

# بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی متأثر از رسانه‌ها در هنرهای تجسمی معاصر بر اساس نظریه ژان بودریار\* (مطالعه‌ی موردی آثار کاترینا فریچ)

حسین ریشهری<sup>۱</sup>، افسانه ناظری<sup>۲</sup>، نادر شایگان‌فر<sup>۳</sup>

- <sup>۱</sup> کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.  
<sup>۲</sup> دانشیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.  
<sup>۳</sup> دانشیار دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.  
 (تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۱۲/۱۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۷/۳/۸)



## چکیده

ژان بودریار معتقد است که فرهنگ در حال تولید شدن و با هدایت رسانه‌ها دائماً 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 به‌سزایی داشته و همچنین بر هنر معاصر تأثیرگذار بوده‌اند، هدف این مقاله با عطف 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، وانموده‌ای است که هم نظریه‌پرداز و هم هنرمند، هرکدام به سیاق خود به طور تمثیلی بیان کرده‌اند. وجوه 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 یوکیئوری یاناگی، کاترینا فریچ و ژو وندو» به راهنمایی سایر نگارندگان در دانشگاه هنر اصفهان است.  
 \*\* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۳۳۱۶۲۲۸۰، شماره: ۰۳۱-۳۶۲۶۲۳۶۳، Email: a.nazeri@au.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<sup>۱</sup> 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<sup>۲</sup> 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، ورای روابط محدود کننده‌ی سیاسی-جغرافیایی، فراتر از حدود مرزها با همدیگر در ارتباط باشند. در چنین شرایطی، فرهنگ‌های مختلف بیش از پیش تحت تأثیر یکدیگر قرار گرفته‌اند و بدین سان چه بسا الگوهای 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 پیتراهالی هنر با آن، این پرسش مطرح می‌شود که چگونه هنرمندان قادرند به جهان وانموده بپردازند؟ این مقاله با در نظر گرفتن حاد واقعیت و وانموده‌های بودریار، آثار تجسمی پیتراهالی هنرمند نئو-ژئورا مورد بررسی قرار داده است و نتیجه می‌گیرد که آثار هالی، به‌گونه‌ای تمثیلی در پی وانمایی جوامع پسا صنعتی است.

در مقاله منصوریان (۱۳۹۳) تحت عنوان: هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست مدرن- بررسی رسانه به مثابه تولید کننده وانمایی از منظر ژان بودریار، با تفسیر بودریار از رسانه و جریان‌سازی‌های آن مشخص می‌شود که چطور این روند شکل گرفته و در نهایت سوژه تهی 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، توهم واقعیت، رابطه اطلاعات و ارتباطات، بقای وانموده، محو مخاطب و پایان معنای واقعی، نتیجه می‌گیرد که در جهان پست مدرن، نشانه‌های انضمامی و واقعی امر تولید جای خود را به روند دیجیتالی شدن و نشانه‌های رسانه‌ای می‌سپارند که بر فاصله واقعیت و نشانه می‌افزایند تا جایی که دیگر نشانه‌های بی‌ارجاع رسانه‌ها سرکاری 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 قرار گرفته است؛ نتایج این پژوهش نشان می‌دهد امر نمادین، در یک سیر تاریخی از بازنمایی طبیعت و جایگاه ثابت خود به جایی می‌رسد که در سومین دوره خود و در نظم 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 بی‌ارجاع بازآفریده 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 سریع‌تر و جامع‌تر شروع به یکپارچگی و همسان‌سازی می‌کنند و به نظر می‌رسد که در این یکپارچگی، جوامع ناامن‌تر، ناپایدارتر و ترسناک‌تر خواهند شد. واقعیت از بین می‌رود و نسخه اصلی یک شیء هیچ اهمیتی ندارد و بنابراین، ارزش مرجع آن را از دست می‌دهد (Ryszard, 2017).

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

در مقاله فرخی (۱۳۹۴) تحت عنوان: کاوشی نظری پیرامون پدیده جهانی شدن و امپریالیسم فرهنگی- رسانه‌ای: یکسان‌سازی و همگونی فرهنگی، جهانی شدن، بستر زمانی آن و مفاهیم امپریالیسم فرهنگی و رسانه‌ای، در جهت همگون‌سازی و یکسان‌سازی دیگر فرهنگ‌ها حرکت می‌کنند. هدف آن‌ها، تضعیف فرهنگ‌های بومی و محلی و استحاله 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 رسانه هنری، از جمله رسانه‌هایی هستند که بدون شک تمام افراد مستقیم یا غیرمستقیم با آن‌ها سروکار دارند. در این تحقیق منظور از «رسانه»، وسایل ارتباطی معاصر است. «رسانه‌ها را می‌توان یکی از مهم‌ترین منابع اطلاعاتی موجود در هر جامعه 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<sup>۵</sup> و مک لوهان<sup>۶</sup> است. او تأثیرات رسانه‌های جمعی را بسیار متفاوت و عمیق‌تر از 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<sup>۷</sup> 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 کارشان مهم و اساسی هستند. مبادله کالا، بی‌اهمیت نیست و مبنای واقعی نقد ریشه‌ای سرمایه‌داری، مبادله نمادین نظم مصرفی است (لایون، ۱۳۸۰، ۳۶).

یکی از وجوه اصلی نظریه‌ی بودریار، توجه او به وانمایی‌ها<sup>۸</sup> و امور فراواقعی است (Baudrillard, 1993). وی معتقد است در عصر نشانه‌ها، وارد فضای «فرا واقع»<sup>۹</sup> می‌شویم. بازنمایی شبیه‌سازی شده امروزی، واقعی‌تر از 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<sup>۱۰</sup> به بعد حرکت می‌کنند:

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

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

۳- شبیه‌سازی: الگوی غالب در مرحله کنونی است که تحت حاکمیت نشانه‌ها و کدها قرار دارد. تشابه بر پایه 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 امر وانموده 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 گروهی کارکرد آن و میزان استفاده از امر وانموده است. به این ترتیب، هنر به سوی هر چه بیشتر انتزاعی شدن میل می‌کند و عواملی چون سیاست و رسانه و حوزه‌های تبلیغاتی، سوژه 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 وانمایی 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 بر اساس مفهوم حاد واقعیت ارائه می‌دهد، توجه شده است.

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

### فرهنگ<sup>۳</sup>

با توجه به تنوع تعاریفی که از فرهنگ شده، ژان بودریار، اصطلاح فرهنگ را مملو از سوء تفاهم‌ها می‌داند (بودریار، ۱۳۹۴، ب، ۱۵۲). او فرهنگ را دائماً در حال تغییر و وجه معکوس فرهنگ در معنای «بازمانده‌ای از آثار، تفکرات و سنن» و «مسیری پیوسته از اندیشه‌های نظری و انتقادی - رجحان 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 «به‌روز بودن» قرار دارد. فرهنگ همچون یک شبه رخداده در معلومات عمومی و همانند یک شبه کالا در تبلیغات، بیرون از خود رسانه یعنی بیرون از رمزگان مرجع، می‌تواند تولید گردد در واقع فرهنگ با حفظ ادعای جهان شمولی و مرجع ایده‌آل بودن، دیگر ساخته نمی‌شود که باقی بماند (بودریار، ۱۳۸۰).

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

### بودریار و رسانه‌ها<sup>۴</sup>

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

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

وجود می‌آید که مفاهیم ریشه در واقعیت ندارد بلکه ریشه در تخیل و فرا واقعیت دارند.

تفکر ژان بودریار بر این اساس است که دیگر مواد مصرفی، بر پایه میزان نیاز حقیقی تولید نمی‌گردند، بلکه تولیدات در روند افزایش هرچه بیشتر مصرف‌گرایی، به دنبال شبکه‌ی معنایی تازه‌ای می‌گردد که بر اساس بسته‌بندی، نشانه، قانون مد و به طور ویژه‌ای، نمایش است که اهمیت دارد و این باعث می‌شود مبادله صورت گیرد. او این روش جدید را نشانه تعبیر می‌کند و بر این 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 انبوهی از کالا و ادراک وانمود شده‌ی آن‌ها پیدا می‌کند. بودریار، دوره‌ی دوم تفکر خود را با کتاب «آیین‌های تولید» و مبادله‌ی نمادین و مرگ<sup>۱۳</sup> شروع می‌کند که نظم حاکم بر جامعه‌ی پیشامدرن 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 می‌گردند. 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 شکل‌دهی به جهان پیرامون خود بر می‌آیند. در این روند، جامعه از تولیدی- سرمایه‌داری به سمت نو سرمایه‌داری و سایبرنتیک حرکت می‌کند و هدف آن کنترل تمام حوزه‌های موجود، اعم از هنر، سیاست، دین و... است. کدها، نظام جدید رمزگان بی‌ارجاع و مهره‌های 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 مجاز نمی‌اندیشیم، بلکه این امر مجازی است که به ما می‌اندیشد». نظم ایجاد شده و اسلوب‌های جدید، در یک سیر دایره‌وار قرار می‌گیرند و واقعیت را تشکیل می‌دهند؛ به صورتی که هر نشانه، 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 سیر و در فضایی بی‌خاستگاه، راه تشخیص درست از نادرست را ناممکن می‌سازد. به همین دلیل است که شاهد از بین رفتن تقابل بین زشت و زیبا در هنر، پدیده‌ی مد چپ و راست در سیاست، مفید و غیرمفید در اشیا و خوب و بد در اخلاق و هر سطحی از مفاهیم طبیعت هستیم (Baudrillard, 1993).

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).

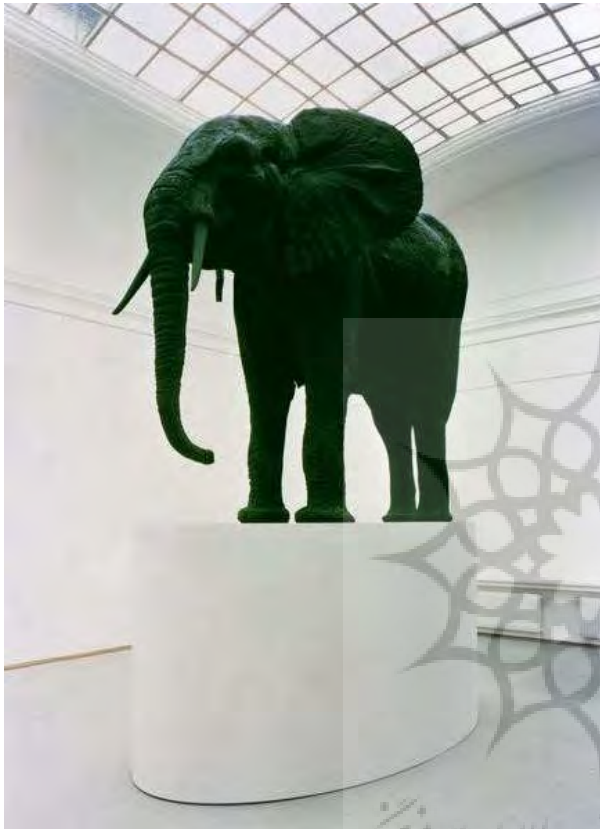
بودریار می‌گوید ما وارد عصر شبیه‌ها شده‌ایم. شبیه‌ها نشانه‌هایی هستند که به منزله‌ی رونوشت یا الگوی اشیاء یا رویدادهای واقعی عمل می‌کنند. در این تشابه، «هر مرتبه‌ای، مرتبه‌ی قبلی را تابع خود می‌کند» (بودریار، ۱۳۹۴ الف، ۷۷۲).

در دوران پست مدرن، شبیه‌ها دیگر نه رونوشت یا کپی واقعیت‌اند و نه المثالی 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 در نهایت 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 سیبرنتیکی هستند که هدفشان حداکثر عملیاتی شدن و بیش واقعیت بودن و کنترل مطلق است (بودریار، ۱۳۸۳).

بنا به استدلال بودریار، در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه‌جا حضور دارند، واقعیت تازه‌ای آفریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌هاست. دنیای فراواقعیت، با شبیه‌ها و واژه‌ها بنا می‌شود؛ تصویرهایی که معنای خود را از تصویرهای دیگر اخذ می‌کنند و به همین دلیل پایه و اساسی در واقعیت بیرونی ندارند (گیدنز، ۱۳۹۴، ۶۶۹۶۷۰). به نظر بودریار، سوژه‌ها دیگر نمود امیال خود را در ابژه‌ها نمی‌جویند، فاصله بین این دواز بین رفته است. در نهایت سوژه‌ها در دنیایی سکونت یافته‌اند که در آن جریان‌ات فرهنگی، اطلاعات فضای خصوصی را فروپوشانده‌اند. محرمانه‌ترین 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 هر رمز و رازی، وجهه‌ای بی‌واسطه‌تر و شفاف‌تر یافته است. دنیای نمای نزدیک صفحه‌ی تلویزیون، چشم‌انداز تأمل انتقادی را محو کرده و سوژه‌ها به حد نهایی یک فرهنگ بی‌روح و پرشتاب تنزل یافته‌اند. تولید فرهنگی، بیش از حد به معنی آن است که حجم اطلاعات تولید شده، بیرون از ظرفیت تأویل سوژه است. ابژه، سوژه را خاموش ساخته است. اگر مردی نشسته در یک بار را تصور کنیم که انبوه دستگاه‌های تلویزیون، پوستره‌های تبلیغاتی، مطبوعات جهانی و گفتارهای مکرر رادیوها محاصره‌اش کرده‌اند، می‌توانیم به درکی از نظریات بودریار برسیم. آن مرد دارد آبجواش را مزمزه می‌کند و در همان حال هوش و حواس



است که با شکل‌های آشنا اما در اندازه‌های بزرگ اجرا شده‌اند. پیکره‌نگاری‌های او، دربرگیرنده 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 (تصویر ۱) 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



تصویر ۱- فیل، ۱۹۸۳، پلی‌استر، چوب، رنگ، ۳۸۱×۴۱۹×۱۶۰ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.  
مأخذ: (URL1)



تصویر ۲- کودک با سگ‌های پشمالویی، ۱۹۹۵، گچ، فلز برنج، باروکش کروم، رنگ، ۵۲۸×۴۰ 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 آنچه‌نوش ما از 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<sup>۱۳</sup> در کتابش با عنوان تصویر<sup>۱۴</sup> به آن اشاره می‌کند، شبه رویداد است. جهانی که در آن رخدادها، تاریخ، فرهنگ و ایده‌هایی بر اساس رمز و نبوغ 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 بر پایه عناصر و رمزگان دلالت‌های تحمیل شده. باید از تشریح این کار بزرگ تولید تصنعات، 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 بر پایه‌ی آن به انجام می‌رسانند و بعد از نتیجه‌گیری، در پایان بر اساس آن بر روی 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، از بین می‌رود؛ چه بسا بار دیگر باید نسبت به زبان بد گمان شد که خود به خود از «دروغ»، «شبهات» و «تصنع» 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<sup>۱۵</sup> (۱۹۸۸) (تصاویر ۵ و ۶)، خود را نشان داد. فیگورهای تکثیر شده‌ای که دو طرف میز طویل نشسته‌اند و دست‌های عین همشان 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 دوردیف 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 پلی‌استر خلق شده است. همه‌ی لباس‌ها، سیاه و سفید رنگ‌آمیزی 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 بی‌ارادگی به واسطه تکرار یکنواخت عناصر در اثر دیده می‌شود. اثر فریچ چرخه‌ی تغییرناپذیری 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 شکل گرفته است. رومیزی، الگوی سنتی است که هنرمند در دوران کودکی در یک مسافرخانه سوئیس دیده است. شکل یکسان و تکرار افراد، به برابری جمعی توده‌ها 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 ژنتیکی مانند هم‌تاسازی<sup>۱۷</sup> که در حال حاضر در مرحله حدس و

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، پلی‌استر و آلیاژ آلومینیوم استفاده کرده است (Garrels, 1996). آثار فریچ را می‌توان با در نظر گرفتن تغییر نگاه مخاطب نسبت به اشیاء، در ادامه آثار مارسل دوشان<sup>۱۶</sup> 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. مأخذ: (URL2)



تصویر ۵- ضیافت (گروهی بر سر میز)، ۱۹۸۸، پلی‌استر، چوب، کتان، رنگ، ۱۷۵×۱۶۰×۱۴ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک. مأخذ: (URL1)



تصویر ۴- موش، ۱۹۹۳، رزین پلی‌استر و رنگ، ۲۸۰×۱۳۰ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک. مأخذ: (URL1)



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

هنرمند در بازنمایی اثر خود، از همین فن‌آوری کمک گرفته است تا بتواند شخصیت‌های اثرش را خلق کند. به نظر می‌رسد شخصیت‌های اثر، از حس شنوایی و بصری برخوردار نیستند و همچون روایات‌هایی بر سر یک میز به 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 شبیه‌های نو ارتباطات جمعی، نوعی پیام بسیار تحکیم‌آمیزی را ارائه می‌کند: پیغام مصرف پیام» (بودریار، ۱۳۹۴، ۱۸۷).

فریچ، هوشمندانه بر سر 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 هنرمند به سراغ آن رفته است عدم حضور جنس مؤنث است. تمام افراد حاضر در مهمانی، مردانی با پوشش لباس‌های سیاه هستند. بودریار مدل مذکر را مبتنی بر توقع، گزینش و رقابت می‌داند (بودریار، ۱۳۹۴، ۱۳۸). رومیزی با نقوش سنتی کشور سوئیس، تأثیری از فرهنگی دیگر که هنرمند 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 برپا شده است.

مفهوم این اثر به‌عنوان یک چیدمان مجسمه‌گونه‌ای که چشم‌انداز آینده‌ای را بازگو می‌کند را می‌توان در رمان «دنیای قشنگ نو» نوشته آلدو هاکسلی<sup>۲۰</sup> بازخوانی کرد. هاکسلی مدینه فاضله‌ای را به نمایش می‌گذارد که در آن مهندسی تکنولوژی به خلق انسان‌ها با خصوصیت‌های از قبل تعیین شده منجر می‌شود. در این آرمان‌شهر، 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 وینزن<sup>۱۸</sup> می‌گوید: با افکار، تجارب و رؤیاهایم و همچنین تاریخ، اسطوره‌ها و افسانه‌های محلی آلمان در جستجوی پیدا کردن کهن‌الگوها 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<sup>۱۹</sup> به عنوان متصدی آثار او تا سال ۱۹۹۶ توضیح می‌دهد که برای این هنرمند سختگیر، پیدا کردن یک نقطه در شکل و تناسب مجسمه بسیار اهمیت دارد و این به ادراک شهودی هنرمند برمی‌گردد (Garrels, 1996).

شبیه‌سازی فرهنگی که فناوری دیجیتال فراهم می‌آورد را می‌توانیم به خوبی در آثار فریچ ببینیم. اگرچه ممکن است خوانش‌هایی که مخاطبین از آثار او 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 فن‌آوری است که همه را شبیه‌سازی می‌کند. وسایل 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 شکل گرفته‌اند. فضای الکترونیک جوامع امروزی که به هر شکل می‌توانیم آن را طرح‌ریزی کنیم، نتیجه گسترش فن‌آوری است. به گفته بودریار «رسانه‌ها اسباب اجتماعی سازی نبوده، بلکه دقیقاً بالعکس این عمل می‌کنند: کار آن‌ها فروپاشی امر اجتماعی در توده‌ها است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۱۱۳).

رسانه‌ها در دو راستا عمل 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 مفرط و بی‌مصرف شده بلکه این نکته را هم نقاب می‌زند که خود تنها یک انتزاع و ته مانده، یا حتی صرفاً جلوه‌ای از امر اجتماعی، یک



تصویر ۶- ضیافت (گروهی بر سر میز)، ۱۹۸۸، پلی‌استر، چوب، کتان، رنگ، ۱۷۵×۱۶۰×۱۴ سانتیمتر، گالری مت، نیویورک.  
مأخذ: (URL1)

بران است» و «هیچ کس را نمی توان نماینده اکثریت خاموش شمرد و این انتقام اکثریت خاموش است» (بودریار، ۱۳۹۳، ۵۷).  
 غلبه رنگ سیاه در آثار فریچ به لحاظ روان شناسی از اهمیت ویژه ای برخوردار است. این رنگ همواره روی ذهن آدمی تأثیرگذار است. سیاه بیشتر مرتبط با رمز و راز است. این رنگ هر جا که باشد، پیام قدرت را انتقال می دهد. گرچه رنگ سیاه گاه نشان نیستی، ناامیدی نسبت به آینده، کناره گیری از فعالیت های اجتماعی و گوشه گیری نیز هست. رنگ سیاه با ابهت، رسمی، محترم و تا حدی ترسناک است و اگر زیاد مورد استفاده قرار گیرد، ممکن است حالت تهجمی در فرد به وجود آورد. سیاه به عنوان رنگی محتاط، جدی و بزرگ جلوه می کند و معمولاً در موقعیت های رسمی و مهم از این رنگ استفاده می شود. با این توصیفات می توان در این اثر، کاربرد رنگ سیاه را ناشی از واژه ای نسبت به آینده دانست. بودریار می گوید «توده ها، زیر بمباران محرک ها، پیام ها و آزمون ها، صرفاً یک قشر مات تیره اند» (همان، ۱۳۹۳، ۵۷).

شبیه سازی شده اند که از همدیگر قابل تشخیص نیستند. هر چند به ندرت چنین فرهنگی با چنین شرایط حادی به وجود خواهد آمد. در این اثر شبیه سازی صورت گرفته، نشانه ای است به منزله رونوشت یا الگوی واقعی یک شخص که به گفته بودریار در دوران پست مدرن، این شبیه ها دیگر نه رونوشت یا کپی واقعیت اند و نه المثنای آن. آن ها به واقعیت خارج از خودشان اشاره ندارند. مردم به عنوان مصرف کننده فن آوری رسانه ای بر سر یک میز نشسته اند و آن چنان محو آن شده اند که در جلسه فرو رفته اند. همان طور که بودریار می گوید تولید در فرایند افزایش مصرف گرایی اهمیت پیدا می کند. سوژه های معاصر نیز جاودانگی و پرستیژ و درک موقعیت خود را در ضیافت این فناوری می دانند. عدم گفت و گوی پیکره ها با یکدیگر، در اثر ضیافت، مصداق سکوت توده هایی است که بودریار می گوید: سکوت توده ها «سکوتی نیست که سخن نمی گوید، این سکوتی است که نمی خواهد کسی به نامش سخن بگوید. از این نظر، این سکوت نه از خود بیگانگی، بلکه یک سلاح

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

ویژگی های اثر ضیافت	نظریات بودریار
افراد دور یک میز نشسته اند و پیام مصرف را عرضه می کنند.	رسانه های ارتباط جمعی نوعی پیام مصرف و دکوپاژ را به عنوان نشانه عرضه می دارند.
انفعال پیکره ها؛	در رسانه ها انفعال و از خود بیگانگی یک چالش است.
شبیه سازی از یک الگوی ثابت (پیکره)؛	در طول زندگی روزانه، جریان وسیعی از شبیه سازی رخ می دهد.
رنگ پیکره ها تیره است.	توده ها، زیر بمباران محرک ها و پیام ها، مات و تیره اند.
شبیه سازی امر اجتماعی؛	امر اجتماعی یک وانموده است.
تکرار یک الگوی ثابت؛	تکرار و تکثیر از ویژگی های رسانه ها است.
سکوت افراد دور میز و عدم ارتباط بین آن ها (عدم گفت و گو)؛	سکوت اجباری توده ها در رسانه های همگانی.

## نتیجه

از عوامل مهم مرز آفرین در برابر گسترش طلبی و جهان گرایی امر اجتماعی بوده است، اکنون به واسطه رسانه های الکترونیکی نمی تواند همچون گذشته مرز آفرینی کند.  
 ویژگی آثار کاترینا فریچ از جمله: تکرار و تکثیر، باز تولید،

ساکنان یک جامعه در سبک زندگی، علایق و خواست ها از الگوهای مشابهی که وسایل ارتباط جمعی به آنان می دهند، برخوردار می شوند. این الگوها و گردش فرهنگ، باعث به وجود آمدن نوعی تشابه فرهنگی خواهد شد. فرهنگ که همواره یکی



است. در نهایت باید گفت «وانموده‌های» بودریار و اثر «ضیافت» فریچ، هر دو آینده‌ای است که هرکدام به سیاق خود فرا واقعیتی را به طور تمثالی بیان کرده‌اند. وجوه اشتراک اثر کاترینا فریچ و آرای بودریار نشان می‌دهد که بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی در هنرهای 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 تمثالی بازنمود کرده است. اثر ضیافت به طور تمثالی نشان می‌دهد که همانند نگاری و فرا واقعیتی که از آن صحبت می‌کند، چگونه در دنیای فرارو به وقوع می‌پیوندد. آفرینش انسان‌هایی با ویژگی‌های یکسان و شبیه‌سازی شده، فرا واقعیتی است که مخاطب را به تفکر وامی‌دارد. هنرمند با کاربرد رنگ سیاه، این واژه را نسبت به آینده بیان کرده

## پی‌نوشت‌ها

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

نشرنی، تهران.  
بودریار، ژان (۱۳۹۴ ب)، جامعه مصرفی، ترجمه پیروز ایزدی، چاپ پنجم، نشر ثالث، تهران.  
بودریار، ژان (۱۳۹۳)، در سایه اکثریت خاموش، ترجمه پیام یزدانجو، چاپ چهارم، نشر مرکز، تهران.  
بیزنی، مریم (۱۳۸۹)، ارتباط با رسانه‌ها، نشر مینای خرد، تهران.  
سیدمن، استیون (۱۳۸۸)، کشاکش آرا در جامعه شناسی، ترجمه هادی جلیلی، چاپ دوم، نشرنی، تهران.  
گیدنز، آنتونی، با همکاری کارن برد (۱۳۹۴)، جامعه شناسی، ترجمه حسن چاوشیان، 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: یکسان سازی و همگونی فرهنگی، مطالعات رسانه‌ای، شماره ۲، صص ۲۴-۹.  
حامدی، مهدی و فاطمه رضوی (۱۳۹۴)، نظام نشانه‌ای حاد واقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیتر هالی هنر با آن، دوفصلنامه فلسفی شناخت. پژوهشنامه علوم انسانی، شماره ۷۳/۱، صص ۸۴-۷۱.  
منصوریان، سهیلا (۱۳۹۰)، وانمایی: تاریخچه و مفهوم، نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار، کیمیای هنر، سال اول، شماره ۲، صص ۱۱۰-۱۲۰.  
منصوریان، سهیلا (۱۳۹۳)، هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست مدرن - بررسی رسانه به مثابه تولیدکننده وانمایی از منظر ژان بودریار، کیمیای هنر، شماره ۸، صص ۵۹-۷۲.  
پرهیزکار، غلامرضا (۱۳۸۹)، واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار، معرفت فرهنگی اجتماعی، شماره ۴، صص ۲۰۰-۱۷۹.

۲ Katharina Fritsch.  
۳ Culture.  
۴ Media.  
۵ Harold Innis (1896-1952).  
۶ Marshal McLuhan (1911-1980).  
۷ Simulation.  
۸ Simulations.  
۹ Hyper Real.  
۱۰ Renaissance.  
۱۱ The Mirror of Production.  
۱۲ Symbolic Exchange and Death.  
۱۳ Boorstin.  
۱۴ L' image.  
۱۵ Tischgesellschaft.  
۱۶ Marcel Duchamp (1887-1968).  
۱۷ Cloning.  
۱۸ Matthias Winzen.  
۱۹ Gary Garrels.  
۲۰ Aldous Huxley (1894-1963).

## فهرست منابع

استیونسون، نیک (۱۳۸۳)، کولاک بودریار، پسامدرنیته، ارتباطات جمعی و مبادله نمادین، ترجمه پیام یزدانجو، رسانه، شماره ۵۷، صص ۱۹۷-۲۴۴.  
آرچر، مایکل (۱۳۹۰)، هنر بعد از ۱۹۶۰، ترجمه کنایون یوسفی، حرفه هنرمند، تهران.  
بودریار، ژان (۱۳۸۰)، فرهنگ رسانه‌های گروهی، ترجمه شیده احمدزاده، ارغنون، شماره ۱۹، صص ۱۲۴-۸۳.  
بودریار، ژان (۱۳۸۳)، وانموده‌ها و داستان علمی تخیلی، ترجمه علی ملاتکه، ارغنون، شماره ۲۵، صص ۱۳۳-۱۲۵.  
بودریار، ژان (۱۳۹۴ الف)، مبادله نمادین و مرگ، ترجمه عبدالکریم رشیدیان در کتاب از مدرنیسم تا پست مدرنیسم لارنس کهون، چاپ یازدهم،

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.

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 Rishehri<sup>1</sup>, Afsaneh Nazeri<sup>\*\*2</sup>, Nader Shayegan Far<sup>3</sup>

<sup>1</sup> M.A. in Painting, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

<sup>2</sup> Associate Professor, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

<sup>3</sup> Associate 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@au.ac.ir.