

صنعتی شدن دید

◆ Vision هنرهای چند رسانه‌ای Industrialization

Multimedia Art



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
مرکز ماسع علوم انسانی

◆ مسعود اوحدی



◆ فیلم یک ساخته‌ی فرهنگی و یک رویداد اقتصادی است؛ نوعی فرانکنی و دریافت است. پرده‌ی سینما به ظاهر سطحی خشی است و گیرنده‌ی منفعل تصاویری که آن را روشن می‌کنند. ولی می‌دانیم که ساخته‌ی ذهن و دست انسان نمی‌تواند خشی باشد

پدیده‌ی تصویر بر روی پرده نشان‌دهنده‌ی قدرت رسانگی است. تصویری که از این طریق به آن می‌نگریم به زحمت می‌توان گفت که خود شیء است؛ در حقیقت، این بازتابی از تصویر بر یک سطح است. البته، طراحی و برنامه‌ریزی، تفکر، کار، مجموعه‌ای از دستگاه‌های پیچیده، و سرمایه‌گذاری‌های عظیم در این ساخته دخیل بوده‌اند، ولی مهم‌تر این که، تمامی پیچیدگی‌های فرهنگ و تجربه‌ی

گذشت حدود ۱۱۰ سال از عمر سینما باید به ما آموخته باشد که آن‌چه بر پرده‌ی سینما می‌بینیم یک پدیده‌ی میانجی واقعیت، رسانه‌ی واقعیت و یا بازنمایی است؛ تصویر یا مجموعه‌ای از تصاویر که به دلایل اقتصادی و فرهنگی خاصی ساخته شده و به شیوه‌های خاص تعبیر گردیده است. این تصاویر بازنمای اندیشه‌ها، شیوه‌های دیدن و فکرکردن، عمل‌کردن و احساس کردن‌اند. این تصاویر بیشتر بازنمای فرهنگ‌اند، تا واقعیت. این‌ها وجود مستقیم خارجی - مثل چیزهای طبیعی - ندارند. این‌ها ساخته می‌شوند، پخش یا توزیع می‌شوند و البته، دریافت می‌شوند. این‌ها مظهر کار نیروی تخیل و فرآیند اقتصادی‌اند.



شخصی ما نیز در تعبیر آن به کار گرفته می‌شود.

بدین ترتیب، فیلم یک ساخته‌ی فرهنگی و یک رویداد اقتصادی است؛ نوعی فرافکنی و دریافت است. پرده‌ی سینما به ظاهر سطحی خنثی است و گیرنده‌ی منفعل تصاویری که آن را روشن می‌کنند. ولی می‌دانیم که ساخته‌ی ذهن و دست انسان نمی‌تواند خنثی باشد؛ پرده‌ی سینما نه تنها گیرنده‌ی تصاویر، که خود تصویر شیوه‌های بازنمایی و نمایش هر چیز، و تصویر شیوه‌ی دیدن و دانستن است. به این ترتیب، پرده‌ی سینما خود نوعی استعاره است.

◆ پرده‌ی سینما نه تنها گیرنده‌ی تصاویر، که خود تصویر شیوه‌های بازنمایی و نمایش هر چیز، و تصویر شیوه‌ی دیدن و دانستن است. به این ترتیب، پرده‌ی سینما خود نوعی استعاره است

با این نگرش بهتر می‌توانیم به تصویر به عنوان تنها یک رسانه از مجموعه رسانه‌هایی که از آغاز سده‌ی بیست و یکم در ساخت فرهنگ و هنر چندرسانه‌ای (مالتی‌مدیا) سهیم بوده‌اند فکر کنیم. البته، هنر چندرسانه‌ای به اشکال پراکنده از آغاز قرن بیستم حضوری پیدا و نهان داشته است و همیشه نمایشگاه‌های بزرگ صنعتی و بازرگانی (شاید بیش از نمایشگاه‌های هنری) در عرضه‌ی هنر چندرسانه‌ای پیشگام بوده‌اند. ظهور و رشد رایانه در سال‌های بعد از جنگ جهانی دوم، به عرضه‌ی فرهنگ و هنر هم سرایت کرد و اندیشه‌ی "رسانگی" به عنوان پدیده‌ی هنری (نه شیء یا واقعیت به

عنوان پدیده‌ی هنری) در کنار طرح خُرده‌فرهنگ‌ها به جای فرهنگ رسمی محبوبیت فوق‌العاده یافت. در سال‌های دهه‌ی ۱۹۶۰، آثار معروف به «هنر پاپ» [هنرمردم‌پسند] (pop art) و «هنر هیئت‌پذیری ایده» (conceptual art)، که به تازگی به عنوان «هنر مفهومی» هم از آن یاد می‌کنند، و نیز «هنر بنیادین» (یا فطری) (fund art)، که همه از تبعات اخیرتر مدرنیسم بودند، تقریباً یک پارچه و یک صدا به دنبال ایده‌ی شیوه‌های نو در بازنمایی بوده‌اند و تقریباً همه‌ی آن‌ها این شیوه‌های نو را در پرده‌ی سینما، تصویر سینمایی، استعاره‌ی پرده (و با دلالت‌های دیگری در صفحه‌ی تلویزیون) جست‌وجو می‌کردند. حال، هنرمندان به فرآیندی فکر می‌کردند که طی آن بیننده یا استفاده‌کننده از هنر با کنترل پرده (یا صفحه‌ی گیرنده‌ی تابش تصویر، مثل تلویزیون، مانیتور رایانه و نظایر آن) هم آماج هنر باشد و هم موضوع آن، و با جست‌وجوی داده‌ها، تصاویر، رابطه‌ها یا پی‌جویی شاخه‌ها و ربط‌ها، اتخاذ مسیرها و حتی کوره‌راه‌ها به نتایج خاصی برسد و نتایج را به صورت یک بسته‌ی چندرسانه‌ای با تعبیرات فرهنگی و زیبایی‌شناختی منتشر کند.

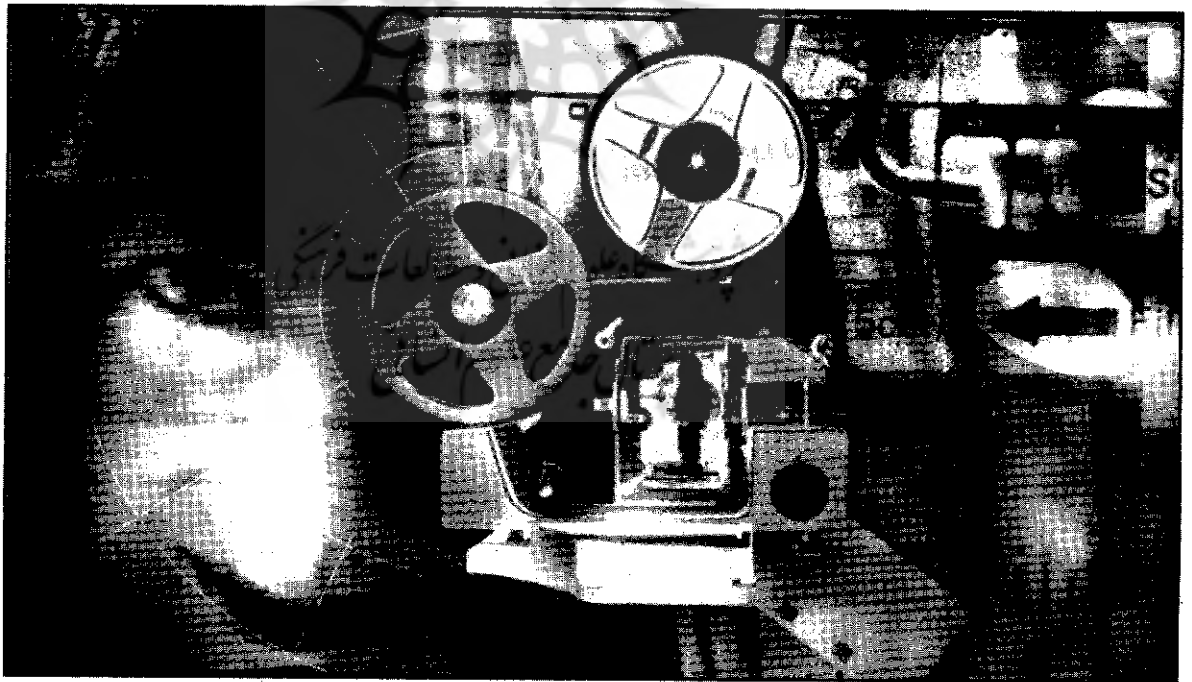
و می‌دانیم که این فکر اصلاً در ذات شکل و ساختار رایانه است. در سال ۱۹۶۵، یک دانشجوی دوره‌ی تحصیلات تکمیلی دانشگاه هاروارد به نام تد نلسون واژه‌ی هایپر تکست (hypertext) [فرامتن] را ابداع کرد که منظورش رابط (link)‌های غیرخطی در بین داده‌ها بود که منشاء رایانه‌ای داشتند. این رابطه‌ها به کاربر امکان می‌داد که بخش‌های مختلف، ناهمخوان و حتی غیرقابل‌مقایسه را به یکدیگر مرتبط سازد و قسمت‌های کوچک و بزرگ متن‌ها و



درون یک طرح جامع خواهد بود که اتصال بین آن بازنمایی‌ها را میسر می‌کند و به کاربر (یا هنرمند) اجازه می‌دهد به کشف و ربط بپردازد و مجاورت و پیوستگی ایده‌هایی را که در بازنمایی‌های سنتی و محدود به صفحات متن واضح یا ممکن نیست به نمایش گذارد. این‌جا، چندرسانه‌ای نوعی روش‌شناسی برای کاوش در داخل و خارج یک نظام بازنمایی، گشایش روابط میان انواع مختلف بازنمایی‌ها و شرح یک طبقه از بازنمایی (مثلاً تصویر) به وسیله‌ی طبقه‌ی دیگری از بازنمایی (صدا یا واژه) است. در یک پروژه‌ی چندرسانه‌ای، یک واژه یا بخشی از یک متن می‌تواند به روش‌های گوناگون با واژه‌های دیگر مرتبط شود و با تصویر مورد نظر همراه یا تدامی گردد. بخش‌هایی از یک تصویر هم می‌تواند تقسیم و با شرح کلامی مرتبط شود. صدا

تصاویر را با هم مرتبط کند. کاربر می‌توانست یک بخش یا یک مجموعه از متن را باز کند تا بخش‌ها یا مجموعه‌های دیگر را نمایان سازد و فقط در خطوط مستقیم حرکت نکند و پیوسته و دائم داده‌ها را به هم مرتبط کند. نلسون نام پروژه‌ی خود را زانادو (Xanadu) نامید که اشاره‌ای بود به قلمروی جادویی شاعر معروف ساموئل تیلور کولریج (Samuel Coleridge Taylor) به نام «قوبلای قآن»؛ و البته بیشتر اشاره به همان قصر معروف پُر از گنجینه‌های هنری در فیلم همشهری کین اورسن ولز دارد.

اگر موضوع فرامتن نوعی موضوع یا روایت هنری یا به طور کلی موضوع تخیلی باشد، لزوماً باید به مفهوم بزرگ‌تر فرارسانه (هایپرمدیا) یا چندرسانه مرتبط شود که این ارتباط به معنی توانایی بازنمایی بین تصاویر، متن و صداها در



یا گفتار نیز می‌تواند با عناصر روی پرده ملازم باشد، آن عناصر را توضیح دهد و تفسیر کند و یا اصلاً در تضاد با آن‌ها عمل کند.

◆ هرگونه رویداد چندرسانه‌ای، صرف‌نظر از موضوعش، ساخته‌ای مرکب از ابعاد، اثری ابداعی از ربطها، مجاورت‌ها و پیوستگی‌ها، یک شیوه‌ی آفرینش روابط بین‌متنی مرکب از واژه‌ها، تصاویر و فرهنگ‌ها است که از طریق گشایش رابطها و پیوندهایی که در هر جهت حرکت می‌کنند تحقق می‌پذیرد

به این ترتیب، بعضی از بازی‌های رایانه‌ای که حاوی ربطهایی پیچیده و ناآشکار میان تصویر، زبان و صدايند، عملاً آشکالی از هنر چندرسانه‌ای محسوب می‌شوند. هرگونه رویداد چندرسانه‌ای، صرف‌نظر از موضوعش، ساخته‌ای مرکب از ابعاد، اثری ابداعی از ربطها، مجاورت‌ها و پیوستگی‌ها، یک شیوه‌ی آفرینش روابط بین‌متنی مرکب از واژه‌ها، تصاویر و فرهنگ‌ها است که از طریق گشایش رابطها و پیوندهایی که در هر جهت حرکت می‌کنند تحقق می‌پذیرد. رویداد چندرسانه‌ای در عین حال، مواد دیداری و شنیداری و مفهومی بسیارگونه‌گون را به شیوه‌های قابل دسترس متمرکز و مجتمع می‌کند.

یکی از باورهای مطالعات فرهنگی این است که افراد و اشیا هیچ‌گاه جدا از یک دیگر نیستند. متون (متون فرهنگی یا

MULTIMEDIA
MULTIMEDIA



جهانی‌اش نوع تازه‌ای از یک جامعه را به وجود می‌آورد. چندرسانه نوعی فرهنگ جهانی است که در آن، ذهنیت، هویت و مشارکت همه از نو تعریف می‌شوند و تعبیری تازه به خود می‌گیرند.

بدین ترتیب، اگر پسامدرنیسم بتواند (حتی به طور قراردادی) معرّف این پدیده‌ها و شرایط فرهنگی ویژه‌شان باشد، و رسانه (متامدیا)، چندرسانه (مالتی مدیا)، فرارسانه (هایپرمدیا)، فرامتن (هایپرتکست) و نظایر آنها اصطلاحاتی برای تعریف پسامدرنیسم خواهند بود و گرنه در اصل، مدرنیسم با این پدیده‌ها پای به عرصه‌ی وجود گذاشته است. با این حال، اندیشه‌ی فرارسانه‌ای که همه‌ی رسانه‌های دیگر را در یک فصل مشترک، رابط یا میانجی دوسویه (تعاملی) گردآوری و یکی می‌کند، ریشه در تئوری‌های آهنگساز و اُپرپرداز بزرگ آلمانی قرن نوزدهم ریچارد واگنر دارد. در ۱۸۴۹، واگنر یک اصطلاح و مفهوم تازه را با عنوان «اثر هنری کامل» در مقاله‌ای تحت عنوان «اثر هنری آینده» مطرح کرد. اهمیت و تأثیر این ایده را امروز بیش‌تر در می‌یابیم. تعریف واگنر از «اثر هنری کامل» یکی از نخستین تلاش‌هایی است که در حیطه‌ی هنر مدرن به منظور تثبیت یک نظام نظری و عملی برای تلفیق و یک‌پارچه‌سازی هنرها صورت گرفته است.

◆ چندرسانه نوعی فرهنگ جهانی است که در آن، ذهنیت، هویت و مشارکت همه از نو تعریف می‌شوند و تعبیری تازه به خود می‌گیرند

هنری، شامل انواع و اقسام بازنمایی‌ها) رویدادهای منسجمی هستند که تنها شامل یک کتاب، یک فیلم یا یک برنامه تلویزیونی نمی‌شوند، بلکه با انواع رویدادهایی که در پیرامون آنها جریان دارند - چه مستقیم و چه غیرمستقیم - مرتبطاند. رویدادهایی مانند گرایش‌ها و موقعیت‌های اجتماعی، جریانات ایدئولوژیکی، گزارش‌های روزنامه‌ها، شد، موسیقی و تاریخ ماقوع در لحظه‌ی جاری و نیز واکنش‌ها یا پاسخ‌های ما به آنها همه بخشی از یک متن یا - بافتار متنی بزرگ‌ترند که به نوبه‌ی خود بخشی از فرهنگ است.

◆ آفرینش و استفاده از چندرسانه عامل مشاهده را در موقعیتی قرار می‌دهد که با هیچ رویداد متنی دیگری شباهت ندارد

چندرسانه آفرینش متنی را میسر می‌سازد که می‌تواند این بافتارهای متنی را در کنار هم جمع کند و، چه آشکار و چه تلویحی، بین آنها ارتباط برقرار سازد. این متنی متشکل از متن‌ها است که گستردگی و عمق جزء خصوصیات آن است.

آفرینش و استفاده از چندرسانه عامل مشاهده را در موقعیتی قرار می‌دهد که با هیچ رویداد متنی دیگری شباهت ندارد. چندرسانه به بیننده امکان کنترل انواع و اقسام و مقادیر عظیمی از داده‌ها را، که قابل ساختاریندی به شیوه‌های جذّاب، مسحورکننده و سرشار از تخیل اند، می‌دهد؛ احساس ارتباط و کواشگری می‌آفریند و در شکل شبکه‌ای و



واکتر به دنبال وحدت آرمانی هنرها از طریق جامع سازی
 یا ترکیب و تلفیق موسیقی، درام و بویژه وحدت و
 یکی سازی موسیقی، آواز، باله، شعر، هنرهای تجسمی و
 نمایشی بود. انگیزی او در شمول گستره‌ی کاملی از تجربه‌ی
 انسانی و بازتاب این تجربه در آبراهایش او را بر آن داشت که
 به همه‌ی جنبه‌هایی که در ساخت نهایی اثر هنری شرکت
 دارند توجهی برابر داشته باشد. از این نظر، واگنر کاملاً
 متقاعد شده بود که تنها از طریق این تلفیق و یکپارچه سازی
 می تواند بر نیروهای بیانگر در هنر دست یابد؛ نیرویی که با
 آن می توانست موسیقی درام را به وسیله‌ای تأثیرگذار بر
 فرهنگ آلمانی مبدل کند.

هنرمندان قرن بیستم، از طریق تلفیق رشته‌هایی که به
 طور سنتی از هم جدا بودند و یکپارچه سازی آن‌ها در یک اثر
 جامع، در واقع ادامه دهنده‌ی ایده و تلاش واگنر بودند.
 بسیاری از این هنرمندان معتقد بودند تجربه‌ی مدرن تنها
 از طریق هنری که گستره‌ی کاملی از درک و دریافت هنری را
 در خود داشته باشد، امکان پذیر است. آشکال کهنه و
 از مفاصل از دیدگاه این هنرمندان واژه‌ها را به صفحه‌ی کاغذ،
 رنگ را به بوم و موسیقی را به آلت نواختن محدود می کردند
 و قابلیت و توان کافی برای فزاینده‌ی آوردن سرعت، انرژی و
 تضادهای زندگی معاصر را نداشتند.

در ۱۹۱۶، ماری نیتی (Marinetti) و همقطاران انقلابی او
 در اعلامیه‌ی معروف به «مانیفست سینمای فوتوریستی
 (آینده گرا)» سینما را «بهرترین هنر» اعلام کردند؛ زیرا سینما
 همه‌ی آشکال هنری پیش از خود را از طریق فن آوری نوین خود
 در بر می گرفت. ماری نیتی و همقطاران او مدعی بودند که تنها



سینما دارای تأثیر جامع و تلفیق‌کننده بر شعور انسانی است.

◆ استفاده‌ی کیچ از تکنیک‌های عدم قطعیت و عوامل اتفاقی مسئولیت حاصل و پی‌آمد کار هنری را از هنرمند به تماشاگر منتقل می‌کند و به این ترتیب، یکی دیگر از مرزهای سنتی در مقوله‌ی هنر، یعنی شکاف و وجه تمایز بین اثر هنری و مخاطب آن را متزلزل کرد

اندیشه‌ی هنر کامل و جامع از سوی هنرمندان تئاتر هم سر برآورد. لازلو موهولی‌ناگی در توصیف «تئاتر باهاس» به عنوان «تئاتر، سیرک، واریته»، ظهور نوعی تئاتر انتزاعی را خواستار شد که تأکید را از بازیگر و متن نوشتاری می‌گرفت و دیگر جنبه‌های تجربه‌ی تئاتری را مطرح می‌کرد. او اعلام کرد تنها هم‌نهاد یا سنتز اجزای شکلی و ضروری تئاتر مثل فضا، ترکیب‌بندی، حرکت، صدا و نور در یک کل واحد و آرگانیک می‌تواند بیانگر گستره‌ی کامل تجربه‌ی انسانی باشد. در حیطه‌ی موسیقی هم اجراهای جان کیچ (John Cage) عامل کارساز چشمگیری در ادامه‌ی زدودن مرزهای سنتی میان رشته‌های هنری در سال‌های پس از جنگ جهانی دوم بود. در اواخر دهه‌ی ۱۹۴۰، او به طراحی رویدادهایی اجرایی در زمینه‌ی موسیقی پرداخت که طی آن‌ها علاقه‌ی خود را به اجراهای گروهی همراه با عوامل دیگر، مثل استفاده از عدم قطعیت و عملیات اتفاقی در تصنیف موسیقی ابراز داشت. جان کیچ با همکاری هنرمندان

دیگر به تجربیاتی نوعاً تئاتری در اجرای موسیقی دست زد که محورهای بین هنرها را تسریع کرد.

کیچ مجذوب روش‌های زیبایی‌شناختی‌ای بود که راه شرکت و دخالت بیش‌تر تماشاگر را هموار می‌کرد، بویژه آن که این روش‌ها آگاهی تماشاگر را از تجربه‌ی ذهنی بالا می‌برد. استفاده‌ی کیچ از تکنیک‌های عدم قطعیت و عوامل اتفاقی مسئولیت حاصل و پی‌آمد کار هنری را از هنرمند به تماشاگر منتقل می‌کرد و به این ترتیب، یکی دیگر از مرزهای سنتی در مقوله‌ی هنر، یعنی شکاف و وجه تمایز بین اثر هنری و مخاطب آن را متزلزل کرد.

کارهای جان کیچ بر نسلی از هنرمندانی که در اواخر دهه‌ی ۱۹۵۰ به بلوغ هنری خود دست یافتند تأثیری چشمگیر داشت. هنرمندان ملهم از تجربه‌های جان کیچ تکنیک‌های اجرایی غیرسنتی‌ای را به ظهور رسانیدند که اندیشه‌های پذیرفته‌شده و سنتی در باب شکل، طبقه‌بندی، ترکیب‌بندی و نظایر آن را به چالش فراخواند و به ظهور انواع هنری‌ای همچون «رویدادهای اتفاقی»، «تئاتر الکترونیکی»، «هنر شکل‌پذیر در اجرا» و هنر-کارگذاری‌های تعاملی (دوسویه) انجامید.

◆ تعامل انسان-رایانه عمیقاً بر زیبایی‌شناسی تأثیر می‌گذارد و هنرمندان را به پذیرش وجوه جمعی و تعاملی تجربه‌ی هنری هدایت می‌کند

این جریان‌ها در تمامی سال‌های دهه‌های ۱۹۶۰ و

۱۹۷۰ با شتابی توصیف‌ناپذیر در حال پیشرفت بود تا آن که ورود رایانه به صحنه، تجربه‌ی «هنر کامل» را به یاری فن‌آوری به معنای واقعی تحقق بخشید. در اواخر دهه‌ی ۱۹۶۰، هنرمند و نظریه‌پرداز انگلیسی روی آسکات (Roy Ascott) به کاوش در مقوله‌ی کاربرد رایانه در بیان هنری پرداخت. یکی از نخستین اقدامات ثوریک در یک پارچه‌سازی زمینه‌های نوظهور تعامل انسان-رایانه و تعامل سایبرنتیک با [فرمانش شناختی] تجربه‌ی هنری، مقاله‌ی آسکات با عنوان «هنر رفتاری و بینش سایبرنتیکی» است. در این مقاله، آسکات به این مسئله اشاره دارد که رایانه برترین ابزاری است که تکنولوژی تا به حال به انسان عرضه داشته است. استفاده از رایانه در کنار دست‌ساخته‌ها و به طور کلی مواد مصنوعی، راه تغییرهای ریشه‌ای را در هنر می‌گشاید. به نظر او، تعامل انسان-رایانه عمیقاً بر زیبایی‌شناسی تأثیر می‌گذارد و هنرمندان را به پذیرش وجوه جمعی و تعاملی تجربه‌ی هنری هدایت می‌کند.

در سال‌های دهه‌ی ۱۹۷۰ با ورود آلن کی (Alan Kay) به شرکت زیراکس، این مؤسسه جایگاه تجربه با چندرسانه‌ها شد. همان پدیده‌ی چندرسانه‌ای که تمامی اشکال هنری را ترکیب و تلفیق می‌کرد و آن‌ها را در محیطی مهیا برای تعاملی معنی‌دار ارائه می‌کرد. با پدیده‌ی داینابوک [پویاکتاب] (Dynabook)، «هنر کامل» و تعاملی واگنر به قلمروی دیجیتال وارد شد و در خط استفاده‌ی کاربران (اصطلاح مناسب جدید برای مخاطبان یا تماشاگران اثر هنری) قرار گرفت. «هنر شکل‌گیری ایده یا مفهوم» یا همان «هنر مفهومی» بدون مفاهیم «هنر کامل» واگنر و «هنر تعاملی» در قلمروی

فن‌آوری رایانه نمی‌توانست (دست‌کم) مفهوم امروز را داشته باشد.

هنر مفهومی را می‌توان در هیئت «نرم‌افزار فرهنگی» در نظر گرفت و به آن فکر کرد. هنر مفهومی، به عنوان آخرین حرف در «کاهش‌گرایی» مدرنیستی، سرانجام به صورت انواعی از کار هنری که ماده یا وجود فیزیکی ندارد و صرفاً اطلاعات فرهنگی است، وارد صحنه شد. اطلاعات بدون صورت مادی یا وجود فیزیکی همان نرم‌افزار است و هنرمندان هنر مفهومی روی مسائل متعددی که در محدوده‌ی فن‌آوری رایانه، ولی پیش از ظهور آن فن‌آوری و در خارج از آن مطرح می‌شد، کار کرده بودند.

همین که محاسبات و عملیات رایانه‌ای تصویری شد، توان و مهارت تصویرسازان بناگاه در دنیای رایانه ارزشمند گردید. همچنان‌که عملیات رایانه‌ای وجه فضایی و سه‌بعدی و جنبه‌ی حسی پیدا می‌کند (یعنی با حواس دیگر، غیر از بینایی و شنوایی - مثلاً با حواس لامسه و بویایی - ارتباط می‌یابد)، توان مجسمه‌سازان و هنرمندان باله هم به همین نسبت ارزشمند می‌شود.

اکنون مبنای دانشی سرریخته و استفاده‌نشده از لحاظ یافته‌ها و تحولات رسانه‌های دوسویه وجود دارد که در چهل سال گذشته در آثار هنری به سبک‌های هنر انتقادی (یا رویدادی)، هنر محیطی، هنر کار-گذاری، هنر شکل‌پذیر در اجرا و هنر در تغییر دائم جلوه‌گر شده است. این‌ها انواع تجربی و (از نظر شکلی) بسیار تندگرا هستند که تعامل یا دوسویگی، و نیز وجه مشترک با کاربر را - قبل از آن که کسی به این اصطلاحات فکر کند - موضوع یا مواد موضوعی کار



خود قرار داده بودند. مگر امثال جیم داین (Jim Dine) در دهه‌ی ۱۹۶۰، و اندکی بعدتر، ویتو آکونچی (Vito Acconci) و آدرین پایپر (Adrian Piper) و بسیاری دیگر نبودند که قلمرو هنر را با اندیشه‌ی یک بازی تعاملی، که طی آن جدایی میان هنرمند و مخاطب اثرش به کل محو می‌شود، مورد کاوش قرار داده بودند. جامعه‌ی علوم رایانه‌ای و علوم شناختی نه تنها از این مبنا یا پایگاه معلوماتی بی‌خبر است، بلکه گرایش کلی در جهت پژوهش هنری به منظور رسیدگی و احاطه بر مسائل مربوط به فن‌آوری تا حدود زیادی همچنان ناپیدا یا نامحسوس است.

◆ وقتی هنرمند در فرآوری یک اثر هنری که نیازمند ابزار و تکنیک‌های مهندسی است درگیر می‌شود، ماهیت کار در مقام اثر هنری می‌تواند دچار ضعف و تزلزل شود



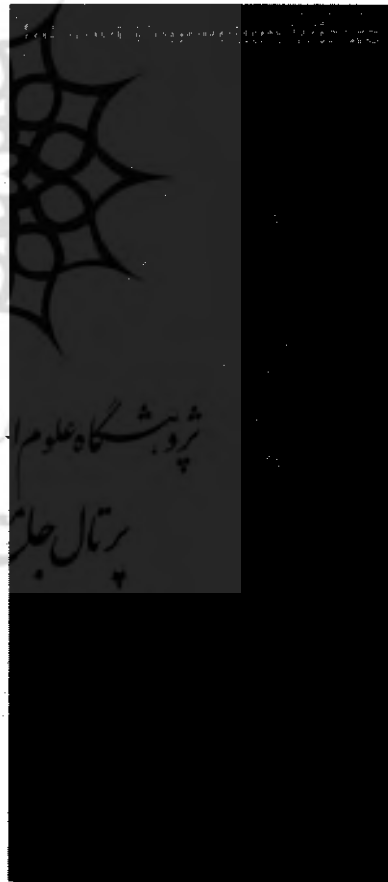
ف. ماینویچ در مورد گفته‌ی معروف پل سزان، نقاش مشهور، بحث جالبی را به میان می‌کشد. سزان گفته بود در نقاشی، شکل باید تا حد بنیادی‌ترین و ابتدایی‌ترین عناصر هندسی کاهش یابد. ماینویچ بر این نکته تأکید دارد که سزان با این گفته در پیدایی و تحول آنچه او «صنعتی‌کردن دید» می‌نامد، شرکت داشته است. همین ایده‌ی «صنعتی‌کردن» (یا صنعتی‌شدن) دید بود که تقریباً یک قرن بعد به تحقق گرافیک سه‌بعدی رایانه‌ای انجامید.

اکنون در بعضی از محافل هنری جهان بحثی وجود دارد که طراحانش معتقدند هرکار یا تجربه‌ی هنری که از

فن‌آوری‌های نو ظهور استفاده کند واجد ارزش است؛ زیرا جهت‌گزینی به سوی آینده دارد. به عبارت دیگر، این هنر، به فضیلت ابزارش، هنری پیشرو است. یک چنین تصریح و تأکیدی اثر هنری را در موقعیت فرمانبری، تسلیم و اطاعت از اوامر فن‌آوری قرار می‌دهد و صرفاً به واسطه‌ی این حقیقت که چنین فن‌آوری‌ای هم اکنون وجود دارد، پس آن هنر باید هنری پیشرفته باشد.

واقیبت آن‌که اتفاقاً عکس این موضوع یا مدعا صادق است. فن‌آورهای اخیر بیش‌تر بار سنگینی بر دوش هنرمندان می‌گذارد و آنها با همین فن‌آوری‌های موجود تا آن‌جا که می‌توانند به بهترین وجه ایده‌های خود را تحقق می‌بخشند. این‌ها ایده‌هایی است که فن‌آوری‌های مناسب و درخوری هنوز برایشان وجود ندارد، زیرا هنرمندان جزئی از یک نظام آفرینش و فراآوری‌اند که خود به فن‌آوری فرصت ظهور یا نشو و نما می‌دهد. زمینه‌ی فکری و علمی اختراع و تولید بمب اتمی حتماً باید قبل از ساختن بمب وجود می‌داشت. مشکل کار ظاهراً فقط این است که هنرمندان باید بتوانند نقش فعالی در تکامل ایده‌هایی که خالق خواست فناوری‌ها طالب آن‌ها باشد ایفا کنند.

وقتی هنرمند در فراآوری یک اثر هنری که نیازمند ابزار و تکنیک‌های مهندسی است درگیر می‌شود، ماهیت کار در مقام اثر هنری می‌تواند دچار ضعف و تنزل شود. کار مهندسی روباتیک [روبات‌شناختی]، چه در ساخت یک مجسمه‌ی تعاملی و چه در ساخت یک ماشین لباسشویی، یکی است. در زمینه‌ای چندرشته‌ای مثل هنر رسانه‌های الکترونیکی، حکم و خواست فن‌آوری هنرمندان را وادار



یا ارزشیابی کند. تکنیک‌های «کاربر» (یا استفاده‌کننده از هنر - در این مورد نمی‌توانیم صرفاً به اصطلاحاتی مثل مخاطب یا تماشاگر اکتفا کنیم) در کنار تکنیک‌های سازنده (یا آفریننده‌ی هنر) تکامل خواهند یافت و این رسانه‌ها به مضامین فرهنگی فرصت نشو و نما خواهند داد.

سینما جای خود را در موزه‌ها پیدا نکرد؛ سینما یک مضمون فرهنگی جدید و یک رمز رفتاری نو را به ظهور رسانید. در مورد تلویزیون هم همین را می‌توان گفت. تلویزیون مضمون جدیدی را عرضه کرد که همزمان هم با شرایط و موقعیت خانه و خانواده مرتبط بود - یا به عبارت دیگر، هم ویژگی خانگی داشت هم ویژگی زمان واقعی و هم شرایط شبکه را (هرچند که پخش شبکه‌ای با زمان واقعی محدود به نوعی ارتباط دیداری برعکس و پارادوکس‌وار است: همه‌ی ما مجری خبر را می‌بینیم، ولی او ما را نمی‌بیند).

◆ چند رسانه‌ای نیازمند یا خواهان پاسخی بیش‌تر انفعالی است

این فرآیند ساخت مضامین جدید و رمزهای جدیدی قاعدتاً نباید برای سازندگان یا بینندگان که به جریان مدرنیسم عادت دارند، ناآشنا باشد. هنر دوران مدرن با عدم تأیید و خطاپنداری دائم خود، موجب اشاعه و گسترش خودش شد. این هنر، در واکنش به تغییرات در زمینه‌های فرهنگ و فن‌آوری، به طور دائم خود را از نو ابداع کرده است. هنر در قلمروی فرهنگ مصرفی الکترونیکی ممکن است

می‌کند که از نظر تکنیکی «هجومی» عمل نکنند. حتی در بین هنرمندان هم، مسائل زیبایی‌شناختی می‌توانند غالباً اولویت نداشته باشند، چرا که بیش‌تر ناپایدار و گذرا هستند. منطق جاری چنین است: همین که معلوم شد نظام واقعاً کار می‌کند و قوی و سرپا است، آن موقع می‌شود مسائل زیبایی‌شناختی را پیش کشید. با این همه، در بعضی موارد، هیچ وقت «آن موقع» فراموشی‌رسان نیست این که فن‌آوری مورد نظر عمل نمی‌کند آسان است ولی دانستن این که زیبایی‌شناسی مربوط به آن عمل نمی‌کند به مراتب دشوارتر است.

◆ بازنمایی‌های رایانه‌ای بسیار از همیشه جاری و در جریان است و الزامات و محدودیت‌هایش با الزامات و محدودیت‌های رسانه‌های قصه‌گویی مرسوم بسیار تفاوت دارد

تلاش در جهت آفرینش هنر با این فن‌آوری‌ها نیاز به تعریف مجدد از هنر دارد: این که دقیقاً مشخص کنیم تصور ما از هنر چیست. عصر تعامل دیجیتال برخط (آنلاین) و جامعه‌ی مجازی یک نوع هنری را به ظهور خواهد رسانید که ممکن است از دیدگاه‌های موجود در مورد هنر سنتی قابل تمیز نباشد. اکنون ده‌ها سال است که ما بعضی از فیلم‌ها را یا نوعی از سینما را هنر می‌نامیم، ولی بعید به نظر می‌آید که لئوناردو داوینچی مثلاً می‌توانست از چنان تکنیک‌های شناختی و زیبایی‌شناختی برخوردار باشد که سینما را درک

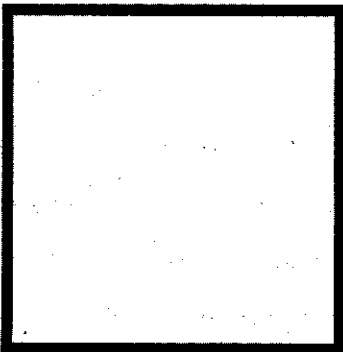
به اشکال بسیار گونه‌گون نمایان شود، ولی مسئله‌ی مهم این است که اتفاقاً از همان فشارهای آمرانه‌ی فن‌آوری بتوان به نوعی استقلال و خودرأیی دست یافت. در غیر این صورت، راحتی، برتری و سودآوری که در نمود فن‌آوری وجود دارد، بر آزادی لزوماً نظم‌گیر هنر پیشی خواهد گرفت.

اطلاعات مورد نظر را جست‌وجو کنیم و غالباً با آنچه که می‌بایم تعامل داشته باشیم. ارتباط ما با تصاویر روی صفحه‌ی نمایشگر رایانه، نسبت به آنچه که بر پرده‌ی سینما و تلویزیون می‌بینیم، از تأثیر یا احساس کم‌تری برخوردار است.

◆ ارتباط ما با تصاویر روی صفحه‌ی نمایشگر رایانه، نسبت به آنچه که بر پرده‌ی سینما و تلویزیون می‌بینیم، از تأثیر یا احساس کم‌تری برخوردار است

با پیدایش فرهنگ‌های دیجیتال، ما برای ورود به جامعه‌ی افکار، واژه‌ها و تصاویر (و به طور کلی، برای ورود به بازنمایی‌ها) و پیدا کردن راهی که کم‌ترین قید و بند و تکلف را - در مقایسه با رسانه‌های سنتی - داشته باشد، از همیشه آزادتریم و همین آزادی است که می‌تواند فشارهای آمرانه‌ی فن‌آوری را خنثی کند و راه‌هایی تازه را در پیش پای هنرمندان بگذارد.

مسئله‌ی فن‌آوری همیشه در مقابل یا پشت هر بازنمایی رایانه‌ای وجود داشته است. بازنمایی‌های رایانه‌ای بسیار باز همیشه جاری و در جریان است و الزامات و محدودیت‌هایش با الزامات و محدودیت‌های رسانه‌های قصه‌گویی مرسوم بسیار تفاوت دارد. به علت ماهیت تعاملی رایانه و صفحه‌ی نمایشگر آن، هر موضوعی مبدل به یک شرکت‌کننده و عامل فعال می‌شود و با این تبدیل، قواعد تغییر می‌کند. چندرسانه‌ای نیازمند یا خواهان پاسخی بیش‌تر انفعالی است. پس، علی‌رغم اعتبار بحث‌ها و استدلال‌های امروزین مطالعات فرهنگی درباره‌ی انعطاف‌پذیری و انعطاف متن به دلخواه خودمان (این‌که آن‌چه را که می‌خواهیم بخوانیم، بخوانیم) بیش‌تر تعامل ما با فیلم و تلویزیون واکنشی انفعالی به رمزها و قراردادهای این رسانه‌ها است. حال آن‌که در تعامل ما با صفحه‌ی نمایشگر رایانه چندان انفعالی وجود ندارد. ما نیاز داریم بدانیم چه می‌کنیم، فعالانه



MEDIA







پروپوزیشن گاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی