

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت

براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان^۱

مجید فدائی^۲؛ زهرا کیانی^۳

تاریخ ارسال: ۱۴۰۲/۰۵/۰۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۲۸

چکیده

ویدئوآرت یکی از مهم‌ترین گرایش‌های هنری پست‌مدرن است و می‌توان از این موارد، به‌عنوان زمینه‌های پیدایش آن نام برد: توسعه اقتصادی و تکنولوژیکی ویدئو در سراسر جهان همراه با تولید و فروش دستگاه آنالوگ ضبط‌کننده تصاویر، نوارها و دوربین‌های دستی و ارتقای تجهیزات ضبط و تدوین. در رسانه‌های جدید، شخص هنرمند- و نه اثر هنری- در مرکز توجه است و نسبت به مسائلی همچون محیط زیست، حقوق بشر، حقوق اقلیت‌های نژادی، قومی، مذهبی و فرهنگی، حقوق زنان و کودکان و... واکنش نشان می‌دهد. گسترش هر رسانه از دیدگاه مک لوهان، پیامدهایی را به همراه داشته است. این پژوهش، ضمن معرفی ویژگی‌های بصری و محتوایی ویدئوآرت، از طریق مطالعه توصیفی-تحلیلی، این رسانه را از نگاه مارشال مک لوهان و براساس سؤالات چهارگانه رسانه‌ای (تتراد) وی مورد بررسی قرار داده است. ازجمله اهداف این پژوهش، پاسخ‌گویی به این سؤالات است: از منظر مک لوهان، تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئو آرت چگونه است؟ آیا قوانین تتراد می‌توانند ابزاری برای تجزیه و تحلیل فن‌آوری‌ها، پلتفرم‌ها و رسانه‌ها باشند؟ به این منظور، ۲۱ اثر ویدئو آرت شاخص از ویدئو آرتیست‌های مطرح جهان به شیوه هدفمند انتخاب و از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و سندپژوهی مورد بررسی قرار گرفتند. براساس تتراد مشخص شد رسانه‌های نوین از جمله نوشتار، کلام، عکس، داستان‌های مصور، تلویزیون، سینما، وب، پلتفرم‌های اینترنتی و دیجیتال بر آثار ویدئوآرت منتخب این پژوهش، تأثیراتی متفاوت از نوع منسوخ، معکوس، بازیابی و تقویتی داشته‌اند.

واژه‌های کلیدی

ویدئوآرت، تتراد، مارشال مک لوهان، رسانه‌های نوین، نظریه رسانه.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. استادیار گروه عکاسی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول)
m.fadaei@aui.ac.ir

۳. کارشناسی ارشد، گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

zahrakianie6@gmail.com

مقدمه

«ویدئو آرت» Video Art یا هنر ویدئو یکی از مهم‌ترین گرایش‌ها و هنرهای پست‌مدرن است. با ظهور جنبش‌های جدید هنری، هنرمندان از آخرین دستاوردهای تکنولوژی برای بیان مفاهیم و موضوعات در هنر خود بهره گرفتند. امکانات ضبط مغناطیسی تصویر و صدا و پخش آن روی تعداد زیادی مانیتور، ویدئوآرت را وارد نمایشگاه‌های هنر تجسمی کرد (جنسن، ۱۳۸۱: ۲). ویدئو آرت در سال ۱۹۶۵ زمانی ایجاد شد که هنرمند کره‌ای، نام جون پایک^۱، اولین تصاویر ویدئویی خود را بر روی نوارهای دوربین فیلمبرداری ویدئویی شرکت سونی که تازه در دسترس همگان قرار گرفته بود، ساخت (Clark, 2010). ظهور ویدئو آرت با جنبش‌های سیاسی و اجتماعی نیز همراه بود. همچنین ویدئو آرت می‌توانست اشکال مختلفی داشته باشد: به عنوان مثال، پخش ویدئو در گالری‌ها یا موزه‌ها به صورت آنلاین به عنوان هنرهای آوانگارد، گزارش‌های خبری، تبلیغات تلویزیونی، مستندهایی از وضعیت اجتماعی و یا حتی با بیان شخصی هنرمند (Hayden, 2016). به این ترتیب، این هنر و به قولی رسانه نو، مورد استقبال بسیاری از هنرمندان معاصر و کنش‌گران اجتماعی قرار گرفت. چنان‌چه بخواهیم تعریف دقیقی از ویدئو آرت ارائه دهیم، باید در نظر داشته باشیم که ویدئو آرت نه‌تنها طیف وسیعی از سیستم‌ها و دستگاه‌های الکترونیکی، فرمت‌های متفاوت ضبط و پخش تصویر و صدا، بلکه استفاده از سایر رسانه‌ها و اشکال هنری را نیز شامل می‌شود. در حقیقت، ویدئو آرت، هنر و رسانه‌ای است که ریشه در بسیاری از ابداعات تکنولوژیک دارد که البته سیل عظیم رویدادهای فرهنگی، سیاسی و هنری قرن بیستم را نیز در برمی‌گیرد (بخشی، ۱۳۸۴: ۸). به همین ترتیب، اگر تقابل و به نوعی، مبارزه با تلویزیون، یکی از وجوه استفاده هنرمندان از ویدئو باشد، تأثیرپذیری و استفاده مؤثر از رسانه‌های نو- از جمله تلویزیون- یکی از وجوه مهم و مؤثر در اقبال هنرمندان و مخاطبان به این هنر است که به دلیل فراهم آوردن امکان تعامل مخاطب با اثر و پیام موردنظر و بازتاب داده‌های ایجادشده، ویدئو آرت را به عنوان رسانه و زبانی نو و هنرمندانه برای پرداختن به مسائل روز جامعه بشری مطرح می‌کند. به بیانی

1. Nam June Paik

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

دیگر، انسان این عصر، از این هنر برای بیان افکار و مسائلی که دچارش است، استفاده می‌کند؛ بنابراین برای درک بهتر مسائل و پیامدهای هنر پسامدرن از قبیل ویدئوآرت در همه زمینه‌های فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی، مطالعه این قبیل موضوعات برای هنرمندان و پژوهشگران هنر معاصر ضرورت دارد. هدف این پژوهش، مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئو آرت براساس قانون تتراد مارشال مک لوهان است. به این منظور، به آرای مارشال مک لوهان - طراح سؤالات چهارگانه رسانه‌ای (تقویت، منسوخ، معکوس و بازیابی) مراجعه شده است که به پیامدها و تأثیرگذاری رسانه در عصر جدید توجه داشته و در بسیاری از آثارش نسلی را یاری کرد تا به تأثیرات و نتایج رسانه در زندگی روزانه واقف شوند (راش، ۱۳۸۹: ۹۵).

پیشینه پژوهش

با توجه به موضوع این پژوهش، به لحاظ چهارچوب نظری و حیطه مسئله، می‌توان پیشینه پژوهش را شامل دو حوزه: اول، ویدئوآرت به عنوان هنر جدید و حوزه دوم، نظریه رسانه‌ای مک لوهان (تتراد) دانست.

الف) ویدئوآرت به عنوان هنر جدید

ورتر-روزنو و همکاران^۱ (۲۰۲۱) در پایان‌نامه‌ای با عنوان «ارتباط و تحول در ویدئو آرت»^۲ به کیفیت‌های نادیده گرفته شده و سرکوب شده ویدئوآرت می‌پردازند. در نتیجه، این پژوهش پی به یک گفت و گوی واقعی می‌برد؛ جایی که ما به طور کامل دیگری را می‌بینیم و به طور هم‌زمان همان چیزی که واقعاً هستیم، دیده می‌شویم (دوجهتی بودن، کیفیت ذاتی فناوری ویدئویی است).

ارگن^۳ (۲۰۲۰) در مقاله «نقد هنری و جدید بودن ویدئو آرت: استقبال از ویدئو آرت در مطبوعات روزانه سوئد، ۱۹۸۵-۱۹۹۱»^۴ به بررسی چگونگی برخورد نقد هنری

1. Barbara Werther-Rosenow; Tatiana Flores; Tamara Sears; Rebecca Uchill; Andres Zervigon
2. Communication and transformation in video art
3. Anna Orrghen
4. Art criticism and the newness of video art: the reception of video art in the Swedish daily press 1985-1991

در مطبوعات روزانه سوئد با ویدئوآرت به عنوان یک هنر جدید می‌پردازد. توجه این مقاله، به بحران هویتی که ویدیو آرت قبل از تبدیل شدن به یک فرم هنری کاملاً تثبیت شده تجربه می‌کند، معطوف شده است. در نتیجه نشان می‌دهد که در ویدئوآرت، بحران هویت به عنوان یک فرم هنری جدید مشابه نقد هنری قدیمی‌تر در سوئد است.

بخشی (۱۳۸۴) در مقاله «پرسش‌های کهنه از رسانه‌های نو» ویدئوآرت را یک رسانه مجزا و بررسی ویدئوآرت را مستلزم دانش تکنولوژیک خاص این رسانه از یک‌طرف و شناخت گونه‌ها و سبک‌های آن از طرف دیگر می‌داند و به فهم تئوریک هنر ویدئوآرت می‌پردازد.

خوش‌نظر و نادعلیان (۱۳۸۸) در مقاله «ویدئوآرت رسانه‌ای نو در قلمرو هنر جدید» به بررسی هنرهایی که در قلمرو هنر جدید وارد شده‌اند- به‌ویژه ویدئوآرت- می‌پردازد. این مقاله ضمن معرفی ویژگی‌های هنر جدید، به بررسی ویدئوآرت، علل پیدایش ویدئوآرت و هنر جدید و همچنین به انواع ویدئوآرت، ویدئوآرتیست‌های نسل اول و سرانجام ویدئوآرتیست‌های معاصر می‌پردازد.

زرشناس (۱۳۹۰) در پایان‌نامه «بررسی هنر رسانه معاصر ایران» به مطالعه گونه‌های مختلف هنر رسانه در ایران از منظر رویه شامل چیدمان، ویدئوآرت، چیدمان ویدئوئی، چیدمان عکس، هنر اجرا، هنر محیطی، هنر چند رسانه‌ای می‌پردازد. در نتیجه، این پایان‌نامه نشان می‌دهد کشورها شاهد گسترش این رویکرد بین هنرمندان هستند.

ب) نظریه رسانه‌های مک لوهان (تتراد)

وبر-دالانگیس و همکاران^۱ (۲۰۲۰) در مقاله «تتراد مک لوهان در تحقیقات ارتباطات: بررسی سیستماتیک برنامه‌های کاربردی در برزیل و پرتغال»^۲ به بررسی کاربرد تتراد مک لوهان در مطالعات ارتباطی در برزیل و پرتغال می‌پردازد. در نهایت، به پتانسیل‌های این ابزار که «کاوشگر اکتشافی مک لوهان» نام دارد، اشاره می‌شود.

1. Carolina Teixeira Weber Dallagnese; Eugenia Maria Mariano da Rocha Barichello; João Canavilhas
2. The McLuhan's tetrad in communication research: systematic review of applications in Brazil and Portugal

توماس^۱ (۲۰۰۷) در پایان‌نامه «کاربرد تتراد مک لوهان برای تمرکز بر اثرات نوآوری»^۲ با تکیه بر تتراد مک لوهان به تجزیه و تحلیل اشکال نوآورانه می‌پردازد. در نتیجه، او راهکارهایی را برای دادن ابزاری به برنامه‌ریزان، رهبران و نوآوران برای تمرکز بر آینده، تقویت فناوری‌ها و در عین حال، کاهش و حذف اثرات منفی اجتماعی و زیست‌محیطی با استفاده از تتراد مک لوهان ارائه می‌دهد.

آنچه در پژوهش‌های ذکرشده مورد توجه نبوده، تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت از منظر مک لوهان است که این پژوهش سعی دارد به این موضوع بپردازد و به نظر می‌رسد از این حیث، موضوع این پژوهش، کاوش جدیدی در این باره است.

چهارچوب نظری

مارشال مک لوهان درگیر پرسش و بررسی تأثیرات فناوری چاپی، الکترونیکی و اشکال مختلف «رسانه‌های جدید» بود که بر زندگی ما تأثیر می‌گذارند (Sandstrom, 2012). او در سال ۱۹۶۰ نوشت: «هر کدام از رسانه‌های جدید ما، به عبارتی، زبان تازه‌ای هستند؛ نوع جدیدی از رمزنگاری برای تجربیات گروهی که با عادات کاری جدید و آگاهی جمعی تازه به دست آمده‌اند» (راش ۱۳۸۹: ۹۵). از نظر مک لوهان، جهان امروز، یک جهان پردازش‌شده است. ما نخستین انسان‌هایی هستیم که درون یک محیط رسانه‌ای فن-ساختار زیست می‌کنیم (کراکر، ۱۳۸۰: ۴۸). در مجموع، رسانه نوین، رسانه‌ای است که انتشار، تعامل و ارتباطات بشری را گسترش داده است. رسانه‌های نوین، انسان‌ها را در قالب روابط اجتماعی وسیع‌تر و پیچیده‌تری نسبت به گذشته، پیوند داده‌اند (مصدری، سروری، ۱۳۹۷: ۱۹۶).

مشهورترین ایده مک لوهان «رسانه پیام است» می‌باشد. منظور او این است که نکته مهم درمورد رسانه‌ها پیام‌هایی نیست که آنها با خود حمل می‌کنند، بلکه نحوه تأثیرگذاری خود رسانه بر آگاهی انسان و جامعه در کل است. مک لوهان در کتاب قوانین رسانه‌ها (۱۹۸۸)، ایده‌های خود را درمورد رسانه‌ها در چهارچوب مختصر اثرات رسانه‌ای خلاصه کرد. مک لوهان به شیوه خاص خودش تحلیل

1. Thomas

2. Operationalizing McLuhan's tetrad to focus on innovation effects

می‌کرد؛ شیوه‌ای که ون لون^۱ (۲۰۰۸) آن را «شگرد» مک لوهان می‌نامد. خود مک لوهان به این کارش تتراد^۲ می‌گوید (Loon, 2008). تتراد ابزار یا روشی برای بررسی اثرات هر فناوری و رسانه‌ای بر جامعه، همراه با تقسیم تأثیرات آن رسانه، به چهار دسته و نمایش همزمان آنهاست. (Thomas, 2007). به این ترتیب، مک لوهان، تتراد را به عنوان یک ابزار آموزشی طراحی کرد و قوانین خود را به عنوان سؤالاتی مطرح کرد که بتوانیم با آن، هر رسانه‌ای را مورد بررسی قرار دهیم: «رسانه چه چیزی را تقویت می‌کند؟ رسانه چه چیزی را منسوخ می‌کند؟ رسانه به افراط کشیده می‌شود، چه چیزی را معکوس می‌کند؟». مک لوهان در کارش این چهار سؤال را به عنوان چهار عامل تعیین‌کننده جایگاه و نقش یک رسانه، در زندگی انسان‌ها اعمال می‌کند. بدیهی است کسی که معتقد است پاسخ به این چهار سؤال به آشکار شدن یک رسانه در جامعه منجر می‌شود، بدون شک به محیط و زمینه‌های ظهور یک رسانه هم توجه دارد (Couldry, 2012). از نظر بصری، یک تتراد به صورت چهار الماس که X را تشکیل می‌دهند، نشان داده می‌شود (تصویر ۱) و نام یک رسانه که در مرکز آن وجود دارد. دو الماس در سمت چپ یک تتراد، ویژگی‌های افزایش و تقویت و بازبازی رسانه هستند. دو الماس در سمت راست یک تتراد عبارت‌اند از ویژگی‌های منسوخ و معکوس شدن (McLuhan, 1998: 28).



تتراد مک لوهان
مک لوهان (۱۹۸۸)

تصویر ۱- تأثیرات رسانه‌ای مک لوهان (۱ URL):

1. Van loon
2. Tetrad

روش پژوهش

این پژوهش از نظر ماهیت به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده است. از نظر هدف، یک تحقیق توسعه‌ای است، و از نظر روش، کیفی است. تحقیق کیفی با داده‌هایی سروکار دارد که واقعیت‌های مورد مطالعه را به صورت کلامی، تصویری یا ترکیبی نمایان کرده و مورد تحلیل قرار می‌دهد. تحقیقات کیفی همچنین شامل روش فرامطالعه می‌شود. فرامطالعه، تجزیه و تحلیلی عمیق از نتایج پژوهشی در حوزه‌ای خاص است. فراترکیب نیز یکی از رویکردهای فرامطالعه در پژوهش کیفی است. این رویکرد می‌تواند در حمایت از نظریه‌های موجود، تفسیر و تشریح دقیق‌تر آنها و نیز در تکمیل نظریه‌ها به کار گرفته شود. در این پژوهش، برای رسیدن به انسجام نتایج از روش فراترکیب براساس الگوی هفت مرحله‌ای سندلوسکی و بارسو استفاده شد؛ به این صورت که سؤال‌های سنتزپژوهی مشخص می‌شود تا به پژوهشگر کمک نماید با ایجاد دید جامع، از چهارچوب پژوهش خارج نشود. بر این اساس، سؤال‌ها به این منوال است: ۱- چه چیزی (What)؟ با توجه به اطلاعات پیشینه تحقیق، مورد مطالعه این تحقیق چه چیزی است؟ ۲- جامعه مطالعه (Who)؟ جامعه مطالعه شده برای دستیابی به تحلیل از نظر مک لوهان کدام است؟ ۳- محدوده زمانی مطالعه (When)؟ موارد مورد مطالعه در چه دوره زمانی جست و جو شوند؟ ۴- چگونه (How)؟ از چه روش و نظریه‌ای برای فراهم کردن مطالعات استفاده شود؟ سپس تحلیل نظام‌مند آثار، آغاز و اطلاعات لازم از آثار مورد نظر استخراج می‌شود (سیدرسول حسینی و همکاران، ۱۴۰۱: ۲۰۴-۲۰۳). به این ترتیب، در این پژوهش، با استفاده از مطالعات کتابخانه‌ای و سندپژوهی، به تحلیل جنبه‌های نظری پرداخته شده و به منظور بررسی تأثیرگذاری سایر رسانه‌ها بر ویدئو آرت، تعداد ۲۱ اثر ویدئو آرت از هنرمندان شاخص با روش نمونه‌گیری هدفمند در بازه زمانی ۱۹۶۶-۲۰۱۹ انتخاب و بر مبنای نظریه مارشال مک لوهان مورد بررسی قرار گرفته است.

جدول ۱- معیار انتخاب جامعه آماری پژوهش (منبع: نگارندگان)

| شاخص | معیار انتخاب | معیار عدم انتخاب |
|-------------------------|--|-----------------------------------|
| محدوده جغرافیایی آثار | همه کشورها | --- |
| زبان آثار | ترجیحاً انگلیسی (یا زیرنویس) | غیر از انگلیسی |
| محدوده زمانی | ۱۹۶۶-۲۰۱۹ میلادی | خارج از بازه زمانی مذکور |
| سطح هنری آثار | آثار شاخص (از هنرمندان مطرح ویدئو آرت) | آثار غیر شاخص |
| ارتباط با سایر رسانه ها | مرتبط باشد | مرتبط نباشد |
| حوزه موضوعی آثار | موضوعات اصلی تاریخ هنر شامل: زندگی، مرگ، طبیعت، عناصر، زیبایی؛ نقد و افکار هنرمندان؛ نمایش حالات بدن به صورت خودانگیخته، مسائل فمینیستی و جنسیتی | سایر موارد |
| دسترسی به آثار | دسترسی داشتن به اثر به صورت کامل | دسترسی نداشتن به اثر به صورت کامل |

ویدئو آرت

ویدئو یک رسانه الکترونیکی است که به انتقال سیگنال‌های الکترونیکی وابسته است. سیگنال‌های ویدئویی در حال حرکت و بین دوربین و مانیتور در گردش هستند. ویدئوآرت یکی از بازتابی‌ترین هنرها، متمایز از عکاسی و فیلم و مرحله میانی بین سیستم آنالوگ و دیجیتال می‌باشد. ایوان اسپیلمن^۱ استدلال می‌کند که ویدیو صرفاً یک فیلم نیست، چرا که می‌تواند از قراردادهای فیلم فراتر رود و به بیانی فراتر از فیلم دست پیدا کند یا ممکن است درهم و برهم باشد و چهارچوب مشخصی نداشته باشد. چیزی که در درجه اول، هنر ویدیویی را مشخص می‌کند، زیبایی‌شناسی است. بنابراین، بسته به اهداف و استراتژی‌های هر هنرمند، مفهوم هنر در آثار ویدئویی به طور متفاوتی اعمال می‌شود (Hayden, 2016: 51). این هنر، یکی از شیوه‌های بیانی هنری است که در نظام‌های تولیدات عامه‌پسند تلویزیونی حضور پیدا نمی‌کند، بلکه در جایگاه‌هایی که به بیان شخصی و هنری توجه می‌شود، به نمایش درمی‌آید. برای کسانی که در دو زمینه سینما و تلویزیون مطالعه داشته باشند، بسیار آشکار است که نگاتیو در سینما عنصر اصلی ثبت تصویر بوده و در تلویزیون، نوار ویدیو، همان کار را انجام می‌دهد. اگر چه

1. Spielman

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

ساز و کارهای شیمیایی و فیزیکی در این فرایند نقش بسزایی دارند، اما امروزه، به ویژه پس از آن که روش‌های دیجیتالی جانشین روش قدیمی شده و انقلاب فنی بزرگی رخ داده، ویدئو آرت به یک نوع بیان هنری تبدیل شده است (امپسی، ۱۳۸۳: ۱۰۰).

پیدایش ویدئوآرت

زمینه پیدایش ویدئوآرت را می‌توان در توسعه اقتصادی و تکنولوژیکی ویدئو در سراسر جهان همراه با تولید و فروش VCRهای داخلی، نوارها و دوربین‌های دستی، ارتقای تجهیزات ضبط و تدوین دانست (Birringer, 1991). همان طور که اشاره شد، خاستگاه ویدئو آرت عموماً به اثر نام جون پایک (۱۹۳۲)، یکی از اعضای گروه فلوکسوس^۱ نسبت داده می‌شود (Hayden, 2016: 20). نام جون پایک ضمن دشمنی با سیاست‌های یک‌طرفه حاکم بر تلویزیون، از تکنولوژی آن برای اهداف و ایده‌های خود استفاده کرد و بیشتر مورخان هنر جهان، وی را به عنوان رهبر و بنیانگذار واقعی شکل جدید هنری که تصویر متحرک ویدئویی را به دنیای هنر مدرن وارد کرد، می‌شناسند. «آینده، اکنون است» یکی از مشهورترین جملات قصار این هنرمند بوده است. پایک در کار خود دو شگرد را توأمان به کار می‌گرفت: اولاً تصویر روی صفحه تلویزیون را دگرگون می‌ساخت (برای مثال با به‌کارگیری نیروی مغناطیسی، تصویر تلویزیونی را مخدوش می‌کرد)، ثانیاً از مجموعه دستگاه‌های تلویزیون، به عنوان عناصری ترکیب‌شده در یک کلیت بسیار عظیم بهره می‌جست (تصویر ۲). بعضی اوقات او تلویزیون‌ها را به روی هم چیده تا از ماحصل آنها نوعی پیکره انسانی را پدید آورد (تصویر ۲). این نوع شکل‌سازی او، استعاره‌ای از سلطه تلویزیون بر زندگی انسان‌ها را به ذهن متبادر می‌ساخت (لوسی اسمیت، ۱۳۸۴: ۵۵). در آثار پایک، هم ایده‌ها و اهداف زیبایی‌شناختی و هم نوآوری‌های تکنولوژیک با هم ادغام می‌شوند. البته به لحاظ تاریخی، قبل از پایک، ولف ووستل^۲ در سال ۱۹۵۸ آثاری را با نمایش مجموعه‌ای از تلویزیون ساخته بود و در سال ۱۹۶۳، صفحه‌های تلویزیونی را در میان جلد‌های مجله قرار داد (تصویر ۳) که او خود آن را De-coll/age می‌نامید و اعلام کرد که اکنون دستگاه تلویزیون

1. Fluxus

2. Wolf Vostell

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

جایگاه شایسته خود را از سوی یک هنرمند یافته است (راش، ۱۳۸۹: ۱۰۴). در این دوران، تلویزیون به عنوان یک شیء آماده، هم در معرض تحقیقات زیبایی‌شناسی قرار می‌گیرد و هم به عنوان وسیله‌ای برای نمایش تصاویر متحرک و بیان مفاهیم استفاده می‌شود. تولید چندین مقاله و تعدادی نمایش و اثر، گواه بر تمرکز بر مفهوم و تأثیر فرهنگی تلویزیون است (Hayden, 2016: 21).



تصویر ۲- آثار نام جون پایک (URL: 2)



تصویر ۳- ولف ووستل، چشم‌انداز آلمانی، ۱۹۵۹ (URL: 3)

پایک و ووستل پخش برنامه‌های تلویزیونی را با ایجاد اختلال مغناطیسی در تصاویر، تغییر داده و تحریف کردند. با این حال، استفاده از دستگاه‌های تلویزیون بدون ضبط کردن تصاویر نیز بخشی از هنر ویدیویی است که از همان آغاز مدنظر بود. در واقع، توجه و علاقه به تلویزیون صرفاً به دلیل فناوری جدید تصویری در دستیابی به اشکال مختلف فرهنگی و اطلاعاتی نبود، بلکه تلویزیون یک شیء

جدید بود که به طور فزاینده‌ای در خانواده‌های دنیای غرب در طول دهه ۱۹۵۰ ساکن شده بود. پس از این، هنرمندان با داشتن دوربین ویدئوی شخصی که به راحتی در دسترس بود، می‌توانستند استودیوهای خود را ترک کنند که این عامل، موقعیت‌های بسیار متنوع‌تری را به همراه داشت و به این ترتیب، فضای کاری برای آثار ویدئویی بالقوه متنوع‌تر و خلاقانه‌تر گسترده‌تر شد. در اوایل دهه ۱۹۷۰، استفاده روزافزون از فناوری ویدئو توسط هنرمندان مختلف، آثار متنوعی را فراهم آورد. به این ترتیب، در حاشیه دنیای هنر و در طول دو دهه اول (۶۰ و ۷۰ میلادی)، چندین هنرمند ویدئو و گروه‌های فعال مشترک در ایالات متحده آمریکا و اروپا از جمله گروه‌های نوظهور لیلجفورس^۱، می‌گ اندروز^۲ ظهور کردند. همچنین مدارس در دهه ۱۹۷۰ شروع به آموزش ویدئو کردند و در سال ۱۹۷۴ بخش ویدئو موما^۳ تأسیس شد که نشانه‌ای از اهمیت ویدئو آرت در آمریکا است (Hayden, 2016: 81). در سال ۱۹۷۳ یک بخش ویدئو در مرکز فرهنگی بین‌المللی در آنتورپ^۴ افتتاح شد و مارتین^۵ آن را به عنوان مهم‌ترین مؤسسه اروپا برای تولید و توزیع ویدئو توصیف کرد. در طول دهه ۱۹۸۰، جشنواره‌های ویدئوآرت شروع به ظهور کردند که امروزه تعداد آنها زیاد است. در فاصله زمانی بین اولین گلچین‌ها، نمایشگاه‌ها و امکانات تولید، ویدئو آرت به سرعت رشد کرد و به عنوان یکی از هنرهای اصلی و جدید روز تفسیر و ترویج شد. این روند و نشانه‌های غیرقابل انکار اهمیت شکل هنری و جایگاه رو به رشد ویدئو آرت، فضا و علاقه بیشتر برای خلق هنر ویدئویی و نمایش آن در موزه‌ها و مکان‌های هنری دیگر را فراهم و راه را برای گسترش ویدئوآرت در دهه ۱۹۹۰ هموار کرد (Hayden, 2016: 23).

اگرچه ویدئوآرت بیشتر از آمریکا نشئت می‌گیرد، اما یک هنر جهانی و ترکیبی از تجرید، مفهوم، زمان و اجرا است. این رسانه تمامی هنرها- شامل عکاسی، سینما، هنر دیجیتال، اجرا و در واقع تمامی رسانه‌های نوین- را به خدمت می‌گیرد؛ این همه یک دستاورد بزرگ دارد: آزادی بی‌حد و حصر هنرمند. ویدئو گاه به تعریف

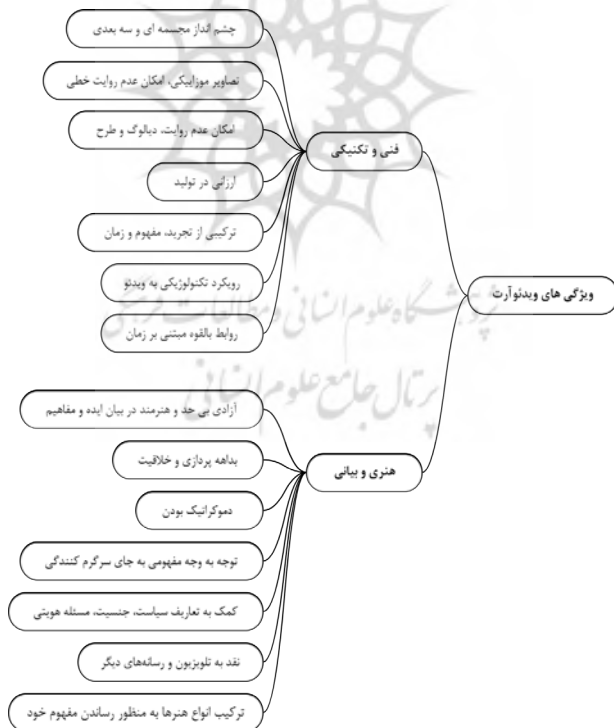
1. Liljefors
2. Meigh-Andrews
3. MoMA
4. Antwerp
5. Martin

سیاست، هویت‌های فردی و فرهنگی، از طریق روایت‌های خطی و غیرخطی نوین می‌پردازد و گاه یکسره به مثابه شعری چندوجهی عمل می‌کند (خوش‌نظر و نادعلیان، ۱۳۸۸: ۴۲). از سویی، ویدئو آرت یک رسانه الکترونیکی است که در همه حوزه‌های تجاری، عمومی و خصوصی کار می‌کند. برینگر استدلال می‌کند که صرفاً تجربه زیباشناختی ویژگی این رسانه نیست، بلکه ویدئوآرت همیشه و به‌طور اجتناب‌ناپذیری میان رشته‌ای است؛ هنری که با تمام رسانه‌های تصویر و صدا (به‌ویژه فیلم و پخش تلویزیونی) و سیستم‌های ارتباطی در تعامل است (Birringer, 1991).

چندین پژوهشگر به ویدئو آرت به عنوان یک فرم هنری مبتنی بر زمان که متعلق به یک پیشینه تاریخی-هنری و همچنین تکنولوژیک است، توجه کرده‌اند. از نظر آنان، ویدئو آرت یک فرم هنری است که به طور کلی بر چندین سنت تاریخی-هنری در طول قرن بیستم بنا شده است. در طول سال‌های اولیه هنر ویدئو، افرادی که از ویدئو استفاده می‌کردند، تا حد قابل‌توجهی در حال بررسی ویژگی‌های ذاتی آن بودند (Sturken, 1990: 117). بنابراین، نقد هنری مربوط به ویدئوآرت اولیه به ویژگی‌های ذاتی ویدیو و همچنین ارتباط آن با اشکال هنری قدیمی‌تر و فناوری‌های قدیمی‌تر توجه داشت. بنا بر نظریه منتقد هنری سورن انگلوم، در نمایشگاه سال ۱۹۸۵ «ویدیو/ هنر/ ویدئو» که در شهر استکهلم سوئد برپا شد، آثار به‌نمایش درآمده، به هنرهای تجسمی یا طرح‌های کوبیستی مرتبط است (Orrgthen, 2020). در بررسی دیگری از همان نمایشگاه، لیف نایلن، منتقد هنری ادعا می‌کند که پایک و ووستل، ملهم از جنبش بین‌المللی فلوکسوس هستند. همچنین اینستالیشن‌های اولریکه روزنباخ نمونه‌ای از هنر ویدئویی است که با سنت‌های هنر مفهومی و اجرایی مرتبط است. بررسی‌های انگلوم و نایلن یک ویژگی مشترک را نشان می‌دهد، اینکه منتقدان، این هنر را به سنت‌ها، سبک‌ها و مکتب‌های هنری-تاریخی ارجاع می‌دهند. در این بررسی‌ها، انگلوم و نایلن تاریخ ویدئوآرت را با تأکید بر رابطه دور آن با هنر غیر فیگوراتیو و کوبیسم و رابطه نزدیک آن با هنر مفهومی و اجرایی، تأثیر جنبش فلوکسوس و هنرمندان این هنر، توصیف می‌کنند (Nylén, 1985). بنابراین، هر چند در نقد هنری، ماهیت ترکیبی

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

ویدئو آرت بیشتر مورد تأکید قرار گرفته است، با این حال، متأثر از سنت‌ها و هنرهای قبل و هم‌زمان خود هم بوده است و در عین حال، ویدئو آرت اولیه به تمایز ویدئو از سایر اشکال هنری مانند نقاشی، مجسمه‌سازی، فیلم و اجرا توجه داشت (Sturken, 1990: 116). به طور مثال، اریکسون معتقد است: «ویدئو آرت به دنبال اصلاح هویت خود با تنوع‌پذیری هرچه بیشتر بود. تلویزیون می‌خواست سریع، روایی و سرگرم‌کننده باشد، اما ویدیو آرت می‌خواست آهسته، غیرقابل بیان و اغلب به طور یکنواخت تکراری باشد» (Ericsson, 1991). ویدئوآرت از همان ابتدا، تلاش در استقلال بیانی و هنری به عنوان یک شکل هنری نوین در هنرهای معاصر داشت. بر همین اساس، با در نظر گرفتن مباحث گفته شده، در بررسی آثار مورد مطالعه می‌توان ویژگی‌ها و خصوصیات زیر را برای ویدئوآرت، تشخیص داد (نمودار ۱).



نمودار ۱- خصوصیات ویدئوآرت (منبع: نگارندگان)

تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئو آرت

در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، رسانه‌های جمعی به ابزار مهمی برای توسعه تبدیل شدند. ارتباطات جدید به وجود آمده توسط رسانه‌های جمعی قرن بیستم مانند رادیو، سینما و تلویزیون به شرکت‌های بزرگ تجاری-اقتصادی و همچنین به اشکال سیاسی جدید حکومت و دولت کمک می‌کرد که فعالیت‌های سودآورانه خود را به طور مؤثرتری مدیریت نمایند. رسانه‌های جمعی درجه دوم که تکنولوژی‌های آنالوگ بسیاری را شامل می‌شد، به عنوان مثال، کتاب و نشریات چاپی و روزنامه را می‌توان نام برد و فیلم، رادیو و تلویزیون به عنوان یک رسانه از نوع یک نفر به همه محسوب می‌شدند. ویژگی مشترک همه اینها، ارائه یک محتوای خاص است. همچنین این رسانه‌ها به دلیل جمعی بودن، توان بالقوه انتشار و دستیابی به اطلاعات را در طول زمان و بی‌توجه به حضور و تعداد مشارکت‌کنندگان افزایش دادند (9: Couldry, 2012). یک رسانه از نظر زمانی، جدید نیست، بلکه در میان رسانه‌های هم‌زمان خود باید به وجهی از تازگی شناخته شود. در نتیجه، رسانه‌های جدید را می‌توان حاصل تداوم ابداعات فناورانه و دیجیتالی دانست و آن را نوعی از رسانه تعریف کرد که نه فقط به لحاظ تاریخی، بلکه بیشتر به واسطه پیروی از نظام فناورانه دیجیتالی از رسانه‌های قدیمی متمایز شده است. به طور مثال، ویدئوآرت نیز شکل تکامل‌یافته‌ای از تکنولوژی‌هایی نظیر تلویزیون و سینماست و خود نیز در هنرهای دیگر نظیر اینستالیشن، هنر اجرا تأثیر گذاشته است. در واقع، این هنرها (اینستالیشن و هنر اجرا) می‌توانند شکل توسعه‌یافته و جدیدتری از ویدئو باشند. بنابراین رسانه جدید، رسانه‌ای است که انتشار، تعامل و ارتباطات بشری را گسترش داده است (مصدری و حسینی، ۱۳۹۷: ۱۹۳). از دیدگاه مارشال مک لوهان، در حقیقت رسانه‌های جدید، امتداد حواس انسانی هستند و این تأکیدی است بر این عبارت که «خود رسانه، پیام است». او در سال ۱۹۶۴ متنی با عنوان «درک رسانه: گسترش‌های انسان» نوشت و اصطلاحات «رسانه» و «حواس» را مطرح کرد. از نظر وی، هر دو دسته در ارتباط با هم گسترش می‌یابند.

مک‌لوهان حواس پنج‌گانه را به‌عنوان تشکیل‌دهنده یک سیستم مرتبط به هم می‌دانست که در آن حواس درونی، در تعامل پیچیده‌ای هستند. به طور مثال، حواس به سیستم عصبی، بدن یا «انسان» و رسانه‌ها به دستگاه‌ها و یا فناوری‌ها- از چرخ گرفته تا رایانه- تبدیل می‌شوند. همچنین دومی‌ها به‌عنوان بیرونی‌سازی

یا امتداد اولی دیده می‌شوند، به طوری که چرخ، امتداد پا؛ کتاب، امتداد چشم؛ و لباس، امتداد پوست است. این به مک‌لوهان اجازه می‌دهد ادعا کند که «فناوری الکتریکی جدید ما اکنون امتداد دانشی است که در سیستم عصبی مرکزی ما رخ داده است» همچنین او توضیح می‌دهد که «پیامدهای شخصی و اجتماعی هر رسانه در واقع گسترشی از توسعه انسان و فناوری است» (Friesen, ۲۰۱۱: ۳۲). پس رسانه‌های جدید امتدادهای تازه حواس انسانی محسوب می‌شود. به این ترتیب، پیامدهای شخصی و اجتماعی هر رسانه - یعنی هر گونه گسترش خودمان - ناشی از مقیاس جدیدی است که با گسترش یا هر فناوری جدید دیگری به امور ما وارد می‌شود. با توجه به این گفته‌ها درباره امتداد حواس انسان و تأثیرگذاری آن در رسانه‌های جدید، می‌توان به بررسی هر یک از رسانه‌های نو پرداخت. در نوشته‌های مک لوهان، از نوشته‌های آوایی، کلام، نوشتار، داستان‌های مصور، رادیو، مطبوعات، عکس و غیره به عنوان رسانه‌های ارتباط جمعی یاد می‌شود. مک لوهان همچنین معتقد بود که فناوری از طریق رسانه‌ها می‌تواند احساسات، افکار و اعمال انسان را شکل دهند. انسان‌ها با فناوری‌هایی که از رسانه استفاده می‌کنند، رابطه همزیستی دارند. در سال ۱۹۸۸، مارشال مک لوهان به همراه پسرش، اریک مک لوهان، مفهوم تتراد را پیشنهاد کردند که هدف آن، ارزیابی تأثیر فناوری بر جامعه بود.

در این مقاله، نگارندگان به بررسی تأثیر رسانه‌هایی چون کلام، نوشتار، داستان‌های مصور، رادیو، مطبوعات، عکس و همچنین رسانه‌هایی همچون سینما، تلویزیون و پلتفرم‌های آنلاین و حوزه دیجیتال بر ویدئو آرت پرداخته‌اند. به این منظور، آثاری از هنرمندان صاحب‌نام در ویدئو آرت از جمله پیلپلوتی ریست^۱، مارتا روسلر^۲، جان بالدسری^۳، نام جون پایک^۴، خلیل جوزف^۵، جان رافمن^۶، ساندر پری^۷،

1. Pipilotti Rist
2. Martha Rosler
3. John Baldessari
4. Nam June Paik
5. Khalil Joseph
6. Jon Rafman
7. Sondra Perry

استن واندربیک^۱ و لو یانگ^۲ انتخاب و بر مبنای قوانین تتراد مارشال مک لوهان مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

یافته‌های پژوهش

کلام اگر چه از نظر ارزش دیداری به بار کلمات، حالتی منزوی یا تشدیدشده می‌بخشد، ولی نقصانی در آنها پدید نمی‌آورد. به طور مثال، نوشتن کلمه «امشب» به صورت محدودی ممکن است، در حالی که از نظر بیانی، در یک جمع کوچک، افراد آن را به پنجاه شکل مختلف عنوان کردند و از شنوندگان خواستند تا مفاهیم متفاوت و احساس‌های مختلفی را که از آن درک می‌کردند، قید کنند. این برداشتها به قدری زیاد بود که می‌شد آنها را در صفحات زیادی نوشت، زیرا از حق هق گریه و ناله تا خنده‌های بلند را تداعی می‌کرد. به این ترتیب، نوشته فقط وقتی به صورت توالی کلمات باشد، می‌تواند منظورها و آنچه را به گونه‌ای تلویحی در گفتار وجود دارد، توصیف کند و مانند کلام، قادر نیست همه چیز را یکجا القا کند (مک لوهان، ۱۳۷۷: ۸۹) به طور مثال، در ویدئویی از پیلپلوتی ریست به نام «من آن دختری نیستم که زیاد دلتنگ شود»^۳ (۱۹۸۶)، مکرر از کلامش استفاده می‌کند و این جمله را تکرار می‌کند. گویی می‌خواهد آن را به افراطی پوچ تبدیل کند. سپس او هر گونه خوانایی ممکن کلمات را تمام می‌کند تا در نهایت جان لنون^۴ آهنگ واقعی را بخواند. این عبارت اقتباسی از خط اول آهنگ بیتلز «خوشبختی یک تفنگ گرم است» می‌باشد. این آهنگ که توسط جان لنون درباره همسرش نوشته شده است، با جمله «او دختری نیست که دلتنگ است» شروع می‌شود. بنابراین پیلپلوتی ریست بهترین راه را برای بیان مفهوم ویدئویش در نظر گرفت.

نوشته نیز به عنوان یک رسانه در واقع، ظرفیت و توان انتشار مدل‌های همسان‌کننده و تداوم‌های دیداری را دارد. به طور مثال، در ویدئویی از جان

1. Stan VanDerBeek
2. lu yang
3. I'm Not The Girl Who Misses Much, 1986
4. John Lennon

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

بالدساری با عنوان «من دیگر هیچ هنر خسته‌کننده‌ای نخواهم ساخت»^۱ (۱۹۷۱)، نوشته‌ای با خط شکسته‌ای منظم و در طول یک ورق کاغذ خطدار تکرار می‌شود که به وضوح یادآور یک تنبیه قدیمی مدرسه است. بالدساری در ویدئویی که سال قبلش ساخته بود، تمام بوم‌های نقاشی خود را در کوره سوزاند، سپس خاکستر آن را پخت و به شکل کوکی‌ها در موزه مدرن به نمایش درآورد. او به هر طریق مفهوم خود را رسانده است؛ همچنین موادزدایی مشخصه آثار او بود، چرا که ایده‌ها و فرایندها به جای اشیای مادی در نظر گرفته می‌شدند.

عکس‌ها نیز می‌توانند لحظه‌ای از زمان را از سایر لحظات منفک کنند، یعنی کاری که دوربین تلویزیونی قادر به انجام آن نیست. خواندن و نوشتن در تنهایی و انزوا صورت می‌پذیرد، اما عکاسی چنین نیست. اصولاً عکس هیچ ارتباطی با رشد اشکال هنر جمعی از قبیل سینما و مطبوعات ندارد و با تکنولوژی‌های فردگرایی هم که قبل از این اشکال جدید، وجود داشتند و توسط آنها دگرگون شده‌اند، رابطه‌ای ندارد (مک لوهان، ۱۳۷۷: ۲۱۸). در سکانس‌های پایانی ویدئویی از مارتا روسلر به نام «آمار حیاتی یک شهروند»^۲ (۱۹۷۷) آلبوم عکسی را می‌بینیم شامل عکس‌های مستندی از دهه ۱۹۳۰ از زنان و کودکان که توسط مقامات دولتی آمریکا برای اهداف علمی و آماری تهیه شده است. هدف روسلر از این ویدئو، استانداردسازی زنان در جامعه‌ای فناورانه و بوروکراتیک است. به موازات این، صدایی بر روی عکس‌ها، جنایات و تجاوزات نهادی را بازگو می‌کند که توسط دادگاه جنایات علیه زنان در سال ۱۹۷۴ گردآوری شده بود. عکس‌ها در این ویدئوآرت نقش چندانی را ایفا نمی‌کنند؛ همچنین این رسانه (عکس) در هیچ یک از ویدئوهای مورد بررسی این پژوهش وجود نداشته است و در این ویدئو در صحنه‌ای کوتاه به نمایش درآمد.

مطبوعات و اشکال خبری نیز رسانه‌های دیگر است که به منظور بررسی مجموعه‌ای به نام مطبوعات، حتماً باید اشکال مختلف این رسانه را شناسایی و درک کرد (مک لوهان، ۱۳۷۷: ۲۳۷). انقلاب چاپ در میانه قرن پانزدهم تا هفدهم در اروپا، تحولی عظیم به شمار می‌رفت که تغییرات بزرگی در محصولات فرهنگی در پی خلق «مکانیزم توزیع» به وجود آورد؛ این امر سبب شد متون به طور

1. I Will Not Make Any More Boring Art, 1971

2. Vital Statistics of A Citizen, 1977

هم‌زمان، توسط خواننده‌های پراکنده بی‌شماری مشاهده شوند (Couldry, 2012: 9). در ویدئویی از خلیل جوزف آمریکایی به نام «بی ال کی ان دابلیو اس»^۱ (۲۰۱۹) وی در قالب مطبوعات مورد استفاده در این ویدئوآرت به نابرابری جنسیتی و نژادی می‌پردازد. در هیچ کدام از ویدئوهای مورد مطالعه این پژوهش که متعلق به دهه‌های قبلی است، از این رسانه استفاده نشده و به نظر می‌رسد این هنرمند آمریکایی به‌تازگی از مطبوعات در ویدئویش استفاده کرده است.

داستان‌های مصور نیز یکی دیگر از رسانه‌هایی است که همواره مورد استقبال عده زیادی از مخاطبان و مردم بوده است. این آثار در قالب کمیک بوک‌ها^۲، گرافیک نوول‌ها^۳ مورد توجه و استفاده بوده است.

رادیو از رسانه‌های تأثیرگذار و از دیدگاه مک لوهان از نوع رسانه‌های گرم است. طبق دیدگاه مک لوهان، به رسانه‌هایی عنوان رسانه گرم داده می‌شود که کاربران آنها، نیازی به تمرکز شدید حواس ندارند و رسانه قادر است بار معنایی خود را به روشنی منتقل سازد (رشیدیور، ۱۳۵۴).

تلویزیون از رسانه‌های مهم نوین است. مطابق دیدگاه مک لوهان، این رسانه از نوع رسانه‌های سرد است. در رسانه‌های سرد، مخاطب برای دریافت پیام، به تمرکز فراوان احتیاج دارد. تصویر تلویزیون به نحوی ارائه می‌شود که با فیلم و عکس کاملاً متفاوت است. به عبارت دیگر، حالت یک گشتالت غیربیانی و ارائه‌کننده موقعیت اشکال را داراست. انسان ناچار است هر لحظه آنچه را می‌بیند، در ذهن خود تکمیل کند و به اصطلاح، نقاط خالی آن را پر کند (مک لوهان، ۱۳۷۷: ۳۶۴-۳۹۷). در آثار نام جون پایک که می‌توان او را پدر ویدئوآرت نامید، از تلویزیون به عنوان ابزاری خام بسیار استفاده شده است. به عنوان مثال، در اثر «شیار جهانی»^۴ (۱۹۷۳) درمورد ارتباطات جهانی در دنیایی اشباع شده از رسانه‌ها به صورت یک کلاژ الکترونیکی ارائه شده و از قطعات صدا و تصویری تشکیل شده که زبان تلویزیون را زیر و رو می‌کند. آگهی‌های تبلیغاتی پیسی از

1. about BLKNWS, 2019
2. comic book
3. graphic novel
4. Global Groove, 1973

تلویزیون ژاپن، با اجرای هنرمندان آوانگاردی چون جان کیج^۱، مرس کانینگهام^۲، آلن گینزبرگ^۳ و تئاتر زنده کنار هم قرار می‌گیرند. رقصندگانی که در یک فضای ترکیبی و رنگی با لباس آبی حرکت می‌کنند و با رقصندگان کره‌ای ارتباط برقرار می‌کنند و یا شارلوت مورمن^۴، ویولن سلی با استفاده از تلویزیون را می‌نوازد. پایک در شکلی کنایه‌آمیز از تلویزیون به عنوان تعامل و مشارکت استفاده می‌کند که در آن به بینندگان دستور می‌دهد چشمان خود را ببندند یا باز کنند. از ویژگی‌های این محتوای فرافرهنگی و بینامتنی، هجوم پرشور و جریان آگاهی از ویرایش مخرب و ابزارهای تکنولوژیکی از جمله سنتز صوتی و تصویری، رنگ‌آمیزی، کنار هم قرار دادن کنایه‌آمیز، جابه‌جایی‌های زمانی و لایه‌بندی است. این اثر با محتوا، فرم و استراتژی‌های مفهومی پست‌مدرن خود به عنوان یک بیانیه اصلی در ویدیو، تلویزیون و هنر معاصر قرار می‌گیرد. هدف پایک این بود که نحوه تعامل ما با فناوری را بررسی کند و راه‌های جدیدی برای انجام این کار به تصویر بکشد. پایک اسیر فناوری‌هایی شد که در دهه ۶۰ و ۷۰ در زندگی مدرن رواج یافتند و تصویری که تلویزیون ارائه می‌دهد، موزائیکی و درهم و برهم است. در ویدئو نیز ممکن است تصاویر، چنین باشند، روایت و یا داستانی نداشته باشند و هر آنچه هنرمند می‌سازد، یک هنر ویدیوئی شناخته شود.

سینما به عنوان پدیده قرن بیستم، انقلابی بزرگ در ارتباطات و رسانه‌ها به وجود آورد (Jensen, 2013: 49). مطابق دیدگاه مک لوهان، سینما از نوع رسانه‌های گرم است. از دیدگاه مک‌لوهان، رسانه گرم، رسانه‌ای است که تنها یکی از حواس پنج‌گانه مخاطب را در نهایت تکامل و قدرت آن مورد استفاده قرار می‌دهد. رسانه گرم با حجم زیادی از داده‌ها همراه بوده و از نظر بیان مقصود، کامل است. به این ترتیب، سینما به همان اندازه نشریات و عکس، درجه بالایی از سواد را برای مخاطبان خود می‌طلبد و بی‌سوادان به هنگام روبه‌رو شدن با آنها ممکن است به راحتی از راه به در شوند. فیلم به عنوان یک رسانه و مانند مواد چاپی می‌تواند

1. John Cage
2. Merce Cunningham
3. Allen Ginsberg
4. Charlotte Moorman

حجم عظیمی از اطلاعات را در خود حفظ کند که به موقع انتقال دهد. این محمل قادر است در یک لحظه، صحنه‌ای از افراد و منظره را نشان دهد که صفحات زیادی به صورت منظم باید نگاشته شوند تا آنها را بیان کنند (مک لوهان، ۱۳۷۷: ۲۴۲-۳۳۳). در وهله اول، هنرمندان ویدئو از تجربیات سینما در کارشان استفاده کردند. در همین ارتباط، منتقد هنری، سورن انگلوم اشاره می‌کند که ویدئو آرت «در مرز بین هنرهای تجسمی متحرک و فیلم‌های کوتاه منتشرشده رسمی عمل می‌کند» (Orrghen, 2020).

هدلین هایدن^۱ نیز در این باره می‌گوید: «ویدئو آرت ظاهراً در رابطه با هنرهای تجسمی سنتی، اما به دلیل فناوری مشترک آن، با تلویزیون و شیوه‌های مختلف فیلم تعریف شده است» (Hayden, 2016: 36). همچنین منتقد فیلم، مارتن بلومکویست^۲ استدلال می‌کند که این هنر شباهتی با فیلم‌های تجربی دارد (Blomqvist, 1985). با این حال، خیلی زود، ویدئوآرت قواعد سینما- حتی سینمای تجربی را که در ابتدا متأثر از آن بود- کنار گذاشت؛ چرا که ویدئو آرت نشان داد آشکارا فاقد روایت، دیالوگ و طرح است و از قوانین سینما پیروی نمی‌کند (بخشی، ۱۳۸۴: ۹). در عین حال، ویدئو آرت همچنان متأثر از سینما بوده و از قابلیت‌های بیانی آن فارغ نیست. به طور مثال، استن واندریک در ویدئو آرت خود به نام «فیلم دیواری»^۴، ۱۹۶۵-۱۹۶۸^۳ در نمایشگاه موزه هنر آمریکایی ویتنی، تصاویری پراکنده از سینما را با الهام از پایک نشان می‌دهد. این نمایشگاه با مجسمه‌های باله سه‌گانه اسکار شلمر^۴، ۱۹۲۲ آغاز می‌شود که به‌طور فزاینده در اجرای نمایش تلویزیونی با رنگ آبنباتی ارائه شده است. با رجوع به هنرهای قدیمی‌تر مانند نقاشی، مجسمه‌سازی و سینما، ویدئو آرت، کیفیت‌هایی را از قدیمی‌ها دریافت می‌کند. زیرا همان‌طور که گیتلمن و پینگری استدلال می‌کنند، جدید بودن یک رسانه جدید اغلب با رسانه‌های قدیمی‌تر ارتباط دارد (Gitelman and Pingree, 2003).

1. Hayden, Malin Hedlin
2. Martin Blomqvist
3. Movie Mural, 1965 - 1968
4. Oskar Schlemmer

رسانه‌های جدیدتر دیگری نظیر وب (اینترنت) که بخشی از آن در کتاب‌های مک لوهان پیش‌بینی شده است و همچنین پلتفرم‌های آنلاین و حوزه دیجیتال جزء رسانه‌های نوین امروزی محسوب می‌شوند. درک تفاوت میان آنالوگ و دیجیتال بسیار مهم است. آنالوگ، فرایند دریافت سیگنال‌های صوتی یا ویدیویی و ترجمه آن به پالس‌های الکترونیکی است. دیجیتال به معنی شکستن سیگنال به فرم‌های دودویی است. با فرایند دیجیتالی‌سازی می‌توان شمار نامحدودی از اطلاعات و داده‌ها را در ابعاد بسیار وسیعی نسبت به عصر آنالوگ انتقال داد (Williams, 1998:7). همچنین باید به این نکته توجه کرد که رسانه جدید صرفاً به معنای ابزار جدیدی برای برقراری ارتباط و انتقال پیام یا محتوا نیست، بلکه خود هویت دارد و نیز بر هویت تأثیر می‌گذارد (حسینی، ۱۳۸۸: ۱۳۵). ما به یاری تکنولوژی ارتباطات، از کهکشان اول و دوم گذشته‌ایم و اینک در کهکشان سوم مک لوهان هستیم. دنیایی که همگان به طور مختصر از همه چیز باخبر می‌شوند، برخلاف روشنفکری کهکشان گوتنبرگ که معدودی به گونه‌ای ژرف از وقایع باخبر می‌شدند (مصدری و حسینی، ۱۳۹۷). جان رافمن در اثر «بلایای زیر آفتاب، ۲۰۱۹»^۲ هنرمندی است که قصد دارد با تمرکز بر محیط‌هایی مالیخولیایی، تأثیر فرهنگ‌های پاپ و خرده‌فرهنگ را بر تمایلات فردی نشان دهد. او در یک ویران‌شهر پسا انسانی همراه با آواتارهای سه‌بعدی بدون چهره قصد دارد تصویری وحشتناک را از آینده‌ای که در آن تمام بشریت در برزخ فضای مجازی آلوده شده‌اند، نشان دهد. همچنین ساندر پری نیز با استفاده از رسانه‌های ویدیویی مبتنی بر رایانه در اثری چون «پیوند و خاکستر برای ایستگاه کاری سه نمایشگر، ۲۰۱۶»^۳ (تصویر ۱۰) موضوعات هویت نژادی را بررسی می‌کند، یا ویدئوهای لو یانگ^۴ که بررسی یکی از آنها به نام «جن‌گیری تیم اس، ۲۰۱۷»^۵ در مطالعه‌های موردی این پژوهش بوده است و نیز به طور انحصاری در حوزه دیجیتال می‌گذرد. خدایان بودایی،

1. Jon Rafman
2. Sasters Under the Sun, 2019
3. graft and ash for a three monitor workstation, 2016
4. lu yang
5. Exorcism TMS, 2017

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

شخصیت‌های مانگا و انیمه، نمادهای پاپ، بازی‌ها و تبلیغات، دنیای لو یانگ را تشکیل می‌دهند. ویدئویی که او ساخته، ترکیبی از معابد برای مدیتیشن هم‌زمان با هذیان و یاه‌اندیشی‌های عصبی است همچنین او فضای فیزیکی و آنلاین را به‌طور هم‌زمان در یک نسخه ویدئویی قرار داده است.

جدول ۲- تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئو آرت (نگارندگان)

| رسانه | تأثیر بر هنر | هنرمند و نام اثر | علت تأثیر |
|--------------------------|--------------|--|---|
| کلام | معکوس | پپیلوتی ریست (۱۹۸۹) من آن دختری نیستم که خیلی دلتنگش می‌شود ویدئو (URL: ۳) | براساس قوانین مک لوهان، کاری که رسانه در زمان محدودیت‌های خود انجام می‌دهد کیفیت معکوس دارد؛ به عنوان مثال، رادیوی صوتی در زمان محدودیت تبدیل به تلویزیون صوتی و تصویری می‌شود. به این ترتیب، این رسانه در ویدئو آرت نقش معکوس را داراست. |
| نوشته | معکوس | جان بالدسری (۱۹۷۱) من دیگر هیچ هنر خسته‌کننده‌ای نخواهم ساخت ویدئو (4: URL) | از نظر مک لوهان، رسانه، هر چیزی است که توانایی‌های ما را گسترش دهد. نحوه تفکر ما از طریق اعمال ما به ظهور درمی‌آید. به این ترتیب، نوشته نیز در زمان محدودیت در ویدئوآرت ظاهر می‌شود، چرا که با نوشتن، امکان ثبت افکار ما به وقوع می‌پیوندد. به همین دلیل، نقش معکوس در ویدئوآرت دارد. |
| عکاسی | بازیابی | مارتا روسلر (۱۹۷۷) آمار حیاتی یک شهروند، به سادگی به دست آمده است ویدئو (URL: ۵) | رسانه آنچه را بازیابی می‌کند که قبلاً از بین رفته است. ارتباط با رسانه‌های قدیمی، هم روشی برای تأکید بر خاص بودن رسانه جدید و هم، راهی برای کسب اقتدار است. به این ترتیب، عکاسی که رسانه‌ای قدیمی‌تر از فیلم است، در ویدئوآرت بازیابی می‌شود. |
| مطبوعات و رسانه‌های خبری | بازیابی | خلیل جوزف (۲۰۱۹) بی ال کی ان دابلو اس ویدئو (URL: ۶) | مطبوعات نیز در وهله اول در ویدئوآرت بازیابی می‌شود، چرا که این رسانه قبلاً در ویدئوآرت جایی نداشته است، اگرچه ممکن است هنرمند به علت مفهومی که در نظر دارد، اعتراضی به وقایع اتفاق افتاده داشته باشد، ولی استفاده از مطبوعات در ویدئوآرت‌های اولیه وجود نداشته است. |

مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان

| رسانه | تأثیر بر هنر | هنرمند و نام اثر | علت تأثیر |
|----------------------------------|--------------|---|---|
| داستان‌های مصور | منسوخ | --- | عدم مشاهده در ۲۱ اثر جامعه پژوهش |
| رادیو | منسوخ | --- | عدم مشاهده در ۲۱ اثر جامعه پژوهش |
| تلویزیون | تقویت | نام جون پایک (۱۹۷۱) شیر جهانی ویدئو (URL: ۷) | در آثار نام جون پایک، از تلویزیون به عنوان ابزاری برای بیان ایده‌ها بسیار استفاده شده است. از ویژگی‌های این محتوای فرافرنگی و بینامتنی، هجوم پرشور و جریان آگاهی از ویرایش مخرب و ابزارهای تکنولوژیکی است. از جمله سنتز صوتی و تصویری، رنگ‌آمیزی، کنار هم قرار دادن کنایه‌آمیز، جابه‌جایی‌های زمانی و لایه‌بندی. این اثر با محتوا، فرم و استراتژی‌های مفهومی پست‌مدرن خود به عنوان یک بیانیه اصلی در ویدیو، تلویزیون و هنر معاصر قرار می‌گیرد. به این دلیل، تلویزیون نقش تقویت‌کننده را در ویدئوآرت دارد. |
| سینما | تقویت | استن واندربیک (۱۹۶۸) فیلم دیواری: سرزمین روپاها: سینما و هنر همه‌جانبه ویدئو (URL: ۸) | یکی از تفاوت‌های کلیدی بین ویدئوآرت و سینمای متعارف این است که ویدئوآرت به بسیاری از قراردادهایی که سینمای تئاتر را تعریف می‌کنند، متکی نیست. در این اثر، مانند آثار پایک، ما تصاویر سینمایی را درون قالب‌هایی در قالب ویدئوآرت مشاهده می‌کنیم. به همین علت، سینما در ویدئوآرت نقش تقویت‌کننده دارد. |
| پلتفرم‌های آنلاین و حوزه دیجیتال | تقویت | لو بانگ (۲۰۱۷) جن‌گیری تی ام اس ویدئو (URL: ۹) ساندرا پری (۲۰۱۶) پیوند و خاکستر برای ایستگاه کاری سه نمایشگر ویدئو (URL: ۹) | وب‌ها این امکان را فراهم کرده‌اند که نه تنها ویدئوآرت در همه‌جا به اشتراک گذاشته شود، بلکه در پلتفرم‌های آنلاین نیز وجود داشته باشد. ویدئوآرت همچنین در واقعیت مجازی و واقعیت‌های افزوده نیز گسترش یافته است. همچنین این هنر در محیط‌های شبیه سازه‌ها یا بازی‌ها نیز گسترش داشته است. در این آثار، رسانه‌های جدیدتر در ویدئوآرت نقش تقویت‌کننده داشته‌اند. |

نتیجه‌گیری

در عصر الکترونیک، رسانه‌ها یکی پس از دیگری پا به عرصه گذاشته‌اند و استفاده از رسانه در اولویت است. از دیدگاه مک لوهان، معلوم می‌شود که رسانه چیزی است که پیام را شکل می‌دهد، نه پیامی که بر آگاهی ما تأثیر می‌گذارد. در نتیجه، مطالعه رسانه‌های نوین، ما را به فهم پیام آنها نزدیک می‌کند. مک لوهان همچنین معتقد بود که رسانه‌ها می‌توانند احساسات، افکار و اعمال انسان را شکل دهند. از نظر او، ارتباط با رسانه‌های قدیمی‌تر، راهی برای تأکید بر جانشینی رسانه جدید در ارتباط با پیشینیان آن است. به عنوان مثال، استفاده از رسانه‌های قدیمی‌تر، مانند تلگراف و تلفن در سینمای اولیه در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، به پیوندی بین رسانه جدید و مخاطب تبدیل شد.

مک لوهان با استفاده از قانون تتراد، فرصت‌هایی را برای محققان آینده باز کرد تا به کار خود در مورد تأثیرات رسانه‌ای بپردازند. از نظر او، هر چیزی که انسان‌ها خلق می‌کنند و انجام می‌دهند، از جمله رویه، سبک، مصنوع، شعر، آهنگ، نقاشی، ترفند، ابزار، نظریه، تکنولوژی و در کل، هر نوع محصول تلاش انسان، شامل همان چهار بعد (تتراد) است. تترادها، مانند نقشه‌های ذهنی، محرک‌هایی برای تفکر و تحقیق در نظر گرفته می‌شوند. هدف از تتراد، ارائه مجموعه‌های منسجم از اثراتی است که در یک رسانه، مورد بررسی و تحلیل قرار گیرد. به این ترتیب، براساس قوانین تتراد که به وسیله مارشال مک لوهان برای بررسی تأثیر رسانه‌ها بر یکدیگر ارائه شده است، مشخص شد رسانه‌های نوین از جمله نوشتار، کلام، عکس، داستان‌های مصور، تلویزیون، سینما، وب، پلتفرم‌های اینترنتی و دیجیتال بر ویدئوآرت تأثیرات متفاوتی از نوع منسوخ، معکوس، بازبایی و تقویتی داشته‌اند و می‌توان گفت ویدئو آرت هنری است که علاوه بر آن که تحت تأثیر هنرهای مختلف- به خصوص هنرهای نوین بوده- با این حال توانسته در کنار تأثیرپذیری، شکل بیانی خود را نیز پیدا کند. این هنر، همان گونه که در مرز میان تجرید، مفهوم، زمان و اجرا زندگی می‌کند، هنرهای دیجیتالی، سینمایی، اجرایی و خلاصه، تمامی رسانه‌های نوین را به خدمت می‌گیرد و همه اینها در خدمت آزادی هنرمند در بیان ایده اوست. هنرمند در ویدئو آرت اجازه دارد به هر شکلی، ایده و مفهوم خود را بیان کند؛ گاه با بدن خود به اجرا می‌پردازد و گاه به تماشاگر و حضور او،

واکنش‌های فیزیکی نشان می‌دهد. از این حیث، این ویژگی، آن را هنری متفاوت و منحصر به فرد می‌کند. در واقع، یکی از ویژگی‌های رسانه‌های نوین نیز همین است که ایده و مفهوم را در مرکز توجه قرار دهند، نه صرفاً اثر هنری و این اتفاق از دهه ۱۹۶۰ به دلیل گرایش هنرمندان برای بیان مسائل شخصی و اجتماعی نشئت می‌گیرد. ویدئو نیز فرآورده‌ای هم‌ساز با فضاهای اعتراضی می‌باشد؛ به همین دلیل، هنرمندان برای انتقال ایده‌های خود از آن استفاده می‌کردند. در پاسخ به سؤال اول پژوهش درمورد چگونگی تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت، باید خاطرنشان کرد چهار قانون رسانه به ما کمک می‌کند بفهمیم تأثیر رسانه‌های نوینی همچون وب، پلتفرم‌های برخط (آنلاین)، دیجیتال، سینما، تلویزیون و غیره بر ویدئوآرت چگونه است و چگونه باید در آینده از آنها در این هنر- رسانه استفاده شود؟ در این پژوهش، ویدئوآرت با چهار قانون، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. درک قانون رسانه درمورد این هنر- رسانه، بینش ما را درمورد اجرای دیگر رسانه‌های نوین در این هنر، در شرایط فعلی وسیع می‌کند. نتیجه‌گیری تأثیر رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت می‌تواند دارای جنبه‌های کاربردی باشد. زمانی که ویدئوآرت به سمت محدودیت‌های بالقوه‌اش سوق داده می‌شود، کلام و نوشته می‌تواند تأثیر مطلوبی بر آن داشته باشد. به این ترتیب، براساس قانون تتراد، در جامعه پژوهش، کلام و نوشته تأثیر معکوس بر ویدئوآرت گذاشته است؛ چرا که گاهی هنرمند برای رساندن مفهوم موردنظر خود، بایستی از آن استفاده کند. از دیگر سو، در قانون بازیابی تتراد، عناصر رسانه‌های قبلی نیز باید به شکل جدید بازیابی شوند؛ پس تأثیر مطبوعات و عکس‌ها در جامعه پژوهش از نوع تأثیر بازیابی است، چرا که این رسانه‌ها قبلاً موراستفاده نبوده و یا از بین رفته است، ولی در این نمونه‌ها بازیابی شده است. به عبارت دیگر، هنرمندان، آنچه را قبلاً از بین رفته و یا وجود نداشته است، بازیابی کرده‌اند. قانون تقویت که به بهبود عملکرد یک رسانه مربوط است، مستقیماً با منسوخ شدن ارتباط دارد، زیرا با برجسته کردن کارکرد یا کارکردهای یک رسانه/ فناوری/ مصنوع، آنچه پیش از آن بود، منسوخ می‌شود. به این ترتیب، تأثیر رسانه‌های نوینی چون وب، پلتفرم‌های برخط (آنلاین) و دیجیتال، تلویزیون، سینما به علت استفاده زیاد آنها در ویدئوآرت از نوع تأثیر تقویت‌کننده است. از دیگر سو، رادیو و داستان‌های مصور به علت استفاده

نشدن این رسانه در ویدئوهای بررسی شده، در این پژوهش، از نوع منسوخ است. در پاسخ به سؤال دوم پژوهش، باید خاطرنشان کرد از نظر دالانگیس، تتراد، عقل و تخیل را برای درک تأثیرات نهفته رسانه در زندگی روزمره به چالش می‌کشد و این قضیه شامل مشاهده یک رسانه است. همان‌طور که گفته شد، رسانه، پیام را شکل می‌دهد و بر تفکر انسان تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین امید است خوانندگان این مقاله، نتیجه‌گیری‌ها را مفید بدانند و بتوانند ایده‌هایی برای تحقیق و توسعه بیشتر، خلق کنند و یا آثار عملی که رسانه‌های نوین را براساس قانون تتراد در ویدئوآرت تقویت می‌کنند، برای شکل‌دهی پیام‌های مؤثر، ارائه کنند. ویدئوآرت باید به توسعه خود ادامه دهد تا بر موانع و کاستی‌ها فائق آید و منافع این هنر را حفظ کند.

منابع

۱. اسمیت، لوسی (۱۳۸۷). *هنر جدید و جهانی شدن*، (مترجم: علیرضا سمیع آذر)، تهران: نظر.
۲. امپسی، امی (۱۳۸۳). *ویدئوآرت*، (مترجم: محمد حسین تمجیدی)، کتاب ماه هنر، ۱۰۴-۱۰۰.
۳. بخشی، علی (۱۳۸۴). «ویدئو آرت: پرسش‌های کهنه از رسانه نو»، *مجله تندیس*، شماره ۶۶، ۸-۹.
۴. ... (۱۳۸۴). «ویدئوآرت»، *مجله تندیس*، شماره ۶۷، ۸-۹.
۵. جنسن، آنتونی اف (۱۳۸۱). *پست مدرنیسم: هنر پست مدرن*، (مترجم: مجید گودرزی)، تهران: عصر هنر.
۶. حسینی، سیدحسن (۱۳۸۸). *زیبایی‌شناسی و فلسفه رسانه*، تهران: مهر نیوشا.
۷. خوش‌نظر، رحیم؛ و نادعلیان، احمد (۱۳۸۸). «ویدئو آرت رسانه‌ای نو در قلمرو هنر جدید»، *کتاب ماه هنر*، شماره ۱۳۰، ۳۸-۴۷.

- مطالعه تأثیرگذاری رسانه‌های نوین بر ویدئوآرت براساس قوانین تتراد مارشال مک لوهان
۸. راش. مایکل (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین قرن بیستم*، (مترجم: بیتا روشنی)، چاپ اول، تهران: نظر.
 ۹. رشیدپور، ابراهیم (۱۳۵۴). *آینه‌های جیبی مک‌لوهان*، چاپ اول، تهران: سروش.
 ۱۰. زرشناس، رزا (۱۳۹۰). *بررسی هنرهای رسانه معاصر ایران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.
 ۱۱. شریف‌زاده، محمدرضا؛ و اتحاد، فاران (۱۳۹۶). *ویدئوآرت (مجموعه هنرهای معاصر ۳)*، تهران: انتشارات علمی.
 ۱۲. فتاحی، سحر (۱۳۸۸). *ویدئوآرت و رویکرد هنرمندان ایرانی*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر تهران.
 ۱۳. کراکر، آرتور (۱۳۸۰). *جامعه‌شناسی: انسان‌گرایی دیجیتال؛ دنیای پردازش‌شده مارشال مک‌لوهان*، (مترجم: زهره بیدختی)، مجله رسانه، شماره ۴۸، ۳۲-۵۱.
 ۱۴. لوسی اسمیت، ادوارد (۱۳۸۴). *مفاهیم رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم: جهانی شدن و هنر جدید*، (مترجم: دکتر علیرضا سمیع آذر، تهران: نظر.
 ۱۵. مک لوهان، هربرت مارشال (۱۳۷۷). *برای درک رسانه‌ها*، تهران: مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
 ۱۶. محقق‌زاده، مریم (۱۳۹۳). *بررسی ویژگی‌های ویدئوآرت در ایران و جهان*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.
 ۱۷. مشیریان فراهی، گلناز (۱۳۸۹). *بررسی ویژگی‌های گرافیکی هنر ویدئوآرت*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر، تهران: دانشگاه الزهراء(س).

۱۸. مصدری، فاطمه؛ و حسینی سروری، سیدحسن (۱۳۹۷). ماهیت رسانه‌های نوین، *مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ*، دوره ۸، شماره ۲، شماره پیاپی ۱۶، ۱۸۹-۲۱۲.

19. Birringer, J. (1991). Video Art/Performance: A Border Theory. *Performing Arts Journal*. Volume 13. Number 3. September. The MIT Press.
20. Blom, I. (2016) *The Autobiography of Video: The Life and Times of a Memory Technology*. Berlin: Sternberg Press.
21. Blomqvist, M. (1985). *Videokonst av glada amatörer*. *Dagens Nyheter*. November 10.
22. Clarke, M. (2010). *The Concise Dictionary of Art Terms*. United Kingdom: Oxford University Press.
23. Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Cambridge, United Kingdom: Polity Press.
24. Dall'Agnesse, Carolina Weber, et al. (2020). A Tétrade de McLuhan Na Pesquisa Em omunicação: Revisão Sistemática de Aplicações No Brasil E Em Portugal. *MATRIZES*, vol. 14, no. 1, 7 May 2020, pp. 221–239, <https://doi.org/10.11606/issn.1982-160.v14i1p221-239>.
25. Ericsson, L. O. (1988). *When Video Rooms Become Time*. *Dagens Nyheter*. February 18.
26. Ericsson, L. O. (1991). *When Video Becomes Art*. *Dagens Nyheter*. February 1.
27. Friesen, N. (2011). *Education as a Training of the Senses*. Thompson Rivers University. November 7.

28. Gitelman, L. , and G. B. Pingree. (2003). *What's New About New Media?* In *New Media 1740–1915*. edited by L. Gitelman and G. B. Pingree. Cambridge. MA: MIT Press.
29. Hayden, M. (2016) *Video Art Historicized, Traditions and Negotiations*. English: Taylor & Francis.
30. Jensen, K. B. (2013). *a handbook of media and communication research*. Qualitative and quantitative methodologies. Routledge.
31. Loon, J. (2008). *Media technology: Critical perspectives*. Maidenhead: McGraw-Hill/Open University Press.
32. McLuhan, E. (1998). *Electric Language: Understanding the Present*. Stoddart.
33. McLuhan, M. and Fiore, Q. (1967). *The Medium Is the Massage. War and Peace in the Global Village*. New York: Bantam Books.
34. Nylén, L. (1985). *Ängel eller ej: Videokonsten växer ur gammal grogrund*. Dagens Nyheter. November 26.
35. Orrghen, A. (2020). Art criticism and the newness of video art. the reception of video art in the Swedish daily press. *Journal of Aesthetics & Culture*. Volume 12.
36. Sandstrom, G. (2012). *Laws of media, The four effects, A McLuhan contribution to social epistemology*. Social Epistemology. Review and Reply Collective 1.
37. Sturken, M. (1990). *Paradox in the Evolution of an Art Form. Great Expectations and the Making of a History*. In *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. edited by D. Hall and S. J. Fifer. New York: Aperture.

38. Thomas, J. C. (2007). *Operationalizing McLuhan's tetrad to focus on innovation effects. Ames Iowa. Iowa State University.*
39. Werther, R.; Barbara, F. ; Tatiana. S. ; Uchill. R. & Zervigon, A. (2021) Communication and transformation in video art. School of Graduate Studies Electronic Theses and Dissertations. Rutgers. The State University of New Jersey.
40. Williams, F.; Rice. E.; & Rogers, E. M. (1988), *Research Methods and the New Media*, New York: Simon and Schuster.
- URL 1: www.leepooiye.wordpress.com (access date: 202212/05/).
- URL 2: www.paikstudios.com (access date: 202214/05/).
- URL 3: www.berlinischegalerie.de (access date: 202301/11/).

