

بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی متأثر از رسانه‌ها در هنرهای تجسمی معاصر بر اساس نظریه ژان بودریار*

(مطالعه‌ی موردی آثار کاترینا فریچ)

حسین ریشه‌یار^۱، افسانه ناظری^{۲*}، نادر شایگان‌فر^۳

^۱ کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۲ دانشیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۳ دانشیار دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴/۱۲/۹۶، تاریخ پذیرش نهایی: ۰۸/۳/۹۷)

چکیده

ژان بودریار معتقد است که فرهنگ در حال تولید شدن و با هدایت رسانه‌ها دائمًا در حال تغییر است. به نظر او، ما وارد عصر «شبیه‌ها» شده‌ایم. شبیه‌ها نشانه‌هایی هستند که مانند رونوشت یا الگوی اشیاء یا رویدادهای واقعی عمل می‌کنند. از آنجایی که رسانه‌ها در شبیه‌سازی فرهنگی نقش به سزایی داشته و همچنین بر هنر معاصر تأثیرگذار بوده‌اند، هدف این مقاله باعطف به آرای بودریار، مطالعه بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی متأثر از رسانه‌ها در آثار هنرمند معاصر آلمانی «کاترینا فریچ» بوده و در پی پاسخگویی به این سؤال است که: «چگونه شبیه‌سازی فرهنگی در آثار او بازنمود پیدا کرده است؟». این مقاله با روش توصیفی- تحلیلی و تطبیقی به مطالعه آثار این هنرمند به ویژه اثر ضیافت او می‌پردازد. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که بازنمود این شبیه‌سازی فرهنگی، وانمودهایی است که هم نظریه‌پرداز و هم هنرمند، هرگدام به سیاق خود به طور تمثیلی بیان کرده‌اند. وجود اشتراک اثر کاترینا فریچ و آرای بودریار همچون تکرار و تکثیر، بازتولید، شبیه‌سازی، مصرف‌گرایی، تولید نشانه‌ها و فرا واقعیت نشان می‌دهد که هنرمند با استفاده از تکرار و تکثیر، بازتولید، شبیه‌سازی، مصرف‌گرایی و تولید نشانه‌ها، بازنمودی از شبیه‌سازی فرهنگی را با اثر خود ارائه داده است.

واژه‌های کلیدی

شبیه‌سازی فرهنگی، رسانه، هنرهای تجسمی معاصر، ژان بودریار، کاترینا فریچ.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان: «نقش رسانه‌های الکترونیکی در همگونی فرهنگی و بازنمود آن در هنر معاصر (با تأکید بر آثار بیکنیوری یانانگی، کاترینا فریچ و زو وندو)» به راهنمایی سایر نگارندهان در دانشگاه هنر اصفهان است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۳۶۲۶۲۳۶۰۹، نمایشگاه: ۰۲۱-۳۶۲۶۲۲۸۰؛ Email: a.nazeri@auic.ac.ir

مقدمه

ارتباطات رسانه‌ای باعث شده است که امر شبیه‌سازی، در فرهنگ‌های مختلف نمود بیشتری پیدا کند. در این راستا، این مقاله در مرحله نخست فرهنگ را از نظرگاه ژان بودریار^۱ بررسی کرده و سپس به شبیه‌سازی فرهنگی و نقش رسانه پرداخته است و با در نظر گرفتن نظریه شبیه‌سازی بودریار، به بررسی و تحلیل اثر هنرمند آلمانی کاترینا فریچ^۲ با عنوان ضیافت-که دارای ویژگی‌های خاصی از نظر فرهنگی است- پرداخته شده است.

گسترش ارتباطات رسانه‌ای نسبت به گذشته باعث شده است که فرهنگ‌ها، و رای روابط محدود کننده‌ی سیاسی- جغرافیایی، فراتراز حدود مرزها با هم‌دیگر در ارتباط باشند. در چنین شرایطی، فرهنگ‌های مختلف بیش از پیش تحت تأثیر یکدیگر قرارگرفته اند و بدین سان چه بسا الگوهایی از یک فرهنگ در فرهنگ دیگر تا جایی گسترش یابد که به عنوان الگوی فرهنگ حاضر، درونی و شناخته شود. تکرار چنین الگوهایی، باعث شبیه‌سازی فرهنگ‌های مختلف می‌شود.

پیشینه

در مقاله حامدی و رضوی (۱۳۹۴) تحت عنوان: نظام نشانه‌ای حاد واقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیترهالی هنر با آن، این پرسش مطرح می‌شود که چگونه هنرمندان قادرند به جهان وانموده پردازنند؟ این مقاله با درنظر گرفتن حاد واقعیت و وانموده‌های بودریار، آثار تجسمی پیترهالی هنرمند نئو-ژئورا مورب بررسی قرار داده است و نتیجه می‌گیرد که آثارهای، به‌گونه‌ای تمثیلی در بی وانمایی جوامع پس اصنعتی است.

در مقاله منصوریان (۱۳۹۳) تحت عنوان: هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مدرن- بررسی رسانه به مثابه تولید کننده وانمایی از منظر ژان بودریار، با تفسیر بودریار از رسانه و جریان سازی‌های آن مشخص می‌شود که چطور این روند شکل‌گرفته و در نهایت سوژه‌تنه شده از فردیت و معنا در فضایی وانموده و فرا واقعی باقی می‌ماند. این پژوهش با پرداختن به مخاطب، امر فرا واقعی، جهان بدون معنا، توهם واقعیت، رابطه اطلاعات و ارتباطات، بقای وانموده، محظوظ مخاطب و پایان معنای واقعی، نتیجه می‌گیرد که در جهان پست مدرن، نشانه‌های انضمایی واقعی امر تولید جای خود را به روند دیجیتالی شدن و نشانه‌های رسانه‌ای می‌سپارند که بر اساسله واقعیت و نشانه می‌افزایند تا جایی که دیگر نشانه‌های بی ارجاع رسانه‌ها سروکاری با حوادث واقعی نداشته و خود به بازتولید واقعیت می‌پردازند.

در مقاله منصوریان (۱۳۹۰) تحت عنوان: وانمایی: تاریخچه و مفهوم- نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار، مفهوم وانمایی و همچنین تطور و شکل‌گیری و نگاه تاریخی آن مورد بررسی قرارگرفته است؛ نتایج این پژوهش نشان می‌دهد امر نمادین، در یک سیر تاریخی از بازنمایی طبیعت و جایگاه ثابت خود به جایی می‌رسد که در سویی دوره خود و در نظام سوم وانموده، بار خلق خود واقعیت را بر عهده می‌گیرد؛ این واقعیت می‌تواند سیاسی، هنری و یا مذهبی باشد که در هر صورت توسط کدهایی بی ارجاع بازآفرینده می‌شود. حوزه‌های نامبرده، در

بررسی‌ها و دیدگاه‌های گوناگونی درباره جهانی شدن فرهنگ و روش تشکیل و توسعه فرهنگ جهانی وجود دارد؛ اما آنچه به عنوان پیشینه، در ارتباط با موضوع پژوهش مشاهده شد به شرح زیر است:

ریزارد ولنی در مقاله خود با عنوان فرا واقعیت و وانموده: ژان بودریار و پست مدرنیسم اروپا، به بررسی مفاهیم پست مدرنیته با در نظر گرفتن تعریف بودریار از فرا واقعیت و شبیه‌سازی فرهنگی می‌پردازد و به این نتیجه می‌رسد که با توجه به نظریه بودریار، جوامع هر روز سریع تر و جامع تر شروع به یکپارچگی و همسان سازی می‌کنند و به نظر می‌رسد که در این یکپارچگی، جوامع نامن‌تر، ناپایدار تر و ترسناک تر خواهد شد. واقعیت ازین می‌رود و نسخه اصلی یک شی هیچ اهمیتی ندارد و بنابراین، ارزش مرجع آن را ز دست می‌دهد (Ryszard, 2017).

شوهوی تزو در رساله دکتری خود، به بررسی بازنمود بین المللی تأثیرات فرهنگی در آثار پنج هنرمند آسیایی پرداخته است که در بررسی آثار یانگی به این نتیجه رسیده است که او با استفاده از اثر موران پرچمی، بازنمودی از شبیه‌سازی فرهنگی و شرایط پیچیده امروزی را رائمه داده است (Tzou, 2000).

در مقاله فرخی (۱۳۹۴) تحت عنوان: کاوشنی نظری پیرامون پدیده جهانی شدن و امپریالیسم فرهنگی- رسانه‌ای: یکسان سازی و همگونی فرهنگی، جهانی شدن، بستر زمانی آن و مفاهیم امپریالیسم فرهنگی و رسانه‌ای، در جهت همگون سازی و یکسان سازی دیگر فرهنگ‌ها حرکت می‌کنند. هدف آن‌ها، تضعیف فرهنگ‌های بومی و محلی و استحالة آن‌ها در فرهنگ جهانی است. این پژوهش نتیجه می‌گیرد که جامعه جهانی، اگر مبتنی بر توجه فرهنگ‌های بومی و محلی و منطقه‌ای جریان یابد، باعث غنا و اعتلا و در عین حال پالایش و تثبیت فرهنگ‌های مذکور می‌گردد و امکان بیشتر جهت تعامل و ایجاد تعادل در باورهای فرهنگی بومی و منطقه‌ای را فراهم خواهد کرد.

و رسانه‌های هنری، از جمله رسانه‌هایی هستند که بدون شک تمام افراد مستقیم یا غیرمستقیم با آن‌ها سروکار دارند. در این تحقیق منظور از «رسانه»، وسائل ارتباطی معاصر است. «رسانه‌ها را می‌توان یکی از مهم‌ترین منابع اطلاعاتی موجود در هرجامعه دانست که با تولید، تکثیر و انتشار پیام، اطلاعات لازم و ضروری را در زمینه‌های مختلف همراه با تحلیل‌ها و تفسیرهای متعدد در اختیار مخاطب قرار می‌دهند» (بیژنی، ۱۳۸۹، ۱۶).

ژان بودریار یکی از پرنفوذترین نظریه‌پردازان رسانه است که آثارش متأثر از افکار اینس^۵ و مک‌لوهان^۶ است. او تأثیرات رسانه‌های جمعی را بسیار متفاوت و عمیق تراز هر تکنولوژی دیگری به شمار می‌آورد. ظهور رسانه‌های گروهی، مخصوصاً رسانه‌های الکترونیکی همچون تلویزیون، باعث تحول هویت و نهاد زندگی شده است. تلویزیون، جهان را فقط شبیه‌سازی نمی‌کند، بلکه چگونگی جهانی را که حقیقتاً در آن زیست می‌کنیم، برای ما تفسیر می‌کند. در نزد بودریار، تبلیغات، با اهمیت‌ترین رسانه گروهی در دوره معاصر است. او می‌گوید تبلیغات به وسیله هر کدام از مصرف‌کننده‌ها، تمام مصرف‌کنندگان دیگر را هدف می‌گیرد و هر کدام به این صورت، به وسیله دیگران، کلیتی از مصرف‌کنندگان را به وجود می‌آورد (بودریار، ۱۳۹۴، ب، ۱۹۰).

شبیه‌سازی^۷ فرهنگی متأثر از رسانه‌ها

بودریار معتقد است اگر دوره‌های پیشین بر تبادل نمادین متکی بود، دوره مدرن به چاپ و جهان معاصر زیر سیطره رسانه‌های گروهی الکترونیک قرار دارد. وی معتقد است در سرمایه‌داری انحصاری، مردم به عنوان مصرف‌کننده بسیج می‌شوند، نیازهای آنان به اندازه نیروی کارشناس مهمن و اساسی هستند. مبادله کالا، بی‌اهمیت نیست و مبنای واقعی نقدِ ریشه‌ای سرمایه‌داری، مبادله نمادین نظم مصرفی است (لایون، ۱۳۸۰، ۳۶).

یکی از جوهر اصلی نظریه بودریار، توجه او به وانمایی‌ها^۸ و امور فراواقعی است (Baudrillard, 1993). وی معتقد است در عصر نشانه‌ها، وارد فضای «فرا واقع» می‌شویم. بازنمایی شبیه‌سازی شده امر واقع، واقعی تراز آن واقعیتی تلقی می‌شود که قرار است به آن ارجاع داده شود. او می‌گوید «امروزه واقعیت خود حاد واقعیت است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۳۰). بودریار معتقد است سه مرتبه از تشابه وجود دارد که موازی با دگرگونی‌های قانون ارزش از رنسانس^۹ به بعد حرکت می‌کند:

۱- بدل‌سازی: الگوی غالب در دوره کلاسیک از رنسانس تا انقلاب صنعتی و تشابه برپایه قانون طبیعی ارزش است.

۲- تولید: الگوی غالب در دوران صنعتی است و تشابه برپایه قانون بازاری ارزش است.

۳- شبیه‌سازی: الگوی غالب در مرحله کنونی است که تحت حاکمیت نشانه‌ها و کدها قرار دارد. تشابه برپایه قانون ساختاری ارزش عمل می‌کند (بودریار، ۱۳۹۴، الف، ۴۶۴) که در حادترین وضعیت آن - که مربوط به جامع پست مدرن است - حالتی به

اتحادی که به واسطه اموانموده صورت گرفته، جزمیت کلاسیک و تا حدی مدرن خود را از دست می‌دهند. همچنین در این مقاله نتیجه گرفته می‌شود که ارزش هر حوزه، در گروی کارکرد آن و میزان استفاده از اموانموده است. به این ترتیب، هنر به سوی هر چه بیشتر انتزاعی شدن می‌کند و عواملی چون سیاست و رسانه و حوزه‌های تبلیغاتی، سوزه معاصر را وارد چرخه انتزاعی و تهی از معنا می‌کنند. در نهایت، مخاطب اثر هنری، در فروپاشی امر اجتماعی و در لوای آن و حتی قبل از آن، مسخ و مسکوت می‌ماند و اثر در تصویری و انمایی شده و در سرگیجه‌ای بی‌پایان، جاودانه می‌شود. پرهیزکار (۱۳۸۹) در مقاله واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار، ضمن نگاهی توصیفی به سیر تحول اندیشه بودریار، به مفهوم کلیدی اندیشه او یعنی حاد واقعیت پرداخته، سپس به تصویری که وی از رسانه و فروپاشی معنی و زایل شدن امر اجتماعی و نهایتاً شکل‌گیری توده براساس مفهوم حاد واقعیت ارائه می‌دهد، توجه شده است.

آنچه در پیشینه‌ها مشاهده شد نشان می‌دهد که پژوهشی در زمینه شبیه‌سازی فرهنگی متأثر از رسانه‌ها براساس نظریه بودریار انجام نگرفته است.

فرهنگ^{۱۰}

با توجه به تنوع تعاریفی که از فرهنگ شده، ژان بودریار، اصطلاح فرهنگ را مملو از سوءتفاهم‌ها می‌داند (بودریار، ۱۳۹۴، ب، ۱۵۲). او فرهنگ را دائماً در حال تغییر و وجه معکوس فرهنگ در معنای «بازمانده‌ای از آثار، تفکرات و سنت» و «مسیری پیوسته از اندیشه‌های نظری و انتقادی- روحانی انتقادی و کارکرد نمادین» می‌داند (همان، ۱۴۷).

به گفته بودریار، فرهنگ در واقعیت خود و با شیوه تولید خود، همچون کالاهای مادی در معرض همان فشار «به روز بودن» قرار دارد. فرهنگ همچون یک شبه رخداد در معلومات عمومی و همانند یک شبه کالا در تبلیغات، بیرون از خود رسانه یعنی بیرون از مرگان مرجع، می‌تواند تولید گردد در واقع فرهنگ با حفظ ادعای جهان شمالی و مرجع ایده‌آل بودن، دیگر ساخته نمی‌شود که باقی بماند (بودریار، ۱۳۸۰).

بودریار می‌گوید فرهنگ کونی «به خاطر ناآشنایی با چگونگی مهارکردن و تعادل بخشیدن به فرآیند فراپاشی، در مسیر نابودی به وسیله‌ی فروپاشی قرار گرفته است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۸۵).

بودریار و رسانه‌ها^{۱۱}

در فرهنگ‌های مختلف، رسانه وسیله‌ای برای ابلاغ پیام تعریف شده است. بودریار طبق فرمول «مک‌لوهانی»، رسانه را خود پیام تلقی می‌کند (بودریار، ۱۳۹۴، ب، ۱۸۶).

رسانه تبلیغاتی، رسانه چاپی، رسانه دیجیتال، رسانه الکترونیکی، ابررسانه، رسانه گروهی، چندرسانه‌ای، رسانه اجتماعی

وانمایی امکاناتی که فناوری‌های رسانه‌ای نوین فراهم کرده‌اند، متضمن آن است که فرهنگ، دیگر واقعیت را تکثیر نکرده بلکه خود آن را تولید می‌کند. واقعیت حاصل نمایش‌های تلویزیونی، صفحه‌های رایانه‌ها، نظام‌های تولید واقعیت مجازی و گوشی‌های پیشرفت‌ه است (استیونسون، ۱۳۸۳، ۲۱۸).

بودریار می‌گوید ما وارد عصر شبیه‌ها شده‌ایم. شبیه‌ها نشانه‌هایی هستند که به منزله‌ی رونوشت یا الگوی اشیاء یا رویدادهای واقعی عمل می‌کنند. در این تشابه، «هر مرتبه‌ای، مرتبه‌ی قبلی را تابع خود می‌کند» (بودریار، ۱۳۹۴، الف، ۷۷۲).

در دوران پست مدرن، شبیه‌ها دیگر نه رونوشت یا کپی واقعیت‌اند و نه المثلث آن؛ آن‌ها هم زمان ایده‌ی واقعیتی را که مدعی بازنمایی آن هستند، به وجود می‌آورند. شبیه‌سازی‌ها به هیچ واقعیتی خارج از خودشان اشاره ندارند. پست مدرنیته، حول چنین شبیه‌سازی‌هایی سازمان یافته است. از خانه‌های مدل گرفته تا الگوی برنامه‌ریزی شهری، رابطه خوب جنسی، مردانگی، مد و هویت شخصی و درنهایت ساختار اجتماعی را رمزها و مدل‌هایی سامان می‌دهند که واقعیتی را که مدعی بازنمایی آن هستند، به وجود می‌آورند (سیدمن، ۱۳۸۸، ۲۳۱). وانموده‌های شبیه‌سازی بودریار، استوار شده بر اطلاعات و نمایش سیبری‌نتیکی هستند که هدف‌شان حداکثر عملیاتی شدن و بیش واقعی بودن و کنترل مطلق است (بودریار، ۱۳۸۳).

بنابر استدلال بودریار، در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه‌جا حضور دارند، واقعیت تازه‌ای افریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از فتارهای مردم و تصاویر رسانه‌هاست. دنیای فراواقعیت، با شبیه‌واژه‌ها بنا می‌شود؛ تصویرهایی که معنای خود را از تصویرهای دیگر اخذ می‌کنند و به همین دلیل پایه و اساسی در واقعیت پیرونی ندارند (گیدنر، ۱۳۹۴، ۶۶۹۶۷۰). به نظر بودریار، سوژه‌ها دیگر نمود امیال خود را در ابزه‌ها نمی‌جویند، فاصله بین این دوازین رفته است. درنهایت سوژه‌ها در دنیایی سکونت یافته‌اند که در آن جریانات فرهنگی، اطلاعات فضای خصوصی را فرو بوشانده‌اند. محramانه‌ترین لحظات زندگی ما، اکنون از طریق فناوری‌های رسانه‌ای با تشریفات خاص خود به عرصه‌ی عمومی کشیده می‌شوند. هر چیزی هرچقدر هم که مبتذل باشد، مطرح شده و مورد بحث قرار می‌گیرد. بودریار، فروپاشی زندگی روزمره را در رسانه‌ها به عنوان نوعی هرزه‌نگاری توصیف می‌کند. فرهنگ امروزی را می‌توان به درستی فرهنگی مبتذل دانست که در آن، دنیا با عاری شدن از هرمز و رازی، وجهه‌ای بی‌واسطه‌ترو شفاف‌تریافته است. دنیای نمای تزدیک صفحه‌ی تلویزیون، چشم‌انداز تأمل انتقادی را محو کرده و سوژه‌ها به حد نهایی یک فرهنگ بی‌روح و پرستاب تنزل یافته‌اند. تولید فرهنگی، بیش از حد به معنی آن است که حجم اطلاعات تولید شده، بیرون از ظرفیت تأویل سوژه است. ابزه، سوژه را خاموش ساخته است. اگر مردی نشسته دریک بارا تصویر کنیم که انبوه دستگاه‌های تلویزیون، پوسترهاش تبلیغاتی، مطبوعات جهانی و گفتارهای مکرر را دیوها محاصره‌اش کرده‌اند، می‌توانیم به درکی از نظریات بودریار برسیم. آن مرد دارد آجوانش را مزمزه می‌کند و در همان حال هوش و حواس

وجود می‌آید که مفاهیم ریشه در واقعیت ندارد بلکه ریشه در تخیل و فرا واقعیت دارند. تفکر یان بودریار براین اساس است که دیگر مواد مصرفی، برایه میزان نیاز حقیقی تولید نمی‌گردد، بلکه تولیدات در روند افزایش هرچه بیشتر مصرف‌گرایی، به دنبال شبکه‌ی معنایی تازه‌ای می‌گردد که بر اساس بسته‌بندی، نشانه، قانون مدو به طور ویژه‌ای، نمایش است که اهمیت دارد و این باعث می‌شود مبادله صورت گیرد. او این روش جدید را نشانه تعییر می‌کند و براین اندیشه است که نشانه‌ها، فرهنگ‌سازی تازه یا وانموده را شکل می‌دهند. نشانه‌هایی بی‌ماهیت که ماهیت هر چیزی در دنیای پس‌امدرن، حتی هویت سوژه و فاعل را تفسیر می‌کنند. سوژه‌ی جدید، ابدیت و اعتبار و درک موقعیت خویش را، در ابزاری از کالا و ادراک وانمود شده‌ی آن‌ها پیدا می‌کند. بودریار، دوره‌ی دوم تفکر خود را با کتاب آئینه‌ی تولید^۱ و مبادله‌ی نمادین و مرگ^۲ شروع می‌کند که نظم حاکم بر جامعه‌ی پیشا مدرن را تبیین می‌کند و با حمایت از این جوامع و به نقد کشیدن ساختار نظم مدرن، شروع عصر وانموده را، به عنوان سومین نظم موجود در جامعه کلاسیک و مدرن، تبیین می‌کند.

در قسمت سوم، بودریار توضیح می‌دهد که اگر جامعه‌ی کلاسیک بر اساس مفاهیم و مبادلات نمادین و نیز جوامع مدرن بر اساس تولید شکل گرفته است، جامعه‌ی پس‌امدرن و عصر کنونی بر اساس مفهوم وانمایی شکل می‌گیرد. جامعه‌ای که کار خودش در الگوهای سایبری، همچون تلویزیون و تصاویر دیگر دیجیتالی، بازنمایی و وانمایی می‌گردد. این مرحله دقیقاً مرحله‌ی جدایی از «اقتصاد سیاسی» به عنوان اصل سازمان‌دهنده‌ی جامعه است، عصری که رسانه، حوزه‌ی مشخص رسانه‌ها را به کدها و رمزگان بدل می‌کند. در این مرحله نشانه‌ها، در صدد شکل دهی به جهان پیرامون خود بر می‌آیند. در این روند، جامعه از تولیدی- سرمایه‌داری به سمت نوسرمایه‌داری و سایبری‌نتیک حرکت می‌کند و هدف آن کنترل تمام حوزه‌های موجود، اعم از هنر، سیاست، دین و ... است. کدها، نظام جدید رمزگان بی ارجاع و مهراهای بازی جدید را تشکیل می‌دهند. کدهایی که دارای الگوی وانمایی یکسان هستند و اساس همه چیز را شکل می‌دهند. در این شرایط، تمام فاکتورهای موجود در جامعه به کد یا یک مهره‌ی بازی شطرنج بدل می‌شوند. در سومین مرحله از تشابه، جایی که غلبه‌ی امر مجازی به حدی می‌رسد که به قول بودریار: «ما به مجازی اندیشیم، بلکه این امر مجازی است که به ما می‌اندیشید». نظم ایجاد شده و اسلوب‌های جدید، دریک سیر دایره وار قرار می‌گیرند و واقعیت را تشکیل می‌دهند؛ به صورتی که هرنشانه، صرفاً به نشانه‌ای دیگر و هر کالا به کالایی دیگر ارجاع داده می‌شود. عدم قطعیت ایجاد شده توسط تولید و تکثیر وانموده‌ها و کدهای جدید در این سیرو در فضایی بی خاستگاه، راه تشخیص درست از نادرست را ناممکن می‌سازد. به همین دلیل است که شاهد از بین رفتن تقاضای بین زشت و زیبا در هنر، پدیده‌ی مددچ و راست در سیاست، مفید و غیرمفید در اشیا و خوب و بد در اخلاق و هر سطحی از مفاهیم طبیعت هستیم (Baudrillard, 1993).

است که با شکل‌های آشنا اما در اندازه‌های بزرگ اجرا شده‌اند. پیکره‌نگاری‌های او، در برگیرنده بسیاری از منابع مختلف از جمله، مسیحیت، تاریخ هنر و فرهنگ عامه است. او برای اولین بار در اواسط دهه‌ی ۱۹۸۰، با ارائه مجسمه‌ای از یک فیل (تصویر۱) به اندازه واقعی، توجه بین‌المللی را به خود جلب کرد. فریچ در روند آثار خود، از روش‌های مجسمه‌سازی سنتی و تولید صنعتی استفاده می‌کند. بسیاری از کارهای او کاملاً با دست خلق شده‌اند.



تصویر۱- فیل، ۱۹۸۳، پلی‌استر، چوب، رنگ، ۴۱۹×۳۸۱ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.
مأخذ: (URL1)



تصویر۲- کودک با سگ‌های پشم‌الویی، ۱۹۹۵، گچ، فلزبرنج با روکش کروم، رنگ، ۴۰×۵۲۸ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.
مأخذ: (URL1)

او اسیر «برق‌گرفتگی دائمی» ناشی از فناوری‌های رسانه‌ای است، بی‌آنکه همه توجهش را به رسانه‌ی خاصی معطوف کند. این‌ها هیچ یک تازگی‌ای برای بیرون آوردن آبجونوش ما ز حالت بی‌تفاوتی و سرد خود ندارد. او در زیر سیلاب ناهمخوانی نظام‌های اطلاع‌رسانی جهانی، همچنان «عمیقاً یخ‌زده» می‌ماند (استیونسون، ۱۳۸۳، ۲۱۳-۲۱۴).

جهانی که بورستین^{۱۳} در کتابش با عنوان تصویر^{۱۴} به آن اشاره می‌کند، شبه رویداد است. جهانی که در آن رخدادها، تاریخ، فرهنگ و ایده‌هایی براساس رمز و نوع رسانه‌ای ساخته و پرداخته شده‌اند. این همپوشانی جایگزینی رمزها با مرجع است که تعریف مصرف رسانه‌ی جمعی است. رخداد تنها هنگامی قابل مصرف می‌گردد که به وسیله زنجیره تولید صنعتی، یعنی رسانه‌های جمعی، از صافی گذرانده و قطعه قطعه شود و دوباره سرهم بندی گردد و به شکل محصولی نهایی، یعنی نشانه‌های پایان یافته و ترکیب شده خلق شود. آرایش برای صورت نیز شبیه همین کار را انجام می‌دهد؛ به جای خطوط حقیقی و ناهمگون، مجموعه‌ای از پیام‌های غیرواقعی اما یکپارچه برپایه عناصر و رمزگان دلالت‌های تحمیل شده. باید از تشریح این کار بزرگ تولید تصنعتات، آرایش، شبه شی و شبه رخدادهایی که بر زندگی روزانه‌ی ما به وسیله طبیعت‌زدایی از محتوای اساسی یا تحریف آن تسلط یافت، دوری جست (بودریار، ۱۳۹۴، ب، ۱۹۳).

در تمام چرخه‌ی زندگی روزانه، روند شبیه‌سازی بزرگی وجود دارد که به پیروی از نمونه‌های شبیه‌سازی اتفاق می‌افتد که همه علوم بر آن اساس فعال هستند. بر این اساس، نمونه‌ها را با ترکیبی از عناصر و ویژگی‌های امر واقع می‌سازند، یک رخداد، ساختار یا موقعیت‌های آینده را برپایه‌ی آن به انجام می‌رسانند و بعد از نتیجه‌گیری، در پایان براساس آن برروی واقعیات عمل می‌کنند. می‌توان گفت این وسیله‌ای تحلیلی در یک روش علمی است.

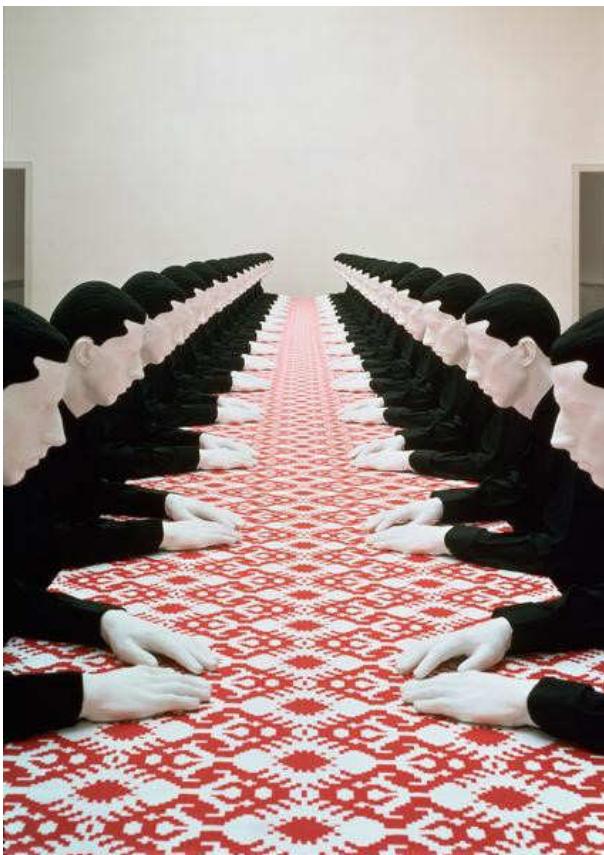
این شیوه در روابط جمعی، واقعیت می‌یابد. واقعیت، به سود این واقعیت نو که به وسیله رسانه حقیقت یافته است، ازین می‌رود؛ چه بسیار دیگر باید نسبت به زبان بد گمان شد که خود به خود از «دروغ»، «شباهت» و «تصنعت» سخن می‌گوید (همان، ۱۹۴).

کاترینا فریچ

در ۱۹۵۶ در شهر اسن آلمان به دنیا آمد. فریچ مطالعاتش را در زمینه تاریخ و تاریخ هنر در دانشگاه مونستر آلمان شروع کرد اما کار هنری خود را در آکادمی دوسلدورف در رشته مجسمه‌سازی ادامه داد. او هنرمندی بود که مجسمه‌هایش حیرت و جنجال زیادی برانگیخت. علاقه فریچ به کپی کردن، بیش از همه در اثر ضیافت^{۱۵} (۱۹۸۸) (تصاویر ۵ و ۶)، خود را نشان داد. فیگورهای تکثیر شده‌ای که دو طرف میز طویل نشسته‌اند و دست‌های عین همسان را بر روی میزی که طرحی ماشینی دارد، گذاشته‌اند، بیانگر ترس جامعه از پیشرفت فناوری هستند (آرچر، ۱۳۹۰).

شهرت خانم فریچ، بیشتر به دلیل مجسمه‌ها و چیدمان‌هایی

تکرار از ویژگی‌های اصلی آثار این هنرمند به شمار می‌آید (تصاویر ۲، ۳ و ۵). اثر ضیافت فریچ (تصویر ۵)، یک مجسمه بزرگ به طول ۱۶ متر است که متشکل از ۳۲ نفر نشسته روی نیمکت‌های چوبی در دور دیف ۱۶ نفره است. میز با پارچه پنبه‌ای سفید و با یک الگوی قرمز پوشیده شده است که نقش آن برگرفته از رومیزی‌های سنتی سوئیس است. تمام این اثر با مواد پلی استر خلق شده است. همه‌ی لباس‌ها، سیاه و سفید رنگ آمیزی شده‌اند و اجزایی مثل صورت و دست‌ها نیز به رنگ سفید است. او به صراحت بیان می‌کند که آیا مرزی بین هنر و زندگی وجود دارد یا اینکه این دو با همدیگر همپوشانی دارند. سکون و بی ارادگی به واسطه تکرار یک‌توخت عناصر در اثر دیده می‌شود. اثر فریچ چرخه‌ی تغییرناپذیر است که به تکرار همان طرح، همان ظاهر، همان افکار و احساسات مشابه بارها و بارها می‌پردازد و این‌گونه به خود اشاره دارد. عناصر مربوط به این اثر، تجربه‌های زیستی هنرمند است که به صورت واقعیتی معاصر شکل‌گرفته است. رومیزی، الگوی سنتی است که هنرمند در دوران کودکی در یک مسافرخانه سوئیس دیده است. شکل یکسان و تکرار افراد، به برابری جمعی تعدد ها اشاره دارد و به عنوان عناصر سازنده جمعی، در یک طرح ایده‌آل نقشی برابر ایفا می‌کنند. علاوه بر این، ترس جمعی ما در مورد آینده‌ی تحقیقات رئیسیکی مانند همتاسازی^۷ که در حال حاضر در مرحله حدس و



تصویر ۵- ضیافت (گروهی بر سر میز)، ۱۹۸۸، پلی استر، چوب، کتان، رنگ، سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.
ماخذ: (URL1)

ولی اکثر آثار اخیر او، نسخه اولیه با دست اجرا و سپس به وسیله کارخانه‌های صنعتی تکثیر می‌شوند. او در آثارش از موادی مثل گچ، پلی استر و آلیاژ آلومینیوم استفاده کرده است (Garrels, 1996). آثار فریچ را می‌توان با درنظر گرفتن تغییرنگاه مخاطب نسبت به اشیاء، در ادامه آثار مارسل دوشان^۸ دانست. به عنوان مثال اثر «میز سیاه با اجناس سفید» (تصویر ۳) که در سال ۱۹۸۵ در موزه هنر مدرن به نمایش درآمد. این اثر در خارج از موزه می‌تواند به عنوان یک شیء روزمره دیده شود. این تغییر رویکرد بیننده، بسیار به کار دوشان شبیه است.



تصویر ۳- کاترینا فریچ، ۱۹۸۵، میز سیاه با اجناس سفید، چوب، رنگ و پلاستیک. منبع: موزه هنر مدرن، نیویورک.
ماخذ: (URL2)



تصویر ۴- موش، ۱۹۹۳، رزین پلی استر و رنگ، ۱۳۰۰×۲۸۰ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.
ماخذ: (URL1)

و اندامی و یک وهم است (همان، ۱۳۹۳، ۸۸).

هنرنمند در بازنمایی اثر خود، از همین فن آوری کمک گرفته است تا بتواند شخصیت‌های اثیرش را خلق کند. به نظر می‌رسد شخصیت‌های اثر، از حس شنوایی و بصری برخوردار نیستند و همچون روبات‌هایی برسریک میزبه ضیافتی گردآمده‌اند. ضیافتی که گویا در آن، فقط نشانی از تولید و تکثیر و به دنبال آن مصرف دیده می‌شود. مصرفی که به گفته بودریار، «فرایند شیوه‌های نو ارتباطات جمعی، نوعی پیام بسیار تحکیم‌آمیزی را ارائه می‌کند: پیغام مصرف پیام» (بودریار، ۱۳۹۴، ۱۸۷، ۱۳۹۴ ب).

فريچ، هوشمندانه برسر میز، غذایی تدارک ندیده است و آنچه خودنمایی می‌کند تکرار نقش مایه‌های قرمز ماشینی است. مهمان‌ها نیز گویا روحی در بدن ندارند و توسط رسانه‌ها هیپنوتیزم شده‌اند. بودریار سکوت اجباری توده در رسانه‌های همگانی را خاموش نمی‌داند بلکه می‌گوید: من در این خاموشی، نشانه‌ای از انفعال و از خود بیگانگی نمی‌بینم، بلکه، هر آنچه هست یک روش و پاسخی اصولی و عرضه شده در قالب یک چالش مهم است (بودریار، ۱۳۹۳، ۱۲۵).

چالشی که هنرنمند به سراغ آن رفته است عدم حضور جنس مؤنث است. تمام افراد حاضر در مهمانی، مردانی با پوشش لباس‌های سیاه سیاه هستند. بودریار مدل مذکور را مبتنی بر توقع، گزینش و رقابت می‌داند (بودریار، ۱۳۹۴ ب، ۱۳۸). رومیزی با نقش سنتی کشور سوئیس، تأثیری از فرهنگی دیگر که هنرنمند از دوران کودکی با آن مواجه بوده و اکنون به یک کهن‌الگو تبدیل شده است. با نگاهی متفاوت می‌توان اثر کاترینا فریچ را، تغییر جدی در الگوی مصرف رسانه‌ای جامعه که چالش مهم پیش روست در نظر گرفت. بهره‌گیری گسترده از شبکه‌ها و ماهواره‌ها و آسیب‌پذیری اعتماد اجتماعی به رسانه شبیه ضیافتی است که بريا شده است.

مفهوم این اثر به عنوان یک چیدمان مجسمه گونه‌ای که چشم‌انداز آینده‌ای را بازگو می‌کند را می‌توان در رمان «دنیای قشنگ نو» نوشته آلدو هاکسلی^۰ بازخوانی کرد. هاکسلی مدنیه فاضله‌ای را به نمایش می‌گذارد که در آن مهندسی تکنولوژی به خلق انسان‌ها با خصوصیت‌های از قبل تعیین شده منجر می‌شود. در این آرمان شهر، پیشرفت فناوری به حدی رسیده است که انسان می‌تواند فرایند تولد را به شکل مصنوعی و در مقیاس کلان شبیه‌سازی کند.

افراد حاضر در ضیافت، چنان به وسیله فناوری رسانه‌ای

گمان است در این چیدمان دیده می‌شود (Lauter, 1994). فریچ در گفتگو با ماتیاس وینز^{۱۸} می‌گوید: با افکار، تجارب و رؤیاها می‌و همچنین تاریخ، اسطوره‌ها و افسانه‌های محلی آلمان در جستجوی پیدا کردن کهن الگوها هستم. با توجه به تکرار و تکثیر در آثارش برای او مقیاس، بعد، تناسب و رنگ باید کاملاً یکی باشد تا اثر نهایی خلق گردد. گری گارلس^{۱۹} به عنوان متصدی آثار او تا سال ۱۹۹۶ توضیح می‌دهد که برای این هنرنمند سختگیر، پیدا کردن یک نقطه در شکل و تناسب مجسمه بسیار اهمیت دارد و این به ادراک شهودی هنرنمند برمی‌گردد (Garrels, 1996).

شبیه‌سازی فرهنگی که فناوری در آثار فریچ بیینیم. اگرچه ممکن است خواشنهایی که مخاطبین از آثار او را ارائه می‌دهند، به شکل‌های مختلف متمایز باشند؛ تکرار و تکثیر، ویژگی اصلی اثر ضیافت فریچ، ارجاعی به پیشرفت فناوری دنیای معاصر است. فیگورها نشانه‌هایی از بازتولید خودشان هستند. امکانات رسانه‌های اجتماعی برای تمام کاربران یکسان است و با پیشرفت روزافزون رسانه‌های الکترونیکی، همه مردم در هر جایگاهی می‌توانند به طور یکسان از آن استفاده کنند.

از آنجایی که رسانه می‌تواند سبک روابط انسانی را شکل دهد و معیارهای عملکردهای موجود را در این روابط مشخص کند، در این اثر نیز به نظر می‌رسد این فن آوری است که همه را شبیه‌سازی می‌کند. وسائل ارتباطی تا جایی پیشرفته‌اند که به طبیعت انسان جدید تبدیل شده‌اند. رومیزی ماشینی در این اثر، عصر مکانیکی و عصر الکترونیک را یادآور می‌شود. در واقع شکل سازمان اجتماعی، مراحل جامعه کنونی و خصوصیات فرهنگی که توسط رسانه‌ها شکل‌گرفته‌اند. فضای الکترونیک جوامع امروزی که به هر شکل می‌توانیم آن را طرح‌ریزی کنیم، نتیجه گسترش فن آوری است. به گفته بودریار «رسانه‌ها اسباب اجتماعی سازی نبوده، بلکه دقیقاً بالعکس این عمل می‌کنند: کارآن‌ها فروپاشی امر اجتماعی در توده‌ها است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۱۱۳).

رسانه‌ها در دوراست اعمال می‌کنند: در ظاهر به تولید هر چه بیشتر امر اجتماعی اقدام کرده، در باطن مناسبات اجتماعی و نفس امر اجتماعی را خنثی می‌کنند. امر اجتماعی نه تنها مفترط و بی مصرف شده بلکه این نکته را هم نقاب می‌زند که خود تنها یک انتزاع و ته مانده، یا حتی صرفًا جلوه‌ای از امر اجتماعی، یک



تصویر ۶- ضیافت (گروهی برسر میز، ۱۹۸۸، پلی استر، چوب، کتان، رنگ، ۱۷۵x۱۶۰x۱۴۰ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک).
مأخذ: (URL1)

بران است» و «هیچ‌کس را نمی‌توان نماینده اکثریت خاموش شمرد و این انتقام اکثریت خاموش است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۵۷).

غلبه رنگ سیاه در آثار فریچ به لحاظ روان‌شناسی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. این رنگ همواره روی ذهن آدمی تأثیرگذار است. سیاه بیشتر مربوط با رمز و راز است. این رنگ هرجا که باشد، پیام قدرت را انتقال می‌دهد. گرچه رنگ سیاه گاه نشان نیستی، ناامیدی نسبت به آینده، کناره‌گیری از فعالیت‌های اجتماعی و گوشه‌گیری نیز هست. رنگ سیاه با ابهت، رسمی، محترم و تاحدی ترسناک است و اگر زیاد مورد استفاده قرار گیرد، ممکن است حالت تهاجمی در فرد به وجود آورد. سیاه به عنوان رنگی محتاط، جدی و بزرگ جلوه می‌کند و معمولاً در موقعیت‌های رسمی و مهم از این رنگ استفاده می‌شود. با این توصیفات می‌توان در این اثر، کاربرد رنگ سیاه را ناشی از واهمهای نسبت به آینده دانست. بودریار می‌گوید «توده‌ها، زیر بمباران محرك‌ها، پیام‌ها و آزمون‌ها، صرفاً یک قشر مات تیره‌اند» (همان، ۱۳۹۳، ۵۷).

شبیه‌سازی شده‌اند که از هم‌دیگر قابل تشخیص نیستند. هرچند به ندرت چنین فرهنگی با چنین شرایط حادی به وجود خواهد آمد. در این اثر شبیه‌سازی صورت گرفته، نشانه‌ای است به منزله رونوشت یا الگوی واقعی یک شخص که به گفته بودریار در دوران پست مدرن، این شبیه‌ها دیگر نه رونوشت یا کپی واقعیت‌اند و نه المثلای آن. آن‌ها به واقعیت خارج از خودشان اشاره ندارند. مردم به عنوان مصرف‌کننده فن آوری رسانه‌ای برسریک میز نشسته‌اند و آن چنان محو آن شده‌اند که در خلسله فرو رفته‌اند. همان طور که بودریار می‌گوید تولید در فرایند افزایش مصرف‌گرایی اهمیت پیدا می‌کند. سوزه‌های معاصر نیز جاودانگی و پرستیژ و درک موقعیت خود را در ضیافت این فناوری می‌دانند. عدم گفت و گویی پیکره‌ها با یکدیگر، در اثر ضیافت، مصداق سکوت توده‌هایی است که بودریار می‌گوید: سکوت توده‌ها «سکوتی نیست که سخن نمی‌گوید، این سکوتی است که نمی‌خواهد کسی به نامش سخن بگوید. از این نظر، این سکوت نه از خود بیگانگی، بلکه یک سلاح

جدول ۱- تطبیق نظریات بودریار و ویژگی‌های اثر ضیافت کاترینا فریچ.

نظریات بودریار	ویژگی‌های اثر ضیافت
رسانه‌های ارتباط جمعی نوعی پیام مصرف و دکوپاز را به عنوان نشانه عرضه می‌دارند.	افراد دور یک میز نشسته‌اند و پیام مصرف را عرضه می‌کنند.
در رسانه‌ها انفعال و از خودبیگانگی یک چالش است.	انفعال پیکره‌ها؛
در طول زندگی روزانه، جریان وسیعی از شبیه‌سازی رخ می‌دهد.	شبیه‌سازی از یک الگوی ثابت (پیکره)؛
توده‌ها، زیر بمباران محرك‌ها و پیام‌ها، مات و تیره‌اند.	رنگ پیکره‌ها تیره است.
اما اجتماعی یک وانموده است.	شبیه‌سازی امر اجتماعی؛
تکرار و تکثیر از ویژگی‌های رسانه‌ها است.	تکرار یک الگوی ثابت؛
سکوت اجباری توده‌ها در رسانه‌های همگانی.	سکوت افراد دور میزو و عدم ارتباط بین آن‌ها (عدم گفت و گو)؛

نتیجه

از عوامل مهم مرزاً فرین در برابر گسترش طلبی و جهان‌گرایی امر اجتماعی بوده است، اکنون به واسطه رسانه‌های الکترونیکی نمی‌تواند همچون گذشته مرزاً فرینی کند. ویژگی آثار کاترینا فریچ از جمله: تکرار و تکثیر، بازتولید،

ساکنان یک جامعه در سبک زندگی، علائق و خواست‌ها از الگوهای مشابهی که وسائل ارتباط جمعی به آنان می‌دهند، برخوردار می‌شوند. این الگوها و گردش فرهنگ، باعث به وجود آمدن نوعی تشابه فرهنگی خواهد شد. فرهنگ که همواره یکی

است. در نهایت باید گفت «وانمودهای» بودریار و اثر «ضیافت» فریچ، هر دو آینده‌ای است که هرکدام به سیاق خود فرا واقعیتی را به طور تمثیلی بیان کرده‌اند. وجود اشتراک اثر کاترینا فریچ و آرای بودریار نشان می‌دهد که بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی در هنرها و تجسمی می‌تواند دارای ویژگی‌هایی باشد که یک نظریه در جامعه دارد. با توجه به اهمیت موضوع، پیشنهاد می‌شود پژوهشگران، شبیه‌سازی فرهنگی را از نظرگاه‌های مختلفی همچون فروپاشی امر اجتماعی و حاد واقعیت مورد بررسی قرار دهند.

شبیه‌سازی، مصرف‌گرایی و تولید نشانه‌ها، فرا واقعیت و ظهور نشانه‌های جدید هویتی نشان می‌دهد که هنرمند با به کار بردن این ویژگی‌ها، شبیه‌سازی فرهنگی را به طور تمثیلی بازنمود کرده است. اثر ضیافت به طور تمثیلی نشان می‌دهد که همانند نگاری و فرا واقعیتی که از آن صحبت می‌کند، چگونه در دنیا فرار و به وجود می‌پیوندد. آفرینش انسان‌هایی با ویژگی‌های یکسان و شبیه‌سازی شده، فرا واقعیتی است که مخاطب را به تفکر و امیدار. هنرمند با کاربرد رنگ سیاه، این واهمه را نسبت به آینده بیان کرده

پی‌نوشت‌ها

- نشرنی، تهران.
بودریار، ژان (۱۳۹۴ ب)، جامعه مصرفی، ترجمه بیروز ایزدی، چاپ پنجم، نشر ثالث، تهران.
بودریار، ژان (۱۳۹۳)، درسایه اکتریت خاموش، ترجمه پیام یزدانجو، چاپ چهارم، نشر مرکز، تهران.
بیزرنی، مریم (۱۳۸۹)، ارتباط با رسانه‌ها، نشر مبنای خرد، تهران.
سیدمن، استیون (۱۳۸۸)، کشاکش آزاد راجماعه شناسی، ترجمه هادی جلیلی، چاپ دوم، نشرنی، تهران.
گیدنز، آنتونی، باهمکاری کارن برد (۱۳۹۴)، جامعه شناسی، ترجمه حسن چاویان، ویراست چهارم، نی، تهران.
لایون، دیوید (۱۳۸۰)، پسامدرنیته، ترجمه محسن حکیمی، انتشارات آشیان، تهران.
فرخی، میثم (۱۳۹۴)، کاوشی نظری پیرامون پدیده جهانی شدن و امپریالیسم فرهنگی- رسانه‌ای: یکسان‌سازی و همگونی فرهنگی، مطالعات رسانه‌ای، شماره ۲، صص ۹-۲۴.
حامدی، مهدی و فاطمه رضوی (۱۳۹۴)، نظام نشانه‌ای حاد واقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیترهالی هنر با آن، دو فصلنامه فلسفی شناخت. پژوهشنامه علوم انسانی، شماره ۷/۱، صص ۷۱-۸۴.
منصوریان، سهیلا (۱۳۹۰)، وانمایی: تاریخچه و مفهوم، نگاهی به الزامات و اندیشه برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار، کیمیایی هنر، سال اول، شماره ۲، صص ۱۲۵-۱۱۰.
منصوریان، سهیلا (۱۳۹۳)، هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مودرن- بررسی رسانه به متابه تولیدکننده و اندیشه از منظر ژان بودریار، کیمیایی هنر، شماره ۸، صص ۷۲-۵۹.
پرهیزکار، غلامرضا (۱۳۸۹)، واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار، معرفت فرهنگی اجتماعی، شماره ۴، صص ۱۷۹-۲۰۰.

Baudrillard, Jean (1993), *Symbolic Exchange and Death*, Trans, Iain H. Grant, London.

Garrels, Gary (1996), *Matthias Winzen in conversation with Katharina Fritsch*, in Gary Garrels and Theodora Vischer, eds. *Katharina Fritsch, exh. cat.* Basel: Museum für Gegenwartskunst; San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art, 72, 78.

Lauter, Rolf (1994), Katharina Fritsch: Das Individuum und die kollektive Angst, in *Kunstforum International*, Bd.128, pp. 216-218.

Ryszard, W. Wolny (2017), Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism, *European Journal of Interdisciplinary Studies*, No. 8, pp. 76-80.

۱ ژان بودریار (Jean Baudrillard) در ریمس فرانسه و در سال ۱۹۲۹ متولد شد. مطالعاتش را در ۱۹۶۶ در دانشگاه نانتربه پایان رساند و در دانشگاه پاریس تدریس کرد. اغلب او را به عنوان یکی از پایه‌گذاران تئوری پست‌مودرن فرانسوی می‌شناسند. بودریار در سال ۲۰۰۷ در پاریس، دیده از جهان فروبست.

2 Katharina Fritsch.

3 Culture.

4 Media.

5 Harold Innis (1896-1952).

6 Marshal McLuhan (1911-1980).

7 Simulation.

8 Simulations.

9 Hyper Real.

10 Renaissance.

11 The Mirror of Production.

12 Symbolic Exchange and Death.

13 Boorstin.

14 L' image.

15 Tischgesellschaft.

16 Marcel Duchamp (1887-1968).

17 Cloning.

18 Matthias Winzen.

19 Gary Garrels.

20 Aldous Huxley(1894-1963).

فهرست منابع

- استیونسون، نیک (۱۳۸۳)، کولاک بودریار، پسامدرنیته، ارتباطات جمعی و مبادله نمادین، ترجمه پیام یزدانجو، رسانه، شماره، مص ۵۷، صص ۲۴۴-۱۹۷.
آرچر، مایکل (۱۳۹۰)، هنر بعد از ۱۹۶۰، ترجمه کتابیون یوسفی، حرفة هنرمند، تهران.
بودریار، ژان (۱۳۸۰)، فرهنگ رسانه‌های گروهی، ترجمه شیده احمدزاده، ارغون، شماره ۱۹، صص ۸۳-۱۲۴.
بودریار، ژان (۱۳۸۲)، وانموده ها و داستان علمی تخیلی، ترجمه علی ملانکه، ارغون، شماره ۲۵، صص ۱۲۵-۱۳۳.
بودریار، ژان (۱۳۹۴ (الف)، مبادله نمادین و مرگ، ترجمه عبدالکریم روشنیدیان در کتاب از مدربنیسم تا بست مدربنیسم لارنس کهون، چاپ یازدهم،

URL1: <http://www.matthewmarks.com/new-york/artists/katharina-fritsch/selected-works/>

URL2: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/1997/dannheisser/fritsch.html>

Tzou, Shwu-Huoy (2000), *Cultural-specific and International Influences on and Critical Perceptions of Five Asian Installation Artists: Gu Wenda, Yanagi Yukinori, Xu Bing, Miyajima Tatsuo, and Choi Jeong-Hwa*, Ph.D. diss, Texas Tech University.

Representation of Cultural Simulation Influenced of Media in Contemporary Visual Arts on the Theory of Jean Baudrillard*

(Study Work's Katharina Fritsch)

Hossein Rishehri¹, Afsaneh Nazeri^{**2}, Nader Shayegan Far³

¹M.A. in Painting, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

²Associate Professor, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

³Associate Professor, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

(Received 5 Mar 2018, Accepted 29 May 2018)

Jean Baudrillard believes that culture is developing like a pseudo-event and with the guidance of the media, it is constantly changing. In his opinion, we have entered a similar age. Similarities are signs that act as a transcript or pattern of objects or real events. Since media play a significant role in cultural simulation, the purpose of this article is to study the representation of cultural simulation of the media in contemporary visual arts and considering Baudrillard's theory analyzed the works of Katrina Fritsch and this poses the question that how does cultural simulation be represented in visual art? This article is descriptive-analytical and comparative and studying the works of this contemporary artist, especially the effect of his banquet. The results of the research show that the representation of this cultural simulation is inevitable that both theoreticians and the artist have allegorically expressed their own terms. The contributions of Katrina Fritsch and Jean Baudrillard's votes are shown that representation of cultural simulation in visual arts can have features that there is a theory in society. They will enjoy the residents of a community in a lifestyle, interests and wishes of the same patterns that they provide to the communicative devices. Culture, which has always been one of the most important frontiers of socialism and socialism now, with electronic media, it can't be as frontier as the past. We can see the most intense cultural mode, simulation, in this work. The people present at the banquet have been simulated so much by the technology of media that they are not readily identifiable. However, such a culture would rarely arise with such extreme conditions. In this simulation work, a sign is a transcript or real pattern of a

person who, according to Jean Baudrillard, in post-modern times, is no longer a transcript or a copy, and not a replica of it. People have sat down on a desk as consumer media technology and have been so obliterated that they have fallen into a trance. Characteristics of work's Katharina Fritsch, including repetition and reproduction, reproduction, simulation, consumerism, and the production of signs, metaphor and emergence of new identity signs that artist using these features, imparts cultural simulation allegorically. The banquet effect was allegorically shown that similarity and hyper-reality that Baudrillard speaks of how to happen in the next world. Creation of human beings with the same characteristics and simulated super-reality that involves the audience in thinking. The artist, with the use of black color, has expressed this fears about the future. Finally, it must be said, simulation of Baudrillard and work's Katharina Fritsch both are the futures, each of which expresses metaphysics in their own way. The contributions of work's Katrina Fritsch and Baudrillard's votes are showed that representation of cultural simulation in visual arts can have features that there is a theory in society. Given the importance of the subject, it is suggested that researchers investigate cultural simulations from different perspectives, such as the collapse of the social and actuality of reality.

Keywords

Cultural Similarity, Media, Contemporary Visual Arts, Jean Baudrillard, Katharina Fritsch.

*This article is extracted from the first author's M.A. thesis entitled: "The Role of Electronic Media in Cultural Similarity and its Representation in Contemporary Art. Emphasizing on: Yukinori Yanagi, Katharina Fritsch and Zhou Wendou" under supervision of other authors in the art university of Isfahan.

** Corresponding Author: Tel: (+98-913) 3162280, Fax: (+98-31) 36262363, E-mail: a.nazeri@auic.ac.ir.