

Experiencing Simulated Realities: An Interpretation of the Film *Parallel* Based on the Theories of Jean Baudrillard

Ali Asghar Fahimifar¹, Rezvane Maani²

Receive Date: 03 September 2025, Accept Date: 24 November 2025

Doi: 10.22034/rpa.2025.2070675.1186

Abstract

The phenomenon of simulation in the postmodern era represents one of the most profound cultural, philosophical, and aesthetic challenges of contemporary society. In this period, the proliferation of digital technologies, social media platforms, and visual media has increasingly blurred the boundaries between reality and representation, creating a world dominated by simulacra, substitute images, and virtual constructs. In such a world, signs no longer merely reflect reality but actively constitute it, shaping human perception and experience in ways that diverge fundamentally from traditional forms of representation. This transformation has gradually shifted the experience of contemporary individuals from a direct, lived reality to an existence mediated by images, simulations, and digital reproductions, where engagement with the real is increasingly indirect and technologically mediated. Within this context, cultural and artistic productions—especially cinema—are no longer simply mirrors of reality; rather, they act as creators of alternative realities, constructing experiences that both reflect and generate worlds beyond the empirical or tangible. This study examines the film *Parallel*, directed by Isaac Azban, through the theoretical lens of Jean Baudrillard. In his works, including *Simulacra and Simulation* (1981) and *The Perfect Crime* (1990), Baudrillard introduced concepts such as simulation, simulacra, and hyperreality, demonstrating how signs and images can displace reality and obscure its absence. In the postmodern era, it is no longer possible to draw a clear distinction between reality and its representation. Signs operate autonomously, producing a reality that may no longer correspond to the physical or objective world. From this perspective, *Parallel* provides a concrete example of how postmodern cinema enacts simulation visually and narratively, illustrating how narrative structures, *mise-en-scène*,

1. Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: fahimifar@modares.ac.ir

2. MA in Art Research, Department of Art Research, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: rezvanemaani@gmail.com

and aesthetic strategies collaborate to create parallel realities and hyperreal experiences. The methodology of this study is qualitative, based on semiotic and narrative analysis. It emphasizes the interplay between image, identity, and technology within the film's narrative structure, visual design, and overall aesthetics. We pay particular attention to the representation of mirrors and digital imaging as tools for generating parallel realities. Findings reveal that the mirror in *Parallel* functions far beyond mere reflection; it serves as a technological medium through which alternative realities are constructed. Mirrors do not simply reproduce the visible world; they actively participate in the reproduction of reality, facilitating the emergence of parallel versions of events. This mechanism exemplifies Baudrillard's notion of simulation, in which images do not reflect reality but produce it. The narrative structure further illustrates the implications of this process for human subjectivity. Characters are trapped within continuous cycles of replication and reproduction, where distinctions between original and copy are erased. Human subjects are dissolved into a network of simulacra and digital imagery, experiencing existence as ongoing interactions with replicated and simulated worlds. This scenario aligns closely with Baudrillard's concept of the "perfect crime," in which the real is eliminated and its absence is masked by proliferating images. In this framework, the mirror functions as a metaphysical instrument, enabling hyperreality—a realm where time, space, and human perception collapse under technological mediation and digital compression. The film demonstrates how imaging technologies can create parallel worlds, replacing direct human experience with mediated experiences of infinite reproductions. A notable aspect of *Parallel* is its intertextual references to classic cinematic works, including *The Godfather* and *Frankenstein*. These references operate on multiple levels: evoking historical and genre-specific contexts while creating layers of representation within representation. This meta-cinematic strategy exemplifies the precedence of simulacra over reality, showing how cinematic texts themselves participate in producing hyperrealities. The film not only discusses reality but also reenacts the mechanisms through which digital realities emerge. This self-reflexive quality demonstrates a key feature of postmodern cinema: narrative, image, and audience perception are interwoven in a complex process of simulation, prompting philosophical inquiries into reality, identity, and authenticity. From an aesthetic perspective, *Parallel* demonstrates a sophisticated use of lighting, color, and spatial composition to visualize the transition from lived reality to hyperreality. Warm, natural environments gradually give way to cold, artificial, and lifeless spaces, symbolizing the human estrangement from direct engagement with the real and immersion in digital reproductions. These transformations are not merely stylistic; they align with the narrative and *mise-en-scène* to shape audience perception and reinforce postmodern hyperreality. The visual shift underscores the ontological consequences of simulation—human experience is mediated by

signs and technological frameworks, displacing authentic engagement with the physical world. Narrative loops and repetition further illustrate how postmodern cinema disrupts conventional linearity. Events recur in parallel versions, creating a networked temporality contrasting traditional chronological experience. Characters exist within overlapping layers of reproduced actions, demonstrating that in hyperreality, human experience is multi-layered rather than linear. Through these strategies, Baudrillard's concepts of hyperreality and simulation are translated into a tangible cinematic experience, allowing viewers to encounter these abstract theories perceptually. The relationship between technology and human identity is another crucial dimension. In *Parallel*, characters constantly interact with digital representations, which mediate their perception of themselves and their surroundings. Human identity is constructed and destabilized within networks of simulacra. The subject is no longer the origin or locus of reality but participates in producing parallel realities. This underscores a postmodern thesis: in digitally mediated contexts, identity is fluid, contingent, and embedded within technological processes. Human subjectivity is redistributed across networks of simulation, emphasizing the inseparability of perception, technology, and constructed realities. Moreover, the *mise-en-scène* and spatial design strategically use every visual element—mirrors, reflections, light, color—to interrogate reality. Cinematic devices achieve metaphysical significance, allowing audiences to experience hyperreality directly. The interplay of visual representation and narrative construction renders the film a medium through which philosophical and critical questions about reality, authenticity, and perception are raised. The film transforms the cinematic apparatus into an instrument for experiential inquiry into postmodern conditions. Consequently, *Parallel* can be regarded not merely as a cinematic adaptation of Baudrillard's theory but as its embodiment in visual and narrative form. Narrative, image, and audience perception are deeply intertwined, generating a philosophical and aesthetic discourse that actively engages the viewer. The film exemplifies how postmodern digital cinema, through simulation, imaging technologies, and complex representational strategies, dissolves the boundaries between reality and representation, situating human experience within endless reproductions and hyperreal constructs. This analysis highlights broader cultural and philosophical implications. In the postmodern era, human experience is intertwined with digital media, networks, and imaging technologies. Contemporary individuals become networked subjects, whose identity, perception, and lived experience are shaped by simulation, reproduction, and hyperreal representation. *Parallel* functions not only as a cinematic text but also as a visual and narrative map of profound transformations in human experience, showing how technology mediates, constructs, and destabilizes both reality and subjectivity. In conclusion, this study demonstrates that *Parallel*, by employing simulation, imaging technologies, and layered intertextual representation, poses funda-

mental questions about reality, identity, and authenticity. The film illustrates that postmodern digital cinema does not merely reflect the world but actively constructs it, replacing lived human experience with endless cycles of signs and hyperreal experiences. This study provides a foundation for future research on digital cinema, media philosophy, and the role of technology in shaping human experience, showing that in the postmodern era, images and signs displace reality, producing a multi-layered, networked, and hyperreal condition in which human subjectivity is continually transformed and mediated. Ultimately, *Parallel* exemplifies the philosophical and aesthetic implications of postmodern simulation, demonstrating how cinema functions as a mirror, a creator, and a critical lens on reality. Through narrative, visual composition, and intertextual references, the film transforms theoretical insights into perceptible experiences of hyperreality. By highlighting the collapse of linear time, the multiplication of parallel versions, and the dissolution of human subjectivity within networks of images, it provides a profound meditation on contemporary existence, situating the viewer at the intersection of philosophy, aesthetics, and digital experience. It is precisely in this capacity—where cinema moves beyond reflection to active reality construction—that *Parallel* becomes both an artistic achievement and a paradigmatic example of postmodern digital cinema's ability to interrogate and redefine human experience.

Keywords: Jean Baudrillard, Simulation, Simulacrum, Hyperreality, Postmodern Cinema, *Parallel*

تجربه واقعیت‌های شبیه‌سازی شده: خوانش فیلم موازی بر مبنای نظریات ژان بودریار

علی اصغر فهیمی فر^۱، رضوانه معانی^۲

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۶/۱۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۹/۰۳

Doi: 10.22034/rpa.2025.2070675.1186

چکیده

پدیدهٔ شبیه‌سازی در دوران پست‌مدرن، یکی از اساسی‌ترین چالش‌های فرهنگی، فلسفی و زیبایی‌شناختی جهان معاصر به شمار می‌آید. در این عصر، گسترش فناوری‌های دیجیتال و سلطهٔ رسانه‌های تصویری، مرز میان واقعیت و بازنمایی را فرو ریخته و جهانی از وانموده‌ها و تصاویر جایگزین پدید آورده است؛ جهانی که در آن، نشانه‌ها دیگر بازتاب واقعیت نیستند، بلکه خود واقعیت را می‌سازند. پژوهش حاضر با اتکا بر نظریهٔ ژان بودریار دربارهٔ «وانموده» و «ابروواقعیت»، به تحلیل فیلم موازی، ساختهٔ ایزاک ازبان می‌پردازد تا نشان دهد چگونه سینمای پست‌مدرن از طریق منطق شبیه‌سازی و فناوری تصویر، فرایند جایگزینی نشانه‌ها به جای امر واقعی را به صورت روایی و بصری بازنمایی می‌کند. روش تحقیق کیفی و مبتنی بر تحلیل نشانه‌شناختی - روایی است و بر بررسی پیوند میان تصویر، هویت و فناوری در ساختار روایی، میزاسن و زیبایی‌شناسی فیلم تمرکز دارد. یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که عنصر «آینه» در فیلم، نقشی فراتر از ابزار بازتاب دارد و به رسانه‌ای فناورانه برای خلق واقعیت‌های موازی تبدیل می‌شود؛ همان سازوکار شبیه‌سازی بودریاری که در آن، تصویر نه بازتاب حقیقت، بلکه تولیدکنندهٔ آن است. در این بستر، شخصیت‌ها در چرخه‌ای از تکثیر و بازتولید گرفتار می‌شوند، تا جایی که تمایز میان نسخه و اصل از میان می‌رود و سوژهٔ انسانی در دل شبکهٔ وانموده‌ها منحل می‌گردد. این وضعیت، مصداقی از مفهوم «جنایت کامل» در اندیشهٔ بودریار است؛ یعنی حذف امر واقعی و پنهان کردن نبود آن از طریق بازنمایی تصویری. آینه در این فیلم، نه تنها تمهیدی روایی بلکه ابزاری متافیزیکی برای خلق ابرواقعیت است، جایی که زمان، فضا و ادراک انسانی در فرایند فشردگی دیجیتال دچار فروپاشی می‌شوند. افزون بر این، ارجاعات بینامتنی فیلم به آثار سینمایی کلاسیکی چون *پدرخوانده* و *فرانکنشتاین*، لایه‌ای

۱. دانشیار، گروه پژوهش هنر، دانشکدهٔ هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
Email: fahimifar@modares.ac.ir

۲. کارشناس ارشد رشتهٔ پژوهش هنر، دانشکدهٔ هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
Email: rezvanemaani@gmail.com

از بازنمایی در بازنمایی ایجاد می‌کند که خود به مصداقی از تقدم وانموده‌ها بر واقعیت تبدیل می‌شود. در این سطح، فیلم نه تنها از واقعیت سخن می‌گوید، بلکه سازوکار زایش واقعیت‌های مجازی را در بطن خود بازآفرینی می‌کند. از منظر زیبایی‌شناسی، تغییر نور، رنگ و فضا از گرمای جهان واقعی به سردی و بی‌جان‌بودن جهان موازی، بازتابی از گذار انسان معاصر از زیست واقعی به تجربه ابرواقعی است. در نتیجه، موازی را می‌توان نه صرفاً بازنمایی نظریه بودریار، بلکه تجسم سینمایی آن دانست؛ فیلمی که در آن روایت، تصویر و تجربه ادراکی درهم تنیده‌اند و مخاطب را در مواجهه‌ای فلسفی با پرسش از واقعیت، هویت و اصالت قرار می‌دهند. بدین‌سان، سینمای دیجیتال از منظر این پژوهش، دیگر آینه جهان نیست، بلکه خود، جهان را می‌سازد و تجربه زیسته انسان را در چرخه بی‌پایان وانموده‌ها جایگزین می‌کند.

واژگان کلیدی: ژان بودریار، شبیه‌سازی، وانموده، ابرواقعیت، سینمای پست مدرن، فیلم موازی

مقدمه

با گسترش سلطه رسانه‌ها و فناوری‌های بازنمایی در جهان معاصر، واقعیت بیش از هر زمان دیگری به امر تصویری بدل شده است؛ جهانی که در آن نشانه‌ها و تصاویر نه بازتاب واقعیت، بلکه خود واقعیت را تولید و جایگزین آن می‌کنند. ژان بودریار، فیلسوف فرانسوی، از نخستین متفکرانی است که این دگرگونی را در بستر نقد مدرنیته و سرمایه‌داری متأخر تبیین کرده است. او با الهام از اندیشه‌های نیچه درباره فروپاشی حقیقت، از مارکس در باب نقد ارزش مبادله، و از هایدگر در خصوص غیبت امر اصیل، نظریه «وانموده و شبیه‌سازی» را مطرح می‌کند؛ نظریه‌ای که در آن «مرگ واقعیت» و «تسلط ابرواقعیت» ویژگی بنیادین جهان پست مدرن تلقی می‌شود (Baudrillard, 1994: pp 1-6). از دید بودریار، در دوران رسانه‌های جمعی و فرهنگ مصرفی، تصویر از ارجاع به واقعیت تهی می‌شود و به نسخه‌ای بدون اصل تبدیل می‌گردد. این وضعیت، اوج بحران معرفتی و اخلاقی جهان معاصر است؛ جایی که انسان نه در جهان، بلکه در بازنمایی جهان زیست می‌کند. چنین نگاهی، مبنای نظری مهمی برای تحلیل

سینمای پست مدرن و علمی‌تخیلی فراهم می‌آورد، زیرا سینما، خود یکی از کاراترین نظام‌های تولید وانموده است. در همین چارچوب، فیلم موازی^۱، نمونه‌ای برجسته از سینمای پست مدرن دیجیتال است که مفاهیمی همچون واقعیت‌های موازی، بازتولید هویت، و فروپاشی مرز میان نسخه و اصل را به گونه‌ای فلسفی بازنمایی می‌کند. این فیلم از آینه به عنوان موتیف مرکزی بهره می‌گیرد؛ عنصری که در نظریه بودریار معادل استعاره رسانه و بازنمایی است. آینه در فیلم موازی دیگر صرفاً ابزار بازتاب نیست، بلکه به دروازه‌ای برای خلق واقعیت‌های جدید بدل می‌شود؛ وضعیتی که به تعبیر بودریار، مصداق ورود به قلمرو «ابروواقعیت» است (Baudrillard, 1990: pp 11-15). اگرچه فیلم‌هایی چون ماتریکس^۲ و نمایش ترومن^۳ پیش‌تر با نظریات بودریار تحلیل شده‌اند، پژوهش حاضر بر فیلمی تمرکز دارد که در عین برخورداری از مضامین مشابه، در پژوهش‌های فارسی کمتر مورد توجه قرار گرفته است. فیلم موازی با ساختار روایی چندوجهی و بازی آینه‌وار میان نسخه‌ها، نمونه‌ای تازه از منطق وانموده در سینمای معاصر را به نمایش می‌گذارد. مسئله اصلی این پژوهش، بررسی این پرسش است که چگونه مفاهیم کلیدی اندیشه بودریار؛ وانموده، شبیه‌سازی، ابرواقعیت و مرگ واقعیت در ساختار روایی، میزانشن و شخصیت‌پردازی فیلم موازی تجسم یافته‌اند و این بازنمایی‌ها چه تأثیری بر درک مخاطب از هویت و واقعیت در بستر رسانه‌ای پست مدرن دارند. این مقاله با رویکرد تحلیل کیفی و نشانه‌شناسی فلسفی و بر پایه آثار اصلی بودریار (۱۹۸۳، ۱۹۹۰، ۱۹۹۴، ۱۹۹۵) و خوانش‌های انتقادی او (Kellner, 1989; Best & Kellner, 1991; Callinicos, 1989) انجام شده است. تحلیل داده‌ها بر اساس مطالعه مکرر فیلم و شناسایی سکانس‌های کلیدی صورت گرفته و مفاهیم نظری در سه سطح روایی، بصری و ایدئولوژیک تطبیق یافته‌اند. نوآوری پژوهش حاضر در آن است که، برخلاف بسیاری از مطالعات پیشین که صرفاً نظریات بودریار را توصیف کرده‌اند، در اینجا تلاش شده است تا با نگاهی انتقادی، پیوند میان فلسفه بودریار و متن سینمایی به گونه‌ای تحلیلی و مصداق‌محور بازسازی شود. بدین‌سان، فیلم موازی نه فقط به عنوان موضوع تحلیل، بلکه به عنوان ابژه‌ای از ابرواقعیت بودریاری مورد واکاوی قرار می‌گیرد.

پیشینه پژوهش

مطالعات گسترده‌ای درباره نظریه‌های ژان بودریار در زمینه شبیه‌سازی، وانموده و ابرواقعیت انجام شده است. بودریار در اثر بنیادین خود، *وانموده‌ها و وانمایی‌ها*^۵ نشان می‌دهد که در جهان معاصر، تصویر دیگر بازتاب واقعیت نیست بلکه جایگزین آن می‌شود و مرز میان امر واقعی و بازنمایی فرو می‌ریزد (Baudrillard, 1994: pp 1-6). او این ایده را در *شفافیت شرف* بسط می‌دهد و بر این باور است که فرهنگ معاصر وارد مرحله‌ای از «زیبایی‌شناسی شبیه‌سازی» شده است؛ مرحله‌ای که در آن هر چیز قابلیت بدل شدن و بازتولید دارد (Baudrillard, 1990: pp 11-15). در تفسیر و نقد دیدگاه‌های بودریار، اندیشمندانی چون داگلاس کلنر^۶ بر این باورند که گسستن پیوند میان نشانه و واقعیت مادی در اندیشه او نوعی *ایدئالیسم پست‌مدرن* پدید می‌آورد که توان نقد اجتماعی را تضعیف می‌کند (Kellner, 1989: pp 23-27). استیون بست^۷ و کلنر نیز معتقدند که در آثار متأخر بودریار، نوعی بدبینی زیبایی‌شناختی نسبت به جهان وانموده جایگزین کنش انتقادی شده است (Best & Kellner, 1991, pp. 108-112). در مقابل، الکس کالینیکوس^۸ در کتاب *برابر پست‌مدرنیسم*^{۱۱} استدلال می‌کند که اعلام «مرگ امر واقع» از سوی بودریار، امکان هرگونه مقاومت و کنش سیاسی را از میان می‌برد (Callinicos, 1989: pp 161-164). در میان نظریه‌پردازان متأخر، مارک پاستر^{۱۱} و اندرو دارلی^{۱۲} نظریه بودریار را چارچوبی سودمند برای تحلیل فناوری‌های رسانه‌ای و تجربه ابرواقعیت می‌دانند. پاستر تأکید می‌کند که فناوری‌های دیجیتال واقعیت را بازتولید می‌کنند و جهانی مجازی پدید می‌آورند که از خود واقعیت قانع‌کننده‌تر است (Poster, 2001: pp 58-61). دارلی نیز در کتاب *فرهنگ بصری دیجیتال*^{۱۳} نشان می‌دهد که سینمای دیجیتال با زدودن مرزهای مادی تصویر، شرایطی را می‌آفریند که در آن شبیه‌سازی جای واقعیت را می‌گیرد (Darley, 2000: pp 92-95). شان کیویت^{۱۴} نشان می‌دهد که سینما به عنوان «اثر» عمل می‌کند و اشکال معاصر تصویر و جلوه‌های ویژه مرزهای واقعیت را مخدوش می‌سازند (Cubitt, 2004: pp. 33-36). ریتزر استدلال می‌کند که فرایندهای مک دونالدسازی^{۱۵} در عصر حاضر تشدید شده و دیجیتال سازی^{۱۶} مصرف و تجربه را به شکل نمادین و الگوریتمیک بازتولید می‌کند (Ritzer, 2021: pp 3-20).

در پژوهش‌های داخلی، عباسی پیانی و اقبال در مطالعه‌ای درباره فیلم *فروشنده*، کارگردان: اصغر فرهادی مفهوم پوچی در هنر و فروپاشی مرز میان واقعیت و بازنمایی را بر اساس اندیشه‌های بودریار تحلیل کرده‌اند. همچنین اخوانی و نادعلیان با رویکردی نشانه‌شناسانه، تأثیر رسانه‌های نوین بر هنرهای جدید را در پرتو نظریه شبیه‌سازی بررسی کرده‌اند و پرهیزکار در مقاله خود با عنوان «واقعیت رسانه و توده در حادواقعیت بودریار» به تحول اندیشه وی از جامعه مصرفی تا عصر اطلاعات پرداخته است. علیرضایی، مرادخانی و سجودی در پژوهشی تطبیقی درباره فیلم *ماتریکس*، شخصیت نئو را نماد انسانی دانسته‌اند که در جست‌وجوی حقیقت از جهان وانموده می‌گریزد - گویی گریزی از ابرواقعیت به سوی امر واقعی. همچنین عطارزاده، جمالی و ضیمران به تحلیل جلوه‌های ویژه و واقعیت مجازی در سینما از منظر بودریار پرداخته‌اند و الستی و صدر در پژوهش خود درباره فیلم *قوی سیاه*^{۱۷}، کارگردان: دارن آرنوفسکی^{۱۸} با تمرکز بر کارکرد آینه در روایت سینمایی، مفاهیم بازتاب و وانموده در آرای بودریار را بررسی کرده‌اند. در همین راستا، غلامعلی نیز فیلم *او*^{۱۹}، کارگردان: اسپایک جونز^{۲۰} را از منظر وانمایی روابط انسانی در بستر رسانه‌های هوش مصنوعی تحلیل کرده است. مقاله «بررسی ابرواقعیت و مصرف‌گرایی در پی از بین بردن ارزش‌های اجتماعی و انسانی از نگاه بودریار در فیلم سینمایی *نمایش ترومن*» نوشته فاطمه‌سادات حسینی و اعظم دوکوهکی، به تحلیل ماهیت رسانه و مصرف‌گرایی و چگونگی تبدیل ارزش‌های انسانی به کالایی مصرفی بر اساس آرای ژان بودریار می‌پردازد. همچنین ماری - لور رایان^{۲۱} در مقاله خود «نظریه شبیه‌سازی بودریار و آینده سینما به رابطه میان نظریه بودریار و تحولات سینمای دیجیتال پرداخته است (Ryan, 2001: pp 340-355). مرور این پژوهش‌ها نشان می‌دهد که هرچند نظریات بودریار در تحلیل رسانه و فیلم‌هایی چون *ماتریکس* و *نمایش ترومن* به‌طور گسترده به کار گرفته شده‌اند، اما مطالعاتی که به بررسی فیلم‌های متأخرتر همچون فیلم *موازی* پرداخته باشند به چشم نمی‌خورد. این خلأ پژوهشی ضرورت تحلیل این فیلم را از منظر اندیشه‌های بودریار آشکار می‌سازد؛ چراکه *موازی* با محوریت جهان‌های چندگانه، بازتولید هویت و فناوری آینه‌ای، بستر مناسبی برای واکاوی مجدد مفاهیم شبیه‌سازی و ابرواقعیت در سینمای دیجیتال معاصر فراهم می‌کند.

روش پژوهش

گرفته است. بودریار، تحت تأثیر نیچه^{۲۳}، هایدگر^{۲۴} و مارکس^{۲۵}، به بحران معنا و مرجعیت در جهان معاصر می‌پردازد. نیچه با طرح «مرگ خدا»، مرگ حقیقت مطلق را اعلام کرد و راه را برای فروپاشی نظام‌های ثابت معنا گشود (Nietzsche, 1887/1998: 23). مارکس، نشان داد که در سرمایه‌داری، ارزش کالا دیگر بر پایه کار واقعی نیست بلکه تابعی از ارزش مبادله‌ای است (Marx, 1867/1976: 76). هایدگر نیز، هشدار می‌دهد که تکنولوژی مدرن، هستی را به «ذخیره‌ای قابل بهره‌برداری» فرو می‌کاهد (Heidegger, 1954/1977: 19). بودریار با ترکیب این سنت‌ها، نشان می‌دهد که در جهان پست مدرن، نشانه‌ها و تصاویر جای حقیقت را گرفته‌اند و آنچه ما «واقعیت» می‌نامیم، صرفاً حاصل بازی دلالت‌هاست. در این جهان، بازنمایی‌ها نه بازتاب واقعیت، بلکه تولیدکننده آن هستند (Baudrillard, 1994: 2).

۲. واقعیت، بازنمایی و وانموده

بودریار چهار مرحله تحول بازنمایی را برمی‌شمرد که مسیر گذار از بازتاب واقعیت تا وانموده مستقل را نشان می‌دهد:

۱. تصویر بازتاب وفادار واقعیت است؛
 ۲. تصویر، واقعیت را تحریف می‌کند اما هنوز به آن ارجاع دارد؛
 ۳. تصویر وانمود می‌کند که بازنمای واقعیت است؛
 ۴. تصویر هیچ پیوندی با واقعیت ندارد و خود به عنوان واقعیت عمل می‌کند (Baudrillard, 1994, pp. 6-7).
- در مرحله چهارم، که همان *هایپررئالیتی* است، تصویر از اصل جدا می‌شود و واقعیت در لایه‌ای از بازنمایی‌ها ناپدید می‌گردد. این مفهوم، بنیان اصلی خوانش فیلم *موازی* است؛ فیلمی که جهان‌های شبیه‌سازی شده را بازمی‌سازد و مخاطب را در مرز میان واقعیت و نسخه دیجیتالی آن معلق می‌گذارد.

۳. ابرواقعیت و جامعه مصرفی

در عصر رسانه‌ها و تبلیغات، ابرواقعیت بر تجربه انسانی مسلط می‌شود. به‌زعم بودریار، رسانه‌ها، فناوری و فرهنگ مصرفی، واقعیتی مصنوعی تولید می‌کنند که از خود واقعیت باورپذیرتر است (Baudrillard, 1994: 1). به‌زعم او، انسان مدرن نه برای رفع نیاز واقعی، بلکه برای پاسخ به نیازهای نمادین مصرف می‌کند؛ کالاها به نشانه‌هایی فرهنگی بدل

این پژوهش از نوع کیفی است و با رویکرد تحلیل نشانه‌شناختی - فلسفی انجام شده است. روش مورد استفاده، مطالعه موردی تفسیری است که در آن، فیلم *موازی* (۲۰۱۸) اثر ایزاک ازبان^{۲۶} به عنوان نمونه‌ای هدفمند انتخاب شده است. دلیل انتخاب این فیلم، حضور پررنگ مفاهیم شبیه‌سازی، وانموده و فروپاشی واقعیت در ساختار روایی و بصری آن است؛ عناصری که امکان تطبیق مستقیم با نظریه‌های ژان بودریار را فراهم می‌سازند. گردآوری داده‌ها از دو منبع اصلی صورت گرفته است: ۱. مطالعات کتابخانه‌ای و اسنادی با تمرکز بر آثار نظری بودریار تفاسیر ثانویه بر اندیشه او. ۲. مشاهده و تحلیل فیلم از طریق بازبینی مکرر، یادداشت‌برداری از سکانس‌های کلیدی، دیالوگ‌ها، میزانشن‌ها، و نشانه‌های بصری مرتبط با مفاهیم نظری. تحلیل داده‌ها بر پایه روش تحلیل محتوای کیفی و با تکیه بر نشانه‌شناسی فلسفی بودریار انجام شده است. در این فرایند، مفاهیم کلیدی مانند شبیه‌سازی، وانموده، ابرواقعیت، مرگ واقعیت و بحران هویت به صورت نظام‌مند استخراج و در نسبت با ساختارهای تصویری و روایی فیلم تفسیر شده‌اند. مراحل اجرا شامل موارد زیر بوده است:

- بازبینی چندباره فیلم و انتخاب سکانس‌های واجد ارزش تحلیلی.

- تطبیق مفاهیم نظری با عناصر بصری (نور، رنگ، آینه، بازتاب‌ها و میزانشن).

- تفسیر نهایی داده‌ها در چارچوب فلسفه رسانه و زیبایی‌شناسی پست مدرن.

برای اعتبارسنجی تحلیل، از مقایسه تفسیری میان متون اصلی بودریار و خوانش‌های انتقادی (کلنر و پستر) استفاده شده است تا از سطحی‌نگری در کاربرد نظریه پرهیز شود. در نهایت، چارچوب نظری پژوهش بر پایه مدل چهارمرحله‌ای بازنمایی در اندیشه بودریار بنا شده است که در آن، تصویر از بازتاب واقعیت به بازتولیدکننده آن بدل می‌شود. این چارچوب، مبنای تفسیر نشانه‌ها و روابط بینامتنی در فیلم *موازی* قرار گرفته است.

ادبیات و مبانی نظری پژوهش

۱. زمینه فلسفی نظریه وانموده

نظریه وانموده ژان بودریار در تداوم نقد فلسفی مدرنیته شکل

فناوری شبیه‌سازی عمل می‌کند، همان سازوکار بودریاری را دارد که در آن تکنولوژی نه بازتاب، بلکه تولید واقعیت است.

۷. نقدهای وارد بر نظریه بودریار

در دهه‌های اخیر، شماری از متفکران از جمله داگلاس کلتر و استیون بست، رویکرد بودریار را به «بدبینی معرفتی» و «غیرفعال‌سازی سوژه» متهم کرده‌اند (Best & Kellner, 1991: 14). به‌زعم آنان، اگر همه‌چیز شبیه‌سازی باشد، امکان نقد اجتماعی و کنش سیاسی از میان می‌رود. مارک پاستر (۲۰۰۱) نیز در تفسیر انتقادی خود بر بودریار، تأکید می‌کند که هرچند مفهوم هایپرنالیته در تحلیل رسانه مفید است، اما نباید نقش مخاطب و تجربه انسانی را به‌طور کامل حذف کرد (Poster, 2001: 175). در این پژوهش، این نقدها در نظر گرفته شده و تحلیل فیلم *موازی* نه صرفاً از موضع تکرار نظریات بودریار، بلکه به‌عنوان آزمون تجربی کاربرست آنها در بستر سینمای علمی‌تخیلی بررسی می‌شود.

پیوند نظریه با فیلم

بر اساس این چارچوب مفهومی، فیلم *موازی* را می‌توان مصداقی روشن از ایده‌های بودریار درباره شبیه‌سازی و ابرواقعیت دانست. ساختار روایی فیلم، بازتاب‌های پی‌درپی شخصیت‌ها و نقش آینه به‌عنوان رسانه‌ای تصویری، همگی نشان می‌دهند که تصویر از امر واقعی پیشی می‌گیرد و مرز میان حقیقت و بازنمایی درهم می‌شکند. در بخش بعد، این مفاهیم در قالب تحلیل صحنه‌به‌صحنه بررسی خواهند شد تا سازوکارهای بصری و روایی شبیه‌سازی در فیلم آشکار شوند. افزون بر این، درک سازوکار شبیه‌سازی و وانموده در فیلم *موازی* بدون توجه به منطق بینامتنیت ممکن نیست. از منظر نشانه‌شناسی پست‌مدرن، هر متن در شبکه‌ای از ارجاعات فرهنگی و تصویری شکل می‌گیرد؛ بنابراین، فیلم نیز با بازخوانی متون پیشین سینما، به‌ویژه آثار کلاسیکی مانند *پدرخوانده* یا بازنمایی‌های علمی‌تخیلی از هیولای *فراکنش‌تازین*، در فرایند شبیه‌سازی فرهنگی مشارکت می‌کند. این رویکرد بینامتنی نه به‌عنوان چارچوب نظری مستقل، بلکه به‌منزله ابزاری برای درک عمیق‌تر منطق وانموده و ابرواقعیت در سینمای پست‌مدرن به کار گرفته می‌شود (Kristeva, 1980: 69; Barthes, 1977: pp) 146-148).

می‌شوند که جای معنا و هویت را می‌گیرند (Baudrillard, 1998: 27). دیزنی‌لند برای بودریار نمونه‌ای از این وضعیت است: فضایی که وانمود می‌کند خیالی است تا باور ما به واقعیت بیرونی را حفظ کند، در حالی که خود از آن واقعی‌تر عمل می‌کند (Baudrillard, 1994: 12).

۴. فروپاشی دال و مدلول

بودریار نظریه سوسور درباره رابطه قراردادی دال و مدلول را رادیکال‌تر می‌کند و می‌گوید در عصر شبیه‌سازی، نشانه‌ها دیگر به مدلول‌های واقعی ارجاع نمی‌دهند، بلکه به یکدیگر ارجاع می‌دهند (Baudrillard, 1983: 11). در این وضعیت، زنجیره دلالت‌ها بسته می‌شود و معنا در چرخه خودارجاع نشانه‌ها از بین می‌رود. بودریار این پدیده را «مرگ واقعیت» می‌نامد — نه به معنای نابودی فیزیکی، بلکه به معنای ناتوانی نشانه‌ها در اشاره به جهان بیرونی (Baudrillard, 1983: 4).

۵. رسانه، قدرت و شبیه‌سازی ارتباط

بودریار استدلال می‌کند که رسانه‌های معاصر، واقعیت را بازنمایی نمی‌کنند، بلکه خود واقعیت را می‌سازند (Baudrillard, 1988: 23). در مقاله معروف *جنگ خلیج فارس هرگز رخ نداد*^۶، او نشان می‌دهد چگونه رسانه‌ها با بازسازی تصویری جنگ، آن را از تجربه واقعی تهی کردند (Baudrillard, 1995: 72). به‌زعم او، رسانه‌ها از ابزار آگاهی‌بخشی به ابزار سلطه و کنترل تبدیل شده‌اند؛ آنها با خلق «شبیه‌سازی ارتباط»، توهم مشارکت می‌سازند، در حالی که واقعیت را از میان می‌برند (Poster, 2001: 170).

۶. تکنولوژی و فشرده‌گی فضا-زمان

بودریار، در امتداد نقد هایدگر، تکنولوژی مدرن را نه صرفاً ابزار، بلکه نیرویی می‌داند که جهان را در قالب کدها و داده‌ها بازتولید می‌کند (Baudrillard, 1990: 52). در عصر دیجیتال، زمان و مکان فشرده شده و تجربه مستقیم جای خود را به تجربه شبیه‌سازی شده داده است (Baudrillard, 1988: 9). فناوری‌های واقعیت مجازی و رسانه‌های دیجیتال، فضایی می‌سازند که برای انسان‌ها «واقعی‌تر از واقعی» است (Baudrillard, 1983: 14). فیلم *موازی* دقیقاً در همین بستر معنا می‌یابد؛ آینه‌ای که در فیلم به مثابه

یافته‌های پژوهش تحلیل فیلم موازی بر اساس نظریه ژان بودریار

۱. وانموده و مرگ واقعیت: شبیه‌سازی مطلق در فیلم موازی

فیلم با صحنه‌ای آغاز می‌شود که در آن «ماريسا» توسط نسخه‌ای از خود جایگزین می‌شود؛ رخدادی که از دید مخاطب و همسرش پنهان می‌ماند (تصاویر ۱ و ۲). این صحنه، مصداق کامل مرحلهٔ چهارم شبیه‌سازی در اندیشهٔ بودریار است، جایی که بازنمایی دیگر به اصل ارجاع ندارد و خود به مثابه واقعیت عمل می‌کند (Baudrillard, 1994: 6). در این وضعیت، همان‌گونه که بودریار می‌نویسد، حقیقت از میان رفته و «تنها غیاب حقیقت باقی می‌ماند» (Baudrillard, 1995: 2). مرگ جاش و جایگزینی او با نسخه‌ای دیگر نیز تبلور همین «جنایت کامل» است؛ جایی که وانموده جای واقعیت را تصاحب می‌کند و بازگشت به اصل ناممکن می‌شود. شکستن آینه در پایان فیلم، از نظر فلسفی یادآور دعوت بودریار به «شکستن آینه تولید» است؛ کنشی نمادین برای گریز از منطق بازتابی و سلطهٔ تصویر (Baudrillard, 1975: 30). بدین ترتیب، فیلم به جای بازنمایی شبیه‌سازی، خود به «شبیه‌سازی شبیه‌سازی» بدل می‌شود.



تصویر ۱. همزاد ماریسا اقدام به قتل او می‌کند (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).



تصویر ۲. لینا اقدام به شکستن آینه می‌کند (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).

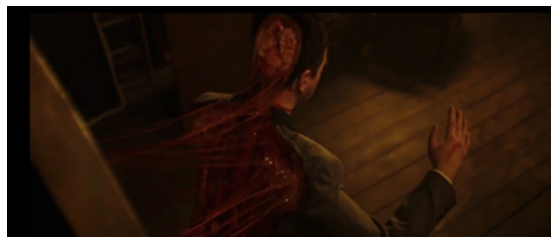
۲. استحالهٔ سوژه و فروپاشی هویت در جهان وانموده‌ها شخصیت «نول» در چرخه‌ای از تکثیر و جایگزینی گرفتار می‌شود، تا جایی که میان نسخهٔ اصلی و کپی تمایزی باقی نمی‌ماند (تصویر ۳). بودریار این وضعیت را تجلی اضمحلال سوژهٔ انسانی در جهان ابرواقعیت می‌داند؛ جهانی که در آن «دیگر تمایزی میان واقعیت و بازنمایی وجود ندارد، بلکه تنها بازنمایی تفاوت‌ها باقی مانده است» (Baudrillard, 1994: 6). این سکانس‌ها نشان می‌دهند که سوژهٔ پست‌مدرن نه حذف، بلکه درون شبکه‌ای از بازتاب‌ها منحل می‌شود. همان‌طور که بودریار تصریح می‌کند، هویت در جهان وانموده‌ها، محصول مصرف نشانه‌هاست، نه تجربهٔ وجودی (Baudrillard, 1998: 38). در نتیجه، نابودی نول نمادی از نابودی خود انسانی در نظامی است که تصویر، هویت را می‌بلعد و واقعیت را مصرف می‌کند.

۳. بازنمایی در بازنمایی: بینامتنیت پدرخوانده^{۲۷} و فرانکنشتاین^{۲۸}

فیلم موازی با گنجاندن دو ارجاع سینمایی - پدرخوانده و فرانکنشتاین - به نمونه‌ای روشن از آن چیزی بدل می‌شود که بودریار آن را «تقدّم وانموده‌ها» می‌نامد؛ یعنی وضعیتی که در آن بازنمایی‌ها خود، مرجع واقعیت‌اند (Baudrillard, 1994: 1).

۳.۱. پدرخوانده و بازتولید قدرت در جهان ابرواقعیت

سکانسی که شخصیت‌ها دیالوگ‌های ویتو کورلئونه را تکرار می‌کنند، نمونه‌ای از «شبیه‌سازی درون شبیه‌سازی» است؛ واقعیتی که از خلال تصویر ساخته می‌شود (تصویر ۴). در این جا میل به قدرت، نه تجربه‌ای اخلاقی، بلکه تصویری سینمایی از قدرت است - دقیقاً همان حالتی که بودریار آن را «میل به وانموده» می‌نامد (Baudrillard, 1983: 25). شکستن آینه، کنشی نمادین برای نابودی تصویر است، اما چون خود نیز

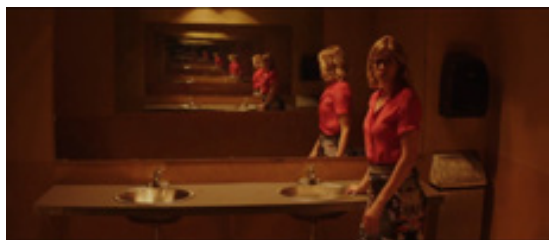


تصویر ۳. نول در نهایت توسط آینه به نابودی کشیده می‌شود (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).

تصویری، همانند آینه، واقعیت را بازنمایی نمی‌کنند، بلکه آن را بازتولید می‌کنند (Baudrillard, 1994: 12). در فیلم، آینه نه فقط تصویر جهان‌های موازی را منعکس می‌کند، بلکه آنها را ممکن می‌سازد. در این معنا، آینه به نمادی از «فناوری تولید واقعیت» تبدیل می‌شود؛ همان وضعیتی که بودریار آن را با عنوان «فشرده‌گی فضا-زمان و از میان رفتن فاصله» توصیف می‌کند (Baudrillard, 1988: 56). بدین ترتیب، تجربهٔ شخصیت‌ها از آینه، تجربهٔ مواجهه با نظام رسانه‌ای است که در آن «هیچ عمقی وجود ندارد، فقط بازتاب‌های بلافصل (Baudrillard, 1988: 56). (تصویر ۶)

۵. نورپردازی، فضا و فروپاشی ادراک

تغییر نور از گرم به سرد در جهان موازی، نمادی از گذار از واقعیت به ابرواقعیت است (تصویر ۷). همان‌گونه که بودریار توضیح می‌دهد، در عصر وانموده‌ها نشانه‌ها از «گرمای معنا» تهی می‌شوند و واقعیت در فرایندی از سردی و بی‌جان شدن بازنمایی‌ها محو می‌گردد (Baudrillard, 1981: pp 8-10). نور آبی و سبز فضای غیرانسانی و مصنوعی را تقویت می‌کند و تماشاگر را وارد تجربه‌ای می‌سازد که در آن مرز میان ادراک و بازنمایی از میان می‌رود. این نورپردازی، سینما را از «بازتاب واقعیت» به



تصویر ۶. تصویر لینا در آینه‌های روبه‌رو (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).



تصویر ۷. نونل وارد دنیای موازی می‌شود. در نور پردازی بیشتر از رنگ‌های سبز و آبی استفاده شده (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).

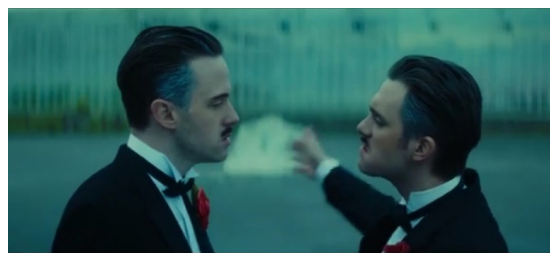
بازتولید تصویری است، تنها خشونت دیگری در دل همان نظام وانموده‌ها محسوب می‌شود (Poster, 2001: 176).

۳. ۲. فرانکنشتاین و اسطورهٔ خود بازتولید شده

ارجاع به فیلم خیالی با بازی رایان گاسلینگ و اما استون، لایه‌ای متاسینمایی می‌سازد که نشان می‌دهد حتی اسطوره‌های فرهنگی نیز در جهان موازی به نسخه‌هایی بدون اصل بدل می‌شوند (تصویر ۵). همان‌طور که بودریار می‌گوید، «در جهان وانموده‌ها، تولید، بازتولید بازتولید است» (Baudrillard, 1994: 79). فرانکنشتاین در این معنا، استعاره‌ای از خود انسان معاصر است؛ مخلوقی که از دل نظام شبیه‌سازی زاده شده و میان واقعیت و بازنمایی معلق است. این ارجاع، فیلم را در سنت پست‌مدرن بینامتنیت و نقد فرهنگی جای می‌دهد.

۴. آینه به مثابه فناوری شبیه‌سازی

آینه در فیلم موازی کارکردی دوگانه دارد: هم ابزار دیدن است، هم واسطهٔ خلق. از منظر بودریار، رسانه‌ها و فناوری‌های



تصویر ۴. تصویری از سکانس پدرخوانده (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).



تصویر ۵. یافتن نسخه‌ای از فیلم فرانکنشتاین (صحنه‌ای از فیلم، منتخب نگارنده).

یکدیگر ارجاع می‌دهند (Baudrillard, 1994: 6). از منظر تحلیلی، فیلم در چند سطح مختلف، مفاهیم بنیادین نظریه بودریار را بازنمایی می‌کند. در سطح نخست، وانموده‌ها جایگزین اصل می‌شوند؛ همان‌گونه که در شخصیت‌های تکرارشونده فیلم مشاهده می‌شود، هر نسخه از شخصیت‌ها به تدریج استقلال می‌یابد و وجود نسخه اولیه را انکار می‌کند. این فرایند، تحقق عینی مفهوم «جنایت کامل» است که در آن، نابودی واقعیت نه از طریق پنهان‌سازی، بلکه از طریق تکثیر و بازتولید بی‌پایان آن انجام می‌شود (Baudrillard, 1995: 1). در سطح دوم، آینه در فیلم نقشی دوگانه دارد؛ هم ابزار مشاهده است و هم عامل خلق. بر اساس دیدگاه بودریار، آینه یا رسانه، در عصر شبیه‌سازی، دیگر واقعیت را بازتاب نمی‌دهد، بلکه خود، واقعیت تازه‌ای تولید می‌کند (Baudrillard, 1994: 12). از بان با بهره‌گیری از این تمهید بصری، آینه را به نقطه تلاقی دو جهان بدل می‌کند؛ جایی که بازتاب‌ها از کنترل خارج می‌شوند و نسخه‌های جدید به وجود می‌آیند. در سطح سوم، فیلم با استفاده از بازنمایی در *بازنمایی*، نقدی خودبازتابانه از سینما ارائه می‌دهد. ارجاع به فیلم‌هایی مانند پدر خوانده و فرانکنشتاین نه صرفاً ادای احترام، بلکه کنشی متاسینمایی است که نشان می‌دهد حتی «خود سینما» نیز در منطق وانموده گرفتار است. همان‌گونه که بودریار بیان می‌کند، در عصر رسانه‌ای معاصر، فرهنگ

«بازسازی تجربه» تبدیل می‌کند؛ همان فرایندی که بودریار آن را *فروپاشی معنا در رسانه‌ها*^{۲۹} می‌نامد (Baudrillard, 1994: 121).

در فیلم *موازی فناوری* (آینه)، روایت (تکثیر جهان‌ها) و تصویر (نور، رنگ و میزانشن) در کنار هم سازوکار ابرواقعیت را بازسازی می‌کنند. فیلم نه درباره شبیه‌سازی، بلکه خود شبیه‌سازی است؛ تجربه‌ای که در آن مخاطب نیز در چرخه بی‌پایان بازتاب‌ها گرفتار می‌شود. بدین ترتیب، می‌توان گفت فیلم ایزاک از بان نمونه‌ای از «سینمای بودریاری» است؛ سینمایی که در آن بازنمایی نه آینه جهان، بلکه تولیدکننده جهانی تازه است.

بحث و جمع‌بندی

در نهایت، فیلم *موازی* نه فقط به مثابه فیلمی علمی‌تخیلی، بلکه به عنوان تمثیلی فلسفی از وضعیت پست‌مدرن در عصر وانموده‌ها قابل تحلیل است؛ عصری که در آن مرز میان واقعیت و بازنمایی به کلی فروپاشیده است. این فیلم، با روایت جهان‌های موازی و تکثیر بی‌پایان شخصیت‌ها، تصویری از جامعه‌ای ارائه می‌دهد که در آن، بازتاب‌ها و نسخه‌ها جای امر واقعی را گرفته‌اند. در منطق بودریاری، چنین وضعیتی مصداق «مرگ واقعیت» است؛ جایی که دیگر هیچ مرجع اصیلی وجود ندارد و تنها نشانه‌هایی باقی مانده‌اند که به

جدول ۱. تطبیق مفاهیم نظری ژان بودریار با عناصر فیلم موازی؛ تهیه‌شده توسط نگارنده

| مفهوم بودریار | نمونه در فیلم موازی | تفسیر بودریاری |
|--------------------------------------|---|---|
| وانموده (Simulacrum) | شخصیت‌های جایگزین شده مانند ماریسا و جاش | وانموده به جای بازنمایی، خود حقیقت می‌شود؛ این شخصیت‌ها دیگر به نسخه اصیل ارجاع ندارند. |
| جنایت کامل (Perfect Crime) | حذف نسخه‌های اصلی و جایگزینی با کپی‌ها | نابودی واقعیت از طریق بازتولید؛ تصویر نبود حقیقت را پنهان می‌کند. |
| ابروواقعیت (Hyperreality) | جهان‌های موازی و تجربه بازتاب‌های تودرتو | تصویر از واقعیت فراتر می‌رود و جهانی قانع‌کننده‌تر از واقعیت می‌سازد. |
| تکثیر بی‌انتهای (Endless Simulation) | بازتاب‌های مکرر در آینه‌ها | «کپی بدون اصل»؛ تکرار تا بی‌نهایت بدون ارجاع به امر واقعی. |
| مرگ واقعیت | قتل و جایگزینی شخصیت‌ها | واقعیت حذف می‌شود و وانموده‌ها جای آن را می‌گیرند. |
| بازنمایی در بازنمایی | ارجاع به <i>The Godfather</i> و <i>Frankenstein</i> | تقدم وانموده‌ها بر واقعیت؛ تجربه شبیه‌سازی شبیه‌سازی. |
| آینه به مثابه تکنولوژی | آینه به عنوان دروازه جهان‌های موازی | آینه نه ابزار بازتاب، بلکه ابزار خلق واقعیت‌های جدید است. |
| بحران هویت | فروپاشی هویت نونل در مواجهه با نسخه‌های خود | سوژه در چرخه وانموده‌ها از بین می‌رود؛ از خودبیگانگی پست‌مدرن. |

چیزی است که بودریار آن را «جنایت کامل» می‌نامد: حذف واقعیت و پنهان کردن نبود آن از طریق تصویر. کنش نهایی شکستن آینه در فیلم، در این معنا، حرکتی نمادین برای رهایی از منطق بی‌پایان وانموده‌هاست؛ تلاشی نافرجام برای بازگشت به اصالت، که خود در دل همان نظام شبیه‌سازی شده رخ می‌دهد. شخصیت‌های فیلم نیز مصداقی از بحران سوژه در جهان پست‌مدرن‌اند. آنان در میان نسخه‌های متعدد خود، هویت یگانه‌شان را از دست می‌دهند و در وضعیتی از اضمحلال هستی‌شناختی فرو می‌روند. این فرایند، همان استحاله انسان معاصر در فرهنگ تصویری است که بودریار آن را ویژگی بنیادی عصر ابرواقعیت می‌داند. در چنین جهانی، هویت، اخلاق و تجربه، همگی به نشانه‌هایی مصرف‌پذیر بدل می‌شوند و مخاطب دیگر قادر به تمایز میان واقعیت و تصویر نیست. ارجاعات درون‌فیلمی به آثاری چون *پدرخوانده* و *فرانکنشتاین*، لایه دیگری از شبیه‌سازی را ایجاد می‌کنند. این بازنمایی در بازنمایی، یادآور «تقدم وانموده‌ها بر واقعیت» است که بودریار در نظریه خود تشریح می‌کند. فیلم با وارد کردن این ارجاعات، عمداً از خود سینما به عنوان نظامی از وانموده‌ها سخن می‌گوید و بدین سان، تماشاگر را به تأملی متافیزیکی درباره خود فرایند دیدن دعوت می‌کند. از منظر زیبایی‌شناسی، *موازی* نشان می‌دهد که فناوری تصویر، نه تنها ابزاری برای نمایش واقعیت، بلکه نیرویی برای خلق واقعیت‌های جایگزین است. این خوانش، با اندیشه بودریار درباره سلطه رسانه و فروپاشی معنا هم‌راستاست و فیلم را به متنی چندلایه بدل می‌سازد که از سطح روایت علمی تخیلی فراتر می‌رود و به بازاندیشی فلسفی در باب نسبت انسان و تصویر می‌رسد. در مجموع، می‌توان گفت که *موازی* با ترکیب روایت‌های چندجهانی، ساختار آینه‌ای و ارجاعات بینامتنی، تصویری دقیق از جهان پست‌مدرن بودریاری ارائه می‌کند؛ جهانی که در آن واقعیت، شبیه‌سازی، و آگاهی انسانی در چرخه‌ای بی‌پایان از بازتاب‌ها به یکدیگر فروکاسته‌اند. این تحلیل نه تنها فهم ما از سینمای دیجیتال معاصر را گسترش می‌دهد، بلکه بر ضرورت بازخوانی فلسفه بودریار در نسبت با رسانه‌های نوین تأکید دارد. پیشنهاد می‌شود پژوهش‌های آتی با مقایسه تطبیقی *موازی* و آثاری چون *تلقین بافرکانس*^{۳۲}، ابعاد گفتمانی تازه‌ای از نسبت میان شبیه‌سازی، واقعیت و بازنمایی را آشکار سازند تا چشم‌اندازی جامع‌تر از سینمای ابرواقعیت پست‌مدرن ترسیم شود.

تصویری بر خود بازتاب خویش تکیه دارد و هیچ ارجاعی به واقعیت بیرونی باقی نمی‌گذارد (Baudrillard, 1983: 25). این بینامتنیت آگاهانه در *موازی* نوعی خودافشایی فلسفی از سازوکار بازنمایی سینماست. درنهایت، جدول زیر خلاصه‌ای از تطبیق مفاهیم نظری بودریار با عناصر روایی و بصری فیلم را نشان می‌دهد؛ اما فراتر از مقایسه، می‌توان گفت ساختار خود فیلم به گونه‌ای طراحی شده که منطق درونی وانموده‌ها را بازآفرینی می‌کند. بدین سان، فیلم *موازی* نه فقط موضوع تحلیل بودریاری، بلکه خود مصداقی از اندیشه بودریار است؛ فیلمی که درون‌مایه و ساختارش هم‌زمان در قلمرو ابرواقعیت قرار می‌گیرند.

این تحلیل نشان می‌دهد که *موازی* از منظر نظریه‌های ژان بودریار، تنها بازنمایی اندیشه‌های فلسفی نیست، بلکه خود، ساختاری ابرواقعی دارد که با حذف مرز میان واقعیت و بازنمایی، تجربه‌ای چندلایه از حقیقت را بازتولید می‌کند. جهان فیلم با از بین بردن مرجع و مرکز، مخاطب را در فضای تعلیقی میان واقعیت و شبیه‌سازی معلق می‌گذارد؛ همان فضایی که بودریار آن را «مرز محوشده معنا» می‌نامد (Baudrillard, 1994: 79). بنابراین، *موازی* را می‌توان نمونه‌ای شاخص از سینمای پست‌مدرن دانست که مفاهیم فلسفی ابرواقعیت و وانموده را نه صرفاً در روایت، بلکه در ساختار تصویری و روایی خود مجسم می‌کند. پژوهش‌های آینده می‌توانند با تحلیل تطبیقی فیلم‌هایی چون *تلقین*^{۳۰} و *انسجام*^{۳۱} مسیرهای تازه‌ای برای فهم نسبت میان تکنولوژی، واقعیت و وانموده در سینمای دیجیتال معاصر فراهم آورند.

نتیجه‌گیری

فیلم *موازی* در پرتو نظریه شبیه‌سازی و وانموده ژان بودریار، نمونه‌ای شاخص از سینمای پست‌مدرن است که در آن مرز میان واقعیت، بازنمایی و تخیل به کلی از میان رفته است. تحلیل انجام‌شده نشان داد که این اثر، نه صرفاً بازتابی از مفاهیم فلسفی، بلکه خود نمونه‌ای از *ابروواقعیت* است؛ جهانی که در آن، نشانه‌ها و تصاویر جای امر واقعی را گرفته‌اند و مخاطب در چرخه‌ای از بازتاب‌های تصویری و اخلاقی گرفتار می‌شود. در این فیلم، آینه به مثابه نماد مرکزی، در سطحی فراتر از کاربرد بصری، به رسانه‌ای شبیه‌سازی‌کننده تبدیل می‌شود؛ رسانه‌ای که نه بازتاب‌دهنده حقیقت، بلکه تولیدکننده واقعیت‌های موازی است. این بازنمایی، همان

پی‌نوشت‌ها

- | | | |
|---|------------------------------------|--|
| 1. Jean Baudrillard (1929-2007) | 12. Andrew Darley (1945) | 23. Nietzsche (1844_1900) |
| 2. <i>Parallel</i> (2018) | 13. <i>Visual Digital Culture</i> | 24. Heidegger (1884_1976) |
| 3. <i>The Matrix</i> (Wachowski, 1999) | 14. Cubitt, 2004 | 25. Marx (1818_1883) |
| 4. <i>The Truman Show</i> (Weir, 1998) | 15. McDonalidization | 26. The Gulf War Did Not Take Place (1995) |
| 5. <i>Simulacra and Simulation</i> (1981) | 16. Digitalization | 27. <i>The Godfather</i> (Coppola, 1972) |
| 6. <i>The Transparency of Evil</i> (1990) | 17. <i>Black Swan</i> (2010) | 28. <i>Frankenstein</i> (Dawley, 1910) |
| 7. <i>Douglas Kellner</i> (1943) | 18. <i>Darren Aronofsky</i> | 29. <i>implosion of meaning in the media</i> |
| 8. <i>Steven Best</i> (1955) | 19. <i>Her</i> , 2013 | 30. <i>Inception</i> (Nolan, 2010) |
| 9. <i>Alex Callinicos</i> (1950) | 20. <i>Spike Jonze</i> | 31. <i>Coherence</i> (Byrd, 2013) |
| 10. <i>Against Postmodernism</i> (1989) | 21. <i>Marie-Laure Ryan</i> (1946) | 32. Frequency (Hoblitt 2000) |
| 11. <i>Mark Poster</i> (1941-2012) | 22. <i>Isaac Ezban</i> (1986) | |

فهرست منابع

- اخوانی، سعید؛ نادعلیان، احمد (۱۴۰۱)، بازاندیشی مسئله ارتباط میان رسانه و هنرهای جدید بر اساس نظریات ژان بودریار، *نشریه هنرهای کاربردی*، دوره ۲، شماره ۱، ۴۵-۵۹ شماره پیاپی ۵
- الستی، احمد؛ صدر، رحیم (تابستان ۱۳۹۸)، بررسی استفاده از آینه در پیشبرد بیان سینمایی پست مدرن فیلم قوی سیاه ساخته دارن آرنوفسکی، *نشریه ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی*، دوره سوم، شماره هفتم.
- پرهیزگار، غلامرضا (۱۳۸۹)، واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار، *نشریه معرفت فرهنگی و اجتماعی*، سال اول، شماره ۴، ۱۷۹-۲۰۰.
- حسینی، فاطمه سادات؛ دوکوهکی، اعظم (۱۴۰۲)، بررسی ابر واقعیت و مصرف گرایی در پی از بین بردن ارزش‌های اجتماعی و انسانی از نگاه بودریار در فیلم سینمایی نمایش ترومن، *فصلنامه مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی*، دوره ۹، شماره ۴.
- عباسی پبانی، کامین؛ اقبال، آرش (۱۳۹۸)، پوچی هنر در اندیشه بودریار و تحلیل فیلم 'فروشنده' ساخته اصغر فرهادی، *ماهنامه جامعه‌شناسی سیاسی ایران*، دوره ۲، شماره ۳، ۴۵۲-۵۰۳ شماره پیاپی ۷
- عطارزاده، مهدی؛ جمالی، مریم؛ ضیمران، محمد (آذر ۱۴۰۰)، واقعیت مجازی و جلوه‌های ویژه در سینما با رویکرد ژان بودریار در وضعیت حاد واقعیت، *فصلنامه علمی مطالعات هنر اسلامی*، دوره ۱۸، شماره ۴۳، ۳۹۹-۴۱۰.
- علیرضایی، احسان؛ مرادخانی، علی؛ سجودی، فرزانه (زمستان ۱۳۹۹)، مطالعه تطبیقی نظریه واقع گرایی فیلم با حاد واقعیت ژان بودریار، *نشریه هنرهای زیبا*، *هنرهای نمایشی و موسیقی*، دوره ۲۵، شماره ۴، ۱۷-۲۳.
- غلامعلی، اسداله (۱۴۰۱)، وانمایی روابط عاطفی انسان در رسانه‌های مبتنی بر هوش مصنوعی (مطالعه‌ای بر سینمای علمی - تخیلی)، *سومین همایش ملی هنرهای نمایشی و دیجیتال*.

- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1975). *The Mirror of Production*. St. Louis: Telos Press.
- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Telos Press.
- Baudrillard, J. (1983). *In the Shadow of the Silent Majorities, or The End of the Social*. Semiotext (e).
- Baudrillard, J. (1988). *Selected Writings* (M. Poster, Ed.). Stanford University Press.
- Baudrillard, J. (1990). *Transparency of Evil: Essays on Extreme Phenomena*. Verso.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1995). *The Gulf War Did Not Take Place*. Indiana University Press.
- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. Sage Publications.
- Best, S., & Kellner, D. (1991). *Postmodern Theory: Critical Interrogations*. Guilford Press.
- Callinicos, A. (1989). *Against Postmodernism: A Marxist Critique*. Polity Press.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. MIT Press.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays* (W. Lovitt, Trans.). Harper & Row. (Original work published 1954).
- Kellner, D. (1989). *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Polity Press.
- Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Columbia University Press.
- Marx, K. (1976). *Capital: A Critique of Political Economy* (Vol. 1, B. Fowkes, Trans.). Penguin. (Original work published 1867).
- Nietzsche, F. (1998). *On the Genealogy of Morals* (M. Clark & A. J. Swensen, Trans.). Hackett. (Original work published 1887).
- Poster, M. (2001). *What's the Matter with the Internet?* University of Minnesota Press.
- Ritzer, G. (2021). *The McDonalidization of Society: Into the Digital Age* (9th ed.). SAGE Publications.
- Ryan, M.-L. (2001). The theory of simulation and the future of cinema. *Film-Philosophy*, 5 (3), 340-355.