

هنرهای چند رسانه‌ای



پروژه نگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

تصویرپردازی دیجیتال

بروس وندز

ترجمه محمدعلی مقصودی

ما در دنیایی زندگی می‌کنیم که انواع تصاویر از تمام جهات آن را فراگرفته‌اند. در حالی که هزاران سال است بشر تصاویر آفرینی می‌کند، تاریخ تصویرپردازی دیجیتالی به بیش از چند دهه نمی‌رسد. تصاویر دیجیتالی با وجود تازگی ژانرها زندگی خود را در مسیرهای متعدد شگفت‌آورانه آغاز نموده‌اند. آنها می‌توانند همچون طراحی، نقاشی، عکس، تصاویر ثابتی برگرفته از یک ویدئو یا به صورت تصاویر ساخته کامپیوتر، برنامه نوشته شده توسط هنرمند یا نوعی از نرم‌افزارهای بازرگانی در نظر گرفته شوند. حال اگر شیوه‌های چاپ دیجیتالی را نیز اضافه کنیم، شکل نهایی تصاویر می‌تواند بسیار متفاوت باشد. اینگونه تصاویر همچنین می‌توانند در قالب‌های دیجیتالی مانند CD و DVD یا در شبکه اینترنت ارائه شوند. چاپگرهای کامپیوتری می‌توانند تولیداتی با طبقه‌بندی وسیع از انواع کاغذها همانند بوم نقاشی، فیلم عکاسی، پارچه و مثال‌های بسیار دیگری را شامل شوند.

هنرمندانی که با تکنیک‌های دیجیتالی تصویرپردازی می‌کنند، از گستره وسیع ابزارهایی برخوردارند که توانایی‌های جدید و کنترل بیشتر روی فرایند تولید اثر را در اختیار می‌گذارند که تمامی آنها مدیون تکامل طراحی و نقاشی دیجیتالی، نرم‌افزارهای پردازش تصاویر و پیشرفت روزافزون سخت‌افزاری

هستند. میز گرافیکی می‌تواند مثال خوبی بر شرح این موضوع باشد. در حالی که طراحی با موس کامپیوتر دشوار و پرهزمت است، میزهای گرافیکی امروز با قلم‌های حساس و امکانات نرم‌افزاری نه تنها کار با مداد، خودکار و قلم‌مو را بازسازی می‌کند، بلکه روش‌های جدید و بی‌نظیری را برای طراحی فراهم می‌آورند. بعضی از هنرمندان میز گرافیکی را برای ورود مستقیم تصویر به کامپیوتر ترجیح می‌دهند. برخی دیگر نیز همچون باربارا نسیم Barbara Nessim یا کنت هاف Kenneth A. Huff و لین پوکوک Lynn Pocock پیش طرح‌های سنتی خلق می‌کنند که اساس آثار دیجیتال‌شان را شکل می‌دهد.

ویکتور کوئن Viktor Koen تکنیک‌های دیجیتالی و سنتی را برای ایجاد اثری با واقع‌گرایی بالا همراه با المان‌های تخیلی ترکیب می‌کند. در این زمینه، نرم‌افزارهای تصویرسازی رفته‌رفته توسعه یافتند و هم‌اکنون کنترل دقیقی روی تمام زوایای ایجاد تصاویر دیجیتالی به علاوه مجموعه‌ای از پردازنده‌های پیشرفته، سیستم‌های خودکار و انتخاب‌های بیشتر برای خروجی ارائه می‌کنند.

سیر این توسعه تأثیر به‌سزایی نه فقط بر روش‌های کاری هنرمندان بلکه بر رویکردهای زیباشناختی و ادراکی آنها گذاشته است. بسیاری ایجاد تصاویر به واسطه راهکارهای سنتی را با کمک عناصر دیجیتالی در اتمام کار ادامه می‌دهند. برای این هنرمندان راهکارهای دیجیتالی در مقام جانشین نیستند، بلکه بیشتر تکمیل‌کننده روش‌های برگزیده شده برای آفرینش اثر هنری می‌باشند. برای برخی دیگر تکنیک‌های جدید برنامه‌نویسی، برنامه‌های سه‌بعدی و استفاده از دستگاه‌های خروجی دیجیتالی بر روند ایجاد اثر هنری در راستای توسعه زیباشناسی کاملاً جدید، موجب دگرگونی‌های بنیادینی شده است.

تکنیک‌های جدید دیجیتالی را می‌توان از جمله آخرین قدم‌ها در فرایند تکاملی به‌شمار آورد. در همان حال که طراحی و نقاشی سنتی به تکنیک‌های فیزیکی محدود شده و عکاسی و فیلم‌مبندی بر مقتضیات لنز است، تصویرسازی دیجیتالی که دامنه آن از امکان‌پذیر شدن سبک‌های فتورئالیزم تا انتزاع محض ریاضی است را نمی‌توان از مؤلفه‌های محاسبات ریاضی و دقت سخت‌افزاری جدا کرد.

هنرمندان قدیمی‌تر چاپ دیجیتالی نیازمند برنامه‌نویسی کامپیوتری پیش از خلق طراحی‌هایشان بودند چراکه نسل‌های اول نرم‌افزارهای گرافیکی فاقد رابط میانی بودند. پس از برنامه‌نویسی تصاویر

از طریق پلاترها (دستگاه‌هایی که قابلیت چاپ عکس روی کاغذ را با تنوع قلم‌های گوناگون و با موتورهای دیجیتالی قابل کنترل دارا هستند) استفاده از برنامه‌نویسی برای آفرینش تصویر تا امروز به دیگرگونه‌ای ادامه پیدا کرد. از این بابت، هنرمندانی مانند پل بران، شربین اپیور، جان پیر هبرت، مانفرد مور، مایکل تروت و رومن وروستکو همگی برنامه‌نویسی را مانند جزئی جدایی‌ناپذیر از فرایند آفرینش آثارشان به کار بسته‌اند.

مسائل مربوط به ماندگاری اثر برای هنرمندان چاپ دیجیتالی بسیار مهم است. زمانی که چاپگرهای رنگی دیجیتالی اختراع شدند، جوهر و کاغذ از کیفیت خوبی برای نگهداری برخوردار نبودند. بسیاری از هنرمندان ناچار به استفاده از عکس در نمایشگرهای کامپیوتر شدند. چاپ‌های سیباکروم (Cibachrome) و دیگر تکنیک‌های سنتی نتیجه‌نهایی کار آنها بود، اما متأسفانه ارزش کار آنهایی که به شیوه سنتی چاپ کار می‌کردند، از میان رفته است.

[سیباکروم: ایلفوکروم، پیش‌تر به سیباکروم شناخته شده بود (فرایند عکاسانه ظهور رنگ برای بازتولید اسلاید روی کاغذ عکاسی است) -م]

پیشرفت‌های تکنولوژیکی اخیر چاپگرهای جوهرافشان تکنیک‌های چاپ دیجیتال را به سبب دقت رنگ، تفکیک پذیری بالا در چاپ و تنوع منابع، بیشتر مورد توجه قرار داده است. چشمگیرترین پیشرفت این حوزه چاپگرهای قطعه بزرگ ایریس بود. ایریس رنگ را بر کاغذ که به درام در حال گردش چاپگر چسبیده بود اسپری می‌کرد. تصاویر تولید شده را چاپ زیکله (Giclee) نامیدند که در فرانسوی به معنی اسپری آب است. با وجود این که ایریس‌های اولیه از جوهرهای حساس به نور استفاده می‌کردند که نتیجه آن باعث افت ثبات کار می‌شد، استفاده از چاپ زیکله سال‌ها متداول بود. یکی از پیشگامان این عرصه با پیش‌زمینه چاپ سنتی جان کوون بنیانگذار چاپ کوون است. کوون تجربه‌های خود را با کامپیوترها و چاپ در سال ۱۹۸۴ شروع کرد. او در جهت پیشرفت روند چاپ زیکله به واسطه توسعه جوهرهای مقاوم‌تر مدیریت سیستم‌های رنگ و نرم‌افزار در ابتدا با ایریس و در ادامه با اپسون (Epson) همکاری کرد. دستاورد جدید او، جوهرهای پیه‌زو تون (Piezo Tone) کیفیت و ماندگاری چاپ‌های سیاه و سفید را بهبود بخشید. امروزه پیشرفت در تولید رنگدانه، جوهر و کاغذ همانند انتخاب‌های عرضه شده به واسطه دیگر تکنیک‌های بهبودیافته چاپ، امکان تولید تصاویر با کیفیتی ماندگار را در کارگاه دیجیتال به هنرمندان می‌دهد.

از سوی دیگر، توانایی تکثیر اثر به سادگی اشاره دکمه کامپیوتر این سؤال را به همراه دارد که چگونه می توان به مفهوم اصالت چاپ و تعداد نسخه ها از آن اثر نگاهی بنیادی داشت. بعضی از هنرمندان به خاطر اصالت اثر تنها برای یک بار آن را چاپ می کنند که نسخه های محدود مشکلات خاص خود را دارند. برخی دیگر بدون محدودیت تکثیر اثر را ارائه می کنند. بعضی از هنرمندان حتی برای اطمینان بیشتر از بابت مشکلات احتمالی از فایل اصلی کپی تهیه می کنند. تمام این شیوه ها بر قیمت گذاری و میزان دسترسی چاپ دیجیتالی تأثیر دارد و تا این زمان هیچ معیار همگانی شکل نگرفته است.

کارگاه تصویرپردازان دیجیتالی

با توجه به پیش زمینه و دغدغه های هنری، هنرمندان زیادی همچنان از ابزارهای سنتی تصویر مانند کارگاه دیجیتالی نیز در اختیار دارند. در مسیر خانگی کردن مؤلفه های تکنولوژیکی می توان به امکاناتی مانند کامپیوتر، مانیتور (نمایشگر)، اسکنر، چاپگر، میز گرافیکی و وسایل جانبی دیگر اشاره کرد. کامپیوتر اختصاص یافته به کار تصویرپردازی معمولاً از مانیتوری بزرگ، رم (RAM) با ظرفیت بالا، هارد (HARD) با ظرفیت مناسب و کارت گرافیکی با کارایی بالا استفاده می کند. با این مشخصات هنرمند می تواند برای ایجاد تصویر انتخاب های بیشتری داشته باشد، همانند دستکاری های عکاسانه، ترکیب کردن تصاویر، طراحی با نرم افزارهایی بر پایه پیکسل، رسم نقطه ای، خط و منحنی به وسیله نرم افزارهایی که با وکتور (Vector) یا با استفاده از روش های الگوریتمی یا نرم افزارهای مدل ساز سه بعدی کار می کنند.

هنرمندانی که تصاویر دو بعدی ایجاد می کنند معمولاً مجهز به نرم افزارهایی مانند فتوشاپ (Adobe Photoshop) هستند. همانطور که از اسم این نرم افزار برمی آید اصولاً برای کار با عکس طراحی شده است. همچنین می توان در محیط آن طرح کشید که از این نظر این نرم افزار ابزاری اولیه برای تصویرپردازی تجاری است. فتوشاپ امکان کار با تصاویر مبتنی بر پیکسل و یا وکتور را دارد. فایلی که از پیکسل ها ساخته شده است، تفکیک پذیری مشخصی دارد و هر پیکسل یا نقطه به یک رنگ اختصاص داده می شود. تفکیک پذیری را می توان با شمار پیکسل های افقی و عمودی نشان داد مانند: ۷۶۸×۱۰۲۴. تفکیک پذیری نشان دهنده کیفیت تصویر است. برای مثال تصاویر با تفکیک

پذیری بالا که برای چاپ استفاده می‌شوند معمولاً ۳۰۰ DPI هستند (۳۰۰ پیکسل در اینچ) از سوی دیگر تصاویر وکتور بر اساس ریاضیات تعریف شده‌اند. مزیت نرم‌افزاری مانند ادوب ایلوستریتور (Adobe Illustrator) که اساس کار آن با وکتور است، بر نرم‌افزارهای بیت مپ (Bitmapp) (بر اساس پیکسل) بی‌واسطه بودن آن از تفکیک‌پذیری است. این نرم‌افزارها برای ایجاد تصویر از نقاط، خطوط و منحنی‌هایی که بر اساس ریاضیات تعریف می‌شوند استفاده می‌کنند، برخلاف نرم‌افزارهایی که با تعدادی محدود از پیکسل‌ها تصویر را ایجاد می‌کنند. در این روش اثر می‌تواند بدون از دست دادن کیفیت تقریباً به هر اندازه‌ای تبدیل شود. این شیوه‌های تصویرسازی به هیچ‌وجه منحصر به فرد نیستند و می‌توان آنها را به روش‌های متفاوت ترکیب کرد.

در نهایت دسته دیگری از هنرمندان کارگاه خود را به نرم‌افزارهای مدل‌سازی و انیمیشن سه‌بعدی مانند مایا (Alias Maya) مجهز کرده‌اند. این برنامه‌ها انتخاب‌های بسیار زیادی در اختیار می‌گذارند. برخلاف نرم‌افزارهای دوبعدی که به نقاشی روی بوم می‌ماند (جایی که همه عناصر نور و سایه و پرسپکتیو به واسطه ایجاد تفاوت در رنگ‌ها به وجود آمده است) نرم‌افزارهای سه‌بعدی با ایجاد پایگاه داده (database) تمامی پارامترهای تصویر یا شیء را در فضایی ریاضی تعریف می‌کنند. بدین ترتیب هنرمند قادر است دوربین‌ها، نورها و اشیاء را در هر جایی از فضا قرار دهد و در نهایت کامپیوتر می‌تواند داده‌ها را به تصویری دوبعدی ترجمه کند. چارلز آسوری Charles A. Csuri، کنت آ. هاف Kenneth A. Huff، جووان آنتونیو لو Juan Antonio Lleo و مایکل اسمیت Michael Smith از جمله هنرمندانی هستند که از این روش برای آفرینش آثار خود بهره می‌گیرند. از زمانی که داده‌ها می‌توانند به صورت فایل‌هایی با پسوند‌های مختلف ذخیره شوند، فرم‌نهایی این فایل‌ها نیز می‌تواند بسته به هنرمند به صورت تصویر، انیمیشن یا حتی مجسمه سه‌بعدی باشد.

آثاری که در ادامه معرفی خواهد شد بیانگر شمار اندکی از هنرمندانی است که امروزه در زمینه تصویرپردازی دیجیتالی فعال هستند. اینها بازگوکننده سبک‌های مختلف از بازنمودی تا انتزاعی و روشن‌کننده نگرش‌های متفاوت به مجموعه فناوری‌های کامپیوتری و تلاش‌های هنری موجود است. در نهایت این وظیفه مورخان هنری است که قدم در راه روشن کردن تأثیر تصویرپردازی دیجیتالی و مسائل زیباشناختی آن در حوزه هنرمندان چاپ سنتی بگذارند.

۱: چارلز، آ. سوری، باغ عاشقان، ۱۹۹۷، چاپ جوهری ۲/۷۶ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر

چارلز سوری به عنوان یکی از پیشگامان تصویرپردازی کامپیوتری و انیمیشن، تصاویری سه بعدی ایجاد کرده است که اشکال نهایی مختلفی دارند. این فیگورهای متلاشی شده تماماً از برگ‌ها ساخته شده‌اند که گویی در باغی غیرزمینی می‌رقصند.

۲: چارلز.آ. سوری، دستور کار سیاسی، ۱۹۹۹، چاپ سیباکروم ۹/۱۲۱ در ۷/۱۶۵ سانتی‌متر در این اثر از الگوریتم ردیابی ترسیم پرتویی برای بیان مشخصات شیشه استفاده شده است که در؛ شکل پس‌زمینه اعوجاج ایجاد کرده است.

۳: چارلز.آ. سوری، بازی اسب‌ها، ۱۹۹۶، چاپ جوهری، ۲/۷۶ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر این اسب‌ها از ریسمان‌های نوار مانند ساخته شده‌اند که بازتاب نور و سایه دارند.

۴: جین پیر هبرت، جزئیات، ۱۹۹۷، چاپ جوهر بر کاغذ، ۳۱ در ۳۳ سانتی‌متر الگوریتم به کار رفته نشان‌دهنده منظور هنرمند از جزئیات است. خطی ساده، تصاویر شناور پیچیده‌ای ایجاد کرده و به کار کیفیتی شاعرانه داده است.

۵: وون‌ها هونگ (Wonhwa Hong) دگرگونی، ۱۹۹۳، چاپ دیجیتالی، ۷/۵۲ در ۶/۶۹ سانتی‌متر هنرمند کره‌ای آمریکایی به واسطه نرم‌افزار فتوشاپ این تصویر را ایجاد کرده است که نشان‌دهنده رویکردی نقاشانه به تصویری انتزاعی است. تکه‌های رنگ تقریباً همانند اثر قلم‌مو هستند.

۶: کنت.آ. هاف، ۲۰۰۲-۷، تصویر دیجیتالی، ۶/۱۰۱ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر

۷: کنت.آ. هاف، ۲۰۰۰-۴، تصویر دیجیتالی، ۶/۱۰۱ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر

منشأ بیشتر الهامات او طبیعت است. او در جست‌وجوی بافت‌ها، فرم‌ها، و سطوحی با جزئیات خاص از عکاسی برای گردآوری تصاویر مرجع استفاده می‌کند. وی به جای استفاده از این عکس‌ها در تصویر، ایده اولیه را با دست طراحی می‌کند و سپس اثر نهایی را تماماً به وسیله نرم‌افزار ایجاد می‌کند. او در سال ۲۰۰۲ به خاطر آثار مبتکرانه‌اش توسط آلیاس سیستمز (Alias sys) استاد نرم‌افزار مایا نام گرفت.

آلیاس سیستمز: نام شرکتی نرم‌افزاری است که نرم‌افزارهای سه‌بعدی با کیفیت فوق‌العاده تولید می‌کند-م]

۸: رابرت بوئن (Robert Bowen) چشم‌انداز ادبی، ۲۰۰۴، چاپ خشک آرشیوی (Dry Archival print)،

۲/۷۶ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر

گویی این اثر روی مرز تصویرسازی و هنر شبکه‌ای نشسته است. بیننده همزمان مجذوب ایده و تصویر می‌شود. این اثر بخشی از یک مجموعه بزرگتر است که رابطه شخصی هنرمند با رمان‌ها، نوشته‌های شخصی، متن وبلاگ‌ها و ترجمه‌های گوناگون را شامل می‌شود.

۹: رابرت بوئن، بیداری فنینگان جیمز جویس، ۲۰۰۴، چاپ خشک آرشیوی ۲/۷۶ در ۶/۱۰۱ سانتی‌متر رابرت بوئن از متن رمان جیمز جویس برای شکل دهی مفاد تصویر خود استفاده کرده است و با نگاه نزدیک‌تر می‌توان تراکم باورنکردنی کلکسیون کلمات را دید.

۱۰: ویکتور اندرسون (Vitor Anderson) زمان، ۲۰۰۲، ۶۰ در ۸۰ سانتی‌متر
این اثر بر اساس عکس‌های دستکاری شده دیجیتالی از تصویری که احساس حرکت را القا می‌کند خلق شده است.

۱۱: ویکتور ایس‌ودو (Victor Acevedo) اریک در اورنسه، ۲۰۰۰، چاپ دیجیتالی، ابعاد متغیر
این تصویر پرتراهی از برادر هنرمند، اریک است. آثار ویکتور ایس‌ودو در پی کشف ساختار فضای معاصر به واسطه استفاده از ماتریس‌های سه‌بعدی در تصاویری برگرفته از زندگی روزانه است.

۱۲: پل براون (Paul Brown)، استخر شنا، ۱۹۹۷، چاپ زیکله‌ای، ۵۰ در ۷۰ سانتی‌متر
اهمیت پل براون بیشتر برای کار با مفاهیم حیات مصنوعی در چاپ‌ها و همچنین آثار براساس زمانش است. تصاویر انتزاعی را با استفاده از روند الگوریتمی ایجاد می‌کند که بیننده را درگیر پیچیدگی و ریتم بافت آن می‌کند. عنوان اثر، به همراه رنگ و خطوط موج بیشتر از هر چیز دیگر ما را به یاد شکل‌ها و فرم‌های موجود در آب می‌اندازد.

۱۳: پل براون، ورزشکار ژیمناستیک، ۱۹۹۷، چاپ زیکله‌ای، ۶۰ در ۸۰ سانتی‌متر
هر چند که ممکن است در ابتدا ندانیم که اثر به چه می‌ماند، عنوان کارهای براون ما را به سمت آنها سوق می‌دهد. گاه به آثار هنرمندان دیگر اشاره دارد، مانند اثر استخر شنا از دیوید هاکنی (David Hockney) که نشان‌دهنده اعتقاد او به هنرهای مفهومی در ادامه سنت ایجاد اثر هنری است. اینجا او کمتر از منابع نامشخص استفاده کرده است. فیگورهای نمایان او را به یاد ژیمناستی می‌اندازد که لباس کشی سیاه و سفید بر تن دارد.

۱۴: رابین دوهرتی (Robin Doherty) بی عنوان ۱، ۲۰۰۱، چاپ دیجیتالی، ۲/۷۶ در ۲/۷۶ سانتی‌متر
در حالی که محدوده کار رابین دوهرتی میان عکاسی، مجسمه‌سازی و هنرهای چیدمان در نوسان

است، او بیشتر در جست‌وجوی خودشناسی است. بعضی از صفاتی که او برای توصیف کارهای خویش به کار می‌برد عبارتند از: ماورای طبیعی، فکری، حسی و شمایی. نگاه خیره‌کودک در تصویر اثباتی است برای توجه او به شمایل‌ها.

۱۵: دیوید ام گوادالوپ، ۱۹۹۸، گرافیک کامپیوتری، ابعاد متغیر

۱۶: دیوید ام گلیسیر (David EM Glacier)، ۱۹۹۷،

دیوید ام گلیسیر پیشگام تصویرپردازی دیجیتالی است با اولین اثر کامپیوتری در سال ۱۹۷۵ با برنامه ابر چاپ در مرکز پارک تحقیقات زیراکس (Xerox)

۱۷: جان کامبل فینگان، اعوجاج فانی، ۲۰۰۲، چاپ زیکله، ۴/۹۱ در ۹/۱۸۲ سانتی‌متر

تصاویر جان کامبل فینگان، سیال و انتزاعی هستند. کارهای او از ترکیب عکس، نقاشی، کلاژ و اسکن سه‌بعدی اشیا به وجود می‌آیند.

۱۸: دیان فنستر (Diane Fenster) نمی‌توانم در میامی بمانم، ۱۹۹۴، چاپ سوپرگلوکس فوجی کروم،

۲/۷۶ در ۲/۷۶ سانتی‌متر

این تصویر از مجموعه آیین دل‌کندن است که با درآمیختن تصویر و متن به کاوش احساسات در مورد عشق و جدایی می‌پردازد. او آثار خویش را با اصطلاح روایت روانشناختی توصیف می‌کند. او اولین هنرمندی بود که در سال ۲۰۰۱ به مرکز اعضای انجمن حرفه‌ای ملی فتوشاپ که در سال ۲۰۰۰ تأسیس شده معرفی شده است. آثار دیان فنستر ترکیبی از عکاسی، ویدئو و تصاویر اسکن شده است. او همچنین در هنرهای چیدمان هم فعالیت دارد که به تصویرسازی او کمک می‌کند.

۱۹: تاماس اف. فارکاس (Tamas F. Farkas) سلتیکس -۴، ۲۰۰۴، گرافیک دیجیتالی، ۴۲ در ۷/۲۹ سانتی‌متر

تاماس اف. فارکاس از کامپیوتر به عنوان وسیله طراحی استفاده می‌کند. آثار او همانند آثار ام. سی. اچر (M.C. Escher) تحت تأثیر هندسه چند بعدی، تشابه‌سازی انتزاعی و ساختارهای غیرمقارن به هدف شکل‌دهی به ترکیب‌بندی نهایی به واسطه المان‌های منحصر به فرد هستند، به وجود آمده‌اند.

۲۰: سو گولیفیر (Sue Gollifer) بدون عنوان، ۲۰۰۰، چاپ زیکله ۲/۴۸ در ۲/۴۸ سانتی‌متر

طبیعت پر هرج و مرج و تکرار شونده محاسبات سو گولیفیر به دنبال نتیجه‌ای خارج از انتظار است که می‌تواند کلید مشکلات هنری باشد و راهی جدید برای گفت‌وگوی میان هنرمند و مخاطب بگشاید.

[چاپ آرشویی از چاپگرهای جوهرافشان با کیفیت و قدرت تفکیک‌پذیری بالا و جوهرهایی با فرمول‌های مخصوص و کاغذهایی خاص چاپ هنری ایجاد می‌شود-م]

۲۱: دونا جی. جیب (Dona J Geib) بقایای جان، ۲۰۰۳، چاپ دیجیتال آنکوستیک روی صفحه چوبی همراه ورقه‌های آهنی و طلایی ۷/۴۵ در ۷/۴۵ سانتی‌متر
دونا جی. جیب که پیش از این از هنرمندان چاپ سنتی بود، کار با روش‌های دیجیتالی را در سال ۱۹۹۷ شروع کرد. او هم اکنون از دوربین دیجیتال برای گردآوری عکس‌های منبع برای آثارش استفاده می‌کند.

نتیجه چاپ دیجیتالی نهایی حاصل از ترکیب عکس‌ها و دستکاری آنها با استفاده از تکنیک‌های دیجیتالی است.

۲۲: لارنس گارتل (Laurence Gartel) جزیره بچه خرگوش، ۱۹۹۹، چاپ جوهر بر کاغذ ۳/۱۴۷ در ۹/۱۸۲ سانتی‌متر

لارنس گارتل با پیش‌زمینه عکاسی و ویدئو در اواسط دهه ۱۹۷۰ تجربه کار با تصاویر و سینتی‌سایزر دیجیتالی را شروع کرد. او یکی از اولین هنرمندانی بود که تصاویر دیجیتالی و دستکاری در عکس را تجربه کرد. آثار او تحت تأثیر بازدیدش از مکان‌های خاص هستند، اما فرم نهایی کار با استفاده از دستکاری در عکس‌ها به دست آمده است.

۲۳: ایساک کرلو (Isaac Kerlow)، مروارید آبی، ۱۹۹۸، چاپ جوهر بر کاغذ، ۹/۲۷ در ۸/۸۳ سانتی‌متر

ایساک کرلو از هنرمندان چاپ سنتی بود که در دهه ۱۹۸۰ به آزمون‌هایی در زمینه ترکیب تکنیک‌هایی مانند قلم‌زنی، حکاکی و سیلک اسکرین و تصویرپردازی کامپیوتر دست زد.

۲۴: هلن گلدن (Helen Golden) عناصر گداخته، ۱۹۹۹، رسانه‌های آمیخته، ۶/۷۳ در ۳/۵۳ سانتی‌متر

هلن گلدن را می‌توان از هنرمندان سنتی که از ابزار دیجیتال استفاده می‌کنند توصیف کرد. او اینچنین احساس می‌کند که اضافه کردن تکنولوژی به فهرست منابع کاری سرعت دستیابی به تخیلاتش را بیشتر می‌کند و همچنین موجب بالا رفتن خلاقیت می‌شود.

۲۵: کریس اس جانسون (Chris S Johnson) تکنودرما، ۲۰۰۳، چاپ جوهر بر آرکیلیک، انتقال

روی چوب، ۸/۵۰ در ۳۳ سانتی متر

منابع این تصویر از سمبل های هنر بودایی کلاسیک با معرفی عناصر معاصر مانند گوشی موبایل، کامپیوتر جیبی و اسپری است. آثار کریس اس جانسون ترکیب رویکرد شرح تصویری و خلاقیت های ممکن با نرم افزارهای پردازش تصویر است. همچنین شوخی به کار رفته در این اثر می تواند نقد، نقش پیش فرض شده تکنولوژی در جامعه معاصر باشد.

[درما (Darhma): عبارتی معنوی هندی از زبان سانسکریت به معنی تکلیف درست کاری هر شخص، یا هرگونه طی مسیر فضیلت در برداشت عام از این کلمه است. درمای هندوی تحت تأثیر سن، طبقه، شغل و جنسیت فرد است. درما در زبان هندی با توجه به مفهوم متن می تواند برابر معنی مذهب باشد و به طور عمومی در زبان انگلیسی (Law) قانون ترجمه شده است-م]

۲۶: ویکتور کوئن (Viktor Koen) دوشیزه شماره ۶، دوشیزه شماره ۱۵ از مجموعه دوشیزگان زرهی، ۲۰۰۲، چاپ آرشیوی روی بوم، ۸۹ در ۶۱ سانتی متر

در زمان نگریستن به آثار ویکتور کوئن شخص مکث کرده و به بررسی دوباره اثر از نزدیک می پردازد. درحالی که مدرن ترین ابزارها برای آفرینش تصاویر به کار رفته گویی آثارش بوی نقاشی های قرن گذشته را می دهد. این آثار که صورتگری به واسطه استفاده استادانه و خلاق از تکنولوژی است نقدی بر خشونت های جنگ نیز است.

۲۷: بانی پیر لوتکا (Bonny Pierce Lhotka)، خطوط دیوار، ۲۰۰۳، چاپ جوهر روی عکس، ۳/۸۱ در ۶۱ سانتی متر

بانی پیر لوتکا با پیش زمینه هنر چاپ و نقاشی کار در هنرهای دیجیتالی را با کامپیوتر اپل ۲ در ۱۹۸۲ شروع کرد. اثر رنگارنگ و قدرتمند او بخشی از مجموعه طبیعت هوایی که ترکیب عکسی از پنجره هواپیما در چهارچوب کلکسیونی از اشیای دورانداخته شده و سمساری است.

۲۸: دورتی سیمسون کرایوز (Dorothy Simpson Krause)، بازتاب ها، ۲۰۰۳، چاپ جوهر روی آلومینیوم، ۶۱ در ۶۱ سانتی متر

دورتی سیمسون کرایوز کار هنری خود را با نقاشی و کلاژ و کار با کامپیوتر را در اواخر دهه ۱۹۶۰ شروع کرد. او جایزه هنری اسمیت سونیان تکنولوژی (Smithsonian Tech) را به خاطر سازماندهی آتلیه دیجیتال در موزه ملی هنر آمریکا در سال ۱۹۹۷ دریافت کرد.

اسمیت سونیان: نام مؤسسه بزرگ آمریکایی است همراه ۱۹ موزه، ۹ مرکز تحقیقاتی و بیش از ۱۴۰ موزه وابسته در سرتاسر دنیا که تحت نظرش هستند م]

۲۹: جووان آتونو لئو (Juan Antonio LLeo) پیمایشگر، ۲۰۰۱-۲۰۰۰، چاپ جوهری روی کاغذ کدک، ۴۵ در ۶۰ سانتی متر

این اثر کلکسیونی از تصاویر انتزاعی است که با استفاده از نرم افزار سه بعدی ساز تحت وب ساخته شده است. جووان آتونو لئو همچنین برای کار در حوزه هنرهای چیدمان، موسیقی و چندرسانه شناخته شده است.

۳۰: هیلاری لورنز (Hilary Lorenz) بررسی سلول ۳، ۱۹۹۹، چاپ آ نصب شده بر شیشه پلکسی، ۳/۱۷۵ در ۳/۵۳

هیلاری لورنز در اینجا عناصر پزشکی، علمی و شبه علمی را کنار هم می گذارد و بدین ترتیب ما را دعوت به تفکر در روابط هنر و علم می کند.

کاغذ C: شبیه به کاغذ کروموزنیک؛ نوعی از کاغذ که شرکت کدک در سال ۱۹۵۰ معرفی کرد و مدتی بعد دیگر تولید نشد اما نام آن تا این زمان در استفاده عموم باقی مانده است. امروزه محصولاتی مانند Ektacolor کدک از همان خانواده همچنان موجود است -م]

۳۱: ماورین ناپی (Maureen Nappi) سیلندر جوشکاری شده، ۲۰۰۳، نقاشی سه بعدی مجازی، رسانه ها و ابعاد متغیر.

آثار ماورین ناپی، پیچیده و پالوده شده اند. او تکنیک های متفاوتی را برای ایجاد اثر هنری با تمرکز روی روابط تکنولوژی و بشریت با گرایشات معنوی، فمینیسم و نژادی ترکیب می کند. ماورین ناپی مدافع شکل های جدید هنری و همچنین سودمند در پیدایش طبقه بندی برای هنرهای کامپیوتری به همراه بنیان هنری نیویورک بوده است

۳۲: مانفرد موهر (Manfred Mohr) پی- ۱۹۷ کی، ۱۹۷۷، جوهر آرکیلیک روی بوم، ۱۸۳ در ۱۸۳ سانتی متر

در این مثال در ابتدا دو مکعب به دو بخش تقسیم شده است. سپس، هر المان از مکعب های جدا شده به شکل مستقل دوران داده شده و قرینه ای شکسته ایجاد کرده است و تصویر نهایی با آرایش ماتریسی ۶ در ۶ مکعب ها ساخته شده است.

۳۳: نانسی مک جی (Nancy McGee) پوشش کروم اوسکوپ (Chromoscope)، جوهر آرشیوی اپسون، ۲۰۰۰، ۶/۲۲۸ در ۴/۱۵۲ سانتی متر تقارن و بافت نقش مهمی را در آثار نانسی مک جی ایفا می‌کنند. این تصویر از مجموعه بقا، از ۷۸ نقشه ژنتیکی رنگ شده تشکیل شده است.

[کروم اوسکوپ: ابزاری برای بررسی شدت و ارزش رنگ است م]

۳۴: سینتیا بث رابین (Cynthia Beth Rubin) عمارت وایلدر، ۲۰۰۲، چاپ دیجیتال، ابعاد متغیر [Wilder اسم ساختمانی در روچستر نیویورک است م]

ساختمان وایلدر از آنجایی که پدر هنرمند کار حقوق را از آنجا شروع کرده بود، برای او معنی خاصی دارد. استفاده از ترکیب نقاشی، کلاژ دیجیتالی و معماری در آثار سینتیا بث رابین متداول است. او هنر را با نقاشی انتزاعی شروع کرده و همچنین در زمینه هنرهای وب، هنر چیدمان تعاملی و واقعیت مجازی فعالیت می‌کند.

۳۵: جوزف نچویتل (Joseph Nechvatal) حمله ویروسی، عکاسی از مانیتور، ابعاد متغیر جوزف نچویتل در رویکردی تئوریک طرحی با کمک یک ربات آفریده و با استفاده از فرایند ویروسی به تکمیل تصویری اثر کمک کرده است. قسمت‌های تاریک در راست و چپ تصویر نشان‌دهنده تأثیرات ویروس هستند.

۳۶: باربارا نسیم (Barbara Nessim)، خاطرات دست، ۱۹۸۶، رنگ فوجیکس چاپ دیجیتال روی کاغذ، ۶/۷۲ در ۶۱ سانتی متر پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

باربارا نسیم توضیح می‌دهد که ایده خلق این تصویر از برنامه تلویزیونی در رابطه با نقاشی‌های غارنشینان ایجاد شده است. او بیان می‌کند برنامه مرا متعجب ساخت که هنر بشری از نقاشی‌های آن عصر تا هنرهای الکترونیکی چه مسیر طولانی را پیموده است. خاطرات دست آن افکار را بازگو می‌نماید.

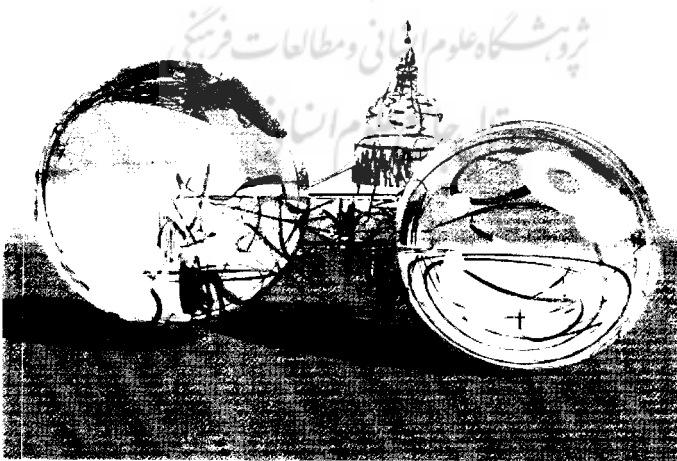
۳۷: سرجیو اسپادا (Sergio Spada)، سیر تکامل، ۲۰۰۰، چاپ دیجیتال، ۶/۱۰۱ در ۱/۷۱ سانتی متر سازه هندسی، انتزاعی سرجیو اسپادا در فضایی خالی به اثر استحکام بخشیده و آن را معادل نمونه‌هایی از مجسمه‌سازی مجازی کرده است.

منبع:

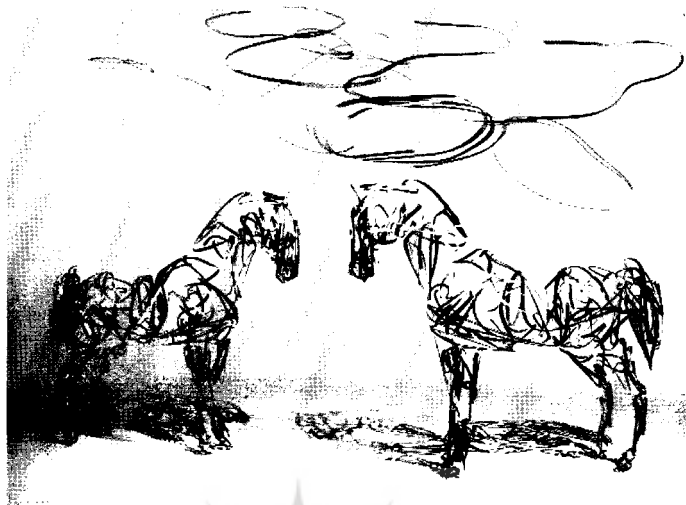


فصلنامه هنر
شماره ۸۲

۲۴۲



۳



فصلنامه هنر
شماره ۸۲

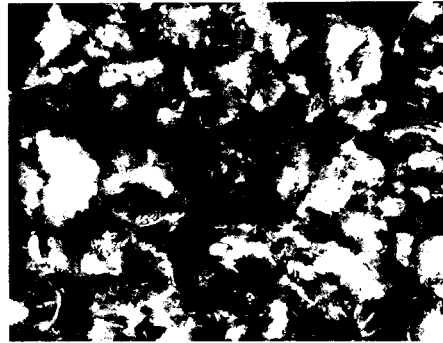
۲۴۳

۴

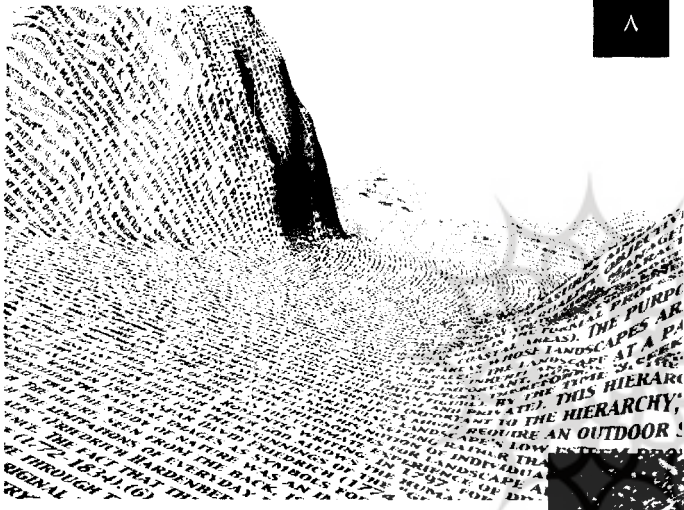




۶



۵



۸

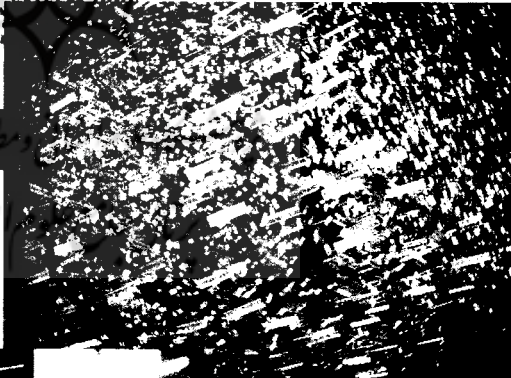


۷

فصلنامه هنر

شماره ۸۲

۲۴۴



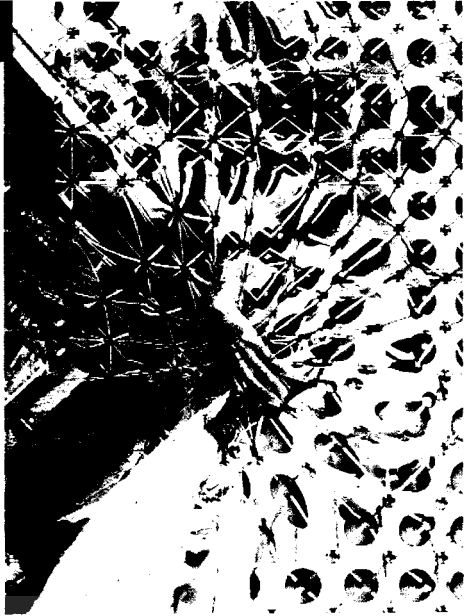
۹

مجله فرهنگی
تاران

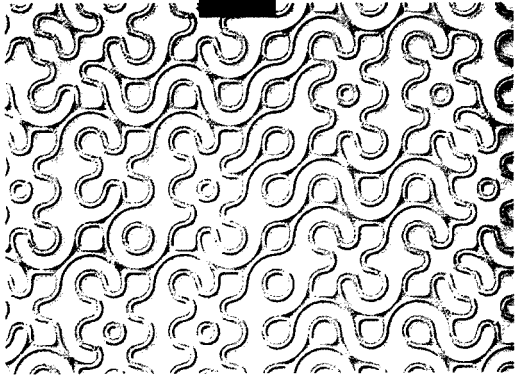
۱۰



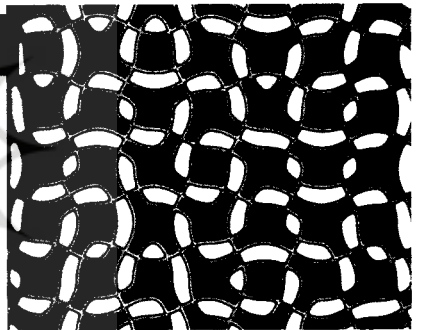
۱۱



۱۲

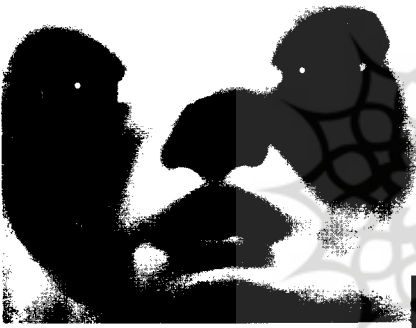


۱۳



فصلنامه هنر
شماره ۸۲
۲۴۵

۱۴



۱۵

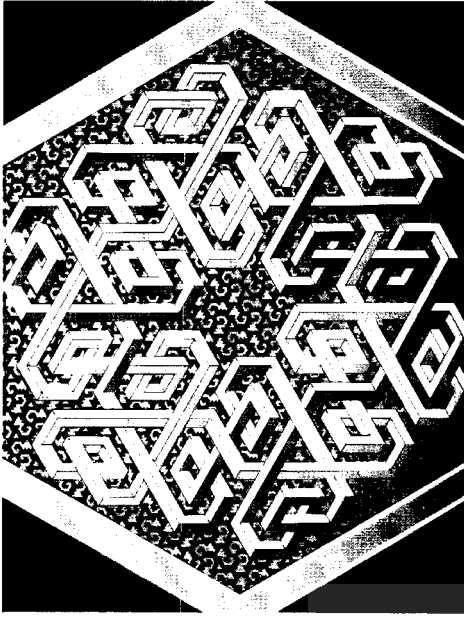


۱۶



۱۷





۱۹



۱۸



۲۰

فصلنامه هنر
شماره ۸۲

۲۴۶



۲۱

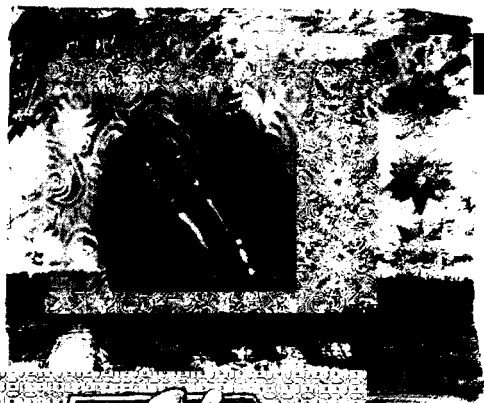


۲۲

۲۲



۲۳



۲۵

فصلنامه هنر
شماره ۸۲

۲۴۷



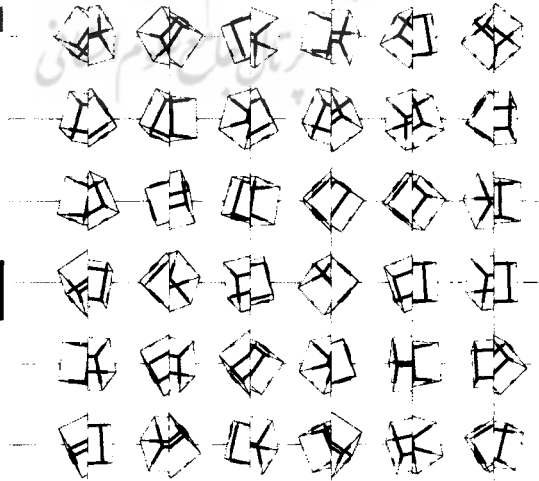
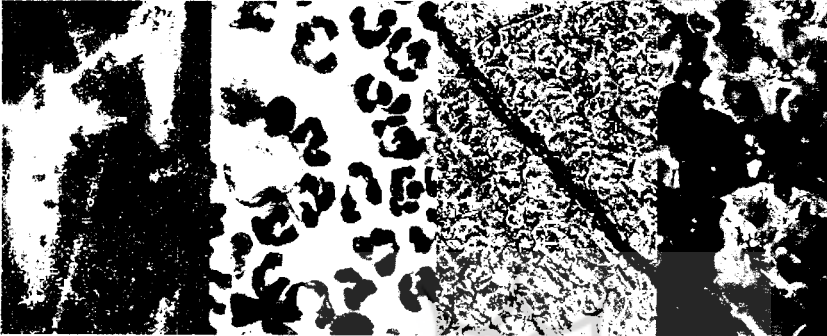
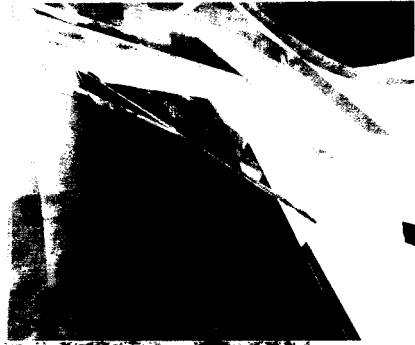
۲۶ گاه‌نگار علمی و مطالعات فرهنگی

۲۷

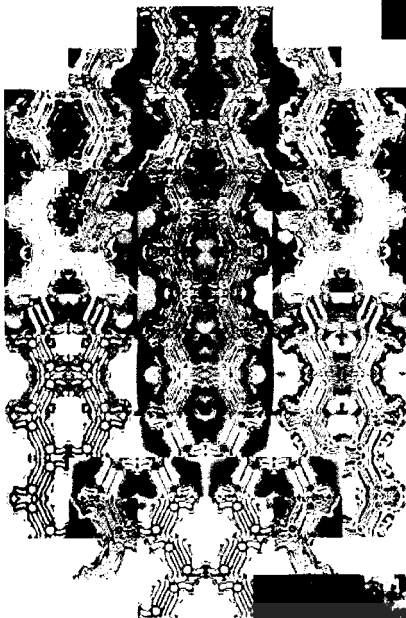
پرتال جامع علوم انسانی



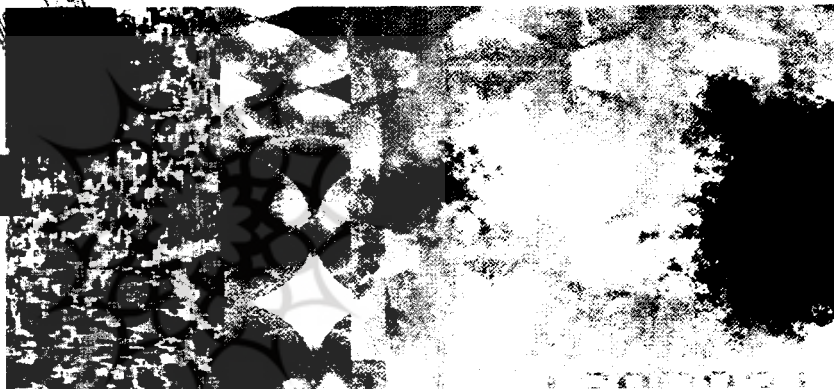
۲۸



۳۳



۳۵



فصلنامه هنر
شماره ۸۲

۲۴۹



۳۴

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال

