**وانمایی روابط عاطفی انسان در رسانه‌های مبتنی بر هوش مصنوعی(مطالعه‌ای بر سینمای علمی -تخیلی)**

اسداله غلامعلی

استادیار گروه سینما. دانشگاه دامغان

a.gholamali@du.ac.ir

**چکیده**

عشق مهمترین تجربه روحی و جسمی انسان است. در عین حال که تحلیل‌های فراوانی درباره عشق صورت گرفته‌اند، اما هر انسان با توجه به تجربیات شخصی‌اش، آن را تفسیر می‌کند و آن را به دسته‌های مختلف، حقیقی، مجازی و غیره تقسیم کرده‌اند، امّا عشق در هر حالتی با واقعیت وجودی انسان در ارتباط است و واقعیتی است که با خود احساسات مختلفی همچون حسادت، شک، مالکیت، شور و رنج به همراه دارد. در بین مفسران و فیلسوفان پست‌مدرنیسم ژان بودریار متفکری است که پژوهش های بسیاری درباره مفهوم واقعیت در جهان پست‌مدرن انجام داده است. بوردیار معتقد است که واقعیت از دست رفته و انسان در جهانی حادواقعی و وانمایی شده زندگی می‌کند. در چنین جهانی به نظر بودریار هویت و ماهیت انسان نیز به چالش کشیده است و خودِ بشر نیز وانموده‌ای بیش نیست. فیلمهای علمی تخیلی به ویژه آثار چند دهه اخیر معمولا مسئله رابطه انسان با تکنولوژی، انسان و هوش مصنوعی را مطرح کرده‌اند. سینمای علمی - تخیلی معاصر فیلم *او* (اسپایک جونز،2013) بیشتر بر هوش مصنوعی و رباتهای انسان نما تمرکز دارند، روابط پیچیده عاطفی و احساسی انسان با هوش مصنوعی را به تصویر می کشند. به نظر می رسد مفاهیم وانمایی و حادواقعیت که بودریار به کار برده است، در مورد فیلم *او* قابل تحلیل و تفسیر هستند. در واقع پژوهش حاضر که به شکل هدفمند و به صورت توصیفی- تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و مشاهده فیلم انجام گرفته است، تلاش دارد این فرضیه را اثبات کند که روابط عاطفی انسان در جهان پست مدرن به واسطه واقعیت مجازی و سیستم های هوش مصنوعی، وانموده روابط واقعی هستند.

**کلیدواژه:** وانمایی، عشق، فیلم علمی-تخیلی، ژان بودریار، سینما

**طرح و بیان مسئله**

ژانر علمی- تخیلی با دو واژه علم و تخیل گره خورده است. بنابراین ژانر علمی- تخیلی در عین حال که علمی محسوب می‌شود، تخیلی و خیالپردازانه هم است. چنین اثری به واسطه علمی بودن، در دام فانتزی و اثری صرفا خیالی نمی‌ا‌فتد. « ژانر علمي ـ تخيلي برای توسعه علم و تكنولوژی و براي پيـشگويي در جايي كه دنيا برای مخاطب ناشناخته و پنهان است استفاده مي‌شود»(اشنیدر،2006: 59). سینما به خاطر اینکه یک هنر- صنعت است، بهترین رسانه برای تولید آثار علمی و تخیلی به شمار می‌آید. سینمای علمی-تخیلی طرفداران زیادی در جهان دارد،زیرا این گونه سینمایی با رؤیاها و بلندپروازی‌های انسان سر و کار دارد. ژانر علمی تخیلی قبل از سینما در قصص و ادبیات باستانی و حتی مدرن جایگاهی قابل توجه داشته است. شاید بتوان داستان اساطیری ایکاروس[[1]](#footnote-1) یا داستان آتلانتیس نوشته افلاطون را نخستین قصه‌های علمی – تخیلی نام نهاد. در عصر مدرن نویسندگان مختلفی همچون ماری شلی[[2]](#footnote-2)، ژول ورن[[3]](#footnote-3)، آرتور سی کلارک[[4]](#footnote-4) داستان و رمان‌های علمی – تخیلی نوشتند. به اعتقاد بسیاری از محققین رمان فرانکشتین[[5]](#footnote-5) نوشته ماری شلی را نخستین رمان علمی تخیلی می دانند. از طرف دیگر نویسنده‌ای به نام اچ. جی. ولز[[6]](#footnote-6) این ژانر را با آثاری از جمله *ماشین* *زمان*(1895)، *نبرددنیاها*(1898) و *نخستین* *انسان‌های* *روی* *کره* *ماه*(1901) توسعه بخشید.

ژان بودریار[[7]](#footnote-7)(1929-2007) فیلسوف فرانسوی آثار متعدد و چالش برانگیزی درباب انسان و جهان انسانی در عصر مدرن و پست‌مدرن نگاشته است. از مهمترین دغدغه‌های بودریار شرح و تفسیر مفهوم واقعیت در زندگی انسان به ویژه در عصر پست مدرن است. او معتقد بود که واقعیت در جهان پست‌مدرن، به صورت وانموده[[8]](#footnote-8) و حادواقعیت[[9]](#footnote-9) در آمده است. بودریار در شرح ایده‌‌هایش «دیزنی را نمونه کوچکی از نظم نوین جهانی می‌داندکه در آن امر مجازی بر امر واقعی فائق می‌آید و سپس بدون هیچ‌گونه تغییری، بدیل آن می‌شود»(نوذری، 1389: 249). تحلیل‌های او درباب رسانه، سینما و تلویزیون نشان می‌دهد که نه تنها اشیاء و محیط پیرامون انسان، بلکه خودِ واقعی انسان نیز دچار دگردیسی شده است. بودریار در همۀ جوانب زندگی انسان، از تکنولوژی گرفته تا جنسیت، به دنبال بررسی وانموده‌ها است. او حتی مصرف کالاها را مصرف نشانه‌ها و وانموده‌ها می‌داند(ساراپ، 1382: 218). هنر به ویژه رسانه‌های تصویری همچون سینما واقعیت را بازنمایی نمی‌کنند، چرا که واقعیت به وانمایی بدل شده است. بودیار در جستار «وانموده‌ها و داستان علمی-تخیلی»[[10]](#footnote-10) اشاره می‌کند که واقعیتی در کار نیست ... زمانی بود که واقعیت می‌توانست از داستان فراتر رود: این واقعیت بود که مطمئن‌ترین نشانه امکان یک خیالپردازی هر چه فزاینده تر به شمار می‌رفت، امّا امر واقع دیگر نمی‌تواند از مدل برگذرد- امر واقعی چیزی جز مفر مدل نیست(بودریار، 1994: 122). امر واقع به امر مجازی تبدیل شده و واقعیت به حاداقعیت و اگر روابط علّت و معلولی در گذشته ضروری یا نسبی بوده‌اند در چنین جهان، رابطه علّت و معلول تصادفی است. بودریار معتقد است که سینمای علمی –تخیلی در عین حال که باید واقعیت را بازنمایی کند، ولی چون جهان خود وانمایی است، پس فیلم علمی- تخیلی هم بازنمایی یک وانمایی است. این فیلسوف فرانسوی در کنار وانمایی از ایده حاد واقعیت را هم تشریح کرده است. حادواقعیت مجازی است که آنقدر به واقعیت شبیه است که تفکیک آن از واقعیت غیرممکن است همچون ربات‌های انسان‌نما در سریال دنیای غرب[[11]](#footnote-11). شبکه‌های اجتماعی که بهترین نمونه‌ جهان مجازی هستند نه تنها با زندگی مردم آیخته شده‌اند، بلکه به سختی می‌توان آنها را از واقعیت بازشناخت. این سیستم‌های مجازی قداست واقعیت یا به قول والتربنیامین[[12]](#footnote-12) هاله مقدس واقعیت را از بین برده‌اند و اساسا خود واقعیت را نابود کرده‌اند. واقعیتی در کار نیست هر چه هست ناواقعیت است؛ عالمی نه موازی، مضاعف، یا حتی نه ممکن، نه ناممکن، نه واقعی و نه ناواقعی: حاد واقعی- این عالم وانمایی است(همان: 125). فیلم‌های سینمایی مختلفی سعی کرده‌اند که مفاهیم پست‌‌مدرن همچون وانمایی را مطرح کنند؛ داستان ارتباط انسان با سیستم‌های هوشمند یا انسان‌های مصنوعی. فیلم *او*[[13]](#footnote-13) فیلمی عاشقانه و علمی –تخیلی است. *او* داستان مردی است که عاشق یک سیستم عامل هوشمند می‌شود. ماجراهای فیلم مربوط به آینده است. شبکه‌های اجتماعی و اپلیکشن‌های مدرن همچون توئیتر، فیس‌بوک، واتساپ به اندازه‌ای در هوش و قلب انسان‌ رسوخ کرده‌‌اند که بشر نه تنها واقعیت را‌ از لحاظ مادی و فیزیکی از دست داده، بلکه احساسات و روابط عاطفی‌اش نیز مجازی شده است. فیلم *او* درباره این نوع دلبستگی انسان به جهان مجازی است؛ جهانی که خود وانمایی و حادواقعیت است نه واقعیت. به نظر می‌رسد آنچه بودریار با عنوان وانمایی و حادواقعیت در نوشته‌هایش مطرح کرده، در زندگی معاصر انسان که با اصطلاحی همچون پست‌مدرنیسم شناخته می‌شود، در حال رخ دادن است.

**روش پژوهش**

پژوهش حاضر به روش توصیفی – کیفی با واکاوی فیلم او براساس آراء بودریار نشان می‌دهد که عشق به عنوان یکی از مهمترین مظاهر انسانیت در جهان معاصر وانمایی شده است. در حقیقت وانمایی عشق نشان می‌دهد که احساسات روحی، فردی و اجتماعی انسان ساختار واقعی خود را از دست داده است. پژوهش حاضر که به صورت توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است این فرضیه را مطرح می‌کند که مفاهیم انسانی نیز در جهان پست مدرن وانمایی می‌شوند. ژانر علمی تخیلی به واسطه رابطه‌اش با تئوری و تکنولوژی‌های جدید علمی بیش از هر ژانر سینمایی توان به تصویر کشیدن مفهوم وانمایی را دارد. این پژوهش علاوه بر بررسی مفهوم وانمایی در نظر بودریار و تحلیل آن در سینمای علمی- تخیلی سعی کرده به دو پرسش پاسخ دهد؛ 1- وانمایی روابط انسانی در رسانه‌های مجازی به چه صورتی است؟ 2- رابطه عاطفی انسان در فیلمهای علمی تخیلی به عنوان رسانه های نوین چگونه است؟

**پیشینه تحقیق**

بسیاری از کتاب‌ و مقاله‌های ژان بودریار به زبان فارسی ترجمه شده است. علاوه بر آنها مقاله و رساله‌های دانشگاهی متعددی به برررسی دیدگاه‌های او در خصوص فرهنگ، جامعه مصرفی، فلسفه، سیاست و هنر نگاشته شده است. یکی از مقاله‌های بودریار در خصوص وانمایی و داستان علمی –تخیلی است که در آن به تفسیر وانموده شده ژانر علمی-تخیلی می‌پردازد. همچنین در مقاله *اهریمن شریر تصاویر* که در کتاب *اکران سینما* منتشر شده است، مسئله واقعیت و رابطه‌‌اش با رسانه را مورد ارزیابی قرار می‌دهد. پژوهش‌هایی که در خصوص سینمای علمی-تخیلی قرار گرفته‌اند به دغدغه و اهداف این پژوهش نپرداخته‌اند. هدف این پژوهش تحلیل واکاوی یکی از مهمترین ویژگی‌های انسانی یعنی عاشق شدن در چارچوب نظری بودریار است.

**چارچوب نظری**

ژان بودریار در 1929 میلادی در شهر رنس فرانسه چشم به جهان گشود. در سال 1966 از رساله خود با عنوان نظام اشیاء یا نظام ابژه‌ها[[14]](#footnote-14) دفاع کرد. اگرچه خیلی زود گرایش مارکسیستی پیدا کرد، ولی به همان سرعت به منتقد مارکسیسم بدل شد. از او هم با عنوان جامعه شناس و فیلسوف پساساختگرا یاد می‌کنند و هم یکی از پیشگامان اصلی پست‌مدرنیسم. اگرچه از او با عنوان نظریه‌پرداز پست‌مدرن یاد می‌کنند، امّا خودش همچون بسیاری از نظریه‌پردازها این واژه را قبول ندارد. «در بیش از سه دهه نظریه‌پردازی، از آغاز و همواره، رادیکالیته خود را در عرصه اندیشه حفظ کرده، مراحل فکری کمابیش متفاوتی را پشت سر گذاشت»(یزدانجو، 1394: 237). اندیشه و نوشته های او متأثر از متفکرانی همچون مارکس[[15]](#footnote-15)، نیچه[[16]](#footnote-16) و آلتوسر[[17]](#footnote-17) است. بودریار بیش از 40 جلد کتاب نوشته است. نظریه وانمایی یا وانمودگی یا به تعبیر دیگر رونوشت بدون اصل، در کنار حادواقعیت، به یکی از مهمترین اصطلاح های پست‌مدرنیسم بدل شده است. همانطور که فیلسوفان پست‌مدرن معتقدند مرز بین والا و مبتذل، حقیقت و دروغ از بین رفته است، بودریار معتقد بود بازنمایی جای خود را به وانمایی داده است و در عصر حاضر، انسان نمی‌تواند مرز واقعیت و مجاز را پیدا کند. از نظر بودریار انسان مدام از واقعیت دور شده و واقعیت به برساخت تبدیل شده است(اسکندری، پارسانیا، 1397: 124). بودریار درباره ماهیت واقعیت در دوره‌های مختلف اشاره کرده است که در اجتماع معاصر رابطه نشانه با واقعیت تغییر کرده‌اند؛ 1- نشانه بازتابی از یک واقعیت است 2- نشانه واقعیت را تحریف می‌کند 3- نشانه غیاب واقعیت را می‌پوشاند 4- نشانه هیچ ارتباطی با واقعیت ندارد. از نظر او این تحول مبین دگرگونی سرنوشت‌ساز و مهم است(بودریار، 1994: 6). بودیار نشان می‌دهد که در مرحله چهارم واقعیت عینی به کلی از بین رفته است و نه تنها بازنمایی نمی‌شود، بلکه در دوران معاصر به صورت حادواقعیت شبیه‌سازی می‌شود. این واقعیت مجازی نشانه‌هایی از واقعیت را به کار می‌گیرد و جهانی را می‌سازد که اصیل نیست و فقط شبیه جهان واقعی است. «این واقعیت اجتماعی برساختی، در دوران جدید صورت حادتری به خود می‌گیرد و این بار برپایه نظام نشانه‌ای، نه تنها هیچ نسبتی با امر واقع ندارد، بلکه جهان اجتماعی مورد نظرش را شبیه‌سازی می‌کند»(بودریار، 1993: 135). جهان معاصر وانمایی جهان و امر واقع است و این بیش از هر چیزی به اصالت انسان و واقعیت هستی او لطمه خواهد زد. به بیان ساده امروزه واقعیت جای خود را به حادواقعیت، به وضعیتی واقعی تر از واقعی، وضعیتی نماینده مرحله ای که تضاد امور واقعی و خیالی در آن محو می شود، داده، وانموده ها جای واقعیات را گرفته، شبیه سازی جای بازنمایی را گرفته است(یزدانجو، 1383: 240).

**عشق**

عشق از مصدر عَشِقَهُ یَعْشَقُهُ عِشْقاً وَ عَشَقاً وَ تَعَشَّقَهُ به معنی زیاد دوست داشتن است. عاشق چیزی بودن با صرفا دوست داشتن متفاوت است. محققین مختلفی در حوزه های علوم انسانی، انسان شناسی درباره عشق تحقیق کرده اند. شاعران و نویسندگان در داستان و اشعارشان به تفسیر و توصیف عشق، عاشق و معشوق و به طور کلی حال و هوای عاشقانه پرداخته اند. همچنین نوشته ها و آثاری که از انسان‌های اولین به دست آمده نشان می‌دهند که عشق جایگاهی بنیادی و غیرقابل‌انکار در هستی انسان دارد. مقام عشق در حیات انسانی به اندازه‌ای ارزشمند است که اساسا زندگی را بدون آن نمی‌توان متصور شد. هر انسانی با توجه به تجربه خودش برداشت شخصی از عشق دارد، امّا همه تأیید می کنند که عشق یکی از بزرگترین نیروهای هستی است. فیلسوفان و هنرمندان در آثار ادبی و هنری خود اعم از رمان، نقاشی، موسیقی، سینما و نمایش و شعر به توصیف و تفسیر عشق پرداخته اند و از زوایای بیشماری آن را تحلیل کرده اند. خدای عشق در اساطیر خدای آفرینش، زیبایی و گاهی علت خلق موجودات است. خدای عشق هم آفریننده است و هم تمایلات انسانی دارد. او هم عاشق است و هم معشوق. از طرف دیگر عشق یک پیام آور هم محسوب می‌شود. «خدا با انسان ارتباط برقرار نمی‌کند مگر از طریق عشق که تمام حرفها و پیامهایش را چه در خواب و چه در بیداری منتقل می‌کند»(Plato, 1970: 203). فلاسفه بین سه مفهوم عشق یعنی اروس، آگاپه و فیلیا تمایز قایل شده‌اند. «اروس در مفهوم میل شدید به چیزی است که با میل جنسی نیز در ارتباط است که خودخواهی را نیز به همراه دارد. آگاپه عشق خداوند به انسان‌ها است و برعکس. فیلیا به معنی توجه محبت آمیز و احساسات دوستانه نسبت به دیگران است»(هلم، 1396: 10). در این مقاله مقصود از عشق، همان اروس است؛ تجربه‌ای انسانی که با دوست داشتن متفاوت است و در عین حال که می‌تواند انرژی بخش باشد، قدرت ویرانگری نیز دارد. به عبارتی عشق هم ایمان را در خود دارد و هم کفر. هم منادی زندگی است و هم نیستی را به یاد می آورد. به قول مولانا

قطره تویی بحر تویی لطف تویی قهر تویی/ قند تویی زهر تویی بیش میازار مرا

عشق اسارت است. زندانی است که می تواند عاشق و معشوق را از هر نوع آزادی بی نیاز کند. به قول حافظ

حافظ از جور تو حاظا که بگرداند روی/ من از ان روز که در بند توام آزادم

# بنابراین عشق در عین حال که شادی بخش است درد و رنج هم به همراه دارد. عاشق دیگری شدن ریشه در عشق به باورها و معیارهای خویش دارد. در واقع زمانی فرد عاشق دیگری می‌شود که داشته های او اعم از زیبای ظاهری و روحی، اخلاق و رفتار و گفتار او را با معیارهای و خیالپردازی‌های موجود در اندیشه و ذهن خود منطبق بداند، اما این انطباق هرگز به طور کامل صورت نمی گیرد و ابدی هم نیست. این امر به دو دلیل اتفاق می افتد نخست اینکه تخیلات عاشق با ماهیت و هویت معشوق یکی نیست چرا که آن دو انسان‌هایی منحصربه فرد و متفاوت هستند و دلیل دوم که به مهمترین ویژگی عشق مرتبط است، قانون‌گریزی عشق است. عشق براساس قوانین منطقی و اجتماعی عمل نمی‌کند. «درباره همه رویدادهایی که در زندگی و نشیب و فرازهایش به عشق مربوط می‌شوند، بهتر آن است که در بند فهمیدن نباشیم، چون حالت وصف ناپذیر و نامنتظرشان چنان است که پنداری از قانون‌هایی نه منطقی که جادویی پیروی می کنند»(پروست، 1397: 415). عشق احساسات فراونی را با خود به همراه دارد. در واقع کسی که عشق را تجربه می‌کند می‌تواند همزمان ترس، حسادت، حس مالکیت، شور و شوق، اشک و بی‌پروایی را تجربه کند. به تعبیر احمد شاملو اشک آن شب لبخند عشقم بود. از دیدگاه پروست عاشق شدن، دیدن با نگاهی دیگر، دگرگون شدن و تبدیل شدن به انسانی دیگر و در نهایت ایجاد نوعی رقابت بین من عاشق و من حقیقی است. عشق از معشوق موجودی دوشخصیتی می‌سازد و تضاد بین این دو شخصیت، منجر به درد و رنج هایی جانکاه می شود. عاشق تا زمانی که در تار و پود تخیل خود اسیر است، نباید برای رهایی خویش تلاش کند. بنابراین باید مدام به مراقبت از معشوق خویش بپردازد و از احساس تملک وی باز نایستد(پروست، 1397: 404). رنجی که از عشق بر می‌آید موجب آگاهی می‌شود. در واق رنج حاصل از عشق یک رنج هستی‌شناسانه است که عاشق و معشوق را نسبت به هستی خود و جهان پیرامون آگاهتر می‌سازد. دریدا گفته است انسان به چیزها به فرضیه‌هایی که در ذهن دارد به یک شکل خاص از رفتار و منش‌ها علاقه دارد و زمانی که شخصی آنها را دارا است به او عشق می‌ورزد. بنابراین عشق با تخیل و معیارهای انسان رابطه مستقیم دارد، به همین دلیل روی آگاهی او نسبت به خودش و جهان تأثیر می‌گذارد. این ادعا نشان می‌دهد که عشق تجربه‌ای منحصر به انسان است. حیوانات و حتی شاید گیاهان نسبت به هم علاقه داشته باشند، امّا این انسان است که عاشق می‌شود. اریک فروم معتقد است هر نظریه عشق باید با یک نظریه انسان، با یک نظریه وجود بشر شروع شود. دلبستگی حیوانات بخشی از تجهیزات غریزی شان است(فروم، 1393: 21).

**سینمای علمی-تخیلی؛ رسانه به مثابه هوش مصنوعی**

اولین فیلم‌های علمی تخیلی همزمان با آغاز سینما ساخته شده‌اند. سینما به واسطه امکاناتی که در اختیار هنرمند قرار می‌داد، برای هنرمندان خیال‌پرداز و رؤیابین یک معجزه بود. «اگر تاریخ شروع سینما را در سال 1895 میلادی باشد، اولین فیلم علمی-تخیلی در سال 1902 ساخته شد. ژرژ ملی‌یس[[18]](#footnote-18) اولین موضوع علمی-تخیلی را در مقام کارگردان ساخت. فیلمی با عنوان سفر به ماه»(طاهری، 1395: 101). فیلم‌های علمی-تخیلی برای اکثر مخاطبان سینما جذاب و پرشور بوده و این جذابیت با پیشرفت‌های تکنیکی سینما افزایش پیدا کرده است. «از بیست و هفت فیلم پر فروش بین سال‌های 1977 تا 2003 میلادی سیزده فیلم علمی-تخیلی و دست کم حدود بیست و هفت فیلم از یکصد فیلم دارای بالاترین نرخ سود در همان دوره نیز، علمی- تخیلی بوده‌اند»(لنگفورد، 1393: 374). در چند دهه اخیر سینمای علمی–تخیلی به واسطه وجود نرم‌افزارهای جدید، الگوهای سایبرنتیکی، تکنولوژی و سیستم‌های اطلاعاتی نوین در میزانسن و جلوه‌های بصری پیشرفت قابل توجهی داشته است. دستاوردهای نوین علمی این امکان را فراهم کرده‌اند که سینمای علمی–تخیلی هر آرزوی ناممکن انسانی را بر پرده نقره‌ای سینما ثبت کند؛ سفر به فضا، جستجو در اعماق زمین، نمایش انسان‌های مصنوعی و موجودات فرازمینی از جمله مضامینی هستند که به واسطه هنر سینما به تصویر کشیده شده‌اند. فیلم‌های آواتار[[19]](#footnote-19)، میان ستاره‌ای[[20]](#footnote-20)، جاذبه[[21]](#footnote-21)، بلیدرانر 2049[[22]](#footnote-22) نمونه‌های برجسته‌ای از سینمای علمی تخیلی چند دهه اخیر هستند.

سینمای علمی – تخیلی جدا از تمرکز بر علم و تخیل، به مضامین سیاسی، اقتصادی و فرهنگی را نیز می‌پردازد و گاه تکنولوژی و زندگی مدرن را ستایش می‌کند و گاه نقد. همچنین گاهی بخاطر تصویرسازی موجودات ناشناخته زمینی و فرازمینی، رابطه انسان و ماشینیزم، از نظر فرم و موضوع به ژانر وحشت نزدیک می‌شود. در واقع سینمای علمی-تخیلی قصه‌ای علمی و خیالی از موجودات غیرانسانی روایت می‌کند، بنابراین در عین حال که می‌تواند با نمایش پیشرفت‌های انسانی، جذاب و شگفت‌انگیز به نظر برسد، به همان اندازه می‌تواند تاریک و ترسناک باشد. دایناسورهای پارک ژوراسیک[[23]](#footnote-23)، موجودات فرازمینی در فیلم ورود[[24]](#footnote-24) یا مریخ حمله می کند[[25]](#footnote-25)، ماشینی که خاطرات را پاک می کند در درخشش ابدی یک ذهن پاک[[26]](#footnote-26) و یا روبات‌های هوشمند در 2001؛ ادیسه فضایی[[27]](#footnote-27)، فراماشین[[28]](#footnote-28) یا هوش مصنوعی[[29]](#footnote-29)، پایان جهان در وال-‌ئی[[30]](#footnote-30) و سرانجام سفر در زمان در فیلم بازگشت به آینده[[31]](#footnote-31) به همان اندازه که می‌تواند شگفت‌انگیز باشند، ترسناک نیز هستند. این همنشینی ژانر علمی- تخیلی و وحشت ( فیلم‌هایی که هم علمی- تخیلی هستند و هم وحشت ناشی از تکنولوژی را به تصویر می‌کشند)، معمولاً در آثار نویسندگان و سینماگرانی است که نگاهی نقادانه به دستاوردهای مدرنیته و زندگی مدرن دارند. فیلم علمی-تخیلی با نمایش پیشرفت‌های تکنولوژی به ویژه در عرصه خلق روبات‌ها و سفر به سیاره‌های دیگر، پایان تمدن بشری، ضعف انسان در برابر ماشین یا نبرد انسان و ماشین را نشان می‌دهند که به خودی خود وحشت آفرین است. «دغدغه همیشگی ژانر علمی – تخیلی با پیامدهای –معمولا تهدیدآمیز- تحولات فناوری بر اجتماع و هویت انسانی فراهم کننده بستر بسیار مناسبی برای پرداختن به دلمشغولی و تشویش‌های فرهنگی است که در ان فناوری پیشرفته، در شکل‌های متنوع و به سرعت در حال تغییرش، بیش از هر زمان دیگر در تاریخ بشر از نقش محوری برخوردار است»(لنگفورد، 1393: 376)

فیلم علمی تخیلی صرفا نمایش دستگاه و سیستم‌های صنعتی و پیشرفته نیستند بلکه آثاری هستند که به شیوه‌ای منصحر به فرد مضامین انسانی، اجتماعی، فلسفی و حتی سیاسی را مطرح می‌کنند. یکی از مضامین مطرح شده در این آثار مفهوم عشق است. از آنجا که عشق یک ویژگی برای انسان و جهان ارتباطات او محسوب می‌شود، فیلم علمی – تخیلی این مضمون را در جهان فراصنعتی که انسان در انبوه ماشین‌ دستگاه و آسمانخراش‌ها غرق شده است، مطرح می‌کند. در فیلم های علمی-تخیلی که در عصر پست‌مدرن تولیده شده‌اند می‌توان نمونه‌هایی را یافت که مسئله وانمایی و حادواقعیت را مطرح کرده‌اند. فیلم ماتریکس[[32]](#footnote-32) نمونه درخشان و قابل توجهی است که در آن انسان و جهان وانمایی را به زبان فلسفی و فضایی منتسب به فیلم‌های اکشن، به تصویر می‌کشد. فیلم بلیدرانر[[33]](#footnote-33) هم روبات‌هایی هوشمندی را نشان می‌دهد که تلاش می‌کنند از مرگ رهایی یابند. آنها همان سیستم عامل‌هایی هستند پس از یک دوران باید از بین بروند تا سیستم‌های جدید جایگزین شوند. روبات‌ها سرسختانه با خالقان خود و مأمورین پلیس مبارزه می‌کنند تا شاید زنده بمانند. احساس واقعی که این موجودات هوشمند تجربه می‌کنند در سریال *دنیای غرب*، به شکلی پیچیده و گسترده‌تر مطرح می‌شود. این نوع آثار در عین حال که پیش‌بینی می‌کنند جهان آینده تا چه اندازه پیشرفته و پیچیده خواهد بود، این هشدار را هم می‌دهند که سیستم‌های هوشمند بر ضد خالقان انسانی خود قیام کنند و هر آنچه به نامواقعیت وجود دارد را از بین برده و جهانی حادواقعی را بنیان نهند. در این دسته از فیلم‌ها مرز بین واقعیت و حادواقعیت از هم می‌پاشد و بیننده به سختی می‌تواند انسان‌های واقعی و روبات‌ها را از هم بازشناسد.

فیلم *او* در سال 2013 اکران شد. امنتقدان و تماشاگران نظر مثبتی به فیلم داشتند و فیلم جوایز متعددی از جشنواره‌های معتبر جهانی از جمله جایزه فیلمنامه غیراقتباسی را از آکادمی اسکار دریافت کرد. اسپایک جونز[[34]](#footnote-34) نویسنده و کارگردان فیلم با فیلم‌های قبلی‌اش مثل اقتباس[[35]](#footnote-35)، جان مالکوویچ‌بودن[[36]](#footnote-36) نشان داده بود که استعداد زیادی در روایت قصه‌های غیرمتعارف دارد. فیلم او در آینده‌ای دور و نامشخص روایت می شود و داستان تئودور توامبلی را روایت می‌کند که در آستانه جدایی از همسرش قرار دارد و به همین خاطر غمگین و تنها است. هنوز خاطرات همسرش را به یاد دارد و در ذهنش مرور می‌کند. او در شرکتی کار می‌کند که نامه‌های عاشقانه برای متقاضی‌هایی که نامه‌نگاری نمی‌دانند، می‌نویسد. تئوردور نرم‌افزاری هوشمند را نصب می‌کند که می‌تواند با صاحب خود تطابق پیدا کند. تئودور اطلاعاتی از جمله صدای زنانه و اطلاعات مادرش را به نرم افزار می‌دهد و نرم افزار با شخصیتی به نام سامانتا شروع به کار می‌‌کند. تئودور در عین حال که از هوشمندی سامانتا که در قالب یک گوشی موبایل است، شگفت‌زده شده‌، رابطه‌ای صمیمانه با او برقرار می‌کند. رابطه آنها روزبه‌روز عمیق‌تر و احساسی‌تر می‌شود انگار تئوردور و سامانتا انسان‌هایی واقعی هستند. رابطه آنها همچون یک عاشق و معشوق است و از نظر ظاهری هیچ کم و کاستی ندارد، امّا سامانتا وانمایی یک انسان است و رابطه‌اش با تئودور یک حادواقعیت است. عشقی که بین تئودور و سامانتا شکل می‌گیرد یک عشق واقعی نیست زیرا سامانتا واقعی نیست. بنابراین عشق هم واقعی نیست. بلکه وانمایی عشق است. حادواقعیت باعث می‌شود یک نوع آگاهی و هوش ساختگی در انسان ایجاد شود. به این معنا که انسان احساس آگاه بودن از پیرامون و روابطش دارد ولی چون منشأ این آگاهی واقعیت نیست، این آگاهی هم غیرواقعی خواهد بود. هوش ساختگی[[37]](#footnote-37) عبارت است از حالتی که در آن فرد، آگاهی طبیعی خود را نسبت به خود و اطرافش از دست می‌دهد و نوعی آگاهی ساختگی از محیط به او تحمیل می‌شود(Tiffin and Terasima, 2001: 15)

تئودور انسانی منزوی است. تنهایی او صرفا به خاطر طلاق همسرش نیست، بلکه او در شهر و جامعه‌ای زندگی می‌کند که بیش از آنکه روابط انسانی و عاطفی طبیعی و واقعی باشد، مجازی و حادواقعی است. دوست تئودور- امی- از شوهرش طلاق گرفته و با یک نرمز افزار مونث رابطه دارد. تمام احساس‌ها، کنش و واکنش‌ها، روابط عاشقانه واقعی به نظر می‌رسند، امّا ناواقعی هستند. به عنوان مثال وقتی تئودور ‌می‌فهمد سامانتا با یک نرم افزار دیگر دوست شده احساس حسادت می‌کند. همه احساس های تئودور واقعی است، ولی مشکل اینجاست که مبدأ و منشاء این احساس‌ها مجازی است. فیلم نشان می‌دهد که در جهان معاصر مرز بین واقعیت و مجاز شکسته و مجاز به صورت حادواقعیت جایگزین واقعیت اصیل شده است. تصاویر به عنوان وانموده‌ها آن چنان بر امر واقعی تقدم یافته اند که نظم علی و منطقی امر واقعی و تکثیر آن را وارونه می سازند(بودریار، 1383: 251). رابطه انسان با هوش مصنوعی به واسطه شبیه‌سازی دقیق، این توهم را در او به وجود می‌آورد که چون آنها همچون انسان رفتار می‌کنند پس احساسات‌شان هم انسانی است، در حالیکه احساسی که انسان تجربه می‌کند در ارتباط با موجودی صنعتی و مصنوعی است. فیلم دو صحنه را در تقابل با هم قرار می‌دهد زمانی که تئودور از طریق اینترنت و موبایلش با یک زن ارتباط برقرار می‌کند و زمانی که تئودور و سامانتا همان رابطه را تجربه می‌کنند. تئودور حرف زدن و ارتباط عاشقانه با سامانتا را بیشتر واقعی می‌داند. این همان فروپاشی است چرا که رابطه دال و مدول از بین رفته است. بودریار گفته بود «نشانه‌شناسی سوسور با ظهور فراواقعیت در هم می‌شکند؛ به این معنی که دو قطب دال و مدلول در هم می آمیزند، از درون متلاشی و باعث می شوند که نشانه ها غیروابسته و نامربوط به واقعیت شوند»( Baudrillard,1981:180) نگاه انتقادی و تلخ فیلم به وضعیت انسان در جهان که توسط تکنولوژیه احاطه شده است، نمایانگر این است که تکنولوژی یکی از عوامل اصلی از بین رفتن واقعیت و پدید آمدن حادواقعیت است. واقعیت مجازی واقعیتی است که به کمک وسائل و تکنولوژی‌های واسط که عمدتا کامپیوتری هستند، ساخته می‌شود. تکنولوژی خالق بحران وانمایی است و موجب از یبن رفتن تمایز بین دور و نزدیک و عینیت و ذهنیت شده است(Virillio,1991: 53) تناقض بین تئودور و سامانتا در فیلم زمانی به اوج خود می‌رسد که تئودور متوجه می شود سامانتا نه تنها همزمان با او با چند هزار نفر دیگر نیز رابطه عاشقانه دارد، بلکه همچون مابقی سیستم عامل‌ها دورانش به سررسیده و نابود می‌شود. عشق تجربه‌ای یگانه، انسانی و احساسی همراه با تملک است. به عبارت دیگر عاشق و معشوق نسبت به هم احساس مالکیت دارند. تئودور زمانی که می‌فهمد سامانتا همچون هر نرمز افزار و اپلیکیشن دیگر با انسان‌های بیشماری در رابطه است(دیگران از آن استفاده می‌کنند) احساس می‌کند به او خیانت شده است. به همان اندازه که احساس می‌کرد یک عشق واقعی را تجربه می‌کند به همان میزان از شدت خیانت می‌رنجد. فضای مجازی و اساساً زندگی مجازی احساسات واقعی انسانی را برانگیخته می‌کند در حالیکه خودش شبیه‌سازی است و واقعیت نیست. در واقع عشق به معنای یک روایت کلان به تعبیر لیوتار، از بین می‌رود و فقط مجازی از آن بر جای می‌ماند که نه درست است نه نادرست نه واقعی است و نه دروغ؛ فقط مجاز و وانموده است. اگر در گذشته فیلم یا هر اثری هنری که عشق را بازنمایی می‌کرد، رابطه‌اش با نشانه و امر واقعی مشخص بود، امّا وانمودن تمامی ساختمان تمامی ساختمان بازنمایی را به منزله چیزی که خود گونه وانمودن بیش نیست، دربر می‌گیرد(بودریار، 1392: 91). رابطه سامانتا و تئودور واقعیت دارد چرا که تئودور و ربات هوشمند آن را احساس می‌کنند، امّا این احساس برساخته یک واقعیت مجازی و سطحی است. عشق به معنای یکی شدن در این نوع رابطه از بین می‌رود. شاید هر دو احساسی عاطفی و حتی عاشقانه تجربه کنند، ولی آنها برابر نیستند، در نتیجه عشق‌شان از لحاظ ظاهری فقط شباهت دارد. انسان در عشق یکی‌شدن را تجربه می‌کند، ولی رابطه با ماشین، یک عشق ماشینی را تولید می‌کند. «در جامعه امروزی سرمایه‌داری غرب، معنای برابری دگرگون شده است. منظور از برابری، برابری آدم ماشینی است. برابری آدم‌هایی که فردیت شان را از دست داده‌اند. امروزه منظور از برابری به معنای یکسانی است تا یکی بودن»(فروم، 1393: 31). انسانی که به صورت حضوری یا تلفنی با انسانی دیگر رابطه برقرار می‌کند، با یک موجود فیزیکی همچون خودش ارتباط می‌گیرد و اگر واسطه‌ای تکنولوژی حضور دارد صرفاً برای پیوند آنها است نه مجازی کردن آنها. عشقِ تئودور یک ابزار مجازی است که توسط انسان طراحی شده است. نشانه‌ها، رمزگان و داده‌هایی که ربات هوشمند از انها استفاده می‌کند تا جلوه‌های عشق را نشان دهد، هیچ یک واقعی نیستند. فیلم او نشان می‌دهد که رابطه مجازی و اساسا زندگی مجازی با تمام جذابیت‌هایش چقدر انسان را تنهاتر و منزوی‌تر می‌کند. زیرا او را از انسانیت خویش دور می‌سازد. مارکس گفته است: انسان را انسان، و رابطه‌اش را با دنیا انسانی فرض کنید. فرض کنید عشق را فقط با عشق و اعتماد را با اعتماد می‌توان مبادله کرد و الی آخر... روابط‌تان با انسان و با طبیعت باید مظهر مشخص زندگی واقعی فردی‌تان که با مقصود اراده‌تان متناظر است، باشد. اگر عشق بورزید بدون اینکه عشق را برانگیزد، یعنی اگر عشقان عشق تولید نکند، اگر شما بوسیله یک مظهر زندگی به عنوان عاشق از خودتان معشوق نسازید ، عشقتان ناتوان است، مصیبت‌بار است»(فروم، 1393: 45). عشق تئودور و سامانتا به همین شکلی که مارکس می‌گوید ناتوان است چون معشوق واقعی نیست و آن مظهر زندگی، یک وانموده است و برساخته داده‌ها و اعدادی مصنوعی است. زمانیکه تئودور سامانتا را از دست می‌دهد، به همراه دوستش که او هم نرم افزار مؤنث را از دست داده است، به پشت بام می‌رود. آن دو به فضای شهری که سرشار از نور و آسمانخراش‌های هیولامانند است، نگاه می‌کنند. چشم‌های اشک‌بار تئودور نشان از تنهایی انسان در دنیایی تکنولوژیک است که هر روز از انسانیت و عشق تهی می‌شود. تجربه عاشقانه تئودور سطحی آگاهی او را نسبت به پیرامونش بالا برده است. در واقع تئودور به خاطر قدرت تکنولوژی در جهان حادواقی غوطه‌ور شده بود و این غوطه‌وری[[38]](#footnote-38) از ویژگی های جهان وانمایی شده است. تئودور با جدایی از سامانتا متوجه می‌شود که تا چه اندازه در جهانی که واقعی نیست، اسیر شده است. به تعبیر بودریار حادواقعیت‌ها تا آنجا پیش می‌روند که سازنده هویت انسان و چارچوب هستی‌شناسی مرجع او می‌شوند(Baurillard, 1977: 43)

**نتیجه‌گیری**

سینمای علمی-تخیلی همواره مسئله تکنولوژی و پیشرفت و تأثیر آن بر زندگی فردی و اجتماعی انسان را مطرح کرده است. این ژانر نشان می‌دهد که علم و دستاوردهای علمی چگونه جهان انسانی را تغییر می‌دهند. فیلم *او* به عنوان یک فیلم علمی-تخیلی تأثیر تکنولوژی را بر یکی از اساسی‌ترین مفاهیم انسانی یعنی واقعیت به نمایش می گذارد. فیلم در حالیکه نتایج مثبت پیشرفت نرم افزارها، اپلیکیشن ها و هوش مصنوعی را نشان می‌دهد، نقادانه به این مسئله می پردازد که رسانه‌های مجازی می‌توانند ماهیت، احساسات و روح انسان را نابود کنند. همانطور که ژان بودریار تشریح کرده است که جهان امروز به سمت نابوید واقعیت اصیل و انسانی میل می‌کند، فیلم او نشان می دهد نه تنها زندگی مادی انسان ماشینی می‌شود، بلکه عمیق‌ترین و خصوصی‌ترین روابط بشر همچون روابط عاشقانه مجازی و ناواقعی خواهد شد. این پژوهش با بررسی اهمیت و جایگاه عشق در زندگی بشر نشان داد که عشق تجربه ای است که با مفهوم و ماهیت انسان گره خورده است. طبق اظهارات بودریار جهان امروزکدگذاری شده و وانمایی است و هیچ امر واقعی در کار نیست. فیلم او با نمایش تصاویری از شهر و محیط پیرامون شخصیت‌ها و همچنین جنس روابط انها، تأکید می‌کند که انسان همراه با محیط پیرامونش به یک ابزار تکنولوژیک تبدیل شده و هویت واقعی اش از بین رفته است. در عین حال که رابطه تئودور و سامانتا تمام نشانه‌های عاشقانه را دارد وانمایی عشق است و واقعی نیست.

**منابع**

پروست، مارسل(1397). در جستجوی زمان از دست رفته. ترجمه مهدی سحابی. تهران. نشر مرکز

حقیقی، مانی(1392). سرگشتگی نشانه‌ها؛ نمونه هایی از نقد پسامدرن. تهران: نشر مرکز

ساراپ، مادان(1382). راهنمای مقدماتی بر پساساختگرایی و پسامدرنیسم. ترجمه محمدرضا تاجیک. تهران: نشر نی.

طاهری، علیرضا(1395). ادبیات، نقاشی و سینمای تخیلی. تهران. نشر ساقی.

فروم، اریک(1393). هنر عشق ورزیدن. ترجمه ابوذر کرمی. تهران: نشل نواندیش

لنگفورد، بری(1393). ژانر فیلم از کلاسیک تا پساکلاسیک. ترجمه حسام الدین موسوی. تهران: سوره مهر

نوذری، حسینعلی(1389). صورتبندی مدرنیته و پست مدرنیته. تهران: انتشارات نقش جهان.

یزدانجو، پیام(1394). اکران اندیشه. تهران: نشر مرکز

**مقالات فارسی**

اسکندی، عیسی، پارسانیا، حمید(1397). «روش شناسی بنیادین و بررسی انتقادی اندیشه های بودریار». نشریه حکمت اسراء. شماره 31- صص 123-150

هلم، بنت(1396). «عشق». ترجمه زهره همت. نشریه اطلاعات حکمت و معرفت. خردادماه. شماره 3. صص 8-13

**منابع لاتین**

- Baudrillard, Jean, (1997) “The Reality Gulf, Postmodern After-images: A Reader in Film, Television, and Video". Peter Brooker and Will Brooker, New York: Arnold

- Baudrillard, jean,(1993). *Symbolic Exchange and Death*. Trans by Ian Hamilton, Londan: Sage.

- Baudrillard, jean: 1994 *Simulacra and Simulation*. Trans by Sheila Faria Glaser, University of Michigan Press

- Baudrillard, Jean, (1981) "For a Critique of the Political Economy of the Sign", St. Louis: Telos Press

- Baudrillard, Jean (1994). Simuclara and science-fiction, in Simuclara and Simulation, trans. Sheila Faria Glaser (Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994),

- Plato, 1970, The Dialogues of plato, Edited by R.M.Hare and D.A. Russell. Translated by Benjamin Jowett. London: Sphere Books.

- Schneider, Jen. (2006), Science Fiction and Science Policy, Sagepublications: Bulletin of Science Technology Society

- Tiffin, John and Terashima Nobuyoshi, (2001), "Hyper Reality: Paradigm of the Third Millennium", Rutledge Publication.

- Virillio, Paul, (1991), "The Lost Dimension", New York, semiotext publishers.

**Simulation of Love in Science- Fiction movies based on Baudrillard’s Perspective (A study on «Her» movie)**

Love is the most important physical and spiritual experience. While there are many analyses about love every human being interpret love by the personal experiment. Love has been categorized in various aspects like real and virtual but in every aspect love means having passion to some thing or someone intensively. Therefore, Love is related to the reality of human being. This reality is along with feelings like jealousy, doubt, possession, lust and pain. Between postmodern philosophers Jean Baudrillard is a philosophe who has researched about the meaning of reality in postmodern world. he believes that reality has gone and human lives in a Hyper-reality world. In this world as Baudrillard states identity and existence of human is being challenged and human himself is a simulacra and no more. Science fiction films specifically recent artworks try to display the relation between human, technology and artificial intelligence. «Her» movie (2013) by Spike Jonze is a romantic film in science fiction genre which is about a love relation between a human and an artificial intelligence. It seems that concepts like simulation and Hyper-reality stated by Baudrillard can be interpreted in this film. In fact, this research which has done by descriptive-analytical method and using library resources tries to prove the hypothesis that love in the postmodern world has been turned to simulacra. The results show that love in this film is Hyper-reality and simulacra.

**Keywords**: Simulation, Love, Science-fiction film, Cinema

1. . Icarus [↑](#footnote-ref-1)
2. . Mary Shelley [↑](#footnote-ref-2)
3. . Jules Verne [↑](#footnote-ref-3)
4. . Arthur C. Clarke [↑](#footnote-ref-4)
5. . Frankenstein [↑](#footnote-ref-5)
6. . H. G. Wells [↑](#footnote-ref-6)
7. . Jean Baudrillard [↑](#footnote-ref-7)
8. . simulation [↑](#footnote-ref-8)
9. . hyper-reality [↑](#footnote-ref-9)
10. . Simulacra and science -fiction [↑](#footnote-ref-10)
11. . Westworld-2018-2020 [↑](#footnote-ref-11)
12. . Walter Benjamin [↑](#footnote-ref-12)
13. . Her- 2013 [↑](#footnote-ref-13)
14. . The System of Objects [↑](#footnote-ref-14)
15. . Karl Marx [↑](#footnote-ref-15)
16. . Friedrich Nietzsche [↑](#footnote-ref-16)
17. . Louis Althusser [↑](#footnote-ref-17)
18. . Georges Méliès [↑](#footnote-ref-18)
19. . Avatar- 2009 [↑](#footnote-ref-19)
20. . Interstellar-2014 [↑](#footnote-ref-20)
21. . Gravity-2013 [↑](#footnote-ref-21)
22. . Blade Runner -2017 [↑](#footnote-ref-22)
23. . Jurassic Park-1993 [↑](#footnote-ref-23)
24. . Arrival-2016 [↑](#footnote-ref-24)
25. . Mars Attacks!-1996 [↑](#footnote-ref-25)
26. . Eternal Sunshine of the Spotless Mind-2004 [↑](#footnote-ref-26)
27. . 2001: A Space Odyssey-1963 [↑](#footnote-ref-27)
28. . Ex Machina-2014 [↑](#footnote-ref-28)
29. . A.I. artificial intelligence-2001 [↑](#footnote-ref-29)
30. . WALL-E-2003 [↑](#footnote-ref-30)
31. . Back to the Future-1985 [↑](#footnote-ref-31)
32. . The Matrix [↑](#footnote-ref-32)
33. . Blade Runner- 1982 [↑](#footnote-ref-33)
34. . Spike Jonze [↑](#footnote-ref-34)
35. . Adaptation-2002 [↑](#footnote-ref-35)
36. . Being John Malkovich-1999 [↑](#footnote-ref-36)
37. . Artificial Intelligence [↑](#footnote-ref-37)
38. . Immersion [↑](#footnote-ref-38)