



تأثیر اینترنت در توسعه هنرهای تجسمی معاصر

فری ناز سندانجی

چکیده

پس از پیدایش اینترنت و متداول شدن آن برای شناخت هنر و ارائه آن، فضاهای هنری کشورمان دگرگون شده است. اینترنت راهی است که به واسطه آن، فرهنگ و هنر اقوام مختلف مبادله می شود. پیدایش و کاربرد و رشد اینترنت در فضاهای هنری و دانشگاهی کشور از سویی منجر به آشنایی هنرجویان و هنرمندان با رویدادهای هنری معاصر بوده و از سوی دیگر وسیله ای است که می تواند هنر معاصر ایران را در عرصه جهانی معرفی کند. در نتیجه شرایط جدید، تحول عظیمی را در هنر معاصر ایران ایجاد کرده است. با حضور اینترنت، نقش هنرمندان ایرانی در سطح جهان پر رنگ تر شده است و هنر ایرانی برای علاقه مندان در سطح جهانی معرفی می شود.

مقدمه

چندی پیش چنین مطرح شد که تا چند سال دیگر کسانی که با کامپیوتر و کاربرد آن آشنا نباشند، بی سواد محسوب می شوند. ظهور کامپیوتر و متعاقب آن کاربردهای متعدد آن در زمینه های مختلف، به قدری سریع رشد کرد که وجود یک دستگاه کامپیوتر و اجزاء آن ابتدا در هر سازمان کوچک و بزرگی و در نهایت خانه ها امری ضروری شد. یکی از مسایل جنجال برانگیزی که چند سال پس از کاربری کامپیوتر مطرح شد، اینترنت بود. اینترنت دنیای مجازی بی زمان و بی مکان است. زمینه های مورد بحث بشر امروزی، ظهور این شبکه اطلاع رسانی و حضور آن در جهان باعث شد که نظریه های جدیدی را درباره وضعیت تحول یافته جهان مطرح کنند. نظرهایی چون دهکده جهانی گفت و گوی تمدن ها، برخورد تمدن ها و غیره و هر کدام جنجال هایی را به دنبال داشتند تا جایی که شبکه اینترنت قاره ششم و هنر هشتم نام گذاری شد. فرزند کوچک آریا به سرعت رشد کرد و در سطح جهان فراگیر شد و سایه خود را بر همه جهان گسترد اینترنت چنان به سرعت رشد کرد که طی چهار سال چهار میلیون نفر را مخاطب قرار داد. این میزان مخاطب را رادیو طی ۳۸ سال و کامپیوتر ۱۶

سال جذب کرده بودند. هم اکنون بیش از ۳۱۶ میلیون نفر در سراسر جهان از اینترنت استفاده می کنند. نکته مهم این است که بدانیم این وسیله ارتباطی جدید که با سرعتی سرسام آور به خانه‌های ما نفوذ کرده است چه تأثیراتی بر زندگی و طرز نگرش و دیدگاه‌های ما دارد. در میان چه گروه‌های سنی خواهان بیشتری دارد و با همه جاذبیت‌های خود چه ضعف‌ها و کاستی‌هایی را شامل می شود. حال زمان آن رسیده است که با دیدی باز به این وسیله ارتباطی نگاه کنیم.

کاربرد فناوری ارتباطات و اطلاعات در هنر

در زمینه اینترنت و فناوری اطلاعات و رابطه متقابل آن با هنر بایستی تأمل شود. فناوری اطلاعات می‌تواند در خدمت هنر باشد و هنر نیز در اعتلای فناوری اطلاعات سهم به‌سزایی دارد. در این راستا ارتباط متقابل واقعیت مجازی و هنرهای تجسمی و کاربرد فناوری اطلاعات در میراث فرهنگی و نقش اینترنت در فرهنگ و هنر معاصر بحث می شود.

امروزه نقش فناوری ارتباطات و اطلاعات^۲ «ICT»، به عنوان یک ابزار کارآمد و بینظیر عصر حاضر «عصر اطلاعات» در توسعه تعاملات اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و هنری به عنوان یک استراتژی مهم متکی بر افزایش کارایی، کاهش هزینه‌ها و ارتقاء سطح کیفی و کمی فعالیت‌های بشر بر کمتر کسی پوشیده است و تلاش دولتمردان برای ارتقاء شاخص توسعه انسانی «HD»^۳، که در برنامه توسعه سازمان ملل متحد «UNDP»^۴ تعریف شده است، بهترین دلیل این مدعا است.

با توجه به این واقعیت که گسترش روزافزون این فناوری با سرعت، چهار گوش جهان هستی را به

هم نزدیک ساخته و فاصله زمانی، مکانی و فرهنگی را تا حدود زیاد کاهش می‌دهد، امکان استفاده از پژوهش‌گران و نسل حاضر در هر نقطه از جهان، جهت شناخت هویت و گذشته جامعه خود و سایر جوامع امری ضروری است.

ما به یاری تکنولوژی ارتباطات، از کهکشان اول و دوم، گذشته‌ایم و اینک در کهکشان سوم «مک‌لوهان»^۶ هستیم. دنیایی که همگان به طور مختصر از همه چیز باخبر می‌شوند، برخلاف «روشنفکری کهکشان گوتنبرگ» که معدودی به گونه‌ای ژرف از چیزهایی باخبر می‌شدند.

«مارشال مک‌لوهان» نشان داد از زمانی که صنعت چاپ باعث شد تا اطلاعات به صورت نوشتاری به گونهای گسترده و وسیع در دسترس مردمان بسیار قرار گیرد، جامعه به جای اینکه اجتماعی تر شود، فردی تر و شخصی تر شده است. دنیای امروز، گستره پهنای است که انسان معاصر بیش از پیش دچار سرگشتگی و فراموشی خود و دنیا شده است.

یکی از ویژگیهای جهان معاصر این است که امروزه دسته‌بندی، توزیع و مصرف عقاید اهمیتی بیشتر از تولید آن یافته است و این دستاوردها در رسانه‌ها ارتباطی شگرف و انقلاب تکنولوژیک است.

یکی از عرصه‌های جدیدی که در ساحت هنر مطرح گردیده است، واقعیت مجازی^۷ می‌باشد. واقعیت مجازی محیط سه‌بعدی رایانه‌ای هوشمند با امکان حرکت برای مخاطب و برقراری ارتباط چند جانبه میان محیط و کاربران می‌باشد.

کاربردهای واقعیت مجازی را می‌توان به دو گونه تقسیم بندی نمود. گونه اول، کاربردهای نظامی،



نقاشی کردن در اختیار هنرمند قرار می‌دهند. هنرمند با تکیه بر امکانات بشماری که رایانه در اختیارش می‌گذارد، می‌تواند از این ابزار برای تجسم ایده خود بهره گیرد و با این امکانات جدید، آثار متفاوت بیافریند. محیط‌های واقعیت مجازی از زاویه‌ای دیگر نیز بر هنر نقاشی تأثیر گذاشته‌اند. بسیاری از ترکیب‌بندی و کادربندی‌های آثار نقاشی دهه ۹۰، متأثر از این محیط‌ها است. حتی سوره‌ها و موضوعات این آثار، متأثر از این محیط‌ها هستند. نمایشگاه‌های مجازی نقاشی نیز از محیط‌های واقعیت مجازی هستند که از ترکیب نقاشی و این محیط‌ها تشکیل شده‌اند. این نمایشگاه‌ها چشم‌انداز نوینی برای هنر نقاشی پدید آورده‌اند.

امکانات حاصل از محیط‌های واقعیت مجازی منجر به ظهور شاخه‌های جدید هنری مبتنی بر واقعیت مجازی گردیده است. از جمله این شاخه‌های جدید هنری می‌توان به پویانمایی سه بعدی رایانه‌ای یا سینمای دیجیتال، شبیه‌سازها (گیم‌ها) هنر ادراکی الکترونیکی، هولوگرام‌های غیر محدود و استودیوهای مجازی اشاره نمود.

واقعیت مجازی خود یک گونه جدید هنری است. هر چند که واقعیت مجازی از عناصر سایر

علمی، پزشکی، اقتصادی، سرگرم‌کننده و هنری را شامل می‌شود. گونه دوم این تقسیم بندی که شباهت‌های زیادی به گونه اول دارد، اما جامع‌تر به نظر می‌رسد، عبارت از کاربردهای خدماتی، آموزشی، تحقیقاتی، سرگرم‌کننده و هنری است.

واقعیت مجازی در ارتباط با هنرهای تجسمی، فتوگرافیک و معماری، تأثیرات شکلی و زیبایی‌شناسی بسیاری از این هنرها را پذیرفته و از دیگر سو تأثیرات مستقیم یا غیرمستقیم بسیاری بر این هنرها نهاده که تغییرات شکل و زیبایی‌شناسی را در این هنرها باعث گردیده است.

رنگ، نور، هندسه مناظر و مرایا و سازمان‌های بصری محیط‌های واقعیت مجازی، بسیار متأثر از هنر نقاشی هستند. در چگونگی ساماندهی و تأثیرات جوی نور که از عوامل بسیار مهم واقعی و ملموس جلوه کردن محیط‌های واقعیت مجازی هستند، از هنر نقاشی، عکاسی و سینما بهره برده شده است. پس زمینه‌ها نیز بیشتر نقاشی هستند. گاه محیط‌هایی بر اساس یک اثر نقاشی ساخته می‌شود و واضح است که چنین محیطی وارث تمام ارزش‌های زیبایی‌شناسانه اثر نقاشی است. از دیگر سو، محیط‌های واقعیت مجازی، فرصت خوبی برای

هنرها در ساختار و بطن خود سود برده اما آنچه که در نهایت به عنوان واقعیت مجازی به مخاطب عرضه می‌گردد، مشابه هیچ کدام از هنرهای ماقبل نمی‌باشد. از مهم‌ترین عواملی که واقعیت مجازی را از سایر هنرها منفک می‌سازد و هویت مستقلی به آن می‌بخشد، می‌توان به امکان تأثیر متقابل و ارتباط دو جانبه «کاربر-اثر» اشاره نمود. عامل مهم دیگر که در نسل جدید محیط‌های واقعیت مجازی حضور تعیین کننده‌های دارند، هوش مصنوعی است. این دو عامل مهم نه تنها فصل ممتاز کننده واقعیت مجازی از دیگر هنرها به شمار می‌روند، بلکه سرآغاز تازهای برای دیگر هنرها نیز محسوب می‌گردند.»

یکی از روش‌هایی که امروزه در امر آموزش هنر مطرح است، آموزش از طریق فناوری اطلاعات «IT»، با گسترش و ایجاد کلاس‌های مجازی آموزش هنر در سطوح مختلف می‌باشد.

در آموزش الکترونیکی، ارائه مطالب براساس نیازهای فراگیران تغییر می‌یابد و در آن فضایی ایجاد می‌گردد تا فراگیر با فراغ بال و به دور از اضطراب و با حفظ استقلال و اعتماد به نفس فعالیت‌های مورد نظر خود بپردازند. آموزش الکترونیکی یک سیستم آموزشی واحد را برای تعداد زیادی از فراگیران فراهم می‌سازد که خود منجر به ایجاد فرصت‌های آموزشی مختلف می‌گردد.

از مزیت‌های سیستم آموزشی الکترونیکی، می‌توان به از بین رفتن محدودیت‌های مکانی و زمانی، شناسایی افراد مستعد و با ذوق هنری، آشنایی هر چه بیشتر دانشجویان بامیراث فرهنگی ملل مختلف در زمان‌های متفاوت، افزایش نقش و فعالیت دانش آموزان در مقاطع مختلف، تسریع در

گسترش خلاقیت و تفکر خلاق اشاره کرد. آموزش الکترونیکی، امکان فراهم آوردن محیط‌های چند رسانه‌ای «multimedia» را دارا بوده و منبعی از مطالعات هنری را از زوایای مختلف به نمایش می‌گذارد که خود کمک شایانی به امر تعلیم و تربیت هنری است.

یکی از مهم‌ترین و حیاتی‌ترین کاربردهای اینترنت و فناوری اطلاعات برای هنر، مرتبط با میراث فرهنگی است. با معرفی میراث فرهنگی کشور در اینترنت، هم از لحاظ هنری و هم بازار اقتصادی، پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای را خواهیم داشت.

میراث فرهنگی، مجموعه‌ای از آثار ارزشمند تاریخی و فرهنگی محسوس و غیرمحسوس است که بر هویت فرهنگی-تاریخی یک جامعه و یا مضامین متعلق به یک قلمرو فرهنگی تاریخی دلالت دارند.

یکی از مهم‌ترین وظایف دستگاه‌ها و نهادهای میراث فرهنگی، پس از شناخت هویت تاریخی جامعه خود، اشاعه آن می‌باشد و این امر تا حدی به عامل حفاظت از آثار ملی محسوب می‌گردد. با توجه به مشکلات روش‌های سنتی در معرفی آثار به شکل بروشور، کاتالوگ و نمایشگاه‌ها، عدم امکان توزیع وسیع آن و نهایتاً هزینه‌های هنگفت آن، می‌توان به جرأت گفت که توانائی فناوری اطلاعات و ارتباطات در معرفی و اشاعه فرهنگ تاریخی جوامع دلایلی چند ضروری می‌نماید. این دلایل را می‌توان به سرعت در تولید و توزیع محصولات و نامحدود بودن حوزه مخاطبین، تکثیر بیشمار فایل‌های دیجیتالی از آثار، سهولت نگهداری اطلاعات در قالب کتابخانه‌های دیجیتالی، سایتهای اینترنتی موزه‌ها و اماکن تاریخی برشمرد که امکان

دستیابی به همه مجموعه میراث فرهنگی و علوم بشری مشتمل بر همه دانشها و هنرها در هر منطقه از جهان را فراهم می‌آورد تا با کمک راه‌های جدید ارائه واقعیت مجازی و مجموعه چند رسانه‌ای امکان گسترش تبادل افکار و ارائه ایده‌ها را میسر نموده و ضمن شناخت سایر فرهنگ‌ها می‌توان با اقتدار بیشتر به معرفی هویت فرهنگی تاریخی خویش اقدام نمود.

به طور خلاصه می‌توان از نتایج کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در امور معرفی به موارد زیر اشاره کرد:

- ۱ - ایجاد سایت‌های اینترنتی عمومی در رابطه با مضامین فرهنگی.
- ۲ - ایجاد لوح‌های فشرده چندرسانه‌ای در رابطه با مضامین میراث فرهنگی.
- ۳ - انتشارات و مقالات دیجیتالی در رابطه با مضامین میراث فرهنگی.
- ۴ - کتابخانه‌های دیجیتال.
- ۵ - ایجاد موزه‌های مجازی در خصوص دوره‌ها، موضوعات و اشیا و ...

با توجه به موارد فوق و امکان ایجاد میراث فرهنگی الکترونیکی با بهره‌گیری از فناوری اطلاعات و ارتباطات، می‌توان جامعه بشری این قرن را به دستیابی به مجامعه علمی، دسترسی همگان بدون تخصیص به اطلاعات، امکان حضور فرهنگ‌های متنوع، ترویج خلاقیت و گفت و گوی بین فرهنگ‌ها و صلح آرمانی و جهانی، نوید داد.

نقش اینترنت در فرهنگ و هنر معاصر

در عصر ارتباطات، اینترنت یکی از مهم‌ترین و تأثیر گذارترین رویدادهای قرن می‌باشد، تا جایی که

از آن به قاره ششم نام برده شده است. این شبکه به قدری گسترده تأثیر گذار است که نمی‌توان آن را نادیده گرفت. از آنجا که تولد و رشد آن سرعت بالایی داشته و دارد، امکان ارتباط و استفاده از آن برای بسیاری هنوز سخت و ناممکن می‌نماید. وظیفه ما این است که در شناخت و معرفی این وسیله ارتباطی بکوشیم و طریقه استفاده صحیح از آن را بیاموزیم و استفاده درست از آن را فرهنگ سازی نماییم.

حضور اینترنت و خدمات هنری ارائه شده در شبکه اینترنت غیر قابل انکار است. همان طور که قبلاً هم مطرح شد آنچه که در شبکه ارائه می‌شود اطلاعات است. این اطلاعات در زمینه‌های مختلف سیاسی، اقتصادی، علمی، فرهنگی، هنری و... می‌باشد. سایت‌ها بایستی از لحاظ مشتری مداری، ساختار اطلاعات، محتوای اطلاعات و خدمات پشتیبانی، به گونه‌ای طراحی شوند که مخاطب را جذب نمایند. وجود اینترنت تأثیر زیادی بر چگونگی هنرهای سنتی داشته است و حتی هنرهایی که در شبکه مطرح می‌شوند، ماهیتی مستقل پیدا نموده‌اند و خود دارای زیبا شناسی و مفهوم می‌باشند.

امروزه با این که تکنولوژی ارتباطات و ماهواره، مرزها را درنوردیده و این پدیده قاعداً باید به اجتماعی‌تر شدن انسان معاصر کمک کند، انسان امروز را تنهاتر و منزویتر کرده و عقاید او را شخصیت‌ر و فردیت او را بارزتر کرده است ولی در عین حال اینترنت به شکلی رو به رشد، بخش مهمی از زندگی در جهان است. اینترنت از محدود رسانه‌های گسترده است که فقط در اختیار دولتها و یا سرمایه‌داری نیست، بلکه دیگر افراد جامعه نیز در

صورت داشتن اطلاعات یا سرمایه، قادرند که در یک وسعت جهانی، افکار و هنرشان را منتشر نمایند. این رسانه به زودی بسیاری از محدودیتها را از بین خواهد برد. هر روز به امکانات اینترنت افزوده می‌شود و حتی شاید زمانی برسد که مشکلات صوتی و مشکل ارسال تصاویر پرحجم اینترنتی از بین بروند و یا حتی بتوان رایحه یک عطر را از طریق اینترنت، دریافت کرد. اینترنت محدودیت زمان ندارد مگر اینکه خواست اداره کننده سایت باشد. در هر زمان اطلاعات موجود در آن، در صورت فراهم بودن شرایط، در دسترس هستند. یک اثر هنری در یک نمایشگاه واقعی و یا گالری‌های هنری، بازدید کننده‌های محدودی دارد، اما یک اثر در شبکه اینترنت و گالری‌های مجازی می‌تواند هزاران بیننده همزمان داشته باشد و در مدت زمان بیشتر میلیون‌ها نفر آن را می‌بینند. از آنجا که صفحات وب در موتورهای جست‌وجو قرار می‌گیرند و قابل جست‌وجو هستند، این شرایط وجود دارد که نوع صفحه، یا مدارک و یا اثر، سریع در دسترس علاقه‌مند قرار گیرد. علاوه بر این ما قادریم از میزان و مشخصات نسبی مخاطبان مطلع باشیم.

اینترنت عصر اطلاعات را به ارمغان آورد و شدیداً دنیا را تحت تأثیر قرار داد. امروزه تقریباً در همه جای دنیا، مردم از اینترنت استفاده می‌کنند و این پدیده جدید بخش مهمی از زندگی انسان در زمین شده است. در حال حاضر اینترنت به صورت شبکه، بیش از ۳۰ میلیون فضای اینترنتی را به هم مرتبط می‌کند و سعی بر این است که آدرس‌های اینترنتی به بیلیونها برسد. هنر در شبکه به صورت

فریبنده‌ای در همه زمان‌ها در حال توسعه بوده است. بنا به گفته کارشناس هنر رسانه «تیموتی دراکری» در سال ۱۹۹۵ میلادی پنج هزار سایت شخصی در شبکه اینترنت وجود داشته‌اند. او این احتمال را داده بود که در سال ۲۰۰۰ این آمار به شش برابر افزایش پیدا خواهد کرد و بنا به سازمان آمار آمریکا، استفاده اینترنت در دنیا در حال حاضر هر صد روز دو برابر می‌شود. امروزه کامپیوتر جایگزین حافظه ما شده است. شغل، اقتصاد، سرگرمی، علاقه و عشق ما همه در حافظه اینترنت ثبت شده است. اما از طرفی نگرانی ما این است که وقوع یک اشکال فنی و یا حضور یک ویروس، تمامی حافظه ما را از بین ببرد. اگر چه این رسانه معضلات و مشکلات منحصر به فرد خود را دارد و روابط انسانی را به اشکال گوناگونی تحت‌الشعاع قرار داده است. اما این نکته که ما این قابلیت‌های فناوری امروزی، خصوصاً عرصه رسانه‌های الکترونیکی را نادیده بگیریم، غیرقابل تصور است. بسیاری از نیازهای روزمره ما بستگی به اطلاعاتی دارد که ما به واسطه رسانه‌ها به دست می‌آوریم. شاید ما نیازمند این هستیم که به راه‌های جدیدی دسترسی پیدا کنیم که این رسانه‌ها را به عنوان ابزاری برای ایجاد روابط و هنر استفاده کنیم.

به دلیل عدم امکان ارسال صفحات با کیفیت بالا، معمولاً تصاویر و رسانه‌ها با کیفیت پایین ارائه می‌شوند. چنانچه تصویر یا صدا از حجم بالایی برخوردار باشد، تصویر به کندی منتقل می‌شود. البته این نقیصه در جوامع در حال رشد بیشتر و در جوامع پیشرفته با فناوری‌های جدید کمتر به چشم می‌خورد و بسیاری از متخصصین و شرکت‌های



هنر تعاملی

تجسمی امروزه در ایران رایج است، می‌توان به هنر مفهومی^۸، هنر بدن^۹، هنر آیینی^{۱۰}، هنر ویدئو^{۱۱}، هنر محیطی^{۱۲}، چیدمان^{۱۳} نیز اشاره کرد. این روزها بازار این فعالیت‌ها بسیار داغ است. هر چند که هنوز هم مخالفان زیادی دارند و برای بسیاری گنگ و بی‌مفهوم می‌باشند. دیجیتال آرت یا هنر دیجیتالی، مثل هر جنبش دیگری، بعد از گرایش‌های موردی هنرمندان ایرانی به آن، رفته رفته فراگیر می‌شود و از حیطه گرافیک و هنر تبلیغاتی فراتر می‌رود. در هنر دیجیتالی روند کار، بسیار شبیه نقاشی است.

استفاده از کامپیوتر در خلق فضاهای تصویر و تجسمی و ظهور جنبشی به نام «دیجیتال آرت» و یا هنر کامپیوتری، قدمت چنددانی در دنیا ندارد. با این حال در همین مدت کم (نزدیک به یک دهه) تبدیل به جنبشی فراگیر شده که امتحانش را در عکاسی،

بزرگ برای امکان ارائه یک فضای چندرسانه‌ای^۸ در شبکه اینترنت، نرم‌افزارهای جدیدی ارائه داده‌اند که در مقایسه با نرم‌افزارهای پیشین از قابلیت‌های متفاوتی برخوردار هستند. اما نیاز به این نرم‌افزارها برای ساخت مدارک، صفحات و امکان رؤیت این نوع آثار تولید شده، خود موانعی هستند. محدودیتها و قابلیت‌های اینترنت، ویژگی تصویری و هنری جدید را به ارمغان آورده است که ویژگی خاص خود را داراست.

هنگامی که از هنر معاصر ایران سخن می‌رانیم، ظهور و تحول گرایش‌های جدیدی در زمینه نقاشی، پیکرتراشی، هنر بدن، هنر محیطی، هنر اجرایی و هنر مفهومی و ... به ذهن متبادر می‌گردد که به نحوی ریشه در تحولات هنر جهانی دارد. از جمله فعالیت‌های هنری که در زمینه هنرهای



هنر تعاملی

هنری در سطح جهان است. دلیل این همزمانی وجود وسایل ارتباط جمعی چون اینترنت می‌باشد. با وجود شبکه اینترنت، هر فردی به خصوص جوانان می‌توانند در مورد مسایلی که اطلاع کافی ندارند، بدون نیاز به دخالت فردی دیگر، به صورت مستقیم کسب اطلاعات کنند. این کار به زمان و مکان خاصی نیاز ندارد. ولی همه جا -خانه، محل کار، مدرسه و دانشگاه و در سفر - می‌توان به اینترنت متصل شد و اطلاعات مورد نیاز خود را کسب کرد. یکی از فواید اینترنت، آموزش اینترنتی است که هزینه خاصی نداشته و نیاز به مکان حقیقی ندارد. در هر زمینه هنری مانند طراحی، نقاشی آبرنگ و ... می‌توان به سایت‌های خاصی مراجعه کرد و آموزش دید. این سایت‌های آموزشی روز به روز در حال افزایش هستند.

یکی از مشکلات هنرمندان در جامعه هنری، نحوه معرفی‌شان است. برای نمایش آثار یک هنرمند راه‌های مختلفی وجود دارد که شاید از لحاظ مالی، زمانی و مکانی دارای شرایط سختی باشند. به طور مثال برای یک نقاش جوان، برپایی نمایشگاه انفرادی در اینترنت بسیار آسانتر از نمایشگاه‌های

معماری و گرافیک پس داده و در حال نفوذ به هنر بی‌آغاز و انجام نقاشی است و هیچ بعید نیست در مدت زمانی نه چندانی طولانی، همه چیز را در این عرصه تحت سلطه و سیطره خود در آورد و این اصلاً با نقاشی به معنای اصلی و اساسی‌اش منافاتی ندارد.

هنر شبکه را می‌توان به هنری اطلاق کرد که در آن شبکه، وسیله‌ای است که با استفاده از قابلیت‌های چند رسانه‌ای، آن مفاهیم و یا نوعی زیبایی‌شناسی بیان می‌شود. در این صورت شبکه جایی نیست که فقط اثر به اتمام رسیده در آن به نمایش درآید، بلکه قابلیت‌ها و حتی محدودیت‌های آن به فرایند انجام کار کمک می‌کند.

یکی از مزیت‌های گالری‌های مجازی این است که می‌توان این هنرهای جدید را در آنها ارائه داد و حتی بعضی از این گالری‌ها سه بعدی هستند و بعضی دیگر روند کار هنرمند را نشان می‌دهند. در عین حال مخاطب نیز می‌تواند در روند تکمیل اثر هنری شریک باشد.

آنچه که امروز در هنر معاصر ایران (هنرهای تجسمی) شاهد هستیم، همزمان با فعالیت‌های

حقیقی می‌باشد البته کیفیت نمایش حقیقی آثار بسیار ارزشمندتر است ولی بسیاری از گالری‌های حرف‌های و معروف، اکثراً تا مدت‌های زیادی رزرو هستند و یا اینکه حمل و نقل تابلوهای بزرگ، مسئله‌ی قاب، نوع قاب و هزینه‌ی آن برای همه آسان نیست. برپایی یک نمایشگاه وقت زیادی می‌گیرد و شاید یکی دو سال برای برپایی یک نمایشگاه وقت لازم است. این کار از طریق گالری‌های مجازی موجود در اینترنت بسیار آسان انجام می‌شود با ورود به سایت می‌توان به راحتی در گالری‌های این سایت‌ها آثار هنری را ارائه داد. بعضی از این سایت‌ها خدمات رایگان در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌دهند، در ضمن می‌توان آراء و نظرهای مخاطب، بدون در نظر گرفتن مسایل خاص آگاه شد. یکی دیگر از فواید نمایشگاه‌های مجازی این است که مخاطب می‌تواند در اثر هنری دخیل باشد که این مسئله را می‌توان در آثار هنری جدید بیشتر دید. در دیجیتال آرت، هنر چند رسانه‌ای و هنر شبکه، مخاطب در ایجاد و نحوه‌ی شکل‌گیری اثر می‌تواند دخیل باشد.

امروزه بسیاری از هنرمندان ایرانی فعالیت‌های جهانی دارند و این هم با حضور در اینترنت می‌باشد. بسیاری از بازدیدکنندگان سایت‌های هنری، دعوت‌نامه‌هایی را برای شرکت در جشنواره‌ها و یا مسابقات جهانی و یا همکاری در پروژه‌های مختلف به هنرمندان این سایت‌ها ارسال می‌کنند و یا حتی برای خرید آثارشان با آنها تماس می‌گیرند. مسئله‌ی خرید و فروش آثار هنری بسیار قابل تأمل است، زیرا که اقتصاد هنری هنوز در ایران مشکلات زیادی دارد و از این طریق مسئله‌ی خرید و فروش در

سطح جهانی مطرح می‌شود.

یکی دیگر از مزایای سایت‌های هنری این است که بین هنر و اکولوژی، رابطه برقرار می‌شود و آن را در اختیار علاقه‌مندان در سراسر جهان قرار می‌گیرد. «موزه سبز» یک موزه جدید از هنر محیطی بر روی شبکه است و ارتباط نزدیکی را با جهان طبیعی برقرار می‌سازد. هدف این است که مردم با هنر محیطی ارتباط برقرار کنند. آرت اکولوژی به طور کلی به روش‌های ابداعانه در استفاده از مواد زاید و بازیافته در کارهای هنری می‌باشد و نتایج مثبت و منفی از هنر در محیط را به دنبال دارد. «۱۴»

نتیجه

در جوامع کنونی به دنبال ظهور قاره‌ی ششم و عصر دیجیتال، کسب اطلاعات و نحوه‌ی استفاده از آن مهم‌ترین فاکتور در اختیار جوامع پیشرفته می‌باشد. تولید اطلاعات، به معنی تولید منابع قدرت و ثروت، در عصر شبکه، مهم‌ترین رویکرد یک جامعه «دانایی محور» است. امروزه تولید اطلاعات در سطح جهانی روندی کاملاً تصاعدی و شگفت‌انگیز را طی می‌نماید. مهم این است که اطلاعات بایستی معتبر و قابل اطمینان باشند.

اینترنت می‌تواند راهی برای گفت و گوی تمدن‌ها باشد. از طریق شبکه به راحتی می‌توان از اخبار هنری و فرهنگی یک ناحیه مشخص، هر چند دورافتاده، مطلع شد. بسیاری از آثار هنری در دهه گذشته بر شبکه اینترنت ارائه شده اند. امکان ارائه اثر هنری در شبکه اینترنت به آن ویژگی خاصی داده و فرهنگ منحصر به فردی را به وجود آورده است. این امکان بر روابط با آن سوی مرزها، اقتصاد و آموزش هنر تأثیر به‌سزایی داشته است.

حضور در ایران و بازدید از هنرهای ایرانی می‌شوند.

پیشنهاد می‌شود که برای معرفی بیشتر اینترنت و فرهنگ سازی استفاده از آن در جهت مثبت برای دانش آموزان و دانشجویان، دوره‌های آموزشی کاربرد فناوری اطلاعات و نشر اینترنتی برگزار شود که اصول طراحی وب و نحوه انتشار آنها در وب را شامل می‌شود.

تأثیر شبکه بر هنر و حضور هنری به عنوان هنر شبکه از چند جهت قابل بررسی است. وجود اینترنت تأثیر زیادی بر چگونگی هنرهایی داشته است که به صورت سنتی وجود داشته‌اند. در عین حال بسیاری از آثاری که در شبکه اینترنت ارائه می‌شوند، ویژگی و ماهیتی مستقل پیدا نموده‌اند و کامپیوتر و نرم افزارهای آن قادرند هنری ارائه دهند که دارای زیبایی شناسی و یا مفهوم باشند.

مسئله مهم این است که سرعت پیشرفت و دگرگونی‌های شرایط به قدری سریع است که نمی‌توان وقتی را به تأمل کردن صرف کرد. البته اینترنت مشکلات و محدودیت‌های خاص خود را نیز دارد. هنوز برای جرایم اینترنتی و مشکلات آن قوانین خاصی وضع نشده است. ما امروز در اینترنت شناختی مجازی از انسان داریم که مبتنی بر واقعیت است، اما کاملاً واقعی نیست و شاید اینترنت نیز حذف نوعی هویت ظاهری است و ابعاد دیگری از انسان را مطرح می‌کند.

یکی از عوامل انکارناپذیر رشد و پیشرفت هنر در یک جامعه، مسئله سلامت، شکوفایی و رونق اقتصاد هنر در آن جامعه می‌باشد. چرا که رونق اقتصاد هنر سبب حرفه‌ای شدن هنر گشته و هنرمندان امکان بروز خلاقیت و نوآوری بیشتری می‌یابند.

از طریق اینترنت، هنرمندان می‌توانند به راحتی آثار خود را در سطح جهانی به نمایش بگذارند و محدودیت زمانی و مکانی ندارند و می‌توانند در نمایشگاه‌های داخلی و خارجی شرکت کنند. بسیاری از آنها برای جشنواره‌های جهانی دعوت می‌شوند و یا بسیاری از علاقه‌مندان در سطح جهان به واسطه معرفی هنر ایرانی در اینترنت، مشتاق به

پانوشت‌ها

منبع تصویر

هنر تعاملی www.wwwebart.com

- 1 - Advance Research Project Agency
- آژانس پروژه‌های تحقیقاتی توسعه یافته وزارت دفاع آمریکا در دههٔ ۱۹۶۰ که برای اولین بار اینترنت در آنجا به کار گرفته شد.
- 2 - Information and Communication Technology
- 3 - Humanity Development Identity
- 4 - United Nation Development Program
- 5 - Marchal Mcluhan
- 6 - Virtual Reality
- 7 - Multimedia
- 8 - conceptual Art
- 9 - Body Art
- 10 - Ritual Art
- 11 - Video Art
- 12 - Environment Art
- 13 - Installation

منابع و مأخذ:

- ۱ - الحابل و دیگران: یک جهان، چندین صدا (گزارش مک براید)، ترجمهٔ ایرج پاد، تهران، سروش، چاپ اول، ۱۳۶۹
- ۲ - بازرگان، نیما، ایجاد بازارهای ثانویه هنری، نشریهٔ به سوی فردا، شماره ۲۵
- ۳ - حقانی پرست، نازلی (مترجم): نقاشی با صفر و یک، روزنامهٔ جام جم، دوشنبه ۱۷ شهریور، ۱۳۸۲
- ۴ - دهستانی منفرد، منصور: چالش‌های نوین اطلاع‌رسانی در عصر شبکه‌ها، مجتمع فنی تهران
- ۵ - سحابی، مهدی، چرا هنر ما جهانی نمی‌شود؟ نشریه ابرار، ۳/۶، ۸۲
- ۶ - شادمهر، عبدالکریم، کاربرد فناوری ارتباطات و اطلاعات در میراث فرهنگی، سی و دومین اجلاس مجتمع عمومی یونسکو
- ۷ - کوفیان، شهرام، کلیدهای اینترنت، تهران، نشر آینده دیگر، ۱۳۸۱
- ۸ - معراجی، سیدعلیرضا، واقعیت مجازی و هنر، پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد
- 9- www.Green-Art.com:a guide to sites of artists concerned in ecology 07/03/1382
- 10- www.wwwebart.com
- 11- www.kargah.com
- 12 - www.qoqnoos.com