

علی اتحاد اینترنت آرت

از ریشه‌ها تا سرآغاز

مارتین هایدگر در رساله «سرآغاز کار هنری»^۱ میان سه گونه «چیز» تفاوت قائل شده است. نخست چیزی که صرفاً چیز بوده و به صورتی طبیعی موجود است. دوم چیزی که سویه کاربردی دارد و ساخته می‌شود تا به کار رود و سوم، چیزی که اثر هنری است.

دوران جدید - گرچه جدید بودن، در ذات، امری نسبی است - با دگرگونی‌های بزرگی همراه بود، دگرگونی‌هایی از سطوح فرآیندهای تولیدی در کارخانه‌ها و مراکز تولید علم تا روابط اجتماعی و تعریف خانواده. اگر طلایه‌داران این فرهنگ را فهرست‌وار برشماریم فهرستی هزاران صفحه‌ای خواهیم داشت از آنچه شبیه‌سازی کامپیوتری در دنیای مجازی برای ما به ارمغان آورده تا تلویزیون و سینماهای سه بعدی.

اخلاقیات نیز توسط علم ژنتیک به لرزه درآمده است. تکنولوژی‌های تولیدمثل^۲، لقاح مصنوعی، دخل و تصرف در ساختارهای ژنتیکی و جست‌وجوی هویت‌های نیکانی در بانک‌های گامت، همه و همه تعاریف تازه‌ای از بشریت را به ارمغان آورده‌اند. تکنولوژی در کنار اندیشه‌ورزی این بار بدون صدور هیچ بیانیه‌ای اندیشه‌های تازه و دایره‌واژگان تازه‌ای را گشوده است.

تلویزیون به عنوان بزرگ‌ترین رسانه تحول در عصر ارتباط پیش از آنکه به صورت جدی در بوته نقد

قرار گیرد تأثیرش را گذاشته بود. نخستین شکست در فرم کلیشه‌ای رابطه تصویر متحرک با مخاطب، با افتتاح نخستین شبکه تلویزیونی به وقوع پیوست. تصویر متحرک که خصوصیت مشخصه آن زمان‌بندی و حضور در سالی تاریک به همراه تماشاچیان متعدد بود، هویت یکه خود را در شیوه ارائه از کف داد و وارد خانه‌ها شد. با روشن کردن دستگاه گیرنده، شما مضامینی را خواهید دید که مورد نظر فرستنده است. هر چند که تلویزیون برای شبیه‌سازی زمان‌بندی از آن دست که مخاطبان سینما به آن خو گرفته بودند دست به اعلام برنامه زد، اما هم‌چنان شمار زیادی از مخاطبان آنهایی بودند که بر مبنای اتفاق به گروه تماشاگران افزوده می‌شدند. چنین خصیصه تازه‌ای الگوی تقطیع را در رسانه‌های نو شکل داد.

نیل پستمن منتقد امریکایی در سال ۱۹۹۴ نوشت: «تلویزیون یک جهان‌بینی فاقد واژه «زیرا» است... و آغاز... [و] پایانی در آن نیست. تلویزیون مجموعه‌ای از «و» و «ها» است» (Postman: 87). با همگانی شدن تلویزیون، آنچه به تلویزیون نسبت داده می‌شد، هر چند که چندان دور از ذهن نبود اما تا حد زیادی بی‌رحمانه می‌نمود. نخستین منتقدی که به صورتی جدی به نقد تلویزیون دست زد، ریموند ویلیامز بود. در کتاب «تلویزیون و قالب فرهنگی» (۱۹۷۴)، نظریاتی رایج در باب این رسانه نو بازگفته می‌شود. به خصوص دو نظر عمده:

(I) جبر باوری تکنولوژی که وسایل ارتباط جمعی را به عاملان کنترل بدل می‌کند.

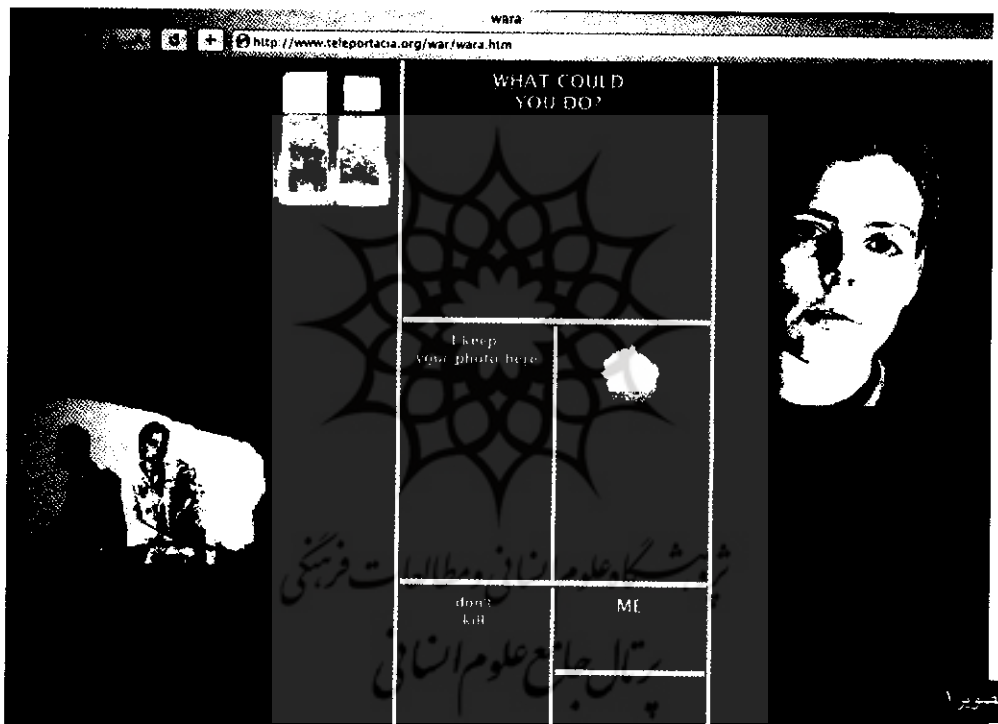
(II) نگاه نخبه‌گرایانه به استفاده‌کنندگان از رسانه‌ها، به عنوان توده‌ای «چسبیده به تلویزیون» که توسط دولت و سرمایه‌داری مصرفی شست‌وشوی مغزی می‌شوند. ویلیامز با نقدی ساختاری و اصول‌مند، بر این گونه‌باورهای افراطی خط بطلان می‌کشد و بازخوانشی نو از تلویزیون ارائه می‌دهد (Reymond Williams: 89).

با رشد ارتباطات در دهه ۱۹۸۰ تلویزیون‌های کابلی نیز به چرخه رسانه‌ها اضافه شدند و با یاری ماهواره‌ها جهش عظیمی در انتقال اطلاعات رخ داد و نیز گام بسیار بلندی در راه «جهانی‌سازی» برداشته شد. اصطلاحاتی که روز به روز کاربردی وسیع‌تر می‌یافت.

اما در نهایت هیچ کدام از این رخدادها تأثیری را که ظهور اینترنت به دنبال داشت در پی نداشتند. در سال (۱۹۹۰) شبکه جهانی اینترنت آغاز به کار کرد و با رشد روزافزون پایگاه‌های اینترنتی و طراحی موتورهای جست‌وجوگر، امکان جست‌وجو در رسانه برای نخستین بار محقق شد.

حال اینترنت، به عنوان بزرگ‌ترین پدیده عصر ارتباطات و جهان رسانه، را در الگوی «چیز»‌های مارتین هایدگر قرار می‌دهیم. طبعاً جایگاه آن در پله دوم خواهد بود. واژه دوم - یعنی هنر - نیز ریشه‌هایش بر ما آشکار است و به‌طور مشخص جایگاهی جز پله سوم نخواهد داشت. این دو «چیز» یعنی چیز کاربردی - اینترنت - و «چیز» هنری یعنی - نفس هنر - در اینترنت آرت به نوعی در آمیختگی می‌رسند.

روزگاری مخاطب برای مواجهه با یک اثر هنری، به مکانی مشخص می‌رفت - (گالری‌ها، پارک‌ها، موزه‌ها، سالن‌های تئاتر، موسیقی و سینما). مکان‌هایی که به صورتی کاملاً نظام‌مند برای ارائه یک اثر هنری طراحی شده بودند و مخاطب نیز به نوع خود برشی از زمان روزانه یا هفتگی‌اش را در اختیار این تجربه مواجهه قرار می‌داد. اما فضای اینترنت بسیار متفاوت است: شلوغ و متنوع، تبلیغاتی، دولتی، تجاری و خصوصی. کامپیوتر مهم‌ترین عنصر در تجربه نت آرت است که هم می‌تواند یک کانال ارتباطی باشد و هم یک ابزار تولید در فرم‌های مختلف مانند یک سیستم خانگی، لپ‌تاپ، موبایل و... در مجموع باید گفت آنچه وصف زمینه‌یابی‌های تاریخی و نقادانه نت آرت را دشوار می‌سازد تنها عملکردهای گوناگون زیبایی‌شناسانه آن نیست [زیبایی‌شناسی که به صورت مستقیم به شیوه ارائه،



فصلنامه هنر

شماره ۷۲

۲۷۲

صفحه‌بندی، تصاویر، رنگ و موسیقی زمینه بازمی‌گردد. [بلکه طبیعت ناپایدار و غیرعادی نت آرت در کنار وسعت جهانی و جوانی نسبی آن نیز بر شدت این دشواری‌ها می‌افزاید. در اینجا، نوعی بازگشت به نگرش‌های پیش از قرن ۱۷ را می‌توان در نوع کارکرد و محل بروز نت آرت پی گرفت. همان‌طور که هنر پیش از عصر روشنگری، در موارد بسیاری کارکردهایی چون زیباسازی در آثار معماری را برعهده داشت و در مکان‌های عمومی به کار می‌رفت، نت آرت نیز در منطقه زمانی و مکانی وسیع و با کارکردهایی بسیار گسترده‌ای به سر می‌برد. هرچند از سال ۱۹۹۵ بحث‌هایی راجع به

نت در کتاب‌ها و کاتالوگ‌ها به چشم می‌خورد، اما هنوز ارتباط بین آن با جنبش‌های هنری دیگر به درستی تبیین نشده است. این امر شاید به دلیل تخصص نقادان و نویسندگان آن باشد که متدولوژی آنها اغلب بر پایه علوم اینترنتی است و مخاطبان‌شان که اکثر آن‌لاین هستند.

نت‌آرت، در امتداد مدرنیسم

بسیاری از هنرمندان نت پیوند محکمی را میان خود و هنرمند فرانسوی، مارسل دوشان^۳ و نیز با دادائیست‌ها احساس می‌کنند. این هنرمندان باعث شده‌اند که هنر از فرم سنتی بیان تصویر خود خارج شود. در سال‌های جنگ جهانی اول که سونیس اعلام بی‌طرفی کرده بود شهر زوریخ به پناهگاهی برای هنرمندان آلمانی‌زبان تبدیل شد. در فوریه ۱۹۱۶ هوگو بوال^۴ [نمایشنامه‌نویس و نویسنده سیاسی چپ‌گرا] در این شهر کلپ شبانه‌ای را به نام «کاباره ولتر» تأسیس کرد، که پس از مدتی تبدیل به میعادگاه هنرمندان مهاجر شد و ریشه‌های اولیه دادائیسم را شکل داد، این شکل ظاهری این تجمع است، اما آنچه درست به نظر می‌رسد این است که دلیل اساسی شکل‌گیری چنین اندیشه هنری‌ای، نه هوگو بوال بود و نه هیچ کس دیگر. چندین پرسش بسیار مهم هنرمندانی را گردهم آورد و تفکری را پایه‌ریزی کرد که ما اکنون به عنوان جنبش دادا می‌شناسیم. پرسش‌هایی چون: آیا مدرنیسم به چیزی دست‌یافته بود؟ آیا برجسته‌ترین دستاوردهای کوبیسم، در تحلیل نهایی درست مانند هنر آکادمیک، برای سرگرم کردن بورژوازی و اعتلای خودشیفتگی آنها به کار نمی‌آمدند؟ آیا فوتوریست‌ها با تبلیغ، به نفع جنگ کشور خود [ایتالیا] را برای شرکت در آن تشویق نکرده بودند؟ آیا برخی از نظرگیرترین کارهای اکسپرسیونیستی آوای پرطنین ناسیونالیسم را به گوش نمی‌رساند؟ (۱۵۰: هنر مدرن)

چیزی که هنرمندان نت را از نظرگاه ایدئولوژیک در شرایطی مشابه با دادائیست‌ها قرار می‌داد، پرسش‌های مشابهی بود که معاصرسازی شده‌اند: آیا هنر پس از جنگ دوم به چیزی دست‌یافته بود؟ آیا هنرمندان امریکایی به پیشبرد اهداف سیاسی دولت کشورشان در ویتنام کمک نکردند؟ آیا سینماگران مکتب نیویورک به عنوان بزرگ‌ترین مخالفان داخلی سیاست‌های امریکا، برای سرکوب دموکرات‌ها و پیروزی جمهوری خواهان دست به تبلیغات نزده بودند؟ و بسیاری پرسش‌های دیگر. چنین پرسش‌هایی بود که هنرمندان نت را به سوی هدف‌های تازه و روش‌های تازه‌تری سوق می‌داد، آن‌چنان که دادائیست‌ها با چسباندن تکه‌های روزنامه و بریده‌های چاپی به سرودن شعر دست می‌زدند، هنرمندان نت‌آرت نیز همتای این نوع ساختار را در اینترنت با رمز «Code» و یا الگوریتم به وجود آوردند. الگوریتم‌هایی که پایه تمامی فعالیت‌های نرم‌افزاری شدند.

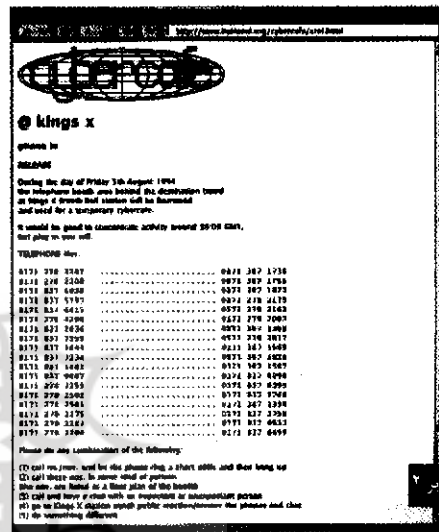
فعالیت گروه «حوادث» و «رخدادها» در اواخر دهه ۱۹۵۰ با همکاری هنرمندان وابسته به گروه رزسزخویه آغاز شد. هنرمندانی چون آلن کاپرو، رابرت واتز، جورج برشت (متولد ۱۹۲۵) و یوکو اونو

(۱۹۳۳). فعالیت این هنرمندان بر پایه اجرای تصادفی و غیر قابل پیش بینی بود. واژه رخداد^۷ - البته نه کاملاً - به معنای نوعی برنامه سرگرم کننده است که اغلب به طور دقیقی طرح ریزی می شود ولی درجه ای از پیشامدها و حرکت های خودانگیخته را نیز شامل می شود که هنرمند در جریان آنها، نمایشی مرکب از عناصر تئاتری و هنر تجسمی را به اجرا درمی آورد. آاز «رخداد» است که در دهه ۱۹۶۰ پرفورمنس به وجود می آید. این واژه نخستین بار با این معنای خاص توسط آلن کاپرو (هنرمند آمریکایی) و در سال ۱۹۵۹ به کار رفت. توجه آلن کاپرو به لایه های زمانی و مکانی و تقابلات درون فردی - که از جهات بسیاری به طبیعت فوق فعال و حادثه خیز هنرهای کامپیوتری خدمت کرده است - چیزی است که خود آن را میراث اکسپرسیونیسم انتزاعی امریکایی جکسون پولاک^۸ می داند. میراثی که به گفته او «جوهره تصویر، صدا، حرکت، انسان، بو و لمس را به کار می برد.»

عنصر اتفاق در هنر کامپیوتر رشد بسیاری کرد. نه تنها در سطوح پرفورمنس و مانند آن، که در سطح تصویر نیز میدان گسترده ای را به خود اختصاص داد. این جریان بعدها پدیده «رندوم» را در سطوح زیبایی شناسانه نیز کاربردی ساخت؛ پدیده ای که برای رسیدن به روندی خودمحور، اتفاقی و غیر قابل پیش بینی بستری بسیار مناسب به حساب می آمد و نماینده ای تمام و کمال از روح «رخداد» بود. حال این امکان تازه را از زاویه ای دیگر مورد بررسی قرار می دهیم.

در رساله ضیافت افلاطون (۲۰۵ پ.م) واژه «پوئیس» (Poisis)، این چنین تعریف شده: به راه آوردن آنچه از عدم حضور درمی گذرد و به سمت حضور یافتن پیش می رود و نیز در برابر آن واژه دیگری وجود دارد که «فوزیس» (Physis) است و به معنای از خود برآمدن، فوزیس خصوصیت فرآوردن را در خود دارد. یعنی قوای آن که نیروی بالقوه را به پدیداری بالفعل بدل کند. به گفته مارتین هایدگر «فوزیس» همان «پوئیس» است به والاترین مفهوم کلمه، یعنی «فوزیس» نوع تکامل یافته ای است از «پوئیس» است. بدین ترتیب که نیروی لازم برای آن که امر بالقوه به صورت بالفعل درآید در خود امر بالقوه نهفته است.

تکنولوژی «رندوم» در کامپیوتر آرت نتیجه ای را حاصل می کند که از ابتدا قابل پیش بینی نیست؛ به این معنا که نرم افزاری با مواد خامی که در اختیارش قرار می گیرد، تمامی حالات ممکن در ترکیب آن مواد



اولیه و به کار گرفته و نتایج را بدون هیچ ترتیب مشخص ارائه می‌دهد. حاصل، نوعی انتخاب، بدون هیچ پیش فرض و یا اولویت پیش‌بینی شده است. هنرمندان کامپیوتر و نت از این امکان نرم‌افزاری در ساخت تصویر، ارتباطات کلامی و یا شنیداری سود جستند. نتیجه به دست آمده نیز نوعی رخداد به حساب می‌آید که ریشه‌هایش را چنان‌که پیش از این گفته شد می‌توان تا دهه ۱۹۶۰ پی گرفت. حال اگر هنر را در شکل سنتی خود، گونه‌ای از «پوئیس» به حساب آوریم؛ رندوم نمونه تمام عیاری از فویزیس است که به گفته هایدگر، کمال مطلوب روند شکل‌گیری یک امر از نبودگی تا بودگی‌اش محسوب می‌شود. هرچند که هایدگر در رساله فوق‌الذکر، به فاصله‌ای قابل توجه میان آنچه طبیعت فرامی‌آورد و آنچه فرآورده صنعت‌گر و یا هنرمند است، قائل می‌باشد. لیکن این امر به وضوح از زمانه‌ای برمی‌آید که فیلسوف آلمانی در آن می‌زیست [طرح آرای هایدگر تنها به جهت گشایش افق‌های تازه انجام شده است].

در گستره مدیا

استن ون‌دربیک^۹ با ساخت یک سالن نمایش محیطی به نام موی دروم^{۱۰} آغازگر فعالیت‌های چندرسانه‌ای و شبکه‌ای شد. وی نیز چون بسیاری از هنرمندان مدیا آرت تحت تأثیر جان کیج^{۱۱} بود. متفکری که شرح مختصری از آرای او پیش از ادامه بحث ضروری به نظر می‌رسد.

جان میلتون کیج، متولد لوس آنجلس، آهنگ‌سازی تأثیرگذار و چهره‌ای پیشتاز در جنبش‌های هنری تجربی در نیمه دوم قرن بیستم بود. تصنیف‌ها و ایده‌های او با استفاده از تصادف، سکوت، و بی‌هدفی، شیوه‌های ساختن و شنیدن موسیقی را به چالش کشیدند.

هرچند نام جان کیج همواره با موسیقی همراه است اما، نمی‌توان نقش اندیشه‌های نگاشته شده وی که در قالب رساله‌ها، نوشته‌های روزانه و شعرهایش منتشر شدند را نادیده گرفت.

مشهورترین تجربه جان کیج در موسیقی آوانگارد «۴۳۳» نام دارد. این اثر که متشکل از قطعه‌ای است با چهار دقیقه و سی و سه ثانیه سکوت، چارچوب زمان‌بندی شده‌ای از سکوت است که سنت انسان غربی در تحمیل اراده خود بر هنر و محیط زیست را به پرسش می‌کشد. این سنت شکنی گرچه در حوزه موسیقی صورت گرفت، اما در حوزه‌های دیگر نیز تأثیری عمیق به جای گذاشت.

مشهورترین و تأثیرگذارترین نوشته‌های جان کیج که به‌طور واضح بر هنرمندان کامپیوتر و نت تأثیر گذاشت؛ مجموعه یادداشت‌های روزانه اوست با نام «چگونه جهان را بهبود بخشیم؟ تنها مشکلات را حادثر خواهید کرد». از نظر کیج، شیوه بهبود بخشیدن به جهان چون روش آفرینش هنر است.

او بر این عقیده است که «در جامعه، اصلاح اقتصاد سیاست کمکی نمی‌کند... دوباره آغاز کنیم» (157 John Cage). وی همان روشی که در آفرینش موسیقی و جهان‌بینی هنری‌اش استفاده می‌کرد را به آینده

جامعه نیز تعمیم می داد.

کیچ در مقام یک هنرمند و نیز منتقد فرهنگی معتقد است: تکنولوژی وسیله ای سودمند برای اعتلای انسانیت است و آرمان شهری که تصویر می کند از مدارهای کامپیوتر سرچشمه می گیرند. او این آینده را بر پایه الکترونیک تصویر می کند. نگاه خوشبینانه کیچ که بعدها مورد استقبال شدید هنرمندان حوزه کامپیوتر قرار گرفت، در حقیقت خط بطلانی بود بر اندیشه متفکرانی چون لوئیس مامفور^{۱۲} که در آثارشان، هنر و فن را دشمن یکدیگر می پنداشتند.

ون دربیک معتقد بود، محتوای موسیقایی را مواد یافته شده و دورریزها شکل می دهند. دورریزهایی که پیش از آن در محدوده غیرهنر ارزیابی می شدند؛ مانند ساختارهای موسیقایی جان کیچ که پیش از وی ناشناخته و حتی مردود به حساب می آمدند. از سوی دیگر وی تحت تأثیر نویسنده کانادایی، مارشال مک لوهان^{۱۳} بود که اعتقاد داشت: «هر رسانه باید به صورت یک استعاره فعال در نظر گرفته شود تا بتواند تجارب را به اشکال جدیدی ترجمه کند و کنش را به مخاطب رجعت دهد» (Internet Art: 52). با پیش زمینه های ذهنی ای از این دست استن ون دربیک، رهبری جریان مدیا آرت را برعهده گرفت؛ جریانی که باز هم ریشه در دهه ۱۹۶۰ داشت.

در طول دهه های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ هنرمندان بیشتری از تکنولوژی های ویدئو، فکس و تلویزیون های کابلی استفاده



فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۲۷۶

کردند. آنها مضامین «انتقال»، «اطلاعات» و «شبکه» را که قبلاً توسط هنرمندان مینی مالیست و کانسپچوالیست ها به کار می رفت را با هم درآمیختند. ایده هایی که پیش از آن نیز مضامین شناخته شده ای در گستره هنر بودند.

پیتر وایبل^{۱۴} می گوید: «ایده ی شبکه از دهه ۱۹۶۰ وجود داشت. اما چیزی که در نت آرت [اینترنت در صورت کلی اش] وجود دارد، امکان انتخاب است. اگر مخاطب از یک سایت و یا نرم افزار خوش نیاید می تواند چیز دیگری را انتخاب کند. هم می تواند از بخش هنر استفاده کند مثل بازدید از موزه ها و مطالعه مجلات و... هم از بخش تکنولوژی مثل Email و...» (Internet Art: 56).

نکته بسیار مهم در تفاوت نت آرت با دیگر اقسام هنر، گستره مخاطبان آن و شیوه برخورد آنها با هنر است. رابطه مخاطبان با اثر نت، بسیار مستقیم و بدون حائل است و نیز گستره آن شامل محدوده ای است از یک هنرمند، تا کسی که بی هدف پرسه می زند. مخاطب می تواند با استفاده از نت Art را Download کند، send کند، share کند و حتی در آن دست برده، تغییراتی ایجاد کند.

در سال‌های اولیه ظهور اینترنت، گرچه بازار جهانی و نیز مطبوعات آن را پدیده‌ای دموکراتیک و انقلابی می‌خواندند، اما نویسندگان و هنرمندان که در پی امکانات هنری اینترنت بودند راه به جایی نمی‌بردند؛ چرا که موتورهای جست‌وجوگر برای گزینه Art نتایج قابل توجهی ارائه نمی‌دادند و اغلب فهرست‌های Yahoo! و netspace، نت‌آرت را در لایه‌های زیرین صفحه‌های اینترنتی قرار می‌دادند. گرچه توانایی تبادلات بین‌المللی به گونه‌ای محسوس در همین صفحه‌ها نهفته بود که خاستگاهی جز هنر نداشت. خاستگاهی که جذابیت‌های این وسیله ارتباطی را جهت‌دار و مورد قبول می‌ساخت. اما به هر حال سال‌های اولیه اینترنت در یک تقسیم‌بندی کلی در ماتریکس تکنولوژی ارتباطات قرار می‌گرفت و نه در مقام امری هنری.

استقلال نت‌آرت

در اواسط دهه ۱۹۹۰ (پس از فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی)، مراکز کامپیوتری جدید و نرم‌افزارهای هنری در فرهنگ اروپا و روسیه جا افتاده بودند که در جهت سرگرمی، آموزش، تولید و جست‌وجو فعالیت می‌کردند. وجود اینترنت در اروپا و به‌خصوص روسیه سبب شد دسترسی به اطلاعات آسان‌تر و در نتیجه مرزهای بین‌المللی بازتر شود.

با آغاز دهه ۱۹۹۰ و فروپاشی دیوار آهنین اتحاد جماهیر شوروی، که این سرزمین را بدل به قاره‌ای دورافتاده کرده بود، هنرمندان مجالی یافتند تا فعالیت‌های خود را به دور از سانسور و فشارهای دولت سوسیالیستی پی بگیرند و اینترنت وسیله‌ای بسیار مناسب برای این بروز تلافی‌جویانه بود. در سال‌های میانه دهه ۹۰ سه عامل، گسترش نت‌آرت را تقویت می‌کرد:

الف) همزمانی ظهور تکنولوژی اینترنت با مخالفت هنرمندان و واکنش آنها علیه هنرهای عمومی و تبلیغات.

ب) آمریکایی - اروپایی تلقی شدن اینترنت که این امکان را برای هنرمندان روس پیش می‌آورد که از یک سو خود را در بوته نقادی بین‌المللی قرار داده، از سوی دیگر قرائت تازه‌ای از اینترنت ارائه کند. ج) تاریخ غنی آوانگارد، جوانان و هنرمندان را با عناصر بصری نمایشی و روایت‌گری تصویری مکتوب آشنا ساخته بود و این امکان را می‌داد تا از دانش خود بر صفحه کامپیوتر سود جویند.

این عناصر را می‌توان به وضوح در آثار اولیا لیالینا^{۱۵} و الکسی شولگین^{۱۶} مشاهده کرد. اینان شاید نخستین کسانی بودند که در آن سال‌ها اینترنت را به‌عنوان یک سکوی انتشار در جهت هنری فارغ از معیارهای جهانی برگزیدند.

در دوره‌ای که گرافیک به صوتی کاملاً ابتدایی و ساده در سایت‌ها به کار می‌رفت، آنها از تصاویر گرافیکی و عکس در طراحی سایت‌هایشان استفاده می‌کردند (تصویر ۱). تعادل میان متن و تصویر در

یک صفحه سیاه توسط لوانویچ (تئوریسین مدیا آرت) در مقاله‌ای با عنوان «آن سوی صفحه» در سال ۱۹۹۷ مطرح شد که آن را میراث روسیه از تئوری مونتاز موازی سرگئی آیزنشتاین^{۱۷} نامید. کسی که با بنیانگذاری اصولی کلی در اندیشه زیبایی‌شناسانه و نیز تلاش در راه تکامل بوطیقای سینما، نه تنها سینمای روسیه و جهان را متحول ساخت که تعاریفی خلق کرد که تا امروز در دیگر هنرها راهگشا هستند.

آیزنشتاین در مقاله‌ای با عنوان «هم‌گام‌سازی حواس» مونتاز را این‌گونه تعریف می‌کند: «قطعه (الف) برگرفته از عناصر مضمون در حال گسترش، و قطعه (ب)، برگرفته از همان منبع، در نتیجه هم‌نشینی، تصویری را به وجود می‌آورند که درون‌مایه به روشن‌ترین وجه در آن تجسم می‌یابد». به بیانی دیگر مونتاز نوعی اتصال در زنجیره هم‌نشینی دو نشانه تصویری است که هر یک از این نشانه‌ها را می‌توان با یک دلالت معنایی منطبق ساخت. اما این دو نشانه در ترکیب با هم به صورت نماد انتزاعی پیچیده‌ای درمی‌آیند؛ که نه به دلالت‌های معنایی پیشین، بلکه به یک مفهوم جدید مرتبط می‌شود (۵۱-۵۰: فرهنگ اندیشه انتقادی). آنچه لوانویچ به (تصویر ۱) نسبت می‌دهد، گزاره‌ای است که نه دلالت بر زمینه دارد و نه متن، بلکه از ارتباط میان آن دو حاصل می‌شود. بدین ترتیب، خوانشی تازه از اثری در حوزه نت، راه را برای نقد نو در این مدیوم تازه گشود.



پس از سقوط اتحاد جماهیر شوروی بسیاری از هنرمندان که در روسیه و اروپای شرقی فعالیت می‌کردند، بن‌مایه اینترنت که بر پایه مصرف‌گرایی و دست‌یابی به اوتویبایی جهانی بود را نادیده گرفتند که خاستگاه این مخالفت نیز ریشه در دوران تاریک سلطه سوسیالیسم داشت. هر چند که با آغاز دهه ۱۹۹۰ آن فشارهای سیاسی و خفقان‌آور با شدت گذشته ادامه نداشتند، اما در نظرگاه کلی روش برخورد‌های حکومتی با هنرمندان هم چنان تند و همراه با سانسور بود. در زمانی که تصمیمات مهم فرهنگی و سیاسی در قبال دسترسی به تکنولوژی اتخاذ می‌شد، مسئولیت اجتماعی این دسته از هنرمندان بسیار چشمگیر می‌نمود. شرایط سبب شد، بسیاری از هنرمندان علیه جریان هنری معمول آن زمان بیانیه‌های بحث‌انگیز ارائه دهند. از این رو تا پایان دهه ۱۹۹۰، فعالیت‌های اینترنتی آنان شامل طرح‌های تولیدی، برنامه‌های براندازانه و ضد رژیم و نیز پروژه‌هایی مرتبط با هک بود. چنین فعالیت‌هایی روح هنرمند را به‌عنوان یک کاتالیزور تسخیر کرده بود. اغلب هنرمندانی که گرایش‌هایی از این دست داشتند، چندان میان جامعه غیر هنری محبوب نبودند، چرا که تعریف‌ها و بیانیه‌هایشان خاص و بسیار متفاوت بودند.

به عنوان مثال نمونه‌ای از این پروژه‌ها می‌توان از نت‌آرت ووک کاسیک^{۱۸} نام برد. ووک کاسیک که در سال ۱۹۶۶ در بلگراد به دنیا آمد، علاقه وافری به روایت‌گری تاریخی داشت و نیز پیش از آن‌که به عنوان یک هنرمند، نامی برای خود به دست آورد، باستان‌شناس بود. فاصله کوتاه میان انتشار یک اثر و واکنش مخاطب در اینترنت که از خصایص منحصر به فرد این مدیوم جدید به حساب می‌آید، وی را به سوی اینترنت ترغیب کرد تا هنری برپایه آن شکل دهد.

وی به جز تدریس باستان‌شناسی به صورت عضوی فعال در جنبش‌های مخالف مانند «سوروس»^{۱۹} در اسلوونی به فعالیت می‌پرداخت. کاسیک مدت‌ها به جست‌وجوی خلق سیستمی موازی از ارزش‌ها بود تا به واسطه آن سلطه سوسیالیستی یوگسلاوی را خنثی کند. او از زبان تازه‌ای در مبارزاتش استفاده کرد که بیشتر بر پایه «ما» بود تا «آنها»، و تبدیل به پلی شد میان این مبارزات و چیزی که بعدها به عنوان نت‌آرت شناخته شد.

ووک کاسیک سال ۱۹۹۴ با شبکه جهانی اینترنت آشنا شد و بسیار تحت تأثیر قرار گرفت: «شبکه را برای نخستین بار دیدم و تمام کارهایم را رها کردم... فوراً تصمیم گرفتم وارد این جریان شوم. این یکی از آن شرایطی است که در لحظه اول صددرصد به آن اطمینان دارید. هجده ساعت از شبانه‌روز را به جست‌وجو در اینترنت می‌پرداختم و مطمئنم تمام یا هو را کلیک کردم [...] در ۱۹۹۵ سرگرم محیط دیجیتال لیالینا بودم جایی که گروه‌های مردم در آن با هم صحبت می‌کردند. من و لوکافرلیه شروع کردیم به ساختن سایت‌های رایگان برای مردم. در چنین فضاهایی من به هنر فکر می‌کردم اما چیز خاصی مرا جلب نمی‌کرد. تا آن‌که در ماه مارس با «هیت بانتینگ» آشنا شدم و فهمیدم که سایت او بهترین آنلاین موجود است.» (Internet Art: 53)

هیت بانتینگ در سال ۱۹۹۴ سایتی را با نام «تلفن‌های چهارراه کینگ»^{۲۰} راه‌اندازی کرد. این سایت حاوی شماره تلفن‌های باجه‌های تلفن همگانی حوالی ایستگاه کینگ بود. طراح سایت پنج مورد زیر را به بازدیدکنندگان پیشنهاد می‌کرد:

(۱) شماره‌ها را با هر ترتیبی که می‌خواهید بگیرید و قطع کنید (در محل ایستگاه نوعی موسیقی زنگ تلفن برقرار خواهد شد)

(۲) با الگویی خاص با این شماره‌ها تماس بگیرید.

(۳) تماس بگیرید و با کسی که از آنجا می‌گذرد صحبت کنید.

(۴) به ایستگاه کینگ بروید و به عکس‌العمل مردم، به تماس‌ها پاسخ بدهید و گفت‌وگو کنید.

(۵) هر کار متفاوتی که می‌خواهید انجام دهید.

(Internet Art: p.3 pic.19) (تصویر ۲)

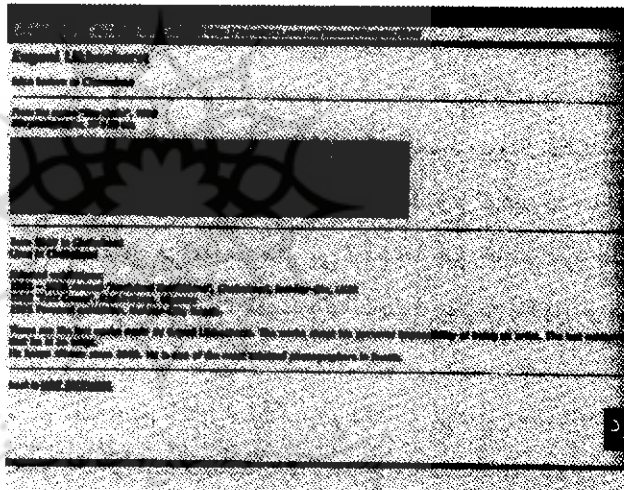
معرفی هر یک از موارد پنج‌گانه پیشنهادی به عنوان یک پدیده هنری را می‌توان به سادگی پیگیری کرد. در

مورد نخست، چیزی که باعث می‌شود صدای زنگ دیجیتال تلفن‌ها، آن‌هم بدون نظمی خاص و یا حتی هارمونی را موسیقی بنامیم، تحت تأثیر نظریاتی انقلابی جان کیچ است که تا دهه نود بدل به قوانینی قابل قبول شدند و درباره موارد دوم و سوم نیز ردپای «رخداد» و پرفورمنس به وضوح پدیدار است. شاید سایت هیت بانتینگ را بتوان نخستین امکان تجربه چت در اینترنت نامید. اما مهم‌تر آنکه سایت‌هایی از این دست جوشش نت آرت از درون ابزار آن هستند. یعنی برخلاف بسیاری از هنرمندان که سعی کردند هنر را به اینترنت تزریق کنند، چنین سایت‌هایی خود تبدیل به منبع آفرینش هنر شدند. هنرمندان نسل اولیه نت را از لحاظ علایق می‌توان در دو گروه کلی جای داد:

الف) برخی که می‌خواستند راه ارتباط با مخاطب را به صورت سنتی حفظ کنند (با استفاده از دیالوگ مستقیم و تبادل اطلاعات با هنرمندان و علاقه‌مندان در سراسر جهان بدون نیاز و توجه به کانال‌های تبلیغاتی، گالری‌ها، موزه‌ها و یا واسطه‌ها).

ب) برخی که صفحه دیجیتال کامپیوتر را مهم می‌شمرند و از ابزاری که در اختیارشان قرار داشت در راه رسیدن به هدفشان استفاده می‌کردند.

در فاصله سال‌های ۱۹۹۳-۶ آنها از شش فرمت مهم اینترنت یعنی: ایمیل، صفحه، گرافیک، صدا، ویدئو و انیمیشن به‌عنوان ابزار اصلی نت آرت استفاده می‌کردند.



در همان دوران، فعالیت ووک کاسیک، در اینترنت شامل mail کردن image به هنرمندان دیگر و یا هم‌تایان مورد علاقه‌اش بود اما پس از آن که رابطه‌اش با هیت بانتینگ و گروه Nettime نزدیک‌تر شد در حوزه HTML (Hyper Text Markup Language) نیز تخصص یافت و از آن پس آثارش را در سایت شخصی به نمایش گذاشت.

Net Art Perse (نت آرت به خودی خود) یا با نام دیگرش CNN interactive (سی.ان.ان تعاملی) نخستین پروژه شخصی کاسیک بود. (تصویر ۳) نام بدلی س.ان.ان به سایت کمک می‌کرد تا بدون هیچ تبلیغاتی در دسترس باشد. به این معنا که با هر جست‌وجویی برای سی.ان.ان سایت از درون میلیون‌ها سایت دیگر وارد لیست سایت‌های یافته می‌شد. سایتی که در واقع برای گرامی داشت ملاقاتی به نام Art Perse Net [نت آرت به خودی خود] شکل گرفته بود. این ملاقات در ماه می ۱۹۹۶ و در ایتالیا با شرکت پیت

شالتز^{۲۱}، آندریاس بروکمن^{۲۲}، ایگور مارکوویچ^{۲۳}، الکسی شولگین، والتر وان درکروسین^{۲۴} و آدله آیزنشتاین^{۲۵} اتفاق افتاده بود (Internet Art: 54).

آنچه در این نشست‌ها محور اساسی گفت‌وگو بود پرسش‌هایی بودند درباره موقعیت هنرمندان و نسبت او با دیگر هنرمندان و نیز مقام آثار نت‌آرت در گستره عمومی هنر. اما انتخاب نام نشست - نت‌آرت به خودی خود در واقع چکیده‌ای است از آنچه جریان ذهنی هنرمندان در آن سال‌ها را تشکیل می‌داد. عبارتی کاملاً قابل فهم از عقایدی که در آن دوران در نت‌آرت بسیار مهم و حیاتی بود. عقایدی چون درگیری و مشغولیت جدی با رسانه‌ای مردمی، باور به هزل و کنترل شخصی (یعنی بدون نظارت و کنترل مستقیم مؤسسه یا ارگانی دولتی).

اطلاع‌رسانی نت دو نوع شک را به صورت توأمان برمی‌انگیخت. نخست شک نسبت به آنچه اینترنت در اختیار مخاطب می‌گذارد و دوم، شکی نسبت به آنچه دیگر رسانه‌ها می‌گویند و احیاناً پردازنده‌های خبر در اینترنت آن را نقض می‌کنند و این هنری بود بر پایه ایجاد تردید و برهم ریختن آنچه که مخاطب به آن اطمینان دارد؛ و در نهایت ساخت بنیان‌هایی تازه (آنچه به صورتی نمادین شکاکان ابتدای تاریخ فلسفه دست به انجامش زده بودند).

در «نت‌آرت به خودی خود» جلساتی برگزار می‌شد و طی آن هنرمندان مسئولیت‌شان نسبت به کنترل سایت را بررسی می‌کردند. آنها در جست‌وجوی راه‌های تازه‌ای بودند تا مفهوم رمانتیک مدرنیسم را از یک اثر هنری به اینترنت (در صورت کلی‌اش) سرایت دهند. چگونگی این جریان نخستین دغدغه ذهنی هنرمندان نت بود و دیگر اینکه چگونه می‌توانند با مخاطبان جهانی سروکار داشته باشند در حالی که عناوین و تیترها جهانی نیستند (Internet Art: 54).

«نت‌آرت به خودی خود»، نسخه‌ای کپی از سایت «سی.ان.ان» در آن سال‌ها بود و در ترکیب با لوگوهای با فونت‌ها و سایزهای متفاوت که علامت مشخصه شرکت آتالانتا محسوب می‌شد. محتویات سایت را تصاویری از کارکنان پنتاگون و تیتراهایی پیش‌پا افتاده و معمولی در باره بیس‌بال و کمک‌های تبلیغاتی تشکیل می‌داد. در مجموع، این نخستین پروژه اینترنت آرت بود که برای خط فکری وب‌سایت‌ها مناسب می‌نمود و کاسیک در آن میان چند تیترا نیز اضافه کرد؛ تیتراهایی برای خودش، تیترا اصلی این بود: «وجود یک نت‌آرت خاص ممکن است» و تیتراهی کوچک‌تری که در زیر عناوین اصلی مانند «جهان»، «سیاست»، «تکنولوژی»، «موسیقی» و «مد» قرار داشتند و در واقع به صورت عباراتی شعرگونه ظاهر می‌شدند. (تصویر ۴)

هم‌چون جریان پیش‌تاز پاپ‌آرت یعنی «گروه خودمختار انگلیسی» که به تکراری بودن و پیش‌پا افتادگی تصاویر عکاسی (Photo-generated images) و تأثیر هالیوود، مد و تلویزیون اذعان داشتند؛ سایت کاسیک نیز متریال خود را از رسانه‌های جمعی می‌گرفت. کاسیک، با مطالعه خبرهای سی.ان.ان و یافته‌های

«نت آرت به خودی خود» سعی می‌کرد این دورا از لحاظ ایدئولوژیک و وابستگی، با وقاحتی خاص، همانند سازد.

در حقیقت «سی.ان.ان» که برای شمار بالایی از مخاطبان در مقامی مترادف با ابعاد شرارت‌بار رسانه‌های امریکایی و پروپاگاندای پس از جنگ اول خلیج فارس قرار می‌گرفت؛ این بار در جایگاه شکوه توانایی هنری عمل می‌کرد.

با ابزاری از این دست مشی کلی اینترنت آرت از دیدگاه کاسیک و دوستانش تبیین شد. فعالیت‌های براندازانه، ارتباطات پنهانی با هکرها و نقد «اجیت پروپ» [agitprop: هنری که سعی در خوب نمایش دادن ایده‌های سوسیالیستی دارد]. مهم‌ترین شاخصه‌های نظری آنان در نت آرت بود، چیزی که نتیجه نهایی را به «رسانه‌ای تاکتیکی» بدل می‌کرد.

بعد دیگری از پاپ آرت نیز وجود داشت که اندی وارهول بنیانگذار آن بود (نت آرت به خودی

خود، از اصطلاح‌های روزنامه‌های

Self aggrandizement و tab Loid fetishizing

وارهول استفاده کرده بود). در واقع

اگر آثار وارهول (screen tests)

نمونه‌ای بود از توجه رسانه به هویت

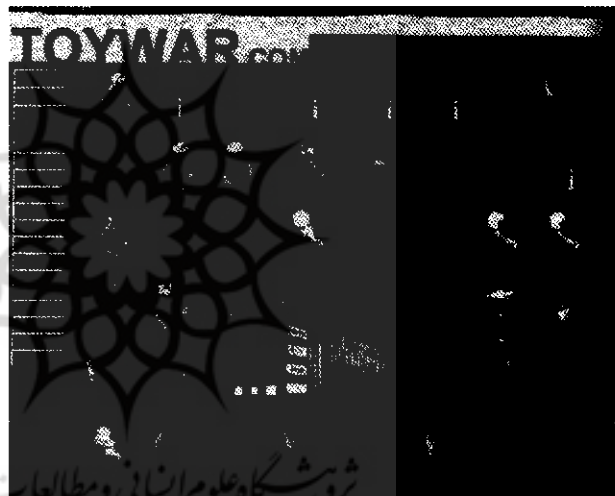
اجتماعی یا همان‌طور که منتقد

آلمانی اورسولا فرون^{۲۶} گفته است:

«آینه‌ای به خودشناسی فردی».

در نتیجه «نت آرت به خودی خود»

مبارزه‌ای را برای اثبات اصالت هنری



به صحنه آورد که از قلب رسانه‌ای امریکایی دزدیده بود. نت آرت از دیدگاه کاسیک که شاید بنیانگذار آن به شکلی است که مورد تأیید عموم قرار گرفته است نتیجه درهم تنیدگی اینترنت در جایگاه رسانه‌ای ارتباطی است با امری هنری. نت آرت به عنوان واژه‌ای نو، معنایی فراتر دارد از آنچه پیش‌تر در فرهنگ اینترنت به عنوان «هنر» معنا می‌داد.

ووک کاسیک پس از رؤیت ایمیلی که جمله‌ها و واژه‌های آن در اثر یک ایراد نرم‌افزاری درهم ریخته بود، با واژه نت آرت برخورد می‌کند و آن را تنها لغت مناسبی می‌یابد که نمایانگر موج نخستین هنرمندانی است که در طول دهه ۹۰ به این رسانه خدمت کردند. هنرمندانی چون شولگین، بانتینگ، لیالینا و خودش. چنان‌که پیش از این گفته شد، هنرمندان نت آرت در صورت نخستین‌اش، بزرگ‌ترین تأثیر خود را از دادائیس‌ها پذیرفته بودند. در انتخاب نام کاسیک نیز این امر به یک ارجاع تاریخی بدل

شد. همان گونه که با یک انتخاب اتفاقی و بر مبنای یک «رخداد» نام «دادا» با نوک چاقو از دل فرهنگ لاروس بیرون کشیده شد. ووک کاسیک نیز نام «نت آرت»، که زاده یک خطای نرم افزاری بود را به صورت تصادفی و در مقام یک «رخداد» برگزید.

فراتر از نگرش های تازه ای که هنرمندانی چون کاسیک، نسبت به اینترنت آرت اتخاذ کرده بودند؛ افراد دیگری نیز بودند که در همان محدوده جغرافیایی سعی در ارائه آثار هنری به شیوه ای کلاسیک در فضای اینترنت داشتند. شولگین از جمله هنرمندانی بود که تلاش کرد فضای صفحه (Page) را جایگزین موزه و گالری کند. سایت «Hot Pictures» که توسط شولگین برنامه ریزی شده بود، در پی برداشتن مرز میان تصویر کامپیوتری، نقاشی و عکس بود (تصویر ۵)، تا اثر هنری را از گالری های روسیه خارج کند. شولگین Hot Pictures را «اولین گالری عکس الکترونیکی روسیه» می نامید. این سایت خصوصیات متمایزی داشت که از دیدگاه شولگین بدین شرح اند:

«سایت بدون تبلیغات، بر پایه اندیشه های شخصی، قابل دسترس در سراسر جهان و نسبت به واکنش عموم باز است. در آن دوران فرمول خاصی برای برقراری ارتباط میان نفس اینترنت و هنر نبود». شولگین در مقدمه ای بر 'Hot Pics' می گوید: «برای مدتی طولانی به نظر می رسید، عکاسی تنها روش معتبر جهت انعکاس واقعیت باشد. اما پیشرفت تکنولوژی کامپیوتر این فرضیه را به مبارزه طلبید. بنابراین هنر عکاسی که در دوران خود تمام هنرها را متأثر ساخته بود؛ اکنون خود در حال تحول است. گالری عکس الکترونیکی نه تنها نمایانگر هنرمندان و آثارشان است که تلاشی است در راه کشف این پدیده نو و تجسم بخشیدن به آن». (Internet Art: 36-37)

شاید امثال شولگین را در مقایسه با هنرمندان و فعالان آوانگارد و نت آرت، بتوان بنیادگرایان نت نامید. هر چند که کاسیک و دوستانش باعث محبوبیت نت آرت شدند، اما فعالیت هایی مانند فعالیت های شولگین بود که پایه های نت آرت را استوار ساخت.

سایت «دوست پسرم از جنگ برگشته» (تصویر ۱) نخستین سایتی بود که به مخاطب اجازه می داد به صورت مستقیم بر آن اثر بگذارد. فعالیت های پیشین که تأثیر مخاطب در آنها به محدوده ای خارج از صفحه (Page) بر می گشت مانند آنچه در «ایستگاه بانتینگ» به آن پرداختیم، اکنون دچار نوعی تحول بنیادین شده بود. آنچه در سایتی مانند «دوست پسرم از جنگ برگشته» رخ داد ریشه های پدیده ای است که 'Yahoo messenger' در سال های اخیر در اختیار کاربران قرار داده است.

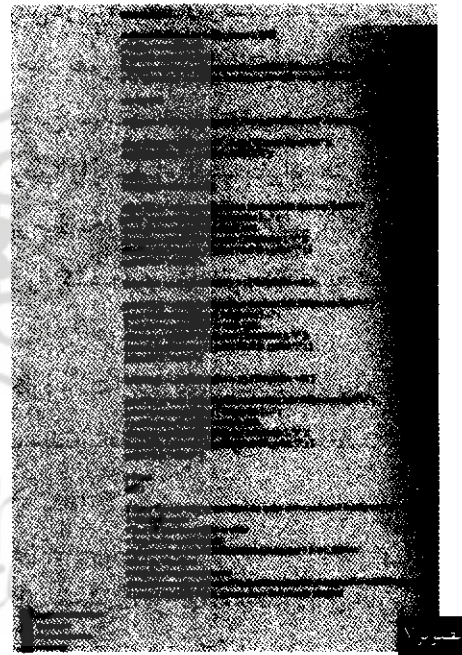
«دودل»^{۲۷} امکان نسبتاً تازه ای است که در سایت «یاهو» که در آن دو کاربر که در حال چت هستند صفحه ای اشتراکی به همراه قلم مو و تخت رنگ در اختیار دارند. در نوبت هر پیغام آنلاین، هر کاربر می تواند خطی یا طرحی به صفحه اضافه کند و یا بخشی از آن را پاک نماید. در نهایت اثری که در صفحه خلق می شود محصول مشترک میان دو نفر خواهد بود.

چنین امکاناتی دیگر از محدوده ارائه اثر خارج می‌شوند. در واقع ما با حذف لایه‌های واسطه مواجه هستیم. در سایت‌های نخستین مانند Hot Pictures اینترنت در نقش فضایی مجازی برای ارائه اثر مطرح می‌شود که تنها کاربردی در سطح یک گالری یا موزه آنلاین بین‌المللی دارد. در لایه بعدی با محصولی مانند «نت آرت به خودی خود» مواجهیم که خود بستری است برای شکل‌گیری خلاقیت ذهنی در مخاطب. در پله بعدی در سایت «دوست پسر» از جنگ برگشته^{۲۸} طراحان سایت اجازه دخل و تصرف در ارائه شده را می‌دهند و اندک اندک مخاطب از حالت انفعال بیرون می‌آید و از فاصله میان هنرمند و مخاطب کاسته می‌شود. در پله بعدی و در امکانی مانند «دودل» هنرمند و مخاطب یکی فرض می‌شوند و تنها فضایی مشترک به کاربران داده می‌شود، تا به اثری مشترک دست یابند.

رسانه تاکتیکی

فستیوال بین‌المللی Ars Electronica که در سال ۱۹۹۸ برگزار شد حقیقتی را در قالب اینترنت نمایان ساخت؛ که جدا از سیل عظیم اطلاعات و آسودگی برقراری ارتباطات، اقتصاد جهانی که اکنون رشد و رونق خود را مدیون شکوفایی تکنولوژی می‌داند، همان قدر که توسط اجناس و لوازم مادی توصیف و تعریف می‌شود توسط «اطلاعات» نیز تعریف می‌شود. توان اینترنت در تولید، تبادل و افزایش اطلاعات برای جیب‌های بزرگ آنارشیزم، آن را در مرکز مجادله و بحث اقتصاد و نت و رک اطلاعات می‌گذارد.

این فستیوال که در ماه سپتامبر و در مکان همیشگی آن یعنی لینز اتریش برگزار شد، بیانگر آغاز دوره‌ای تازه در روش و تولیدات نت آرت بود. Ars Electronica که با نام



فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۲۸۴

کهن‌اش خود را بدل به آکادمیایی می‌کرد که مشی یکساله مقالات نت آرت را تعیین می‌نمود، هر سال موضوعی را انتخاب می‌کرد تا نشریات و مصوبات‌اش را بر مبنای آن شکل دهد. در موضوعات انتخابی فستیوال پیش از سال ۱۹۹۸، اغلب خوشبینی خاصی نسبت به این هم‌نشینی هنر و تکنولوژی؛ و نیز خوشبینی خاصی نسبت به چشم‌انداز آینده در آستانه آغاز هزاره سوم به چشم می‌خورد که با عناوینی چون «به دنیای سیم‌کشی شده خوش آمدید» همراه بود. اما موضوع Ars Electronica در سال ۱۹۹۸ موضوعی تهدیدآمیز و ستیزه‌جویانه بود. نام «Info war» یا «جنگ اطلاعات» خبر از تهدیدها و

ستیزه‌های تازه‌ای می‌داد که سال‌ها پیش در بطن اینترنت شکل گرفته بودند. مقالات و سخنرانی‌هایی که در این مراسم ارائه شد در واقع مرز میان فعالیت هنری، مبارزه، طنز و سیاست را از میان برداشت و بحث بر سر این موضوع تازه با انتشار مجلات و نشریات تا ماه‌ها بعد ادامه یافت. مجادلاتی که مسئولان و پیشنهاددهندگان «جنگ اطلاعات» را به صحنه حوادثی کشاند که تا سال ۱۹۹۹ به درازا کشید. سایت Toywar^۱ اوج این مبارزات بود (تصویر ۶).

از سال ۱۹۹۵ سایتی به نام Etoy^۲ آغاز به کار کرد. در سال ۱۹۹۸ نیز سایت تازه‌ای با نام eToy^۳ تأسیس شد که فعالیت‌اش مختص به فروش آنلاین اسباب‌بازی بود. سایت تازه تأسیس بارها Etoy را به ارائه هرزه‌نگاری و گرایش‌های آنارشیستی متهم کرد. Etoy^۴ که قدمتی طولانی‌تر داشت، زمانی که نام خود را در خطر دید برای دفاع از هویت خود و نامی که مختص به خود می‌دانست از همکاری سایت‌های (۱) Rt mark (۲) THE THINK (۳) Rhizome.org استفاده کرد تا حریف تازه‌وارد را از سرراه بردارد و این چنین بود که وارد جنگی اینترنتی شد. رهبری این جنگ را مالکان سایت Rt mark^۵ به عهده گرفتند. به پیشنهاد مدیر سایت Etoy^۶ آنان دست به خلق اسباب‌بازی تازه‌ای newtoy^۷ زدند و سایت تازه‌ای را با نام Toywar^۸ طراحی و راه‌اندازی کردند تا تبلیغات را علیه اسباب‌بازی‌های eToy^۹ سازمان‌دهی کند. این جنگ در نهایت به ورشکستگی eToy^{۱۰} منجر شد. در جریان این جدال که بخشی از آن به صحن دادگاه نیز کشیده شد، توجه عموم و مطبوعات به این سایت تازه - یعنی Toywar^{۱۱} جلب شد.

فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۲۸۵

پس از خاتمه دعای حقوقی، Etoy^{۱۲} و Rt mark^{۱۳} به ابزاری که زمانی به عنوان یک میانجی و در مقام رسانه‌ای ضدتبلیغ شکل گرفته بود، کارکرد تازه‌ای بخشیدند و آن را بدل به تریبونی برای نقدهای اجتماعی، سیاسی و همچنین هزل کردند. این سایت تازه «رسانه‌ای تاکتیکی» بود که در جریان دادگاه‌های eToy^{۱۴} به محبوبیت رسید و موجبات شکست حریف را فراهم کرد. از آنجایی که در هر بازی‌ای هدف شکست حریف با رعایت قوانین بازی و کسب بهترین نتیجه است، هنرمندان نت‌آرت و طراحان Toywar^{۱۵} سایت خود را بازی (game) می‌خواندند.

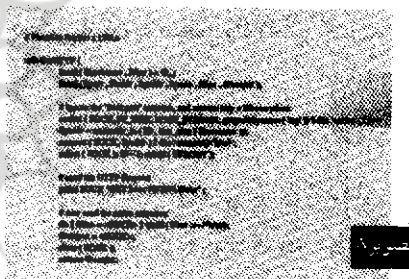
جدا از آنچه که بعدها در کارکردهای تازه Toywar^{۱۶} رخ نمود و به گفته ولفگانگ استله آن را به یکی از بزرگ‌ترین آثار قرن بیستم بدل ساخت، آنچه دلیل وجودی سایت بود و سبب راه‌اندازی آن شد به گفته طراحان آن یک بازی بود. حال باید دید رابطه این بازی با نت‌آرت چیست یا به بیانی دیگر چه چیز نفس یک بازی را به هنر نزدیک می‌سازد؟

گئورگ گادامر در رساله حقیقت و روش می‌گوید: «بازی تنها بازیست و امری جدی نیست. اما همین بازی به محض آغاز شدن نوعی جدیت مقدس را به همراه دارد. هر کس که بازی را جدی بگیرد آن را خراب می‌کند. بازی پویایی‌ها و غایت‌های خاص خود را دارد که مستقل از آگاهی آن کسانی است که بازی می‌کنند» (Gadamer: 25). گادامر در ادامه از سحر موجود در بازی و غلبه آن بر بازیکن سخن

می گوید. ذات اثر هنری از این امر شکل می گیرد که در تجربه شدن، تجربه کننده را دگرگون می سازد. اثر هنری نیز اثر می گذارد. موضوع تجربه هنر، ذهنیت آن کسی نیست که اثر را تجربه می کند بلکه خود اثر است. این دقیقاً نقطه‌ای است که در آن نحوه بازی اهمیت می یابد. چرا که بازی نیز ذات مستقل خودش را دارد فارغ از آگاهی کسانی که بازی اش می کند. در واقع وقتی بازی صورت می گیرد، هرچند که در برابر تماشاگران باشد، آنچه بازی را بازی می کند در درون بازی اتفاق می افتد و نه به عنوان عنصری نمایشی در خدمت مخاطب. اما این نکته نیز قابل تأمل است که حال، این بازی بدون وجود تماشاگرانش در چه سطحی قرار می گیرد؛ شاید نه در همان سطحی که بود.

تقابلاتی از این دست و نفس وجود آن در جایگاه یک بازی (game) است که 'Toywar' را در مقام یک اثر هنری برجسته می کند و نیز توجه به این موضوع که طراحان بازی و مجریان آن (یا بازیکنان) اگرچه در حال نمایش دادن هستند اما در بازی به صورتی قاطع حضور دارند و این حضور هم در جهت رقابت شانه به شانه است و هم در صورت نیل به پیروزی شهرت و افتخار را برایشان به ارمغان خواهد آورد. سایت تازه گرچه در ابتدا به عنوان تدبیری برای بقا به کار می رفت لکن اندک اندک بر مبنای روشی که پیش گرفته بود به صورتی تمام و کمال وارد حوزه بازی شد؛ بازی‌ای که مانند هر بازی دیگری دارای نظامی خودبسنده است هرچند که پیروزی در این نمونه خواص پیامدهای خارجی‌ای نیز به دنبال داشت.

همان‌طور که از 'Toywar' به عنوان یک «رسانه تاکتیکی» یاد شد، همتای 'info war' در صورت کلی‌اش نیز در میان عامه مردم عبارت تأثیرگذار «رسانه تکنیکی»^{۳۰} بود. این عبارت که ابتدا توسط گرت لاونیک^{۳۱} و دیوید گارسیا^{۳۲} استفاده شد به



ندرت در لیست‌های پستی 'Nettime' به کار می رفت، و در عوض با مقالات «اصول ابتدایی رسانه تاکتیکی»^{۳۳} در یادها ماندگار شد و در کنفرانس «پنج دقیقه بعدی»^{۳۴} در آمستردام هلند به مفهوم اصلی خود رسید.

«رسانه تاکتیکی» همگام با فعالیت‌های «تلویزیون تاکتیکی» در دهه ۱۹۷۰ رشد کرد و به صحنه آمد. تئوریسین فرانسوی میشل دوکرته^{۳۵} کسی بود که واژه «تاکتیکی» را برای نخستین بار در آثارش به معنای «نمایانگر مصرف‌گرایی نامریی در جریان زندگی روزمره» به کار برد و پس از او هنرمندان و منتقدان بسیاری از این واژه با تعاریف تازه‌اش استفاده کردند. دیوید گارسیا خود در این باره می نویسد: «ما ثابت کردیم که انقلابی که در الکترونیک مصرف‌کننده‌ها روی داد، این تاکتیک‌ها را از سطحی نامریی به مریی آورد. بنابراین «رسانه تاکتیکی» بدل به یکی از راه‌های اصلی شد تا مردم را به جای هدف اصلی حرکت به

سوی مدرنیته، مطیع آن سازد.» (Internet Art: 120)

یعنی این جریان که برخاسته از مدرنیته بود، به جای سعی در بهبود اوضاع اجتماعی و اقتصادی و تلاش در به حرکت درآوردن جامعه؛ برای ساخت جامعه‌ای مدرن، شهروندان را به مستعمره‌های انسانی در خدمت مدرنیته تبدیل کرد. در واقع «رسانه تاکتیکی» رویکردی فردی است به نوعی دخالت نقادانه که از توانایی‌های دستگاه‌های الکترونیکی مصرف‌کننده‌ها بهره می‌جوید.

بر مبنای گفته فلیپ گالاته^{۳۶} [هنرمند امریکایی]: «هنر زاینده^{۳۷} هنری است که در آن هنرمند با به وجود آوردن یک جریان مثل دستورهای زبانی، برنامه کامپیوتری، ماشین و یا اختراع دیگری، آن جریان را به نوعی حرکت مستقل برساند که منجر به شکل‌گیری یک اثر کامل هنری شود.» (Internet Art: 152)

جریان‌هایی چون Fluxus و Happenings که بر امتیازات و دستورالعمل‌ها تکیه داشتند، به‌عنوان پیش‌درآمدی بر هنرهای زاینده رسانه‌ای شناخته می‌شوند. اما برای مثال، در مورد هنرهای نرم‌افزاری می‌توان گفت که آنها در بسیاری از پروژه‌ها نقش هنرمند را در اثر هنری زیر سؤال بردند، چرا که به وجود فیزیکی او در جریان تولید اثر هنری نیاز نبوده است. برای مثال در ۱۹۹۷ والتر دماریا^{۳۸}، محوطه‌ای وسیع را در یک دشت در نیومکزیکو با میله‌های فلزی کاشته شده در زمین پوشاند و از فاصله‌ای نسبتاً دورتر تصاویر برخورد آذرخش‌ها به میله‌ها را ثبت کرد. این اثر با نام «میدان آذرخش» به‌عنوان یک «رخداد» شناخته می‌شود و چنان‌که در گفته‌های بالا آمده حضور فیزیکی هنرمند در آن چندان تعیین‌کننده نیست. یعنی حضور قدرتمند هنرمند در این گونه هنری در خلق ایده است و نه در مراحل تحقق. هرچند هنری که توسط نرم‌افزار خلق شود، آزادی فیزیکی و نیز توان آن نوع بداهه‌پردازی را ندارد. اما می‌تواند بر طبق اطلاعات خروجی و ورودی‌های کاربران آن تغییر کرده یا دچار اصلاح و تنظیم شود.

سول آلبرت^{۳۹} [نویسنده انگلیسی] هنر نرم‌افزاری را هنری می‌داند که از نرم‌افزار به‌عنوان شکل و بافتی فرهنگی استفاده می‌کند (Internet Art: 152). یکی از عوامل اصلی رشد هنر زاینده و گسترش نرم‌افزار، جنبش نرم‌افزار آزاد بود. نرم‌افزار آزاد که اغلب با اصطلاح «منبع آزاد»^{۴۰} شناخته می‌شود به همراه مراکز مختلف خود و حول محور کتابخانه‌های کد شده و با پروژه‌های خاص دیگر شکل یافت.

در نمایشگاه سال ۲۰۰۲ سایت CODEDOC^{۴۱} که از آن مؤسسه «ویتی آرت پورت»^{۴۱} بود، در راستای ترویج هنر اینترنتی در موزه هنرهای معاصر امریکای ویتنی به نمایش گذاشته شد. طراح آن کریستن پول^{۴۲}، سعی داشت نشان دهد که چگونه روش‌های مختلف کدگذاری می‌تواند تجارب و بیانات متفاوتی از یک ایده ثابت ارائه دهد. وی دوازده هنرمند را جمع کرد و از آنها خواست که این کد را در دستور کار خود قرار دهند. «حرکت کرده و سه نقطه را در فضا به هم وصل کنید». پول همچنین قید کرد که خود کدها باید هدف باشند و نه نتیجه‌ای که به دست می‌دهند. با این روند معکوس، تمرکز اصلی نرم‌افزار بر فعالیت‌های کارکردی معطوف شد. این نمایشگاه جمعی، کاربران را تشویق کرد تا پیش از

تجربه نتیجه نهایی، منابع آن را بررسی کنند (تصاویر ۷ و ۸ و ۹) (Internet Art: 156).

کریستن پول، در مقدمه خود برای این سایت، کد را با زیبایی‌شناسی و مضامین هنری دهه ۶۰ مرتبط دانست: «اگرچه تجلی فیزیکی و بصری هنر دیجیتال از لایه کد و دیتا جدا می‌شود، اما هر تصویر دیجیتال با مجموعه‌ای از دستورالعمل‌ها و یک نرم‌افزار، تولید و کامل می‌شود. دقیقاً همین لایه کد و دستورالعمل‌ها است که یک مرتبه کانسپچوال به وجود آورده و آن را با هنرمندان پیش از خود چون دادانیست‌ها و آثار مفهومی مارسل دوشان، جان کیچ و سول لویت پیوند می‌دهد. هنرهایی که بر پایه انهدام دستورالعمل‌ها شکل گرفته‌اند».

(Internet Art: 157).

اما باید گفت تمام هنرهای نرم‌افزاری کاربردی نیستند. برخی از آنها نیز به صورت گزاره‌ای باقی می‌مانند. گراهام هاروود در سایت 'London. PL'، از تجربیات کاربردی و بصری جدا می‌شود و در شکلی حتی ساده‌تر از یک تقاضانامه اثری هنری ارائه می‌دهد (تصویر ۱۰). این سایت تنها متنی است که به زبان پرل [Perl: زبانی که برای متون پردازش طراحی شده] اثری را ارائه می‌دهد. سایت شامل برنامه‌ای است که ظرفیت ریه‌های کودکان لندن را محاسبه می‌کند. کودکانی که به گفته خود او «کنک خورده، به بردگی گرفته شده‌اند، مورد تجاوز قرار گرفته‌اند و یا کشته شدند» (Internet Art: 160).

این محاسبه تا سال ۱۷۹۲ - یعنی از آغاز پروژه به صورت سال‌شمار معکوس - انجام می‌گیرد، سالی که مقارن با دوران انقلاب صنعتی بریتانیا است. این آمار مجموعه فریاد کودکانی است که در آن دوران

زیسته و مرده‌اند. این آمارها به امید جبران آنچه که هنرمندان، عدم توازن معصومیت و تصور می‌نامیدند، از شبکه‌های لندن پخش شد. شرایط انقلاب صنعتی را در اشعار «سروده‌هایی از معصومیت و تجربه»^{۳۳} اثر ویلیام بلیک^{۳۴} می‌توان جست‌وجو کرد. این شعرها همان اشعاری است که در سایت به همراه فرایض هنرمند و دستورات پرل مخلوط شده‌اند. کد در این اثر، نتایج رسمی توصیه‌های گراهام



هاروود^{۴۵} برای انگلستان را محاسبه می‌کند. مهندسی و کاربردگرایی نیز در این سایت طرح‌ریزی شده است اما به صورتی حاشیه‌ای. در عوض کلیت اثر توجهات را به محتوای اجتماعی تحریک‌کننده‌اش جلب می‌کند. در واقع بنیان و مفهوم اثر است که به آن قدرت می‌بخشد و نه مادیت و شکل بیرونی آن. همان‌گونه که کریستن پول اشاره کرد، میان شکل تازه هنر زاینده یعنی نرم‌افزار و شکل سنتی‌اش، که بر مبنای رابطه میان هنرمند و اثر استوار است، شباهت‌ها و خطوط موازی‌ای وجود دارد. آنچه هنر نرم‌افزار در بافت نرم‌افزار آزاد به آن رسید همراهی هنر بود با ارزش اقتصادی، فنی و اجتماعی که از اهداف هنری فاصله دارد، اما با آن همراه است. مانند اشکالی از هنر که توسط جان کیچ و سول لوویت خلق شدند و یا آثار هنرمندان کانسپچوال که فضایی میان بیان نمادین و کارکردگرا گشودند. شاید مناسب‌ترین استعاره این باشد که سایت London. PL و هنرهای نرم‌افزاری مانند آن، می‌توانند عملکردی مانند موسیقی بدون کپی‌رایت در بین عموم مردم داشته باشند که به سادگی به هر کجا که بخواهد می‌رود و آزادانه قابلیت تغییر و آزمایش دارد.

سایر فمینیسم^{۴۶}

آغاز هنر فمینیستی را باید در نقادی و ادبیات فمینیستی جست‌وجو کرد؛ نقادی‌ای که حاصل جنبش فمینیسم در دهه‌های شصت و هفتاد بود؛ هرچند که می‌توان ریشه‌های آن را در آثار قدیمی‌تر چون «جنس دوم» [سیمون دوپوار ۱۹۴۹] ۳۷ «جایی از آن خود» [ویرجینیا وولف ۱۹۲۸] ۲۸ جست‌وجو کرد. لیکن نقادی فمینیستی اولیه در دهه ۱۹۶۰ که در آمریکا مرجعیتی نداشت با آغاز ۱۹۷۰ به بحثی اساسی در دانشگاه‌ها و مجامع فرهنگی بدل شد. متفکران زن دست به نقادی گذشته‌ای زدند که آب‌شخور آن را سال‌ها تحقیر و دورنگهداشته‌شدگی زنان از چرخه تاریخ می‌شمردند. آنان نقش‌هایی را که به زنان در آثار ادبی تحمیل شده بود به نقد کشیدند. کلیشه‌هایی چون زن مرگ‌بار (ومپایر)، فاحشه، محافظ اخلاقی مرد (که مرد را پاکدامن و پایبند به خانواده نگاه می‌دارد و یا سرپوشی بر روابط نامشروع اوست) و فرشته پاک در خانه (زن چاق خانه‌دار مهربان و اغلب مادر). بنیان این کلیشه‌ها سرچشمه‌ای جز ادبیات مردانه نداشت و ناقدان فمینیسم وجود این کلیشه‌ها را بستری برای تحقیر زنان در زندگی حقیقی می‌دانستند.

منتقدانی چون آنت کولودنی و جودیت فترلی^{۴۹} دست به افشاگری علیه این نوع تحقیرها زدند. در میانه این جدال منتقدانی چون الن مورس (۱۹۷۶) ۵۰ خوشبین‌تر بودند و تأسیس یک سنت زنانه مستقل را پیش‌بینی می‌کردند. اما آنچه در سال‌های اولیه، چنین جنبشی را از دو سویه مختلفش، یکی نقادی فمینیستی در مقام یک دستگاه بازخوانی آثار گذشته و حال؛ و دیگری، فمینیسم در مقام یک جنبش سیاسی در راه احقاق حق از دست رفته زنان، را کمتر به سوی یک راهکار مدون پیش می‌برد، اجتناب

از بنیانگذاری یک نظریه مشخص بود. چرا که هر نظریه‌ای از سوی آنان موج اقتداری پدرسالارانه را تداعی می‌کرد. حال اگر طبقه‌بندی‌ای را در تاریخ فمینیسم در نظر بگیریم، موج اول در جهت جبران ارزش‌های بریاد رفته زنان شکل گرفت و موج دوم نظریه‌هایی را بنیان نهاد تا آینده‌ای را برای زنان تصویر کند و در ادامه تا میانه دهه نود این نظریه‌ها را به سمت کاربرد سوق داد. بدین ترتیب، اعتراضاتی در دایره لغات مردانه اتفاق افتاد. شرکت‌های غیردولتی^{۵۱} دست به آموزش و بسترسازی برای رفاه اجتماعی و اقتصادی زنان زدند. گروه‌هایی به برگزاری دوره‌های آموزشی برای کسب مهارت‌های رفتاری و نیز تجدیدنظر در مقام زنان در روابط جنسی پرداختند.

در این میان این موج به اینترنت نیز کشیده شد. در بین شبکه‌های پراکنده و متضاد، ایجاد سیاست‌های جدید و تجزیه آنچه پیش از آن به‌عنوان نژاد، جنس و طبقه اجتماعی مطرح بود، فرهنگ فناوری را به جهات تازه‌ای هدایت کرد که سایر فمینیسم یکی از این جهات بود.

سادی پلانت [تئورسین فمینیسم]^{۵۲} این نام تازه را برگزیده و به کار برد. وی ذات شبکه را فمینیستی و مؤنث می‌خواند. دیگر فمینیست‌ها چون فیت ویلینگ، این مهاجرت فمینیسم به فناوری اطلاعات را موج سوم فمینیسم خواندند که به سمت نوعی شورش و حرکات عمومی می‌رفت (Internet Art.62).

این نام جدید که نام هنرمند را نیز در خود دارد - به‌صورت «سایبر فمینیست» - به‌طور کلی سه لایه را تحت پوشش قرار می‌دهد: موقعیت زنان را در کارهای تکنولوژیکی و قانونمند تبیین می‌کند، که شامل کارها و فعالیت‌هایی نیز می‌شود که مختص یک جنس است. همچنین بازتابی از تجربه زنان در فرهنگ تکنولوژی محسوب می‌شود. (تأثیر روی کار، زندگی خانوادگی و



اجتماعی و اوقات فراغت) و در لایه سوم روی جنس‌گرایی برخی از تکنولوژی‌ها تأکید و اعمال نظر می‌کند و صحت آن را به چالش می‌کشد.

این خط و مشی‌ها را می‌توان به مفاهیمی از «فمینیسم فرانسوی» دهه ۱۹۸۰ ارجاع داد. نویسندگان فرانسوی که بیشترین تأثیرگذاری را در دنیای انگلیسی زبان داشتند، ژولیا کریستوا^{۵۳}، هلن سیکو^{۵۴}، لوس ایری‌گاری^{۵۵} بودند. این هر سه با وجود تفاوت‌های عمده، خاستگاهی مشترک داشتند: فلسفه ایده‌آلیستی. آنها از روش‌های ژاک دریدا^{۵۶} برای گذشتن از معیارهای سنتی استفاده می‌کردند. ژاک دریدا که معتقد بود کل معنای یک رخداد نسبی است و در تقابلی بر پایه تفاوت با دیگر رخدادهای زبان‌شناسانه قرار می‌گیرد، مبنایی شد برای اندیشه نقادانه فمینیست‌های فرانسوی. آنها حتی به صورتی

بسیار واضح تحت تأثیر اندیشه‌های ژاک لاکان^{۵۷} بودند، کریستوا، سیکو و ایری گاری با اعتقاد به اینکه هویت انسانی بر پایگان زبانی و نظم نمادینی شکل می‌گیرد که بر پایه پدر استوار است، ادعا کردند که در این صورت زنان از ابتدا به صورتی بیگانه در این معادله دخیل می‌شوند. پس به سوی نوشتار و زبانی زنانه حرکت کردند. نوشتار زنانه‌ای که در بیرون از ساختارهای پدرسالارانه واقع در فرهنگ عمل می‌کرد. در موج تازه یعنی، سایبر فمینیسم نیز متفکران فمینیست، سعی در تعریف شبکه‌ای مؤنث نمودند، که مبنای آن از چنین آبشخوری برخوردار بود. هرچند که این حرکت با آنکه با نام موج سوم از آن یاد شده است، باز هم از جهاتی تلافی جویانه به نظر می‌رسد و ساحت کلی‌اش را به سوی موج نخست فمینیسم سوق می‌دهد.

اولین برخورد فمینیست‌ها با اینترنت مربوط به پروژه‌ای برای وارد کردن نقشه شهرهای استرالیا به شبکه بود. جوزفین استارز^{۵۸} می‌گوید: «فقط می‌خواستیم با آن تکنولوژی کار کنیم. تخصص‌های مختلفی داشتیم. نویسنده، هنرمند پرفورمنس، فیلم‌ساز. من عکاس بودم پیش از آن به هیچ تکنولوژی، تازه‌ای دسترسی نداشتیم. فقط یک دستگاه فتوکپی بود! پس شروع کردیم به نوشتن درباره تکنولوژی، چون نگران بودیم که مبادا این امر در دنیای هنری آن زمان به صورت یک قلمرو مردانه در نظر گرفته شود. قرار شد زنان را تشویق کنیم تا به سراغ تکنولوژی‌های تازه بروند و با آن ارتباط برقرار کرده و لذت ببرند. بخشی از پروژه این بود که طنز را وارد جریان کنیم. تلاش کردیم این فکر را ایجاد کنیم که تکنولوژی چیز ترسناکی نیست، بلکه استفاده از آن لذت بخش و جالب است» (Internet Art 64).

در ادامه باید این را افزود که در محیط مجازی اینترنت و سایت‌هایی چون Palace که در دهه ۱۹۹۰ شهرت بسیاری برای خود دست و پا کرده بودند؛ تصویر گرافیکی از خود به عنوان یک نقاب شخصیتی و یا یک «آواتار»^{۵۹} تلقی می‌شد. بدین معنا که کاربران می‌توانستند از ویژگی‌های زندگی روزمره آزاد شده و راه را برای تئوری‌هایی باز کنند که اینترنت را آورنده هویت‌های متغیر می‌خواند. تئوری‌هایی که با سلسله مراتب قابل تغییر و روابط تازه و بی‌سابقه به اوج خود می‌رسید. اما این طرز تلقی زمانی درست خواهد بود که میان زندگی واقعی و زندگی آنلاین تمایز قائل شویم و این درست همان طرز فکری بود که در آن دوران بسیار رایج بود. تصاویر ارائه شده از اینترنت در مقابل زندگی عادی کاملاً صورتی اتویپایی داشتند؛ اتویپایی که نشانگر بهترین شکل افراد و اجتماع بود. این گونه امکانات برای هنرمندان زن، آزادی و زیبایی‌شناسی تازه‌ای را به همراه داشت.

بازنمایی

تلاش‌های بسیاری صورت گرفت تا مؤلف حضور خود را به شیوه‌های مختلف، در آثار نت آرت نشان دهد و عمده‌ترین دلیل این تلاش وجود امکاناتی چون کپی در اینترنت بود. در سال ۱۹۹۷ لیلینا در

سایت خود «آگاتا ظاهر می‌شود»^{۶۰} راه‌های تازه‌ای برای حل این مشکل یافت. از آنجایی که صفحات سایت او توسط چند سرور^{۶۱} بین‌المللی متفاوت اداره می‌شد، وی نام راوی را به همراه آن سرورها درون نام سایت جای داد و چنین نتیجه‌ای پدید آورد: (Internet Art: 103).

<http://www.hereru/agatha/cant-stay-anymore.html>

<http://altx.com/agatha/starts-new-life.html>

<http://distopia.com/agatha/trave/s.html>

بدین ترتیب نام سایت می‌توانست تمام اطلاعات لازم را به همراه داشته باشد اما با این حال هنوز امکان سرقت ادبی وجود داشت. چرا که می‌شد فایل را بدون نام و آدرس آن کپی کرد. بدین ترتیب لیلینا بر آن شد تا محتوای دیجیتال منحصر به فرد هر صفحه را در کنار آدرس آن قرار دهد و نیز از روش‌های دیگری استفاده کند، مانند وارد کردن نام مؤلف در پنجره‌های خط^{۶۲}، نمایش آن به صورت متنی روان (زیرنویس) در نقاط مختلف صفحه و یا به صورت پس‌زمینه‌ای کم‌رنگ در صفحه‌ها.

به گفته جوزفین بری^{۶۳} [منتقد انگلیسی]: «در واقع لیلینا نوع دیگری از قابلیت‌های نمایشی لغات را در اینترنت به نمایش گذاشت. وی روشی برای بیان اصالت راوی ابداع کرد که راه‌های داستان‌پردازی یک وب‌سایت را گسترش می‌داد» (Internet Art: 104).

قابلیت بیان راوی و مؤلف در نرم‌افزارها و اینترنت سبب شد تا بسیاری از آثار نوشتاری به اینترنت راه یابند. فصل مشترک داستان‌سرایی و ابعاد مجازی می‌تواند به روش‌های مختلفی بیان شود و یکی از این روش‌های برجسته که به ساختمان پویای کلمات وابسته است، «پیش‌متن»^{۶۴} است. پیشینه «پیش‌متن» به پیش از ابداع شبکه بازمی‌گردد، یعنی به دوران تکامل تاریخی آرشیوهای الکترونیکی.

وانوار بوش^{۶۵} [تئورسین آمریکایی] در دهه ۱۹۴۰ و تئودور نلسون^{۶۶} در دهه ۱۹۶۰ پیشنهاد کردند که کتابخانه‌هایی دیجیتال درست شود و تلاش کردند ابزار نویسندگی فرامتن را بر پایه ساختار تفکر جمعی گسترش دهند (Internet Art: 104).

نلسون آثار «فرامتن» را «نوشته‌های غیرمتوالی»^{۶۷} می‌خواند. به‌طور کلی «فرامتن‌ها» داستان‌ها و نوشته‌ها را به چند صفحه گسترش می‌دهند و به متن با استفاده از بی‌قاعدگی و پراکنندگی‌اش در طول صفحات مختلف، فضا می‌دهند و اغلب متن را به یک اثر فیلم‌مانند بدل می‌کند. اگرچه بسیاری از ادعاهای آوانگاردهای ادبی بر این پایه است که استفاده از فرامتن ریشه در طرز استفاده از کتب دینی و علمی در تاریخ دارد (برای مثال، این تفکر که پروتستان‌های مدرن به ندرت تمام انجیل را می‌خواندند، اما از آن در حکم دایرةالمعارف استفاده می‌کردند). عده‌ای دیگر نیز ادعا می‌کنند که مقایسه میان اشکال مختلف فرامتن و سینماتیک توطئه‌گرانه است.

پایان و آغاز تازه

اکنون اینترنت بستری برای هر آنچه در هنر به شکل سنتی و یا معاصر موجود است فراهم آورده، و بر این گستره هر روز افزوده می‌شود و به جهت تمامی امکانات تازه‌ای که اینترنت را از مدیوم‌های هم‌عصرش جدا می‌کند، این قابلیت - که یک ابزار اشکال تازه‌ای از هنر ارائه دهد - را قابل تعریف می‌سازد. اشکال بسیار متنوعی در تاریخچه کوتاه چندساله نت امکان تحقق یافتند که در این مختصر ذکری از آنها نیامد، اشکالی چون بازی و...

اما عمده‌ترین تلاش در روند شکل‌دهی نت‌آرت به‌عنوان یک گونه هنری، سعی در تغییر کاربری ابزاری غیرهنری بود، به سوی ذات هنر و نیز تغییر برخی مفاهیم تثبیت شده در دایره واژگانی هنر، تا تعامل میان هنر و یک ابزار تکنولوژیک، تعاملی دوسویه باشد.

در آنچه اکنون ما به‌عنوان نت‌آرت می‌شناسیم، برخلاف آنچه در ابتدای راه هنرمندان پیشروی نت از آن هراس داشتند، هیچ‌کدام از دو جزء تشکیل‌دهنده نام نت‌آرت، قربانی دیگری نشده‌اند. امکاناتی که اینترنت در اختیار کاربر می‌گذارد، آن‌چنان گسترده و عمیق‌اند که هنرمند از هر مسیری که مایل باشد می‌تواند راه‌های خوشاوندی تازه‌ای را هموار سازد؛ از ساده‌ترین اشکال شناخته شده هنری تا راه‌هایی که در آینده در پیش‌رو است.

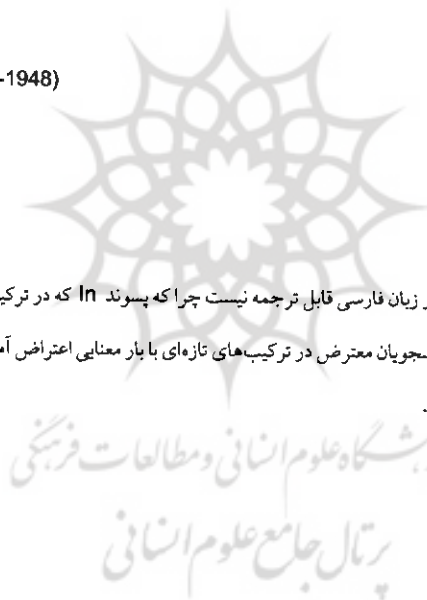
در حال حاضر نت‌آرت آن‌چنان در بطن اینترنت حل شده است که تفکیک کردن آن اندکی دشوار است تا جایی که در اغلب متون هنری از ترکیب نت‌آرت به جای اینترنت استفاده می‌شود و این تأویل تازه پایانی است برای سنت ابزارمدار و رستاخیزی است برای هنر تا از حومه به صحنه بیاید و از مقام یک پدیدار دور از دسترس، بدل به شهروندی آشنا شود.

حال اگر دوباره به سراغ مثالی برویم که آغازگر این نوشتار بود (یعنی آرای هایدگر) در بازخوانشی تازه ناگزیر از تقسیم ترکیب اینترنت آرت به دو بخش پرهیز خواهیم کرد، چرا که این بار با امری مواجهیم که به روشنی در پلکان سوم می‌ایستد و نت‌آرت نه در مقام ابزاری کاربردی که می‌تواند توان هنری نیز بیابد؛ که در جایگاه امری به ذات هنری ظاهر خواهد شد، یعنی «چیزی» که هنر است.

پی‌نوشت‌ها:

- 1- Der Ursprung des Kunstwerkes
- 2- reproductive technologies
- 3- Marcel Duchamp (1887-1968)
- 4- Hugo Bail
- 5- Allan Kaprow 1927

- 6- Robert Watts (1928-88)
 - 7- Happening
 - 8- Jackson Pollock (1912-56)
 - 9- Stan Van Der Beek (1927-84)
 - 10- Movie Drome
 - 11- John.M.Cage (1912-92)
 - 12- Lewis Mumford
 - 13- Marshall McLuhan (1911-80)
 - 1964 <|ö`Bxr ëö|> ñób òrBV@ BH
 - 14- Peter Weibel (1944)
 - 15- Olia Lialina (1971)
 - 16- Alexei Shulgín (1963)
 - 17- Sergei Eisenstein (1898-1948)
 - 18- Vuk Cosic
 - 19- Soros
 - 20- King Cross Phone In:
- ترکیب حاضر متأسفانه به صورتی دقیق در زبان فارسی قابل ترجمه نیست چرا که پسوند In که در ترکیب insit به معنای اعتصاب و قطع کار به کار رفته است. در دهه ۱۹۶۰ توسط دانشجویان معترض در ترکیب‌های تازه‌ای با بار معنایی اعتراض آمیز به کار می‌رفت. کاسیک از این پیشینه در نام‌گذاری سایت‌اش سود جسته است.
- 21- Pit Schultz
 - 22- Andreas Broeckmann
 - 23- Igor Markovic
 - 24- Walter Van der Crujisen
 - 25- Adele Eisenstein
 - 26- Ursula Forne
 - 27- Doodle
 - 28- my boy friend came back from the War 1996
 - 29- Wolfgang Steahle
 - 30- tactical media
 - 31- Geert Lovink

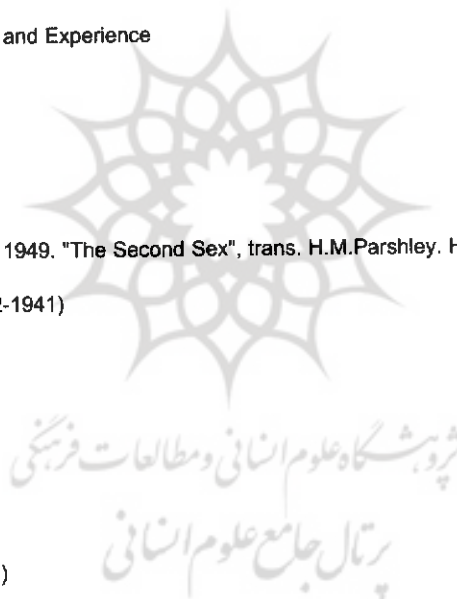


پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

- 32- David Garcia
- 33- "The ABC of Tactical Media" & "The DEF of Tactical Media"
- 34- Next 5 minutes
- 35- Michel de Certeau
- 36- Galanter Philip
- 37- generative art
- 38- Walter Demaria
- 39- Albert Saul
- 40- open source
- 41- Whitney Artport
- 42- Christiane Paul
- 43- Songs of Innocence and Experience
- 44- William Blake
- 45- Granam Harwood
- 46- Cyber Feminism
- 47- Siman de Beauvoir, 1949. "The Second Sex", trans. H.M.Parshley. Harmond Sworth: Penguin.
- 48- Virginia Woolf (1882-1941)
- 49- J.Fetterly
- 50- Ellen Moers
- 51- N.G.O
- 52- Sadie Plant
- 53- Julia Kristeva (1941)
- 54- Helene Cixous (1937)
- 55- Luce Irigay (1932)
- 56- Jacques Derrida (1930)
- 57- Jacques Lacan (1901-80)
- 58- Josephine Starrs
- 59- Avatar:
- 60- Agatha Appears 1997

فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۲۹۵



بازنمودی از آرکیتایپ‌های موجود در یک انسان

61- server

62- error windows

63- Josephine Berry

64- hypertext:

پیش متن: قاب و یا واژه‌ای برجسته که با کلیک کردن روی آن کاربر وارد صفحه‌ای تازه می‌شود. برگردان حاضر خارج از حوزه کامپیوتر بوده و از کتاب ساختار و تأویل متن، بابک احمدی، تهران، نشر مرکز، اقتباس شده است.

65- Vaunevar Bush

66- Nelson Theodor

67- non - sequential writing

کتاب‌شناسی

۱- ادوارد لوسی اسمیت، مفاهیم و رویکردها و در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم - جهانی شدن

۲- هنر جدید ترجمه علیرضا سمیع آذر/ مؤسسه فرهنگی پژوهشی چاپ نشر ۱۳۸۱.

۳- ارغنون شماره (۱) (مجموعه مقالات) فرهنگ و تکنولوژی بهار ۱۳۸۳.

۴- بابک احمدی، ساختار و تأویل متن، نشر مرکز، ۱۳۷۰.

۵- ریچارد پالمر، علم هرمنوتیک، مترجم محمدسعید ختایی کاشانی، هرمس ۱۳۷۷.

۶- فرهنگ اندیشه انتقادی - از روشنگری تا پسا مدرنیته - مایکل پین، ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز، چاپ اول، ۱۳۸۲.

۷- مارتین هایدگر، سرآغاز کار هنری، ترجمه پرویز ضیا شهابی، هرمس ۱۳۷۹.

۸- نوربرت لیتنن، هنر مدرن، ترجمه علی رامین، نشر نی، ۱۳۸۲.

9- Internet, Rachel Greene, Thames & Hudson (world of art). 2004

با سپاس ویژه از خانم ثنا ولدخانی که برگردان بخش قابل توجهی از کتاب اینترنت آرث را بر عهده داشتند.

10- Interactions the new Images, Edited by Timothy Druckrey, 2003

11- Martin Heidegger The Question concerning Technology & other Essays New York Harper & Row 1954

12- John Cage, Diary: How to improve the world (you will only make matters worse) A year From Monday (middle town, connecticut: Weskyan univ, press 1969).

13- Lewis Mumford, Art & technics (New York columbia univ, press 1952)

14- Modern painting, Albert skira, skira color studios 1953.

15- M.G.Gadamer, verit et methode, paris 1976.

16- Postman, Neil. 1994: "Interview with Neil Postman" spin (Jounary), 87.

17- Reymond Williams. 1974: Television and cultural form, New York: Shocken Books

فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۲۹۶