجه شمالی نشانه‌های تصویری بر آن است که «تماشای نقاشی چهره یک شخص، حتی اگر هرگز او را ندیده باشیم، متقاعدمان می‌کند و ما به سمت تصویر آن شخص رهنمون می‌شویم. این شمایل است اما نه شمایل صرف، زیرا ما می‌دانیم که این اثری است که از طریق هنرمند از سیمای فرد اصلی ایجاد شده است» (چندلر، ۱۳۸۷، ۷۱). در توضیح این وجه نشانه در مورد سینما و عکاسی بایستی گفت که فاصله میان دال و مدلول در زبان بسیار دور و بعید است و این موضوع قابلیت کارکردی را برای زبان به همراه دارد؛ «اما سینما فاقد این قابلیت است، زیرا دال‌های سینما در فاصله بسیار تنگی از مدلول‌هایشان قرار می‌گیرند. تصاویر در سینما بازنماهایی واقع‌گرا و اصوات، بازساخته‌های دقیق مراجع‌شان هستند. نمی‌توان دال‌های سینما را بدون تجزیه مدلول‌هایشان در همان زمان تجزیه کرد» (اندرو، ۱۳۶۵، ۳۴۲).

از سوی دیگر، ماهیتی نمایه‌ای نیز برای عکس قائل بود. «عکس‌ها، به خصوص عکس‌های فوری، از این جهت (که نشانه‌هایی نمایه‌ای نیز هستند) بسیار جالب‌اند، زیرا می‌دانیم که آنها از جنبه‌هایی، دقیقاً مشابه موضوعاتی‌اند که می‌نمایند. اما این شباهت، ناشی از آن است که عکس‌ها تحت شرایطی گرفته شده‌اند که به لحاظ فیزیکی راهی نداشته‌اند جز آنکه نقطه به نقطه مشابه طبیعت باشند. پس از این رو آنها به نشانه‌های نمایه‌ای - یعنی نشانه‌هایی که با موضوع‌شان دارای ارتباط فیزیکی‌اند - تعلق دارند» (پیرس، ۱۳۸۱، ۵۸). بازن نیز از عکس با عبارات قالبی از صورت مرده، یک جور قالب، دستمال ورونیکا، کفن مقدس تورین، یادگار، و نقش سخن گفته است از این روی بازن بر پیوند فیزیکی میان نشانه و موضوع تأکید می‌کرد که از نظر پیرس، ویژگی تعیین‌کننده نشانه نمایه‌ای بود (وولن، ۱۳۸۹، ۱۳۱). بنابراین نشانه‌های عکاسی و سینما، به این دلیل که مدلول در این نشانه‌ها بر اساس گونه‌ای همخوانی و رابطه علت و معلولی با موضوع شکل گرفته است، به گستره نشانه‌های نمایه‌ای تعلق دارند. ویژگی نمایه‌ای تصویر عکاسی شده کاملاً وابسته به تکنولوژی عکاسی و سینما در دوران آنالوگ آنهاست و در حقیقت خصوصیتی است که ارتباط مستقیم با تکنولوژی این رسانه‌ها دارد.

در نهایت در مورد وجه نمادین نشانه‌های تولیدشده به وسیله عکاسی و سینما در دوران آنالوگ، بایستی گفت که تصاویر تولید شده فقط در برخی ویژگی‌ها به موضوع‌شان شباهت دارند و بقیه ویژگی‌های تصویر که هم شامل تقلیل مکانیکی (مسطح کردن، پرسپکتیو، قرینه‌سازی و رنگ) است و هم مداخله انسانی (انتخاب موضوع، طرح‌ریزی، ترکیب، زاویه دید مشاهده‌کننده، فاصله، زاویه، نور محیط، عمق میدان، سرعت بن‌دان، میزان نوردهی و چاپ)، در واقع قراردادی‌اند. به این دلیل کسانی همچون سوزان لانگر (فیلسوف امریکایی) معتقد است که «تصویر اساساً نماد است و نه نسخه‌ای تکثیرشده از آنچه که نمایش می‌دهد» (چندلر، ۱۳۸۷، ۷۰).

اگر بخواهیم واقع‌بینانه به نشانه‌های دوران آنالوگ بیندیشیم، می‌بینیم که غنای زیبایی‌شناختی سینما در این دوران، ریشه در آن دارد که در سینما هر سه بعد نشانه (نمایه‌ای، شمایی و نمادین) حضور دارند و ضعف بزرگ تقریباً همه کسانی که درباره سینما نوشته‌اند، این است که تنها به یکی از این‌ها توجه کرده و بقیه را از نظر دور داشته‌اند. اما در مجموع، بر خلاف زبان ملفوظ که اساساً نمادین است، سینما دارای بنیانی نمایه‌ای و شمایی است و جنبه نمادین سینما بعد مکنون آن است (وولن، ۱۳۸۹، ۱۴۵-۱۴۷).

بدین ترتیب، می‌توان گفت نشانه‌هایی که عکاسی و سینما - در دوره مذکور - تولید می‌کنند، به دلیل تکنولوژی ثبت مکانیکی، نشانه‌های نمایه‌ای - شمایی هستند؛ یعنی همان‌طور که اشاره شد، هم وابستگی فیزیکی به موضوع دارند و هم تا حدودی شبیه به آن‌اند. در بخش قبل هم اشاره شد که نشانه‌های شمایی همیشه تا حدودی قراردادی‌اند. پیشرفت تکنولوژی سینما در دوران آنالوگ به نحوی صورت پذیرفته است که این شباهت هر چه بیشتر رخ بنماید. اضافه شدن صدا و رنگ به «تصویر متحرک» ابتدایی تاریخ سینما و همچنین پیشرفت‌هایی تکنولوژیکی که در هر کدام از اجزای تصویربرداری و صدابرداری و نمایش فیلم در این دوران رخ نمودند، به طور کلی حرکت تکنولوژی سینما را به سمت تشابه هر چه بیشتر تصویر با جهان محسوسات نشان می‌دهند.

### سینمای دیجیتال

مهم‌ترین وجه تمایز سینمای دیجیتال از آنالوگ، تصویر دیجیتالی است. این تصویر نوعی از تصویر است که از مقادیر گسسته - و معمولاً اعداد صحیح - ساخته شده است. تصاویر دیجیتالی، هنگامی که ثبت مکانیکی برخی از اشیا هستند، با رقمی کردن مقادیر متغیر پیوسته تولید می‌شوند. امواج نور ناشی از اشیا هزاران بار در ثانیه نمونه‌برداری می‌شوند و دامنه موج در هر نقطه نمونه‌برداری به صورت عددهایی صحیح ثبت می‌گردد. این اعداد صحیح به عنوان یک «بیت‌مپ» [۱۴] ذخیره می‌شوند. یک بیت‌مپ از شبکه‌ای از عناصر تصویری تشکیل شده، و هر نقطه از شبکه دارای یک عدد صحیح مشخص است. این اعداد صحیح به عنوان ارقام در مبنای ۲ (بیت)، ذخیره می‌شوند. سینمای دیجیتال رسانه‌ای از تصاویر متحرک ساخته شده از بیت‌مپ‌هاست. تصاویر دیجیتالی می‌توانند مستقیماً با دستکاری محاسباتی کنترل شوند. کامپیوترها برای پردازش ارقام در مبنای دو طراحی شده‌اند و از این رو می‌توانند بیت‌مپ‌ها را پردازش کنند. از شمارش‌پذیر بودن تصاویر دیجیتالی چنین برمی‌آید که آنها را می‌توان به راحتی و به میزان نامتناهی، بدون تنزل کیفی، دستکاری کرد. برای هر آرایه عددی، الگوریتمی وجود دارد که می‌توان آن را به آرایه‌های عددی دیگری تبدیل کرد؛ و اطلاعات ذخیره شده به عنوان اعداد، بدون هیچ تنزل کیفی تکثیر می‌شود. در مقابل، تصاویر آنالوگ و از آن جمله عکس‌های سنتی، به سختی و با زحمت

دستکاری می‌شوند. بازتولید آنها نیز که شامل یک رونوشت آنالوگ از اصل آنالوگ است، منجر به از دست رفتن بخشی از اطلاعات می‌شود. تصاویر دیجیتال دربردارنده مقدار ثابتی از اطلاعات‌اند. چنین چیزی برای تصاویر آنالوگ صادق نیست، چون اطلاعاتی بالقوه نامحدود در مقداری متغیر پیوسته وجود دارد (Gaut, 2009, 76-77).

سینمای دیجیتال در عرصهٔ پس از تولید آغاز شد، که در آن فیلم‌ها معمولاً به عنوان روشی برای خلق جلوه‌های ویژه یا انیمیشن، به صورت دیجیتالی پردازش و دستکاری می‌شدند. از نخستین فیلم‌های دیجیتالی جزئی، «ترون» [۱۵] (۱۹۸۲) بود که در آن از سکانس‌هایی دیجیتالی برای شبیه‌سازی گونه‌ای از بازی رایانه‌ای استفاده شد (Gaut, 2009, 75). این نوع از ورود دیجیتال به سینما، «تصویرسازی کامپیوتری» [۱۶] نامیده شده است. در سینمای دیجیتال نحوهٔ اعمال جلوه‌های ویژه از طریق تصویرسازی کامپیوتری به دو گونه است: نوع نخست، حالتی است که در آن مشخصه‌هایی از تصویر اصلاح می‌گردد، و این را می‌توان معادل دستکاری در عکاسی دیجیتال دانست. در واقع تکنولوژی دیجیتال این امکان را فراهم می‌سازد که هر قسمت از تصویر که مد نظر است، دستکاری شود بدون آنکه وضوح از دست برود یا ناحیهٔ اطراف آن تحت تأثیر قرار بگیرد. به عنوان مثال، در فیلم «فارست گامپ» [۱۷] برای نمایش یکی از شخصیت‌های معلول فیلم، پای بازیگر این نقش به وسیله تکنیک‌های دیجیتالی حذف شد (گوئنز، ۱۳۸۲، ۶۷).

نوع دوم حالتی است که عناصر یا شخصیت‌هایی مجازی به تصویر اضافه می‌گردد و یا تصویری به طور کلی ساخته می‌شود. این کار ترکیبی از سینما و انیمیشن کامپیوتری است که در صورت واقع‌نما بودن، می‌توان آن را شبیه‌سازی [۱۸] نامید؛ یا به عبارت دیگر، «مجموعه‌ای از تصاویر کامپیوتری که نتوان بین آن و مجموعه‌ای از تصاویر سینمایی تفاوتی قائل شد» (بولتر و دیگران، ۱۳۸۸، ۴۸). به طور کلی در فیلم‌های تاریخی یا فیلم‌هایی که به حادثه‌ای واقعی مربوط‌اند، سعی می‌شود از جلوه‌های طبیعی و شفاف استفاده شود، مانند در فیلم‌های «گلا دیاتور» [۱۹] و «سقوط شاهین سیاه» [۲۰]. اما در فیلم‌های علمی - تخیلی معمولاً جلوه‌ها به منظور دیده شدن و نمایش قدرت تکنولوژیک نیز به کار می‌روند. «در فیلمی چون «نابودگر ۲» [۲۱] از تماشاگر خواسته می‌شود تا متوجه تصویرسازی کامپیوتری و تغییر چهره و ماهیت روبات شرور فیلم باشد. کار تصویرسازی باید در عین حال بسیار نفس‌گیر و جالب توجه باشد» (بولتر و دیگران، ۱۳۸۸، ۱۹۱).

در زمینهٔ تصویربرداری دیجیتال، از نخستین فیلم‌هایی که با دوربین دیجیتالی فیلم‌برداری شدند و به صورت گسترده نیز توزیع گردیدند، می‌توان به دو فیلم نخست گروه «دگما ۹۵» [۲۲]، - یعنی «ابله‌ها» (۱۹۹۵) [۲۳] و «جشن» (۱۹۹۵) [۲۴] - اشاره کرد. بسیاری از فیلم‌سازان مستقل پس از این فیلم‌ها بود که فیلم‌برداری دیجیتالی را پذیرفتند (Gaut, 2009, 75). در مورد این وجه از تکنولوژی دیجیتالی بایستی توجه کرد که وقتی تصویر با دوربین دیجیتالی گرفته می‌شود، برخلاف عکاسی آنالوگ، هیچ فرایند شیمیایی رخ نمی‌دهد. در عوض، تصویر با ذرات حساس به نور ضبط می‌گردد و فقط به صورت رمزهای کامپیوتری وجود دارد. با این حال، فرایند دیجیتالی کردن نوری که از طریق عدسی دوربین دیجیتالی وارد می‌شود، هیچ تفاوتی با فرایند رایج در عکاسی آنالوگ ندارد؛ و اصول فرایند ظهور و چاپ نیز بسیار شبیه به همین است (بولتر و دیگران، ۱۳۸۸، ۱۳۵).

در اواخر دههٔ ۱۹۹۰ فیلم کاملاً دیجیتالی تجربی وجود داشت و نخستین فیلم‌های کاملاً دیجیتالی

تجاری در اوایل قرن جدید سربرآوردند. «تایم‌کد» (۲۰۰۰) [۲۵] مایک فیگیس، از نخستین فیلم‌های از این دست بود و «حمله کلون‌ها» (۲۰۰۲) [۲۶] اثر جرج لوکاس، که به طور کامل با ویدیوی دیجیتال فیلمبرداری شده بود، سینمای کاملاً دیجیتالی را در معرض توجه عموم قرار داد (Gaut, 2009, 75). در نظر عکاسان و مخاطبان آنان، عکاسی دیجیتالی تلاشی است برای اجتناب از اینکه تکنولوژی تصویرسازی کامپیوتری رسانه قدیمی عکاسی را به طور کامل تحت سلطه خود قرار دهد. فتورالیسم کامپیوتری [۲۷] دقیقاً در تلاش برای غلبه بر تکنولوژی قدیمی‌تر عکاسی است (بولتر و دیگران، ۱۳۸۸، ۱۲۸). هر متخصص تصویرسازی کامپیوتری اگر بتواند به فتورالیسم کامل دست یابد، در آن صورت خواهد توانست بی‌استفاده از نور طبیعی، عکس خلق کند.

### نشانه‌ها در سینمای دیجیتال

همان‌طور که در بخش قبل هم اشاره شد، تکنولوژی دیجیتال ویژگی‌ای اساسی دارد که دن آیدی پدیدارشناس، آن را به ترجمه‌ای بودن برمی‌شمارد. به عقیده وی، «دیدن از طریق ابزارهای دیجیتالی، به دنباله‌ای از ارقام (صفر و یک)، که از طریق ثبت نور و انتقال به گیرنده، تجزیه می‌شود. آن‌گاه اینها از نو در قالب الگویی رگبارگونه سرهم می‌شوند و تقویت می‌گردند، تا عکسی را بازتولید کنند. تقریباً محال است کسی بتواند ارقام را بخواند و بگوید قرار است چه چیزی دیده شود. فقط وقتی متن تک‌بعدی از نو به گستره دو‌بعدی گشتالت بصری بی‌واسطه ترجمه شد، می‌توان محتوای عکس را تشخیص داد» (آیدی، ۱۳۸۸، ۶۳). بنابراین تصویر دیجیتالی را نمی‌توان نشانه‌ای نمایه‌ای دانست، چون ارتباط علی میان بازنمون نشانه (تصویر) و موضوع (آنچه که در آن نمایانده شده است)، با تکنولوژی ترجمه‌ای دیجیتالی که همچون زبانی انتزاعی عمل می‌کند، گسسته است. این تکنولوژی در حال محو کردن ماهیت نمایه‌ای تصاویر عکاسی است، اما وجه شمایی همچنان برقرار است.

در مورد موقعیت وجه نمادین در اینجا بایستی ترجمه‌ای بودن را دقیق‌تر مورد توجه قرار داد. در تکنولوژی تصویربرداری دیجیتالی، آنچه که تصویر محصول این تکنولوژی را به مرجعش متصل می‌گرداند علاوه بر رابطه شباهت، همان‌طور که بیان شد، ارقامی هستند که در مبنای ۲ تنظیم شده‌اند - یعنی «مرجع < صفر و یک > تصویر». فرایند تبدیل یا ترجمه مرجع به ارقام و باز ترجمه ارقام به تصویر همگی مبتنی بر قرارداد است، بنابراین با توجه به اینکه وجه نمادین نشانه حاکی از قراردادی بودن آن است، در تصویر برداری دیجیتال می‌توان تصویر را از منظر نشانه‌شناسانه شمایل\_نماد دانست.

اما در تصویرسازی دیجیتالی، تصویر نتیجه ارقامی است که نسبتی با مرجع ندارند بلکه ساخته متخصص تصویرسازی‌اند. «تصویر شبیه‌سازی شده می‌تواند نمایاننده واقعی باشد که وجود خارجی ندارد، و تصویری است که می‌توان آن را تا بی‌نهایت دستخوش تغییر و تبدیل کرد» (مانوویچ، ۱۳۸۱، ۱۴۱). گو اینکه به هر حال در اینجا نیز ترجمه ارقام به تصاویر مبتنی بر زبان دیجیتالی کامپیوتر است و در نتیجه قراردادی است و بنابراین تصاویر ساخته شده به این روش شمایل - نماد خواهند بود. اما تفاوت این تصاویر با مورد قبلی در آن است که نشانه‌های تولیدی به طور کامل مستقل از مرجع‌اند. به نظر می‌رسد نوعی نشانه در کار است که در چارچوب نشانه‌شناسی پیرسی قرار نمی‌گیرد؛ یا به بیان بهتر، ارتباط بازنمون نشانه با موضوع آن، به‌صورتی که در طبقه‌بندی پیرسی مطرح شده است نمی‌تواند به درستی تبیین‌کننده

موقعیت این نوع از نشانه‌ها که با تکنولوژی دیجیتال تولید می‌شوند، باشد. بنابراین برای ادامه بحث، تحلیل‌های پساساختارگرایانه بودریار - که در مورد این نشانه‌ها نظرگاه خاص خود را دارد - مد نظر قرار می‌گیرند.

### تحلیل پساساختارگرایانه بودریار از سینمای دیجیتال

از جمله متفکران پساساختارگرایی که به تکنولوژی سینما توجه خاصی داشته، ژان بودریار است. او در آثارش مفاهیمی را مطرح می‌کند که از حیث درک نشانه‌شناسانه بازنمایی در رسانه‌های دیداری معاصر، به‌ویژه سینما، بسیار بااهمیت‌اند. بنابراین در اینجا ابتدا چارچوبی نظری که بودریار به طور نامنظم در نوشته‌هایش آورده است، به نظمی قابل درک تبدیل می‌گردد و سپس همان درباره سینمای دیجیتال به‌کار گرفته می‌شود.

به نظر بودریار، رسانه تصویری خود را در فاصله میان «امر واقعی» و «امر خیالی» [۲۸] جای می‌دهد و توازن میان این دو را با نوعی رهیافت تقدیری بر هم می‌زند که منطق خاص خود را دارد (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۶۸). بدین ترتیب، نخست می‌بایست مفاهیم امر واقعی یا واقعیت و امر خیالی یا تخیل مشخص شود و سپس منطق خاص برهم خوردگی توازن میان آن دو بررسی گردد. درباره امر واقعی، بودریار چنین می‌نویسد: «آنچه که اکنون مطرح است، بدل شدن امر واقعی به ماهواره، هم‌مدار شدن واقعیت تعریف‌ناپذیر و فاقد هیچ قدر مشترکی با خیالی است که زمانی می‌توانست ترسیم‌گر آن واقعیت باشد» (بودریار، ۱۳۸۹، ۲۸). به عقیده «جری کولتر» [۲۹]، یکی از شارحان بودریار، «به نظر بودریار نمی‌توان «امر واقعی» را شناخت و فقط می‌شود دانست که پشت ظواهرش پنهان است. ارتباط میان ظاهر واقعیت و توهم در دیدگاه بودریار اهمیت فراوان دارد. به نظر او، تصویر حقیقت یا واقعیت را محصور و محدود نمی‌کند بلکه در واقع ظاهری است که به تظاهر منحصر شده است. بدین‌گونه امر واقعی برای بودریار عملاً حاکی از دوگانگی است (Coulter, 2010, 11). پس می‌توان گفت که بودریار به واقعیتی متافیزیکی اشاره دارد، که دارای ظاهر و باطن است.

درباره امر خیالی هم باید در نظر داشت که تخیل در گذشته، درنوردیدن امر واقعی بود، و همیشه در چارچوب قواعد این امر. تخیل در پی تصویرسازی غیرمتعارف از امر واقعی بود و همواره با ارائه تصویری هر چند مغشوش از امر واقعی نشان داده می‌شد. پس خیال در پی بازنمایی امر واقعی بوده؛ و امر واقع برای خیال، الگوی نقاشی از آن بود (گیلاسیان، ۱۳۸۵، ۱۵۴). بنابراین خیال به مثابه منشأ اصلی تصویر (هنری) قلمداد می‌شده است؛ اما به نظر بودریار در روزگار ما این نسبت واضح میان امر واقعی و امر خیالی، مخدوش گردیده و ما به عصر شبیه‌سازی یا وانمودن وارد شده‌ایم. به نظر او پیشرفت عصر مدرن به سوی وانمایی‌ها، از طریق پشت سر گذاشتن سه مرحله تاریخی صورت گرفته است. مرحله یکم، دلالت است که در این مرحله واقعیت از طریق بازنمایی ساخته می‌شود - مانند نقاشی. مرحله دوم، بازتولید است که در آن بازنمایی واقعیت (مرحله یکم) به وسیله تکنولوژی‌های مکانیکی دوباره تولید می‌شود - مانند عکاسی و فیلم در دوران آنالوگ. مرحله سوم نیز وانمایی است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹، ۲۸۱).

بودریار درباره وانمایی عقیده دارد که عملکرد وانمودن نه بازتابنده [۳۰] است و نه گفتمانی [۳۱] بلکه هسته‌ای [۳۲] و تکوینی [۳۳] است. دیگر آینه‌ای در مقابل هستی و جلوه‌هایش، یا در مقابل امر واقعی و مفهوم آن، وجود ندارد. امر واقعی از واحدهای ریز، ماتریس‌ها، مخازن حافظه و الگوهای



فرمانی تولید می‌شود، و چیزی فراتر از امری کاربردی نیست. در واقع امری است فراواقعی، با محصول ترکیبی از الگوهای تلفیقی در فراقضایی [۳۴] خالی از جو. عصر وانمودن با احیای مصنوعی اشاره‌ها در نظامی از نشانه‌ها، یا جسمی انعطاف‌پذیرتر از معنا، در فراقضایی که نه به واقعیت مربوط است و نه به حقیقت، آغاز می‌شود (بودریار، ۱۳۷۴، ۸۶-۸۷). فراواقعیت [۳۵] یا وانموده [۳۶] (محصول فرایند وانمایی) توصیف بودریار از وضعیتی است که در آن نشانه‌های واقعیت (بازنمون نشانه)، خود واقعیت (موضوع نشانه یا مرجع آن) را مغلوب کرده‌اند و جایگزین آن شده‌اند. از همین دست است وضعیتی که در آن، اشاره نشانه‌ها به یکدیگر، در گردشی پایان‌ناپذیر، ناموجودی مدلول‌ها - یا به بیانی دقیق‌تر مرجع‌ها - را پنهان می‌کند و فراقضا بدین ترتیب فضایی است ساخته‌شده از نشانه‌ها و نه از چیزها (بودریار، ۱۳۷۴، ۱۰۰). بنابراین آنچه که بیان شد، به نظر بودریار عصر ما، عصر مرگ بازنمایی از طریق وانمایی است؛ و عصر مرگ واقعیت از طریق فراواقعیت، از رهگذر دو حادثه که در نظام‌های نشانه‌ای به وقوع پیوسته‌اند. یکی از آنها غلبه نشانه‌های واقعیت بر خود واقعیت است، و دیگری ارجاع بی‌پایان نشانه‌ها به یکدیگر. حال باید دید که نسبت سینمای دیجیتال با تولید فراواقعیت از این دو مجرا چیست.

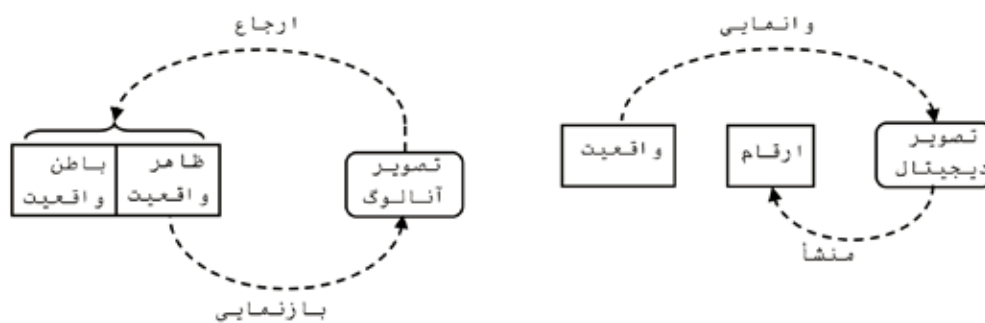
### چگونگی غلبه نشانه بر مرجع آن در واقعیت

اشاره شد که نسبت امر واقعی و امر خیالی در عصر وانمایی مخدوش شده است، و غلبه نشانه بر مرجع آن در نظریات بودریار به همین اغتشاش مربوط می‌شود. بودریار می‌نویسد: «ضریب واقعیت متناسب با اندوخته خیالی است که وزن واقعیت را به آن می‌بخشد. این نکته در مورد اکتشافات زمینی و فضایی نیز صدق می‌کند: هنگامی که هیچ قلمرو بکر - و از این رو در دسترس - تخیل وجود نداشته باشد، هنگامی که نقشه کل قلمرو را می‌پوشاند، چیزی چون اصل واقعیت است که ناپدید می‌شود» (بودریار، ۱۳۸۹، ۳۷). او درباره مقایسه تصویر هنری معتقد است: تصاویری که در نقاشی یا طراحی و تئاتر یا معماری دیده می‌شوند، بهتر می‌توانستند ما را به رؤیا دیدن یا خیال‌پروری وادارند؛ و دیگر شیوه‌های بیان نیز به همین ترتیب (بی‌شک زبان بهتر از تصویر ما را به رؤیاپروری وامی‌دارد) (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۶۷). اما تصاویر تکنیکی - خواه عکاسانه، خواه سینمایی، و خواه تلویزیونی - اکثریت طاقت‌فرسایی را تشکیل می‌دهند که تجسمی‌تر و واقع‌گراتر از همه تصاویر متعلق به فرهنگ‌های گذشته‌اند. البته او در میان تصاویر زاده تکنولوژی، عکس را ناب‌ترین نوع تصویر می‌داند، چون زمان و حرکت را باز نمی‌نمایاند و به ناواقعی بودن محدود می‌گردد (Baudrillard, 2005, 97).

به نظر می‌رسد آنچه که بودریار در تصاویر تکنیکی مورد توجه قرار می‌دهد، تشابه آنها با ظاهر واقعیت است. تحلیل جالبی که او راجع به قوه تقلید یا همسان‌گرایی حیوانات ارائه می‌کند، می‌تواند روشن‌گر باشد. اگر حیوان راه همسان‌شدن را می‌داند، این همسان‌شدن با موجودیت خود یا همسان‌شدن با فردیت خود نیست بلکه همسان‌شدن با جلوه‌ها و ظواهر موجود در دنیا است. او قادر به انطباق کارکردی با زمینه‌ها نیست، اما می‌تواند از راه بازی شباهت فریبندگی کند (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۵۴). بدین ترتیب او درباره تاریخ سینما به مثابه رسانه‌ای تکنولوژیک عقیده دارد که سینما و خط سیر آن، از تخیلی‌ترین یا اسطوره‌ای‌ترین نقطه تا واقع‌گرایانه‌ترین و فراواقع‌گرایانه‌ترین نقطه تغییر کرده است. سینما در روند کنونی‌اش، هر چه بیشتر و با کمالی هر چه افزون‌تر به واقعیت مطلق رو می‌آورد، آن هم در ابتذال خود، در صداقت خود، در خشونت

خود، در کسالت‌باری خود، و در عین حال در ظاهرنمایی خود، در تظاهر خود به واقعی بودن، بی‌واسطه بودن، و نشانه‌ای نبودن - که مجنونه‌ترین اقدام آن است. سینما می‌کوشد خود را در واقعیت مطلق محو کند؛ و واقعیت بس پیش‌تر جذب فراواقعیت سینمایی شده است (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۷۱-۲۷۲). اینکه در سینما ابتدا تنها حرکت به تصویر افزوده شد تا اینکه در اواخر دوره مکانیکی تصاویر تقریباً مشابه با ظاهر واقعیت تولید گردید و در دوره دیجیتال با جدا شدن از ارجاع به واقعیت، نوعی فراواقعیت تولید شد، با آنکه تشریح گردید تطابق دارد.

البته آنچه شبیه‌سازی دیجیتالی تقریباً به آن دست یافته است. واقع‌گرایی به معنای حقیقی کلمه نیست بلکه فقط «فوتورئالیسم» است؛ و این نه به معنای توانایی وانمود تجربه جسمانی و ادراکی ما از واقعیت، بلکه تنها توان وانمود تصویر فیلمی واقعیت است. در تکنولوژی دیجیتال، فرا گرفته شد که تنها این تصویر «فیلم - پایه» شبیه‌سازی گردد و دلیل اینکه تصور می‌شود این تکنولوژی از وانمود واقعیت موفق بیرون آمد، این است که سینما در طول چند سال گذشته به ما آموخته است که شکل بازنمودی (تصویری) آن را به عنوان واقعیت بپذیریم (مانوویچ، ۱۳۸۱، ۱۴۱). به زبان نشانه‌شناسانه، واقع‌نمایی سینمایی (یا همان واژه‌ای که ظاهراً منظور را بهتر می‌رساند)، همانا هر چه نزدیک‌تر شدن به وجه شمایی نشانه‌های تصویری است که سینما در دوران آنالوگ به دنبال آن بود و این تصاویر واقع‌نما، به تدریج پذیرش واقعیت را به مثابه نشانه‌ای شمایی - و در حقیقت پذیرش ظاهر واقعیت به مثابه کل آن را - فراهم ساختند. شکل ۱ می‌تواند کلیت بحث را در این بخش روشن سازد.



شکل ۱. چگونگی غلبه تصویر بر واقعیت در تاریخ تکنولوژی سینما

سمت چپ (دوره آنالوگ): جایگزینی ظاهر واقعیت به جای کل آن؛

سمت راست (دوره دیجیتال): اضمحلال واقعیت پذیرفته‌شده در ارقام دیجیتالی

منشأ تکنولوژیکی وانمایی همان تصویرسازی کامپیوتری و توانایی بالای دستکاری در تصاویر ضبط‌شده دیجیتالی است. در حقیقت آنچه که در تحلیل نشانه‌شناسانه تصویرسازی کامپیوتری، تلویحاً شمایل - نماد نامیده شد، در تعبیری دقیق‌تر و با تأکید بر حذف مرجع، همان وانموده است.

از دید بودریار، تصاویر سینمایی یا به طور کلی تصویر رسانه‌ای، تصویری است که «در واقعیت رخنه و آن را طرح‌ریزی می‌کند، و صرفاً برای بهتر تعریف کردن واقعیت است که خود را با آن همسان می‌سازد؛ یا به بیان بهتر، ناشی از این که تصویر، واقعیت را در راستای با اهداف خود برمی‌گیرد، تا حدی از واقعیت پیش‌تر می‌رود که امر واقعی دیگر مجالی برای پدید آمدن

نخواهد داشت» (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۵۴)؛ و امر فراواقعی این‌گونه متولد می‌شود. به نظر او، امر فراواقعی تناقض میان امر واقعی و تخیلی را محو می‌کند و از این پس غیرواقعیت به رؤیا و توهم یا به ماورا و باطنی پنهان تعلق ندارد بلکه متعلق است به تشابه و همی امر واقعی با خودش (بودریار، ۱۳۸۸، ۴۷۴). به عبارت دیگر، تکنولوژی دیجیتال هر روز به اختیارات فیلم‌سازان برای ترسیم واقع‌نمای امور ماورایی یا داستان‌های مبتنی بر تخیلات ذهنی می‌افزاید، به صورتی که این‌گونه تصویر کردن چنین داستان‌هایی برای فیلم‌سازان دوره آنالوگ آرزویی دست‌نیافتنی می‌نمود. در اینجا نیز مرز واقعیت و خیال، هر چه بیشتر درنور دیده می‌شود. بدین ترتیب، با گسترش این نوع از تصاویر دیجیتالی، هم امور ماورایی و هم تخیلات ذهنی، تابع تصاویر دیجیتالی سینمایی می‌گردد - که تصاویری فراواقعی‌اند، می‌گردد. بنابراین نه تنها ظاهر هستی از دست‌اندازی تصویر در امان نمی‌ماند بلکه امور ماورایی و امور ذهنی نیز از تصویر تبعیت می‌کنند.

### چگونگی ارجاع نشانه‌ها به یکدیگر

جنبه دیگر تعریف فراواقعیت یعنی ارجاع نشانه‌ها به یکدیگر نیز در این مبحث اهمیت بسیار دارد. به نظر بودریار، امر فراواقعی تنها از آن رو که در چارچوب وانمایی قرار گرفته است، در عرصه‌ای که حاملان بازنمایی دیوانه‌وار به سیلان می‌افتند، نگاه خود را به تکرار ورطه‌وار خود می‌دوزد (بودریار، ۱۳۸۹، ۲۶). وی معتقد است که تصاویر رسانه‌ای تکثیرشان بالقوه نامحدود است، در حالی که بسط معنا همواره دقیقاً به هدف و غایت آن محدود می‌گردد. این است که تصاویر به هر حال سرانجام غایتی ندارند و از طریق مجاورت محض جریان می‌یابند و از راه فرایند فراگیر مقاومت‌ناپذیری تا بی‌نهایت تکثیر می‌گردند (بودریار، ۱۳۸۷، ۲۶۷). بدین ترتیب، به نظر بودریار، توانایی تکثیری که تکنولوژی در اختیار تصاویر قرار می‌دهد سبب ارجاع نشانه‌ها به یکدیگر شده است. او در زمینه نسبت دال و مدلول در این وضعیت معتقد است که اگر نشانه به مثابه پیوند دال و مدلول در نظر گرفته شود، در کودک یا انسان بدوی دال ممکن است به نفع مدلول محو گردد. اما، دال در تصویر خودمرجع، به مدلول خودش تبدیل می‌شود و نوعی آشفتگی دورانی بین این دو به نفع دال صورت می‌گیرد و نابودی مدلول و تکرار مکرر دال رخ می‌نماید (بودریار، ۱۳۸۰، ۱۱۶-۱۱۵). پس خودمرجع شدن دال بصری به نوعی سبب جدایی آن از مدلول می‌گردد و آن‌گاه تنها تکثیر دال است و بس.

پیرس تعامل میان بازنمون (نشانه) و موضوع و تفسیر را «نشانه‌گی» نامیده است (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۷). او درباره رابطه این اجزای نشانه با یکدیگر، چنین می‌نویسد: «نشانه... (در شکل بازنمون) چیزی است که از دید کسی از جهتی یا ظرفیتی، به جای چیز دیگری می‌نشیند. نشانه کسی را خطاب می‌کند، بدین معنا که در ذهن آن شخص نشانه‌ای برابر یا چه بسا بسط یافته‌تر به وجود می‌آورد. من نشانه‌ای را که به این ترتیب آفریده می‌شود، «تفسیر» نشانه نخست می‌نامم. نشانه به جای چیزی می‌نشیند که اصطلاحاً موضوع آن (نشانه) نامیده می‌شود» (پیرس، ۱۳۸۱، ۵۲). دریدا، دیگر متفکر پساساختارگرا، با توجه به اینکه پیرس «تفسیر» را نشانه‌ای جدید می‌داند، معتقد است که دال (یا بازنمون نشانه) همواره موجب «تفسیر» می‌گردد و نه موجب معنا (مدلول یا موضوع نشانه). معنای هر نشانه خود نشانه‌ای دیگر است و این بازی تا ابد ادامه می‌یابد، و معنا حاضر نمی‌شود (احمدی، ۱۳۷۴، ۴۸۴). این دیدگاه، به عنوان «نشانه‌گی نامحدود»، مورد توجه خود پیرس نیز قرار گرفته بود. اگر چه او تأکید داشت که این فرایند بالقوه بی‌پایان، عملاً ناچار از بریده

شدن و پایان یافتن با اجبارهای عملی زندگی هرروزه است (چندلر، ۱۳۸۷، ۱۲۱). بنابراین معنا در عمل وجود دارد اما از طریق روندی شکل می‌گیرد که مدلول اصلی در آن ناپدید می‌شود. این بحث را می‌توان در فضای سینمای دیجیتال و قابلیت بالای تکثیر الکترونیکی پی‌گرفت. اگر فهم مخاطب از نشانه‌ها از طریق معادل‌سازی آنها با نشانه‌های دیگری که در ذهن او جای دارند، صورت می‌پذیرد، پس با انباشتن اذهان از نشانه‌های تصویری که آسان‌تر از گذشته تولید می‌شوند، راه برای تکرار پی‌درپی نشانه‌ها و فاصله گرفتن از معنای اصلی و مرجع نشانه‌ها هموار می‌گردد.

آسان شدن تصویربرداری و ساخت و تولید تصویر (و فیلم) در دوران معاصر و نیز ایجاد مراکزی برای انتشار همگانی تصاویر (مانند اینترنت) ظاهراً سبب شده‌اند که بیننده - سازنده [۳۷] از این تکرار مکرر نشانه‌ها بیرون نیاید. چون او به گونه‌ای دیگر در این ورطه تکرار می‌افتد ناگزیر است برای تولید اثر تصویری‌اش به محتوای ذهن خود مراجعه کند؛ اما ذهن او نیز که مملو از تصاویر از پیش موجود است، در تکراری ناشی از کثرت تصویر و ویژگی کاربردی شده آن، درمی‌غلطد.

تکثیر تکنولوژیک تصاویر، همچنین می‌تواند موجب از بین رفتن نسبت اصل و رونوشت گردد. به عقیده «والتر بنیامین» [۳۸] تکثیرپذیری تکنیکی (و البته غیرتکنیکی نیز) با مفهوم اصالت به کلی بیگانه است. نسخه اصلی در برابر نسخه‌های تکثیر شده به دست انسان، که معمولاً نسخه‌های جعلی خوانده می‌شدند، کل اقتدار برآمده از اصالت خود را حفظ می‌کرد؛ حال آنکه نسخه اصلی در برابر نسخه‌هایی که به شیوه تکنیکی تکثیر می‌شوند، چنین اقتداری ندارد (بنیامین، ۱۳۸۷، ۳۸). از جمله عواملی که اقتدار نسخه اصلی را در دوران آنالوگ موجب می‌شد، موقعیت برترش به عنوان مدرک بود. این موقعیت به سبب وجه نمایندگی نسخه اصلی ایجاد می‌شد. بنابراین از بین رفتن نسبت اصل و رونوشت از طریق تکثیر تکنولوژیک نیز به سبب از بین رفتن اقتدار نسخه اصلی (به همراه جنبه ترجمه‌ای تکنولوژی دیجیتال)، موجب از بین رفتن وجه نمایندگی نشانه‌های تصویری رسانه سینما می‌شوند و به آزادی هر چه بیشتر نشانه از مرجع آن می‌انجامند.

### نتیجه‌گیری

بنا بر آنچه که بیان شد، تکنولوژی سینما در دوران آنالوگ نشانه‌هایی شمایی-نمایه‌ای تولید می‌کرد؛ اما با ظهور تکنولوژی دیجیتال، از منظر پساساختارگرایی بودریاری، به تدریج رابطه نشانه‌شناختی سینما با مدلول‌های واقعی یا مرجع کاملاً قطع می‌شود و واقعیتی در عالمی مجازی که همان فراواقعیت است- جای مرجع واقعی را می‌گیرد. فراواقع‌نمایی که در سینمای دیجیتال برای حذف حافظه واقعیت و بی‌معنا ساختن بازنمایی به کار می‌رود، به وسیله تکنولوژی تصویرسازی فوتورئالیستی دیجیتال در مسیر تشابه با صورت ظاهری واقعیت، بر آن چیره می‌شود. البته پیش‌تر در سینمای آنالوگ، ظاهر واقعیت به عنوان نشانه‌ای شمایی - نمایه‌ای به تدریج جایگزین اصل واقعیت گشته بود. این نوع سینما در وجه تصویرسازی‌اش نشانه‌ای شمایی-نمادین اما بی‌مرجع را جایگزین واقعیت می‌گرداند. از سوی دیگر، با استفاده از تکنولوژی تصویربرداری آسان دیجیتالی و همگانی‌سازی تولید و انتشار تصاویر و قابلیت تکثیر بی‌انتها در فضاهای مجازی، که به نظر می‌رسد سبب آزادی سوژه مستقل شده است، اما از منظری پساساختارگرایانه دال‌هایی را تولید می‌کند که تنها به یکدیگر ارجاع می‌دهند.

۱. Simulation
۲. Hyper real
۳. Object
۴. Representamen
۵. Interpretant
۶. Signifier
۷. Signified
۸. Signification
۹. Real
۱۰. Iconic
۱۱. Indexical
۱۲. Symbolic
۱۳. Shutter
۱۴. Bitmap
۱۵. Tron
۱۶. Computer Generated
۱۷. Forrest Gump
۱۸. Simulation
۱۹. Gladiator
۲۰. Black Hawk Down
۲۱. Terminator 2
۲۲. Dogma 95
۲۳. Idiots
۲۴. Celebration
۲۵. Time Code
۲۶. The Phantom Menace

۲۷. تصویرسازی به روش فوتورئالیسم کامپیوتری از انواع تصویرسازی است که به دنبال واقع‌گرایی محض و شبیه‌سازی همچون عکس است.

۲۸. Imaginary
۲۹. Gerry Coulter
۳۰. Specular
۳۱. Discursive
۳۲. Nuclear
۳۳. Genetic
۳۴. Hyperspace
۳۵. Hyper reality
۳۶. Simulacrum

۳۷. منظور سازنده‌ای است که بالفعل بیننده نیز هست، زیرا اگر سازنده‌ای در تصور آید که بیننده تصاویر تکنولوژیک نیست، بیرون از دایره تکرار مورد نظر خواهد بود.

۳۸. Walter Benjamin

## منابع

- آیدی، دن (۱۳۸۸) «پدیدارشناسی تکنیک»، ترجمه: مراد فرهادپور و صالح نجفی، جستارهایی در رسانه: فناوری و رسانه، صص ۲۵-۹۴، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم.
- احمدی، بابک (۱۳۷۲) *ساختار و تأویل متن*، جلد اول، نشر مرکز، تهران.
- احمدی، بابک (۱۳۸۸) *از نشانه‌های تصویری تا متن*، نشر مرکز، تهران.
- اندرو، جیمز دادلی (۱۳۶۵) *تئوری‌های اساسی فیلم*، ترجمه: مسعود مدنی، عکس معاصر، تهران.
- بازن، آندره (۱۳۸۹) *سینما چیست؟*، ترجمه: محمد شهباء، هرمس، تهران.
- بنیامین، والتر (۱۳۸۷) «اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی»، ترجمه: پیام یزدانجو، اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه فیلم، صص ۳۳-۸۱، نشر مرکز، تهران.
- بودریار، ژان (۱۳۷۴) «وانموده‌ها»، ترجمه: مانی حقیقی، سرگشتگی نشانه‌ها، صص ۸۵-۹۹، نشر مرکز، تهران.
- بودریار، ژان (۱۳۸۰) «فرهنگ رسانه‌های گروهی»، ترجمه: شیده احمدزاده، فصلنامه ارغنون، شماره ۱۹، صص. ۸۳-۱۲۴.
- بودریار، ژان (۱۳۸۷) «اهریمن شریک تصاویر»، ترجمه: پیام یزدانجو، اکران اندیشه: فصل‌هایی در فلسفه فیلم، صص ۲۷۴-۲۵۱، نشر مرکز، تهران.
- بودریار، ژان (۱۳۸۸) «مبادله نمادین و مرگ»، ترجمه: عبدالکریم رشیدیان، متن‌هایی برگزیده از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم، لارنس کهن، صص. ۴۸۰-۴۵۷، نشر نی، تهران.
- بودریار، ژان (۱۳۸۹) *در سایه اکثریت‌های خاموش*، ترجمه: پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران.
- بولتر، دیوید، گروسین، ریچارد (۱۳۸۸) *منطق تحول رسانه‌ای*، ترجمه: رحیم قاسمیان، مهر نیوشا، تهران.
- پیرس، چارلز سندرس (۱۳۸۱) «منطق به‌مثابه نشانه‌شناسی: نظریه نشانه‌ها»، ترجمه: فرزانه سجودی، نیم‌سالانه زیباشناخت، شماره ۶، صص. ۶۳-۵۱.
- چندلر، دانیل (۱۳۸۷) *مبانی نشانه‌شناسی*، ترجمه: مهدی پارسا، سوره مهر، تهران.
- سجودی، فرزانه (۱۳۸۷) *نشانه‌شناسی کاربردی*، علم، تهران.
- گوئنز، ژان پییر (۱۳۸۲)، «سینما و عصر دیجیتال: تابلوی دنیای دیجیتال»، ترجمه: مرجان بیدرنگ، فصلنامه فارابی، شماره ۴۹، صص. ۷۴-۶۳.
- گیلایان، روزبه (۱۳۸۵) «شیوه‌های فوکویی و بودریاری تخیل»، فصلنامه خیال، شماره ۱۸، صص. ۱۶۵-۱۵۲.
- مانوویچ، لف (۱۳۸۱) «سینما و رسانه‌های دیجیتال»، ترجمه: مسعود اوحدی، فصلنامه هنر، شماره ۵۱، صص. ۱۴۱-۱۳۵.
- مانوویچ، لف (۱۳۸۵) «سینمای دیجیتال چیست؟»، ترجمه: علی عامری مهابادی، زیبایی‌شناسی سینمای دیجیتال، صص. ۳۴-۱۱، انتشارات بنیاد سینمایی فارابی، تهران.
- مکلوهان، هربرت مارشال (۱۳۷۷) *برای درک رسانه‌ها*، ترجمه: سعید آذری، مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه‌ای صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، تهران.
- مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۹) *نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، همشهری، تهران.
- وولن، پیتر (۱۳۸۹) *نشانه‌ها و معنا در سینما*، ترجمه: عبدالله تربیت و بهمن طاهری، سروش، تهران.
- Baudrillard, Jean (2005) "The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact", Berg, New York.
- Coulter, Gerry (2010) "Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History". Film-Philosophy journal, 14, 2, PP. 6-20.
- Guat, Berys (2009) "Digital Cinema", in The Routledge companion to film and philosophy, PP. 75-85, Routledge, New York.