

جنبش هیبرید آرت در آفرینش هنر اسلامی معاصر کشور انگلستان

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۵/۱۶

تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۶/۲۵

کد مقاله: ۷۵۶۳۶

عاطفه عبدالسلامی^{*۱}

چکیده

هنر دیجیتال، پدیده‌ی متولد شده‌ی قرن حاضر، در برگرفته‌ی گستره‌ای از آثار هنری و شیوه‌هایی است که از فناوری دیجیتال به عنوان بخش ضروری فرآیند خلق یا ارائه استفاده می‌کند. این هنر که در نتیجه‌ی همکاری بین رشته‌های مختلف هنری و علوم کامپیوتری به وجود آمده است و مهم‌ترین ویژگی آن چند منظوره بودن مفهوم است، دارای زیر مجموعه‌های متعددی در دنیا می‌باشد که یکی از آن‌ها هیبرید آرت است. کلمه‌ی هیبرید به معنی ترکیب دو عنصر مختلف در یک مفهوم واحد است که از سال ۲۰۰۳ میلادی به دنیای هنر وارد شد و تا کنون هنرمندان زیادی را درگیر خود کرده است. از آن جایی که این کشور با سیل مهاجران از کشورهای مختلف دنیا مواجه است، می‌توان گونه‌های مختلف فرهنگی-هنری زیادی را در آن پیدا کرد که به طرق مختلف با هم ترکیب شده‌اند. از این روی پژوهش پیش‌رو با روش مطالعه‌ی کتابخانه‌ای هیبرید آرت را در هنر اسلامی معاصر انگلستان مورد بررسی قرار داده است و مطالعات مذکور را با آثار هنری مربوطه تطبیق داده است. از جمله نتایج به دست آمده در این پژوهش می‌توان به وجود اهداف واحد در آفرینش آثار هنری گوناگون به دست هنرمندانی از یک فرهنگ مشترک، اشاره کرد.

واژگان کلیدی: هنر دیجیتال، هیبرید آرت، هنر اسلامی، انگلستان

۱- مقدمه

هنر دیجیتال، پدیده‌ای نوظهور و در حال گسترش، به معنی همکاری بین رشته‌های مختلف هنری و علوم کامپیوتری است که امروزه مورد توجه بسیاری از هنرمندان در سرتاسر دنیا قرار گرفته است. این هنر که مهم‌ترین ویژگی و رسالت آن در چند منظوره بودن مفهوم اثر هنری است، دارای زیر مجموعه‌های مختلف و گسترده‌ای است که یکی از مهم‌ترین آن‌ها هیبرید آرت می‌باشد. هیبرید کلمه‌ای انگلیسی و مشتق شده از واژه‌ی لاتین Hybrida است که به ترکیب دو عنصر مختلف اشاره دارد. طبیعی است که این دو عنصر بعد از ترکیب شدن با هم دارای مفهوم خاص و مشترکی می‌شوند و هر کدام به تنهایی معنی خود را از دست می‌دهند. این واژه از سال ۲۰۰۳ میلادی به همت گروهی از هنرمندان در یکی از آکادمی‌های هنر انگلستان وارد دنیای هنر شد (www.wikipedia.com) و تاکنون مورد استقبال هنرمندان زیادی چه در این کشور چه در سایر کشورها قرار گرفته است. این مقاله علاوه بر بررسی فلسفه‌ی هنر دیجیتال، هنر هیبریدی و هنر اسلامی به دنبال پاسخ به پرسش‌های زیر است:

۱. کدام هنرمندان در کشور انگلستان به عنوان زادگاه هیبرید آرت، به این هنر مشغولند؟
۲. ویژگی مشترک هنرمندان هیبرید آرت در انگلستان چیست؟
۳. هیبرید آرت در هنر اسلامی معاصر دارای چه جایگاهی است؟

۲- هنر دیجیتال

هنر دیجیتال اصطلاحی عمومی برای گستره‌ای از آثار هنری و شیوه‌هایی است که از فناوری دیجیتال به عنوان بخش ضروری فرآیند خلق و یا ارائه استفاده می‌کند (Lieser, 2009: 13). هنر دیجیتال، هنری برآمده از میان تاریخ هنر و تکنولوژی است که با پیشرفت‌های روزافزون فناوری، این هنر نیز هر روز گسترده‌تر شده و مرزهای پیشین خود را تغییر می‌دهد. این هنر جدید در تمام ابعاد و جنبه‌های زندگی انسان امروز گسترده شده و تعریف محدوده‌ای برای آن غیرممکن به نظر می‌رسد، اما در عین حال تصور دنیای بدون این تکنولوژی - هنر ناممکن به نظر می‌رسد. کریستین پل^۱ هنر دیجیتال را اثری تعریف می‌کند که از هرگونه رسانه‌ی جدید فناوری استفاده می‌کند. او از تصور تکنولوژی دیجیتال تنها به عنوان ابزار تولید کار هنری فاصله می‌گیرد و آن‌ها را رسانه‌ای برای هنر در نظر می‌گیرد که باعث تعامل ما با اثر هنری و ایجاد درک بهتری از خودمان می‌شود. به کارگیری تکنولوژی دیجیتال به مثابه رسانه به این معناست که هنرمندان در عرصه‌ی دیجیتال، اثر خود را تولید، ذخیره و عرضه کرده و از ویژگی ذاتی این رسانه برای کار خود استفاده کنند (پل، ۱۳۸۷: ۳۸۹).

۲-۱- هیبرید آرت

هیبرید آرت نتیجه‌ی یک جنبش در هنر معاصر و زیر مجموعه‌ای از هنر دیجیتال است که مهم‌ترین ویژگی آن چندگانگی و چندمنظوره بودن است. کلمه‌ی هیبرید در اصل به ترکیب شدن چند عنصر مختلف اشاره دارد که در یک کل واحد معنی خاصی دارند (Nash, 1974: 92). این واژه ریشه‌ای قدیمی و اسطوره‌ای دارد و در فرهنگ دنیای باستان جانوران هیبریدی (مانند گاو بالدار) موجوداتی هستند که از قطعات مختلفی از حیوانات مختلف تشکیل شده‌اند و در فرهنگ عامیانه تمدن‌های مختلف به عنوان موجودات افسانه‌ای ظاهر می‌شوند (Nash, 1980: 53). هنرمندان فعال در هیبرید آرت به دنبال از بین بردن مرزهای موجود بین رشته‌های مختلف اند و می‌توان گفت که نگاهی میان‌رشته‌ای در آفرینش آثارشان دارند (تصویر ۱). هنرمندان با زمینه‌هایی مانند زیست‌شناسی، رباتیک، علوم فیزیکی، هوش مصنوعی و تجسم اطلاعات کار می‌کنند. (Piibe et al, 2014: 12)



تصویر ۱- هرمن کولگن^۲، تلفیق مجسمه‌سازی و موسیقی، سمپوزیم هنر دیجیتال

1- Christian Paul

2- Herman Kolgen

تمامی این علوم به دو صورت در هیبرید آرت در اختیار هنر و هنرمند قرار می‌گیرند. در فرآیند آفرینش اثر هنری و در نمایش نهایی یک اثر هنری یا علمی. به این معنی که هنرمند هیبریدی گاهی برای آفرینش اثر خود از تکنولوژی استفاده می‌کند و گاهی نتیجه‌ی نهایی اثرش را به کمک تکنولوژی به نمایش عموم در می‌آورد و گاهی نتیجه‌ی یک تحقیق علمی را به صورت یک اثر هنری نمایش می‌دهد. این هنر که زادگاه اصلی آن کشور انگلستان است، امروزه بیش از پیش مورد توجه جامعه جهانی قرار گرفته است و انواع جدیدی از جشنواره‌های هنری، منابع اطلاعاتی، سازمان‌ها و برنامه‌های دانشگاهی برای کشف این هنر جدید در اقصی نقاط دنیا ایجاد شده‌اند. یکی از مهم‌ترین گونه‌های هنر هیبریدی در کشور انگلستان، مربوط به هنرهای اسلامی است. از آن جایی که طبق آخرین آمار اعلام شده در سال ۲۰۱۹ میلادی، ۵٫۲٪ از کل جمعیت انگلستان را مسلمانان تشکیل داده‌اند (www.mcb.org.uk) و این رقم به نسبت سایر کشورهای اروپایی رقم قابل توجهی است، بالطبع می‌توان حضور پررنگ هنر اسلامی را در گونه‌های مختلف در این کشور بررسی کرد که با توجه به هدف این پژوهش، هنر اسلامی مرتبط به هنر دیجیتال و هیبرید آرت مورد مطالعه و بررسی قرار گرفته است. اما قبل از آن لازم است تا فلسفه‌ی هنر اسلامی به طور مختصر مورد بررسی قرار بگیرد.

۳- چیهستی هنر اسلامی

هنر اسلامی یا هنرهای مسلمانان به مجموعه شیوه‌ها یا آثار هنری اطلاق می‌شود که در جامعه‌ی مسلمانان و نه لزوماً توسط مسلمانان آفریده شده‌است. (Grabar et al, 2003:3) این هنر کمابیش در حدود یک سده بعد از درگذشت پیامبر (ص) و در پایان جهان‌گشایی‌های بزرگ مسلمانان پا به عرصه‌ی وجود نهاد و تقریباً بی‌درنگ دارای خصوصیتی شد که تا صدها سال استوار ماند. (بوکهارت، ۱۳۶۵، ۱۶). هنر اسلامی را می‌توان دارای معانی مختلف دانست: هنری که مورد قبول اسلام است، هنری که با اسلام ملازمه دارد و هنری که متعلق به تمدن اسلامی است. این معانی، هم با یکدیگر متفاوت‌اند، هم به یک دیگر مرتبط‌اند. آنچه به عنوان سیمای علمی هنر اسلامی شناخته می‌شود عمدتاً ناظر بر هنری است که به حوزه‌ی تمدن اسلام تعلق دارد (نصر، ۱۳۸۶: ۱۲۷). یکی از شگفتی‌های هنر اسلامی شیوه‌ای است که به وسیله‌ی آن در نخستین سال‌های هجرت سبکی کاملاً روشن، یعنی مجموعه‌ای کامل از نقشمایه‌ها، و یک روش ممتاز معماری توأم با عقیده و ایمان در هم آمیخته شد. (رایس، ۱۳۸۶: ۱). اسلام گونه و فرم خاصی از هنر را سفارش نمی‌کند، بلکه تنها محدوده‌ی بیانی فرم‌ها را تعیین می‌کند. برخی آنچه را که در ذات هنر اسلامی نهفته است شهود عقلی نامیده‌اند و عقل را قوه‌ای دانسته‌اند که از تعلق و استدلال بس فراگیرتر و دربردارنده‌ی شهود حقایق ازلی و جاودانه است. هنر اسلامی را هنری می‌دانند که در آن عنصر سازنده‌ای از اندیشه‌ی اسلامی وجود داشته باشد (جلالی، ۱۳۷۸: ۳۳۰). هنر قدسی اسلام، همچون تمام هنرهای حقیقتاً قدسی دیگر، تنزل حقیقت آسمانی بر زمین است. این هنر تبلور روح و فرم دین اسلام است که به کسوت کمالی درآمده که به این جهان زوال و مرگ تعلق ندارد (نصر، ۱۳۸۶: ۱۲۰). ریشه‌های معنوی هنر اسلامی را می‌توان در سه مفهوم مابعدالطبیعی ترس، عشق و معرفت نشان داد که پرستش خدا به وسیله‌ی انسان بر آن‌ها استوار است. این مفاهیم، در هنر اسلامی، به ترتیب در هندسه، تذهیب و خطاطی متجلی می‌شود (همان، ۱۳۳).

ترس از خدا نخستین گام انسان به سوی خالق خود است و نظم الهی را بر وجود شخص متحمل می‌کند. این امر در نظم، تقارن و دقت اشکال هندسی بازتاب می‌یابد. عشق به خدا آهنگ ایمانی است که در قلب انسان می‌تپد و سرچشمه‌ی ذکر اوست. این ظرافت و آرامش اشکال زنده و مذهب را نشان می‌دهد. معرفت به خدا معرفت به اسم اعظم است که ذات همه‌ی اشیاء است. خدا اسمای تمام اشیاء را به انسان آموخت و بدین ترتیب، آدم به ذات آن اشیاء معرفت یافت. نام یک چیز نمایانگر صفات ذاتی آن است. حق در اسلام با کلام، یعنی قرآن، بیان می‌شود و هنر خطاطی تجسم کامل منزل است (همان، ۱۳۴). از ابتدای آفرینش هنر اسلامی این سه عنصر تزیینی در تمامی هنرها از صنایع دستی تا معماری به کار گرفته شده است و تا امروز نیز ادامه دارد.

۳-۱- هیبرید آرت و هنر اسلامی

همان‌طور که اشاره شد، هیبرید آرت هنرمندان زیادی را در سراسر دنیا به خود مشغول کرده است. یکی از این هنرمندان آشیر اکرم^۱ است. او هنرمند پاکستانی است که در اوکلاهامای آمریکا متولد شد. یکی از کارهای این هنرمند که به عنوان یکی از مهم‌ترین مثال‌ها و نماد هیبرید آرت اسلامی شناخته می‌شود، پروژه‌ای است که او در سال ۲۰۱۳ میلادی شروع کرد. اکرم در این

¹ Asheer Akram

کار کامیون‌های کلاسیک ۱۹۵۰ میلادی آمریکایی را به واسطه‌ی استفاده از فرم‌های هنر اسلامی به سبک مشابه کامیون پاکستان تبدیل کرده است (تصویر ۲).



تصویر ۲- آشیر اکرم، کامیون پاکستانی، ۲۰۱۵، اوکلاهما

در این اثر به خوبی می‌توان چندگانگی هنر هیبریدی را مشاهده کرد. این هنرمند که با وجود تولد در آمریکا همچنان خود را فردی پاکستانی می‌داند، در اینجا به ترکیبی از مواد آمریکایی و استفاده از عناصر معرف میراث پاکستان روی آورده است. او می‌نویسد: «من از اصطلاح هنر اسلامی دیجیتالی برای توصیف ماهیت ترکیبی کار هنری‌ام، هویت و موضوعاتی که در کارم نشان می‌دهم استفاده می‌کنم» (www.AsheerAkram.com). در اصل می‌توان گفت او با توجه به فلسفه‌ی موجود در جنبش هیبرید آرت، با استفاده از فرم‌های مختلف یک کل واحد را به وجود آورده است که جنبه‌ای از همبستگی فرهنگی را به نمایش می‌گذارد. بعد از خلق این اثر توسط اکرم موضوع هنر اسلامی در هیبرید آرت مورد توجه بسیاری از هنرمندان مخصوصاً در کشور انگلستان قرار گرفت. پس از آشیر اکرم هنرمندان زیادی در دنیا به سمت کار بر روی هنر اسلامی در قالب هیبرید رفتند که با توجه به جمعیت مسلمانان مقیم در کشور انگلستان، نمونه‌های زیادی در این کشور قابل بررسی هستند.

۳-۱-۱- هنرمندان هیبرید آرت در کشور انگلستان

یکی از اولین نمونه‌های تلفیق هنر اسلامی و فن‌آوری‌های دیجیتالی که در انگلستان اجرا شد، اثر «زیبایی انتزاع» از هنرمند پاکستانی زارع حسین در سال ۲۰۰۵ میلادی است (تصویر ۳). این هنرمند فعال در عرصه‌ی هنر اسلامی معاصر، برای خلق آثار هنری خود از ترکیبات هندسی رنگارنگی که نظم و هماهنگی در اطراف ما ایجاد می‌کنند شناخته شده است. در این اثر او که فرم‌های هندسی به وسیله‌ی نرم‌افزار به هم تبدیل می‌شوند، ماهیت دیجیتالی و هنر هیبریدی یعنی تعامل دو عنصر با یک دیگر به خوبی قابل مشاهده است. زیبایی انتزاع، اولین انیمیشن دیجیتال این هنرمند بود که با استفاده از الگوی اسلامی، الگوی در حال تغییر و در حال تحول در رنگ و سازه‌ها را در داخل یک شبکه از اشکال را ایجاد کرد.



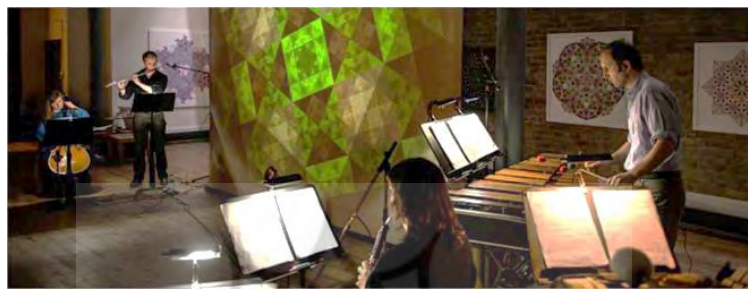
تصویر ۳- زارع حسین، زیبایی انتزاع، ۲۰۰۵

در پروژه‌ی بعدی، یکی از انیمیشن‌های اسلامی این هنرمند در ورودی یکی از ساختمان‌های شهر منچستر نصب شد تا مردم و رهگذران بتوانند با این کار درگیر باشند (تصویر ۴). فلسفه‌ی این اثر هنری به گفته‌ی خود هنرمند، پدیده‌ی مهاجرت و تغییر جمعیت بود که این کار را با تبدیل شدن فرم‌ها و رنگ‌ها به یکدیگر نمایش داده بود. بنابراین او بار دیگر چندگانگی هنر دیجیتال را به نمایش گذاشته بود (zarahhussain.co.uk).

هنرمند دیگری که در کشور انگلستان به این نوع هنر پرداخته است، سما مارا است. این هنرمند که اصالتاً عمانی است، از هنر اسلامی مخصوصاً فرم‌های هندسی برای پرفورمنس‌های خود الهام گرفته است، زیرا معتقد است که این فرم‌ها بیانگر نظم موجود در آفرینش جهان هستند. در آخرین پرفورمنس اجرا شده، مارا با ترکیب فرم‌های هندسی دیجیتال و با همکاری گروه موسیقی، فضایی شرقی ایجاد کرد که در آن فرم‌ها با توجه به موسیقی به انواع دیگر تبدیل می‌شدند (تصویر ۵).



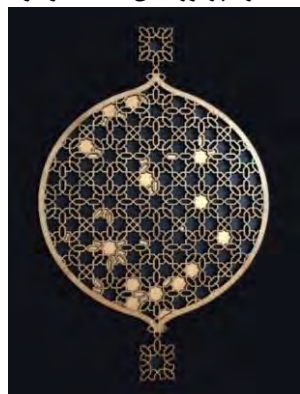
تصویر ۴- زارع حسین،
انیمیشن با طرح‌ها و
رنگ‌های مختلف، ۲۰۰۵



تصویر ۵- سما مارا، پرفورمنس تلفیقی هنر دیجیتال اسلامی و موسیقی، ۲۰۱۴



تصویر ۶- سما مارا، پرفورمنس هندسه و موسیقی، ۲۰۱۴



تصویر ۷: سارا چودری، راندل، ۲۰۱۵

مارا در ادامه‌ی این پرفورمنس و با آگاهی به علم برنامه نویسی، نرم افزاری را طراحی کرد که در آن ترکیبات هندسی در تطبیق با موسیقی تغییر می‌کردند و به شکل دیگری تبدیل می‌شدند. حتی در برخی موارد بینندگان می‌توانستند با لمس صفحه‌ای که در اختیار داشتند، فرم‌های هندسی را تغییر دهند (تصویر ۶). بنابراین نتیجه‌ی حاصل شده، شکل عینی صوت‌های موسیقی بود که برای بینندگان جذابیت خاصی به همراه داشت. او این نرم افزار را در سال ۲۰۱۴ میلادی در طول یک نمایشگاه و هم زمان با اجرای یک پرفورمنس به معرض دید گذاشت (www.athrart.com).

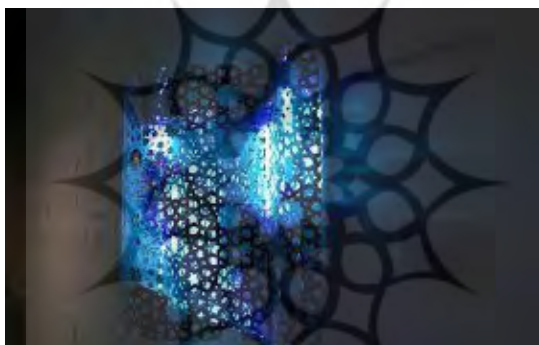
نمونه‌ی دیگر از استفاده از فرم‌های اسلامی در هنر هیبریدی، مجسمه‌های سارا چودری، مجسمه‌ساز انگلیسی است (تصویر ۷). مجسمه‌سازی در زمره‌ی هنرهایی است که در هنر اسلامی به دلیل محدودیت‌های موجود، در ابتدا مورد توجه قرار نگرفته است و امروزه به دلیل تعامل زیادی که می‌تواند بین هنرمند و مخاطب ایجاد کند، مورد توجه هنرمندان زیادی قرار گرفته است. چودری در اکثر کارهایش از تکنیک‌هایی مانند برش و حکاکی لیزری و دیجیتالی استفاده می‌کند زیرا معتقد است انتخاب کار با تکنیک‌های دیجیتال منجر به احیای این هنرها و نزدیکی آن‌ها به هنر معاصر می‌شود.

(www.sarachoudhrey.com)

او به دنبال این است که به یک معنا این فرصت را فراهم کند تا از برداشت‌های غلطی که هنر اسلامی مبنی بر این که این اشیاء قابلیت به روز شدن ندارند و هنرهای سنتی صرف هستند را از بین ببرد، گرچه که در بسیاری از موارد اصرار به حفظ روش‌های سنتی دارد (Blair and Bloom, 2003). او در یکی از کارهای خود به نام راندل از فرم‌های هندسی یافته شده در سایت باستان‌شناسی در آقرا در کشور هندوستان استفاده کرده است. این هنرمند الگوهای مورد نظر را با دستگاه لیزر روی چوب توس برش داده است و بخش‌هایی از آن را انتخاب کرده و با طلا درون آن‌ها را پر کرده است. راندل بخش کوچکی از یک مجموعه‌ی بزرگتر است و سارا چودری به دنبال ایده‌ی یونگ رفته است و هدفش این است که نشان بدهد هر شی می‌تواند جدای از محتوای اصلی‌اش دارای مفهوم خاص باشد.

از دیگر آثار مهم این هنرمند اثر «رفلکت» است که در سال ۲۰۱۰ میلادی در گالری واترمنز^۱ در شهر لندن به نمایش درآمد. (تصویر ۸). هنرمند در این اثر از ورق آلومینیوم استفاده کرده است، چون دارای ماهیت بازتابنده بود و به اندازه کافی نازک بود که بتواند با نیروی دست به یک موج برسد. برای هنرمند جنبه‌ی چندگانه بودن اثر بسیار مهم بود. او به وجه مجسمه‌سازی و زیبایی‌شناسی دیجیتال در تعامل با کارکرد، توجه کرده است.

در این پروژه از دوربین‌های فوق حساس مادون قرمز استفاده شده بود که هر حرکتی در فضای اطراف مجسمه را تشخیص داده و پویایی مداوم را برای کار ایجاد می‌کرد. طرح‌ها در یک شیب ثابت حکاکی شده بودند و نور داخل آن‌ها تأثیر یک اثر ناپایدار و موج زیر آب را ایجاد می‌کرد که به اطراف آن نیز بازتاب داشت و این‌گونه به عنصری تعاملی تبدیل شده بود که از بیننده دعوت می‌کرد تا برای کشف زیبایی‌شناسی اثر، با آن درگیر شود چرا که این مجسمه محیط اطرافش را درگیر خود کرده بود.



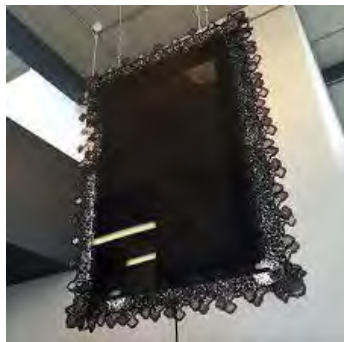
تصویر ۸- سارا چودری، رفلکت، ۲۰۱۵

یکی دیگر از کارهای مهم سارا چودری، پروژه‌ی «مرزها» است که در سال ۲۰۱۶ میلادی در فستیوال هنر چیدمان در شهر کنتبری^۲ در جنوب شرقی انگلستان به نمایش درآمد (تصویر ۹). هنرمند در این پروژه‌ی به ظاهر ساده، قاب بزرگ مستطیل شکلی از پلکسی گلاس در نظر گرفته بود که دور تا دور آن با فرم‌های اسلیمی حکاکی شده تزیین شده بود. اما پشت این فرم‌ها، لامپ‌های ال‌ای‌دی وجود داشت که با توجه به حرکت بیننده، خاموش و روشن می‌شدند.

بنابراین هنرمند از فرم‌های هنر اسلامی-شرقی، ماده‌ی پلکسی گلاس غربی و هوش مصنوعی توامان و در یک زمان واحد استفاده کرده بود. تعاملی که او در نام‌گذاری این چیدمان نیز به آن اشاره کرده است. مرزها بازی عمدی با کلمات است که بر جنبش، جابجایی و روابط جوامع کنونی تأکید دارد. این اثر با این نام، از همبستگی و جهانی شدن نیز سخن می‌گوید و اجازه می‌دهد تا ارتباط بین شرق و غرب به نمایش گذاشته شود و به گفته‌ی هنرمند امیدوار است که تفکر تعاملی بین افراد در جامعه جهانی را تحریک کند.

1- Watermans

2- Canterbury



تصویر ۹- سارا چودی، مرزها، ۲۰۱۶



تصویر ۱۰- ثریا صید، الحریه، ۲۰۱۳ میلادی

به عنوان مثال آخر باید به کارهای هنری ثریا صید^۱ اشاره کرد. او که هنرمندی مهاجر در انگلستان و فعال در عرصه‌ی هنر هیبریدی است، تمرکز خود را بر خوشنویسی گذاشته و این عنصر مهم هنر اسلامی را برای کار در عرصه‌ی هنر دیجیتال انتخاب کرده است. او از فرم‌های مختلف خوشنویسی برای مجسمه‌هایی با رویکرد دیجیتال استفاده می‌کند. یکی از مهم‌ترین کارهای او اثر "الحریه" است که در سال ۲۰۱۳ میلادی در یکی از گالری‌های شهر لندن در جریان نمایشگاهی با پرفورمنس‌های مختلف به نمایش درآمد (تصویر ۱۰). الحریه در زبان عربی به معنی آزادی است. در این اثر هنرمند به واسطه‌ی استفاده از نرم افزارهای کامپیوتری این کلمه را با بادبان قایقی در حال حرکت در اقیانوس به نمایش درآورده است. این اثر به واسطه‌ی استفاده از نرم افزار، معنایی چند بعدی به خود گرفته است و علاوه بر اشاره به آزادی، به سیل پناهندگانی اشاره دارد که به دنبال فرار از سرزمین‌های جنگ‌زده و برای رسیدن به آزادی، به سفر دریایی روی آورده‌اند (islamicartsmagazine.com).

۴- نتیجه‌گیری

هنر دیجیتال، یکی از مهم‌ترین جنبش‌های هنری دنیای معاصر است که هنری نوپا و در حال پیشرفت است و مطالعات میان رشته‌ای بین هنر و کامپیوتر را در بر می‌گیرد. هنرهای دیجیتالی اکثراً هنرهایی با طبیعت چندگانه هستند که علاوه بر چند منظوره بودن مفهوم، هنرمند را وادار می‌کنند تا به رشته‌های دیگر آگاهی داشته باشد. فناوری کامپیوتری به دو صورت در اختیار هنر دیجیتال قرار می‌گیرد: در فرآیند آفرینش اثر هنری و در نمایش اثر نهایی. هنر دیجیتال دارای زیر مجموعه‌های زیادی است که یکی از مهم‌ترین و معاصرترین آن‌ها هیبریدآرت است. کلمه‌ی هیبرید به معنی تلفیق دو عنصر مختلف است که در یک کل واحد به معنی جدید می‌رسد و هر کدام به تنهایی معنی خود را از دست می‌دهند و از این رو می‌توان گفت که بهترین نمونه‌ی هنر دیجیتال است زیرا چندگانگی در عین وحدت مهم‌ترین اصل آن است. این کلمه در سال ۲۰۰۳ میلادی در کشور انگلستان به هنر وارد شد و از آن روز به بعد هنرمندان زیادی را در سراسر دنیا به خود جذب کرده است. زمانی که واژه هیبریدی وارد هنر می‌شود، اولین چیز تلفیق هنرها و فرهنگ‌های گوناگون با یکدیگر است از آن جایی که کشور انگلستان دارای مهاجرین زیادی است و فرهنگ‌های مختلفی در آن وجود دارند، این گونه از هنر دیجیتال بیش از هر کشور دیگری پیشرفت کرده و هنرمندان زیادی را می‌توان در این کشور پیدا کرد که در هنر هیبریدی فعالیت می‌کنند. از این رو این مقاله به مطالعه‌ی موردی چهار تن از مهم‌ترین هنرمندان فعال در این عرصه پرداخته و اصلی‌ترین آثار آنان را مورد بررسی قرار داده است. مهم‌ترین دستاورد این مقاله در این است که به این نتیجه می‌رسد که هنرمندان هیبریدآرت مقیم کشور انگلستان همگی در خلق آثارشان سعی در نمایش موضوع مهاجرت دارند و این مقوله را به طرق مختلف و صد البته چند منظوره به مخاطب‌شان القا می‌کنند.

منابع

- تیتوس بوکهارت (۱۳۶۵)، «هنر اسلامی، زبان و بیان»، ترجمه ی مسعود رجب نیا، تهران، انتشارات صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران.
- کریستین پل (۱۳۸۷)، «فناوری های دیجیتال به عنوان یک مدیوم»، ترجمه ی گلاره خوشگذران حقیقی، فصلنامه هنر، شماره ۷۵، ۳۸۸-۴۱۵.
- غلامرضا جلالی، (۱۳۷۸)، «زیبایی شناسی در اندیشه ی فلسفی شهید مطهری» حوزه، دوره ی ۱۶، ش ۱.
- دیوید تالبوت رایس (۱۳۸۶)، «هنر اسلامی»، ترجمه ی ماه ملک بهار، چاپ اول، تهران، علمی فرهنگی.
- طاهره نصر (۱۳۸۶)، «از هنر و هنر اسلامی»، چاپ اول، شیراز، نوید شیراز.
- Blair, S., Bloom, J. (2003). The mirage of Islamic art: reflection on the study of an unwieldy field, *The Art Bulletin*, 85 (1), pp. 152-184.
- Grabar, O., Jenkins-Madina (2003). *Islamic Art & Architecture 650-1250*, 2nd edition, Yale University Press.
- Lieser, W. (2009). *Digital Art*. Langenscheidt: h.f. ullmann. pp. 13-15
- Nash, H. (1974). Judgment of the humanness-animality of mythological hybrid (part-human, part-animal) figures, *The Journal of Social Psychology*. 1. pp. 91-102.
- Nash, H. (1980). Human-Animal Body Imagery: Judgment of Mythological Hybrid (Part-Human, Part-Animal) Figures, *The Journal of General Psychology*, 1, pp. 49-108.
- Piibe, P., Veronika, V. (2014). *Art & Science: Hybrid Art & Interdisciplinary Research*. EESTI Kunstakademia.
- Young, J, O. (2000). The Ethics of Cultural Appropriation. *The Dalhousie Review*, 80(3). pp.301-316.
- www.asheerakram.com
- <https://www.athrart.com>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Hybrid_arts
- islamicartsmagazine.com/magazine/view/hurriyah_by_soraya_syed/
- <https://mcb.org.uk/report/british-muslims-in-numbers/>
- <http://zaralhussain.co.uk/index.php?page=8>
- <http://www.sarachoudhrey.com/gallery/ulterior-motifs/roundel/>
- <http://zaralhussain.co.uk/?page=58#ad-image-0>

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی