

# مجسمه‌های ویدئویی

## کاترین الوس

### ترجمه: تارا کابلی

همسویی مفاهیم خانگی / عمومی

در سال ۱۹۵۹، نام جون پیک (Nam Jun Paik) و ولف وستل (Wolf Vostell) با استفاده از دستگاه‌های تلویزیون تغییر شکل یافته و نیمه خراب در آثار «تصادفی» خود (Happenings) کاربری آن را تغییر داده و یا به عبارتی بر هم زدند و با تبدیل کاربرد آن از یک وسیله سرگرمی و اطلاع‌رسانی خانگی به یک واسطه ارائه اثر هنری، دوران جدیدی را در این عرصه رقم زدند. هر چند سیگنال ورودی به جعبه تلویزیون توسط هنرمند دستکاری می‌شد، اما به واقع محصول تولیدات بنگاه‌های پخش بود. مونتور در اوائل دهه ۱۹۶۰ - به عنوان دستگاه تلویزیونی که قابلیت نمایش سیگنال‌های خارجی از دستگاه‌هایی نظیر ویدئو یا دوربین را داشت - پا به عرصه وجود گذاشت. اکنون هنرمند قادر بود از این «دیوار چهارم» درخشان، هم به مثابه حجمی مجسمه گونه و هم به عنوان مونتور استفاده کرده، بدین طریق فعالیت هنری و خلاقه خود را به معرض نمایش بگذارد. با وجود این که مونتور به واسطه انتقال مفاهیم و مقاصد هنری مبدل شده بود، اما همچنان به کارکرد اولیه‌اش به عنوان یک سیستم پخش وفادار ماند و همچنان تنها مدیوم انتقال امواج تلویزیونی در محیط‌های خانگی به حساب می‌آمد.

مفهوم «خانگی» یا به توصیف دیوید هال (David Hall) «حضور ناگزیر» تلویزیون به واسطه استفاده از آن به عنوان مونیتور پخش ویدئو همچنان پایدار و باقی است. استیو هالی (Steve Hawley) اهمیت نازل آثار ویدئو آرت در دوران آغازین این هنر را به جایگاه و نقشش در «خانه» نسبت داده، می‌گوید: وقتی مردم نمایشگرها را در گالری مشاهده کردند، انگار وارد فضای خانه‌شان شده بودند و فقط لیوان چایشان کم بود.

زمانی که هنرمندان دستگاه‌های تلویزیون را وارد فضای گالری‌ها کردند دگرذیبی حوزه کاربری و مسائل شخصی و ورود آنها به فضاهاى هنرى چندان جدید نبود، چرا که در سال‌های آغازین قرن بیستم مارسل دوشامپ (Duchamp) با نمایش کاسه توالت معروفش و با استفاده از اشیاء مورد استفاده روزمره، جریانی بدیع در قلمرو هنر به راه انداخته بود. چند دهه بعد، در سال‌های ۱۹۷۰، هنرمندان فمینیست نیز توانستند تجربیات شخصیشان را به شکل اثری هنری عرضه کنند. مارتا روزلر (Martha Rosler) در «نشانه‌شناسی آشپزخانه» (۱۹۷۵) مفهوم تلویزیونی «خانه» و تجربیات واقعی زنی که در «خانه» گیر افتاده را در تقابل با یکدیگر به تصویر کشید. در مجموع، هنر ویدئویی میان فرهنگ تلویزیون به معنی ابزار سرگرمی، کارکرد فردی آن و تأویل هنری‌اش رابطه‌ای سه گانه برقرار کرد. هنرمندان بسیاری با بازسازی فضای خانه در گالری‌ها تلاش کردند تا بر استفاده خانگی ابزار مونیتور تأکید ورزند. در سال ۱۹۷۴، نام جون پیک (Nam Jun Paik) مجسمه بودا را در مقابل مونیتوری قرار داد. این نمایشگر به یک دوربین متصل بود و همزمان تصویر مجسمه را بر پرده پشت سر بودا پخش می‌کرد. پیک در «بودای تلویزیونی»، مراقبه شرقی و اعتیاد روزافزون آمریکایی‌ها به تلویزیون را به صورتی طعنه‌آمیز با یکدیگر ترکیب کرده، با ظرافتی تمام خودشیفتگی و کالاگرایی غربی را به نقد کشیده بود. تقابل مفاهیم «خانه» در حوزه هنر و هنر خانگی در اثر آلکس میگ (Alex Meigh) هنرمند انگلیسی، به گونه‌ای بیانیه‌ای اجتماعی بدل شد. ویدئوی او با مضمون دختران نوجوانی در حال کشمکش و درگیر با بلوغ خود، در اتاقی که توسط خود هنرمند با کاغذ دیواری، فرش و کاناپه چیدمان شده بود، به نمایش در آمد.

در سال ۱۹۹۴ تونی اوسلر (Tony Ousler)، هنرمند آمریکایی، مشاهدات تصویری خود را در فضایی کاملاً خانگی به نمایش گذاشت. با قرار دادن دوربین کوچکی روی یک سطح ثابت، از میز و صندلی آرایش رویه کوبی شده بسیار زیبایی تصویربرداری کرد. اثر اوسلر با عنوان «جودی» نمایانگر اضطراب و تشویشی بود که یک دختر جوان با مقایسه تصویرش در آئینه با مفهوم آرمان‌گرایانه زیبایی - که هر روزه برنامه‌های تلویزیونی به وی القا می‌کنند - دست به گریبان است.

در طلوع هنر ویدئویی، مضمون کارکردخانگی تلویزیون در اثر جان دیبتز (Jan Dibbets)، هنرمند آلمانی، به طرز هوشمندانه‌ای به چالش کشیده شد. در اثر «تلویزیون / شومینه» وی دستگاه تلویزیون

را به یک شومینه خانگی تشبیه کرد. ایده‌ای که بعدها در بسیاری از آثار سوزان هیلر (Susan Hiller) استفاده شد و همانگونه که بارها دیده‌ایم، مورد استقبال تبلیغات تجاری نیز قرار گرفت. تا بدین جا به ذکر چند مثال از محیط‌های خانگی که به صورت مجسمه‌های ویدئویی مونیتور-محور به تصویر کشیده شده‌اند، پرداختیم. اجبار تغییر و تبدیل فضای گالری به فضای خانه نیز خود گواهی است در توضیح و توجیه مفهوم فضای ویدئویی. اکنون در هر فستیوال رسانه‌ای، بازدید کنندگان قادرند روی صندلی لم بدهند و همان‌طور که در خانه کانال‌ها را انتخاب می‌کنند، اثر هنری مورد نظرشان را در دستگاه تلویزیون روبه‌رویشان جست‌وجو کنند. بدین گونه است که مفهوم هنر در فضای ویدئویی عمیقاً خانگی شده است.

### چگونگی وضعیت مشاهده

زمانی که در فضای یک گالری، مونیتور در حال پخش محصولات تصویری در فضایی شبیه به فضای خانه است، مشاهده آثار طولانی مدت به دلیل عدم وجود صندلی یا کمبود آن به سختی امکان‌پذیر خواهد بود و راحتی مخاطب اصلاً در نظر گرفته نمی‌شود. همان‌طور که در فصل قبل بررسی کردیم، محور ارتباط بیننده با تلویزیون بر پایه صمیمیت است. حس حضور تصویر در کنار تماشاگری بیکار که در برنامه‌ها فرو می‌رود و گاهگاه جذب یکی از آنها می‌شود.

تماشای «جعبه» اکثراً با مسائل خانوادگی نظیر بحث‌ها، تماس‌های تلفنی و رفت‌وآمدهای معمول اعضای خانواده قطع می‌شود. اما در گالری، با اینکه «پرسه زدن» همچنان یکی از صفات مخاطب است، اما تماشای آثار توجه متعهدانه و کلیساوار بیننده را می‌طلبد و این امر، معمولاً مانع از هرگونه تقابل انسانی و اظهار نظر کلامی می‌شود.

در حقیقت حال که جایگاه تلویزیون یا مونیتور به مرتبه اثر هنری ارتقاء پیدا کرده و به گونه‌ای جدا از محیط خانه، همراه با صفات و ویژگی‌هایش عرضه شده، جلوه زیبایی‌شناسانه یک مجسمه را ایجاد حس احترام و تحسین وی از فاصله‌ای دورتر می‌شود. مثلاً بیک و هال در آثار اولیه خود با استفاده از تلویزیون‌های دست دوم که هر کدام تصاویر ایستگاهی خاص را پخش می‌کردند، سعی داشتند به در هم آمیخته شدن مفاهیم خانه و هنر و تأثیر فرهنگ عامه بر آنها بپردازند. پس هنگامی که اثر ویدئویی شأن مجسمه را یافت، کارکرد ذاتی‌اش به عنوان ابزار سرگرمی، مغلوب توانیش در خلق الگوهای نقاشی‌وار و کیفیت والای فرهنگی گالری شد. اما با وجود آنکه همچنان میان خوانش مونیتور به عنوان ابزار سرگرمی خانگی و کارکرد هنری بیرونی‌اش کشمکش وجود دارد، هیچ‌گاه کارکرد اولیه و اصلی‌اش تحت تأثیر نقش جدیدش به عنوان یک اثر هنری قرار نگرفت.

## انسان‌نگاری / ابعاد انسانی

ویدئو، فضایی رو در رو ست.

« ویتو آکونچی » (Vito Acconci)

آنچه باعث ارتباطی نزدیک میان مخاطب و مونیتور می‌شود در واقع تناسبات فیزیکی دستگاه با تماشاچی است. مواجهه با جعبه موجب شروع فرآیند دریافت در مخاطب می‌شود. زمانی که انسان با یک شیئی برخورد می‌کند، ابعاد آن شیء و در برخورد با یک انسان، قدرت فیزیکی وی توجه او را به خود جلب می‌کند. پس به این نتیجه می‌رسیم که مونیتور از فیزیک تماشاچی تأثیر گرفته زیرا که تکنولوژی ذاتاً نتیجه نگاه و سلیقه انسان است و می‌توان گفت مهر انسان را بر پیشانی دارد.

در مبحث ویدئو، شبیه به ادراکات انسانی، تصویری بدون صدا گرفته نمی‌شود. پگی جیل (Peggy Gale)، انسان‌نگاری مونیتور را بیشتر به قابلیت آن در پراکندن نور و تصویر نسبت می‌دهد تا خوانش تصویر بر پرده‌ای بزرگ مانند یک فیلم سینمایی. این گونه جسمیت بخشیدن به تصویر در برنامه‌های تلویزیونی تک پرسوناژ مانند اخبار یا بعضی شوهای تلویزیونی به اوج خود می‌رسد. دستگاه تلویزیون به عنوان یک شیء الکترونیکی منتقل‌کننده تخیلات و افکار و با ویژگی‌هایی انسان گونه‌اش، درونمایه اصلی آثار هنرمندان بسیاری را تشکیل داده است. پرآوازه‌ترین آنها اثر «خانواده ربات‌ها»ی (۱۹۸۶) جون پیک است. در این اثر هر ربات از ترکیب چند دستگاه تلویزیون قدیمی با روکش‌های مختلف چوبی ساخته شده است. در این کار، کنار هم قرار گیری ربات‌های بزرگ، متوسط و کوچک متناسب با ابعاد یک کودک به صورتی طعنه‌آمیز به جمع خانواده اشاره دارد. در «خانواده ربات‌ها»، نمایشگر تصویری هر ربات، یک برنامه تلویزیونی متفاوت را به صورت زنده پخش می‌کند. پیک در اثر دیگرش با عنوان «لباس تلویزیونی برای مجسمه‌ای زنده» بدن ویلون سل نواز صاحب نام «شارلوت مورمن (Charlotte Morman)» را در حالی که در حال نواختن ویلون بود با دو مونیتور کوچک پوشاند. اگرچه مقصود اصلی پیک از این نمایش، تبیین تکنولوژی به صورتی انسان‌وار بود، اما برداشت عموم از این اثر سبب شد تا جنسیت مورمن به صورت کالایی رسانه‌ای تصویر شده، مهارت و قدرت نوازندگی‌اش نادیده گرفته شود و تصادفاً دستگاه تلویزیون به زندانی انسان‌انگارانه بدل شد. پیش از این به تأویل اثر «وضعیت جدایی» میک هارتنی (Mick Hartney) پرداخته‌ایم. در این اثر، تصویر سر و شانه‌های هنرمند دائماً به بیرون و داخل کادر تاب می‌خورد مانند گوینده‌ای که انگار هرگز مجاز نیست به خانه باز گردد. اندازه سر هارتنی دقیقاً با ابعاد انسانی و تناسبات جعبه تلویزیون مطابقت می‌کند. تصویر وهم‌گونه هنرمندی که در فضای الکترونیکی به دام افتاده، تلویحاً به وضعیت خود تماشاگر و ابعاد فیزیکی مونیتور اشاره دارد و مستقیماً از فشارهای اجتماعی‌ای سخن می‌گوید که او را با الگوهای رفتاری خشک و بی‌فایده

محدود کرده‌اند.

هنرمندان دیگری نیز از مفهوم بدن و در برخی موارد، از ایده کادربندی صلیب وار پیک در آثار خود استفاده کرده‌اند. در «پاره‌هایی از یک الگوی نخستین / صورت مثالی (Archetype)» - (۱۹۸۰) کاترین ایکام به اقتباسی از اثر مشهور لئوناردو داوینچی «مرد ویترویی» می‌پردازد. در چیدمان ایکام فیگور کاملاً در کادر تصویر جا نمی‌شود و قسمت‌هایی از آن حذف شده است. این گونه مثله کردن تصاویر بدن در نسل‌های بعدی هنرمندان نیز تکرار شد. مثلاً مارتی سنت جیمز (Marty St. James) و آنا ویلسون (Anna Wilson) در اثر «پرتره شبانا جیاسین» (۱۹۹۱) با تقسیم تکه‌های بدن بازیگر در چهارده نمایشگر و در یک چیدمان صلیب وار همین مضمون را ادامه دادند. در این اثر، تصاویر قسمت‌های مختلف بدن بازیگر انگار در فضای چیدمان سفر می‌کنند. کنار هم قرار گیری نماها، از کلوزآپ‌ها و نماهای نزدیک گرفته تا نماهای دور، سبب شده تا حرکات جیاسین تماماً به تصویر در آید. به تعبیر شان کوییت (Sean Cubit)، در این اثر نقش تحمیلی تلویزیون در یکپارچگی و همگونی مفاهیم دنیای معاصر به چالش کشیده شده، تلویزیون دیگر قادر به ایجاد یک فضای منسجم شخصی نیست. پیکره بازیگر، که در نمایش کالئیدوسکوپ وار مونیتورها، متلاشی شده، عیناً به مضمون از هم گسیختگی تصادفی تصویر دلالت دارد و بیننده را وادار می‌کند تا با محدودیت‌ها و کارکردهای گیرنده‌های دریافتی‌اش درگیر شود. تلاش مخاطب برای چسباندن تکه‌های متلاشی شده بدن بازیگر، گواهی است بر این مدعا که «ادراک» یکی از کارکردهای بنیادین تخیل است.

در فضای گالری، مخاطب باید با رعایت استانداردهای مربوط به فاصله دید و وضعیت بهینه مشاهده به تماشای اثر پردازد. حتی وقتی که برای مشاهده مونیتورهای اثر پیک که روی سقف نصب شده‌اند، مجبور می‌شود به پشت دراز بکشد می‌بایست ارتباط دستگاه با بیننده حفظ شده و محدوده بهینه دید تعریف شده باشد. چرا که در صورت قرار گیری مونیتور در فاصله‌ای دور، تصویر به جرقه‌های نوری بدل شده و قرار گیری بیش از حد نزدیک آن، موجب از هم پاشیدگی تصویر می‌شود. اما هنرمندانی نظیر استن داگلاس (Stan Douglas) و اتم اگویان (Atom Egoyan) این قاعده را بر هم زده، بیننده را وادار کرده‌اند تا بیش از حد به تصویر نزدیک شود یا مانند جوان جوناس (Joan Jonas) دستگاه پخش را در نقطه‌ای خارج از محدوده بینایی مخاطب قرار داده‌اند.

در هر صورت، مناسب‌ترین فاصله تماشا به جز در تلویزیون‌های صفحه پهن امروزی - تقریباً به اندازه فاصله میان دو شخص در حال مکالمه با یکدیگر است.

#### جعبه نور

همان گونه که جعبه تلویزیون مانند لامپ باعث انتشار نور در خانه می‌شود، برای روشن کردن فضای

گالری نیز از آن استفاده شده، تا جایی که حتی گاهی به تنها منبع نوری درون گالری بدل شده است. موسیقیدان انگلیسی بریانو (Brian Eno) با پخش سیگنال‌های رنگی ساده از طریق چند مونی‌تور و بازتاب ته مایه‌های نوری نمایشگرها، یک ساختار چوبی مینی‌مالیستی را نورپردازی کرد. لوری اندرسون (Laurie Anderson)، در اثر ویدئویی خود، نور قرمز رنگی در دهانش قرار داد که در حین صحبت بدنش را هم از خارج و هم از داخل روشن می‌ساخت و به این ترتیب سر خود را به یک تلویزیون استعاره‌ای بدل کرد. در انگلستان، ملانی اسمیت (Melanie Smith) و ادوارد استوارت (Edward Stewart) در تنها اثر مونی‌تور - محور خود، «در دوربین» (۱۹۹۹)، همین ایده را یک گام به پیش بردند. آنها دوربینی را در یک دهان ساختگی قرار دادند و فضای گالری فقط وقتی روشن می‌شد که دهان باز شده، نور به بیرون پخش شود. وقتی هم که دهان بسته می‌شد تصویر دوباره در تاریکی مطلق فرو می‌رفت. این سیاهی و تاریکی حاکم بر فضای گالری، تلویحاً همسان صفحه سیاه و جعبه تهی و بی‌اثری است که مونی‌تور پس از قطع شدن سیگنال به آن بدل می‌شود. احساس فقدانی که همواره پس از خاموش کردن تلویزیون حاصل می‌شود می‌تواند به تشویش و نگرانی‌های عمیق‌تری با موضوعیت زوال و مرگ یا هراس بسط یابد. مثل توهم توقف کامل پخش برنامه‌ها از رسانه‌ای مشهور.

#### واحدهای سازنده

من تا حد زیادی با نظر دیوید هال (David Hall) موافقم. وی بر این اعتقاد است ویدئویی که روی یک مونی‌تور به نمایش درمی‌آید همواره حکم یک مجسمه را دارد. بدیهی است که بسته به عملکرد یا شرایط بدنه، موقعیت مکانی و شرایط نورپردازی مونی‌تور، می‌توان بر «شیئیت» آن تأکید کرد یا نکرد. اما اگر ماهیت فیزیکی جعبه به خودی خود چشمگیر و قابل ملاحظه نباشد، در مواجهه با مجموعه‌ای از بارقه‌های تصویری و تعلیق‌ها و هیجان‌ناشی از آن، به سرعت فراموش خواهد شد. با این حال، یک چیدمان ویدئویی همواره هویتی مجسمه‌گون دارد و همیشه میان ابعاد هستی‌شناسانه اثر و فضاها و هم‌آلود زاده تصویر ویدئویی چالشی عمیق برقرار است. در کنار مفهوم تکنولوژی که بخش قابل توجهی از نمایش را شکل می‌دهد، ابزارهای تولید خطاهای بصری تلویزیونی همواره در شکل‌دهی اثر دخیل هستند و عملکردی مشابه با تکنیک‌های فاصله‌گذاری برشتی یا بیانیه‌های تبیین‌کننده هنر دارند. در عین حال، چیدمان‌های مونی‌تور محور به نوعی دغدغه‌های سنتی مجسمه‌سازی را احیاء کرده، میراث‌دار لذت زیبایی‌شناسانه ناشی از مفاهیمی چون فرم، سطح، عمق، تناسب و تعادل هستند.

از ابتدای داستان، جعبه مونی‌تور واحد اصلی مجسمه‌سازی ویدئویی بوده است که مانند بلوک‌های

ساختمانی گاهی به تنهایی و گاهی، مثلاً در آثار پیک و سنت جیمز و ویلسون به صورتی چندگانه به کار رفته است. اندک زمانی بعد، چیدمان‌ها علاوه بر حالت مجسمه‌گون‌شان، صبغه ساختمانی نیز به خود گرفتند مانند اثر «ویدئوی سه رنگ». پیک در سال ۱۹۸۹ که در آن ۳۸۴ مونیاتور را به صورت سر و ته به نمایش گذاشت؛ نمایشی که از هر جهت تأثیرگذار بود و در بطن خود نگاهی طعنه‌آمیز داشت به استفاده از اشیاء خانگی که به گونه‌ای در فضای هنر سرگردانند.

بسیاری از آثار چیدمان پیک با تأکیدی خاص بر وجه سه بعدیشان خلق شده‌اند. بدین گونه تصویر ویدئویی به درجه کلاژ مواد تصویری تنزل پیدا کرده و هنگامی که اثر به صورت انبوه تکرار شده ماهیتش به پس زمینه‌ای انتزاعی تقلیل یافته است. و اما در انگلستان، دیوید هال گامی به پیش نهاد و با چرخاندن صفحه نمایشگر به سمت دیوار در اثر «مواجهه با وضعیت: آئین دوم» (۱۹۸۹) با تقسیم‌بندی همگن و یکپارچه ۱۵ مونیاتور که صفحه نمایشگر آنها رو به دیوار بود، کنج گالری را مسدود کرد. در این اثر هنرمند با پخش برنامه‌های از پیش ضبط شده‌ای از طریق هر دستگاه، قطعه‌ای چند آوایی از گفتمان‌های بصری خلق کرد. مخاطب قادر بود صدای تلویزیون‌ها را بشنود و بازتاب نور صفحه‌های نمایشگر را بر دیوار روبه‌رویش ببیند، اما دیدن خود تصاویر به هیچ وجه امکان‌پذیر نبود. در میان این توده تلویزیون‌ها، تنها راه باریکی به تماشاگر اجازه می‌داد تا قسمت‌های کوچکی از تصاویر در حال پخش را در تک مونیاتورهای رو به دیوار مشاهده کند. انکار لذت بصری حاصل از مشاهده تلویزیون، و مکاشفه و تعمق در وجوه ستیزه جوی تکنولوژی که اغلب به سادگی از کنارش گذشته‌ایم، خود درسی بزرگ در مبحث ساختار شکنی بود. به علاوه، با به کارگیری مفاهیم و چهارچوب‌های از پیش تعیین شده، در واقع به تأثیر عمیق و سهمگین فرهنگ تحمیلی تلویزیون بر زندگی معاصر اشاره داشت.

جایی که حال سعی داشت با ساخت دیوارهای صلبی از توده مونیاتورها بر جرم و نیرومندی بصری‌شان تأکید بورزد، تینا کین (Tina Keane)، هم‌کیش انگلیسی‌اش، درست در جهت عکس‌وی گام بر می‌داشت و بر این تلاش بود تا تصویر بی‌وزنی از آنها عرضه کند. اثر «دسته گل» (۱۹۸۴) از چیدمان تعدادی مونیاتور تشکیل شده بود که سیم‌هایشان مانند نخ‌های بالون در یک نقطه متمرکز شده بودند. کل اثر بالای سر مخاطب ثابت بوده و تا روی زمین گالری ادامه داشت. تصاویر کمپ صلح گرینهام (Greenham) که بر روی صفحات مونیاتور نمایش داده می‌شد، «دسته گل» ویدئویی را به ستایش «زنان پشت سیم» مبدل ساخت، این معنی استعاری در واقع به همسویی مضمون تصویری - تصویر زنان کمپ گرینهام، با فرم ارائه‌اش (انبوه سیم‌هایی که در یک نقطه متمرکز شده بودند) اشاره داشت.

## دیوار ویدئویی

ایده دیوارهای ویدئویی حال در زمانی کم به وقوع پیوست. دیگر تکنولوژی قادر بود یک تصویر واحد را در صفحه‌ای متشکل از چند مونی‌تور هم سایز و هم شکل نمایش دهد. در مدت زمان اندکی استفاده از این تکنولوژی در مراکز تجاری، نمایشگاه‌ها و مسابقات ورزشی رایج شد. اما هنرمند انگلیسی استیو لیتمن (Steve Littman) یکی از این دیوارهای ویدئویی را در جشنواره «ویدئو پوزتئو» لیورپول نصب کرد. اکنون تکنولوژی نه تنها قادر به خلق یک مونی‌تور در ابعادی چند برابر اندازه واقعیش بود، بلکه با تدوین یک نرم افزار کامپیوتری امکان کنترل تصاویر هر واحد مونی‌تور نیز وجود داشت و تصاویر همچنین قابلیت تکرار و تغییر اندازه در حدود ۲۰۰ برابر اندازه واقعیشان را دارا بودند. آثار اغلب هنرمندانی که برای این دیوار ویدئویی در نظر گرفته شده بودند شامل تصاویر مناظر طبیعی بودند. مثلاً کیت مینل (Kate Meynell) از تصاویر ماه و دریا استفاده کرد. جودیت گدارد (Judith Goddard) سطوح درخشان رودخانه تیمز را به تصویر کشید و استفان پارتریج (Stephan Partridge) اثری سرگیجه آور با مضمون پرواز با یک هواپیمای سبک بر فراز طبیعت اسکاتلند را به نمایش گذاشت. قابلیت بزرگ‌نمایی تصویر در ویدئو، این مدیوم را به تجربه استحاله به معنای سینمایی آن نزدیک کرد ولی تغییر دائمی تصاویر در مونی‌تورها و تکرار و تنوع اندازه آنها همچنان از پافشاری خودمدارانه ویدئو در حوزه دریافت‌های مفهوم گرایانه‌اش خبر می‌داد. علاوه بر اینها دیوار ویدئویی، تأثیری هیپنوتیزی می‌و اغواگرانه بر تجربیات حسی مخاطب نیز داشت. بر اساس مشاهدات لیتمن، بینندگان هرگز واحدهای مونی‌تور یا به عبارتی پویایی تصویر در تکنولوژی دیوار ویدئویی را فراموش نکردند. آثار به نمایش در آمده توانسته بودند حس «جریان» و «سکون» را نیز در مخاطب تداعی کنند. در سال ۱۹۸۹ دارا بیرن بام (Dara Birnbaum) از همین تکنولوژی برای خلق اثر خود در مرکز خرید ریو در آتلانتا بهره جست. جریان‌های جزر و مدی که وی به تصویر کشید همان قدر از ماهیت عملکردی تکنولوژی سخن می‌گفت که از نوسان میان مفاهیم گذشته و حال، یا به عبارتی میان تصویر زنده و از پیش ضبط شده ویدئویی. او از قابلیت دیوار ویدئویی استفاده کرد تا برنامه‌های تصویری ضبط شده را با تصاویر منظره‌ای که خود از پیش ثبت کرده بود در هم آمیزد و با استفاده از آنها فضای مرکز خرید را بیاراید. در ادامه، دوربینی نیز به کل اثر اضافه کرد تا تصاویر رهگذران را به صورت ضد نور بر مونی‌تورها نمایش دهد. هدف اصلی او در واقع ایجاد انگیزه در تماشاگر بود در جهت فهم دلیل جای‌گیری تصاویر ضبط شده مناظر طبیعی در کنار هجوم تصاویری که در لحظه به دیوار ویدئویی انتقال می‌یافتند. در واقع دیوار ویدئویی واسطه و نمایشگری بسیار گران برای هنرمندان به حساب می‌آمد و اگرچه همچنان در مراکز خرید باقی ماند، اما این مدیوم در عرصه هنر، به سرعت جایگزین ویدئو پروژکشن شد. البته من با استیو لیتمن موافقم که این تکنولوژی فرصت‌های جالب و مهیجی



در اختیار هنرمند قرار داده. چرا که وی را قادر ساخته تا شاخصه‌های تکنولوژیکی و مجسمه‌گونگی مونیتر ویدئو را با قوت‌های بصری پدیدارشناسانه فیلم در هم آمیزد.

### فاصله را رعایت کنید!

درست زمانی که پیک و هال نمایشگرهای تلویزیونی را روی هم انباشتند تا دیواری واحد و صلب از آنها بسازند و لیتمن و بیرن بام فواصل میان آنها را پوشانند تا به یک محدوده همگن از تصاویر مرتعش ویدئویی دست یابند، سایر هنرمندان نیز در اندیشه ایجاد فاصله میان مونیترها بودند تا بدین وسیله با خلق فضایی مفهومی - فیزیکی، انگیزه قویتر در تماشاگر برای پرسه زنی در میان نمایشگرها ایجاد کنند. در اثر «پینگ پنگ ویدئویی» (۱۹۷۴) ارنست کارامل (Ernst Caramell) دو دستگاه مونیتر را در دوسر میز پینگ‌پنگ قرار داد. هر کدام از مونیترها در حال پخش تصاویر دو بازیکن تنیس روی میز بودند. توپ با هماهنگی کامل در رفت‌وآمد بود. اما تعیین خط فرضی مسیر بازخورد دو تصویر در فضای منفی کادر کاملاً بر عهده بیننده بود. در واقع این مکاشفه و کنکاش به تماشاگر کمک می‌کرد تا به قدرت و توانایی تخیل و استنتاجش آگاه‌تر شود. در انگلستان کوین آترتون (Kevin Atherton) با تعریف فضایی منفی میان دو دستگاه مونیتر، دو نمایشگر را مانند دو جنگجو رو در روی هم قرار داد. در این اثر هر مونیتر حاوی سکانس‌هایی بود از دعوای هنرمند با خودش. یا مثلاً کریس می - آندروز (Chris Meigh - Andrews) نهرها و آبریزهایی را طوری به تصویر کشید که به نظر می‌آمد آب میان مونیترهای روی هم تلبار شده و در جریان است. در واقع این آثار با تأکید بر فضای منفی محیط اشیاء، هم سو با مفاهیم مجسمه‌سازی معاصر، بر این تلاش بودند تا بیننده را وادار سازند درگیر بازسازی این فضاهاى خالی شده، از این طریق نیروی تخیلش را پرورش دهد.

### ایجاد تعادل و استتار جعبه

بر خلاف هنرمندانی نظیر می اندروز و کارامل، که سعی در آشکار کردن ماهیت مجسمه‌گون مونیتر داشتند، برخی دیگر در تلاش بودند تا این جعبه را برای دستیابی به ایده جادویی‌شان پنهان کنند. برای مثال مری لوسیه (Mary Lucier) مونیترها را داخل دیوار قرار داد، تونی اوسلر (Tony Ouster) آن را در بشکه روغن مخفی کرد و خود من، مونیتر و دستگاه پخش را در یک دیوار مدفون کردم. با وجود این که ممکن است این تصور ایجاد شود که این آثار وهم‌گرایی تلویزیون را تقویت می‌کردند، اما ابعاد مونیتر سبب شد تا تنها قسمتی از آن استتار شود و با تغییر کارکرد خود به عنوان پرده‌های نمایش ویدئویی به مفاهیمی نظیر پنجره (بیرن بام)، آب (ال وس) یا سایر موجودات فیزیکی (اوسلر) مبدل می‌شود.

حتی جایی که دستگاه تلویزیون یا مونیاتور به صورت کامل و واضح دیده می شود، معمولاً با اشیاء اطرافش در تعادل کامل به سر برده، نقطه مرکزی چیدمان نیست. در کانادا، ورا فرنکل (Vera Frenkel) با اثر «بار عبوری» (۱۹۹۴) مهاجرانی را به تصویر کشید که از داخل مونیاتورهای چیده شده روی یک کانتور، رو به تماشاگر سخن می گفتند. خود هنرمند نیز گاه گاه از پشت میز نوشیدنی تعارف می کرد. در اثر دیگری با همکاری دو کشور هلند و انگلستان، استانسفیلد (Stansfield) و هوی کاس (Hooykaas) دست به کار خلق یک چیدمانی ویدئویی شدند که از عکس، آهنگ، سنگ و شن تشکیل شده بود. بازتاب نوری که اثر را روشن می کرد، بر مکاشفه ای استعاره ای مفهوم ذاتی نور به عنوان واحد روشنی بخش فضای ذهن و خاطره - تأکید داشت. سایر هنرمندان از چیدمان مونیاتورها برای تداعی عناصر معماری نظیر ستون ها، آرک ها و پلکان استفاده کردند. شاید دیتر رات (Dieter Roth) بود که توانست در چیدمان «تخریب میز» در داکومنتا ۷ با قطعیتی قابل تحسین دستگاه تلویزیون را به جای اصلی خود بازگرداند. در این اثر مونیاتور سیاه و سفید کوچکی که در فضای آشفته و رنگی انبار یک موزه قرار داده شده بود، تنها عنصر قابل رویت و مشخص اتاق بود. ممکن است این اثر یک چیدمان ویدئویی به حساب نیاید، چرا که نقش تلویزیون در گالری دقیقاً مشابه است با جایگاهش در خانه و حکم یک شیء خانگی را دارد.

به ظن من، در این دوره، جذابیت تولید سازه های مجسمه وار به سرعت رنگ باخته، جای خود را به آثاری دادند که در آنها پرده تصویر در میان انبوهی خرت و پرت به نمایش در آمده بود.

### پرفورمانس ویدئویی

ویدئو در سال های آغازین دهه ۶۰ به عنوان یک مدیوم هنری و یک پدیده فرهنگی، به سرعت مورد توجه هنرمندان قرار گرفت و نقش مهمی در انفجار تولید آثار میان رشته ای داشت و اینگونه قلمرو هنرهای زیبا را وسعت بخشید. در این دوره هنرمندان بسیاری با سیستم های ویدئویی مدار بسته کار کردند تا با اشاره تلویحی به حضور زنده هنرمند، نمایشی تأمل برانگیز به راه اندازند. اما واکنش ها نسبت به این دوران تکنولوژیکی جدید، متفاوت بود. برخی آن را بی مقدار کردند و بعضی با رویی گشاده آن را پذیرا شدند. همان طور که پیشتر اشاره کردم، اشتینا واسولکا (Steina Vasulka) ترکیب پیچیده تری از موارد را پیشنهاد کرد و با استفاده از برق، حضور فیزیکی هنرمند و سخت افزارهای «سرد» در کنار سیستم های صوتی و ویدئویی، فعالیتش را با رفتار و مشخصات تکنولوژی همسو کرد.

کار بدانجا رسید که در آثار هنرمندانی چون بروس نومان (Bruce Nauman)، لس لوین (Les Levine) و دیوید هال عناصر زنده اثر حتی بازدید کننده گالری را نیز شامل می شدند. آنها برای عملی کردن این

## بیرون زدن از جعبه

ایده از سیستم‌های ویدئویی پخش همزمان با وقفه‌هایی از پیش تعیین شده استفاده کردند. به دلیل دوربین‌هایی که در پشت سر بازدید کنندگان نصب شده بودند، تصاویر افراد چند ثانیه بعد از عبور آنها از جلوی دوربین بر صفحه مونتور نقش می‌بست و بازدیدکنندگان هرچه بیشتر به مونتور نزدیک می‌شدند تنها قادر بودند تصویر پشت سر خود را مشاهده کنند. اکنون بازدیدکنندگان می‌توانستند با استفاده از سیستم‌های شبکه‌ای درون تاسیسات ساختمان با سایر قسمت‌ها ارتباط برقرار کنند. حال تماشاگر تنها قسمتی از کل تصویر به حساب می‌آمد. این آثار مدار بسته بودند که با وسعت بخشیدن به مبحث «زمان» و فشرده کردن «فضا» تکنولوژی تلفن‌های تصویری و اینترنتی را پیش‌بینی کردند. در دهه نود، سوزان کالینز (Susan Collins) اثر از - راه - دوری طراحی کرد که به صورت همزمان در چند نقطه انگلستان به نمایش در آمد. در این اثر، ایستگاه‌های پخش تصاویر از طریق اینترنت به یکدیگر مرتبط بودند. چه بسا این گونه آثار از - راه - دور، بیشتر به کارکرد نظارتی ویدئو اشاره داشتند تا به عملکرد خانگی‌اش. در پایان این بحث، باید اشاره کرد تا زمانی که تصویر از طریق مونتور به نمایش در آمده است، ابعاد فیزیکی و شباهتش به تلویزیون همیشه موجب واکنش کسانی شده که اثر را با دیدی مجسمه‌گونه مورد نقد قرار می‌دهند.

شاید دیگر برای هنرمند اجتناب ناپذیر بود که در برابر باز کردن و خالی کردن قطعات مونتور مقاومت کند و این خود اولین گام شروع داستانی بود که به جدایی و پرواز تصویر و هنرمند و فرار آنها از محدودیت‌های مونتور با هدف رسیدن به بیانی آزادتر انجامید. هنرمندانی مانند گری هیل (Gary Hill) بدنه دستگاه مونتور را که زمانی جزئی از مبلمان به حساب می‌آمد برهنه کرده، امعاء و احشاء الکترونیکی‌اش را در معرض دید قرار دادند. این نمایشگرهای - پیکر - تشریح شده بازتاب‌دهنده تصویر کالبد‌های تکه تکه درونشان بودند و تلویحاً به فرهنگ نشانه‌شناسانه پوشش‌پوشاندن اشاره داشتند. اندک زمانی بعد، مبحث تخریب‌گرایی تکنولوژیکی توسط گروهی به نام آنت فارم (Ant Farm) معرفی شد. آنها با یک ماشین به دیواری متشکل از دستگاه‌های تلویزیون حمله کردند. سایرین نیز با نشان دادن تصاویر تلویزیون‌های سوخته یا قطعه قطعه شده به گونه‌ای استعاری، سلطه‌جویی رسانه‌ای را به نقد کشیدند. در آخر، در دهه ۸۰ میلادی با ورود تکنولوژی ویدئو پروژکشن، مونتور از رده خارج شد. واسطه‌ای که تا آن زمان به گونه‌ای تجلی تفکر و اندیشه انسان و درگیری‌های ذهنی‌اش بود، به ناگاه به جسدی بی‌سر مبدل شد و تجسم انسان انگارانه‌اش را از دست داده، به پرده سینما مبدل شد. فاصله‌ای که سه بعدی بودن این جعبه به ما تحمیل می‌کرد به تجربه مسحور کننده سینما که با راحتی فیزیکی نیز همراه بود تغییر ماهیت داد.

اکنون تجربه هستی‌شناسانه مونیتور، به مفاهیم فیزیکی تری نزدیک شده بود و این تعاریف جدید تعدادی از فیلم‌سازان تجربی را آن قدر شیفته خود کرد که افرادی نظیر مالکوم لو گریس (Malcolm le Grice)، استیو فارر (Steve Farrer) و نیکی هاملین (Nicky Hamlyn) اثر «در ضدیت میان حضور حجم گونه پروژکشن و جنبه مکانیکی آن، نوار فیلم و تصویر منعکس شده بر پرده» را خلق کردند. پر آوازه‌ترین فیلم مجسمه‌گون، فیلم آنتونی مک کال (Anthony Mc Call) بود با عنوان «خط تعیین‌کننده مخروط» (۱۹۷۲). فیلم تشکیل شده بود از یک نقطه نور در حال تصویر کردن یک دایره. اما پرتو نوری که تصویر را انتقال می‌داد با ذرات غبار، آب و خاک سنگین شده و پیچ و تابش در فضا کاملاً ملموس و عینی بود و در واقع این حرکت دایره‌وار، تصویر روی دیوار و رد فیزیکی آن در فضا بود - که مخروطی را که در عنوان اثر ذکر شده - تشکیل می‌داد.

در دورانی که سیگار کشیدن در سینماها مجاز بود، پرتو نور پروژکشن توسط دودی که از جلوی دستگاه عبور می‌کرد صلب و سنگین می‌شد و با ثبت فیزیکی تصویر، بر «عدم خودآگاهی» تماشاچی به هنگام سپردن خود به دست تصاویر فیلم طغیان می‌کرد. در سال‌های اخیر، تونی اوسلر با استفاده از عنصر لحظه‌ای دود در اثر خود کوشید تا از هوا به صورت یک مفهوم مادی و به عنوان حامل تصویر استفاده کند و این گونه به تأویلی جدید از فضا دست یابد. در سال ۲۰۰۰ اثری در میدان سوهوی لندن به نمایش درآمد. این اثر «ماشین تأثیر» نام داشت و شامل شبیح‌هایی بود که تصویرشان توسط ویدئو پروژکشن روی ابرهای دود حاصل از تصعید یخ خشک، مری و نامری می‌شدند. این اشباح که در واقع چهره‌های خالقین اثر بودند، بر روی توده بی‌جان دود منعکس شده، با تجزیه ابر سنتتیک ناپدید می‌شدند. این تأثیرات پایدار، روح کنکاش‌گر انسان را برمی‌انگیخت و توامان به تغییرپذیری هشیاری و آگاهی و اساساً سرشت ناپایدار زندگی اشاره می‌کرد. در سال ۲۰۰۲ در مرکز هنر معاصر لندن همین تم به صورت متنوعی در آثار هنرمندان دیگر نیز به کار گرفته شد. دیوید کاترل (David Cotterell) با استفاده از همین تکنیک، تصویر نقاشی معروف مگریت، «زمان بی‌حرکت» (۱۹۳۸) را روی دود حاصل از یخ خشک منعکس کرد. در این اثر به نظر می‌آید که لوکوموتیو در حال بیرون آمدن از شومینه است. لوکوموتیو ابری کاترل به سمت بیننده در حال حرکت است و در حین نزدیک شدن هر لحظه بزرگ و بزرگ‌تر می‌شود. این تجربه به نوعی تجربه‌ای هشدار دهنده بود. احساس خفگی ناشی از دود به همراه تصویر رعب‌آور لوکوموتیو با صدای سرسام‌آورش موجب می‌شد بیننده احساس کند ترن در حال زیر کردن اوست. این آثار در واقع اولین گزارش‌های تجربی از نخستین برخوردهای هنرمندان با قدرت سفسطه‌گری فیلم بودند. در انگلستان نیز مت کالیشاو (Matt Collishaw) با کشف حقه‌ای بصری، تصویری ویدئویی را روی توده انباشته‌ای از هدایای سفید رنگ انداخت و چارلی مورفی (Charlie Murphy) با بازتاب تصویر بر روی استخر پر از مایعی شبیه

شیر، توانست مایع را به حالت جامد در آورد.

در همه این آثار، پروژکشن به عنوان تمامیتی سه وجهی مطرح شده است. حامل تصویر است، حجم بدن تماشاگر را تعریف می کند و در جست و جوی یافتن پس زمینه ای مناسب، محدوده فضایی را که در آن به نمایش در آمده است، مشخص می کند. ناپایداری تصویر و حضور وهم گون آن در آثار اوسلر و کاترل مانند نشست احضار روح تصویر شده است و انگار در پی ایجاد ارتباطی است با دنیای ارواح؛ دنیایی که ما نیز به زودی در آن سکنی خواهیم گزید. حرکت در امتداد زمان برای مواجهه با اشیایی که ناپدید می شدند، به صورت الگوی تکنولوژیکی این دوران در آمد. ویدئو قادر بود دو صورت مشابه از واقعیت را از طریق پخش زنده به تصویر در آورد.

### تماشاچی فعال / تعامل و سایر اسطوره ها

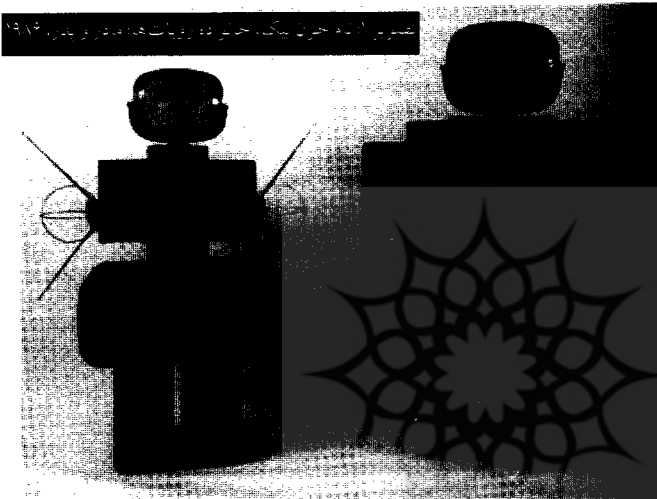
تولد تصویر ویدئویی از دل حجم مکعبی تلویزیون، به عنوان سرفصلی جدید مورد توجه همگان قرار گرفت و همزمان با بالا رفتن خلوص و کیفیت تصویر در دهه نود، گالری های تجاری به شدت به نمایش تصاویر متحرک هنری علاقه نشان دادند. ایده تماشاچی درگیر یا متعهد، بر فرهنگ تئوریک این حوزه مسلط شد. برای مثال در آثار بارت (Barth)، مخاطب فعال، در جست و جوی خلق معانی جدیدی در عرصه تصاویر متحرک می توانست حول اشیاء بچرخد و گاهاً بدنش مانع از انعکاس تصویر بر پرده شود.

در دوران اولیه چیدمان ویدئویی که هنوز مونیتور حضوری فعال داشت، تماشاگران قادر بودند آزادانه در اطراف مونیتورها یا بین آنها حرکت کنند و یا از جهات مختلف تصویر را تماشا کنند. این امکان تماشا و بررسی یک مجسمه از زوایای مختلف نکته ای است که از دوران باستان همیشه به عنوان شاخصه اصلی و بنیادین مجسمه سازی مطرح بوده است. برای مثال همانگونه می شود از مناظر و زوایای مختلف یک مجسمه فاشیستی دوران رایش سوم لذت برد که از یک ترکیب بندی افراطی قرن بیستمی. پس قدم زدن و چرخیدن حول اثر نبود که بر فعالیت تماشاچی و درگیری او با اثر دلالت می کرد، بلکه مقصود اصلی تعاملی بود که در اثر پیشرفت سریع سیستم های کامپیوتری میان مخاطب و دستگاه ایجاد شده بود. مخاطبان گالری ها اکنون با فشار دکمه ای می توانستند تصاویر را پدیدار یا ناپدید کنند، در صداها دستکاری کرده، نورها را روشن و خاموش نمایند. هنرمندانی چون گری هیل و سیمون بیگز (Simon Biggs) در آثارشان از گیرنده هایی استفاده کردند تا بازدیدکننده بتواند خود، سیستم پخش تصویر را فعال کند. در اثر هال با عنوان «کشتی های بلند» (۱۹۹۲) اشباح سرگردانی که در فضای تاریک سینما مشغول به پرسه زنی هستند با کنترل و انتخاب تماشاگر به او نزدیک شده و به وی خیره می شوند. حس ماجراجویی شرکت در آثاری از این دست با ورود

تماشاچیان دیگر و اغتشاش و هرج و مرج حاکم بر فضای نمایش به دلیل از کنترل خارج شدن تماشاگران، به شدت تضعیف شد. البته با وجود این که آثار تعاملی بسیاری در دهه نود تولید شد، تنها تعداد اندکی به سرنوشت «کشتی های بلند» دچار شدند. یان هانت (Ian Hunt) در سال ۱۹۹۶ در نقدی بر آثار تعاملی متذکر شد که جاذبه خلق رابطه ای فعال میان اثر با مخاطب می تواند موجب ایجاد و شکل دهی نوعی حماقت و ساده لوحی در مخاطب شود. با این حال هنوز بسیاری از هنرمندان از خلق جذابیت های کنشی - واکنشی و بازی های هیجان آور لذت می بردند و معتقد بودند این گونه بهتر می توان تخیل مخاطب را پرورش داد و درگیر کرد.

در سال های دهه ۹۰، فیلم سازان گونه تعاملی خودشان را ابداع کردند. آنها ویدئو یا فیلم تبدیل شده

به ویدئو را روی دیوار گالری نمایش دادند تا بدین گونه نه تنها تصویر از بند مونیطور رها شود، بلکه بیننده را از ثابت ماندن در یک نقطه نجات دهند. اکنون گالری به یک فضای سینمایی افراطی بدل شده بود، البته همانگونه که اشاره کردم، ایده حرکت کردن یا قدم زدن پیش از این در آثار



چیدمانی مونیطوری و مجسمه سازی سنتی نیز وجود داشت و درست است که اثر از زوایای مختلف تأثیر بصری متفاوتی بر مخاطب خواهد گذاشت، اما با این وجود تصویری که روی دیوار یک گالری خالی انداخته می شود کمابیش همان کارکرد سینما را داراست، با این تفاوت که تماشاچی می تواند در فضای نمایش حرکت کرده و با سایه اش روی دیوار بازی کند و یا به تصویر نزدیک شود، اما در آخر معمولاً بهترین وضعیت مشاهده را انتخاب کرده و در آن نقطه ساکن می شود تا تصاویر را به راحتی تماشا کند، درست شبیه به ارتباط بیننده با مدیوم سینما. زاویه دید دوربین هنرمند با حرکت تماشاچی در اطراف گالری تغییر نمی کند و پرسپکتیو اقلیدسی آن ثابت است. فیلم ویدئویی که بر دیوار انداخته می شد، این عقیده را به ذهن متبادر می ساخت که جسمیت زدایی از یک شیء هنری و تنزل مقام آن از یک اثر سه بعدی به دو بعدی ادامه همان مفهوم گرایی تندرو و افراطی دهه ۷۰ است. البته به نظر من دستگاه تلویزیون به لطف کارکرد خانگی و همچنین فرهنگی اش، همیشه مرتبه و مقام یک اثر هنری والا، به مثابه یک مجسمه، را حفظ خواهد کرد. اما کنار گذاشتن تلویزیون و جایگزینی

آن با وهم‌گونگی سینما اسکوپ، ویدئو و فیلم را به نوعی نقاشی دیواری الکترونیکی ارتقاء داد که در فضای شبه کلیسای گالری‌ها به نمایش در می‌آمد. اما این بار دیگر تجربه‌های کمونیستی و پرولتاریایی خود - خوردن، نوشیدن و سیگار کشیدن - که فضای تئاتر گونه به سینما می‌بخشیدند را از دست داده بود.

برخی معتقدند بیننده‌محوری افراطی با آثار هنرمندانی چون سام تایلور وود (Sam Taylor-Wood) ترویج پیدا کرده است. تایلور وود تعداد انبوهی از تصاویر را روی چند دیوار به نمایش در آورد. در آثاری از این دست، نقش مخاطب تغییر پیدا کرده و به تلفیق‌کننده متحرک تصاویر مبدل شده است. اکنون تماشاگر می‌تواند آزادانه پرده تصویری دل‌خواهش را انتخاب کند. مثال دیگری از این دست، اثری است که در جشنواره تابستانی رویال آکادمی به نمایش در آمد. اتاقی پوشیده از تصاویر ثابت که هر کدام از زوایای مختلفی قابل مشاهده بوده، توسط هنرمندان مختلفی خلق شده بودند. در اینجا نیز بازدیدکننده از همان کنترل ویرایشی که در اثر سام تایلور وود دارا بود، لذت می‌برد. شاید بارزترین تفاوت میان سینما و تصاویر ویدئویی چندگانه آن است که ویدئو به مخاطب این امکان را نمی‌دهد که تمامیت یک اثر را دریابد، مثل مدیوم سینما در مقایسه با تئاتر، که تجربه‌ای تک بعدی، موقت و محدود به یک مکان خاص است. در چیدمان‌های مفهومی چند پرده‌ای فرد همیشه در این اضطراب به سر می‌برد که چه بسا تصویری که در پشت سر یا گوشه‌ای دورتر در حال پخش شدن است بسیار جالب‌تر و هیجان‌انگیزتر از تصویری باشد که وی انتخاب کرده، درست مانند آن چه در زندگی هر روزه ما اتفاق می‌افتد. بحران «انتخاب»، پدیده معاصر و علت بسیاری از افسردگی‌هاست. فرد دائماً احساس می‌کند آرزوها و خواسته‌هایش برآورده نمی‌شوند و پر واضح است این سرخوردگی‌ها و ناکامی‌ها همگی از تسلط فرهنگ مصرف‌گرایی منتج شده‌اند.

تام شرم (Tom Sherman) معتقد است تصویر دیواری ویدئو از چارچوب ساختمانی‌اش جدا شده، جعبه مونیتور را ترک گفته و به «ویدئویی بدون حاشیه»، بدون کادر و بی‌وزن بدل شده است. دوقلوهای انگلیسی ویلسون (Wilson) با استفاده از سکانس‌هایی متشکل از آئینه‌هایی تودرتو در اثر خود، تلاش کردند تا به ناسازگاری میان تأویل ما از «فضا» و ادراکات بصری مخلوق ویدئو پروژکشن پردازند. این تضاد و اختلاف منجر به خستگی و اختلالات تعادلی شده، موجب می‌شود دیوارهای صلب تصویر از دید مخاطب به سطوحی ناپایدار و اعوجاج دار بدل شوند یا به عبارتی، تماشاگر را سرگردان و حواس دریافتی‌اش را به بیراهه بکشانند.

هنرمندان دیگری نظیر مایکل اسنو (Michael Snow)، استن داگلاس (Stan Douglas) و بیل ویولا (Bill Viola) با نمایش تصویر بر پرده‌هایی معلق یا سیار، آن را ملموس‌تر کرده‌اند. مثلاً داگلاس تصاویر را در هر دو سوی پرده به نمایش در آورد. در اثر "Slowly Turning Narrative" (۱۹۹۲)، وی پرده‌ای دوار در گالری

قرار داد که تصاویر چرخ و فلک از یک سوی فضا و از سمت دیگر تصویر چهره یک مرد بر آن منعکس می‌شد. پرده مانند یک در چرخان بزرگ در حال گردیدن بوده، یک سمت آن با آئینه‌ای پوشیده شده بود تا تماشاچیان متناوباً با تصویر خود در حال تلاش برای عدم تصادم با صفحه مواجه شوند. در این اثر، بار دیگر ساختار فیزیکی و تعریف شده فضای نمایش به هم ریخته و تصویر در حین تغییر و دگردیسی به دلیل وجود نوری که در محوطه گالری حرکت می‌کند، به مرتبه مجسمه‌گونه‌ی نزدیک می‌شود. خوانش من از این اثر شبیه است به مفهوم جدایی تصویر از واقعیت، آن گونه که در تکنیک‌های حمله در بازی‌های مدرن کامپیوتری اتفاق می‌افتد. همان گونه که اگر بیننده جذب فضای مجازی تصویر شود، با پرده تصادف می‌کند، فردی که در حال بازی کامپیوتری است ممکن است انسان مجازی را به قتل برساند.

#### بازگشت به مونیور و موقعیت بهینه مشاهده

همان گونه که اشاره کردم تلویزیون یا مونیور درست مانند یک صفحه، موقعیت مکانی بهینه‌ای را برای مشاهده فراهم می‌آورند که دسترسی به این مهم از طریق نمایش تصاویر واقع‌گرایانه بر روی صفحه تصویر میسر می‌شود. این موضوع شباهت زیادی به مجسمه‌سازی سنتی دارد، آن جا که

مجسمه‌سازی به نحو مشابهی هدف متمرکز ساختن توجه و محدود کردن حوزه بی‌نهایت ادراک را دنبال می‌کند. همان گونه که دیوید هال نشان داده است، موقعیت بهینه مشاهده برای یک مجسمه جیاکومتی ما را به جایی باز می‌گرداند که هنرمند زمانی در ارتباط با مدل خود ایستاده بوده است، که در مورد اثر جیاکومتی گفته شده این موقعیت، فاصله‌ای مشخص و



غیرقابل تغییر بوده است. اگر از مسیر مدور حول مدل فاصله بگیریم، آن گاه رابطه مستقیم ما با هنرمند گسسته خواهد شد.

اما هنرمند کانادایی استن داگلاس با استفاده هوشمندانه از صوت توانست تعریف وضعیت مشاهده بهینه را تغییر دهد. در اثر «بعد از ظهر» (۱۹۹۴) سه پروژکتور ویدئویی تصاویر سه مجری اخبار را همزمان پخش می‌کنند. در مقابل هر یک از گویندگان خبر، یک گنبد شیشه‌ای از سقف آویزان است



که صدا را در خود متمرکز می‌کند. اگر تماشاگر زیر این گنبد معلق شیشه‌ای بایستد، قادر خواهد بود کلمات گوینده را رمزگشایی کند. اگرچه صدا اکنون واضح و قابل فهم است، اما نزدیکی بیش از حد مخاطب به تصویر گوینده و وضوح خطوط تشکیل دهنده آن، موجب جدایی و انفصال آن از روایت کلی شده، نظام و بنیان اثر و همزمانی آن دچار از هم گسیختگی می‌شود. اغتشاش و هرج و مرج اصوات بیرون این فضاها، گنبدی شکل کمک می‌کنند تا وحدت صداها در زیر طاقی ملموس‌تر جلوه داده شود. در واقع در این اثر، مکان قرار گیری تماشاچی در فضای نمایش تأثیر به‌سزایی در چگونگی خوانش اثر دارد. استفاده از مونتور در بسیاری از آثار معاصر خود شاهدی است بر بازگشت ناگزیر و گرایش هنرمند به این حجم سه بعدی با تمام ملحقات فرهنگی اش. شاید این گالری‌ها بودند که شأن و مقام اثر ویدئویی مونتور محور را تنزل دادند. اما حال که مرتبه اثر ویدئویی به عنوان «هنر والا» تضمین شده است، مونتور قادر است دوباره آزادانه به گالری‌ها باز گردد. مثالی دیگر، اثر آن سوفی سیدن (Ann-Sofi Siden) انگلیسی، "Warte Mail" (۲۰۰۲) که در گالری هیوارد لندن به نمایش درآمد، شیئیت و ماهیت وجودی مونتور را در مقابل ویدئو پروژکشن به چالش کشید. سیدن باجه‌های ترانسپارنتی را به صورت ردیفی کنار هم قرار داد که در هر کدام از این باجه‌ها چند صندلی و مونتور وجود داشت. مونتورها تصاویر اعتراف گونه‌ای از زنان آلمان شرقی در حال تعریف سرگذشتشان را پخش می‌کردند. کنار هم قرار دادن مونتورها در چیدمانی شبیه به باجه‌های اعتراف و همسویی آن با مضمون تصویریشان، تأکیدی دوباره بر انسان انگاری تلویزیون بود. تماشاچی درگیر با مضمون جنسیتی تصاویر، در حالی که در فضایی ترانسپارنت قرار گرفته، بر این تصور وهم گونه بود که راوی داستان در باجه اعتراف حاضر است و از حضور در کنار این تصاویر غم‌انگیز لذت می‌برد.

از دیدگاه تونی اوسلر انسان انگاری مونتور شاید آن چنان هم قدرتمند نبود. وی با خلق آثاری در ابعاد کوچک، به گونه‌ای به مفهوم خانگی بودن آزاردهنده تصویر ویدئو بازگشت. وی از تکنولوژی ویدئو برای باز آفرینی طرح بدن انسان استفاده کرد و درست هنگامی که پیک در اثرش از مانیتورهای غول آسا استفاده کرد، اوسلر تصاویر چهره‌های گریان و در حال شکلک درآوردن یا در هم کشیده را بر عروسک‌ها و اجسامی صیقلی به نمایش درآورد و از طریق کاهش ابعاد و دستکاری در اندازه‌های انسانی، مخلوقات عجیب و غریب و بدشکل تولید کرد که بیشتر به پرسوناژهای کابوس‌ها نزدیک بودند تا به موجوداتی از جنس ما. اما هنرمندانی نظیر مارک والینگر (Mark Wallinger) و شانتال اکرمان (Chantal Ackerman) با بازگرداندن تصویر به کادر مونتور، تصویر و ارجاعات آن را به شکلی دور از دسترس‌تر عرضه کردند. مثلاً والینگر با به تصویر کشیدن سکانس‌هایی از حرکت کالسکه ملکه در طول یک مرکز خرید به دوری و انزوای طبقه اشرافی و سلطنتی اشاره داشت و یا

اکرمان مونیورها را در صف‌هایی کنار هم قرار داده، سپس تصویر فرد در حال عبور از مقابل این صف‌های موازی را بر روی آنها به نمایش در آورد.

اکنون هرگونه استفاده از مونیور در فضای گالری‌ها آمیخته با حسی نوستالژیک است. چرا که حتی تکنولوژی‌های جدیدتر نیز دچار کهنگی شده‌اند و تاریخ مصرفشان گذشته است. با ظهور و پیدایش صفحه‌های پلاسما، هنرمندانی چون بیل ویولا تصویر را از جعبه بیرون کشیده، آن را به صورت مفهومی دو بعدی تعریف کرده‌اند. ویولا با نمایش پرتره‌هایی بر مونیورهای پلاسمایی و با حرکت کند تصویر، مخاطب را به سنت‌های تصویری رنسانس ارجاع داده، کمتر درگیر ملحقات سینمایی آن می‌شود. در شرایطی که کشمکش میان دو بعد و سه بعد مونیور (نسبت عمق به سطح) دیگر کمرنگ شده، پرده خانگی به عنوان ابزار مولد توهم و تخیل و کانال اطلاع‌رسانی همچنان اهمیت خود را حفظ کرده است. تلویزیون یا مونیور به مثابه یک جعبه نورانی تصویری، چه مکعبی و چه مسطح، همچنان به ریشه‌های اصلی خود و یا به عبارتی مفهوم «خانگی» اش پایبند است و پیوسته نگران مفاهیم نشانه‌شناسانه فرهنگ عامه است.

و در انتها باید گفت هویت ارتباطی مونیور، تأثیری شگرف و البته گاهی بحث‌برانگیز بر کنکاش‌ها و جستارهای هنرمند معاصر از خود به جای گذاشته است؛ هنرمندی که مجذوب دستاوردهای تکنولوژیکی دهه نود شده و دائماً در پی مخاطب برای این صنعت هنری رو به گسترش بوده است.