



# Modern Alienation as a Visual Meme: A Case Study of *Nighthawks* and Its Cinematic Adaptations

Ghodsieh Paeni<sup>\*1</sup>

<sup>1</sup> PhD Candidate in Wisdom of Religious Arts, Wisdom of Religious Arts Department, Faculty of Religion and Art, University of Religions and Denominations, Qom, Iran.

\* Corresponding Author, [gh.paeni@gmail.com](mailto:gh.paeni@gmail.com)

## ARTICLE INFO ABSTRACT

### IRA, 2025

VOL. 3, Issue 2, PP, 145-168

Receive Date: 21 September 2025

Revise Date: 23 October 2025

Accept Date: 31 October 2025

Publish Date: 22 November 2025

Original Article

### KEYWORDS:

Edward Hopper;  
Nighthawks; Cognitive  
Science and Art; Adaptation;  
Intermedial Translation;  
Film Noir; Modern  
Alienation

**Introduction: The Enigma of an Enduring Image:** Edward Hopper's *Nighthawks* (1942) has transcended its status as a masterpiece of American art to become a transmedial cultural icon. The image has moved beyond museum walls, embedding itself so deeply in the collective memory of Western culture that it is continuously reproduced across diverse media, from cinema and literature to advertising and internet parodies. As Gail Levin (1995) notes, the work has become the definitive symbol of urban alienation in the modern era. However, the painting's exceptional fame and unparalleled staying power present a profound enigma for researchers: why has this particular image, among thousands of other representations of loneliness and alienation, achieved such an iconic status? What hidden mechanism within this static frame has enabled it to become an active, self-replicating element in the cultural ecosystem? While traditional art historical and sociological analyses have described the painting's social content (the "what"), they have failed to explain the cognitive and cultural mechanisms of its influence (the "how"). This research aims to bridge this analytical gap by addressing these fundamental questions.

Central Thesis and Theoretical Framework: A Cognitive-Cultural Co-evolutionary Model

This study argues that the enduring power of *Nighthawks* lies not in a single factor but in a process of "cognitive-cultural co-evolution." This model is based on the hypothesis that the painting's success is the product of a powerful synergy among three key elements: 1) an optimized visual Vector, 2) a profoundly resonant diagnostic Message, and 3) a fertile cultural Medium. To dissect this process, an interdisciplinary theoretical framework is employed, resting on three main pillars:

**Memetics:** Drawing on Richard Dawkins's theory (Dawkins, 1976/2016), the research analyzes the painting as a "memeplex" (a complex of memes) that possesses highly efficient features for survival and replication in cultural competition

**Cognitive Science and Art:** Inspired by Andy Clark (2008), the artwork is treated as a "cognitive artifact"—an external tool that organizes our mental processes and aids our understanding of the world.

**Intermedial Translation Theory:** Using Bolter and Grusin's concept of "remediation" (2000), the process of translating the painting's "cognitive code" into cinema is analyzed not as a simple copy but as a creative reinvention.

**Part One: Anatomy of the Memetic Vector (The Cognitive Structure):** The success of *Nighthawks* as a "mind virus" is first and foremost indebted to its engineered and optimized structure. This structure consists of three intertwined codes:

**The Graphic Code:** The painting's visual simplicity and power ensure its survival. The human brain is optimized to process simple, high-contrast patterns (Arnheim, 1974). The composition is easily reducible to fundamental geometric shapes (a yellow triangle against two dark rectangles). This structural simplicity, combined with the stark contrast of light and shadow (*Chiaroscuro*), creates exceptional "cognitive stickiness" (Heath & Heath, 2007) and makes the image extraordinarily memorable.

**The Narrative Code:** If the graphic code imprints the image on the mind, the narrative code keeps it active for a long time. Hopper creates a masterpiece of "engineered ambiguity." By eliminating any specific narrative details, he creates a "narrative vacuum" that intensely activates the viewer's "Theory of Mind" (Frith & Frith, 2005). We unconsciously begin to construct stories for these archetypal, anonymous characters, transforming from passive observers into active collaborators in meaning-making. This "open-source" quality vastly increases the meme's potential for adaptation and mutation.

**The Atmospheric Code:** The painting's ultimate power lies in its heavy, intangible atmosphere. The absence of an entrance, the transparent yet impenetrable glass, and the visual silence of the scene create a sense of suspense, entrapment (claustrophobia), and a voyeuristic position for the viewer. This "unresolved heavy silence" generates a persistent emotional state in the viewer's mind that lingers long after seeing the image.

### Cite this article:

Paeni, G. (2025). Modern Alienation as a Visual Meme: A Case Study of *Nighthawks* and Its Cinematic Adaptations. *Interdisciplinary Researches of Art*, 3(2), 145-168. doi: 10.22124/ira.2025.31749.1073



**Part Two: Analysis of the Diagnostic Message (The Cultural Content):** This efficient visual vector carries a highly precise and multi-layered message that resonates deeply with the experiences and anxieties of modern society. *Nighthawks* is a diagnostic document of the multiple crises of modernity:

**The Urban Crisis:** The painting is a powerful statement on the experience of alienation in the modern metropolis. It depicts a city that, in Georg Simmel's terms (1903/1950), forces the individual to adopt a "blasé attitude." The cold, inhuman architecture transforms the city from a "community" into an indifferent "landscape."

**The Social Crisis:** The work visualizes Émile Durkheim's concept of "anomie" (1897/1951)—a state where social norms are weakened and individuals, despite their physical proximity, exist in absolute psychological isolation. The painting accurately diagnoses the process of social "atomization."

**The Existential Crisis:** On an individual level, the painting portrays the existential angst of modern man. The brightly lit diner symbolizes the material comfort and security of modernity, yet this prosperity fails to fill the spiritual void and sense of meaninglessness felt by the characters.

**The Communicative Crisis:** The large, transparent window paradoxically foretells a society where everything is visible, yet nothing is truly understood. In Michel Foucault's terms (1977), this space is an inverted "Panopticon," where transparency becomes a tool for control and separation.

**Part Three: Translation and Evolution in the Cinematic Medium:** The combination of an optimal vector and a resonant message is not sufficient to create an icon; the meme required a fertile medium for replication. American film noir of the 1940s and 1950s became this ideal environment due to an "ecological convergence." Noir filmmakers, grappling with the same post-war anxieties and pessimism, needed a visual language to express this dark mood, and *Nighthawks* provided it in a ready-made form.

This translation was a creative adaptation. Film noir transformed Hopper's static, existential isolation into a dynamic, criminal paranoia:

**Lighting:** Hopper's stark Chiaroscuro was translated into low-key lighting with moving, threatening shadows. **Framing:** The asymmetrical composition and diagonal lines were translated into Dutch angles and constricted frames to heighten the sense of fatalism and entrapment.

**Space:** Hopper's quiet, still diner became a site for deadly conspiracies and clandestine meetings.

After being established in the classic noir period, this "Hopperian language" continued to mutate and evolve in contemporary cinema. Key case studies demonstrate this evolution:

*Pennies from Heaven* (1981): By literally inserting its characters into the painting, the film transforms *Nighthawks* from an image into a reified, "shared cultural place" in the collective consciousness.

*Paris, Texas* (1984): Wim Wenders removes the Hopper code from the urban environment and transplants it to the vast American landscape, mutating "urban alienation" into "existential alienation in open space."

*Blade Runner* (1982): Ridley Scott projects this code into a dystopian future, evolving human alienation into "post-human" alienation in the age of technology.

**Conclusion: The Legacy of a Self-Replicating Diagnostic Code:** Ultimately, this research demonstrates that the exceptional success of *Nighthawks* is the product of a complex co-evolution between its cognitive form (the vector), its cultural content (the message), and its media context (the medium). The painting became an icon because it was a perfect "cognitive tool": simple enough for transmission, deep enough for contemplation, and flexible enough for adaptation. The ultimate legacy of *Nighthawks* is not just the image itself, but its diagnostic code—a powerful visual template for representing modern alienation that has now become part of our cultural DNA. The artwork reminds us that the most powerful works of art are not those that merely show us the world, but those that become the tools with which we see and understand it.

## License

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)



Copyright © Authors

## شب‌زنده‌داران به مثابه مم بصری: تحلیل هم‌تکاملی یک آیکون فرهنگی و اقتباس‌های سینمایی آن

قدسیه پائینی\*

۱. دانشجوی دکتری حکمت هنرهای دینی، گروه حکمت هنر، دانشکده دین و هنر، دانشگاه ادیان و مذاهب، قم، ایران

\* نویسنده مسئول: [gh.paeini@gmail.com](mailto:gh.paeini@gmail.com)

اطلاعات مقاله	چکیده
<p>پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱۴۰۴ دوره ۳، شماره ۲، صفحات ۱۴۵-۱۶۸ تاریخ دریافت: ۳۰ شهریور ۱۴۰۴ تاریخ بازنگری: ۱۰ آبان ۱۴۰۴ تاریخ پذیرش: ۰۹ آبان ۱۴۰۴ تاریخ انتشار: ۱۰ آذر ۱۴۰۴</p> <p>مقاله پژوهشی</p> <p><b>کلیدواژه‌ها:</b> ادوارد هوبر، شب‌زنده‌داران، علوم شناختی و هنر، اقتباس، ترجمه بینا، مدیومی، سینمای نوآر، انزوای مدرن</p>	<p>مفهوم والایی، با ریشه در تأملات فلسفی ادموند برک و امانوئل کانت، تجربه‌ای فراشناختی است که حس شگفتی و احترام را در مواجهه با عظمت فراتر از درک روزمره برمی‌انگیزد. در هنر معاصر، ابزارهای نوین مانند آینه، این مفهوم را بازتعریف کرده‌اند. چیدمان‌های آینه‌ای آتیش کاپور با بازتاب‌های بی‌کران و تحریف تصاویر، تجربه‌ای عینی از بی‌کرانی و عمق هستی خلق می‌کنند، اما تحلیل تعامل مستقیم مخاطب با این آثار کمتر مورد توجه قرار گرفته است. این پژوهش با هدف تبیین سازوکارهای بازتعریف والایی و بررسی نقش تعامل مخاطب انجام شده است. سؤالات اصلی عبارتند از: ۱) چگونه چیدمان‌های آینه‌ای کاپور مفاهیم سنتی والایی را بازتعریف می‌کنند؟ ۲) چه شاخص‌هایی بر اساس رفتار و واکنش‌های مخاطب، تعمیق تجربه والایی را نشان می‌دهند؟ روش تحقیق کیفی و با رویکرد توصیفی - تحلیلی است. داده‌ها از دو منبع اصلی شامل مستندات تصویری (عکس‌ها و فیلم‌های نمایشگاه‌ها در موزه‌هایی چون گوگنهایم و پارک هزاره شیکاگو) و منابع مکتوب معتبر جمع‌آوری شدند. ابزارهای گردآوری شامل فهرست مشاهده ساختاریافته و فرم یادداشت‌برداری بود. داده‌ها با تحلیل محتوای کیفی (کدگذاری باز و محوری) تجزیه و تحلیل شدند. یافته‌ها نشان می‌دهد چیدمان‌های آینه‌ای با ایجاد بازتاب‌های نامحدود و محو کردن مرزهای واقعیت و خیال، والایی را به صورت تجربه‌ای وجودی بازسازی می‌کنند. رفتارهای تأملی، کنجکاوی در کشف زوایای بصری، و ابزار شگفتی مخاطبان، شاخص‌های کلیدی تعمیق این تجربه هستند. این تعاملات فعال، حس حضور و معناپردازی را تقویت می‌کنند. این آثار با دعوت مخاطب به مشارکت چندحسی، تجربه‌ای دوگانه از خودشناسی و پیوند با کیهان را رقم می‌زنند و جایگاه والایی را در زیبایی‌شناسی معاصر تثبیت می‌کنند. این مطالعه خلأ تحلیل تعامل مخاطب را پر کرده و بر نقش مواد نوین در زیبایی‌شناسی معاصر تأکید دارد، در حالی که الهام‌بخش کاوش‌های میان‌رشته‌ای در هنر و فلسفه است.</p>
<p><b>ارجاع به این مقاله:</b> پائینی، قدسیه. (۱۴۰۴). شب‌زنده‌داران به مثابه مم بصری: تحلیل هم‌تکاملی یک آیکون فرهنگی و اقتباس‌های سینمایی آن. پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۳(۲)، ۱۴۵-۱۶۸. doi: 10.22124/ira.2025.31749.1073</p>	

## بیان مسئله

تابلوی شب‌زنده‌داران (شکل ۱)، اثر ادوارد هوپر (۱۸۸۲-۱۹۶۷)، به‌عنوان نام‌دارترین نقاشی او و یکی از برجسته‌ترین آثار هنری قرن بیستم در آمریکا شناخته می‌شود. این اثر که مدت کوتاهی پس از ورود ایالات متحده به جنگ جهانی دوم خلق شد، از سوی بسیاری از منتقدان هنری به‌عنوان بازتابی قدرتمند از حس تعلیق، اضطراب و دل‌تنگی حاکم بر آن دوران تفسیر شده است (Levin, 1995). هوپر صحنه را با الهام از یک رستوران در خیابان گرینویچ نیویورک به‌تصویر کشید؛ فضایی که با ترکیب‌بندی دقیق، نورپردازی دراماتیک و فضای سنگین خود، احساس انزوا و پوچی را به شکلی تأثیرگذار به‌نمایش می‌گذارد. این نقاشی که امروزه در مؤسسه هنر شیکاگو نگهداری می‌شود، چهار شخصیت را در یک دایره شبانه نشان می‌دهد که علی‌رغم نزدیکی فیزیکی، هر یک در افکار خود غرق به‌نظر می‌رسند و ارتباطی میان آن‌ها برقرار نیست.

با این حال، اهمیت شب‌زنده‌داران از جایگاه یک شاهکار هنری فراتر رفته و به یک پدیده فرهنگی و آیکون فرارسانه‌ای بدل شده است که نفوذ آن در رسانه‌های گوناگون، از سینما و ادبیات گرفته تا تبلیغات و پارودی‌های اینترنتی، عمیق و ماندگار بوده است. این شهرت فراگیر و قدرت بقای استثنایی، یک معمای پژوهشی عمیق را مطرح می‌کند؛ چرا این تصویر خاص، در میان هزاران بازنمایی دیگر از تنهایی، به چنین جایگاه ممتازی دست یافته است؟ مطالعات تاریخ هنری و جامعه‌شناختی به‌درستی به توصیف *محتوای اجتماعی* و زمینه تاریخی اثر (آنچه تابلو به‌تصویر می‌کشد) پرداخته‌اند. با این وجود، خلأ اصلی در پژوهش‌های پیشین، فقدان یک چارچوب نظری یکپارچه برای تبیین *سازوکارهای شناختی* و فرهنگی بقا و تکثیر این تصویر است. به‌عبارت دیگر، کمتر پژوهشی به این پرسش پاسخ داده است که چگونه این قاب ایستا به یک عنصر فعال و خودتکثیرشونده در اکوسیستم فرهنگی تبدیل شده است.

این تابلو مفاهیم پیچیده‌ای چون بیگانگی و تنهایی را به‌تصویر می‌کشد. طبق مطالعات روان‌شناختی و جامعه‌شناختی، بیگانگی به مفهوم دورافتادگی فرد از جامعه، کار و ذات انسانی خویش اطلاق می‌شود که می‌تواند با پیامدهای روان‌شناختی منفی همراه باشد (Askarzadeh, Torghabeh & Shabani, 2013). همان‌طور که نقاشی هوپر به‌دقت نشان می‌دهد، تنهایی لزوماً به معنای انزوای فیزیکی نیست و ممکن است در میان جمع یا حتی در یک رابطه نزدیک تجربه شود؛ این وضعیت زمانی رخ می‌دهد که نیاز بنیادین انسان به پیوند و صمیمیت برآورده نشود (Amiri & Zamani, 2018). نگاه خیره و بی‌تفاوت چهار شخصیت حاضر در دایره، که گویی به فضایی تهی دوخته شده، این گسست روانی و اجتماعی را به‌شکلی بصری صورت‌بندی می‌کند.

بنابراین، این پژوهش با هدف پر کردن خلأ ذکرشده، پرسش اصلی زیر را مطرح می‌کند که چه سازوکارهای شناختی و فرهنگی‌ای باعث شده‌اند تابلوی شب‌زنده‌داران به یک مم بصری پایدار و یک آیگون فرارسانه‌ای بدل شود؟ برای پاسخ به این پرسش، این مقاله با بهره‌گیری از یک چارچوب نظری میان‌رشته‌ای که مفاهیمی از نظریه ممتیک، علوم شناختی و مطالعات سینمایی را تلفیق می‌کند، به تحلیل هم‌تکاملی ساختار بصری، محتوای فرهنگی و فرایند ترجمه بینارسانه‌ای این اثر می‌پردازد تا سازوکارهای موفقیت استثنایی آن را کالبدشکافی کند.



شکل ۱. شب‌زنده‌داران (URL1)

### چارچوب نظری

برای تشریح معمای شب‌زنده‌داران و میراث فرارسانه‌ای آن، به یک چارچوب نظری میان‌رشته‌ای نیاز است که قادر باشد سه پدیده کلیدی را به یکدیگر مرتبط سازد: سازوکار بقا و تکثیر یک تصویر (فرم)، ظرفیت آن برای انعکاس وضعیت جامعه (محتوا)، و فرایند انتقال آن به رسانه‌ای دیگر (ترجمه). این پژوهش چارچوب خود را بر سه ستون اصلی بنا می‌کند که در ادامه تشریح می‌شوند.

### بخش اول: ممتیک و تکامل فرهنگی

این پژوهش بر نظریه ممتیک، که نخستین بار توسط ریچارد داوکینز ارائه شد، استوار است. بر اساس این نظریه، واحدهای اطلاعات فرهنگی یا مم‌ها، شبیه به ژن‌ها از طریق تقلید و بازتولید در یک محیط فرهنگی رقابتی تکثیر می‌شوند (Dawkins, 1976). یک اثر هنری مانند شب‌زنده‌داران را می‌توان به عنوان یک ممپلکس<sup>۱</sup> یا مجموعه‌ای از مم‌های درهم‌تنیده (ترکیب بندی، رنگ، تم، روایی) در نظر گرفت.

در این چارچوب، موفقیت یک مم به چسبندگی شناختی<sup>۲</sup> آن بستگی دارد؛ مفهومی که توسط برادران هیث (Heath & Heath, 2007) توسعه یافته و به مجموعه‌ای از ویژگی‌ها اطلاق می‌شود که یک ایده را قابل فهم، به یادماندنی و تأثیرگذار می‌سازد. این ویژگی‌ها شامل سادگی، غافل‌گیری، عینیت، اعتبار، احساسی بودن و داستانی بودن است. ما این مفهوم را برای تحلیل ساختاری تابلو به کار می‌بریم تا توضیح دهیم چرا این تصویر به راحتی در حافظه جمعی ثبت و بازخوانی می‌شود. البته لازم به ذکر است که نظریه مم‌تیک به دلیل چالش در تعریف دقیق واحدهای مم و سازوکار تکثیر آن، مورد نقد قرار گرفته است (Sperber, 1996). با این حال، در این پژوهش، مم‌تیک نه به عنوان یک نظریه علمی قطعی، بلکه به مثابه یک چارچوب استعاری قدرتمند به کار می‌رود که به ما اجازه می‌دهد موفقیت یک اثر هنری را بر اساس ویژگی‌های کارآمد آن برای بقا و تکثیر در یک محیط فرهنگی رقابتی، تحلیل کنیم. البته لازم به ذکر است که نظریه مم‌تیک به دلیل چالش در تعریف دقیق واحدهای مم و سازوکار تکثیر آن مورد نقد قرار گرفته است (Sperber, 1996). با این حال، در این پژوهش، مم‌تیک نه به عنوان یک نظریه علمی قطعی، بلکه به مثابه یک چارچوب استعاری قدرتمند به کار می‌رود که به ما اجازه می‌دهد موفقیت یک اثر هنری را بر اساس ویژگی‌های کارآمد آن برای بقا و تکثیر در یک محیط فرهنگی رقابتی، تحلیل کنیم.

### بخش دوم: هنر به مثابه آرتیفکت شناختی و کد تشخیصی

این بخش با الهام از رویکرد علوم شناختی به هنر، آثار هنری را تنها اشیای زیبایی‌شناختی نمی‌داند، بلکه آن‌ها را آرتیفکت‌های شناختی<sup>۳</sup> در نظر می‌گیرد؛ ابزارهای بیرونی که فرایندهای فکری و ادراکی ما را سازماندهی و گسترش می‌دهند (Clark, 2008). شب‌زنده‌داران به عنوان یک آرتیفکت شناختی، مدلی بیرونی برای یک وضعیت درونی و جمعی (انزوای مدرن) ارائه می‌دهد. این پژوهش، محتوای فرهنگی تابلو را کد تشخیصی<sup>۴</sup> می‌نامد؛ اصطلاحی که به ظرفیت یک اثر هنری برای صورت‌بندی دقیق و فشرده بحران‌ها، اضطراب‌ها و تضادهای ناخودآگاه یک جامعه در یک دوره زمانی خاص اشاره دارد. یک کد تشخیصی موفق زمانی شکل می‌گیرد که با تجربیات زیسته مخاطبان طنین شناختی<sup>۵</sup> برقرار کرده و به آن‌ها کمک می‌کند تا وضعیت خود را بهتر بفهمند و درک کنند. در واقع این نقاشی همچون آینه‌ای عمل می‌کند که نه تنها چهره جامعه را منعکس می‌کند، بلکه به جامعه یاری می‌رساند تا چهره خود را ببیند و بشناسد.

### بخش سوم: ترجمه بینارسانه‌ای و بازواسطه‌گری

ستون نهایی این چارچوب به نظریه ترجمه بینارسانه‌ای<sup>۶</sup> اختصاص دارد. انتقال یک کد شناختی از یک رسانه ایستا مانند نقاشی به یک رسانه پویا مانند سینما، فرایندی پیچیده است. این ترجمه صرفاً یک کپی‌برداری بصری نیست، بلکه یک فرایند بازواسطه‌گری<sup>۷</sup> است که در آن عناصر رسانه

مبدأ با استفاده از ابزارهای خاص رسانه مقصد، به شیوه‌ای خلاقانه بازآفرینی می‌شوند (Bolter & Grusin, 2000). به عنوان مثال، سکون سنگین در نقاشی هوپر باید در سینما از طریق ابزارهایی چون نماهای طولانی یا طراحی صدای مینیمال ترجمه شود. این سه ستون نظری، پایه‌ای منسجم برای تحلیل چندوجهی شب‌زنده‌داران به مثابه یک پدیده شناختی، فرهنگی و سینمایی فراهم می‌کنند.

### آناتومی یک مم بصری: تحلیل ساختارشناختی شب‌زنده‌داران

پس از استقرار چارچوب نظری، این بخش به تحلیل خود اثر می‌پردازد تا به این پرسش پاسخ دهد: چه ویژگی‌های ذاتی در ساختار بصری و روایی شب‌زنده‌داران وجود دارد که آن را به یک حامل<sup>۸</sup> شناختی فوق‌العاده کارآمد تبدیل کرده است؟ این تحلیل، اثر را نه به عنوان یک محصول نهایی، بلکه به عنوان یک سازه شناختی<sup>۹</sup> با کارایی بالا بررسی می‌کند که ساختار آن برای بهینه‌سازی ماندگاری و تکثیر در ذهن مخاطب طراحی شده است. این ساختار از سه جزء اصلی تشکیل شده است: کد گرافیکی، کد روایی و کد اتمسفریک.

### تحلیل حامل: ساختار مم‌تیک تابلو

#### کد گرافیکی: سادگی، کنتراست و به یادسپاری

اولین و آنی‌ترین سطح تأثیرگذاری شب‌زنده‌داران در سادگی و قدرت ساختار بصری آن هفته است. مغز انسان برای پردازش و به یادسپردن الگوهای ساده و با کنتراست بالا بهینه شده است (Arnheim, 1974). هوپر، چه آگاهانه و چه ناآگاهانه، از این اصل بهره گرفته است. ترکیب بندی تابلو به سادگی به چند شکل هندسی اصلی قابل تجزیه است: یک مثلث تیز و زرد که تصویر را از راست به چپ می‌شکافد و دو مستطیل تاریک که آن را احاطه کرده‌اند. این ساختار مینیمالیستی و پرکنتراست موجب می‌شود تصویر به سرعت در حافظه بصری ثبت شده و به آسانی قابل شناسایی و بازتولید (چه در ذهن و چه در قالب پارودی) باشد. این خوانایی شناختی، شرط لازم برای بقای هر مم بصری است. علاوه بر این، استفاده از یک پالت رنگی محدود اما بسیار نمادین، سبز فلورسنت سرد و مصنوعی در داخل، زرد الکتریکی و قرمز آتشین لباس زن در تضاد با سیاهی مطلق بیرون یک نقشه هیجانی فوری در ذهن بیننده ایجاد کرده و به چسبندگی شناختی تصویر کمک می‌کند.

#### کد روایی: ابهام سازنده و درگیر کردن ذهن

اگر کد گرافیکی موجب به یادماندنی شدن تصویر می‌شود، کد روایی آن چیزی است که ذهن را برای مدتی طولانی درگیر نگه می‌دارد. شب‌زنده‌داران یک شاهکار در ابهام سازنده<sup>۱۰</sup> است. هوپر با حذف

هرگونه نشانه قطعی از یک داستان مشخص، تابلو را به یک فضای خالی روایی تبدیل کرده است. شخصیت‌ها، کهن‌الگوهایی بی‌نام هستند: زوجی که با هم اما جدایند، مردی که به ما پشت کرده، و پیش‌خدمتی که در دنیای خود اسیر است. این فقدان تعامل و نگاه‌هایشان که هرگز با هم تلاقی نمی‌کنند، نظریه ذهن مخاطب را به شدت فعال می‌کند (Frith & Frith, 2005). ما به‌طور ناخودآگاه شروع به ساختن فرضیه‌ها و داستان‌ها می‌کنیم تا این خلأ را پر کنیم: آیا آن زوج مشاجره کرده‌اند؟ مرد تنها از چه فرار می‌کند؟ این فرایند داستان‌سازی فعالانه، مخاطب را از یک تماشاگر منفعل به یک همکار شناختی در آفرینش معنا تبدیل می‌کند. این ویژگی متن‌باز بودن، پتانسیل جهش و اقتباس ممتد را به‌شدت افزایش می‌دهد، زیرا هر هنرمند یا فرهنگی می‌تواند روایت خود را در این چارچوب ارائه دهد.

### کدام مسفریک: سکوت سنگین و تعلیق حل‌نشده

در نهایت، قدرت ماندگار تابلو در اتمسفر آن نهفته است؛ کیفیتی ناملموس که از تعامل کدهای گرافیکی و روایی به‌وجود می‌آید. هوپر در ایجاد حس سکوت و تعلیق یک استاد است. نبود در ورودی در کافه، آن را به یک آکواریوم یا ویتترین مهروموم شده تبدیل می‌کند و حس به تله‌افتادن و جدایی را القا می‌نماید. شیشه بزرگ و شفاف، یک مانع پارادوکسیکال است: ما می‌توانیم ببینیم، اما نمی‌توانیم وارد شویم یا بشنویم. این موقعیت، بیننده را در جایگاه یک چشم‌چران قرار می‌دهد و تنش روان‌شناختی بین نزدیکی بصری و فاصله فیزیکی ایجاد می‌کند. این سکوت سنگین و تعلیق حل‌نشده، یک حالت هیجانی پایدار در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند که موجب می‌شود تصویر تا مدت‌ها پس از دیدن، در پس‌زمینه ذهن باقی بماند. این سه‌گانه در کنار یکدیگر، یک ساختار شناختی کارآمد را شکل می‌دهند که نه تنها تصویر را به یادماندنی می‌کند، بلکه آن را به یک ابزار پویا برای تأمل در وضعیت مدرن تبدیل می‌سازند و زمینه را برای ترجمه و تکامل آن در رسانه‌های دیگر فراهم می‌آورند، همان‌طور که در جدول ۱ کالبدشکافی کد منبع در تابوی شب‌زنده‌داران به صورت خلاصه نشان داده شده است.

جدول ۱. کالبدشکافی کد منبع در تابلوی شب‌زنده‌داران

کُد شناختی	عناصر کلیدی در تابلو	افکت شناختی بر مخاطب
کُد گرافیکی	ترکیب بندی هندسی ساده (مثلث و مستطیل) خطوط مورب قوی Chiaroscuro (کنتراست شدید نور و تاریکی)	(High Memorability) به یادماندنی بودن حس تنش و عدم ثبات تمرکز بصری و جداسازی فضا
کُد روایی	شخصیت‌های کهن‌الگویی و بی‌نام مقاطع فقدان تعامل و نگاه‌های ابهام داستانی و حذف جزئیات کلیدی (مانند در)	فعال‌سازی نظریه ذهن فعال درگیرکردن مخاطب در فرایند داستان‌سازی حس به تله‌افتادن و تعلیق حل‌نشده
کُد اتمسفریک	سکوت بصری (فقدان حرکت و جزئیات) شیشه شفافیت پارادوکسیکال نورپردازی سرد و مصنوعی	القای حس سنگینی و سکون Voyeurism (ایجاد موقعیت چشم‌چرانی) حس بیگانگی و غیرصمیمی بودن فضا

### پیشینه پژوهش

پژوهش‌های پیشین پیرامون تابلوی شب‌زنده‌داران اثر ادوارد هوپ را می‌توان در سه حوزه اصلی دسته‌بندی کرد:

۱. رویکردهای تاریخ هنر و جامعه‌شناسی، ۲. مطالعات سینمایی و ارتباط با ژانر نوار و ۳. مطالعات فرهنگی و تحلیل‌های Réception. در ادامه، هریک از این حوزه‌ها بررسی شده و در نهایت، خلاصه پژوهشی که این مقاله قصد پرکردن آن را دارد، مشخص می‌شود.

### رویکردهای تاریخ هنر و جامعه‌شناسی

این دسته از پژوهش‌ها که بدنه اصلی مطالعات مرتبط با هوپ را تشکیل می‌دهند، عمدتاً بر تحلیل محتوای تماتیک، سبک‌شناسی و زمینه تاریخی-اجتماعی اثر متمرکز بوده‌اند. تحلیل‌گران عموماً، شب‌زنده‌داران را به عنوان نمادی از انزوای مدرن، بیگانگی شهری و اضطراب‌های دوران جنگ تفسیر کرده‌اند. آثاری مانند نوشته‌های گیل لوین (Levin, 1995)، زندگی‌نامه نویسنده برجسته

هوپر، به تفصیل به زندگی هنرمند و ارتباط آن با مضامین آثارش پرداخته‌اند. همچنین، تحلیل‌های جامعه‌شناختی با ارجاع به نظریه‌پردازانی چون گئورگ زیمل، اثر را در چارچوب تجربه زیستن در کلان‌شهر مدرن و پیامدهای روانی آن قرار داده‌اند (Simmel, 1950). این تحلیل‌ها به درستی به محتوای تشخیصی تابلو (چه می‌گوید) اشاره کرده‌اند، اما کمتر به سازوکار شناختی آن (چگونه این پیام را منتقل می‌کند) پرداخته‌اند.

### مطالعات سینمایی و ارتباط با ژانر نوار

محققان سینما از دیرباز به تأثیر عمیق زیبایی‌شناسی هوپر بر سینما، به ویژه بر ژانر نوار، اشاره کرده‌اند. پژوهشگرانی چون پل شریدر (Schrader, 1972) و جیمز نیرمور (Naremore, 2008)، ارتباط بصری میان قاب‌بندی‌های هوپر، نورپردازی پرکنتراست<sup>۱۱</sup> و فضاسازی او را با تکنیک‌های سبکی سینمای نوار نشان داده‌اند. این مطالعات به درستی، شب‌زنده‌داران را به عنوان یکی از منابع الهام کلیدی برای خلق حس و حال تاریک و بدبینانه نوار شناسایی کرده‌اند. با این وجود، این تحلیل‌ها اغلب بر تأثیر یک‌سویه از نقاشی به سینما متمرکز بوده‌اند و فرایند ترجمه بینارسانه‌ای را به عنوان یک بازآفرینی خلاقانه که در آن کد بصری هوپر به یک گرامر سینمایی پویا تبدیل می‌شود، کمتر مورد بررسی قرار داده‌اند. در واقع، این رویکردها تأثیر را ثبت کرده‌اند، اما فرایند تکاملی این ترجمه را مدل‌سازی نکرده‌اند.

### مطالعات فرهنگی و تکثیر دیجیتال

حوزه نوظهورتری از پژوهش‌ها به بررسی حیات پس از مرگ شب‌زنده‌داران در فرهنگ عامه، تبلیغات و به ویژه در فضای دیجیتال می‌پردازد. این مطالعات، با الهام از رویکردهایی مانند مطالعات réception و فرهنگ مشارکتی (Jenkins, 2006)، به تحلیل پارودی‌ها، میم‌های اینترنتی و بازآفرینی‌های دیجیتالی این تصویر می‌پردازند (Shifman, 2014). این آثار به درستی نشان می‌دهند که تصویر هوپر به یک متن فرهنگی پویا تبدیل شده که توسط کاربران مختلف بازتفسیر و بازتولید می‌شود. با این حال، این تحلیل‌ها بیشتر بر کاربردهای فرهنگی تصویر تمرکز دارند و کمتر به ویژگی‌های شناختی و ساختاری خود تصویر که این سطح از تکثیرپذیری را ممکن می‌سازد، پرداخته‌اند.

## خلاء پژوهشی و جایگاه این تحقیق

با بررسی پیشینه موجود، خلاء اصلی در پژوهش‌ها فقدان یک چارچوب نظری یکپارچه است که بتواند سه پدیده کلیدی را به هم پیوند دهد: ساختار شناختی کارآمد اثر، محتوای فرهنگی طنین‌انداز آن، و فرایند تکثیر و تکامل فرارسانه‌ای آن. مطالعات تاریخ هنر بر محتوا تمرکز کرده‌اند، مطالعات سینمایی بر تأثیر، و مطالعات فرهنگی بر بازتولید؛ اما کمتر پژوهشی به بررسی رابطه هم‌افزایانه میان این سه وجه و نقش آن در موفقیت تکاملی اثر پرداخته است.

مطالعات پیشین از توضیح اینکه چرا دقیقاً این تصویر و نه هزاران تصویر دیگر از تنهایی، به چنین قابلیت تکثیری دست یافته، غفلت کرده‌اند. این پژوهش با معرفی یک مدل هم‌تکاملی شناختی - فرهنگی، به دنبال پر کردن این شکاف است. این تحقیق با بهره‌گیری از ابزارهای نظری از نظریه مم‌تیک (Dawkins, 1976)، علوم شناختی (Clark, 2008) و مطالعات بینارسانه‌ای (Bolter & Grusin, 2000)، تلاش می‌کند تا نه تنها چه چیزی در این تابلو اهمیت دارد، بلکه چگونه این اهمیت ساخته، منتقل و تکامل یافته است را تبیین کند. به این ترتیب، این پژوهش با تحلیل سازوکارهای درونی تصویر و اتصال آن به اکوسیستم رسانه‌ای، نوآوری روش شناختی خود را در تبیین چرایی تبدیل یک اثر هنری به یک آیگون فرهنگی پایدار نشان می‌دهد.

## روش پژوهش

این پژوهش از منظر روش‌شناختی، یک تحقیق کیفی با رویکرد تحلیلی - تفسیری و ماهیتی میان‌رشته‌ای است. هدف این تحقیق، آزمون یک فرضیه تجربی نیست، بلکه ارائه و به‌کارگیری یک مدل نظری جدید برای تبیین یک پدیده فرهنگی پیچیده است؛ یعنی فرایند تبدیل شدن تابلوی شب‌زنده‌داران به یک آیگون فرارسانه‌ای. روش پژوهش بر یک تحلیل تطبیقی مبتنی بر مطالعه موردی چندگانه استوار است که بر اساس چارچوب نظری ترکیبی مقاله عمل می‌کند.

## واحد تحلیل و موارد مطالعاتی

- واحد تحلیل اصلی: مم بصری شب‌زنده‌داران به عنوان یک آرتیفکت شناختی - فرهنگی است که ساختار، محتوا و فرایند تکثیر آن مورد بررسی قرار می‌گیرد.
- موارد مطالعاتی:

۱. اثر مبدأ: تابلوی نقاشی شب‌زنده‌داران (۱۹۴۲) اثر ادوارد هوپر.

۲. موارد اقتباسی (سینمایی): چهار فیلم کلیدی به‌عنوان مطالعات موردی برای ردیابی فرایند ترجمه و تکامل مم انتخاب شده‌اند. معیار انتخاب این فیلم‌ها، تأثیرپذیری مستقیم و آشکار آن‌ها از زیبایی‌شناسی هوپر و همچنین نمایندگی دوره‌ها و ژانرهای مختلف برای نشان دادن فرایند جهش تماتیک بوده است:

- غرامت مضاعف (Double Indemnity, 1944): به‌عنوان نماینده دوره کلاسیک نوار و ترجمه مستقیم کد هوپر به گرامر سینمایی.
- سکه‌هایی از بهشت (Pennies from Heaven, 1981): برای تحلیل فرایند واقعی‌سازی آیگون در حافظه جمعی.
- پاریس، تگزاس (Paris, Texas, 1984): برای بررسی جهش تماتیک کد از انزوای شهری به انزوای وجودی در فضاهای باز.
- بلیدرانر (Blade Runner, 1982): به‌عنوان نمونه‌ای از تکامل کد در ژانر علمی-تخیلی و انطباق آن با اضطراب‌های پست‌مدرن.

### فرایند تحلیل و کدگذاری

تحلیل داده‌ها در سه مرحله اصلی و بر اساس چارچوب مفهومی ارائه‌شده در جدول ۱ انجام می‌شود:

#### ۱. مرحله اول: کالبدشکافی ساختاری اثر مبدأ (تحلیل مماتیک و شناختی)

- در این مرحله، تابلوی شب‌زنده‌داران بر اساس سه کد اصلی که به‌صورت عملیاتی تعریف شده‌اند، کدگذاری و تحلیل می‌شود:
  - کد گرافیکی: تحلیل عناصر بصری مانند ترکیب‌بندی هندسی، خطوط، کنتراست و پالت رنگی برای ارزیابی شاخص چسبندگی شناختی.
  - کد روایی: تحلیل شخصیت‌های کهن‌الگویی، فقدان تعامل و ابهام سازنده برای ارزیابی پتانسیل جهش.
  - کد اتمسفریک: بررسی عناصر ایجادکننده حس تعلیق، انزوا و موقعیت چشم‌چرانی برای درک افکت شناختی کلی اثر.

#### ۲. مرحله دوم: تحلیل محتوای تشخیصی

- در این گام، محتوای فرهنگی تابلو با استفاده از تحلیل تماتیک و با ارجاع به نظریه‌های جامعه‌شناختی کلاسیک (زیمل، دورکیم) بررسی می‌شود تا چهار سطح بحران (شهری، اجتماعی، وجودی و ارتباطی) که کد تشخیصی مِم را تشکیل می‌دهند، استخراج و صورت‌بندی شوند.

### ۳. مرحله سوم: تحلیل تطبیقی بینارسانه‌ای

- در این مرحله، صحنه‌های منتخب از فیلم‌های موردی با نقاشی اصلی مقایسه می‌شوند. این تحلیل تطبیقی بر ردیابی فرایند بازواسطه‌گری (remediation) متمرکز است:

- کدگذاری تطبیقی: بررسی می‌شود که هریک از کدهای سه‌گانه (گرافیکی، روایی، اتمسفریک) چگونه با استفاده از تکنیک‌های سینمایی (مانند نورپردازی، زوایای دوربین نامتعارف، میزانشن و طراحی صدا) ترجمه، اقتباس یا متحول شده‌اند.
- تحلیل تکاملی: فرایند جهش و تکامل کد تشخیصی هوپر در هر فیلم بررسی می‌شود تا نشان داده شود چگونه انزوای وجودی به پارانوای جنایی یا بیگانگی پست‌مدرن تبدیل شده است.

برای تضمین اعتبار تحلیل کیفی، یافته‌ها به‌طور مداوم با چارچوب نظری و پیشینه پژوهش مطابقت داده شده و تفاسیر ارائه‌شده با ارجاع مستقیم به شواهد بصری از نقاشی و صحنه‌های فیلم مستند می‌شوند.

برای شفاف‌سازی فرایند تحلیلی این پژوهش، چارچوب مفهومی و عملیاتی آن در جدول ۲ به تفصیل ارائه شده است. این جدول نشان می‌دهد که چگونه هریک از سه ستون نظری تحقیق (ممتیک، علوم شناختی و ترجمه بینارسانه‌ای) به مفاهیم کلیدی، شاخص‌های عملیاتی مشخص برای تحلیل نقاشی و در نهایت، معیارهای تحلیل اقتباس‌های سینمایی آن متصل می‌شوند. این ساختار به‌عنوان نقشه راه برای بخش تحلیل و یافته‌های این مقاله عمل می‌کند.

**جدول ۱. چارچوب مفهومی و عملیاتی پژوهش**

چارچوب نظری اصلی	مفهوم کلیدی تحلیلی	شاخص‌های عملیاتی در تحلیل نقاشی «شب‌زنده‌داران»	معیارهای تحلیل در اقتباس‌های سینمایی (مطالعات موردی)
<b>نظریه ممتیک</b>	چسبندگی شناختی (Cognitive Stickiness)	سادگی ساختاری: تحلیل ترکیب بندی هندسی (مثلث و مستطیل) و قابلیت بازتولید بصری آن کنتراست بالا: بررسی تقابل شدید نور و تاریکی و تأثیر آن بر به یادسپاری. ابهام روایی: تحلیل فقدان روایت مشخص و فعال‌سازی نظریه ذهن مخاطب.	تکرارپذیری قاب بندی: ردیابی ارجاعات مستقیم یا غیرمستقیم به ترکیب بندی بصری هوپر در قاب‌های سینمایی پتانسیل جهش: بررسی نحوه تغییر یا توسعه روایت مبهم نقاشی در داستان‌های سینمایی.
<b>علوم شناختی</b>	آرتیفکت شناختی (Artifact Cognitive)	کد گرافیکی: کالبدشکافی عناصر بصری مانند خطوط مورب، پالت رنگی و نورپردازی. کد روایی: تحلیل شخصیت‌های کهن‌الگویی، فقدان تعامل و ایجاد فضای خالی داستانی. کد اتمسفریک: بررسی عناصر ایجادکننده حس تعلیق و انزوا (نبود در، شیشه شفاف).	بازآفرینی کدها: تحلیل چگونگی ترجمه کدهای گرافیکی، روایی و اتمسفریک با استفاده از تکنیک‌های سینمایی (نورپردازی، میزانشن، طراحی صدا) حفظ افکت شناختی: ارزیابی میزان موفقیت فیلم در بازتولید حس انزوا، تعلیق و به تله افتادن.
<b>مطالعات بینارسانه‌ای</b>	بازواسطه‌گری (Remediation)	تحلیل عناصر ایستای رسانه نقاشی: بررسی چگونگی ایجاد معنا از طریق سکون، ترکیب بندی فضایی ثابت و رنگ.	ترجمه به عناصر پویای رسانه سینما: ترجمه نورپردازی: از Chiaroscuro ایستا به نورپردازی Low-key با سایه‌های متحرک ترجمه قاب بندی: از ترکیب بندی نامتقارن به زوایای دوربین نامتعارف (Dutch Angles) ترجمه فضا: از دایتر ساکت به مکان توطئه و کنش دراماتیک.

## یافته‌ها و بحث

بر اساس فرایند تحلیلی سه‌مرحله‌ای که در بخش روش پژوهش تشریح شد، این بخش یافته‌های پژوهش را ارائه و مورد بحث قرار می‌دهد. هدف اصلی در این بخش، پاسخ به این پرسش است که چه محتوایی در این حامل بصری کارآمد نهفته است که آن را تا این حد با اضطراب‌ها و تجربیات جامعه مدرن هماهنگ کرده است. تحلیل‌ها نشان می‌دهد که «شب‌زنده‌داران» تنها تصویری از تنهایی نیست، بلکه یک سند تشخیصی دقیق از بحران‌های چندگانه‌ای است که مدرنیته برای فرد و جامعه به همراه آورده است. این تشخیص در چهار سطح بنیادین قابل بررسی است.

### یافته اول: تشخیص بحران شهری؛ شهر به مثابه فضای بیگانگی

تحلیل محتوای تابلو، در گام نخست، آن را به عنوان بیانیه‌ای قدرتمند درباره تجربه زیستن در کلان‌شهر مدرن آشکار می‌سازد. برخلاف تصورات آرمان‌شهری از شهر به عنوان کانون اجتماع و فرهنگ، هوپر شهری را به تصویر می‌کشد که می‌توان آن را با مفهوم نگرش دلزده گئورگ زیمل (Simmel, 1950) تطبیق داد. طبق تحلیل زیمل، فرد در مواجهه با محرک‌های عصبی شدید کلان‌شهر، برای محافظت از روان خود، به نوعی بی‌تفاوتی عاطفی پناه می‌برد. در نقاشی هوپر، این مفهوم از طریق عناصر بصری زیر کدگذاری شده است: خیابان‌های خالی و تاریک، فاقد هرگونه نشانه حیات اجتماعی هستند و معماری شهری با خطوط سخت و مقیاس غیرانسانی‌اش، به جای آنکه پناهگاهی برای شهروندان باشد، به منبعی برای بیگانگی و انزوا بدل شده است. بر این اساس، می‌توان استدلال کرد که این نقاشی به طور دقیقی لحظه‌ای را ثبت می‌کند که شهر از یک اجتماع به یک چشم‌انداز بی‌تفاوت تبدیل می‌شود که افراد در آن تنها ناظرانی منفعل هستند.

### یافته دوم: تشخیص بحران اجتماعی؛ اتمیزه‌شدن و تنهایی در جمع

این اثر، مفهوم آنومی امیل دورکیم را به صورت بصری مدل‌سازی می‌کند؛ وضعیتی که در آن هنجارهای اجتماعی تضعیف شده و افراد حس می‌کنند از جامعه خود جدا شده‌اند (Durkheim, 1951). تحلیل ساختاری صحنه نشان می‌دهد که کافه، که به طور سنتی باید مکانی برای تعامل و همبستگی اجتماعی باشد، در اینجا به صحنه نمایش تنهایی در جمع تبدیل شده است. شخصیت‌ها در مجاورت فیزیکی کامل اما در انزوای روانی مطلق به سر می‌برند. این تصویر، تشخیصی دقیق از فرایند اتمیزه‌شدن جامعه مدرن است؛ فرایندی که در آن افراد به واحدهای منفرد و جدا از هم فروکاسته شده و پیوندهای اجتماعی معنادار جای خود را به همجواری‌های

تصادفی و بی‌تفاوت می‌دهند. از این منظر، می‌توان گفت این نقاشی وضعیتی را به تصویر می‌کشد که در آن فقدان ارتباط واقعی به یک اپیدمی خاموش تبدیل خواهد شد.

### یافته سوم: تشخیص بحران وجودی؛ اضطراب در لفافه رفاه

در سطح فردی، شب‌زنده‌داران اضطراب وجودی انسان مدرن را به تصویر می‌کشد. تحلیل تقابلی نور و تاریکی در تابلو نشان می‌دهد که کافه با نور مصنوعی و درخشان خود، نمادی از دستاوردهای مادی مدرنیته است؛ امنیت، گرما و مصرف‌گرایی. با این وجود، این فضای روشن و ظاهراً امن، شخصیت‌ها را از حس پوچی و بی‌معنایی که توسط تاریکی بیرون نمادینه شده است، نجات نمی‌دهد. این تضاد، رفاه مادی در کنار خلأ معنوی یکی از دقیق‌ترین تشخیص‌های این نقاشی از وضعیت روانی فرد مدرن است. شخصیت‌ها در یک برزخ مدرن گرفتار شده‌اند؛ نه کاملاً در تاریکی و خطر بیرون، و نه کاملاً در آرامش و تعلق درونی.

### یافته چهارم: تشخیص بحران ارتباطی؛ پارادوکس شفافیت و نظارت

تحلیل عنصر شیشه به عنوان یکی از قدرتمندترین عناصر تشخیصی تابلو، یک پارادوکس کلیدی را آشکار می‌کند. شیشه بزرگ و بدون مانع کافه، جامعه‌ای را القا می‌کند که در آن همه چیز در معرض دید است اما هیچ چیز واقعاً درک نمی‌شود. این ساختار بصری، پیش‌بینی دقیقی از فرهنگ نظارت و رسانه‌های اجتماعی امروزی است. به بیان میشل فوکو، این فضا نوعی پانوپتیکون<sup>۱۳</sup> معکوس است: به جای آنکه یک نگهبان مرکزی زندانیان را ببیند، ما به عنوان تماشاگران بیرونی، سوژه‌های درون را تحت نظر داریم (Foucault, 1977). این دیده‌شدن دائمی به جای ایجاد صمیمیت، حس انزوا و تحت نظارت بودن را تشدید می‌کند. این تحلیل نشان می‌دهد که در جامعه مدرن، شفافیت لزوماً به ارتباط معنادار منجر نمی‌شود و می‌تواند خود به ابزاری برای جداسازی و کنترل تبدیل شود.

### تولد یک زبان: ترجمه کد هوپر به گرامر سینمای نوار

پس از کالبدشکافی ساختار ممیک و محتوای تشخیصی تابلوی شب‌زنده‌داران، این بخش به بررسی فرایند ترجمه بینارسانه‌ای این کد منبع به زبان سینما می‌پردازد. یافته‌های حاصل از تحلیل تطبیقی نشان می‌دهد که این ترجمه یک پدیده تصادفی نبود؛ بلکه سینمای نوار آمریکا در دهه‌های ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰ به دلایل تاریخی، اجتماعی و سبکی، به محیط کشت اکولوژیکی کاملی برای رشد و تکثیر مم هوپر تبدیل شد. این بخش استدلال می‌کند که سینمای نوار، کد تشخیصی ایستا و وجودی هوپر را به یک موتور روایی پویا برای داستان‌هایی درباره تباهی، بدبینی و

اضطراب پس از جنگ تبدیل کرد. این فرآیند ترجمه صرفاً یک تقلید بصری نبود، بلکه یک بازآفرینی عمیق از افکت‌های شناختی و اتمسفریک تابلو با استفاده از ابزارهای خاص سینما بود.

### چرا سینمای نوار؟ همگرایی اکولوژیک

سینمای نوار در همان بستر اجتماعی - فرهنگی متولد شد که شب‌زنده‌داران را به وجود آورد؛ آمریکای دوران جنگ و پس از آن، جامعه‌ای که با اضطراب، بدبینی و فروپاشی ارزش‌های سنتی دست و پنجه نرم می‌کرد. فیلم‌سازان نوار که بسیاری از آنها مهاجران اروپایی متأثر از اکسپرسیونیسم آلمان بودند، به دنبال یک زبان بصری برای بیان این حس تاریک و سردرگمی بودند. همان‌طور که پل شریدر در مقاله کلاسیک خود اشاره می‌کند، نوار بیش از آنکه یک ژانر باشد، یک حس‌وحال و سبک خاص بود (Schrader, 1972). شب‌زنده‌داران این حس‌وحال را به شکلی کامل و از پیش آماده در خود داشت. بنابراین، یک همگرایی طبیعی بین دغدغه‌های تماتیک هوپر و نیازهای بصری سینمای نوار وجود داشت که این مدیوم را به پذیرنده‌ترین میزبان برای مم هوپر تبدیل کرد.

### مطالعه موردی تطبیقی: ترجمه گرامر هوپری

نورپردازی: از سکون به درام. هوپر از کنتراست شدید نور و سایه برای ایجاد یک اتمسفر ایستا و وجودی از انزوا استفاده می‌کند. سینمای نوآر این تکنیک را وام گرفت اما به آن حرکت و درام بخشید. نورپردازی کم‌مایه<sup>۱۳</sup> در نوآر، با سایه‌های کشیده و متحرک ناشی از کرکره‌های ونیزی یا چراغ‌های نئون چشمک‌زن، فضایی از تهدید، راز و بی‌ثباتی روانی خلق می‌کند. برای مثال، در فیلم *Double Indemnity* ساخته بیلی وایلدر (۱۹۹۴) سایه‌ها نه تنها فضا را تاریک می‌کنند بلکه به شخصیت‌های مستقلی تبدیل می‌شوند که تباهی اخلاقی قهرمانان را به تصویر می‌کشند. این ترجمه، کنتراست هوپر را از یک وضعیت فلسفی به یک ابزار روایی برای پیشبرد تنش تبدیل می‌کند.

قاب‌بندی و میزانشن: از انزوا به بی‌ثباتی. ترکیب‌بندی نامتقارن و خطوط مورب قدرتمند در شب‌زنده‌داران، حس جدایی و تنش پنهان را القا می‌کند. سینمای نوار این اصل را با استفاده از زوایای دوربین نامتعارف<sup>۱۴</sup> و قاب‌بندی‌هایی که شخصیت‌ها را در گوشه‌های تصویر یا پشت موانع به تله می‌اندازند، به اوج خود رساند. این تکنیک‌ها همان‌طور که جیمز نیرمور تحلیل می‌کند، یک جهان بینی جبرگرایانه را منتقل می‌کنند که در آن شخصیت‌ها در یک محیط متخاصم و از پیش تعیین‌شده گرفتار شده‌اند. در فیلم *The Third Man* ساخته کارول رید (۱۹۴۹)،

خیابان‌های کج و معوج وین که با زوایای مورب فیلم‌برداری شده‌اند، بی‌ثباتی اخلاقی و روانی دنیای پس از جنگ را به شکلی بصری مجسم می‌کنند.

فضا و مکان: از مشاهده به توطئه. کافه‌ها، بارها و غذاخوری‌های شبانه در سینمای نوآر، دقیقاً همان کارکردی را دارند که در تابلوی هوپر دارند: آنها جزایر نوری در دل تاریکی شهر هستند، اما به جای آنکه پناهگاه باشند، به مکان‌هایی برای ملاقات‌های پنهانی، توطئه‌ها و خیانت تبدیل می‌شوند. این فضاها دیگر صرفاً صحنه نمایش انزوای فردی نیستند، بلکه به مناطق تماس خطرناکی تبدیل شده‌اند که در آن، قهرمان تنها با نیروهای فاسد جامعه روبرو می‌شود. برای مثال در *The Killers* ساخته رابرت سیودماک (۱۹۶۶)، کل داستان از یک اتفاق در یک غذاخوری کوچک آغاز می‌شود که به ظاهر امن اما در باطن مرگبار است.

در نتیجه سینمای نوآر با موفقیت کد تشخیصی هوپر را از مدیوم نقاشی به سینما ترجمه کرد. این فرایند، یک کپی‌برداری صرف نبود، بلکه یک اقتباس خلاقانه بود که در آن، عناصر بصری و تماتیک هوپر با نیازهای روایی و سبکی یک مدیوم جدید سازگار شدند. نوآر، انزوای وجودی هوپر را به پارانوئای جنایی تبدیل کرد و با این کار، زبان هوپری را نه تنها در فرهنگ تکثیر کرد، بلکه آن را به یک گرامر سینمایی تثبیت شده و کارآمد برای نسل‌های بعدی فیلم‌سازان تبدیل نمود.

جدول ۲. فرایند ترجمه بینا-مدیومی از نقاشی به سینما (مطالعه موردی: نوآر)

عناصر در نقاشی هوپر (زبان مبدأ)	ابزار ترجمه در سینمای نوآر (زبان مقصد)	افکت شناختی بازسازی شده
کنتراست شدید نور و سایه (Chiaroscuro)	نورپردازی کم‌مایه (Low-Key Lighting) با سایه‌های متحرک و تیز	ایجاد حس تهدید، رازآلودگی و تباهی اخلاقی
ترکیب‌بندی نامتقارن و خطوط مورب	زوایای دوربین نامتعارف (Dutch Angles) و قاب‌بندی‌های بسته	القای حس بی‌ثباتی روانی، جبر و به دام افتادن
سکوت، سکون و ابهام روایی	نماهای طولانی (Long Takes)، دیالوگ‌های کم و مینیمال، ریتم کند تدوین	ایجاد تعلیق، تنش روان‌شناختی و حس اضطراب وجودی
فضای شهری بی‌تفاوت و متخاصم	خیابان‌های خیس و خالی در شب، معماری سرکوبگر	بازنمایی شهری فاسد که شخصیت اصلی را در خود می‌بلعد

## جهش و تکامل - زبان هوپری در سینمای معاصر

اگر سینمای نوار زبان هوپری را تدوین و تثبیت کرد، سینمای معاصر نشان‌دهنده انعطاف‌پذیری و قدرت انطباق فوق‌العاده این زبان بصری است. این بخش به بررسی چگونگی جهش و تکامل مم هوپر در آثار فیلمسازانی می‌پردازد که پس از دوره کلاسیک نوار فعالیت کرده‌اند. تحلیل مطالعات موردی زیر نشان می‌دهد که این فیلم‌سازان، کد تشخیصی هوپر را از بستر تاریخی - اجتماعی اصلی‌اش جدا کرده و آن را برای کالبدشکافی اضطراب‌های جدید - از بحران هویت گرفته تا بیگانگی در آینده‌های تکنولوژیک - به کار گرفته‌اند. این تحلیل‌ها نشان می‌دهند که زبان هوپری نه یک سبک منجمد، بلکه یک گرامر زنده و در حال تکامل است.

### ۱. بازآفرینی آیکونیک: تحلیل شناختی صحنه *Pennies from Heaven*

فیلم موزیکال *Pennies from Heaven* ساختهٔ هربرت راس (۱۹۸۱) لحظه‌ای کلیدی در تاریخچه تکثیر این مم است. در صحنه‌ای از این فیلم، شخصیت‌ها به معنای واقعی کلمه وارد تابلوی شب‌زنده‌داران می‌شوند و نقاشی با بازیگران واقعی جان می‌گیرد. این بازآفرینی تحت‌اللفظی، بیش از یک ادای دین صرف است؛ این یک اعلان فرهنگی است که نشان می‌دهد تا دهه ۱۹۸۰، تابلوی هوپر چنان در حافظه جمعی ریشه دوانده که می‌تواند به عنوان یک مکان فرهنگی قابل بازشناسی عمل کند. از منظر شناختی، این صحنه یک فرایند واقعی‌سازی را انجام می‌دهد؛ این صحنه به تماشاگر می‌گوید که فضاهای ذهنی و روانی که هوپر به تصویر کشیده، به اندازه فضاهای فیزیکی واقعی هستند. این لحظه، همان‌طور که لورا مالوی (Mulvey, 1975) در تحلیل نگاه سینمایی اشاره می‌کند، مرز بین امر بازنمایی‌شده (نقاشی) و امر نمایشی (سینما) را درهم می‌شکند و بر ماهیت ساخته‌شده خود واقعیت تأکید می‌کند. این صحنه، نقطه اوج تبدیل شدن شب‌زنده‌داران از یک اثر هنری به یک مکان مشترک در ذهنیت فرهنگی است.

### ۲. تکامل تماتیک: انزوای وجودی در سینمای ویم وندرس

ویم وندرس، فیلمساز آلمانی، زبان هوپری را از محیط تنگ و کلاستروفوبیک شهری خارج کرده و آن را به چشم‌اندازهای وسیع و بی‌پایان جنوب غربی آمریکا منتقل می‌کند. در فیلم *Paris, Texas* ساختهٔ ویم وندرس (۱۹۸۴)، شخصیت اصلی، تراویس، یک مرد تنها و سرگردان است، اما انزوای او نه در یک کافه شهری، بلکه در بیابان‌های بیکران و متل‌های کنار جاده‌ای به تصویر کشیده می‌شود. وندرس گرامر بصری هوپر را حفظ می‌کند، قاب‌بندی‌های دقیق، سکوت‌های طولانی و حس عمیق بیگانگی اما آن را به یک مقیاس جدید ترجمه می‌کند. این یک جهش تماتیک است: انزوای شهری هوپر (عمودی) به انزوای وجودی در فضای باز (افقی) تبدیل می‌شود. این نشان

می‌دهد که کد تشخیصی هوپر به قدری قدرتمند است که می‌تواند برای تحلیل رابطه انسان با هر نوع فضایی، چه شهری، چه طبیعی به کار رود.

### ۳. تکامل ژانریک: بیگانگی پست‌مدرن در *Blade Runner*

شاید برجسته‌ترین نمونه از تکامل مم هوپر، فیلم *Blade Runner* ساخته ری‌دلی اسکات (۱۹۸۲) باشد. این فیلم کد تشخیصی هوپر را به آینده‌ای دیستوپیایی و پست‌مدرن پرتاب می‌کند. لس‌آنجلس ۲۰۱۹ در این فیلم، نسخه تکامل‌یافته و اغراق‌شده شهر هوپر است: تاریک‌تر، شلوغ‌تر و از نظر تکنولوژیک پیشرفته‌تر، اما از نظر روانی به همان اندازه بیگانه و منزوی. انزوای شخصیت‌ها نیز یک جهش مفهومی پیدا می‌کند: این دیگر فقط انزوای انسان از انسان نیست، بلکه انزوای انسان از تعریف انسان بودن است. همان‌طور که اسکات بوکاتمن اشاره می‌کند، شهر در *Blade Runner* یک فضای ترمینال است که در آن مرز بین انسان و ماشین، طبیعی و مصنوعی، محو شده است (Bukatman, 1997). این فیلم نشان می‌دهد که زبان هوپری می‌تواند برای کالبدشکافی عمیق‌ترین اضطراب‌های دوران تکنولوژیک، ترس از دست‌دادن هویت، بیگانگی ناشی از فناوری و تنهایی در یک جهان فوق‌اشباع از اطلاعات به کار رود.

تحلیل‌های این سه مطالعه موردی در جدول ۴ خلاصه شده است. این جدول فرایند تکامل و جهش مم هوپر را در سه بستر سینمایی متفاوت به صورت تطبیقی نشان می‌دهد.

جدول ۴. تحلیل تطبیقی تکامل مم هوپر در مطالعات موردی سینمایی

مطالعه موردی سینمایی	ترجمه «کد هوپر» (فرم)	کارکرد تشخیصی (محتوا)	تکامل / جهش مم
سینمای نوآر کلاسیک (دهه ۱۹۴۰-۵۰)	ترجمه مستقیم گرامر بصری به زبان جنایی (نورپردازی، قاب‌بندی)	تشخیص تباهی اخلاقی و پارانوایا در جامعه پس از جنگ	از انزوای وجودی به انزوای جنایی
سینمای ویم وندرس (Texas, Paris)	انتقال اتمسفر انزوا از شهر به چشم‌اندازهای وسیع و جاده‌ها	تشخیص بحران هویت و بیگانگی در رویای آمریکایی	از انزوای عمودی (شهری) به انزوای افقی (طبیعی)
سینمای علمی-تخیلی ( <i>Blade Runner</i> )	اقتباس اتمسفر و نورپردازی برای خلق یک آینده شهر دیستوپیایی	تشخیص انزوای پست‌مدرن و بحران هویت در عصر تکنولوژی	از انزوای انسانی به انزوای پسا-انسانی

در نهایت، تحلیل‌های ارائه شده در این بخش، از کالبدشکافی چهار سطح تشخیصی تابلو گرفته تا ردیابی تکامل آن در سینما، به طور منسجم نشان می‌دهند که چرا این اثر چنین جایگاه پایداری در حافظه فرهنگی یافته است. شب‌زنده‌داران صرفاً به دلیل زیبایی‌شناسی بصری‌اش ماندگار نشده، بلکه به این دلیل به یک آیکون تبدیل شده که یک کد تشخیصی چندلایه و عمیقاً طنین‌انداز از بحران‌های مدرنیته (شهری، اجتماعی، وجودی و ارتباطی) ارائه می‌دهد. این کد، به دلیل ساختار باز و انعطاف‌پذیر خود، قادر بوده است تا در بسترهای فرهنگی و رسانه‌ای جدید تکامل یابد. همان‌طور که مطالعات موردی سینمایی نشان داد، زبان هوپری از بازنمایی انزوای وجودی در نقاشی، به پارانوویای جنایی در سینمای نوار، و در نهایت به بیگانگی پسانسانی در ژانر علمی-تخیلی جهش یافته است. این ظرفیت برای ترجمه و تکامل، ضمن حفظ هسته معنایی خود، راز بقای استثنایی این مم بصری در فرهنگ معاصر است.

### نتیجه‌گیری

این پژوهش با یک پرسش بنیادی آغاز شد: چرا تابلوی شب‌زنده‌داران ادوارد هوپر به چنین قدرت ماندگار و فرارسانه‌ای در فرهنگ معاصر دست یافته است؟ پس از تشریح ساختار شناختی - مم‌تیک اثر، تحلیل محتوای تشخیصی آن به عنوان آینه مدرنیته، و ردیابی فرایند ترجمه و تکامل آن در زبان سینما، این مطالعه تبیینی روش‌مند برای این پدیده ارائه می‌دهد. یافته‌های حاصل از تحلیل‌های چندگانه، پشتیبانی قوی از فرضیه مرکزی پژوهش فراهم می‌کنند: موفقیت استثنایی شب‌زنده‌داران نتیجه یک فرایند هم‌تکاملی پیچیده میان سه عنصر است:

۱. حامل بهینه (Vector): تابلو دارای یک ساختار بصری (کد گرافیکی) فوق‌العاده کارآمد است که با اصول شناختی ذهن انسان (سادگی، کنتراست و ابهام) هماهنگ بوده و بقا و تکثیر آن را تضمین می‌کند.

۲. پیام تشخیصی (Message): این حامل، حاوی یک کد تشخیصی دقیق از بحران‌های چندگانه مدرنیته (شهری، اجتماعی، وجودی) است که با تجربیات زیسته مخاطبان در دوره‌های مختلف طنین‌انداز شده است.

۳. محیط کشت مساعد (Medium): سینما، به ویژه ژانر نوار، به عنوان یک محیط ایده‌آل عمل کرد که این مم ایستا را به یک گرامر بصری پویا ترجمه نمود و زمینه را برای جهش‌های بعدی آن در ژانرهای دیگر فراهم ساخت.

در نهایت، این پژوهش نشان می‌دهد که شب‌زنده‌داران بیش از یک تصویر بازنمایانگر، یک ابزار شناختی فعال است که به بخشی از ساختار فرهنگی برای فهم و بیان تجربه انزوای مدرن تبدیل شده است.

### محدودیت‌ها و پیشنهادهای پژوهش‌های آتی

با وجود یافته‌های قابل توجه، این پژوهش دارای محدودیت‌هایی است که باید در نظر گرفته شوند. ماهیت کیفی تحلیل و تمرکز بر تعداد محدودی از موارد سینمایی شاخص، اگرچه امکان واکاوی عمیق را فراهم کرد، اما قابلیت تعمیم‌بخشی آماری نتایج را محدود می‌سازد. پژوهش‌های آتی می‌توانند برای سنجش دقیق‌تر این مدل نظری، مسیرهای زیر را دنبال کنند:

- آزمون مدل بر روی سایر آیکن‌ها: این چارچوب هم‌تکاملی می‌تواند برای تحلیل دیگر تصاویر فرارسانه‌ای مشهور (مانند جیغ اثر ادوارد مونک یا آثار اندی وار هول) به کار رود تا اعتبار جهان‌شمول آن ارزیابی شود.
- استفاده از روش‌های کمی: بهره‌گیری از روش‌های علوم انسانی دیجیتال، مانند داده‌کاوی شبکه‌های اجتماعی برای ردیابی کمی تکثیر و تغییرات این مم در پلتفرم‌های دیجیتال، می‌تواند مکمل ارزشمندی برای تحلیل‌های کیفی این پژوهش باشد.

### پی‌نوشت

1. memeplex
2. Cognitive Stickiness
3. Cognitive Artifacts
4. Diagnostic Code
5. Cognitive Resonance
6. Intermedial Translation
7. Remediation
8. vector
9. Cognitive Construct
10. Constructive Ambiguity
11. Chiaroscuro
12. Panopticon
13. low-key
14. Dutch angles

## References

- Amiri, M., & Zamani, A. A. (2018). A Study of 'Existential Loneliness' in the modern world and the ways of dealing with it based on Irvin Yalom's views. *Journal of Fundamental West-Studies*, 9(1), 131-150. (In Persian)
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Askarzadeh Torghabeh, R., & Shabani, S. (2013). A study of the effect of hegemony on alienation and isolation of man in 'All My Sons' based on Louis Althusser's theory. *Language and Translation Studies*, 46(1), 7-26. (In Persian)
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Bukatman, S. (1997). *Blade Runner*. British Film Institute.
- Clark, A. (2008). *Supersizing the mind: Embodiment, action, and cognitive extension*. Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Durkheim, É. (1951). *Suicide: A study in sociology* (J. A. Spaulding & G. Simpson, Trans.). The Free Press.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.
- Frith, C. D., & Frith, U. (2005). Theory of mind. *Current Biology*, 15(17), R644–R645.
- Heath, C., & Heath, D. (2007). *Made to stick: Why some ideas survive and others die*. Random House.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Levin, G. (1995). *Edward Hopper: An intimate biography*. Alfred A. Knopf.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
- Naremore, J. (2008). *More than night: Film noir in its contexts* (2nd ed.). University of California Press.
- Schrader, P. (1972). Notes on film noir. *Film Comment*, 8(1), 8–13.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. The MIT Press.
- Simmel, G. (1950). *The Metropolis and Mental Life* (K. H. Wolff Ed. & Trans.). *The sociology of Georg Simmel*, The Free Press, 409–424.
- Sperber, D. (1996). *Explaining culture: A naturalistic approach*. Blackwell
- URL1: <https://www.artic.edu/artworks/111628/nighthawks>

