

## دیجیتالیسم در سینما و نمادین شدن «امر خیالی» مطالعه‌ای بر تصویر «شهر» در فیلم تعطیلات رمی و بلید رانر

رامتین شهبازی<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت: ۹۷/۴/۱۵، تاریخ تایید: ۹۷/۶/۱۵

### چکیده

سینمای کلاسیک با توجه به ابزاری که در اختیار داشت کوشید تا آنجا که می‌تواند «امر خیالی» لاکان را در کنار این «امر نمادین» بازنمایی کند. با ورود و گسترش علوم دیجیتال در سینما تخیل از یک سو و تاویل مهار ناشدنی از سوی دیگر بر گستره فیلم‌ها سایه افکند. یکی از انگاره‌هایی که می‌تواند در همین راستا مورد خوانش واقع شود، مقوله تصویر «شهر» در سینماست. شهری که در سینمای کلاسیک مامنی جهت دست‌یابی به «امر خیالی» است، در سینمای پست مدرن به مکانی کاملاً نمادین بدل می‌شود. به همین منظور مقاله حاضر با مرور تاثیر دیجیتال‌یسم بر سینما قصد دارد به این سؤال پاسخ دهد که مفهومی همچون شهر چگونه می‌تواند از «امری خیالی» به «امری نمادین» تبدیل شود؟ این فرضیه نیز مطرح می‌شود که به نظر می‌رسد به مدد امکان عناصر دیجیتال در بازنمایی مرز میان «امر خیالی» و «امر نمادین» از میان رفته است و نتیجه اینکه «امر خیالی» خود به عنصری درون «امر نمادین» بدل می‌شود و به گفته‌ای دیگر «امر خیالی» خود نمادین می‌شود و این بازی تا انتها ادامه پیدا می‌کند. برای عینی‌تر شدن این پژوهش نگارنده دو فیلم «تعطیلات رومی» (ویلیام وایلر-۱۹۵۳) و «بلید رانر» (ریدلی اسکات-۱۹۸۲) را مورد بررسی قرار داده است.

**کلید واژه‌ها:** سینمای دیجیتال، فلسفه هنر دیجیتال، امر خیالی، امر نمادین، لاکان، بلید رانر، تعطیلات رومی

## مقدمه

هنرهای مختلف در برابر تکنولوژی واکنش‌های متفاوتی از خود نشان داده‌اند. همه این هنرها در قرن بیستم از تغییرات تکنولوژیک بی بهره نبوده‌اند و ناگزیر خودآگاه یا ناخودآگاه به آن تن داده و سرنوشت‌های مختلفی را برای خود رقم زده‌اند. اما نکته مهم اینجاست که در این میان هنرها تنها از منظر مهندسی و فنی در برابر این تغییرات نبوده‌اند و در عرصه تفکر نیز این تغییرات را وارد حوزه‌های مطالعات میان رشته‌ای علوم انسانی کرده‌اند. تغییرات تکنولوژیک امروز پر کاربردترین وازه در حوزه مطالعات فلسفه هنر است. در این زمینه مقالات «اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی» اثر والتر بنیامین (۱) (۱۳۷۷: ۲۲۵-۲۱۰) و «پرسش از تکنولوژی» از مارتین هایدگر (۲) (۱۳۸۳: ۱-۳۰) می‌تواند نمایش گر این موضوع بوده و تفکر درباره تغییرات تکنولوژیک را صرفاً از محدوده علوم مهندسی خارج کند. یکی از این تغییرات تکنولوژیک ورود عناصر دیجیتال به حوزه هنر است که تعابیر مختلفی را نیز با خود همراه کرده است. برای نمونه: «نظام‌های دیجیتال به موجب متفاوت بودن در تقابل با متراکم بودن تمیز داده می‌شوند» (وارتنبرگ و تامسون-جونز، ۱۳۹۶: ۶۴).

در زمینه مطالعه تاریخچه ورود عرصه دیجیتال نیز می‌توان ترتیبی کرونولوژیکال برای آن در نظر گرفت. حضور ابزار تکنولوژی در هنر به صورت ویژه به سال‌های دهه ۱۹۶۰ میلادی باز می‌گردد. سال‌هایی که دست اندرکاران هنر به ویژگی‌های این عرصه برای بروز و نمو بیشتر کارهای خود پی بردند. سال‌هایی که نه تنها برای ارائه آثار به این عنصر اجتناب ناپذیر می‌نمود که مخاطبان نیز خود برای مواجهه با آثار هنری چنین نیازی را حس می‌کردند. (۳)

سینما به مثابه یک هنر - صنعت از دایره این مطالعات خارج نیست. تطورهایی که از زمینه‌های متفاوتی نشأت گرفته است. گاه برای رقابت با تلویزیون از خود واکنش نشان داده است و گاه برای مقابله با پدیده‌های تکنولوژیک کامپیوتری و ماجراهای دیگر که در این زمینه کتاب‌های تاریخ سینما می‌توانند گواه مناسبی بر این مدعا باشند. (۴) اما نکته مهم اینجاست که هیچیک از این تغییرات تنها محدود به درون سینما و عناصر فیلمیک نبوده‌اند. بسیاری از این تحولات بر بسترهای اجتماعی از یک سو و حوزه‌های معرفت شناختی سینما از سوی دیگر تاثیرهای به سزایی گذارده و این ابزار بیانی را در شکل‌های مختلف با تغییر مواجه کرده‌اند. یکی از حوزه‌های اندیشه که با هنر دیجیتال و خاصه زمینه تحقیق این مقاله ارتباطی تنگاتنگ دارد مبانی روانکاوی است که ژک لاکان (۵) به عنوان نظریه پرداز مرتبط با آن در نظر گرفته شده است. لاکان در زمینه هنر دیجیتال سخنی به میان نیاورده است، اما آرای او بی ارتباط با هنر سینما نیست و تاکنون در مقالات و کتاب‌های مختلفی آرای او در پژوهش‌ها مورد استفاده قرار گرفته است. (۶)

روانکاوی مستقیم با هنرمند و مخاطب در ارتباط است. یعنی رانه‌های مختلف روانی در بسترهای متفاوت می‌تواند سبب ساز روایت‌های مختلف سینمایی به شمار آید. در این مقاله بیشتر نسبت دو کلید واژه دیگر وی یعنی «امر خیالی» (۷) و «امر نمادین» (۸) در سینمای دیجیتال و آنالوگ به بحث گذاشته خواهد شد. دو واژه‌ای که از رانه‌های انسانی آغاز و در موقعیت تکنیکی فیلم بسط می‌یابد. از سوی دیگر یک فیلم برای بازنمایی داستان خود نیاز به عناصر مختلفی همچون زمان و مکان دارد. در همین راستا برای پل عبور درون فیلم به برون آن بحث مکان و مقوله «شهر» در نظر گرفته شده و دو فیلم «تعطیلات رمی» (۹) ساخته «ویلیام وایلر» (۱۰) و «بلید رائر ۱» (۱۱) اثر «رایدلی اسکات» (۱۲) به بحث گذاشته خواهد شد.

این مقاله که در شکل کتابخانه‌ای و با روش توصیفی-تحلیلی نگاشته شده قصد دارد به این سؤال پاسخ دهد که مفهومی همچون شهر چگونه می‌تواند از «امری خیالی» به «امری نمادین» تبدیل شود؟ این فرضیه نیز مطرح می‌شود که به نظر می‌رسد به مدد امکان عناصر دیجیتالی در بازنمایی مرز میان «امر خیالی» و «امر نمادین» از میان رفته است و نتیجه اینکه «امر خیالی» خود به عنصری درون «امر نمادین» بدل می‌شود و به گفته‌ای دیگر «امر خیالی» خود نمادین می‌شود و این بازی تا انتها ادامه پیدا می‌کند.

در زمینه موضوع مستقیم این پژوهش، پیشینه‌ای یافت نشد، اما در زمینه اشتراکات کلیدواژه‌ای می‌توان به عناوین زیر اشاره کرد پژوهش‌های یافت شده پایان‌نامه‌هایی هستند با عنوان‌های «تاثیر تکنولوژی کامپیوتری بر زیبا شناسی هنرهای معاصر با تاکید بر آثار دیجیتالی» (۱۳۹۵) این پایان‌نامه بیشتر شکلی توصیفی داشته و می‌کوشد تا رهیافت‌های تاریخی ارتباط تکنولوژی و هنر را بررسی کند. پایان‌نامه دوم نیز «هنر دیجیتال و نسبت آن با زیباشناسی مدرن» (۱۳۹۰) عنوان گرفته که این پژوهش نیز همچون مورد پیشین بیشتر به توصیف اکتفا کرده است.

## سینمای دیجیتال

هنر دیجیتال زیست خود را با ورود کامپیوتر به عرصه تولید هنر آغاز می‌کند. دیجیتال‌ها بر پایه پردازش الکترونیکی داده‌ها محورهای سازنده یک اثر هنری را هم‌رسانی می‌کنند. بر این اساس داده‌های موجود دیگر تنها از طریق صاحب اثر در اختیار مخاطب قرار نگرفته و خود مخاطب این قدرت را دراراست که در شکل تعاملی با اثر ارتباط خودخواسته برقرار نماید. وارتنبرگ (۱۳) و تامسون-جونز (۱۴) (۱۳۹۶: ۸۱-۶۱) در تعریف خود از هنر دیجیتال آن را

به چند بخش تقسیم کرده اند: تولید دیجیتال و نمایش دیجیتال. هریک از این دو بخش این قابلیت را دارند تا داده‌های یک اثر هنری را با تغییراتی مواجه کنند.

در زمینه سینمای دیجیتال نیز می‌توان تعاریف گوناگونی را جست و جو کرد. برای نمونه: «قابلیت ارائه در سیستم عددی، بخش بخش یا پیمانهای یا مدولار بودن، خودکار بودن، تغییر پذیر بودن، و چند کدی بودن یا قابلیت تغییر از یک سیستم کد گذاری به سیستم دیگر» (مانویچ به نقل از کالی، ۱۳۹۵: ۱۰). در این راستا آنچه موجب می‌شود رسانه‌های مختلفی که این ویژگی‌ها را داراست و در سینما مورد استفاده قرار می‌گیرند را به عنوان سینمای دیجیتال شناخته و معرفی کرد. این نگاه می‌تواند نه تنها روی خصلت‌های زیباشناسی رسانه که بر فرهنگ آن، روایت و حتی عناصر سینماتیک یعنی مراحل تولید و پس تولید نیز تاثیر داشته باشد که در اینجا با نظریه و بیان پیشین ارتباط برقرار می‌کند. البته واضح است که هریک از عناصری که در تعریف سینمای دیجیتال آمد می‌تواند در خوانش‌های فرهنگی مختلف متفاوت بوده و با تغییرات جزئی مواجه شود، اما در منظر کلی آنچه ارائه می‌دهد وحدتی معنایی دارد که در نمونه‌های بسیار قابل ردیابی است.

### روانکاوی لاکانی

استفاده لاکان از مقوله زبان توانست علم روانکاوی را وارد مرحله تازه‌ای از حوزه‌های مطالعاتی نماید. او به همین واسطه ساحت وجود انسان را به سه حوزه «امر خیالی»، «امر نمادین» و «امر واقع» (۱۵) تقسیم کرد. این سه حوزه از یکدیگر جدا نیستند و به نوعی مکمل یکدیگر محسوب می‌شوند: «[...] ساحت رمز و اشارت [ امر نمادین] به طور اعم بر زبان تکلم و به طور اخص بر اسم دلالت متکی است. حیث خیالی مجموعه‌ای است مبتنی بر رابطه تحریف آمیز آدمی با عالم و آدم و تصویر خصوص اصلی آن را تشکیل می‌دهد. حیث واقع نیز وجهی است اساسی از وجود آدمی که افق و محدوده واقعیت خاص او را تعیین می‌بخشد. این تعیین به نحوی است که از حیثه ساحت رمز و اشارت برون فکنده شده و قابلیت نامیدن از آن سلب گردیده است» (موللی، ۱۳۸۳: ۶۷) در این زمینه لاکان در سمینار دوم خود که به سال ۱۹۷۲ میلادی برگزار کرد این سه حیث را درون هم تنیده بیان می‌دارد و از اصطلاح گره برومهای (۱۶) در علم هندسه برای توصیف آن استفاده می‌کند.



شکل شماره (۱): گره برومه‌ای (جانستون، ۱۳۹۴: ۲۷)

ساحت امر خیالی، ساحتی است که سوژه در مرحله پیش‌سازبانی واقع شده است. در این مرحله که به کودکی سوژه باز می‌گردد، سوژه در ۶ تا ۱۸ ماهگی قرار دارد و در همین مرحله است که فرایند شکل‌گیری «خود» در وی کامل می‌شود. در این مرحله که از آن با عنوان آینه‌ای نیز یاد می‌شود سوژه «خود» را کشف می‌کند: «مرحله آینه‌ای نمایشی است که پیش رانه درونی آن از نقصان تا تدارک به جریان می‌افتد و آن چیزی است که به رگم سوژه، که گرفتار جذبه یکی انگاری فضایی است، رشته فانتزی‌ها را می‌سازد که از بدن - تصویر قطعه قطعه شکلی از تمامیتش که آن را ارتوپدیک خواهم نامید، و سرانجام تا به خود بستن هویتی بیگانه کننده، که با ساختار صلبش رشد ذهنی کامل نوزاد را مشخص می‌کند، گسترده است» (لاکان به نقل از هومر، ۱۳۹۴: ۴۴ و ۴۵).

در این مرحله است که سوژه همه دنیا را با خود یکی می‌انگارد. یعنی سوژه حس می‌کند که لباسی که بر تن دارد بخشی از بدن اوست و یا صدایی که از بیرون به گوشش می‌رسد درون ذهنش جای دارد. او این دوره را تا سن ۱۸ ماهگی پشت سر می‌گذارد تا در آشنایی با زبان از این ساحت کوچیده و وارد ساحت امر نمادین می‌شود.

ساحت نمادین جایی است که زبان وارد عمل شده و میان انسان و جهانی که در آن زندگی می‌کند فاصله می‌اندازد. گویی که انسان از درون خود جدا شده و جهانی بیرونی را تجربه می‌کند. حال او می‌داند هر چیز دارای «نامی خاص» است و مقوله دلالت برای او آشکار می‌شود. هرآنچه از قطعه قطعه شدگی که در امر خیالی به سمت نظم سوق پیدا می‌کرد دوباره تکه تکه شده و غربتی را برای انسان پدید می‌آورد. اینجا جایی است که انسان یاد می‌گیرد که در نظم زبانی سخن گفته و زندگی می‌کند و به گفته‌ای دیگر زبان است که به زندگی او نظم

می‌دهد: «اما برای لاکان زبان فقط کلام (گفتاری یا نوشتاری) نیست. هرگونه سیستم دلالت که بر مبنای رابطه قراردادی استوار باشد، زبان است [...]» (احمدزاده، ۱۳۸۶: ۱۰۳ و ۱۰۴) (۱۷). لاکان در این ساحت به سراغ عبارت معروف فروید یعنی «ناخودآگاه» رفته و می‌کوشد نسبت آن را با امر نمادین مشخص کند: «لاکان معتقد است که ناخودآگاه هیچگونه هویتی از خود ندارد و از تاثیر نظم نمادین بر سوژه حاصل می‌آید. از شکاف بین دال و مدلول، زمانی که مدلول نتواند زیر دال قرار گیرد و معنا شود. بنابراین ناخودآگاه اساسا خود زبان است، زیرا که بر محور زنجیره دلالت می‌چرخد، دلالت بر چیزی دارد و باید خواننده شود [...]» (همان) به این ترتیب است که عناصر مجازی زبان یعنی «استعاره» و «مجاز» نیز در حضور ناخودآگاه از منظر لاکان بروز و نمو پیدا می‌کند.

اما ساحت سومی که لاکان از آن سخن به میان آورده است، «امر واقع» نام دارد. امر واقع از دهه ۱۹۶۰ به کلیدواژه‌های لاکان افزوده شده است. او در ابتدا چندان وقعی بر این امر ننهاد و آن را کم اهمیت می‌داند، اگرچه در سخنرانی‌های بعدی اهمیت آن را همچون دو ساحت دیگر مورد تاکید قرار داده است. او امر واقع را جایی میان امر نمادین و امر خیالی برشمرده و ارتباط مستقیمی میان آن و تروما برقرار می‌کند. زخمی تلخ که حتی اگر اصل آن از بین رود، طعم و مزه اش باقی می‌ماند. او امر واقع را در ارتباط با عناصری همچون ابژه کوچک a (۱۸)، فانتزی (۱۹) و ژوئیسانس (۲۰) می‌داند. (۲۱)

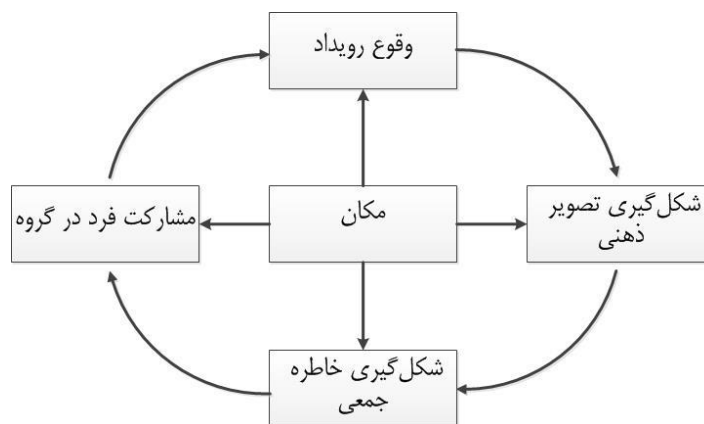
### شهر آنالوگ به مثابه امر خیالی

فیلم تعطیلات رمی شهر را به مثابه امر خاطره ساز در نظر می‌گیرد. شهر خاطره ساز «مکان» پیوسته است. یعنی سوژه قصد می‌کند آن را به انقیاد ذهن خویش درآورده و گسست‌های فیزیکی آن را نیز در ذهن خود به امری پیوسته بدل کند. بنابراین خوانش شهر نه به شکل بیرونی و مجزا که از منظری ذهنی کارکرد یافته و نحوه بازنمایی آن وابسته به ذهنیت سوژه می‌شود. سوژه در مکان عاملی تعیین کننده است. شعیری در این رابطه اعتقاد دارد که مکان با تسلط سوژه بر آن از شکل فضا بودگی خود جدا می‌شود. مکان دارای محدوده‌ای است که سوژه آن را تعریف می‌کند، اما زمانی که سوژه در فضا قرار می‌گیرد، قضیه به گونه‌ای دیگر تعریف می‌شود. در فضا، فضا بر سوژه مسلط است و رفتار او را کنترل می‌کند. (۲۲) در فیلم تعطیلات رمی این گفته به شکلی دیگر قابل تفسیر به نظر می‌رسد. اینجاست که شهر در قالب «ژوئیسانس» خود را می‌نماید: « [ ژوئیسانی در جایگاه یک حکم ] به سوژه فرمان می‌دهد تا آنجا که ممکن است کمتر کیف ببر. درعین حال سوژه پیوسته در تلاش است تا از ممنوعیت‌هایی که بر کیف او تحمیل شده تخطی کند و به ورای اصل لذت برسد. لیکن

نتیجه‌ی تخطی از اصل لذت، نه لذت بیشتر که درد است. زیرا سوژه قادر به تحمل مقدار معینی از لذت است. این لذت دردناک همان لذتی است که لاکان ژوئیسانس می‌نامد» (دالی، ۱۳۸۷: ۹۷).

این لذت حاصل از یک «تروما» است. ترومایی که از امر نمادین حاصل آمده است. پرنسس آنا قابلیت تطبیق پذیری با قوانین رسمی و اداری که موقعیت اجتماعی او همچون یک پرنسس بر او تحمیل می‌کند را ندارد. این قوانین همان امر نمادین لاکانی است که دائم بین دلمشغولی‌های پرنسس و جهان اطراف فاصله انداخته و جهان رسمی اطراف وی را به عنوان نوعی از «دیگری» لاکانی که می‌کوشد وی را از نو بازتعریف کند در تعارض با محیط قرار دهد. آنچه‌ای که دریافت می‌شود، در اینجا سوژه اصلی متن در جایگاه شخصیت اصلی فیلم یعنی پرنسس آنا به هیچ وجه قابلیت کنترل فضا در تبدیل کردن آن به مکان را نداشته و به شکلی «میهمان» بدل می‌شود که اگرچه همه چیز در راستای تکریم اوست، این نشان می‌دهد که پرنسس بخشی از مکانی است که در عین تعلق از آن تبری می‌جوید. پس هویت پرنسس و «دیگری» که در فیلم بازتعریف می‌شود در عین تعامل با یکدیگر معنا می‌یابند. اما این عدم تطابق سبب می‌شود «فضا» گونگی این «مکان» همچنان ماهیت خود را حفظ کند. عدم تجانس حاضر در بافتی ناهمگون سبب ساز غیاب و تمایل به امر خیالی می‌شود. این غیاب سبب می‌شود فیلمساز از همین مقدمه به مثابه نوعی «تروما» یاد کرده و شخصیت اصلی خود را وارد فضایی دیگر کند. حالی اینجاست که دوباره ماهیت «مکان» و «فضا» شکلی دگرگونه می‌یابد. پرنسس با مصرف داروی آرامبخش به حالتی از خود بی خود دست می‌یابد. حالتی که می‌توان نوعی خواب زدگی را از آن استنتاج کرد. در این از خود بی خود شدگی با «جو» برخورد می‌کند. خبرنگاری که با او در شهر یک سفر آغاز می‌کند. سفری که با «حرکت» در برابر «ایستایی» فضای سفارتخانه سبب ساز ورود به ساحت دیگر لاکان یعنی امر خیالی می‌شود. در اینجاست که تقابل دوتایی درون/برون خود را به نمایش گذاشته و «مکان» که محصور کننده است از میان رفته و بنابراین شخصیت اصلی فضای مورد نظرش را می‌یابد. همانگونه که سوژه با تصویر «خود» و نه «خود» مواجه می‌شود، بنابراین پرنسس آنا نیز در برخورد با «جو» به نوعی تصویر خود را در دیگری متصور شده است. از سوی دیگر چون پرنسس از خواب بر می‌خیزد و ماجرا آغاز می‌شود گویا در فضایی ناخودآگاه به سیروسفر مشغول شده است. این سیروسفر نیز توسط «دیگری» تدارک دیده می‌شود که حاصل تمایل اوست. بنابراین گویی «دیگری» ناخودآگاه با نشانه «دیگری» امر خیالی در هم می‌آمیزد و می‌کوشد در امر نمادینی که پیش تر سوژه را تکه تکه کرده بود انسجام برقرار نماید. پس شهر نیز بستری می‌شود تا این روند را درون خویش نهادینه سازد. از این رو عامل دیگری به روایت فیلمساز افزوده می‌شود که در ابتدا بعدی

پدیداری دارد، اما در نهایت از آن به مثابه خاطره جمعی نتیجه‌گیری می‌شود. خاطره زمانی که رخ می‌دهد خاطره نیست. زیرا باید ابتدا ساخته شود و بعد به یادآورده شود. آزاد و پرتوی (۱۳۹۱) عقیده دارند که خاطره برای شکل‌گیری نیاز به «رویداد» دارد. (۲۳) در فیلم تعطیلات رمی رویداد، گریز پرنسس از «مکان» سفارتخانه به «فضای» شهر است و در گفته‌ای دیگر فرار درونی او از امر نمادین به سوی امر خیالی. همین پژوهش اذعان داشته است در قالب این شکل می‌توان شکل‌گیری خاطره را توجیه کرد.



شکل شماره (۲): نحوه شکل‌گیری خاطره جمعی (آزاد و پرتوی، ۱۳۹۱: ۴)

پس از خروج پرنسس از سفارتخانه او در شرایطی قرار می‌گیرد که ارتباط خود را با «فضا» تعریف می‌کند و در سفر با «خود-دیگری» شروع می‌کند ردپایی از «حضور» را برجای گذاشتن که این پدیده به شخصیت(ها) یاری می‌رساند تا ایشان توانایی متصل کردن این «فضا»ها را داشته و در نتیجه آنها را به مدد تصویر زنده و خوش آیند «کریستالیزه» کنند. یکی از روش‌هایی که در آثار هنری به هنرمند یاری می‌رساند مکان خود را تا حد مدلول متعالی استعلا دهد استفاده از امکان کریستالیزه شدن یا طلسم شدگی است: "چنین حالتی را می‌توان در مینیاتورهای ایرانی یافت که در آن فضاها طبیعی به گونه‌ای طلسم شده است که ما با انجماد فضا مواجه می‌شویم. در این حالت، فضا به دلیل تسلط سوژه در بازآرایی آن و سنگ شدگی، به مکانی تبدیل می‌شود که یا سوژه بر آن مسلط است و یا این‌که در حال کسب این تسلط است. در این حالت است که فضا به مکانی اسطوره‌ای تبدیل می‌گردد" (شعیری، ۱۳۹۱: ۱۰۳). البته این کریستالیزه شدن بیشتر ذهنی است که در نهایت در زمان رویارویی پرنسس و خبرنگار، این نکته با لبخندی که بین ایشان تصویر شده در ذهن مرور می‌شود. به این ترتیب نقاط منفصل در شهر در «خود-دیگری» متصل شده و مکانی با کنترل شخصیت را شکل



می‌دهد که ملحق به امر خیالی است. این امر خیالی در پرده سوم و فصل نتیجه‌گیری فیلم نیز بسط یافته و امر نمادین نیز از سر نو بازتعریف می‌شود. بنابراین امر خیالی در نهایت بر امر نمادین غلبه یافته و سوژه همچنان در مرحله آیینگی اش باقی می‌ماند: «سوژه در برخورد با "دیگری" شکل یافته و از آنجا که سوژه وابسته به "دیگری" است، خود را بخشی از آن می‌داند. به عبارت بهتر، "دیگری"، بخشی از هستی او را تشکیل می‌دهد و از آن جداناپذیر است. درحالی‌که "دیگری" بخشی از هویت اصلی سوژه را تشکیل می‌دهد، "خود" که توسط نظم خیالی به وجود آمده، سدی است که سوژه را از علتش جدا می‌کند» (احمدزاده، ۱۳۸۵: ۱۳). به این ترتیب شهر در تعریف آنالوگ خود شکل می‌گیرد. خاطره خود را بازمی‌نماید و در شهر معانی بازتولید می‌شود که پیش‌تر به خودی خود در آن وجود نداشت و این معانی توسط شخصیت‌ها در شکل‌پدیداری خود ایجاد می‌شود. شخصیت‌ها در این شکل به تجربه‌ای باز می‌گردند که در برابر آن به شناخت رسیده‌اند. اگر قرار است خاطره بازتعریف شود، این خاطره در تجربه سوژه است و نه اشاره‌ای بازنمایی شده، بنابراین شهر دارای روایت می‌شود. روایتی که بصورت بالقوه در آن وجود داشته و به مدد سوژه بالفعل و جاودانه می‌شود. بنابراین در یک حرکت معکوس امرنمادین دوباره به امر خیالی بدل می‌شود. از همین روی سوژه تکه تکه شده به ظاهر انسجام خود را به دست می‌آورد. این انسجام حاصل امر آنالوگ است؛ زیرا که در امر دیجیتال همین پیوستگی به «خود»های متکثر بدل می‌شود: «[...] بنابراین یک هویت دیجیتالی به یک هویت فرارسانه‌ای تبدیل می‌شود؛ با توجه به موقعیت پیش‌رو، قادر به تغییر حالت و ژانر تا درجات مختلف است» (کالی، ۱۳۹۶: ۱۵۵). با توجه به دگردیسی سوژه در امر داستانی، بستر رویداد داستان نیز در همان قالب شکل مشخص به خود می‌گیرد. حالا دیگر شهر پیوستگی دارد که سینمای کلاسیک آن را دنبال می‌کند. خود شهر نیز که در گونه‌های دیگر سینما با توجه حضور سوژه گسسته می‌شود، این بار با سوژه یکی می‌شود. پس بستر رویداد داستان برای شکل‌گیری خاطره‌ای برای ارجاع تجربه شخصیت اصلی به آن خصلتی فراتر از یک مکان یافته و بعدی دراماتیک به خود می‌گیرد. بعدی که هرگونه سوژه یا شخصیت اصلی داستان قصد کند می‌تواند شکل او را به خود بگیرد. پس چون سوژه از مکان جدا نیست، شهر عاملی برای بروز و تاکید بیشتر امر خیالی شده و همزمان با رفتار سوژه بازتعریف می‌شود نه جایی بیرون و جدای از آن.

### شهر دیجیتال به مثابه امر نمادین

دیوید هاروی (۲۴) در مقاله مفصلی با عنوان «زمان و فضا در سینمای پسامدرن» (۱۳۹۳) فیلم بلید رانر را از منظر زمان و فضا مورد بحث قرار داده است و نشان می‌دهد این فیلم

چگونه با مولفه‌های سینمای پسا مدرن ارتباط برقرار می‌کند. عناصری که در این رابطه مورد بحث قرار گرفته است در یک خوانش پارادوکسیکال نسبت بسیار نزدیکی با آنچه دارد که در فیلم تعطیلات رمی بیان شد. در فیلم بلیدرانر انسان‌هایی مورد بازنمایی قرار می‌گیرند که نوعی «کپی» از انسان واقعی محسوب می‌شوند. آنها برای بقای خود نیازمند عناصری چون خاطره و تاریخ هستند. تاریخ و خاطره‌ای که در فیلم تعطیلات رمی نیز بازتولید می‌شوند، اما دقیقاً نحوه بازتولید آنها در این دو فیلم است که فیلم‌ها را در حوزه سینمای آنالوگ و دیجیتال نگاه می‌دارد. فیلم تعطیلات رمی در نسبت با تفکر آنالوگ تعریف می‌شود، زیرا که مفاهیم پدیدارشناسانه و در نسبت با امر خیالی بازتعریف می‌شود و این درحالیست که در فیلم بلید رانر عناصر بازتولید تاریخ و خاطره کاملاً نشانه شناسانه بوده و بنابراین اهمیت «دال» در تولید معنا دو چندان می‌نماید. تعطیلات رمی خود تولید خاطره است که زیست می‌شود، اما در بلید رانر چون انسان نماها برای بازتولید هر مفهومی نیاز به واسطه دارند بنابراین امکان زیستن محض را از دست می‌دهند. اینجاست که دال‌ها بیش از پیش خود را نمایان می‌سازند. در سکansı از فیلم بازجو از یکی از انسان نماها به نام «لئون» (۲۵) می‌خواهد تا احساساتش را درباره مادرش بگوید، لئون در ازای جواب بازجو را به قتل می‌رساند. یعنی پاسخی برای خاطره به مثابه امر زیسته ندارد. در سکانس‌های بعدی نیز عکس‌ها واسطه‌ای می‌شوند تا شخصیت‌ها بتوانند برای خود تاریخ و خاطره بسازند. بنابراین دائم «دال»‌هایی تولید می‌شوند که «مدلول» و «دلالت» را به تعویق می‌اندازند. به جای هر دال یک مدلول نامشخص و دالی دیگر قرار می‌گیرد. شخصیت «کپی» می‌کوشد با کمک آرایش کردن خود شبیه به افراد درون عکس شباهت‌های فامیلی را ایجاد کند. اگر عکس را به عنوان نشانه‌ای شمایی در نظر بگیریم، «انسان کپی» مدلول آن نیست، بلکه دالی است برای تولید مفهوم دیگری در راستای خاطره. پس به این ترتیب زنجیره دال‌ها بی پایان می‌شود. از سوی دیگر در خوانش لاکانی می‌توان به این نکته اشاره کرد که: «دال بر مدلول اولویت دارد و مقدم است. تقدم دال، قدرت تحمیلی زبان و نظم نمادین را توجیه می‌کند. هر بخشی از سوژه، علامت دلالت را با خود حمل می‌کند» (احمدزاده: ۱۳۸۵: ۱۳).

اینگونه است که این زنجیره دال‌ها بر شهر لس آنجلس یعنی محل وقوع داستان نیز سایه می‌افکند. شهر خود نیز به زنجیره‌ای از دال‌ها بدل می‌شود که فضایی تودرتو و از هم گسیخته پدید می‌آورد. در این شهر افرادی حضور دارند که به زبان‌های آلمانی، عربی و چینی صحبت می‌کنند. از سوی دیگر معماری شهر نیز شکلی درهم آمیخته دارد، معماری که گاه سرستون‌های دوران کلاسیک را یادآوری می‌کند و گاه دوران مدرن را. بنابراین شهر از پیوستاری خارج شده و خود به انگاره‌ای بدل شده است که نمی‌توان بر آن حکمی واحد راند.

همین نگاه است که بر موقعیت دیجیتال گونه شهر می‌افزاید و افراد موجود در آن به همراه شخصیت‌های فیلم به مثابه یک بازی کامپیوتری ظاهر شده‌اند. این زنجیره دال‌ها و وضعیت امر نمادینی که افراد در آن واقع شده‌اند سبب شده تا امکان تفسیر دلالت‌ها نیز باز باشد. در این شهر امر نمادین خود شهر است که در جایگاه دیگری به افراد اجازه رشد و نمو نداده و آن‌ها را به گونه‌ای در بند گرفتار می‌آورد که این گرفتاری سبب ساز تعیین هویت تازه می‌شود. آنها از درون زبان دیگری سخن می‌گویند و هویت خود را از آن اخذ می‌کنند.

نمی‌توان مفهومی مشخص و یکسانی را بر داستان متبادر دانست. این آدم‌های بازسازی شده و به عبارت دیگر شبه انسان‌ها موجوداتی هستند که نمی‌توانند مرکزیت داستان را به دست بگیرند. حتی در داستان نیز مامور بلیدراندر در چالش مرکزیت با این افراد در دل داستان قرار دارد. همانگونه که امکان تصور مرکز برای شهر امکان پذیر نیست. هویت موجود در یک شهر بخشی از هویت خود را با تعریف مرکز پیدا می‌کند و این درحالیست که این شهر به دلیل فضای آمیخته از نژادهای مختلفی که دارد نمی‌تواند مرکزیتی را در بر گیرد و به این ترتیب آدم‌ها دائم به مثابه حاشیه‌هایی که مرکز را در بر می‌گیرند به بازی با مرکزیت بر می‌خیزد و به این ترتیب چون مدلول دائم چهره در نقاب می‌کشد، مخاطب با هر رویارویی به تفسیر دوباره داستان مشغول می‌شود. این نگاه تعریف‌های کلاسیک شهرنشینی را نیز با تغییراتی مواجه کرده است. این تفسیر نظم نمادین و گسست‌های موجود سبب شده‌است تا مخاطب بتواند خود را وارد اثر کرده و به‌نوعی هدایت داستان را در ذهن بر عهده گیرد به گفته‌ای دیگر مخاطب نیز در طول اثر به داستان افزوده می‌شود که یکی از ویژگی‌های دیجیتال‌لیسم به‌شمار می‌آید. اسکات در این فیلم می‌کوشد داستان مورد نظر خود را بیرون کشیده و آن را پیش‌روی مخاطبش قرار دهد، این درحالیست که مخاطب دائم از درون خود اثر می‌تواند فضایی دیگری را متصور شود. به این ترتیب که هرآنچه می‌تواند چونان که در مورد فیلم تعطیلات رمی آمد، ذهن مخاطب را درگیر فضایی در امر تخیلی نماید از میان رفته و گسست‌های فضایی، اجازه و امکان همذات‌پنداری را به او نمی‌دهد و از این روست که همین مخاطب دائم دنبال مسیرهایی است که بتواند راهی برای ورود دوباره به فضا بیابد. در گفته‌ای دیگر گویا هراندازه روایت اسکات می‌کوشد همراهی و مرکزی را درون داستان ایجاد کند، عناصر دیگری در داستان وجود دارد که داستان را گسسته کرده و خود به‌مثابه خللی زبانی، امر تخیلی را دائم به‌سوی امر نمادین سوق می‌دهد، اتفاقی که تنها سبب می‌شود بستر درک تک خطی مخدوش شود. این جزو خصلت‌های جدید هالیوود است که سعی دارد به ذهن مخاطب امکان دهد تا بنابر تعاریف خود آموخته از عناصر موجود در فضای دیجیتال یعنی اینترنت و بازی‌های کامپیوتری دائم از تمرکز بر یک موضوع سرباز زند. یک پژوهشگر در بسیاری اوقات برای یافتن یک موضوع

صفحه‌ای را در موضوع می‌گشاید، اما سیستم نامتمرکز اینترنتی دائم او را به فضاهای مختلف دیگر راهنمایی می‌کند و این ماجرا تا آنجا ادامه می‌یابد که متوجه می‌شود بدون دستیابی به موضوع مورد نظر تنها صفحات بسیاری مقابل او گشوده شده‌اند این همان مسئله‌ای است که در حوزه پسا ساخت‌گرایی مورد اشاره قرار گرفته است: «متن کانون وفور معنا تلقی می‌شود و امکان خوانش‌های متفاوت را فراهم می‌آورد. این وفور منشا در نوع نگاه پسا ساخت‌گرایان به زبان و البته فنون بلاغی دارد» (سجودی، ۱۳۷۸: ۱۲۱). این نگاه دوباره پژوهش حاضر را به تفاوت «مکان» و «فضا» سوق می‌دهد. با تعریف شعیری (۱۳۹۱: ۱۰۲-۹۹) شهر لس‌آنجلس در فیلم بلید رانر دائم میل به فضا بودگی را در خود گسترش می‌دهد: «فضا یکی از مفاهیمی است که بیشترین ابهام برای تبیین و مرزبندی آن وجود دارد و همین امر گاه آن را به سوی نوعی درک ناپذیری سوق می‌دهد. دلیل آن است که فضا را باید بیش از هر چیز به مثابه مکانی خالی و تهی در نظر گرفت، جایی که هیچ چیز را در خود جای نمی‌دهد. به عبارتی دیگر جایی میان چیزها و اشیاء» (فکوهی، ۱۳۹۰: ۲۳۲). زبان‌های مختلف، افراد از ملیت‌های گوناگون، معماری‌های متفاوت دائم سعی دارند که فضا را به بند خود بکشند، اما گسیختگی سوژه در آن این امکان را فراهم نیاورده و دائم آن را در فضا بودگی نگاه می‌دارد و همین بر غربت آن بیش از چیزی که به نمایش می‌گذارد تاکید می‌کند و همین امر همچنان باب تاویل را باز نگاه می‌دارد و به این ترتیب امر دیجیتالیسم و میل در گریز به بیرون خود را آشکار می‌سازد.

### نتیجه گیری

در این مقاله دو فیلم تعطیلات رمی و بلید رانر (۱) از منظر شیوه بازنمایی شهر مورد بازخوانی قرار گرفت. از سوی دیگر نسبت شخصیت‌ها با شهر از منظر امر نمادین و امر خیالی لاکان نیز مورد توجه واقع شد. در بررسی این نتیجه حاصل آمد که فیلم تعطیلات رمی به واسطه ترومای شخصیت اصلی از نظم نمادین می‌کوشد تا خود را به امر خیالی متصل کند و شیوه این اتصال شکل دهی به خاطره است. از همین روی شخصیت پرنسس در شهری که برای او بیگانه است و حکم فضا را دارد با همراهی خبرنگاری که او را به مثابه دیگری/خود به شهر اتصال می‌دهد این فضا را به مکان بدل کرده و امکان وقوع امر خیالی را محقق می‌سازد. به این ترتیب در رجوع به تعریف امر دیجیتال و آنالوگ به دلیل اتصال و پیوستگی امر خیالی فضایی شبه آنالوگ است که می‌تواند در خوانش‌های سینمایی مورد توجه قرار گیرد. از سوی دیگر فیلم بلید رانر به مثابه امر دیجیتال بر خلاف تعطیلات رمی دائم مخاطب را در گسست‌ها قرار می‌دهد. فیلم در جستجوی تبدیل فضا به مکان است، اما به دلیل ماهیت عناصر پست مدرن این امکان پدید نیامده و گسستگی شهر خود را بر سوژه‌های موجود بر آن

تحمیل کرده و به این ترتیب امر خیالی دائم به سمت امر نمادین سوق یافته و به دلیل گسستگی زبانی امکان تفسیر دائم بیشتر شده و دل‌های شناور امکان وقوع معنا را با تاخیر مواجه می‌کنند. در اینجا دیگری همان زبان است که دائم شخصیت‌ها و داستان را به سمت نوعی آشوب درون خود سوق می‌دهد. بنابراین امر خیالی خود در جایگشت امر نمادین واقع شده و همین نکته و اختلاط باب تفسیر را تا انتها باز می‌گذارد.

### پی‌نوشت‌ها:

- (۱) Walter Benjamin
  - (۲) Martin Heidegger
  - (۳) برای مطالعه بیشتر درباره ارتباط هنر و دیجیتال‌یسم ر.ک. (تقدیمی، ۱۳۹۰: ۸۹-۳۱)
  - (۴) برای مطالعه بیشتر ر.ک. (کینگ، ۱۳۸۹: ۵۲-۵۹)
  - (۵) Jacques Lacan
  - (۶) برای مطالعه بیشتر در این زمینه ر.ک. (هومر، ۱۳۸۸: ۵۳-۴۶)، (فاطمی، ۱۳۸۶: ۱۲۰-۱۰۹) و (افشار و محرم زاده، ۱۳۹۵: ۴۶ و ۴۷).
  - (۷) The Imaginary Order
  - (۸) The Symbolic Order
  - (۹) Roman Holiday
- پرنسس آنا (آدری هپبورن)، پرنسس کشوری ناشناخته در یک تور اروپاگردی بسر می‌برد. به سبب کار سنگین دولتی، به نزد پزشک خود می‌رود و وی داروی آرام‌بخش برایش نسخه می‌کند. آنا شبانه از سفارتخانه کشورش فرار می‌کند ولی با تأثیر دارو، روی یک نیمکت عمومی به خواب می‌رود. یک خبرنگار آمریکایی به نام جو بردلی (گریگوری پک) او را بیدار می‌کند تا برای رفتن به خانه به او پولی بدهد، ولی چون آنا جواب درستی نمی‌دهد، او را به خانه خود می‌برد. فردای آنروز جو در دیدار با مدیر خود، با دیدن عکس پرنسس متوجه هویت او می‌شود ولی به مدیر خود چیزی نمی‌گوید.
- (۱۰) Wilhelm Weiller
  - (۱۱) Blade Runner
- دکارد (هریسون فورد) از طرف نیروهای پلیس کلان-شهر لس آنجلس در سال ۲۰۱۹ ماموریت دارد که آدم مصنوعی‌ها (موسوم به رپلیکانت) را که حضورشان بر روی کره زمین ممنوع است، شناسایی و تعقیب و خطرشان را از جامعه زمینی رفع کند. تا اینکه چند رپلیکانت متواری، مخفیانه وارد لس آنجلس گردیده و سعی در نفوذ به داخل شرکت تایلر کورپوریشن می‌کنند. یعنی همان شرکتی که آنها را بوجود آورده است.
- (۱۲) Ridley Scott
  - (۱۳) Wartenberg
  - (۱۴) Thomson
  - (۱۵) The Real Order

- Borromean knot (۱۶)  
(۱۷) برای مطالعه بیشتر ر.ک. (احمد زاده، ۱۳۸۵: ۱۰)  
Object Little a (۱۸)  
Fantasy (۱۹)  
Jouissance (۲۰)  
(۲۱) برای مطالعه بیشتر ر.ک. (افشار و محرم زاده، ۱۳۹۵: ۴۸)  
(۲۲) برای مطالعه بیشتر ر.ک. (شعیری، ۱۳۹۱: ۱۰۲-۹۹)  
(۲۳) برای مطالعه بیشتر ر.ک. (آزاد و پرتوی، ۱۳۹۱: ۴۳)  
David Harvey (۲۴)  
Leon (۲۵)

## منابع

- احمدزاده، شیده(۱۳۸۵)، تئوری «دیگری» در نقد روانکاوی لاکان، همایش ادبیات تطبیقی خودی از نگاه دیگری، تهران، دانشگاه شهید بهشتی
- احمدزاده، شیده(۱۳۸۶)، ژاک لاکان و نقد روانکاوی معاصر، نشریه پژوهشنامه فرهنگستان هنر، شماره ۴، تهران، صص ۹۳-۱۰۹
- افشار، حمیدرضا، محرم زاده، ناتاشا(۱۳۹۵)، بررسی «امر واقع» در سینمای اصغر فرهادی بر اساس آرای اسلاوی ژیژک، دوفصلنامه علمی پژوهشی نامه هنر، شماره ۱۳، تهران، صص ۴۵-۵۹
- آزاد، زهرا، پرتوی، پروین(۱۳۹۱)، بررسی تطبیقی جایگاه میداين تهران در حفظ و ارتقای خاطره جمعی شهروندان (نمونه موردی: میدان تجریش و میدان بهارستان)، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات شهری، شماره چهارم، تهران، صص ۱-۱۲
- بنیامین، والتر(۱۳۷۷)، اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی، ترجمه: امید نیک فرجام، فصلنامه فارابی، شماره ۳۱، تهران، صص ۲۲۵-۲۱۰
- تقدیسی، پویا(۱۳۹۰)، هنر دیجیتال و نسبت آن با زیباشناسی مدرن، پایان نامه کارشناسی ارشد، استاد راهنما: فریدون امیری، دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی
- جانستون، ایدرین(۱۳۹۴)، ژاک لکان، ترجمه: هیمین برین، نشر ققنوس، تهران
- دالی، گلین(۱۳۸۷)، گشودن فضای فلسفه، ترجمه‌ی مجتبا گل محمدی، نشر گام نو، تهران
- سجودی، فرزانه(۱۳۸۷)، نشانه شناسی کاربردی، نشر علم، تهران
- شعیری، حمیدرضا(۱۳۹۱)، نوع شناسی مکان و نقش آن در تولید و تهدید معنا، مجموعه مقالات نشانه‌شناسی مکان، به کوشش دکتر فرهاد ساسانی، نشر سخن، تهران
- فاطمی، سید محسن(۱۳۸۶)، ردپای لاکان در فیلم، نشریه پژوهشنامه فرهنگستان هنر، شماره ۴، تهران، صص ۱۲۰-۱۰۹
- فکوهی، ناصر(۱۳۹۰)، انسان شناسی شهری، نشر نی، تهران
- کالی، جاسمین(۱۳۹۵)، از گیم تا فیلم نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز، ترجمه: شیوا مقالو، نشر بیدگل، تهران
- کوشکی، اکبر(۱۳۹۵)، تاثیر تکنولوژی بر زیباشناسی هنرهای معاصر با تکیه بر آثار دیجیتالی، پایان نامه کارناسی ارشد، استاد راهنما: دکتر محمدرضا شریف زاده، دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی
- کینگ، جف(۱۳۸۹)، مقدمه‌ای بر هالیوود جدید، ترجمه: محمد شهباء، نشر هرمس، تهران
- موللی، کرامت(۱۳۸۳)، مبانی روان کاوی روید- لکان، نشر نی، تهران
- وارتنبرگ، تامس، تامسون- جونز، کاترین(۱۳۹۶)، فلسفه فیلم و هنر دیجیتال، ترجمه: گلناز نریمانی، نشر ققنوس، تهران

- هاروی، دیوید (۱۳۹۳)، وضعیت پسامدرنیته تحقیق در خاستگاه‌های تحول فرهنگی، ترجمه: عارف اقوامی مقدم، نشر پژواک، تهران
- هایدگر، مارتین (۱۳۸۳)، پرسش از تکنولوژی، ترجمه: شاپور اعتماد، نشریه ارغنون، سال اول، شماره ۱، تهران، صص ۱-۳۰
- هومر، شون (۱۳۸۸)، ژاک لاکان، ترجمه: محمد علی جعفری، سید محمد ابراهیم طاهائی، نشر ققنوس، تهران