

تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۷/۱۲

تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۹/۸

علی شیخ مهدی^۱، لاله خرازیان^۲

تحول‌بینی سینمای هایبرید و بازتولید واقعیت مطالعه موردی: فیلم‌های کینگ کونگ ساخته شده در (۱۹۳۳) و (۲۰۰۵)^۳

چکیده

در فرهنگ تصویری سینمای معاصر، هایبرید کردن واقعیت و خیال به دلیل دسترسی انسان به فنون نوین دیجیتالی، از طریق شبیه‌سازی کاملاً امکان‌پذیر شده است. بر اساس تحلیل اقتصاد سیاسی نشانه‌شناختی فردریک جیمسن، شیوه بیانی نشانه‌های تصویری برای بازتولید واقعیت در سینما در دوره‌های مختلف سرمایه‌داری با دگرگونی مفهوم واقعیت همراه بوده است، همچنین با توجه به اظهارات ژان بودریار، نشانه‌های حادواقعی هیچ ارجاعی به واقعیت عینی ندارند و صرفاً واقعیتی مجازی و برساخته‌ی رسانه‌ها هستند که او از آن‌ها با عنوان وانموده یاد کرده است. چارچوب نظری این مقاله بر مبنای ترکیب نشانه‌شناسی و اقتصاد سیاسی رشد و توسعه‌ی سرمایه‌داری برای تحلیل جایگاه هایبرید در بازتولید واقعیت در سینما است. مهم‌ترین هدف این پژوهش، شناسایی انواع قابلیت‌های ترکیب فیلم زنده با فیلم متحرک‌سازی شده (انیمیشن) در تاریخ سینمای هایبرید است. دو فیلم از داستان تخیلی کینگ‌کونگ ساخته شده در ۱۹۳۳ و ۲۰۰۵، دو مرحله سرمایه‌داری اولیه و متأخر با دو منطق فرهنگی واقع‌گرایی و پسامدرنیسم تحلیل و بررسی شده است. نتیجه حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد که شیوه بیانی سینمای امروز از طریق عملکرد سامانه‌های دیجیتالی توانسته است نظام چندپاره سینمای هایبرید را منسجم کند و از بیان سینمایی به شیوه میزانشن برای استفاده از لایه‌پردازی‌های نامحدود رایانه‌ای بهره‌مند شود.

کلیدواژه‌ها: سینمای هایبرید، واقع‌گرایی، سرمایه‌داری متأخر، کینگ کونگ.

۱. استادیار دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)
E-mail: ali_sheikhmehdi@modares.ac.ir
۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشکده تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران
E-mail: noroozi_110@Yahoo.com
۳. این مقاله برگرفته از رساله دکتری لاله خرازیان با همین عنوان به راهنمایی دکتر علی شیخ مهدی (راهنمای اصلی) و دکتر امیر حسن ندایی (راهنمای دوم) در دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس است.

مقدمه

با اقتباس از تقسیم‌بندی منطقه‌های فرهنگی در سه دوره سرمایه‌داری، از نظریات فردریک جیمسن [۱] می‌توان چنین اظهار کرد که شناخت تحول نشانه‌شناختی واقعیت در هنر و صنعت سینما در دوره‌های مختلف تاریخ آن نشان‌دهنده دگرگونی‌های اساسی بوده است؛ شبیه‌سازی واقعیت در منطق فرهنگی سرمایه‌داری کلاسیک بر مبنای تقلید [۲] و تکرار، مشابه خط تولید کالا در بازار رقابت آزاد تا قبل از قرن بیستم میلادی بود، اما بازنمایی [۳] واقعیت در سرمایه‌داری انحصاری و با منطق فرهنگی مدرنیسم در هنرها، کاملاً به نظرگاه هنرمند وابسته بود و از تقلید واقعیت عینی و مشابه‌سازی آن فاصله گرفت. در دوره سرمایه‌داری متأخر (شرکت‌های مشارکتی)، گونه‌ی تازه‌ای از بازتولید واقعیت شکل گرفت که محصولش نه واقعیت عینی در واقع‌گرایی و نه واقعیت ذهنی در بازنمایی مدرنیستی، بلکه واقعیتی است وابسته به دنیای اثر هنری. با توسعه دادن نظریات اقتصاد سیاسی نشانه‌شناختی فردریک جیمسن، می‌توان چنین استنباط کرد که شیوه بیانی نشانه‌های تصویری در بازتولید واقعیت سینمای هایپرید [۴] در دوره‌های مختلف سرمایه‌داری (کلاسیک، انحصارات، مشارکتی) با دگرگونی مفهوم واقعیت از شمایی به نمایه‌ای و بالاخره نمادین [۵] همراه بوده است. به‌اضافه اینکه ژان بودریار [۶]، از نشانه دیگری نام می‌برد که ارجاعی به چیز خودش ندارد و گرچه به واقعیت عینی بسیار شباهت دارد اما در عالم عینی وجود ندارد و صرفاً وابسته به جهان رسانه‌ای است و «او این واقعیت را حادواقع [۷] می‌خواند». (پاستر، ۱۹۸۸: ۱۷۱). بودریار این گونه شبیه‌سازی را وانمایی [۸] می‌نامید. حادواقعیت در فرهنگ تصویری معاصر سینما توسط جلوه‌های ویژه و تدوین رایانه‌ای، مرز واقعیت و خیال را کم‌رنگ کرده است. اصطلاحی که ژان بودریار در توصیف نشانه‌هایی که واقعی‌تر از واقعیت به نظر می‌رسند، به‌عنوان زیاده‌روی در تاثیر واقعیت به‌خوبی بازتولید واقعیت مجازی را تعریف می‌کند. شاید بتوان حادواقعیت را به این‌گونه مجدداً تعریف کرد؛ نسخه‌ای است که آنقدر به اصل خود شبیه است که اصل دیگر اهمیتی ندارد یا اهمیت خود را از دست می‌دهد. نگرانی بودریار از حادواقعیت بدان خاطر بود که جهانی فاقد منشأی حقیقی از همین ویژگی سرچشمه می‌گیرد که به نظر «اودیرگر حتی امر واقعی را به‌عنوان یک طرف معادله نداریم و امکان تبدیل آن به سبکی غالب، جهت تجربه و درک جهان از همه سو توسط رسانه‌ها ما را احاطه کرده است.» (بودریار، ۱۳۸۱: ۲۳-۱۰)

تا کنون رسانه‌ی سینما با تمام منابع فنی و علمی کوشیده است واقعیت را بدون نقص بازسازی کند. اندیشمندان سینما مانند زیگفريد کراکوتز [۹] و آندره بازن [۱۰] در مباحث نظری سینمای واقعگرا معتقد بودند که موقعیت یکه‌ای که برای فیلم فراهم آمده است، نتیجه موفقیت آن برای نمایش صرف واقعیت است نه تعبیر و تفسیر آن. هدف اصلی این دو در نظریه‌هایشان، هماهنگ کردن بشر با واقعیت از طریق سینما بود. «این رابطه در صورت تحقق، درک انسانی را حیات تازه می‌بخشد که این خود محصول سینمای متوازن و حیات‌بخش استو» (اندرو، ۱۳۶۵: ۱۸۰)

«درواقع، فیلم چیزی را به واقعیت نمی‌افزاید بلکه مواد خام واقعیت را برای آشکارسازی واقعیت بکار می‌گیرد، واقعیت در انتظار گشودن دری به جهان است و همین رابطه‌ی فیزیکی فیلم و واقعیت است که امکان دسترسی به ژرفای خود واقعیت را امکان‌پذیر می‌کند.» (بازن، ۱۳۹۰: ۲۴)

بازتولید تصویر سینمایی واقعیت با تحولات تکنولوژی به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های جهان پسامدرن با تغییرات فراوانی همراه بوده است. در وضعیت پسامدرن، لیوتار از تکنولوژی به‌عنوان چیزی

بحث می‌کند که «اجرا را بهینه می‌کند؛ یعنی دستاورد حداکثر خروجی با حداقل ورودی. اما در اینجا، مفهوم تکنولوژی به چیز ژرف‌تری همچون فهم عمیق‌تری از جهان، به واسطه استفاده از کامپیوترها نخواهد انجامید.» (لین، ۱۱۵: ۱۳۸۸)

تحلیل تطبیقی دو فیلم کینگ کونگ (۱۹۳۳) ساخته‌ی مریان سی‌کوپر و *ارنست بی شود ساک* به‌عنوان نمونه عصر کلاسیک سینما، با فیلم کینگ کونگ (۲۰۰۵) ساخته‌ی پیتر جکسون که مثالی از دوره پسامدرن است، به‌خوبی تفاوت ماهیت و کیفیت بازتولید واقعیت را در دو دوره سرمایه‌داری آشکار می‌کند. فیلم اول در سال ۱۹۳۳ و در دوران سینمای کلاسیک با منطق فرهنگی مشابه‌سازی و تقلید ساخته شده است. بازتولید واقعیت در کینگ‌کونگ (۱۹۳۳) حاصل ترکیب فیلم زنده و فیلم متحرک‌سازی شده [۱۱] یا تکنیک *استاپ-موشن* [۱۲] است و به دلیل محدودیت‌های فنی در دوره‌ی آنالوگی بسیار وابسته به فضا‌سازی و تکنیک‌های بیان سینمایی به شیوه مونتاژ بوده است. اما کینگ‌کونگ (۲۰۰۵) که به دوران سرمایه‌داری متأخر و منطق فرهنگی پسامدرن تعلق دارد، به یاری فناوری دیجیتالی موفق شده است علاوه بر سبک مونتاژ تصاویر، با استفاده از لایه‌گذاری نامحدود رایانه‌ای، از سبک میزانشن (حرکت بازیگر و دوربین در پیش‌زمینه و پس‌زمینه) نیز بیشترین بهره را بگیرد. این روش در ارائه توهمی قوی‌تر از واقعیت، تصاویری به ظاهر بدون عیب و نقص تولید می‌کند و نشانه‌های تصویری را برای برخی شرایط ادراک که با رمزهای عادی ادراک همبستگی دارند بازآفرینی می‌کند. حاصل آنکه ما با نوعی نسخه‌برداری و بازتولید جدید از واقعیت روبرو هستیم. این موضوع، دگرگونی در تحول بیانی سینمای هایپرید را توضیح می‌دهد. از این‌رو، این مقاله سعی می‌کند به روش تحلیلی و توصیفی، با گردآوری اطلاعات مبتنی بر منابع نوشتاری کتابخانه‌ای و استفاده از منابع معتبر اینترنتی و مشاهده فیلم، تحول بازتولید واقعیت را همراه با تجزیه و تحلیل فیلم‌های مذکور، تغییرات شیوه‌ی بیانی دو دوره کلاسیک و پسامدرن را در سینمای هایپرید بررسی کند.

هنر هایپرید

معنای لغوی کلمه هایپرید عبارت است از ترکیب، پیچیده، متقاطع پیوند زدن حاصل زادوولد دو حیوان یا گیاه از گونه‌های مختلف، به‌خصوص تولیدات دستکاری شده‌ی انسانی برای شخصیت‌های ژنتیکی، یک یا گروهی از افراد یا موجودات که به‌وسیله‌ی فعل و انفعالات مهندسی ژنتیک به‌وجود آمده باشند و همچنین ترکیب شدن دو یا چند فرهنگ و سنت غیرمشابه است (www.merriam-webster.com).

بر اساس این تعریف، هنر هایپرید نیز از طریق خلق یک فرم هنری به روش‌های مجاورت و هم‌نشینی، ترکیب و آمیزش، دگرگونی و تناوب همراه با محورهای بین دو فرم هنری یا بیشتر به‌وجود می‌آید. خیلی‌ها تصور می‌کنند هنر هایپرید باید به اشکال قابل درکی از فعالیت‌های هنری و رسانه تصویری قابل تفکیک و تجزیه مانند کلاژ، چیدمان موزیکال، اشعار به هم چسبانده، اپرا (خصوصاً نمایش‌های موسیقایی واگنری) و یک گوناگونی کاملی از فعالیت‌های رسانه‌های ترکیبی به شکلی بی‌قید و بند باشد. اما فرم‌های هنری هایپرید، فرم‌هایی هستند که از ترکیب واقعی یا از درهم‌تنیدن فرم‌های هنری اولیه به‌وجود می‌آید. (لوینسن، ۲۰۱۰: ۳۴)

هایپرید، هنری است که از طریق ترکیب حوزه‌های مختلف و رشته‌های گوناگون هنرهای تجسمی با استفاده از رایانه و اینترنت شکل می‌گیرد. دسته‌بندی هنر هایپرید به پروژه‌های

چندرشته‌ای و ترکیبی اختصاص پیدا کرده و تاکید روی ترکیب رسانه‌ها و گونه‌های مختلف به اشکال جدید است که به تجربه‌های هنری تازه ارتقاء می‌یابد و مرزهای میان هنر و دانش و نظریات مختلف سیاسی اجتماعی و فرهنگ مردم‌پسند را درهم می‌آمیزد. «این ترکیبات شامل: آثار هنری و چیدمان‌های مستقل، هنرهای اجرایی و صحنه‌ای، معماری، رسانه‌های مبتنی بر مداخله در فضاهای سایبری، مهندسی مبتنی بر مکانیک و الکترونیک، جنبش‌شناسی روباتیک، روایت فضاهای چندکاربردی، ابزارهای نرم‌افزاری حاشیه‌ای و زندگی مصنوعی می‌شود.» (کریستین، ۲۰۰۲: ۵)

امروزه واژه هایپرید در جهان پسامدرن در راستای عبور از جوامع اطلاعاتی و فضاهای فرمانشی [۱۳] در تمامی علوم، فنون و هنرها شناخته شده و کاربرد یافته است. آنچه مسلم است سینما نیز از این تحول بی‌بهره نمانده است. در سرآغاز سده بیستم میلادی، مه‌لی‌یس [۱۴] سینما را همچون فانوس خیال به‌منزله وسیله‌ای برای ایجاد توهم استفاده می‌کرد، او در فیلم سفر به ماه (۱۹۰۲) با تمهیدات مختلف سینمایی کوشید که واقعیت عینی و واقعیت ذهنی را به یکدیگر پیوند بزند و توهمی از واقعیت در سینما را عرضه کند و اکنون «سینما با ایجاد ارتباط رایانه‌ای میان واقعیت و خیال، آینده انسان پسامدرن را در مسیر ادراک تازه‌ای قرار داده است.» (گل امینی، ۱۳۷۸: ۱۶۴)

چارچوب نظری

بر اساس الگوی دگرگونی شیوه تولید سرمایه‌داری که اقتصاددان سوسیالیست، ارنست مندل (۱۹۹۵-۱۹۲۲) در کتاب *علم اقتصاد* ارائه کرده است، «سرمایه‌گذاری متقدم، سرمایه‌داری رقابتی (از قرن ۱۸ تا اواخر قرن نوزدهم) بود که با گذر به سرمایه‌داری انحصاری (امپریالیستی) در اوایل قرن بیستم و سپس به سرمایه‌داری متاخر کنونی رشد و توسعه یافته است.» (مندل، ۱۳۵۹: ۶۶۵)

دوره‌های سه‌گانه تولید سرمایه‌داری از دیدگاه ارنست مندل بر اساس اقتصاد سیاسی با تحلیل جیمسون با عنوان *منطق فرهنگی*، قابل انطباق است. (نک. جیمسون، ۱۹۹۱: ۳۶-۳۵)

از نظر جیمسون، منطق فرهنگی که بر تولید کالا در عصر تولیدات صنعتی سرمایه‌داری کلاسیک حاکم بود، موجب شد تا روش بازتولید واقعیت در این دوره از طریق نشانه‌های شمایی مرتبط با تولید کالا به‌صورت تکراری و تقلیدی و عرضه شود. سرمایه‌داری کلاسیک دوره شکوفایی ادبیات و هنر واقع‌گرا بود که «یونانی‌گرایی برای دستیابی به اصول زیبایی آرمانی و معیارهای نظم، تناسب و هماهنگی، وضوح و صراحت، منطقی بودن، پیروی از قوانین مقرر در صورت و صنعت یا حتی تقارن و تناسب آشکار واقعیت تلاش می‌کرد» (پاکباز، ۱۳۸۳: ۴۱۶)

همان‌گونه که در سده بیستم میلادی در آثار پیشروترین سینماگران کلاسیک، باور به نظریه ارسطویی تقلید واقعیت همچون نظام نشانه‌گذاری شده‌ی ویژه‌ای، همراه با روایتی خطی و استوار به زمان گاهنامه‌ای عرضه شده است. تمامی فیلم‌های هالیوود دهه ۲۰ تا ۶۰ میلادی با گریزهایی از واقعیت عینی سرانجام در پیکر کلیتی واقعی و نهایی جای یافت و به‌صورت پیوستگی زمان و مکان در سینمای تداومی شکل گرفت. «از این رو، سینمای تداومی به سبک استاندارد برای ایجاد روابط فضایی و زمانی در روایت‌ها تبدیل شد.» (بوردول، ۱۳۷۷: ۵۰۰) در دوره‌ی دوم منطق فرهنگی مدرنیسم در سرمایه‌داری انحصاری نیز صرفاً دگرگونی عظیمی در بنیادهای فکری انسان غربی نبود، بلکه رابطه‌ی میان حقیقت و واقعیت را به موقعیت مشروط فاعل شناسایی (سوژه)

نسبت به موضوع شناسایی (ابژه)، مشروط کرد و این کار از طریق نشانه‌های نمایه‌ای، بیان می‌شد. «نهایتاً، در منطق فرهنگی پسامدرن در سرمایه‌داری متأخر غلبه نشانه‌های نمادین نتیجه نفوذ شگفت‌انگیز سرمایه‌داری به قلمروهایی است که پیشتر کالایی و محکوم به ارزش تبادل نشده بودند». (جیمسون، ۱۹۹۱: ۱۸)

گسترش سودجویی سرمایه‌داری به حوزه‌های گوناگون فرهنگی به گونه‌ای بوده است که مدلول‌های واقعیت عینی غایب شده‌اند و بازنمایی از واقعیت به صورت وانموده‌ها در همه جا پراکنده شده است. اما آنچه را به نظر بودریار به عنوان نشانه بدون ارجاع و کاملاً بی‌ارتباط با واقعیت است، می‌توان به طور مقایسه‌ای با نظریات مندل و جیمسون درآمیخت و در جدول ۱ به نمایش درآورد.

جدول ۱. بررسی تطبیقی نظام نشانه‌شناسی جیمسون و بودریار با مراحل سرمایه‌داری ارنست مندل

اقتصاد سیاسی مراحل سرمایه‌داری (ارنست مندل)	نشانه‌ها (نشانه‌شناسی)	منطق فرهنگی (جیمسون)	تولید حادواقع (بودریار)
کلاسیک ۱۷۰۰-۱۸۵۰	شمایی	واقع‌گرایی	-
انحصارات ۱۸۵۰-۱۹۶۰	نمایه‌ای	بازنمایی	-
از ۱۹۶۰ شرکت‌های چند ملیتی	نمادین	تمثیلی [۱۵]	-
-	-	-	وانمایی

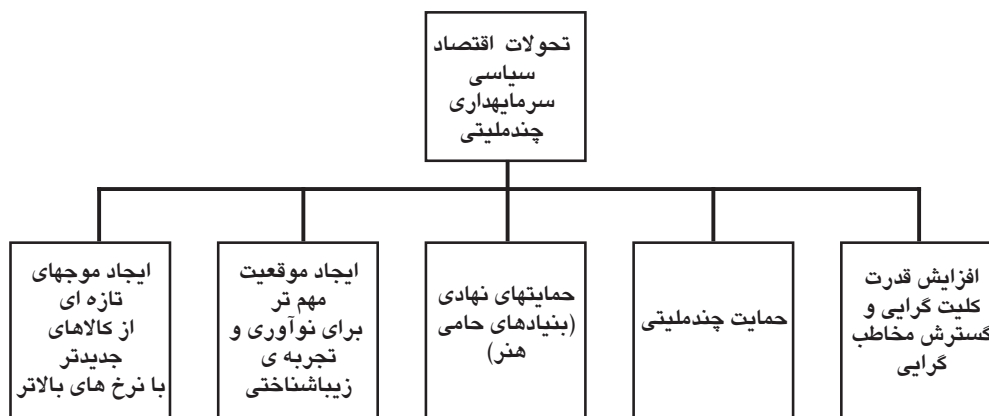
به‌رغم تفاوت‌ها، شباهت اندیشه‌های جیمسون و بودریار درخصوص مفهوم وانموده توسط برخی پژوهشگرانی که درباره ساختار، اشکال نظم اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی پسامدرنیسم اظهار کرده‌اند، مورد توجه قرار گرفته است. استیون کانر [۱۶] از جمله این افراد است که به این موضوع پرداخته است. توضیح آنکه، جیمسون به سنت اندیشه‌گران پسامارکس‌گرا تعلق داشت و می‌کوشید جنبه‌های مثبت و منفی پسامدرنیسم را نقد کند. او برخلاف بودریار، یکسره پسامدرنیسم را نفی نمی‌کرد. اما این دو از این نظر که پسامدرنیسم را به عنوان گونه‌ای پدیده فرهنگی تلقی می‌کردند که با شرایط تاریخی پیوند دارد، به یکدیگر شباهت می‌یافتند. جیمسون قلمرو فرهنگی و زیبایی‌شناسی پسامدرنیسم را با ایجاد نائقه زیبایی‌شناختی در حوزه‌های اجتماعی - اقتصادی مرتبط می‌داند و بودریار نیز به چنین موضوعی باور داشت (کانر، ۱۳۹۰: ۱۴۱) هر دوی آنان درخصوص تاریخ نشانه و اقتصاد سیاسی نشانه در جامعه سرمایه‌داری اظهار نظر کرده‌اند که به نحو دیگری پیوستگی و شباهتشان را در کنار تفاوت‌هایشان آشکار می‌کند. (نک. همان، ۱۵۰-۱۴۹)

به این صورت که هر دو منتقد مارکس بودند ولی جیمسون با پیروی از الگوی سه مرحله‌ای رشد سرمایه‌داری که از مندل فراگرفته بود، می‌کوشید پسامدرنیسم را به عنوان روبنای فرهنگی

شیوه تولید سرمایه‌داری در مرحله مشارکتی معرفی کند. اما بودریار، از اینکه مارکس تمام توجه‌اش را به تولید معطوف کرده بود، انتقاداتی سخت بر او وارد می‌کرد و معتقد بود که باید شیوه سرمایه‌داری به‌عنوان جامعه‌ای مصرفی و مصرف‌گرا و نه چگونگی تولید مورد توجه قرار گیرد. «او بررسی نشانه‌ها را نیز بر مبنای همین مصرف‌زدگی در شیوه تولید سرمایه‌داری در نظر می‌گرفت و با تمایز قائل شدن تفاوت معنا میان مفید- [ارزی] [۱۷] و مبادله [ارزی] [۱۸] معتقد بود که مارکس به این تمایز پی نبرده است و صرفاً به ارزش افزوده [۱۹] کالا برای مبادله تمرکز داشته است.» (پاستر، ۱۹۸۸: ۵۹-۵۸)

واقعیت در پسامدرنیسم

گرچه پسامدرنیسم نظریه‌ای همگن از تمایزات یا تفاوت‌ها است اما از یک‌سو، به اتحاد میان زمینه‌های مختلف خود و از سوی دیگر، جریانی مخالف برای بسط و گسترش تفاوت‌ها پدید گرایش دارد. در این میان تغییر شکل محصولات از کالا به نشانه و اطلاعات باعث مادیت‌زدایی از امر اقتصادی شد. جیمسن در این باره، معتقد است که شی‌وارگی مورد نظر کارل مارکس توسط گئورگ لوکاچ [۲۰] مجدداً و با گسترش بیشتری برای تحلیل جامعه سرمایه‌داری مطرح شد. بر این اساس که معنای کلیت در جامعه از بین برده شده است و درک ما را از کل جهانی که در آن زندگی می‌کنیم قطعه قطعه کرده است. از آنجایی که امروزه تعامل واقعی انسان‌ها به کالا تبدیل شده است، ما فقط می‌توانیم اجزای منفک منجمدی را ببینیم که هستی ما را شکل می‌دهند. به همین جهت «شی‌وارگی در شیوه تولید سرمایه‌داری به منبع اصلی برای راز آمیز کردن جهان تبدیل شده است و شالوده ایدئولوژی مسلط را شکل می‌دهد و به استثمار مشروعیت می‌بخشد.» (رابرتس، ۱۳۸۶: ۵۵) از طریق شی‌وارگی سرمایه‌داری که همه‌ی امور را برحسب معیارهای کالایی تعریف می‌کند، جهان به اشیاء شی‌واره تقلیل یافته است. جیمسن معتقد است که برای نفی این شرایط، هنر نقش مهمی دارد؛ «زیرا هنرامکان و توان مقاومت در برابر قدرت شی‌وارگی در جامعه مصرفی و بازآفرینی کلیتی را دارد که به‌صورتی سامان‌مند با گسیختگی وجودی تمام سطوح زندگی و سازمان اجتماعی امروز از بین رفته است.» (همان، ۵۸) اما آنچه بودریار در نظر دارد این است «توقعی که از راه گسترش نشانه‌ها ایجاد می‌شود، از طریق رمزگان و نظام‌های نمادین جوامع ما تقویت یا تضعیف می‌شود.» (لین، ۱۳۸۸: ۹۴) در نتیجه، جایگاه واقعیت با تحولات اقتصاد سیاسی دچار آمیختگی شده است. از نظر بودریار نیز با توجه به شیفتگی رایج به عتیقه‌جات در جامعه چنین برداشت می‌شود که سوژه‌ی انسانی، فاقد هرچه باشد، آن را در یک ابژه (شیء) می‌جوید. مانند خرید خانه مجلل یا اشیاء ابداء اجدادی [۲۱] که برای پیدا کردن موقعیت اجتماعی است. بر این اساس، تحولات اقتصاد سیاسی سرمایه‌داری متأخر و سایر عوامل شکل‌دهی نشانه‌ها در پسامدرنیسم از منظر جیمسون چنین استنباط می‌شود: (نمودار - ۱)



نمودار ۱. تحولات اقتصادی مؤثر در شکل‌دهی نشانه‌های اجتماعی

نتیجه این مراحل، شکل‌گیری شبیه‌سازی تازه‌ای است که به هیچ‌وجه ارتباطی با واقعیت ندارد. نشانه‌ها و نموده، برای واقع‌گرایی افراطی، واقعی‌تر از واقعیت شده است. ناپدید شدن امور ارجاعی و حتی مدلول عینی، چیزی به جز نمایش بی‌پایان از دال‌های تهی را باقی نمی‌گذارد. تصور و خیال به نمایش گذاشته در این راستاست که ما را متقاعد کند همه‌ی امور واقعی‌اند همانند عکسی که از خود موضوع جذاب‌تر شده است، نمونه‌ای تازه از ارجاع گریزنده است. در حقیقت پیشتر، ارجاع یا به عین بود (منطق فرهنگی واقع‌گرایی در سرمایه‌داری کلاسیک) یا به ذهن (منطق فرهنگی مدرنیسم در سرمایه‌داری انحصارات) و مصدر ارجاعی آن، می‌توانست امری واقعی یا خیالی باشد. ردِ داعیهٔ شناخت به مثابه نمایش دقیق واقعیت و تناظر این‌همانی ذهن با حقیقت و بی‌پایگی استدلال‌های استعلایی، از اجزای نقدِ متافیزیک حضور در گرایش پسامدرنیسم هستند.» (استم، ۱۹۹۹: ۳۰۲) وجود واقعیت حقیقی و بیرونی در انتظار کشف، توهمی بیش نیست. ژان بودریار درک ما را از واقعیت از بنیاد مورد بازنگری قرار داده و می‌گوید: «اکنون وضعیت ما وضعیت حادواقعیت است. با محور فرق بین ابژه‌ها و بازنمایی آنها ما اکنون فقط با و نموده‌ها سروکار داریم. این و نموده‌ها نشانه‌هایی هستند که مصداق هیچ چیز نیستند.» (بودریار، ۱۳۸۱: ۲۲) و نموده‌ها نیز واقعی‌تر از واقعیت‌اند، از سوی دیگر، بازی سطح و عرضه یا ارائه و نموده‌هاست. به اعتقاد بودریار، و نموده برای نمایش واقعیت در سه سطح از نظم استقرار دارند که ریچارد جی‌لین، پژوهشگر اندیشه‌های بودریار، آنها را با تصاویر نسخه بدل از واقعیت اصلی چنین دسته‌بندی می‌کند:

«سطح اول: نسخه بدلی، به روشنی قابل تشخیص از واقعیت اصلی است.

سطح دوم: نسخه بدلی، محورهای میان واقعیت اصلی و بازنموده است.

سطح سوم: نسخه بدلی، خلق واقعیتی تازه از آن خود است. مثال: ایجاد جهان واقعیت مجازی توسط رمزگان و زبان‌های کامپیوتری و خلق هویت‌های مجرد و انتزاعی، بودریار این مرحله از و نموده‌ها را، آنجا که الگو، از جهان پیشی می‌گیرد، حادواقعی می‌نامد.» (لین، ۱۳۸۸: ۴۵)

به نظر می‌رسد که در و نمودگی نظم اول و دوم، واقعیت هنوز پابرجاست و می‌توان موفقیت شبیه‌سازی در مقابل امر واقعی را ارزیابی کرد. اما نگرانی بودریار از نظم سوم و نموده (حادواقعیت) است. یعنی جهانی که منشأ حقیقی ندارد. بدین قرار، در نظم سوم و نموده، دیگر

حتی امر واقعی به عنوان یک طرف معادله وجود ندارد. بودریار اظهار می کند که حادواقعیت به سبک غالب تجربه و درک جهان بدل شده است.

در مجموع، بودریار در کتاب *مبادله نمادین و مرگ* (۱۹۷۶) از سه نظم وانمایی سخن می گوید و سه نظم وانمایی را که با جهش های پیاپی قانون ارزش از دوران رنسانس به این سو، هم راستا شده اند چنین دسته بندی کرده است:

۱. «جعل که طرحواره ی مسلط در دوران کلاسیک است و از رنسانس تا انقلاب صنعتی را در برمی گیرد.

۲. تولید که طرحواره ی مسلط در دوران صنعتی است.

۳. وانمایی که طرحواره ی مسلط در مرحله ی رمزگان مدار کنونی است» (پاستر، ۱۹۸۸: ۱۳۵)
در نتیجه بازتولید واقعیت در هر سه دوره نظام سرمایه داری تابع شرایط زیربنایی است که اقتصاد سیاسی هر دوره در جامعه به وجود آورده و فرهنگ مردم را دچار تحولات روبنایی ساخته است.

سینمای هایبرید

با جستجوی پیشینه سینمای هایبرید و جلوه های ویژه در فیلم های اولیه تاریخ سینما، تلاش سینماگرانی همچون *جیمز استوارت بلکتون* [۲۲] به عنوان مبدع اصلی و آغازین فیلم های مستند تقلبی [۲۳] برای ایجاد توهم واقعیت از نماهایی غیرواقعی کاملاً مشهود است. سپس، دیگران در فیلم های افسانه ای و تخیلی جلوه های ویژه ای با پیوند روش های نمایش استاپ-موشنبا، استفاده از پرده ی سیاه (در فیلم های سیاه و سفید) و آبی (در فیلم های رنگی)، یا روش های نمایش از پشت و مقابل با تصاویر ثابت یا فیلم هایی از طبیعت و ترکیب موجودات واقعی و خیالی را به قصد ایجاد توهم واقعیت سینمایی در هم آمیختند. *ری هری هاوزن* [۲۴] با ابداع فناوری داینامیشن [۲۵] و به اوج رساندن آن، پایه های تازه ای از فیلم های علمی و تخیلی را بنیان نهاد.

امروزه اصطلاح هایبرید کردن در سینما را می توان به هر گونه ترکیب فیلم زنده و متحرک سازی شده اطلاق کرد که در مرحله تولید و پسا تولید توسط نرم افزارهای رایانه ای صورت می گیرد. از مونتاژ چند نوع مختلف فیلم تا روی هم قرار دادن چند لایه فیلم متفاوت، استفاده از پرده سیاه یا پرده آبی پیشرفته تر در روزگار فناوری آنالوگ تا پرده سبز دوره ی دیجیتالی، ترکیب تصاویر فیلم زنده با فیلم متحرک سازی کاملاً امکان پذیر شده است، به طوری که چندین گونه فیلم های علمی و تخیلی متفاوت با موضوعات گوناگون می تواند در زیر گروه فیلم های هایبرید قرار گیرد.

همانگونه که بیل نیکلز [۲۶] نظریه پرداز سینمای مستند منطبق بر نظریات لینکن راسل [۲۷] معتقد است غنای سینما در این است که هر سه نوع نشانه؛ شمایی، نمایه ای و نمادین را شامل می شود. به اعتقاد وی همه ی کسانی که تا به حال درباره ی سینما نظریه پردازی کرده اند، تنها یکی از این نوع نشانه ها را در نظر گرفته اند و از دیگر نشانه ها غفلت ورزیده اند. در واقع، همه ی هنرها از مجموعه ی پیچیده ای از روابط میان واقعیت و نشانه ها نشئت می گیرند و چند نشانه ای هستند. در نتیجه «نشانه ها به هیچ وجه بسیط نیستند، بلکه تلفیقی از ماده و صورت، ساختارها و اجزای ساختارها و پدیده های عینی و مفاهیم انتزاعی اند. نشانه ها و تصاویر، اشیاء را یکپارچه و مترام می کنند و کنار هم گرد می آورند» (نیکلز، ۱۳۸۵: ۱۴۴)

این مسئله موجب وجود ترکیبی از نشانه های شمایی، نمایه ای و نمادین در سه منطقه فرهنگی

سرمایه‌داری شده است و نشانه‌های تصویری خاص را در سبک سینمایی هر دوره به‌وجود آورده است. امروزه اصطلاح بریکلاژ [۲۸] برای درهم‌تنیده شدن سبک‌ها، بافت‌ها، ژانرها یا گفتمان‌های مختلف با استفاده از تکنیک‌های سنتی، سینماتوگرافی و گرافیک کامپیوتری استفاده می‌شود و شیوه بیانی این هنر را دچار تحول کرده‌اند. (نمودار - ۲)

سینمای هایبرید			
سرمایه‌داری متأخر (مشارکتی)		سرمایه‌داری انحصارات	سرمایه‌داری رقابتی
سینمای پست مدرن		سینمای مدرن	سینمای کلاسیک
نشانه و انمایی	نشانه نمادین	نشانه نمایه‌ای	نشانه شمایی
استاپ‌موشن رایانه‌ای	استاپ موشن	-	استاپ موشن
فضاسازی	فضاسازی	-	-
بریکلاژ	-	-	-

نمودار ۲. موارد ترکیبی سینمای هایبرید بر اساس نشانه‌های بازتولید واقعیت در مراحل سه‌گانه نظام‌های سرمایه‌داری

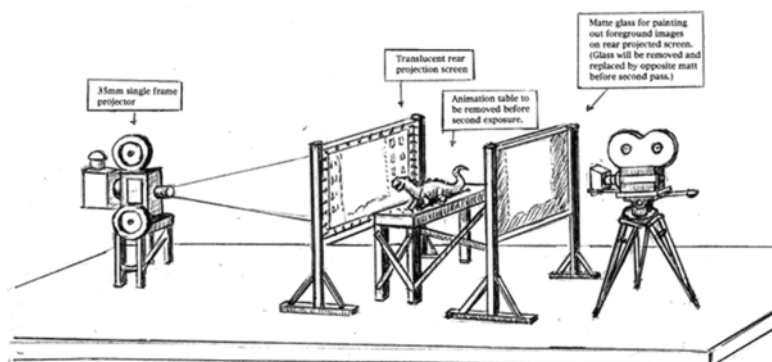
شیوه‌های بیانی در سینما

در تاریخ سینما، چگونگی امکانات و محدودیت شیوه‌های بیانی بسیار مورد بحث بوده است. نظریه‌های عمده سینمایی تا دهه ۱۹۵۰ در دو گروه کلی نظریه مونتئاژ (نظریه سینمای اکسپرسیونیستی) و نظریه میزانشن (نظریه سینمای واقع‌گرا) طبقه‌بندی می‌شدند. از اواسط دهه‌ی ۱۹۴۰ و با پایان یافتن جنگ جهانی دوم، نظریه سینمای واقع‌گرا با نوشته‌ها و اظهارات آندره بازن در فرانسه شکل گرفت و با بیان تدوینی (مونتئاژ اکسپرسیونیستی) به مخالفت پرداخت. بازن زیبایی‌شناسی واقعیت، استفاده از نمای بلند و ترکیب‌بندی عمیق میزانشن را جایگزین تدوین (تقطیع) کرد. (نک. ضابطی جهرمی، ۱۳۸۴: ۵۱)

متون نظری معاصر نیز از دو نوع کلی تدوین در تاریخ سینما نام می‌برند. تدوین ساده یا تداومی، همان شیوه‌ی رایج سینمای کلاسیک هالیوود که تداوم بین نماها را در نظر دارد که روایت را دنبال می‌کند؛ و دیگر، تدوین پیچیده که معمولاً با اصطلاح مونتئاژ مشخص می‌شود (سبک روسی) که ویژگی‌های آن عبارت است از «خلق معنای ثانویه حاصل از برخورد یا تصادم دو نما و سرعت در برش» (همان، ۸۲) تدوین تداومی با ترکیب نماهای گوناگون، نمایش‌دهنده‌ی میزانشن به‌نحو خاصی هستند؛ درحالی‌که در سبک مونتئاژ، ابعاد مکانی و زمانی یک صحنه تقطیع یا تدوین می‌شود. کارگردان‌های سبک میزانشن برای نمایش میزانشن در یک نمای واحد به تکنیک‌های فیلم‌برداری نمای بلند همراه با حرکت دوربین و موضوع و وضوح عمیق صحنه نمایش تمایل نشان می‌دهند. در این سبک، میزانشن در مکان و زمان یکپارچه و مستمر، درون یک نما به نمایش درمی‌آید. این شیوه در گذشته به دلیل نواقص تکنولوژی با محدودیت‌های بسیاری روبه‌رو بود، اما امروزه با توجه به امکانات فنی جدید، آرمان‌های طرفداران نظریه میزانشن از طریق فیلم‌برداری نماهای بلند و هم وضوح عمق میدان در هر نما محقق شده است.

تحول بیان سینمایی در دو فیلم کینگ کونگ در سال‌های ۱۹۳۳ و ۲۰۰۵ میلادی
از همان ابتدا داستان‌های علمی و تخیلی گامی در مسیر آینده و چیزی اساساً نو یا متفاوت بود که دل‌مشغولی همه‌ی جوامع صنعتی نیز بود. امروزه فناوری‌های نرم و سخت در پسامدرنیسم باعث شده است که ادغام دو جهان ارگانیکی و مصنوعی توسط فناوری‌های جدید رایانه‌ای به دست آید و حادواقعیت شکل گیرد.

در میان فیلم‌های سینمای هایپرید، کینگ‌کونگ نمونه بسیار خوبی برای نقد *در زمانی* [۲۹] تحولات نشانه‌شناختی این گونه فیلم‌ها است. با اینکه پندار وابستگی به واقعیت در سینمای پسامدرن، یکسر از میان رفته است، اما شیوه‌ی بیان هنوز مهر و نشان سینمای کلاسیک را همراه دارد. فیلم کینگ کونگ (۱۹۳۳) در سینمای دوره کلاسیک به کارگردانی مریان سی کوپر و ارنست بی شود ساک ساخته شد. داستان آن از رمان *دیو و دلبر* ساخته مریان سی کوپر گرفته شد و ادگار والاس آن را بازنویسی کرد، جلوه‌های ویژه آن را، به صورت استاپ- موشن و عکاسی تک قاب، ویلیس اوبراین [۳۰] طراحی و اجرا کرد. نحوه ترکیب فیلم زنده و متحرک‌سازی شده در این فیلم به دلیل سیاه و سفید بودن و عدم اختراع روش پرده آبی در آن زمان، بسیاری از نماهای ترکیبی در مرحله تولید با روش نمایش فیلم زنده بر روی پرده شفاف در پشت صحنه و استاپ- موشن یا فیلم‌برداری جلوی پرده سیاه استفاده شده است. (تصویر - ۱)



تصویر ۱. استاپ موشن همراه پخش فیلم از پشت. منبع:
(<http://www.rayharryhausen.com/dynamation.php>)

کینگ‌کونگ ۲۰۰۵ بازسازی نمونه کلاسیک ۱۹۳۳ است که در دوره سرمایه‌داری متأخر و صحنه‌های مهیج آن عمدتاً با روش‌های رایانه‌ای ساخته شده است. کریستوفر وایت از شرکت *وتادیدجیتال* در مورد ساخت فیلم چنین بیان می‌کند «فیلم از نظر زمانی در همان سال ۱۹۳۳ اتفاق می‌افتد، به همین سبب پیتر جکسون، کارگردان فیلم کینگ‌کونگ ۲۰۰۵، ساخت شهر نیویورک ۱۹۳۳ و کلیه شبیه‌سازی‌های دیجیتالی را به شرکت وِتادیدجیتال سفارش داد. حدود ۹۰,۰۰۰ ساختمان سه‌بعدی از تصاویر دویبعدی برای ساخت شهر نیویورک وانمایی و در صحنه سه‌بعدی شهر نیویورک ۲۰۰۵ جاسازی شد.» (وایت، ۲۰۰۶) (تصویر - ۲)



تصویر ۲. شبیه‌سازی شهر نیویورک ۱۹۳۳ در فیلم ۲۰۰۵
منبع: © Universal Studios

نشانه‌های وانمایی شده از عناصر موجود در فضا سازی تا خود شخصیت کینگ‌کونگ همگی به شیوه دیجیتالی بازسازی و با فیلم زنده در مرحله پساتولید ترکیب شدند. کینگ‌کونگ دیجیتالی توانمندی‌هایی را دارد که قدرت واقع‌نمایی آن را افزایش می‌دهد. در این دوره، استفاده از نشانه‌های شمایی به دلیل وابستگی سینما به هنرهای کلاسیک حائز اهمیت است. در این هنگام، بازتولید واقعیت از طریق شبیه‌سازی و تقلید در سینمای هایپرید در طراحی صحنه به شکل ساخت ماکت و ساخت شخصیت‌های عروسکی واقع‌نما برای تولید توهم واقعیت به تصویر صورت گیرد. ویژگی‌های بصری نشانه‌های شمایی تصویر بازتولید شده تحت تأثیر فناوری آنالوگ برای تولید تصویر به صورت زیر قابل تحلیل است: (جدول- ۳)

جدول ۲. مقایسه‌ی فناوری در کینگ کونگ ۱۹۳۳ و ۲۰۰۵

مقایسه تطبیقی روش‌های تکنیکی			
کینگ کونگ ۲۰۰۵ پیتر جکسون [۳۲]		کینگ کونگ ۱۹۳۳ مریان سی. کوپر [۳۱]	
انیمیشن دیجیتالی [۳۳] (توسط شرکت وتا دیجیتالی) [۳۴]		استاپ- موشن (توسط ویلیس اوبراین)	
دوربین متحرک دوربین مجازی دارای قدرت عمق‌نمایی	دوربین دیجیتال	دوربین ثابت عدسی دوربین قدرت عمق‌نمایی محدود	دوربین آنالوگ
ترکیب تصاویر متحرک‌سازی شده و فیلم زنده (ترکیب در مرحله پساتولید)	تکنیک کروماکی [۳۶]	ترکیب فیلم تک قاب و فیلم زنده (در مرحله تولید)	نمایش از پشت [۳۵]
ساخت دیجیتالی (عروسک مجازی)		ساخت مکانیکی عروسک	
متحرک‌سازی توسط نرم‌افزار رایانه‌ای موشن کپچر [۳۷]		متحرک‌سازی با دست عکاسی تک قاب	
استفاده بیشتر از سبک میزانشن		استفاده بیشتر از سبک مونتاژ	
لایه‌گذاری نامحدود با استفاده از فیلترهای دیجیتال		لایه‌گذاری محدود	
فضای سه بعدی		فضای دو بعدی نمایش	
قابلیت تصحیح حرکات و ویرایش فیلم بعد از فیلم‌برداری		عدم قابلیت تصحیح حرکات بعد از فیلم‌برداری	

بازتولید کامل فضا در کینگ کونگ (۲۰۰۵) در مقایسه با (۱۹۳۳) به این مسئله اشاره می‌کند که در سینمای هایبرید امروز برعکس دینامیسم دوره کلاسیک عمل کرده است و دنیای واقعی وارد دنیای بازتولید شده می‌شود. (جدول- ۴)

جدول ۳. ویژگی‌های نشانه‌های موجود در دو فیلم کینگ کونگ ۱۹۳۳ و ۲۰۰۵

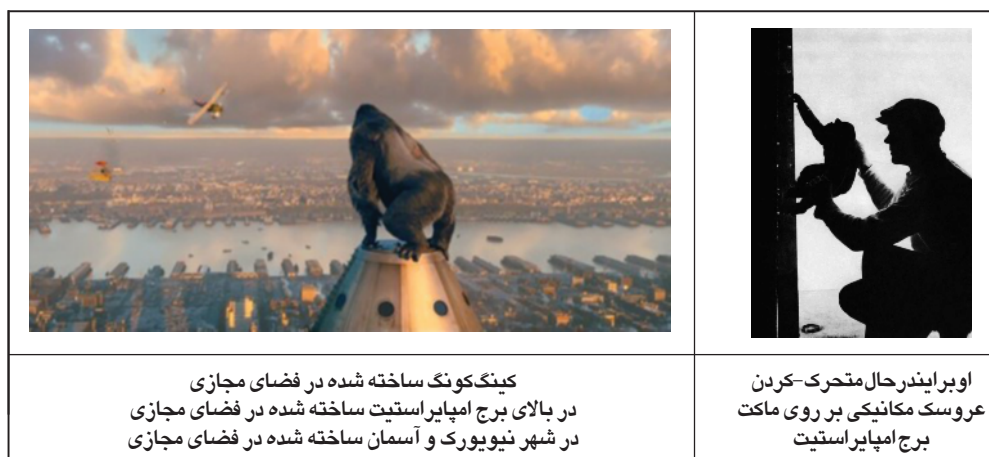
تحلیل نشانه شناختی	
کینگ کونگ (۱۹۳۳) ساخته مریان سی. کوپر و شودساک	کینگ کونگ (۲۰۰۵) ساخته پیتر جکسون
واقع‌گرایی	حادثه‌گرایی
تصویر بازتاب واقعیت	عدم ارتباط تصویر با واقعیت
نشانه شمایی	وانموده
عدم احساس قوی پیوستگی پیش‌زمینه و پس‌زمینه در نما	احساس قوی پیوستگی پیش‌زمینه و پس‌زمینه در نما
واقع‌نمایی ضعیف بیشتر در نماهای دور	ارائه احساسات از طریق نمای نزدیک، بافت و جزئیات واقع‌نما
حرکات محدود و ناقص دوربین و بازیگران	حرکات نامحدود دوربین و بازیگران، هماهنگ با حرکت واقعی
پیگیری تداوم تصاویر منقطع نماها	سیالی تصاویر (حرکات طولی و عمقی دوربین)
کیفیت تصویری پایین و عدم حجم‌پردازی یک‌دست	کیفیت تصویری بالا و حجم‌پردازی یک‌دست
خطای مقیاس احجام و پیکره‌ها حجم‌پردازی یک‌دست	هماهنگی فضای سه بعدی با مقیاس طبیعت یک‌دست

استفاده از تکنولوژی دیجیتال در فیلم ۲۰۰۵ به دلیل توانمندی ساخت همانند اشیاء و اصلاح‌پذیری نامحدود در هر مرحله موجب شده است که فضایی واقعی‌تر از واقعی شبیه‌سازی شود البته بی‌عیب و نقص بودن تصاویر به‌نوعی آنها را از واقعیت بیرونی جدا می‌کند. در نمای بالای برج امپایر استیت، کینگ‌کونگ (۱۹۳۳) که به روش استاپ-موشن و پخش فیلم بر روی پرده از پشت به‌صورت تک قاب متحرک‌سازی شده است، به‌هیچ‌عنوان دوربین قابلیت حرکت نداشته است و در نتیجه تصاویر فیلم‌برداری شده فقط یک سمت ساختمان (ماکت ساخته شده) و عروسک را با یک فاصله ثابت نمایش می‌دهند. تنها هواپیماهای متحرک‌سازی شده هستند که در بین فضای جلو و عقب استودیو با ترکیبی از فیلم زنده از پرواز هواپیماهای واقعی در آسمان، توهمی از عمق را به نمایش می‌گذارند. (تصویر- ۳)



تصویر ۳. قیاس نمای کینگ کونگ در بالای برج امپایراستیت، منبع: فیلم

در فیلم ۱۹۳۳ عروسک ۴۵ سانتیمتری مکانیکی ساخته ویلیس اوبراین محتاج ماکت‌هایی بود که با اندازه‌های آن همخوانی داشته باشند. اما فضای مجازی در فیلم ۲۰۰۵ این مشکل را از بین برد و کلیه عناصر موجود در فضا، وانموده‌های ساخته شده توسط ابزارهای دیجیتالی هستند. (تصویر - ۴)

تصویر ۴. بررسی تطبیقی از شکل‌گیری کینگ‌کونگ ۱۹۳۳ و ۲۰۰۵
منبع: www.imdb.com

همان‌گونه که ادگار مورن در کتاب *سینما یا انسان خیال‌پرداز* به این موضوع اشاره کرده است «ترکیب واقعیت، حرکت و نمود ظاهری شکل‌ها، احساس زندگی ملموس و دریافت عینی را در ما پدید می‌آورد.» (متز، ۱۳۷۶: ۳۲) بازتولید واقعیت از طریق وانمودن، وسعتی از بافت‌ها، فرم‌ها، عناصر و جزئیات حرکات را در خلق شخصیت‌ها در اختیار ما می‌گذارد که خالق آن توان ارائه حالات واقعی قابل تصحیح را پیدا می‌کند. (تصویر - ۵)

	
حالات چهره و حرکات طبیعی همراه بافت دقیق و نورپردازی هماهنگ با فضا استفاده از تکنیک موشن کیچر در کینگ کونگ ۲۰۰۵	محدودیت حرکات عروسک مکانیکی فیلم برداری تک قاب در کینگ کونگ ۱۹۳۳

تصویر ۵. تفاوت ارائه احساسات کینگ کونگ متحرک سازی شده مکانیکی ۱۹۳۳ و کینگ کونگ دیجیتالی ۲۰۰۵. منبع: فیلم

در سینمای هایپرید هماهنگ سازی تصاویر فیلم زنده با فیلم متحرک سازی شده همیشه دغدغه فیلمسازان بوده است. شیوه دیجیتال با استفاده از لایه گذاری های نامحدود می تواند به راحتی تصاویر را ویرایش کند و هماهنگی لازم را به وجود بیاورد. (تصویر - ۶)

	
فیلم ۲۰۰۵ لایه پردازی در فضای دیجیتال و حرکت سیال دوربین مجازی	فیلم ۱۹۳۳ لایه گذاری در استودیو و عدم حرکت دوربین

تصویر ۶. اختلاف حرکت طولی و عمقی در تصویر، منبع: فیلم

شیوهی کروماکی برای قرار دادن شخصیت های متحرک سازی شده در فضای واقعی استفاده می شود، در فیلم ۲۰۰۵ شخصیت های زنده را در فضای مجازی قرار داده اند، این مسئله موجب ارتباط نزدیک شخصیت زنده و شخصیت واقع نمایی شده در فضای مجازی شده است. در صورتی که در سینمای آنالوگی کینگ کونگ (۱۹۳۳) در هنگام تماس موضوع انسانی زنده، به موضوع وانموده شده باید به جای شخصیت زنده از عروسک مکانیکی در نمای دور یا قطعات عروسک در مقیاس طبیعی در نماهای نزدیک استفاده می شد و این مسئله در ارائه احساسات از طریق بافت، حالات چهره، حرکات بازتولید شده و نورپردازی مناسب و هماهنگ، اختلال ایجاد می کرد. (تصویر - ۷)

		
<p>استفاده از شیوه کروماکی، بدون بکارگیری قطعات مجزای مکانیکی در نمونه ۲۰۰۵</p>		<p>استفاده از دست مکانیکی در تماس باکاراکتر زنده در نمونه ۱۹۳۳</p>

تصویر ۷. امکان نفوذ دنیای واقعی به فضای تخیلی، منبع: فیلم

نتیجه‌گیری

همراه با دیگر تحولات هنری و فرهنگی، آثار سینمایی به شکلی بی‌پایان در بازسازی دوباره‌ی فرم‌های کاربردی در واقعیت اجتماعی، از طریق تولیدات ارتباطات بصری نقش داشته‌اند. نظام سرمایه‌داری کلاسیک الگوهای نظام اجتماعی را به شکلی طراحی کرد که معنای واقعیت را در نظام فکری جامعه دگرگون کرد. تقلید و تکرار، مشابه خط تولید کالا در سرمایه‌داری کلاسیک و استفاده از کلیه ویژگی‌های هنر کلاسیک به غلبه نشانه‌های شمایی در نظام بازتولید واقعیت تصویری در سینمای کلاسیک منجر شد. شیوه بیانی سینمای هایبرید فیلم زنده و متحرک‌سازی شده به دلیل نقایص تکنولوژی آنالوگ در آن دوره، محدود به استفاده بیشتر از ترکیب در استودیو در مرحله تولید برای درآمیختن تصاویر فیلمبرداری شده بود. اما در سینمای پسامدرن، وانمایی و حادواقعیت در فرهنگ تصویری سینمای معاصر، مرز واقعیت و تخیل تصاویر بازتولید شده با جلوه‌های ویژه و تکنولوژی دیجیتالی را کم‌رنگ کرده است. هایبرید (پیوندکردن) سبب شده است که شبیه‌سازی سطح جدیدی از شیفتگی مخاطبان و سازندگان فیلم را بر مبنای فناوری جدید سینما با دلالت‌های نوین تصویری به وجود آورد.

با مقایسه تطبیقی بین سینمای کلاسیک و سینمای پسامدرن می‌توان شباهت‌های تکنیکی‌ای را بررسی کرد که فن‌آوران به تکامل رسانده‌اند. در این مقاله با یک تحلیل در زمانی دو نمونه از فیلم کینگ کونگ که در دو دوره‌ی متفاوت ساخته شده است به‌عنوان مطالعه موردی انتخاب و مراحل ترکیب پیچیده آن در فرهنگ‌های تصویر متحرک بصری در هر دوره بررسی شد و آشکار شد که با وجود شباهت‌هایی در ساختار روایت بکار رفته، شیوه بیانی نشانه‌های بازتولید شده تغییر کرده است و از سبک مونتاژ به میزانشن متحول شده است. این روش بیانی در اثبات نظریه جیمسون استفاده می‌شود که هنر می‌تواند گسستی را که در جوامع پست‌مدرن به وجود آمده است به کلیتی منسجم تبدیل کند. می‌توان استدلال کرد که سینما با دستیابی به امکانات دیجیتالی توانسته است انواع نشانه‌های تصویری دوره‌های مختلف را در کنار هم به گونه‌ای صحنه‌آرایی کند که تمامی آن‌ها به‌وضوح در رویت مخاطب قرار گیرد و دیگر نیازی به تکه چسبانی‌های گذشته نباشد. حال آنکه نشانه‌های وانموده غیرمادی هستند؛ فضا و مکان خاصی را اشغال نمی‌کنند و محدودیتی در نظم قرارگیری ندارند. این ویژگی موجب دستیابی سینمای هایبرید به خصوصیاتی می‌شود که سینمای آنالوگ به دلیل محدودیت‌های مادی بودن عناصر شکل‌دهنده آن قادر به دستیابی به آنها نبود. نشانه‌های وانموده قادر به حرکت در عمق و عبور از لایه‌های تصویری

هستند، در نتیجه تفکیک بصری پرسپکتیو واقع‌نما در فضا و شخصیت‌ها و احجام کمتر می‌شود و همچنین به دلیل غیرمادی بودن عدم شفافیت حاصل از لایه‌گذاری‌های سینمای آنالوگ در سینمای دیجیتال محدودیتی در بکارگیری لایه‌ها ایجاد نمی‌کند.

پی‌نوشت‌ها

۱. Fredric Jameson(1934)
۲. Imitation
۳. Representation
۴. Hybrid
۵. Allegorical
۶. Jean Baudrillard(27 July 1929 – 6 March 2007)
۷. Hyper reality
۸. Simulation : در نظر بودریار این کلمه با واژه لاتینی simulacrum(وانموده) که جمع آن simulacra می‌شود ارتباط دارد.
۹. Zigfrid Krakauer(1889-1966)
۱۰. André Bazin(1918-1985)
۱۱. Animation متحرک‌سازی هر گونه شیء، جاندار یا تصویر چه به صورت سنتی و چه با استفاده از نرم‌افزارهای ویژه رایانه‌ای گویند.(آیرا کنیگزبرگ(۱۳۷۹)، فرهنگ کامل فیلم، ترجمه:رحیم قاسمیان، تهران، پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی:۳۲-۳۱)
۱۲. Stop motion فیلم‌برداری تک فریم از حرکت اشیاء مانند انیمیشن عروسکی و گلی (همان: ۸۵۵)
۱۳. سایبرنتیک(Cybernetic): زمینه گسترده فرمانشی به صورت مطالعات بین رشته‌ها و از طریق به هم وصل کردن زمینه‌های متعدد و گوناگونی همچون سامانه‌های نظارتی، نظریه شبکه‌های الکتریکی، منطق ریاضی، پایداری سامانه‌های زیست‌شناسی، پایداری سامانه‌های مهندسی، و علوم اعصاب در طی سال‌های دهه ۱۹۴۰ آغاز شد. با گسترش‌های بعدی، میدان‌های علمی دیگری نظیر سامانه‌های اجتماعی، مردم‌شناسی، نظریه عمومی سامانه‌های، روان‌شناسی، و معماری و طراحی نیز به حوزه فرمانشی در آمدند.
۱۴. Georges Melies(1861-1938)
۱۵. allegoric
۱۶. Steven Conner
۱۷. use- value
۱۸. exchange- value
۱۹. surplus- value
۲۰. Lucas, George (1944)
۲۱. ancestral
۲۲. JamesStuart Blackton (1875-1941)
۲۳. fakedocumentary
۲۴. Ray harryhausen 1920
۲۵. Stop motion در این تروکاژ با استفاده از روش نمایش از پشت، صحنه‌های عروسکی با طبیعت و تصاویر واقعی از موجودات زنده پیوند زده می‌شود و دنیای خیالی با دنیای واقعی درهم می‌آمیزد.(اکبرعالمی(۱۳۶۷)، تمهیدات سینمایی، تهران، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی:۸۵)
۲۶. Bill Nichols
۲۷. Russell Lincoln Ackoff(1919-2009)
۲۸. بریکلاژ bricolage:بازآرایی و کنارهم‌گذاری موضوعات معنادار پیش‌تر نامرتبط، برای تولید معناهاى نو در زمینه‌های تازه و ناآزموده. فرایند بازتعریفی که از طریق آن، نشانه‌های فرهنگی با معناهاى جاافتاده، به شکل کدهای معنایی نو، دوباره سر و سامان می‌یابند. (کریس بارکرواژه‌نامه‌ی اینترنتی مطالعات فرهنگی، انتشارات سیج)
۲۹. هم‌زمانی/ درزمانی Synchronic / Diachronic این دو اصطلاح به دو نوع بررسی اشاره دارند. در

بررسی هم‌زمانی، یک پدیده (مثلاً یک زبان یا یک اسطوره) در یک مقطع زمانی مشخص بررسی می‌شود، بی‌آنکه تحولات آن در زمان در نظر گرفته شود. در این بررسی آنچه اهمیت دارد رابطه عناصر نظام با یکدیگر در یک مقطع زمانی معین است - البته این مقطع زمانی می‌تواند در گذشته یا در زمان حال باشد. اما در بررسی در زمانی توجه اصلی به سیر تحولات یک پدیده و رابطه عناصر سازنده آن در گذر زمان است.

۳۰. Willis O'Brien (1886-1962)
۳۱. Merian Caldwell Cooper (1893 - 1973)
۳۲. Peter Robert Jackson (1961)
۳۳. digital animation, CGI (computer-generated image)
۳۴. Weta Digital
۳۵. back projection
۳۶. Chromakey
۳۷. motion capture

منابع

- اندرو. دادلی (۱۳۶۵)، *تئوریه‌های اساسی فیلم*، ترجمه: مسعود مدنی، نشر عکس معاصر، تهران.
- بازن. آندره (۱۳۹۰)، *سینما چیست؟*، ترجمه: محمد شهبان، انتشارات هرمس، تهران.
- بودریار، ژان (۱۳۸۱)، *درسایه اکثریتهای خاموش*، ترجمه: پیام یزدانجو، نشر مرکز، تهران.
- بوردول، دیوید، تامسون، کریستین (۱۳۹۰)، *هنر سینما*، ترجمه: فتاح محمدی، نشر مرکز، تهران.
- پاکباز، رویین (۱۳۸۳)، *دایرةالمعارف هنر*، نشر فرهنگ معاصر، تهران.
- رابرتس. آدام (۱۳۸۶)، *فردریک جیمسون مارکسیسم، نقد ادبی و پسا مدرنیسم*، ترجمه: وحید ولیزاده، نشر نی، تهران.
- ضابطی جهرمی. احمد (۱۳۸۴)، *زیبایی شناسی، تاریخ و نظریه های تدوین فیلم*، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران.
- کانر. استیون (۱۳۹۰)، *فرهنگ پست مدرن*، ترجمه: علی شیخمهدی، دوماهنامه فرهنگی - هنری بیناب، ش ۱۴، صص ۱۳۴-۱۳۵
- گل امینی. شهرام (۱۳۷۸)، *سایه های بلند خیال، معماری و فرهنگ شماره ۲ و ۳*، صفحه ۱۶۴
- لین. ریچارد جی (۱۳۸۸)، *ژان بودریار*، ترجمه: مهرداد پارسا، نشر رخداد نو، تهران.
- متز. کریستین (۱۳۷۶)، *نشانه شناسی سینما*، ترجمه: روبرت صافاریان، نشر رسالت، تهران.
- مندل. ارنست (۱۳۵۹)، *علم/اقتصاد*، ترجمه: هوشنگ وزیری، انتشارات خوارزمی، تهران.
- نیکلز. بیل (۱۳۸۵)، *ساختگرایی، نشانه‌شناسی سینما*، ترجمه: علاءالدین طباطبایی، انتشارات هرمس، تهران
- Christiane, Paul, (2002)• MIT Journal, *Leonardo Magazine*, Vol. 35, No. 5 October, 471-484.
- Jerrold levinson, (2010), *Music, art and metaphysics*, Oxford University press, College Park, Maryland.
- Jamson, Fredric, (1991), *Postmodernism; Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke university press, U.K.
- Poster, mark, (1988), *Jean Baudrillard, selected writings*, Stanford university press, U.S.A
- Stam, Robert, (1999) *Film Theory: An Introduction*, Oxford: Blackwell Publishers. U.K

اینترنت:

- *White.R.Christofer, (2006) King Kong-The Building of 1933 New York city.*
- www.c.white.Siggraph nguyEndangbinh.org. (2013/5/19; 12:30)
- <http://www.merriam-webster.com>
- <http://www.rayharryhausen.com/dynamation.php>
- www.universalstudio
- www.imdb