

ویدیو آرت رسانه‌ای نو در قلمرو هنر جدید

منظور ویدئوآرت تمامی رسانه های جدید از جمله عکاسی، سینما، هنر اجرایی، هنر چیدمان و دیگر هنرهای جدید را به خدمت می گیرد. این مقاله ضمن معرفی ویژگی‌های هنر جدید به بررسی ویدئو آرت و علل پیدایش ویدئو آرت و هنر جدید و همچنین به انواع ویدئو آرت، ویدئوآرتیست‌های نسل اول، و سرانجام به ویدئوآرتیست‌های معاصر می پردازد. واژگان کلیدی: ویدئوآرت، رسانه جدید، هنر جدید، تعامل تماشاگر، تلویزیون.

مقدمه:

برخی از نویسندگان معتقدند کشوری مثل ایران که هنوز مدرنیته را به معنای کلاسیک آن تجربه نکرده، نمی تواند بستر مکانی مناسبی برای پرداختن به هنر جدید و بخصوص ویدئوآرت که پدیده ای در بطن وضعیت پست مدرن است، باشد. فرض را بر این می گذاریم که این سخن درست باشد اما آیا مانباید امروزه هنرهایی را که در سطح دنیا اتفاق می افتد، بشناسیم و لاقلاً بدانیم در مواجهه ی با این هنر ها چه راهی را برگزینیم. پس شرط اول شناخت این هنرها و نوشتن پیرامون این هنرها است. و این که بدانیم چه اندیشه هایی پشت این هنرهای جدید طرح می گردد هنر ویدئوآرت عمری نزدیک چهل سال دارد و در دو دهه اخیر،

با ظهور جنبش‌های جدید هنری پس از دهه ۱۹۶۰، شکل و مضمون اثر هنری و رابطه‌اش با انسان و طبیعت مجدداً مورد پرسش قرار گرفت. هنرمندان از آخرین دستاوردهای تکنولوژیک برای بیان مفاهیم و موضوعات هنر خود بهره گرفتند. دنیای هنر معاصر مجذوب ویدئو شد زیرا قدرت و تأثیری که این رسانه در بداهه‌پردازی داشت، می‌توانست وسیله خوبی برای ضبط و خلق رویدادها و اجراها که در قلمرو هنر جدید نقش مهمی داشتند، باشد.

بررسی ویدئو آرت مستلزم دانش تکنولوژیک خاص این رسانه از یک طرف، شناخت گونه‌ها و سبک‌های آن از طرف دیگر و البته یافتن خاستگاه‌های فکری آن است.

ویدئو آرت از مبارزه با سیستم‌های رسمی تلویزیون به وجود آمد اما اگر تقابل با تلویزیون یکی از وجوه استفاده هنرمندانه از ویدئو باشد، همراهی با جریان‌های روز هنرهای تجسمی چون هنر مفهومی و تأثیرپذیری از سینمای آوانگارد وجوه دیگر آن هستند. وجوه دیگر آثار ویدیویی مکان ارایه اثر و نیز تعامل، تماشاگر با اثر هنری و بازتاب داده‌های حاصل از این تعامل است. ویدئوآرت زبانی نوو هنرمندانه برای پرداختن به مسائلی است که انسان این قرن گرفتار آن است. مسائلی همچون محیط زیست، آزادی، خطرات هسته ای و کشتارهای جنگ‌بدین

سخت به کار گرفته شده است. ویدئوآرت اگرچه بیشتر در آمریکا رشد کرده است اما یک هنر جهانی است و یک ملت خاص صاحب این هنر نیست. هنرمندان ویدئوآرت از شاخه‌های هنرهای تجسمی، معماری، تئاتر، هنر اجرا و سینما استفاده کرده‌اند. ویدئو آرت یک هنر خالص نیست بلکه هنری ترکیبی است. نحوه عرضه ویدئوآرت و انتخاب مکان و چیدمان این هنر نیز بسیار مهم است.

گرگوری بتکوک^۱ در سال ۱۹۶۸ کتابی با عنوان ویدئو آرتیست‌های جدید (New Artists video) نوشت که درباره ویدئوآرتیست‌ها و آثارشان مطالب مورد تأملی دارد. همچنین پتی پُستاک^۲ کتابی با عنوان نقدی بر ویدئوآرت (A Critique of video Art) نوشته که در سال ۱۹۸۶ در لس آنجلس منتشر گردیده است. مایکل راش^۳ نیز کتابی درباره ویدئوآرت دارد که تاریخ انتشار کتاب سال ۲۰۰۳ میلادی است، در این کتاب مطالب جدیدتری درباره ویدئوآرت آمده است. البته در غرب کتابهای متعددی درباره ویدئو، فرهنگ ویدئو و ویدئوآرتیست‌ها نوشته شده است که به فارسی ترجمه نشده‌اند. در ایران فقط کتاب‌های چند نویسنده از جمله لوسی اسمیت، اسماگولا و آنتونی اف جنسن ترجمه شده‌اند که درباره هنر جدید و ویدئوآرت مطالب قابل تأمل و مهمی دارند.

اهمیت و ضرورت این پژوهش در این است که ویدئوآرت که زبانی نو برای بیان هنری است، به‌طور کامل شناخته شود، متأسفانه بعضی از تجربه‌های ویدئوآرتیست‌های ایرانی به نوعی تکرار ۳۰ سال پیش بعضی از آثار غربی هاست. مثل آثار ویدئویی اندی وار هول. اگر امروز کسانی مثل رادنی گراهام^۴ به مستندنگاری ویدیویی می‌پردازند، دیگر به پخش‌های پرمیتمیو تک کاناله از نوع آثار نخستین وار هول و نوومان راضی نمی‌شوند. آن‌ها با ویرایش‌های مفصل، طراحی محیط پخش، استفاده از پاسخ‌های مخاطب و بسیاری عوامل دیگر که هنر و تکنولوژی نو به ما ارزانی کرده‌اند، دامنه ویدئوآرت را تا دورترین مرزهای تصور گسترش داده‌اند.

علل پیدایش ویدئوآرت و هنر جدید

شکل‌گیری مدرنیسم بر اساس تنوع، تجدد، فردپرستی و نفی سنت‌های ما قبل خود، منجر به ظهور شیوه‌ها و مکتب‌های گوناگونی در هنر غرب شد که یکی پس از دیگری قوام و کمال هنر مدرن را رقم زدند. اما به نظر می‌رسد آنچه به عنوان خصلت پژوهش‌گرانه و نوجویانه هنر مدرن و پیشگامان آن به شمار می‌آمد در نیمه اول سده بیستم به انتها رسید و سرانجام مدرنیسم که با انکار موزه‌ها و ارزش‌های موزه‌ای شکل گرفته بود به نوبه خود موزه‌های دیگری را به وجود آورد. در گرماگرم جنگ جهانی دوم با مهاجرت بسیاری از هنرمندان اروپایی کانون هنر غرب به آمریکا انتقال یافت. و تحولاتی را در آنجا به وجود آورد. این تحولات اگرچه بر اساس آموزه‌ها و تجارب استادان هنر مدرن شکل گرفت و حاصل اوج مدرنیسم به شمار می‌آید اما دگرگونی و فروپاشی مدرنیسم کلاسیک را هم به دنبال داشت. نسل هنرمندان پس از جنگ عمدتاً با جسارتی جنون‌آمیز آثاری خلق کردند که علاوه بر ظاهر ساختن سیر منطقی تحولات هنر مدرن، اضمحلال و بن‌بست آنرا نیز نشان داد. «با ظهور جنبش‌های جدید هنری پس از دهه ۱۹۶۰،

شکل و مضمون اثر هنری و رابطه‌اش با انسان و طبیعت مجدداً مورد پرسش قرار گرفت هنرمندان از آخرین دستاوردهای تکنولوژیک برای بیان مفاهیم و موضوعات هنر خود بهره گرفتند. امکانات ضبط مغناطیسی تصویر و صدا و پخش آن روی تعداد زیادی مونیتور، ویدئوآرت را وارد نمایشگاه‌های هنر تجسمی کرد.» (هنر مفهومی، ۱۳۸۱، ص ۲) ویدئوآرت از مبارزه با سیستم‌های رسمی تلویزیونی به وجود آمد. داشتن دوربین شخصی و روحیه ضد جنگ به باروری این هنر کمک کرد. واقعیت آن است که برای هنرمندان، ورود دوربین ویدئویی قابل حمل به بازار مصرف همگانی در اواخر دهه ۱۹۶۰ رویداد مهمی محسوب می‌شد. «یکی از دلایلی که دنیای هنر معاصر مجذوب ویدئو شد، قدرت و تأثیر این رسانه در بداهه پردازی بود. که می‌توانست وسیله خوبی برای خلق رویدادها و اجراها که در گفتمان هنر پیشرو نقش مهمی را ایفا کردند، محسوب شود. بدین ترتیب آنچه که به نظر می‌رسید زودگذر باشد، به ناگاه تکرارپذیر و همیشگی گردید.» (لوسی اسمیت، ۱۳۸۴، ص ۵۰). داگ هیوبلر^۵ هنرمند برجسته، چنین اظهار داشته که جهان بیش از حد از اشیا پر شده است و او نمی‌خواهد از طریق آثار خود چیزی به آن بیفزاید. این گفته شعار جمع‌کنندگی از هنرمندانی شد که به شیوه‌های اجرا و ویدئو کار می‌کردند.

هنر جدید مثل خیلی پدیده‌های دیگر در دهه تاریخ ساز شصت شکل گرفت. هنر جدید عصیانی بود علیه هنر مدرن و بیماری‌های متعددی که به آن دچار شده بود. اوایل دهه شصت، هنر مدرن تبدیل به کالایی شده بود به شدت گران قیمت و دور از دسترس مردم. دیوارهای موزه‌ها و گالری‌ها آثار هنری را در خود حبس کرده بودند. دلایلی تعیین‌کننده ارزش هنری تولیدات هنرمندان آن روزگار بودند. حرکت هنرمندان به سوی زیبایی‌شناسی ناب و خلق آثاری در حوزه سبک‌هایی چون اکسپرسیونیسم انتزاعی، بیش از هر زمان دیگری، تماشاگر و خریدار هنر تجسمی را به طبقه نخبه جوامع محدود کرده بود. از طرفی دیگر هنر مدرن در حوزه نظری گرفتار چارچوب‌هایی به شدت نامنعطف و تکرار‌ساز شده بود. رهایی از قید و بندهای ملال‌آور و خلاقیت‌کش هنر مدرن در دهه شصت، با حذف افراطی زیبایی‌شناسی از تولیدات هنری و استفاده از اشیای پیش ساخته غیرهنری در موقعیتی هنرمندانه نمود یافت. این چنین بود که هنر جدید متولد شد. اما هنر جدید «نامقید به هر نوع سازوکار، آزاد است که نه فقط از تصاویر و پدیده‌های گذشته بهره گیرد بل با ترکیب آن در متنی جدید، مفهوم آنها را نیز به طور اساسی تغییر دهد. آن قدر و منزلتی که در گذشته به هنرمند و اثر داده می‌شدند، در این عصر دیگر مورد تأکید قرار نمی‌گیرند، و به محتوا و تأثیر آن بیش از زیبایی‌شناختی‌اش ارجح نهاده می‌شود.» (جنسن، ۱۳۸۱، ص ۶۱).

ویژگی‌های هنر جدید

در گذشته با توجه به شیوه مدرنیستی که حاکم بود، همواره دغدغه فرم بر موضوع اثر هنری سایه می‌انداخت، به طوری که اثر، بیش از آن که در خدمت بیان ذهنیت هنرمند باشد، در خدمت اصول و قواعد نقاشی با آموزه‌های مدرنیسم قرار می‌گرفت. در قلمرو هنر جدید، هنرمند آزادانه با هر تکنیک و شکل بیانی و رسانه دلخواه، ذهنیت خود را ارایه می‌کند.

و زیر بار قواعد از پیش تعیین شده نمی‌رود.

اگر تماشاگر نمایشگاهی با عنوان هنر جدید باشیم، با مجموعه‌ای از اشیاء، اصوات، نور، موسیقی، رایحه، تصاویر ویدیویی، یا حتی موجودات زنده روبه‌رو می‌شویم که بر اساس یک ایده کلی به اثر هنری تبدیل شده‌اند. مواجهه با پرده‌ای بزرگ که ناگهان انسان خود را بر پرده می‌بیند که در محاصره موجوداتی عجیب گرفتار شده و یا مواجه شدن با اشباحی در تونل که قدم به قدم انسان را تعقیب می‌کنند، و یا دیدن نقاشی‌های کلاسیک مسیح در موزه پل‌گتی نیویورک که بیل ویولا به گونه‌ای رازآمیز به آن‌ها جان داده است. مواجهه با پرده‌هایی که فارغ از دغدغه‌های انسان لانه‌سازی می‌کنند، چراغ‌های نئون، فیلمی که با میکروسکوپ الکترونیکی از فرآیند ذوب یک فلز گرفته شده، و... در یک نمایشگاه هنر جدید چندان تعجب برانگیز نیست. آنچه ذکر شد، با ذهنیتی که از هنر کلاسیک و البته هنر مدرن داریم، فاصله زیادی تا یک اثر هنری دارد. اما هنرمند با قرار دادن اشیای غیر هنری در موقعیتی خاص و بر اساس ایده‌ای هنرمندانه، دست به آفرینش هنری می‌زند. آن دم مسیحا می‌کند که یک شی را به اثر هنری بدل می‌کند ایده‌ی هنرمند است. «هنر جدید مبتنی بر ایده است. ایده را می‌توان به هر تعداد اجرا کرد. اثر هنری را می‌توان پس از نمایش دور انداخت و در زمان و در مکان دیگری دوباره اجرا کرد.» (کاظمی زاده، ۱۳۸۵، ۲۳) بسیاری از هنرمندان اجرا و ویدیو در آثار خود از صدا و موسیقی بهره می‌گیرند. بخشی از این ترکیب تصویر و صدا می‌تواند به اندیشه‌ها و تمرین‌های جان کیچ ۷ مرتبط باشد. بسیاری از هنرمندان، از طریق نوشته‌های فلسفی و درس‌های پر اقبال جان کیچ، در اواسط دهه ۵۰ پنجاه، تحت تأثیر حمایت پر شور او در مورد به هم پیوستن بسیاری از اشکال هنری در یک شکل واحد بودند. کیچ پیشنهاد می‌کرد که باید حرکات موزون، هنر بصری، زبان، تئاتر و به خصوص صدا، به روش‌هایی تازه و هیجان‌انگیز ترکیب شوند.

امروزه آنچه را که هنر جدید می‌خوانیم مجموعه‌ای است از اشکال بیانی هنری مانند هنر چیدمان^۸، هنر ویدئو^۹، هنر مفهومی^{۱۰}، هنر اجرایی^{۱۱}، هنر مربوط به زمین^{۱۲}، هنر بدن انسان^{۱۳}، هنر شبکه^{۱۴}، چیدمان عکس^{۱۵} و همچنین اشکال ترکیبی همچون هنر چند رسانه‌ای^{۱۶}، چیدمان ویدئو^{۱۷} و هنرهای جدید دیگر. نکته‌ی قابل تأمل این است که این هنرهای جدید ریشه در هنرهای پیشین دارند. به عنوان مثال ویدیوآرت ریشه در هنر سینما دارد و هنر اجرا ریشه در هنر تئاتر.

از ویژگی‌های قابل توجه هنر جدید، تعاملی^{۱۸} بودن آن است. در اکثر موارد، اثر هنری تنها با حضور تماشاگر و در تقابل با تماشاگر معنا پیدا می‌کند. از دیگر ویژگی‌های منحصر به فرد هنر جدید، طراحی فضای ارایه اثر هنری از سوی هنرمند است. در هنر جدید، ابعاد محل اجرای اثر هنری، نوع رنگ و شدت نور حاکم بر فضا، نوع موادی که باید برای ساخت اجزای اثر به کار روند، حجم صدای زمینه، ارتفاع و زاویه پرده‌های ویدئو پروجکشن و خیلی چیزهای دیگر، بخشی از ایده هنرمند برای خلق اثر هنری هستند که در هنگام اجرای آن لحاظ می‌شوند شاید نیازی به ذکر نباشد که هنر جدید بر خلاف هنر مدرن غیرقابل فروش است. هنر جدید به جهت ماهیت پر سروصدا و پرخاشگر خود عملاً به

جنگ دیدگاه تملک‌گرایی رفته که هنر را با اعداد و ارقام می‌سنجد. هنر جدید با همه‌ی امکانات و ابزارهای نوینش بر آن است تا همواره بر دعوی خود نسبت به موضوعات مهم جهانی پافشاری ورزد. هنر جدید در پی اثبات عقاید سیاسی گروه ویژه‌ای نیست. آنچه که در هنر جدید بر آن تاکید می‌شود مشکلات انسان در این قرن و قرن‌های آینده است.

«هنر جدید نسبت به مسائلی چون محیط زیست، حقوق بشر، حقوق اقلیت‌های نژادی، قومی، مذهبی و فرهنگی، حقوق زنان و کودکان جنگ‌های پیش‌گیرانه، مصرف بی‌رویه منابع زیرزمینی و چالش‌هایی چون سقط جنین، ایدز، کلونینگ، مرگ خود خواسته و مسائلی از این دست که حیات بشر را بیش از دهه‌های گذشته به مخاطره انداخته‌اند، واکنش نشان می‌دهد.» (کاظمی زاده، ۱۳۸۵، ص ۲۵) هنر جدید همچنین تأکید زیادی بر خلاقیت دارد. یوزف بویز^{۱۹} معتقد است که وقتی فرد به دست بوروکراسی انعطاف‌ناپذیر دولتی، نظام‌های غیرمسئول سیاسی و رقابت ضد تولیدی، خفه می‌شود، جامعه در کل بازنده است و نتایج آن بدین صورت آشکار می‌شود:

خشونت بی‌دلیل، جنایت متداول، و حالت‌های همه‌گیر نومیدی عاری از عاطفه. بویز معتقد است با خلاقیت می‌توان ناهنجاری‌های جامعه را از بین برد. در دل همه‌آثار و درس‌های او این باور سخت وجود دارد که قدرتمندترین ابزار دگرگونی جامعه، خلاقیت است. «بویز فلسفه پنهان و نهفته آثارش را چنین خلاصه می‌کند: کلید تغییر هر چیز، گشودن در بسته خلاقیت در هر انسان است. وقتی هر انسانی، ویرای حزب‌های سیاسی چپ و راست، آفریننده باشد، می‌تواند زمان را دگرگون کند.» (اسماگولا، ۱۳۸۱، ص ۳۵۲) البته امروزه خلاقیت به معنای نوآوری به کار می‌رود و از این نظر می‌توان گفت خلاقیت و نوآوری در سایه ذهنیت جدید تفسیر می‌شود. «کانت برای بیان مفهوم خلاقیت، از واژه «نبوغ» سود جست. مراد او از نبوغ، عبارت بود از استعداد و توانایی ایجاد و آفرینش چیزی که نمی‌توان قانونی قطعی در مورد آن صادر کرد، بلکه خود به صورت قاعده و معیاری برای سایر مصادیق به کار می‌رود.» (ضمیران، ۱۳۷۷، ص ۱۹۳) و این درست آن چیزی بود که بویز در پی آن می‌گشت.

ویدئو آرت: رسانه‌ای نو

به نظر بسیاری از منتقدین و نویسندگانی چون مایکل راش، ویدئوآرت قلمرو تکنولوژیک خود را و بنابراین زبان و مراجع و مصادیق خود را داراست، اما آشکار است که طی نخستین دهه‌های پیدایش ویدئوآرت، اصطلاحات هنرهای سینمایی در نقد این آثار به چشم می‌خورد. به نظر می‌رسد منتقدین در بهترین شرایط، ویدئوآرت را گونه‌ای سینمای تجربی می‌دیدند. در دوران اخیر نیز با رواج آثار چند رسانه‌ای و رسانه نو ویدئوآرت باز با معیارهایی از نوع دیگر داور می‌شود. بررسی ویدئوآرت مستلزم دانش تکنولوژیک خاص این رسانه از یک طرف، شناخت گونه‌ها و سبک‌های آن از طرف دیگر و البته یافتن خاستگاه‌های فکری آن است. به نظر زبان‌شناسان «ویدئو» ریشه لاتینی دارد و به معنی دیدن است. «اما تعریف این واژه در روزگار ما طیفی از سیستم‌ها و دستگاه‌های الکترونیکی، چینش‌های متفاوت ضبط و پخش تصویر و صدا، نوعی رسانه و شکلی از هنر را شامل می‌شود. در

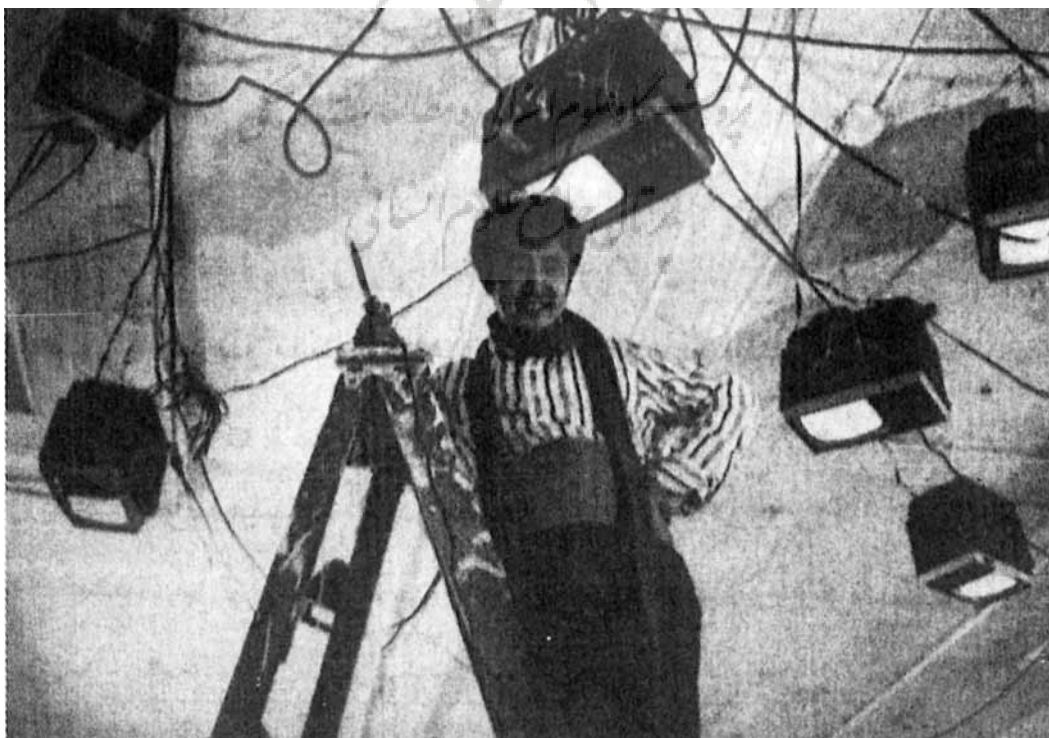
حقیقت ویدیو رسانه‌ای است که ریشه در بسیاری از ابداعات تکنولوژیک روز و البته خیل عظیم رویدادهای فرهنگی، سیاسی و هنری قرن بیستم دارد.» (الف-بخشی، ۱۳۸۴) تا پیش از دهه ۶۰ و حتی تا اواسط این دهه، دوربین‌های گران قیمت تصویر برداری تنها در اختیار ایستگاه‌های تلویزیونی قرار داشت. اما در ۱۹۶۵، شرکت Sony وسیله‌ای قابل حمل ساخت که به جای نوارهای ۲ اینچی که در سیستم تلویزیونی استفاده می‌شد، نوارهایی ۲/۱ اینچی استفاده می‌کرد. قیمت این وسیله، با ابداع شیوه‌هایی برای تولید ارزان‌تر به سرعت پایین آمد و در دسترس همه قرار گرفت. به این ترتیب ویدیو امکان تولید تصاویر متحرک را همچون هدیه‌ای برای طبقه متوسط به ارمغان آورد. اگر که یکی از مهمترین جنبه‌های هنر پست مدرن یعنی تکنولوژیک بودن هنر را در نظر بگیریم به درک بهتری از ایده‌های نخستین هنرمندانی که از تکنولوژی ویدیو استفاده کردند، نائل می‌شویم. فیلم اصولاً رسانه‌ای گران و پر تجهیز محسوب می‌شود. اما ویدیو نیاز به لابراتوار و تجهیزات پیچیده‌ی سینمایی ندارد. بسیاری از هنرمندان پیشروی دنیای سینما نیز از همین قابلیت ویدیو بیشترین استفاده را کردند. البته امروزه ویدیو کارکردهای متفاوتی دارد. کوبیت معتقد است «ویدیو یک ابزار اصلی تعلیم و تربیت و ارتباطات حرفه‌ای است و برای شبکه‌ها، تابلوی اعلانات الکترونیکی و روزنامه‌ها نیز بسیار مهم است.» (کوبیت، ۱۳۷۷، ص ۳۰)

از کارکردهای متفاوت ویدیو که بگذریم قبلاً گفته بودیم که ویدئوآرت از مبارزه با سیستم‌های رسمی تلویزیون به وجود آمد و ویدئوآرتیست‌های اولیه مانند نام جون پایک^{۲۰} ضمن دشمنی با تلویزیون، از آن استفاده نیز کردند. در حقیقت با خود آن به جنگ خودش رفتند. «پایک در کار خود دو شگرد را توانان به کار می‌گرفت: اولاً تصویر روی صفحه تلویزیون را

دگرگون می‌ساخت (برای مثال با په کارگیری نیروی مغناطیسی تصویر تلویزیونی را مخدوش می‌کرد) ثانیاً از مجموعه دستگاه‌های تلویزیون، به عنوان عناصری ترکیب شده در یک کلیت بسیار عظیم بهره می‌جست. بعضی اوقات او تلویزیون‌ها را به روی هم چیده تا از محصل آنها نوعی پیکره انسانی را پدید آورد. این نوع شکل سازی او، استعاره‌ای از سلطه تلویزیون بر زندگی انسان‌ها را به ذهن متبادر می‌ساخت.» (لوسی اسمیت، ۱۳۸۴، ص ۵۵) پایک در گالری بانیو، بیست دستگاه تلویزیون را به شکلی بی نظم به سقف گالری آویخت و بینندگان را دعوت کرد تا رو به سمت بالا، مونیتورهای تلویزیون را تماشا کنند. او دو شبکه‌ی اخبار ویدیو را همزمان روی صفحه‌ی مونیتورها پخش کرد، نیمی از مونیتورها ماهی‌های رنگارنگ را در حال شنا نشان می‌داد و نیمی دیگر جت‌های نظامی را بر فراز آسمان نمایان می‌کرد. بدین ترتیب پایک تقابلی را میان حرکت آرام ماهی‌ها و سرعت هولناک جت‌ها ایجاد می‌کرد. این اثر او که ماهی در آسمان پرواز می‌کند نام دارد، در واقع ما را با حادثه‌ای اسرارآمیز و چند ساحتی مواجه می‌سازد. ویدیو اگر بتواند رجوعی آگاهانه به معانی و سنت‌های تصویری بومی داشته باشد از این طریق می‌تواند معانی بکر را در بستری جدید بازآفرینی کند و معنا زیبایی را با هم به پیکر اثر هنری برگرداند.

غیر از جعبه تلویزیون که در نخستین نمایشگاه‌ها و در حقیقت چیدمان‌ها از آن استفاده می‌شد، گرافیک تلویزیونی نیز که از دهه هفتاد به بعد به شکلی عمده در برنامه‌سازی‌های تلویزیون جا گرفت، ویدیو آرتیست‌ها را به فکر استفاده از انیمیشن کامپیوتری انداخت. اما اگر که تقابل با تلویزیون یکی از وجوه استفاده هنرمندانه از ویدیو باشد، همراهی با جریان‌های روز هنرهای تجسمی چون هنر مفهومی و

تصویر ۱: ماهی در آسمان پرواز می‌کند. نام جون پایک



تأثیرپذیری از سینمای آوانگارد و تجربی نیمه دوم قرن بیستم وجوه دیگر آن هستند. «اکنون با واکاوی ریشه‌ها و خویشاوندی‌های ویدیو با تکنولوژی‌ها و هنر پیرامون خود شاید بتوانیم تصویر دقیق‌تری از ویدیو آرت ارائه دهیم. ویدئوآرت شامل داده‌های صوتی و تصویری است که ذخیره‌سازی و پخش و بازخورد اطلاعات در آن بسیار گوناگون است. این داده‌ها در بسیاری از موارد در زمان-زمان متوقف شده، تسریع شده یا به عقب برگردانده شده، زمان واقعی^{۲۱} یا زمانی مجهول- معنا می‌یابند. مکان و محیط ارائه اثر و نیز گاه، عمل تماشاگر -در حقیقت شرکت کننده- و بازخورد داده‌های حاصل از این تقابل نیز وجوه دیگر آثار ویدیویی هستند. ویدیو آرت قواعد سینما حتی سینمای تجربی را نیز به رسمیت نمی‌شناسد. چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت، دیالوگ و طرح باشد. در دایره تنگ برنامه‌سازی‌های تلویزیونی هم نمی‌گنجد. هر چند از رسانه تلویزیون، امکانات ایستگاه‌های تلویزیونی و حتی جعبه تلویزیون به مثابه یک حجم استفاده می‌کند.» (الف- بخشی، ۱۳۸۴، ص ۹) کارکرد خمیر در مجسمه‌سازی تقریباً شبیه کارکرد ماینیوتورهای تلویزیون در ویدئوآرت است. شانتال اکرم، زنی فیلم‌ساز است که در دهه ۹۰ از ویدئوآرت استفاده می‌کند. نحوه ارائه فیلم دو ساعته اکرم چنین است که او ۲۴ تلویزیون را در اختیار می‌گیرد. و از هر تلویزیون قسمتی از فیلم را پخش می‌کند. تماشاگران ناچارند در میان ۲۴ تلویزیون راه بروند و انتخاب کنند از کجا فیلم را ببینند. ویدیو آرتیست‌ها انتظار دارند تماشاگران راه بروند و اثر را ببینند. ویدئوآرت تمامیت خواه نیست. گویی مخاطبان همیشه قسمتی از کتاب را می‌خوانند نه همه کتاب را. اگر مخاطبان هزار بار هم به اثر نگاه کنند نمی‌توانند تمام اثر را درک کنند بلکه همیشه قسمت‌هایی از اثر را می‌فهمند. ویدئوآرت بر خلاف سینما که یک اثر تهاجمی است -چرا که تماشاگران روی صندلی می‌نشینند و سینما به آنها حمله می‌کند- یک هنر دموکراتیک است. کار ویدیوآرت، کار روی زمان است. در این هنر، زمان تعبیری پیدا می‌کند غیر از آن چیزی که با ساعت معنی می‌دهد.

معیار ارزیابی ویدیوآرت با آثار هنری دیگر تفاوت دارد. معیار ارزیابی در ویدیوآرت تنها زیبایی شناسی متعارف نیست. کسی که می‌خواهد ویدیوآرت را ارزیابی کند لازم است از دانش بصری و دانش ارائه ی تفکر و خلاقیت در قالب رسانه ی ویدیو برخوردار باشد و همچنین هنر مفهومی، هنر اجرا و هنرهای جدید دیگر را کاملاً بشناسد. فی‌المثل در هنر مفهومی، فکر اثر و معنا و مفهومی مهمتر از ساخت اثر یا نتیجه‌ی پایانی اثر است. هنر مفهومی آزاد است از هر امکانی مثل فضا، صدا و غیره استفاده کند و معمولاً مهارت دست در ارائه‌ی اثر، نقش کم‌رنگی دارد، به عبارت دیگر تفاوتی میان حرفه ای و مبتدی وجود ندارد.

ویدئوآرت همان‌گونه که در مرز میان تجرید، مفهوم، زمان و اجرا زندگی می‌کند، هنرهای عکاسی، دیجیتال، سینمایی، اجرایی و خلاصه تمامی رسانه‌های نوین را به خدمت می‌گیرد. و این همه یک دستاورد بزرگ دارد: آزادی بی حد و حصر هنرمند. ویدئو گاه به

تعاریف و بازتعاریف سیاست، هویت‌های فردی و فرهنگی از طریق روایت‌های خطی و غیرخطی نوین می‌پردازد و گاه یکسره به مثابه شعری چند وجهی عمل می‌کند. گاه به بدن هنرمند و اجرای او می‌پردازد و گاه به تماشاگر، حضور او و کنشهای فیزیکی او. ویدیو آرت با بیش از چهار دهه حضور پیوسته در دنیای هنر در شکل‌دهی به وضعیت کنونی بسیار کوشیده است. طی این سالها هیچ مفهومی را دست نخورده باقی نگذاشته است. تمرکز بیننده بر صفحه تلویزیون را با انزوای آثار تک کاناله مخدوش کرده است. انفعال تماشاگر را با رواج آثار محاوره‌ای و دو سویه از بین برده است و به تمرکز قدرت در وجود خالق اثر پایان داده است اکنون تماشاگر عملاً دستیار کارگردان و شریک در خلق اثر است. ویدئوآرت به عنوان یکی از اصلی‌ترین مصرف‌کنندگان تکنولوژی‌های نواز همان ابتدا در شکل‌دهی به هنری که امروزه به نام هنر دیجیتال می‌شناسیم، تلاش بسیار کرده است.

CD-Rom، آثار On-Line بر صفحات وب، واقعیت مجازی و آثار محاوره‌ای، درهایی به سوی هنر گشوده‌اند که هنر را فارغ از شاخه‌ها و سبک‌شناسی‌های پیشین به گستره‌ای از تجربه‌گرایی تبدیل کرده است.

انواع ویدئوآرت

بعد از سپری شدن دوران «ایسم»‌های گوناگون عصر مدرنیسم، در دهه‌های پایانی قرن بیستم، آثار هنری، بیشتر بر مبنای تکنولوژی که به خدمت می‌گرفتند طبقه‌بندی شدند. در حقیقت، تکنولوژی تولید، پردازش و پخش اثر، مبنای تفکیک و نام‌گذاری نوع اثر گردید. ویدئوآرت نیز که محصول مستقیم رسانه‌های دیداری و شنیداری نوظهور بود و طی دهه ۶۰ و ۷۰ نماد تلفیق هنر با تکنولوژی محسوب می‌شد از قاعده مستثنا نیست. چنین‌ها بسیار متنوع ضبط و پخش استودیویی و خانگی، انواع سینتی سایزرهای ویدیویی، سطوح، پرده‌ها و صفحات گوناگون ارائه اثر، نوع به کارگیری و ارائه فکر در این تکنولوژی باعث به وجود آمدن انواع ویدئوآرت در سالهای دهه ۶۰ و ۷۰ شدند که هنوز هم مورد استفاده قرار می‌گیرند. در این قسمت از مقاله به برجسته‌ترین انواع ویدئوآرت می‌پردازیم.

تصویر با نگاه بیننده مخدوش می‌شود. دوربین و کامپیوتر با ردیابی نگاه تماشاگر هر قسمت از تابلوی فرانچسکا کاروتوررا که بیننده به آن خیره شده باشد، مخدوش می‌کنند.

۱- ویدئوی چیدمان^{۲۲}

معمولاً آثار محیطی و چیدمان‌ها و هنرهای مربوط به زمین آن گونه که به نظر می‌آید و آن گونه که فهم می‌شود به مقدار زیادی وابسته به محیطی هستند که در آن قرار گرفته یا به آن شکل داده‌اند. آثار ویدیویی نیز اینگونه‌اند. محیط (فضا) نقش مهمی در ویدئوآرت ایفا می‌کند. ویدئوآرت ابتدا خود را به شکل چیدمان عرضه کرد. آثار نخستین پایک و ولف وستل^{۲۳} با دستگاه‌های تلویزیون و ترکیب آن‌ها در یک محیط ویژه، گواه این مسئله است. اصطلاح ویدئوی چیدمان امروزه بسیار فراگیر و جامع به نظر می‌رسد.

۲ - ویدئوی تک کاناله^{۲۴}

آثاری که از یک منبع واحد، پخش می‌شوند و باعث تمرکز مخاطب بر یک سطح پخش می‌شوند. در این دسته قرار می‌گیرند. این سطح یگانه ممکن است به قسمت‌های متفاوتی تقسیم شود اما معمولاً یک تصویر را نمایش می‌دهد. به این گونه صفحات Split-Screen می‌گویند.

۳ - ویدئوی چند کاناله^{۲۵}

آثاری که از منابع متعدد پخش می‌شوند از جمله پخش تصویر متحرک و صدا از منابع مختلف مثل پرده‌ها یا صفحاتی که مکمل یکدیگرند و محیطی که این همه را در خود جای می‌دهد، از وجوه گوناگون آثار ویدئویی چند کاناله به حساب می‌آیند. «با توجه به این که میزان نور محیط، دمای آن، چیدمان پرده‌ها و بسیاری عناصر دیگر که توسط هنرمند مشخص می‌شوند، خصلتی محیطی به اثر می‌دهند، این گونه آثار رابطه تنگاتنگی با ویدئوی چیدمان پیدا می‌کنند و شاید ترسیم مرزی میان آنها عملاً ناممکن باشد.» (ب-بخشی، ۱۳۸۴، ص ۸)

۴ - ویدئوی اجرا^{۲۶}

بعد از دهه ۶۰ کسانی قابلیت‌های اندام انسان و حالات آن را بیش از هر ابزار دیگری برای ایجاد ارتباط با مخاطبین آثار هنری مناسب دانستند. آنها گاه با تلفیق ویژگی‌های هنر تجسمی و حرکات اندام و توانایی‌های بازیگری و گاه با ایجاد خشونت و رفتارهای انزجار آمیز با جسم انسان، که معمولاً خود هنرمند آن را به نحوی انجام می‌داد که به صورتی تکان دهنده مؤثر باشد، مفاهیم مورد نظر خود را اجرا می‌کردند. وقتی که ویدئو در دسترس هنرمندان قرار گرفت. بسیاری از آن‌ها دوربین را به سوی خود برگرداندند و از اجراهای خود به عنوان اثر هنری تصویر برداری کردند.

۵ - ویدئوی تعاملی^{۲۷}

ویدئوی تعاملی را ویدیوی محاوره ای نیز می‌گویند و برای تولید این ویدئو معمولاً سه عامل تماشاگر، هنرمند و سیستم پردازش کامپیوتر با هم مشارکت می‌کنند.

« بازخورد داده‌هایی که از حضور تماشاگر در نمایشگاه به دست می‌آید نوعی حادثه سمعی و بصری به وجود می‌آورد که وابسته به انتخاب‌های تصادفی کامپیوتر است. محیطی مجازی، تصویر واقعی تماشاگر یا در حقیقت شرکت کننده را در خود جای می‌دهد. بسیاری از آثار نیز تماشاگر را وا می‌دارند تا عکس‌العملی در مقابل یک دستورالعمل یا رویداد پیش رو انجام دهد.» (ب - بخشی، ۱۳۸۴، ص ۹)

ویدئو آرتیست‌های نسل اول

«در آلمان ولف وستل مجموعه‌ای از تلویزیون‌های شکسته، لک و پیس و حتی گلوله خورده را گرد آورد که در ۱۹۵۹ در Cologne و چهار سال بعد در Smolin gallery در نیویورک به نمایش گذاشته شد.

نام جون پایک نیز از ۱۹۵۹، تلویزیون را به یکی از عناصر اصلی آثارش تبدیل کرد. او که از اصلی‌ترین بانیان ویدئو آرت است، دانش آموخته فلسفه و موسیقی است. او در ۱۹۳۲ در سئول به دنیا آمد و پس از مهاجرت خانواده‌اش به ژاپن، برای دوره دکتری به مونیخ رفت.» (پ-بخشی، ۱۳۸۴، ۱۰) آثار اولیه ی پایک تا حد زیادی از آثار و عقاید جان



تصویر ۲: اینستالیشن دوسویه، Art+ Com, zersher, 1991



تصویر ۳: Matthew Barney, Gremaster 3, 2002

در ۱۹۹۷ نیز نقطهٔ اوجی در تصاحب تکنولوژی توسط ویدئوآرت بود.» (بخشی، ۱۳۸۵، ۸) البته اکنون مسئلهٔ اصلی ویدئو بازیابی مرزها و وجوه ممیزی خود از سینما است. هنرمندان بسیاری ضمن استفادهٔ همزمان از امکانات و قابلیت‌ها و دستاوردهای ویدئو و فیلم به این مسئله پرداخته‌اند که متیو بارنی^{۳۷} (۱۹۶۷) یکی از آنان است. او هنرمندی است که آزادانه از ویدئوهای تک کاناله تا تلفیق‌های پر جزئیات فیلم و ویدئو تغییر رسانه می‌دهد. او با استفاده از قابلیت‌های پخش، آثار ذاتا تک کاناله ولی با ابعاد پردهٔ سینما خلق می‌کند. سری *Gremaster* او از آن میان قابل ذکرند.

هنرمند کانادایی رادنی گراهام (۱۹۴۹) نیز از جمله هنرمندانی است که سینما و ویدئوآرت را در کنار یکدیگر می‌بیند و نه در مقابل هم. اما شاید یکی از وجوه افتراق سینما و ویدئوآرت مکان عرضهٔ اثر باشد: گالری‌ها در مقابل سالن‌های سینما.

داگلاس گوردون^{۳۸} (۱۹۶۶) نیز به شیوه‌ای شخصی با سینما روبرو شده است. او در سال ۱۹۹۳ با استفاده از شیوه‌های دیجیتال، فیلم روانی هیچکاک را ۲۴ ساعت افزایش داد. گوردون تمهیدات سینمایی هیچکاک را با حذف تنش‌های آنی و می‌کاود و در عین حال ترس‌های تماشاگر را به رخ او می‌کشد.

Eija Liisa Ahtila هنرمند فنلاندی متولد ۱۹۵۹ آثار خود را ابتدا فیلم‌برداری می‌کند و سپس آن‌ها را برای پخش به چینش ویدئو برمی‌گرداند.

یکی از نخستین آثار *Ahtila* در هزارهٔ جدید *the house* (۲۰۰۲) نیز زجر و بیماری را در پس یک زیبایی زنانه قرار می‌دهد.

کیچ ریشه می‌گرفت. او در رسانه‌های جدید قابلیت‌های فراوانی برای آفرینش هنری می‌دید. او معتقد بود با تلویزیون می‌توان آثاری خلق کرد که دیگران از آن بی‌اطلاع هستند.

در ۱۹۶۴، فرد بارزیک^{۳۸}، اثر تصاویر مبتنی بر موسیقی، را در ایستگاه تلویزیونی *WGBH* بوستون اجرا کرد. فستیوال سالانهٔ آوانگارد نیویورک نیز آثاری از پایک، جان کیچ، فیل کانر^{۳۹} و یوشی وادا^{۴۰} را که تحت عنوان گروه *Fluxus* جمع آمده بودند به نمایش گذاشت.

اد امشویلر^{۴۱} هنرمند دیگری است که با ویدئو آثاری خلق کرد که هم زمان واقعی را حفظ کرده بودند و هم آثار پویا نمایی محسوب می‌شدند. او معتقد بود که به کشف قابلیت تغییرپذیری بسیار زیاد ویدئو در مرحله‌ی پس از تولید پی برده است. او آزادی عملی همسنگ آزادی نقاش در هنگام نقاشی به دست آورده است. در واقع این دستگاه‌های سینتی سایزر^{۴۲} و کامپیوترها بودند که چنین آزادی عملی را برای او به ارمغان آورده بودند. هنرمند دیگر استن وان دربیگ^{۴۳} که در زمینهٔ رسانهٔ سینما کار کرده بود، در دهه‌های شصت و هفتاد به تولید فیلم در کامپیوتر و ویدئو رو آورد. او هم چنین در خلق «رویدادها و چیدمان‌های چند رسانه‌ای» فعالیت کرد. آثار او هم به شکلی اساسی شاعرانه‌اند و هم رویکردهای سیاسی دارند. او ظرفیت هنر تکنولوژیک معاصر را در آثارش نشان داد. او معتقد است «بسیاری از رویاهای ما فیلم‌های ذهنی و ویدئو گونه هستند و بسیاری از ویدئوها نیز رؤیاهای ما و فراواقعی.» (داگلاس و الیسون، ۱۹۷۷، ص ۶۲) استفن بک^{۴۴} نیز یکی دیگر از هنرمندان این راه بود.

او که علاقهٔ زیادی به تصاویر نمادین و اندیشه نگار^{۴۵} داشت مبدع دستگاهی به نام *Direct Video Synthesizer* بود. او خود دربارهٔ این دستگاه می‌گوید: «بیشتر به مانند یک دستگاه ترکیب کننده، تکوین یافته است تا یک دستگاه تحریف تصویری.» (اشنایدر و بریل، ۱۹۷۶، ص ۲۰) البته نام جون پایک بادرستگاه ابداعی خود بیشتر تغییر و تحریف تصویری انجام می‌داد اما استفن بک بیشتر در پی ترکیب فرم، حرکت و بافت روی صفحهٔ تلویزیون بود. اندی وار هول نیز تجربیات فراوانی با رسانهٔ ویدئو آرت انجام داده است. او یکی از اولین کسانی بود که از دوربین ویدئویی قابل حمل استفاده کرد. یکی دیگر از اولین هنرمندانی که در عرصهٔ ویدئو کار کرد همسر پایک به نام شیگکو کوبوتا^{۴۶} است. کوبوتا که متولد ۱۹۳۷ است، محیط و فضا را با ویدئو در هم آمیخت.

ویدئو آرتیست‌های معاصر

«با آغاز دههٔ ۹۰، عصر طلایی ویدئو نیز آغاز شد. در این دهه هنرمندان بسیاری مشغول تولید آثار چیدمان متعامل محیطی و اجرایی با استفاده از تکنولوژی ویدئو بودند. گسترش شبکه جهانی اینترنت و افزایش توانایی کامپیوترهای خانگی در تولید آثار چند رسانه‌ای نیز ویدئو را به هنر دیجیتال هزارهٔ جدید پیوند زد. اما اتفاق واقعی در ۱۹۹۷ بود. گفته می‌شود که ویدئو آرت هر ده سال همراه با جهش‌های تکنولوژیک دگرگونی‌هایی بنیادین را تجربه کرده است. همان طور که پخش تک کانالهٔ دههٔ ۷۰ و سپس اینستالیشن و پروجکشن دههٔ ۸۰ نقاط عطف در مسیر رشد هنر ویدئو بودند ابداع دوربین‌های ویدئویی و دیجیتال

راونر همچون اد امشویله، ابزارهای تکنولوژیک را به عنوان جایگزین بوم نقاشی استفاده می‌کند. او نماینده هنرمندانی است که تکنیک‌های دیجیتال در آثارشان ارجحیت دارد.

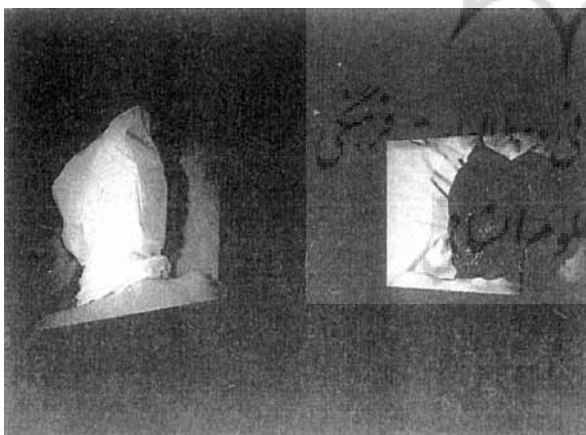
گراهام وینبرن^{۳۳} متولد ۱۹۴۷ هنرمند دیگری است که ایده ارتقای جایگاه تماشاگر منفعیل به بخشی مهم از اثر هنری را پیگیری می‌کند. او و همکارش روبرتا فریدمن^{۳۴} چیدمان دو سویه *The Erlking* را به همراه صفحه‌های حساس^{۳۵} در ۱۹۸۴ خلق کردند. تماشاگران در این اثر با چندین رشته روایت متداخل مواجه می‌شوند. در سال ۲۰۰۱ او به همراه جیمیز کتکارت^{۳۶} و ساندارا مک لین^{۳۷} چیدمانی متعامل در شهر دورتموند آلمان خلق کردند. بازدید کنندگان در فضایی محصور همچون یک معدن ذغال سنگ قدم می‌گذارند. تصاویری شبیح مانند زیر پایشان ظاهر می‌شوند که بازدید کنندگان را تعقیب می‌کنند تا این که به انتهای تونل می‌رسند. لین هرشمن^{۳۸} (۱۹۴۱) نیز از دهه ۷۰ به خلق دیگر -خودهایی در آثار خود پرداخته که با توجه به رویکرد بسیار تکنولوژیکش و بازآفرینی و به روز کردن این شخصیت‌ها در دهه پایانی قرن بیستم ما را می‌دارد که آثار او را در دهه ۹۰ جای دهیم. آثار او اکثراً دو سویه و کامپیوتر-محور هستند. یک زوج هنری هم از اوایل دهه ۹۰ به تولید ویدئوهای اجرایی مشغول بوده‌اند. استفانی اسمیت^{۳۹} (۱۹۶۸) و ادوارد استوارت^{۴۰} (۱۹۶۱) بعد از آشنایی‌شان در ۱۹۹۳ دست به خلق آثاری می‌زنند تا به تشریح روابط انسانی بپردازند. *Breathing Space* (۱۹۹۷) یک پروجکشن دو پرده‌ای است که در آن کیسه‌ای پلاستیکی گرد سر دو هنرمند بسته شده است و تماشاگران از طریق میکروفون‌هایی که داخل کیسه‌هاست شاهد تلاش آن دو برای نفس کشیدن هستند تلاشی که خونسردترین تماشاگران را هم به واکنش و می‌دارد.» (بخشی، ۱۳۸۵، ۹)



تصویر ۴: Eija-Liisa ahtila, *The House*, ۲۰۰۲

داوگ ایتکن^{۳۹} (۱۹۶۸) نیز ویدئو چیدمان را با رسانه سینما درهم آمیخته است. او از اوائل دهه ۹۰ ساخت آثار سینمایی و ویدئویی خود را آغاز کرده است.

او همچون بسیاری از دیگر هنرمندان شیفته غنای رنگی فیلم است. هنرمندانی نیز طی ۱۵ سال اخیر رشد کردند که انیمیشن و دستکاری‌های الکترونیکی را در کنار امکانات سینما و ویدئو چیدمان استفاده می‌کنند. «بیل ویولا (متولد ۱۹۵۱) یکی از هنرمندان آمریکایی است که دغدغه‌های ذهنی و روانی خود را در قطعاتی ویدئویی برای ارائه عمومی منعکس ساخت. «خواب خرد»^{۴۰} یکی از نمایش‌های ویدئویی سه وجهی اوست که در سال ۱۹۸۸ به نمایش درآمد.» (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۲۳۳).



تصویر ۶: Smith and Stewart, *Breathing Space*, 1997

از دیگر ویدئو آرتیست‌های معاصر مونا حاتوم متولد (۱۹۵۲) لبنان است. او بارها از ویدئو برای توصیف احساس خود نسبت به وضعیتی که در جهان معاصر دارد، استفاده کرده است. ویلیام کنتریج^{۴۱} متولد (۱۹۵۵) هنرمند آفریقای جنوبی نیز با فیلم و ویدئو شبکه‌ی پیچیده‌ی تبعیض نژادی را با نوعی تصویر پردازی شاعرانه افشا می‌کند. شیرین نشاط، هنرمند ایرانی (۱۹۵۷) هم با چیدمان‌های سمبلیک و



تصویر ۵: بیل ویولا، خواب خرد، ۱۹۸۸، چیدمان ویدئو، با کمک سه دستگاه ویدئو، مجموعه هنرمند با همکاری شرکت سونی

«مایکل راونر»^{۴۲} (متولد ۱۹۵۷) هم که یکی از شاخص‌ترین هنرمندان دهه ۹۰ است، شیوه تصویرپردازی کاملاً تخصصی و منحصر به فرد دارد. اولین اثر ویدئویی او در ۱۹۹۶ به نام مرز^{۴۳} عرضه شد. این اثر در بحبوحه جنگ و در مرز میان اسرائیل و لبنان ساخته شد. مرز توسط ۳ دوربین روی دست، (Betacam) ویدئویی دیجیتال و (Hi-8) تصویربرداری شد و روایتی پاره‌پاره از جنگ در فضایی سوررئال را به تصویر می‌کشد.

- 3- Michael Ruch
- 4- Rodney Graham
- 5- Doug Huebler
- 6- Bill Viola
- 7- John Cage
- 8- Installation
- 9- Video Art
- 10- Conceptual Art
- 11- Performance Art
- 12- Land Art
- 13- Body Art
- 14- Web Art
- 15- Photo Art
- 16- Multi Media Art
- 17- Video Installation
- 18- Interactive
- 19- Joseph Beuys
- 20- Nam June Paik
- 21- Time Real
- 22- Video Installation
- 23- Wolf Vostell
- 24- Single Channel
- 25- Multi Channel
- 26- Video Performance
- 27- Interactive Video
- 28- Fred Barzky
- 29- Phil Cinner
- 30- Yoshi Wada
- 31- Ed Emshwiller
- 32- Synthesizer
- 33- Stan Vander Beek
- 34- Stephen Beck
- 35- Ideographic
- 36- Shigeiko Kubota
- 37- Matthew Barney
- 38- Douglas Gordon
- 39- Doug Aitken
- 40- The Sleep Of Reason
- 41- Michael Rovner
- 42- Border
- 43- Graham Weinbern
- 44- Roberta Friedmant
- 45- Touch Screen
- 46- James Cathcar

شاعرانه‌اش طی مدت کوتاهی -از دهه ۹۰- به عنوان هنرمندی برآمده از دنیای کشورهای پیرامونی مورد توجه قرار گرفت. او اغلب آثار خود را فیلم‌برداری می‌کند سپس برای پخش به چینش‌های دیجیتال تبدیل می‌کند. رویکرد سیاسی و نگرش‌های شاعرانه‌اش از او چهره‌ای مهم در میان زنان ویدئو آرتیست امروز ساخته است.» (بخشی، ۱۳۸۵، ص ۹)

محمد پرویزی نیز یکی دیگر از ویدئو آرتیست‌ها است که در ایران فعالیت می‌کند نمایشگاه اخیر او ثابت کرد که آن پدیده‌ای که گالری‌ها و موزه‌های دهه ۷۰ اروپا و آمریکا را در نوردید، یعنی تغییر و بازسازی فضای نمایشگاهی به نفع هنرهای محیطی نو، هنوز به دنیای هنر ما راه نیافته است. از دیگر هنرمندان ایرانی که در زمینه ویدئو آرت فعالیت می‌کنند می‌توان از خسرو خسروی، رزیتا شرف جهان، فریده شاهسوارانی، سیمین کرامتی، حسین خسروجردی، بیتا فیاضی، و دکتر احمد نادعلیان نام برد.

بررسی روند جریان‌های معاصر دنیای هنر ما را به این نتیجه می‌رساند که طیف هنرمندانی که در زمینه ساخت CD-Rom ها، گرافیک کامپیوتری و استفاده از قابلیت‌های انیمیشن فعال هستند بخشی تأثیرگذار از ویدئو آرتیست‌های امروز را تشکیل می‌دهند.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر ضمن بررسی علل پیدایش ویدئو آرت و هنر جدید از لحاظ تاریخی، به ویژگی‌هایی که هنر جدید واجد آن است می‌پردازد تا از این طریق هنرمندان به ویژگی‌هایی که برای خلق اثر هنری در زمینه هنر جدید لازم است، توجه کنند. گرایش مفرط هنر مدرن به تکنیک و مفاهیم هنری، آن را به طور جدی از پرداختن به مسائل انسانی و اجتماعی بازداشت اما هنر جدید با همه امکانات و ابزارهای نوینش بر آن است تا همواره به موضوعات مهم جهانی همچون محیط زیست، آزادی، خطرات هسته‌ای، فجایع انسانی و کشتارهای جنگ توجه کند. و این موضوعات را در قالب‌های بیان هنری نو ارائه کند. یکی از این زبان‌های نو برای بیان هنری ویدئو آرت است. ابداع دوربین‌های ویدئویی و دیجیتال در ۱۹۹۷ نقطه اوجی در تصاحب تکنولوژی توسط ویدئو آرت بود. ویدئو آرت تمامی رسانه‌های نوین از جمله عکاسی، دیجیتال، اجرا، سینما را به خدمت می‌گیرد. ویدئو آرت با بیش از چهار دهه حضور، هیچ مفهومی را دست نخورده باقی نگذاشته است. ویدئو آرت شامل داده‌های صوتی و تصویری است که ذخیره‌سازی و پخش و بازخورد اطلاعات در آن بسیار گوناگون است. ویدئو آرت قواعد سینما را به رسمیت نمی‌شناسد چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت، دیالوگ و طرح باشد، در دایره تنگ برنامه‌سازی‌های تلویزیونی هم نمی‌گنجد. ویدئو آرت تمامیت خواه نیست گویی مخاطبان همیشه قسمتی از اثر را می‌فهمند نه تمام اثر را. مکان و آرایه ویدئو آرت و نیز گاه، عمل تماشاگر -در حقیقت شرکت کننده- و بازخورد داده‌های حاصل از این تقابل نیز در این بیان هنری بسیار مهم است.

در قلمرو هنر جدید، هنرمند، با هر تکنیک و شکل بیانی و رسانه دلخواه، ذهنیت خود را آرایه می‌کند. هنر جدید مبتنی بر ایده است و گاه به محتوی و تأثیر اثر هنری بیش از زیبایی شناختی‌اش ارج نهاده می‌شود.

پی نوشت ها:

- 1- Gregory Battcock
- 2- Patti Podesta

- 47- Sandara Mclean
- 48- Lynn Hershman
- 49- Stephanie Smith
- 50- Edward Stewart
- 51- William Kentridge

منابع:

- اسماگولا، هواردجی، گرایش‌های معاصر در هنرهای بصری، ترجمه فرهاد غبرایی، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی، ۱۳۸۱.
- بخشی، علی، ویدئوآرت: پرسش‌های کهنه از رسانه‌نو، تندیس، دوهفته‌نامه هنرهای تجسمی، شماره شصت و شش، ص ۸، الف، ۱۳۸۴
- بخشی، علی، ویدئوآرت: شرح اصطلاحات، تندیس، شماره شصت و هفت، ص ۹، ب، ۱۳۸۴.
- بخشی، علی، ویدئوآرت: دهه ۶۰ تندیس، شماره شصت و هشت، ص ۱۰، پ، ۱۳۸۴.
- بخشی، علی، ویدئوآرت: دهه ۹۰ و هزاره نو، تندیس، شماره هفتاد و یک، ص ۸، ۱۳۸۵.
- جنسن، آنتونی اف، پست-مدرنیسم: هنر پست-مدرن، ترجمه مجید گودزی، تهران: نشر عصر هنر، ۱۳۸۱.
- ضمیران، محمد، جستارهایی پدیدارشناسانه پیرامون هنر و زیبایی، تهران: نشر کانون، ۱۳۷۷.
- کاظمی‌زاده، محمد حسین، تور نیم‌ساعتی: گردش در سرزمین هنر جدید، آن‌هید، ماهنامه پژوهش‌های ایران شناسی، ادبیات، اندیشه و هنر، شماره ۱۲، ص ۲۲، ۱۳۸۵.
- کویت، شون، ویدئو نگاری، ترجمه مهوش تابش، کانون فرهنگی هنری ایثارگران، ۱۳۷۷.
- لوسی اسمیت، ادوارد، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم، ترجمه علیرضا سمیع آذر، تهران: مؤسسه فرهنگی پژوهشی، چاپ و نشر نظر، ۱۳۸۲.
- لوسی اسمیت، ادوارد، جهانی شدن و هنر جدید، ترجمه علیرضا سمیع آذر، مؤسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر، ۱۳۸۲.
- هنر مفهومی، آثار ارائه شده در نخستین نمایشگاه هنر مفهومی ایران، ۲ مردادماه تا ۱۹ مهرماه ۱۳۸۰، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، موزه هنرهای معاصر تهران، ۱۳۸۱.
- Davis, Douglas and Alison, Simmons.(1977) The New Television, A Public / Private Art, The MTT Press, London Rush, Michael.(2003) . Video Art, Thames and Hudson, London
- Schneider, Ira and Beryl, Korot, (1976) Video Art, Raindance Foundation, New York
- منابع تصویرها:**
- تصویر ۱: بخشی، علی (۱۳۸۴)، ویدئوآرت: پرسش‌های کهنه از رسانه نو، تندیس، دوهفته‌نامه هنرهای تجسمی، شماره ۶۶
- تصویر ۲: اسماگولا، هواردجی (۱۳۸۱)، گرایش‌های معاصر در هنرهای بصری، ترجمه فرهاد غبرایی، دفتر پژوهش‌های فرهنگی، تهران
- تصویر ۳: لوسی اسمیت، ادوارد (۱۳۸۴)، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم ترجمه علیرضا سمیع آذر، چاپ و نشر نظر، تهران
- تصویر ۴ و ۵ و ۶: بخشی، علی (۱۳۸۵)، ویدئوآرت: دهه ۹۰ و هزاره نو، تندیس، شماره ۷۱



باوهاوس

ماگدان‌نادرسته

ترجمه‌ی نغمه‌نظرنیا

نشر هنر معماری قرن، ۱۳۸۷

تا امروز هم طنین نوآوری در اصطلاح باوهاوس شنیده می‌شود. در تداول عامه این اصطلاح به آغاز مدرنیسم و استفاده از فرم‌های پایه (مربع، مثلث و دایره)، رنگ‌های اصلی (قرمز، زرد و آبی) و همچنین اثاثیه‌ی لوله‌ای شکل از جنس فولاد و معماری مکعبی سفید و کارکردگرایی اشاره دارد. با گذشت سال‌ها، با آمیخته شدن واقعیت و توابل‌های مختلف، باعث مبهم شدن تاریخچه‌ی این مدرسه‌ی کوچک هنر آسمانی (۱۹۱۹ - ۱۹۳۳) شده است. اکنون این گونه به نظر می‌رسد که از نتایج مطالعات مفصل و ارزیابی‌های جدید تأثیر نمی‌پذیرد. با این حال، باوهاوس به پدیده‌ای بدل شده که هر نسل آن را برای خود دوباره کشف می‌کند.

می‌توان گفت جنبه‌های گوناگون باوهاوس در جایگاه یک مدرسه بسیار بیشتر از آن چیزی بود که از اصطلاح افسانه‌ی باوهاوس به ذهن‌خطور می‌کرد این اصطلاح به چند ایده‌ی مقدماتی اشاره دارد که گروپیوس نماینده‌ی دائم‌العمر باوهاوس، این مکتب را به آنها محدود می‌کرد (جانشینان گروپیوس، هانس مایر (۱۹۲۸ - ۱۹۳۰) و لودویک میس وان در روهه (۱۹۳۰ - ۱۹۳۳) در اداره‌ی مدرسه دقیقاً همانند او عمل نکردند. آنان نیز نقشی مخالف و سختگیر در روند شکل‌گیری خردمندانه‌ی باوهاوس داشتند. هر دوی آنان از گروپیوس فاصله گرفتند و راه و روش‌های خود را توسعه دادند و هر کدام باوهاوس خود را اداره کردند. با این حال، در همه‌ی این سال‌ها فصل مشترکی نیز به چشم می‌خورد که پیش از هر چیز از گرایش استوار باوهاوس نسبت به ایجاد اصلاحات غیرآکادمیک سرچشمه می‌گرفت. این اصلاحات بیشتر مربوط به فعالیت‌های آوانگارد بود که گاه خصوصیت‌های نخبه‌گرایانه به خود می‌گرفت.

والتر گروپیوس و خط‌مشی برای باوهاوس، ریشه‌های رادیکالیسم هنری، بیانیه‌ی باوهاوس - ۱۹۱۹، دوره‌ی مقدماتی، کارآموزی و دیپلم، کارگاه‌ها، آموزه‌ی فرم صنعتگری، از اکسپرسیونیسم تا کانستراکتیویسم، نظریه‌های طراحی، ایده‌هایی برای ساخت خانه، دفتر مدیر در وایمار - ۱۹۲۴، ساختمان باوهاوس در دساو ساو ۱۹۲۵ - ۱۹۲۶، خانه‌های اساتید در دساو ۱۹۲۵ - ۱۹۲۶، مجتمع مسکونی تورتن در دساو ۱۹۲۶ - ۱۹۲۸، معماری مسکونی نوین، اصلاح طلبی و آنگارد با مدیریت گروپیوس، مدیریت هانس مایر ۱۹۲۸ - ۱۹۳۰، تغییر استادان، طراحی علمی، هدف از محصولات استاندارد، مدرسه‌ی اتحادیه‌های صنفی در برنارو، تدارک برای مردم و نه تجمل، برکناری مایر ۱۹۳۰، مدیریت میس وان در روهه، تنش‌های سیاسی، ساختارهای جدید، آموزش معماری زیر نظر میس وان در روهه، اصلاح‌طلبی و آوانگارد با مدیریت میس وان در روهه، نازی‌ها علیه باوهاوس، سخن آخر: افسانه‌ی باوهاوس، و کتابشناسی بخش مختلف کتاب را تشکیل داده‌اند.