



/ فصلنامه فرهنگی / هنری /

/ شماره اول / سال اول / بهار ۱۳۹۹ / چهار هزار توجان /

NAHIB MAGAZNE



# تکنوژی و { آفرینش هنری }

پوریا جہان‌شاد / معبود مجاوری آگاہ / نجف شکر / فواد نجم‌الدین / داوود آجرلو /  
صالح تبیحی / محمد رضا مری / مہر و موحدی / معصومہ تقی زادگان /  
امیر وارثہ / عباس نعیمی چور شری / معبود یاحی / سہد قر بان زادہ / عالی مان /  
دین اورنگا / جرمن ہندس / آریل نصر / مارک لی / جیل فریدمن



تحقیق می‌گوید  
نَفَسِ از پرده‌ی  
پیش‌ها  
که تا از خود اشرداری،  
نخوای  
هر امید اینجا

## از ره‌ریدن و بازگشت

هنر رمانه‌ای و هدرنیتته‌های دیگر

درنگ / هنر هند (دیین اورتگا)

گفت و جو / یک پرش کوتاه و یک پا‌بخ بلند

جُستار / تکنولوژی و هنر

مقاومت و سوء تفاهم

درنگ / پُرتره‌های کابل

خوانش عکس

هنر، تکنولوژی دیجیتال و تغییر ساختار، تجربه

جعبه ابزار / برزخی میان آگاهی و ناآگاهی

درنگ / هایک لی / هنر هندتعالی

حضور و بروز تکنولوژی در دنیای تصویرگری

بازجویی / ارائه‌ای در هنر مفهومی

نهاد هتقل / مدرسه‌های معالجات بینارشته‌ای هنر

کتاب

۸

۱۰

۱۴

۱۸

۲۶

۲۸

۴۰

۵۰

۵۶

۶۸

۷۴

۸۴

۹۴

۱۰۰

۱۰۵

این شماره‌ها بی‌بینید و بی‌خوانید از:

پور یاچباشاد / سعود ریاحی / نجف سُکری / فواد نجم‌الدین / داوود آچرلو /  
صالح تبیحی / محمد رضا ریاضی / مبر و جوحدی / معصومه تقی‌زادگان /  
سعود مجاوری آگاه / اهر وارسته / عباس نعیمی چور شری / صمد قربان‌زاده /  
سالی جان / دیین اورتگا / چرمی هندس / آر یل نصر / مارک لی / جیل فریدمن  
باتشکر از مشهد مدرس

\*تحت نظارت شورای نویسندگان نخب

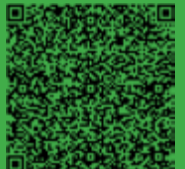
صاحب‌اجتياز و سر دبیر: امین شاهد  
معاون سر دبیر: داوود آچرلو

هنرهای تجسمی / بینارشته‌ای

فراخ و صفحه‌آرایی: استودیو نخب  
ویرایش و غوننه‌خوانی متن: کانون ادبی درنگ

تصویر روی جلد:

بالهام از اثر دختری با گوشه‌های مرورید اثر یوهانس ورم



# سرمقاله

## یک

نهیب مجموعه‌ای نوپاست و همانطور که در شماره‌ی "صفر" گفته‌ایم، می‌خواهد آماتور بماند. چرا که در رگ‌های یک آماتور خونِ پویایی و جست‌وجو می‌جوشد. این مجموعه در احوالاتی خود را معرفی کرد که شاید جهان بحرانی‌ترین دورانِ صد سالِ اخیر را از سر می‌گذارند. دورانی که حاصلِ بی‌توجهی به علوم انسانی، علوم فرهنگی، محیط زیست و به "حاشیه" راندن این مقولات در برابر اقتصاد و بازاری حباب‌گونه است که جای "متن" را گرفته است. با توجه به فقدان آموزشِ تئوریک به شکل پیوسته در هنر و ظرفیتِ بالای این امر، کوشش ما بر طرح موضوعاتی است که معتقدیم تنها با تکیه بر تاریخ و فلسفه‌ی هنر راه به جایی نخواهد برد. از این روی دست‌یاری به سمت متخصصین حوزه‌های جامعه‌شناسی، نشانه‌شناسی و نظایر این‌ها دراز نموده‌ایم در جهت توسعه‌ی مطالعات دانش‌بنیان در حوزه‌ی هنر. در این شماره سعی نمودیم رابطه‌ی میان تکنولوژی و آفرینش هنری را واکاوی کنیم و آماده‌ی هرگونه نقد، نظر و پیشنهاد هستیم.

...اما بخش دوم این یادداشت، که در پی خواهد آمد، سکوتی بزرگ و سیاه است با آه و دردی نهفته در یک دقیقه که با احترام تقدیم می‌شود به تمام از میان رفتگانِ ماه‌های اخیر: اعم از کشته‌شدگانِ پرواز شماره ۷۵۲ شرکت هواپیمایی اکرایی، امدادگرانِ حوادثِ طبیعی، محیط‌بانان، تمامی کادر درمانیِ بیماری "کووید نوزده" و ... (هر آنچه که بخوانی).

## دو

امین شاهد - بهار ۹۹

صالح تسبیحی

محمدرضا مریدی

امین شاهد

پوریا جهانشاد

عباس نعیمی جورشری

فواد نجم‌الدین

امین شاهد

مسعود ریاحی

معصومه تقی‌زادگان

نجف شُکری

مهر و موحدی

مسعود مجاوری آگاه

امیر وارسته

مدرسه مطالعات بینارشته‌ای هنر







SALLY MANN - B. 1951  
At Charlie's Farm, 1990

# از ره رسیدن و بازگشت





## صالح‌تبیعی

احتمالا شما نیز چون من، آخرین نسلِ زندگانِ این کره‌ی خاکی باشید که اکنون نرسیده به پنجاه سالگی، دنیایی را به یاد می‌آورید که در آن از وب و اینترنت خبری نبود و روزگار صف‌های طولانی، یادداشت، کاست و کاغذ و بوی داروی ظهور در عکاسخانه را به یاد دارید. دورانی که هنوز بعضی از عقب‌نشستگان برای «حس و حال» آن مرثیه‌سرای می‌کنند و از حس موهوم نه چندان واضحی به نام نوستالژی ارتزاق می‌کنند تا اثبات کنند هنوز کتاب مثلا، برتر از فایل‌های پی‌دی‌اف و کتابخوان دیجیتال (بوک ریدر) آمده بوده است، پدید.

ما پیر می‌شویم و ذره ذره به خاک می‌افتیم و آیندگان، آن‌هایی که در عصر دیجیتال به دنیا آمده‌اند با نیش باز و اندکی تمسخر به نوشته‌های ما نگاه می‌کنند. و همانطور که ما حالا به تعصبات قبیله‌ای یا مذهبی افراتیون می‌خندیم، آن‌ها نیز محض مزاح، برای هم تعریف خواهند کرد که مثلا پدر بزرگ خدایا مرزبان با این که صبح تا شب توی شبکه‌های اجتماعی می‌گشته و لایک و کامنت می‌زده، با این حال، فضای مجازی را مضر و فاسد می‌دانسته و نوشته‌هایی از او باقیست در همان فضای مجازی، در ضمّ و بدی‌های فضای مجازی و اینترنت.

آنها برای هم تعریف خواهند کرد که در ایرانِ پایانِ قرن سیزده خورشیدی، اینترنت هنوز دست دولت بوده و به اقتضای لازم سرعتش را کم و زیاد می‌کرده و اگر صلاح می‌دانسته شیرش را می‌بسته. و قاه قاه بر ما می‌خندند! آن‌ها تعریف خواهند کرد، که بسیاری از عکاسان سرشناس دوران گذشته، با ظهور دوربین‌های دیجیتال و حذف نگاتیو و چاپ، با حذف آینه از اغلب دوربین‌ها، به سقوط افتادند و هنرهای تصویری به سختی و با خون‌ریزی بسیار به جهان تازه‌تر پا گذاشت.

تا اینجا شاید حق با آن‌ها باشد و اگر یکی از ما پیر پاتال‌های بی‌دندان نشسته بر ویلچر زنده باشیم، با توضیحات مفصلی تلاش می‌کنیم به آنها بفهمانیم دنیای بدون اینترنت چگونه بود و «انسانیتش بیشتر بود!» و ول‌کن این افسانه‌ها هم نیستیم.

برای ما هنوز ماندن بر سر اعتقادات باستانی خود ارزش است و هر کسی با توسل به بوی رنگ روغن یا کاغذ چاپی برای خود هویت و حس و حال می‌تراشد.

این است که می‌گویم دست بردار. دندان لُق کهنه‌کاری را بکن.

دیر هم هست و وقتش گذشته که این اصل ابتدایی را به یاد آوریم که هنر، یک زمین قاب‌بندی شده نیست. هنرمندان بزرگ یا تازه کار مشغولند و هنرمند، به سبک سعدی و حافظ یا گوته و ایبسن و کاراواجو، همه چیز خوارند و هر کدام را که بخوانی یا تماشا کنی، می‌بینی که در عصر خود، سوارکار تمام ادوات زمان خویش بوده‌اند. هیچ کدام از هنرمندان بزرگ تاریخ با تکیه بر ابزار گذشتگان و بسنده کردن به آن رشد نکرده‌اند و حرفی اگر برای گفتن باشد، هنرمند همه چیزخوار، باید بنا بر آن حرف و کلمات عصر خودش را پیدا کند. گاهی مانند «سالی مان» عکاس؛ لازم است با دوربین ساده و شیشه و داروی چاپ، پیش‌روترین مفاهیم و بدیع‌ترین تصاویر را ثبت و ضبط کرد و گاهی همچون «وفا بلال» برای درک عمق فاجعه‌ی جنگ، یک بازی کامپیوتری طراحی باید کرد. دوران ما دوران همین وضع حمل ناچار است. دورانی که گذشته با تمام هیبت کاذب فریبی خود مرده، تمام شده، و دورانی که پیش‌روست نیازمند گذر از تردیدها و تعصب‌هاست.

هنررانه ای و

---

مدرنیتته های

---

دیگر

---



## دکتر محمد رضا هریدی\*

دسترسی فراگیر به هنرها در بستر اینترنت، موقعیت هنر را فراجغرافیایی کرده است. اکنون هنرمند می‌تواند در شبکه‌های اجتماعی گسترده و باز جهان مجازی به ارائه و نمایش آثار خود بپردازد. مخاطبان در سراسر جهان به عنوان کاربران اینترنت امکان دیدن و حتی بالاتر از آن مشارکت در خلق هنر دارند. هر اثر در فضای مجازی نه تنها فراخوانی برای دیدن آن بلکه فراخوانی برای مشارکت در ساخت دارد. هنر رسانه‌ای تحقق آرزوی دیرینه هنر مدرن است یعنی هنر جهان‌شمول. هنر مدرن با ارائه فرم‌های ناب، آبستره و انتزاعی، ایده «زبان جهانی هنر» را مطرح کرد؛ زبانی متکی بر ارزش‌های جهان‌شمول. در دهه‌های اخیر با گسترش رسانه‌های جهانی بار دیگر ادعای تحقق «هنر جهان‌شمول» مطرح شده است. این ادعا، اول به این دلیل مطرح است که در بستر رسانه‌های فرامرزی قرار دارند و دوم به این دلیل که خود را تحقق زبان جهانی پوزیتیویسم علمی می‌دانند؛ نوعی فرمالیسم هنری در بستر اسکرین‌ها، برنامه‌نویسی و هندسه ریاضی. هنرهای دیجیتال (همچون هنرهای خودمولد، هنرهای الگوریتمی و هنرهای رایانه‌ای) تحقق هنر پوزیتیویستی هستند که پیشینه آن را می‌توان در هنر اوپتیکال و مکتب باوهاوس و حتی در ریشه‌های تاریخ هنر دنبال کرد. هنر جهان‌شمول، رویای مدرنیته جهان‌شمول است. اما ایده یونیورسالیسم یا جهان‌شمول‌گرایی با تردیدها و نقدهای بسیار همراه است چرا که بیش از آن که متکی بر افق‌های مورد توافق در جهان باشد مبتنی بر نوعی تحمیل یا جهانی‌سازی اندیشه‌های مسلط (غربی/سرمایه‌دارانه/دولتی) قلمداد می‌کنند.

در هنر مدرن، جهان‌شمولی یک اثر به بهای از دست دادن همه آرایه‌های سنتی و پیرایه‌های بومی و پیوستن به انتزاع‌گرایی مطلق در فرم بود؛ از همین رو خلق هنر جهانی در تعارض با هنر سنتی قرار می‌گرفت؛ اگرچه رویکردهای تلفیق‌گرایانه در نیمه قرن بیستم (برای ترکیب موتیف‌های سنتی و بومی با زبان انتزاع‌گرایانه یا فرمالیسم پوزیتیویستی)، با موفقیت‌های زیادی همراه بود اما به واقع آنچه از دست می‌رفت یا زیرسلطه قرار می‌گرفت هنر کشورهای پیرامونی (باویژگی‌های سنتی/بومی/جغرافیایی) بود. ظهور رسانه‌های جهانی همچون

\*پژوهشگر، مدرس و استادیار دانشکده هنر دانشگاه تهران

اینترنت امیدواری‌های تازه برای احیاء ایده هنر جهان‌شمول به وجود آورد. این امیدواری نه در سبک و زبان هنری بلکه در ویژگی‌های رسانه‌های جدید بود. اما آیا رسانه‌های جدید قادر هستند جهان مرکز - پیرامون را بازنگری کنند و ایده هنر جهان‌شمول را محقق کنند؟

هنر معاصر، با تأکید بر جهانی‌گرایی هنر به دنبال بازنگری در روابط مرکز - پیرامون است. هنرهای معاصر، در بستر رسانه‌های جدید در حال رشد هستند و هنرمندان تجربه‌های متنوعی از ویدئوآرت تا نت‌آرت را شکل داده‌اند. آنچه در هنر معاصر مورد بازاندیشی قرار گرفته نه سبک‌های هنری بلکه تجربه مدرنیته است؛ هنر معاصر تقریباً همه سبک‌ها از فیگوراتیو تا انتزاع‌گرایی را در خود پذیرفته اما آنچه در پی نقد و بازسازی آن است تجربه مدرنیته است که در خود روابط نامتقارن مرکز - پیرامون را مستتر دارد و مانع اصلی تحقق جهانی‌گرایی هنر است. از همین رو بود که هنر معاصر از ایده‌های پسامدرنیستی استقبال کرد. هنر معاصر و رسانه‌ای با تجربه‌های غیرمرکزگرا (تعاملی و مشارکتی)، چندپاره (تکثیرپذیر و مالکیت‌ناپذیر) و غیرنهادگرا (موزه‌گریز و گالری‌گریز) به صورتی از هنر پسامدرنیستی درآمد.

هنر پسامدرن برای شکستن قالب‌های روابط مرکز - پیرامون به ساخت‌شکنی سبک‌های هنر و انکار نهادهای هنری پرداخته و تلفیق‌های ناپایداری از نشانه‌های هجو با سبک‌های هنری، یا اختلاط بازیگوشانه فرم‌های هنری و دستکاری نشانه‌های بصری ارائه داده است؛ در این کار از حداکثر ظرفیت‌های هنر رسانه‌ای استفاده می‌کند. هنر رسانه‌ای و به خصوص هنرهای دیجیتال با قابلیت‌های فنی در دستکاری، بازی و تخریب متن، امکان دوباره‌سازی، ویران‌سازی و از آن خودسازی متن‌های هنری را فراهم کردند. هنرهای دیجیتال، آثار هنری را به متن‌های باز تبدیل می‌کنند که امکان اختلاط و تلفیق نشانه‌های فرهنگی «پیرامون» با نشانه‌های تثبیت شده «مرکز» را فراهم می‌سازند. اکنون باید پرسید آیا پسامدرنیسم با ساخت‌شکنی از فراروایت‌ها امکان گفتگوی مرکز - پیرامون را فراهم کرده است؟ پاسخ به این پرسش ناامیدکننده است. هجو و فانتزی‌های پسامدرن بیش از آن که نشانه‌های کنایی و انتقادی به ساختارهای مسلط داشته باشند، به نشانه‌های فراغتی، تفننی و مصرفی تبدیل شده‌اند که به بازتولید همین ساختارها می‌پردازند. برخلاف ادعاهای سیاسی پسامدرن در نقد جهان مرکز، و ادعاهای فلسفی در واسازی نهادهای هنر مدرن آنچه به دست آمده، آثار بازیگوشانه‌ای مثلاً در تلفیق نگارگری ایرانی و شخصیت‌های هالیوودی، یا تلفیق‌های هجوآمیز از هنر اسلامی یا هنر سنتی چین با نشانه‌های مصرفی چون کوکاکولا و مک‌دونالد بوده است. آثاری که خیلی زود مورد استقبال صنعت تبلیغات قرار گرفتند و در همان مسیری رفتند که قرار بود از آن بازگردند. مشکل را باید در صورت‌بندی نظری بحث دنبال کرد.

هنر رسانه‌ای امکانی برای بازاندیشی در مدرنیته است اما نه بدان‌گونه که پسامدرنیسم دنبال می‌کند. اندیشمندان زیادی در تلاش برای رفع سوءتفاهم‌های مفهوم پسامدرنیسم، ناگزیر آن را کنار گذاشته و مفاهیم دیگر و مدرنیته‌های دیگر را به کار برده‌اند. نیکلاس بوریود<sup>۱</sup> (۲۰۰۹) در مانیفستی که توسط موزه تیت لندن منتشر شد، اصطلاح آلترمدرن<sup>۲</sup> را به کار برد و گفت امروز نیاز به مدرنیسمی داریم که بتواند تلفیق‌ها و ترکیب‌های فرهنگی را به شبکه جهانی متصل کند و متناسب با عصر جهانی‌شدن باشد؛ به اعتقاد او باید از پسامدرن گذر کنیم و فراتر از مدرنیسم، به معنای استاندارد کردن و یکسان کردن، به آلترمدرنیسم دست یابیم. بیلی چایلدیش و چارلز تامسون<sup>۳</sup> در مانیفست بازمدرنیسم<sup>۴</sup> (۲۰۰۰) به دنبال احیاء معنویت در هنر هستند و آن را تلاشی در برابر پسامدرنیسم ویرانگر می‌دانند. آلن کیربی<sup>۵</sup> (۲۰۰۹) اصطلاح دیجی‌مدرنیسم<sup>۶</sup> را به کار می‌برد و معتقد است در دوران رسانه‌هایی چون اینترنت به مفهوم تازه‌ای از مدرنیسم نیاز داریم که اقتدارگرا نباشد و پذیرای تعاملات بیشتر باشد. لاک ترنر<sup>۷</sup> با مانیفست متامدرنیسم (۲۰۱۱) به فراتر رفتن از ایدئولوژی مدرن و گذر از تردیدهای پسامدرن تأکید کرد. پیشینه این دیدگاه‌ها در نقد پسامدرن را می‌توان در اندیشه انریک داسل<sup>۸</sup> (۱۹۹۵)، فیلسوف

Nicolas Bourriaud . 1

Altermodern . 2

Billy Childish and Charles Thomson . 3

Remodernism . 4

Alan Kirby . 5

Digimodernism . 6

Luke Turner . 7

Enrique Dussel . 8

آرژانتینی دانست. او با طرح مفهوم ترامدرن، آن را اندیشه‌ای برای آینده خواند و تحقق کامل مدرنیته را وارد شدن به پروژه ترامدرنیته می‌داند (۱۹۹۵: ۶۶). او این مفهوم را بدیلی برای پسامدرنیته می‌داند (داسل، ۲۰۱۲: ۱۷) و معتقد است باید ابرروایت مدرن که توسط متفکران پسامدرن از بین رفت را بازگردانیم؛ در این ابرروایت است که مفهوم «دیگری» در اندیشه غرب می‌تواند به چالش کشیده شود. او مفهوم ترامدرن را برای موقعیت‌های پیرامون، حاشیه و فرودست یک فرصت سیاسی می‌داند.

آلن کیربی اصطلاح دیجی مدرن را برای توصیف زیبایی‌شناسی دیجیتال یا هنر دیجیتال می‌داند. او نقطه آغاز مدرنیته را انقلاب صنعتی و نقطه عطف دیجی مدرن را انقلاب دیجیتال (علم رایانه، فناوری اطلاعات و اشکال دیجیتالی ارتباطات) توصیف می‌کند. او زیبایی‌شناسی دیجی مدرن را پرده‌ای می‌داند. هنر دیجیتال هنر پرده‌ای است همان‌گونه که درک و دریافت ما از جهان با پردازش اطلاعات تغییر کرده است. او معتقد است مفهوم پسامدرن قادر به توضیح مدرنیته شبکه‌ای نیست. برخلاف مدرنیته پیشین (مرکز محور و اروپا محور و غرب محور)، مدرنیته شبکه‌ای متکثر است و قادر است روابط میان مرکز و پیرامون را بازاندیشی کند. دیجی مدرن، تجربه مدرنیته شبکه‌ای را توسعه می‌دهد و هنرهای دیجیتال محصول این مدرنیته است.

مختصر آن که مطالعه و بررسی هنرهای رسانه‌ای و دیجیتال ضرورت طرح مفاهیم تازه را به وجود آورده است. اغلب هنرهای دیجیتال (با قابلیت‌های دستکاری، بازسازی و از آن خودسازی متن دیجیتال) به عنوان هنرهای پسامدرنیستی توصیف می‌شوند. اما هنرهای رسانه‌ای و دیجیتال با حرکت به سوی همگرایی جهانی و شکل‌دادن به تجربه‌های تازه در مدرنیته جهان‌شمول، ضرورت طرح مفاهیم تازه‌تر را پیش کشیده‌اند. متفکران زیادی در تبیین هنرهای رسانه‌ای به مفاهیم جایگزین همچون نومدرنیسم، آلترمدرن، سوپرمدرن، یا بازگشت به مدرنیسم اشاره کرده‌اند. اگرچه میان آنها تفاوت‌هایی است اما وجه اشتراک آنها نقد مفهوم پسامدرنیسم است. توسعه مباحث نظری و مفهوم‌پردازی‌های تازه در این زمینه، محققان را قادر خواهد کرد تنوع تجربه‌های هنری را بهتر توصیف کنند.

- Bourriaud, Nicolas (2009). *Altermodern, Altermodern explained: manifesto*, February 26 April, access in this address: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/altermodern/altermodern-explain-altermodern/altermodern-explained>
- Childish, Billy and Charles Thomson (2000) *Remodernism: To replace Postmodernism with spiritual values*
- Turner, Luke (2011) *METAMODERNIST/MANIFESTO*, access in: <http://www.metamodernism.org>
- Dussel, Enrique D. (2012). *Transmodernity and Interculturality: An Interpretation from the Perspective of Philosophy of Liberation*, journal of peripheral cultural production of the lusohispanic world, Volume 1, Issue 3, pp. 1-26
- Kirby, Alan (2009) *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, Te Continuum International Publishing Group





# Damian Ortega

## Cosmic Thing - 2002

### دیمین اورتگا

هنرمند مکزیکی متولد سال ۱۹۶۷ که به تفکیک اشیاء می‌پردازد و سپس آنها را با شیوهی ویژهی خود به یکدیگر مرتبط می‌کند.

اورتگا از نسل هنرمندان پیشرو مکزیک است که در پی نفوذ گابریل جوزف کلمنته و فرانسیس ایس پدید آمده‌اند.

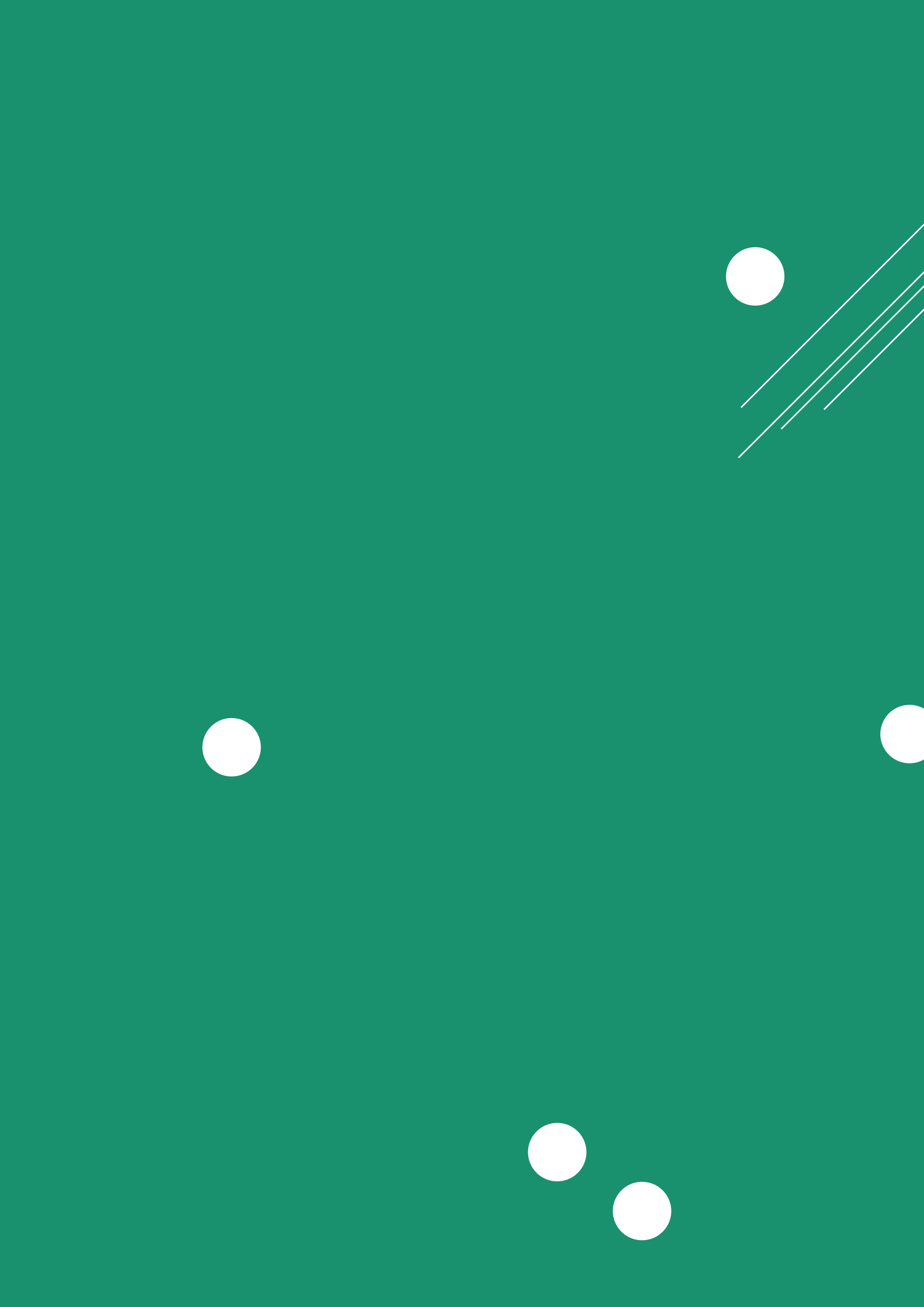
در اثر مشهور خود در سال ۲۰۰۲ به نام "Cosmic Thing"، او قطعات یک فولکس واگن را از یکدیگر جدا کرده و دوباره آن را به صورت قطعه قطعه و به وسیلهی سیم در هوا معلق کرده است.

این اثر معلق در واقع به مانند یک تصویرسازی تکنیکال و راهنمای محصول اما معلق در فضا ایجاد شده است و از زوایای مختلف اجزای فولکس واگن را به نمایش می‌گذارد.

دلیل انتخاب این خودرو نیز "ملی" شدن و سپس بین‌المللی شدن آن بود. این خودرو در زمان خود به‌عنوان یک خودروی ایده‌آل شناخته می‌شد و همچنان به‌عنوان یک سمبل از آن یاد می‌شود.

اورتگا در حال حاضر در برلین و مکزیک زندگی می‌کند و آثارش در نمایشگاه‌های مختلفی در سراسر جهان به نمایش درآمده است.







# گفت‌و‌گو

جامعه‌شناسی هنر  
فلسفه‌ی هنر  
بینارشته‌ای هنر

# یک پرسش کوتاه و یک پاسخ بلند

پاسخ هبوط پور یا جهان شاد به پرسش به ظاهر کوتاه نهیب عام، تکنولوژی و هنر در طول تاریخ شناسایی شان تعریف های مختلفی دارند. با در نظر گرفتن این اختلاف ها چه نسبت هایی بین این سه مقوله می شود در نظر گرفت؟

این پاسخ را می توانید در یک فایل صوتی هفتاد دقیقه ای بشنوید:  
برای دسترسی به فایل های صوتی در کانال تلگرام نهیب،  
روی **تلنگر** کلیک کنید.



## پوریا جهانشاد

پوریا جهانشاد پژوهشگر مطالعات شهری انتقادی و هنر معاصر است و تمرکز عمده حوزه نوشتاری و آموزشی

او طی سال‌های اخیر رابطه متقابل هنر، شهر و جامعه و سازوکارهای سیاست‌ورزی خلاقانه است. مقالات او تاکنون در فصلنامه هنری «تزر» و فصلنامه سینما-حقیقت، فصلنامه حرفه: هنرمند، فصلنامه فارابی، ماهنامه گفت‌وگو، ماهنامه فیلم نگار، وبسایت انسان‌شناسی و فرهنگ، وبسایت پروبلماتیکا و وبسایت «میدان» و مجله هلندی "Metropolis M" منتشر شده است. او همچنین دبیر پرونده ویژه‌ای در شماره پنجم فصلنامه «تزر» بوده است، که به بازخوانی انتقادی گفتمان‌های مسلط شهر و معماری پرداخته است. جهانشاد همچنین پنج عنوان کتاب در حوزه سینمای مستند و تجربی به‌عنوان نویسنده همکار در کارنامه خود دارد که از میان آن‌ها می‌توان به «سینمای تجربی» (نشر جامعه نو/۱۳۹۲)، «از نیش تا نوش» (نشر نیلوفر/۱۳۹۶) و «واقعیت و تخیل در سینمای مستند» (نشر یزد/۱۳۹۶) اشاره کرد. او در حال حاضر نیز مسئولیت دبیری، گردآوری و نویسندگی مجموعه‌ای چهارجلدی تحت عنوان «بازخوانی انتقادی شهر» (نشر روزبهان) را بر عهده دارد.

جهانشاد در سمینارها و پنل‌های علمی و مطالعاتی به‌عنوان سخنران و مدرس حضور داشته است که از جمله می‌توان به دوره‌های آموزشی و سخنرانی‌های او در دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران، دانشگاه اروین کالیفرنیا، دانشگاه سایمون فریزر ونکور، دانشگاه اصفهان، مرکز اصفهان‌شناسی، خانه سینما، موزه هنرهای معاصر تهران، خانه هنرمندان تهران، مان معماران اصفهان، همایش رویداد تبادلات بینا فرهنگی (بخش فرهنگی سفارت فرانسه)، اولین و دومین هفته هنر تیر در مجتمع چارسو تهران، رویداد دو باغ در کرمان (انجمن هنرمندان مجسمه‌ساز) و موسسه رخداد تازه، موسسه نیومدیا و موسسه خوانش اشاره کرد.

جهانشاد سال ۱۳۹۶ عضو شورای راهبردی نخستین همایش علمی دانشگاه‌های علوم اجتماعی ایران بوده و در حال حاضر مدیر گروه «رخداد تازه مستند» است که به همراه جمعی از جامعه‌شناسان و هنرمندان به شکل تخصصی در زمینه بازخوانی انتقادی سازوکارهای مستندنگاری فعالیت دارند. این گروه تاکنون بیش از ۷۰ نشست پژوهشی برگزار کرده است که محور موضوعی اغلب این نشست‌ها شهر و مناسبات شهری بوده است. جهانشاد به همراه دکتر بهرنگ صدیقی (جامعه‌شناس) و از اعضا رخداد تازه مستند) بیش از پنج سال است که به کار تئوریزه کردن ترم انتقادی مستند جامعه‌شناختی (sociological documentary) مشغول است.

علم، تکنولوژی و هنر در طول تاریخ شناسایشان تعریف‌های مختلفی دارند. با در نظر گرفتن این اختلاف‌ها چه نسبت‌هایی بین این سه مقوله می‌شود در نظر گرفت؟ برای پاسخ به این پرسش باید ابتدا ببینیم آیا مثل آن چه اغلب گفته می‌شود تکنولوژی برآمده از علم و ابزار علم است؟ گونه‌ای علم کاربردی است؟ مقاله‌ی پرسش از تکنولوژی او به‌زعم من و البته بسیاری دیگر هنوز در این باره مهم‌ترین مرجعی است که می‌توان به آن استناد کرد. وقتی از تکنولوژی حرف می‌زنیم هیدگر می‌گوید نه یک ابزار صرف است و نه یک کارکرد انسانی صرف دارد و نه اساساً چیز خنثایی است. هیدگر به تکنولوژی در نسبت با علل چهارگانه‌ی ارسطویی اشاره می‌کند و ما اگر به این علل اربعه خوب توجه کنیم می‌فهمیم تکنولوژی کجاها به ابزار نزدیک می‌شود و کجاها به انسان. ضمن این که می‌فهمیم چرا تکنولوژی را امر ابزاری می‌دانیم و در نسبت با ابزار تعریفش می‌کنیم، نه این که خودش را ابزار بدانیم. اولین علت از علل اربعه علت مادی است که در مثال خود هیدگر یعنی جام نقره‌ای مقدس، علت مادی آن نقره است و ما نقش انسانی در آن نمی‌بینیم. شکلی که به خودش می‌گیرد نشان‌دهنده‌ی علت صوری آن است. با یک علت غایی هم طرف‌ایم که آن را محدود می‌کند به آن طوری که قرار است استفاده شود. یک علت فاعلی هم داریم که سازنده‌ی آن جام است. در این مثال به‌طور مشخص می‌توان دید که آن چه در یونان قدیم به‌عنوان تکنولوژی از آن یاد می‌شده برمی‌گردد به علت‌های مادی و فاعلی. هیدگر می‌گوید تخرنه tekhnē ریشه‌ی لغوی تکنولوژی است و به معنی نحوه‌ی از انکشاف امری که مستور بوده. به ظهور رساندن امر مستور. از این جا می‌شود فهمید که تخرنه با چیزی به اسم پوئسیس poiesis نسبت دارد. aletheia یا انکشاف هم به این معنی است که قرار است از چیزی که فعلاً در ذهن سازنده حضور دارد کشف حجاب شود. برای همین هم با پوئسیس ارتباط دارد، اما پوئسیس گسترده‌تر از تخرنه است. تخرنه به یک عمل انسانی یا علت فاعلی برمی‌گردد ولی در پوئسیس مثلاً با شکلی طرف هستیم مثل شکفتن یک گل، خود به خودی است و در حیطه‌ی فیزیس physis قرار می‌گیرد. ما به این بخش کاری نداریم و وقتی می‌گوییم تخرنه با پوئسیس ارتباط دارد بابت شکلی از انکشاف است که به عامل انسانی برمی‌گردد. نکته‌ای که باید توجه کرد این است که این انکشاف حقیقت یا امر واقع نسبتی با تکنولوژی جدید ندارد و این جا است که مرزهای تکنولوژی قدیم و جدید از هم مجزا می‌شود. ماهیت تکنولوژی جدید به‌روایت هیدگر می‌شود گشتل gestell که شکلی دیگری از انکشاف است. شکلی که طبیعت را به‌عنوان چیزی محاسبه‌پذیر و انضباط‌پذیر معرفی می‌کند، چیزی که بتوان آن را به‌نظم درآورد. انسان به‌عنوان چیزی که منضبط می‌کند و طبیعت

وقتی از تکنولوژی حرف  
می‌زنیم هیدگر می‌گوید نه  
یک ابزار صرف است و نه یک  
کارکرد انسانی صرف دارد و نه  
اساساً چیز خنثایی است.

به‌عنوان یک ذخیره‌ی لایزال که قابل محاسبه و منضبط کردن است. بنابراین تکنولوژی جدید مثل قدیم انکشاف آزاد طبیعت نیست، بلکه انکشافی است به‌معنی بهره‌برداری و تعرض. این‌جا متوجه می‌شویم با دو شکل از aletheia طرف‌ایم. دو شکل از انکشاف. شکلی که فرا می‌خواند و طبیعت را در آن چیزی که فکر می‌کند هست آشکار می‌کند و شکلی که آشکار کردن طبیعت را منحصر می‌کند به محاسبه‌پذیر کردن آن و این‌که مثل یک منبع ثابت است. این‌جا می‌توان سراغ علم جدید رفت که با علم در دنیای قدیم و یونان متفاوت است. پیش از رنسانس و در یونان باستان تخته‌روند جاری در زندگی بود و نه روندی خودآگاه. روندی که چون انسان دائم در حال کشف و شهود طبیعت و ساخت ابزار بود، این روند دائم در حال انجام بود اما تکنولوژی دوران جدید با علم جدید مرتبط است، چرا که علم جدید هم حول گشتل تعریف می‌شود. حول محاسبه‌پذیر بودن و منضبط کردن طبیعت. اغلب در مورد علم جدید که آن را با کارکردهای تجربه‌گرایی و پوزیتیسم و جنبش‌هایی از این قبیل می‌شناسیم این تصور وجود دارد که این علم با ابزار آزمایشگاهی و سنجش سروکار دارد و این ویژگی را ناشی از ماهیت علم جدید می‌دانیم؛ اما این ویژگی علم جدید نیست که با ابزار کار می‌کند، بلکه این تصور علم جدید از طبیعت است. علم جدید بر این باور است که طبیعت قابل محاسبه است و از این‌رو ابزاری را به‌کار می‌گیرد تا آن را محاسبه کند. علم جدید به‌لحاظ تقویمی از قرن هفدهم شکل گرفته و تکنولوژی جدید از نیمه‌ی دوم قرن هجدهم. به همین دلیل هم هیدگر می‌گوید تکنولوژی جدید به‌لحاظ تقویمی متاخر بر علم جدید، ولی به‌لحاظ انتولوژی، مقدم بر علم جدید است.

اما نکته مهم این است که ویژگی گشتل‌گونه‌ای که ماهیت علم و تکنولوژی جدید است باعث می‌شود تمامی اشکال دیگری که طبیعت و امر واقع و حقیقت می‌تواند خود را عرضه کند پنهان بماند. به‌قول آلتوسر این محاسبه‌پذیری طبیعت خودش را در برابر ما احضار می‌کند و باعث می‌شود برخلاف تخته‌که با نوعی انکشاف آزاد طبیعت سروکار دارد این‌جا تاکید بر انضباط‌پذیری طبیعت، مانع از بروز پوئسیس و آشکارسازی حقیقت به اشکال دیگر شود. این نکته‌ای است که هیدگر می‌گوید خطرناک است چون اولاً حقیقت هیچ‌گاه بر ما مکشوف نمی‌شود و بعد انسان این حق را به خود می‌دهد که به هر چیزی تعرض کند و ما این اومانیسیم افراطی را هنوز هم در شکل‌های گوناگون می‌بینیم.

نکته‌ی جالب این‌که در مقابل تقدم تاریخی علم جدید بر تکنولوژی جدید که هیدگر هم آن را تایید کرد، دن آیدی don ihde فیلسوف علم و تکنولوژی آمریکایی حوالی ۱۹۷۹ در مقاله‌ای ثابت می‌کند نه تنها به‌لحاظ انتولوژی بلکه به‌لحاظ تقویمی هم این تکنولوژی است که بر علم تقدم دارد. برای این ایده هم به لین وایت Lynn white نویسنده‌ی کتاب قرون وسطی و تحولات اجتماعی استناد می‌کند که می‌گوید برخلاف باور عمومی، تکنولوژی جدید از قرون وسطی آغاز شده و جریان علم و دانش بعد از رنسانس از اختراعات قرون وسطی استفاده کرده است. اختراعاتی مثل عدسی در قرن یازدهم، عدسی مرکب و عینک در قرن سیزدهم و چیزهای دیگری مثل ساعت، آسیاب، معدن، راه‌آهن و غیره که پایه‌های ساخت آن‌ها در قرون وسطی شکل گرفته است. این کشف تازه‌ی لین وایت باعث می‌شود نتیجه‌ی تازه‌ای بگیریم که می‌گوید تکنولوژی چه به‌لحاظ انتولوژی و چه به‌لحاظ تاریخی مقدم بر علم است.

تا این‌جا بحث ما در حوزه‌ی فلسفه‌ی علم بود اما از این‌جا وارد تحلیل جامعه‌شناختی می‌شویم تا ببینیم آیا تحولات اجتماعی ایجادکننده‌ی تحولات تکنولوژیک هستند یا برعکس؟ در حیطه‌ی

عقل متعارف غالباً می‌شنویم که صنعتی شدن باعث شکل دهی به نوعی عقلانیت اجتماعی تازه یا به عبارتی ورود ماشین باعث برخی تغییرات اجتماعی شده است. مارکس اما در کاپیتال برخلاف این باور نشان می‌دهد این اشکال تولید و تحولات اجتماعی بوده که باعث تحولات تکنولوژی شده است. مارکس برای تقدم تحولات اجتماعی بر تحولات تکنولوژی به فرایند تولید استناد می‌کند و می‌گوید جنبه‌ی ارزش‌افزایی فرایند تولید که پیش از آغاز قرن نوزدهم به جنبه‌ی مادی کار اضافه شد، آینده‌ی روابط تولید در نظام سرمایه‌داری را کاملاً از خود متاثر کرده است. جنبه‌ای که می‌گوید سرمایه‌دار به این قصد کار تولید را انجام می‌دهد که مجموع امکانات و ابزار و نیروی کار از ارزش نهایی کالا کمتر باشد. در حقیقت با این ارزش افزوده است که شکل اجتماعی فرایند تولید تغییر می‌کند و این تغییر شکل، فرایند مادی و تکنولوژیک تولید را هم دگرگون می‌کند. فرایندی که به انقیاد صوری نیروی کار، ایجاد مانوفاکتورها و تقسیم کار و از همه مهم‌تر از خودبستگی کارگر منجر می‌شود. این تغییر روند تولید و حاکم‌شدن فرایند تولید به شیوه‌ی سرمایه‌داری توجیه‌کننده‌ی ورود ماشین است. در پس دیدگاه هیدگر هم احتمالاً چنین نظرگاهی را به شکل دیگر می‌توان سراغ گرفت؛ وقتی از یک منبع انرژی لایزال و ثابت یا از تعدی به طبیعت و محاسبه‌پذیر انگاشتن آن حرف می‌زند. ضمن این که باید توجه داشت ساختار منطق سرمایه‌داری طوری نیست که در یک کارگاه و کارخانه محدود بماند و کل عرصه‌ها را در برمی‌گیرد. از معماری شهر و طبقاتی شدن آن یا جداشدن فقرا و اعیان شهر تا سیل مهاجرت کارگران به شهرها منطق تولید سرمایه‌داری به همه جا گسترش پیدا می‌کند. اگر اجزای این پازل را کنار هم بگذاریم به یک چیز واحد می‌رسیم.

اگر تا پیش از این از گشتل به‌عنوان ماهیت تکنولوژی صحبت می‌کردیم، مارکس پای انگیزش‌های دیگری را هم وسط می‌کشد، یعنی سود و سرمایه یا مالکیت شخصی و خصوصی‌سازی که به تدریج وارد این عرصه می‌شوند. تکنولوژی خیلی زود نه فقط پاسخ‌گوی این انگیزش‌های سرمایه‌محور و پول‌محور است بلکه به‌نوعی کارکرد تکنولوژی هم به این سمت‌وسو حرکت می‌کند. از شروع قرن بیستم مرزهای بین علم و تکنولوژی گسسته‌تر می‌شود و تکنولوژی تا حد زیادی به سرمایه وابسته می‌شود. علم هم در این قرن با کالایی‌شدن دانشگاه‌ها و سیستم‌های آموزشی به سرمایه وابسته شده اما در این زمینه قابل قیاس با تکنولوژی نیست. به این نکته هم باید دقت کرد که تمام عرصه‌ها امروزه با شدت و حدت وابسته به تکنولوژی هستند و از این دوره است که چیزی به اسم اختراع جایگزین کار علمی می‌شود. امروزه به اشتباه برای توضیح میزان پیشرفت کشورها به میزان اختراعات آن‌ها استناد می‌شود

**اغلب هم این طور نیست  
که ز بیابایی شناختی کردن  
یک وسیله برای استفاده‌ی  
بهتر از آن وسیله باشد.**

در حالی که اختراع وابسته به تکنولوژی است نه به علم. در تاریخ معاصر جایی که می‌شود دید علم و تکنولوژی به هم وابسته‌اند پوزیتویسم و تجربه‌گرایی منطقی است اما پس از آن و به خصوص با ورود تکنولوژی‌های جدید و رسانه‌های تازه این مرزها به شدت گسسته شده‌اند. نگاه دقیق‌تر به این رابطه می‌تواند دو حوزه‌ی تمرکز تکنولوژی را مشخص کند که از حوزه‌ی علم قابل تفکیک است. یکی حوزه‌ی تمرکز تکنولوژی بر بخش‌های سرگرمی‌سازی و صنعت سرگرمی و دیگری تمرکز تکنولوژی بر کنترل و هدایت افکار عمومی یا مهندسی فرهنگی در نسبت با امنیت. در همین ماجرای کرونا می‌توان فهمید که حوزه‌ی نفوذ تکنولوژی به مراتب از علم بیشتر است. امنیتی‌شدن به واسطه‌ی تکنولوژی را در همین همه‌گیری اخیر در کره جنوبی به راحتی می‌توان دید که به شکل تناقض‌آمیزی به عنوان شاخص‌ترین کشوری که با این بیماری مبارزه کرده شناسایی می‌شود در حالی که تمام آدم‌ها به واسطه‌ی سیستم‌های تکنولوژیک رصد می‌شوند. در عین حال همین دوره، دوره‌ای است که بسیاری از دانشمندان از نداشتن پشتیبانی لازم نالان‌اند و از تمرکز پشتیبانی‌های مالی روی حوزه‌های تکنولوژی و گجت‌های تکنولوژیک به جای حمایت از علم به عنوان توضیح خودآگاهی و پژوهش برای رسیدن به شواهد پدیده‌ها گلایه‌ی شدیدی دارند. چنان‌که در نظام‌های دانشگاهی هم می‌بینیم رتبه‌بندی دانشگاه‌ها بر اساس امکانات تکنولوژیک و رفاهی است تا پژوهش‌های علمی.

حالا با این توضیحات می‌شود وارد هنر پس از رنسانس شد. این یک واقعیت است که پس از رنسانس هنر دو شاخه شد. یکی هنر زیبا و دیگری هنر طراحی یا هنری که استفاده می‌شود یا به عبارتی هنری که چندان هنر تلقی نمی‌شود. ریشه‌های این تفکیک و پیوند هنر با امر زیبا و نوعی بی‌استفادگی و بی‌غایتی هم به نظریات زیبایی‌شناسی و مشخصاً به کتاب نقد قوه‌ی حکم کانت می‌رسد. اگرچه کانت به امر زیبا می‌پردازد و نه به هنر اما کار سختی نیست که بتوان هنر را به امر زیبا متصل کرد. اگر در حیطه‌ی نسبت بین فلسفه‌ی هنر و زیبایی‌شناسی یعنی چیزی که می‌توان گفت فلسفه‌ی زیبایی‌شناسی هنر، بخواهیم تعریفی از هنر ارائه کنیم چنین می‌شود: «الف» اثر هنری است اگر و فقط اگر، «الف» به قصد ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه و برانگیختن بازی آزادانه تخیل و تامل همدلانه و بی‌غرضانه تولید شده باشد.» دشوار نیست اثبات کنیم این شرط لازم و کافی که اثری به قصد ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه نزد مخاطب تولید شده باشد هم به لحاظ شرط لازم و هم به لحاظ شرط کافی قابل نقد و ابطال است. اولاً با تجربه‌ای که از هنر قرن بیستم و آوانگاردیسم هنری داریم، بخش عمده‌ای از آنچه در تاریخ هنر به عنوان هنر می‌شناسیم مثل دادائیست‌ها به قصد ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه پدید نیامده‌اند. از طرفی امروزه اتفاقاً به واسطه‌ی تاثیر تکنولوژی و به واسطه‌ی آنچه گی‌دوبور Guy Debord نامش را نمایشی‌شدن جامعه می‌گذارد، ما در بحث طراحی و برنامه‌سازی عادی تلویزیونی هم نوعی دعوت به تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه و نوعی دعوت به تامل مرتبط را داریم. طراحی‌های مختلفی مثل وسایل خانه صرفاً به قصد مصرف نبوده و برخلاف استدلال کسانی مثل گرویس Boris Groys اغلب هم این‌طور نیست که زیبایی‌شناختی کردن یک وسیله برای استفاده‌ی بهتر از آن وسیله باشد. ما وسیله‌هایی را در خانه می‌گذاریم که قبلاً در خانه‌ها مصرفی بوده ولی امروز به عنوان وسیله‌هایی دکوراتیو و چیزهایی که ما را دعوت به آن شکل از تجربه می‌کند آن‌ها را در خانه می‌گذاریم و در واقع گذر تاریخ آن‌ها را وارد حوزه‌ی تامل زیبایی‌شناسانه می‌کند. کسانی مثل نوئل کرول Noel Carroll مفصل استدلال کرده‌اند که قصد ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه، نه شرط لازم و نه شرط کافی برای هنر است. با این حال اما این‌که چنین ذهنیتی هنوز رایج است تا حد زیادی ناشی از پنهان‌بودن بقیه‌ی واقعیت است، یعنی همان چیزی که هیدگر درباره‌ی

تکنولوژی استدلال کرد و گفت تصور انضباط‌پذیری جهان باعث استتار بقیه‌ی واقعیت می‌شود. تصور این‌همانی هنر و امر زیبا و ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه نزد مخاطب به معنی نادیده‌گرفتن تمام چیزهایی است که هنر می‌تواند باشد یا نمی‌تواند. اگر دقت کنیم یکی از اتفاقات دو دهه‌ی اخیر به‌چالش کشیده‌شدن حوزه‌ی فلسفه‌هنر و تاریخ وقایع‌نگاری هنر است. حوزه‌هایی مثل تاریخ هنر، تاریخ اجتماعی هنر و تاریخ تحلیلی هنر می‌گویند نگاه ما به هنر تا مدت‌ها نگاهی بوده که بخشی از واقعیت را به واسطه‌ی تلقی ناشی از تصورات و تعاریف زیبایی‌شناسانه تحت تأثیر قرار داده است. دلایل این موضوع هم چیزهایی هستند مثل خاص‌بودگی هنر یا نگاه خودآیین و تاریخ‌زدوده و جامعه‌زدوده به هنر که دقیقاً ناشی از همان تصور زیبایی‌شناسانه بود و باعث رونق هنر می‌شد. در عین حال رویکرد زیبایی‌شناسانه توجیه‌کننده نوعی تقاضای عام هم برای در اختیار گرفتن هنر به عنوان کالایی خاص هم بوده است که این تقاضای عام می‌تواند توجیه‌کننده کارکردها و بهره‌برداری‌های ایدئولوژیک هنر هم باشد. اگر ما نهادهای هنر را در نظر بگیریم و آن‌ها را در نسبت با قدرت، صاحب‌جایگاه تأثیرگذاری بر هنر بدانیم، خاص‌بودگی هنر مستقیماً با اقتصاد هنر مربوط می‌شود و عام‌بودگی هنر به معنی پذیرا بودن آن با کارکردهای ایدئولوژیک و اثرگذارانه‌ی هنر نسبت پیدا می‌کند. اگر گریزی به دیدگاه هیدگر درباره‌ی هنر بزنیم او هنر را در نسبت با حقیقت تعبیر می‌کند. هنر را چیزی می‌داند در نسبت با انکشاف آزادانه‌ی امر واقع و این چیزی است که به‌زعم هیدگر از زیبایی‌شناسی بیرون نمی‌آید. در هنر معاصر هم فارغ از این‌که این روزها اسیر دور باطلی در این حوزه و تأملات آن است اما آن‌چه ادعا می‌کند این است که هنر دیگر ابزار زیبایی‌شناسانه نیست، بلکه ابزار تغییر اجتماعی است و به‌نوعی در نسبت با اکتیویسم تعریف می‌شود. نظراتی که بدیهی است نقدهایی هم به آن‌ها وارد است اما آن‌چه به‌نظر می‌رسد این است که با گذشت دهه‌ها پس از رنسانس، تلقی هنر به‌مثابه‌ی دعوت به نوعی تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه کاملاً باطل شده و حوزه‌هایی مثل جامعه‌شناسی هنر و خود فلسفه‌ی هنر و نظریات جدید در حیطه‌ی هنر دیگر این باور را ندارند، اما از آن‌جا که این حیطه به هر حال با خاص‌بودگی و سرمایه و بازار گره خورده و با نوعی تصور رمانتیک از هنر و نوعی تقدس‌بخشی به هنر مرتبط است، چیزی نیست که به‌راحتی حذف شود. بنابراین همان‌طور که درباره‌ی تکنولوژی صحبت کردیم که به‌خودی‌خود امر شری نیست و وقتی جلوی حقیقت را می‌گیرد و تلقی خاصی از حقیقت ارائه می‌دهد مسئله‌ساز است، درباره‌ی هنر هم می‌توان چنین نگاه کرد. زیبایی‌شناسان تلقی‌ای از هنر ارائه می‌دهند که مانع بروز بقیه‌ی تلقی‌ها از هنر می‌شود و نوعی تمایزبخشی

خاص‌بودگی هنر مستقیماً  
با اقتصاد هنر مربوط  
می‌شود و عام‌بودگی هنر  
به معنی پذیرا بودن آن با  
کارکردهای ایدئولوژیک  
و اثرگذارانه‌ی هنر نسبت  
پیدا می‌کند.



سودمداران را تثبیت می‌کند. این جا است که مشکلات خودشان را نشان می‌دهند و گرنه نه تکنولوژی امر مذمومی است و نه تلقی زیبایی‌شناسانه از هنر. مسئله، پوشاندن واقعیت است.

از سوی دیگر با تمام گسستی که بین علم و تکنولوژی داریم اما درباره‌ی علم، با این که نقدهایی بسیاری در دنیای معاصر به آن وارد شده است ولی نقدها و چالش‌های آن مثل نقدهای پوپر و کواین و کوهن به مشاهده‌محوری یا اصل اثبات‌پذیری پوزیتویسم و جزیی‌نگری علم و تصور خطی بودن پیشرفت علمی است. این یعنی با وجود افرادی مثل لیوتارو برونو لتور که سعی داشتند نسبت علم و قدرت را توضیح دهند اما غالب نقدها متوجه وجود خطا در علم‌اند و می‌خواهند بگویند علم امر تشکیک‌ناپذیری نیست. نکته این جا است که از آلودگی و نسبت علم با قدرت و سرمایه بسیار کمتر از تکنولوژی صحبت شده است که از قرن نوزدهم به بعد با نوعی تفکر و انگیزش در پس آن نسبت به سرمایه و قدرت مواجه‌ایم. از این حیث می‌توان مرز مهمی بین علم و تکنولوژی کشید و اتفاقاً نکته‌ی مهمی است چون می‌توانیم رابطه‌ی بین هنر و تکنولوژی را تقسیم‌بندی کنیم و بین هنر و هنرمندانی که سعی کردند تکنولوژی را به چالش بکشند و کسانی که همراه آن بودند مرزی بکشیم و آن‌ها را توضیح بدهیم. اگر به رمانتیک‌ها به‌عنوان اولین گروهی که بنای اعتراض به تکنولوژی جدید را گذاشتند نگاه کنیم، بخش زیادی از آن‌ها می‌گفتند در نسبت با عقلانیت سرمایه‌محوری بود که چرخ‌های ماشین را می‌گرداند. حرف‌های دیگری هم داشتند اما بخش جدی و ماندگار حرف‌های رمانتیک‌ها نقدشان به شکلی از عقلانیت بود که سرمایه را در همه‌ی حوزه‌ها به خدمت می‌گیرد و ماشین را مجاب می‌کند که به سرمایه تن دهد. اگرچه که رمانتیک‌ها به‌نوعی در ادامه‌ی حرکت در خودشان خزیدند و با آن تفکرات زیباشناختی به‌نوعی پیوند ایجاد کردند اما آن‌ها به ما نشان می‌دهند نقطه‌ای که باید به چالش کشیده شود و درباره‌ی آن آگاهی‌سازی شود منطق پشت تکنولوژی است و نه خود تکنولوژی. به‌همین ترتیب بعد از رمانتیک‌ها جریان‌های هنری و هنرمندان و نظریه‌پردازان مختلف دیگری را هم می‌بینیم که استثمار کارگر از طریق سازوکارهای تولید، سیستم از خودبیگانه‌کننده‌ی سرمایه‌داری و به‌طور خلاصه عقلانیت پشت تکنولوژی را نشانه می‌گیرند و سؤال‌های جدی‌ای ایجاد می‌کنند که رفته‌رفته می‌بینیم تکنولوژی به ابزاری برای نقد خودش تبدیل می‌شود. یعنی با این که عقلانیت پس تکنولوژی محل نقد است اما از طریق همان تکنولوژی هم می‌شود این کار را انجام داد. یکی از راه‌های استفاده از تکنولوژی که اتفاقاً در دوران معاصر هم تعدادی از آرتیست‌ها سراغ آن رفته‌اند پارازیت‌انداختن روی تکنولوژی و متوقف کردن آن است به‌واسطه‌ی خودش. گروهی که تکنولوژی را به‌عنوان چیزی علیه خودش به‌کار گرفتند و اتفاقاً جاهایی موفق‌تر بودند که عقلانیتش را نشانه گرفتند. البته سوی دیگر این قضیه هم هنرمندانی هستند که مجذوب تکنولوژی شدند و اتفاقاً توفیق معکوس زیادی در از بین بردن جریان‌های قدرت‌مند هنری داشتند و البته این روندی نیست که متوقف شده باشد. یکی از چیزهایی که به‌وضوح می‌توان دید این است که عنصر سیاست و سیاست‌ورزی به‌واسطه‌ی هنر به‌کمک تکنولوژی در حال حذف شدن است. این بحثی است که گستردگی‌های بسیاری دارد و از این جا به بعد می‌توان فکر کرد امتداد این روند به کجا می‌رود و همراهی هنر با تکنولوژی چگونه می‌تواند رخ دهد؟ همراهی‌ای که اگر معطوف به انتقاد از خود تکنولوژی شود شاید رهایی‌بخش باشد و گرنه آن‌طور که آدورنو استدلال می‌کند مقوله‌ای مثل فرهنگ هم تکنولوژیک می‌شود و به‌شکل مقوله‌ای در خدمت صنعت و سرمایه درمی‌آید و در خدمت کنترل و مهندسی فرهنگی. ■



## دکتر عباس نجیبی جور شری

جامعه‌شناس، پژوهش‌گر، مدرس دانشگاه و شاعر  
متولد ۱۳۶۲ - لشت‌نشا - گیلان  
دارای دکترای تخصصی جامعه‌شناسی و چهار مدرک تخصصی روانشناسی  
است.

### حوزه‌های مطالعاتی:

جامعه‌شناسی تاریخی / جامعه‌شناسی هنر / گفت‌وگوهای اجتماعی قدرت  
/ روانکاوی و مطالعات سکسوالیته / مباحث توسعه / جامعه مدنی و  
عرصه عمومی

### کتاب‌ها:

- جریان‌شناسی سیاسی جنبش سیاه‌کل
  - اصلاح‌طلبی ناکام (واکاوی تئوریک جنبش ملی نفت و دولت دموکراتیک  
مصدق)
  - عاشقانه‌های یک جامعه‌شناس (شعر)
  - قرارمان سر فروردین (شعر)
  - حیات اجتماعی هنر (در دست انتشار)
- تهیه و تدوین بیش از ۱۴۰ مقاله و شرکت در بیش از ۳۰ سخنرانی تخصصی

**جستاری درباره‌ی «تکنولوژی و هنر» را از دکتر  
عباس نعیمی جورشری در یک فایل صوتی ده  
دقیقه‌ای بشنوید:**

برای دسترسی به فایل‌های صوتی در کانال تلگرام نهیب،  
روی **تلنگر** کلیک کنید.

# مقاومت و آراء تفاهم

در دفاع از نقش و جایگاه نظری تکنولوژی در هنر





## دکتر فواد نجم الدین \*

هنگامی که سخن از پیوند میان هنر و تکنولوژی می‌رود پیچیدگی‌ها و ابهام‌های فراوانی رخ می‌نمایند و پیشبرد بحث را دشوار می‌کنند. هنر به خودی خود مفهومی بی‌تعریف و دشوار است؛ حال که با مفهومی پرچالش و دشوارتر مانند تکنولوژی پیوند می‌خورد سختی تحلیل و سخن بیشتر و بیشتر هم خواهد شد. هم هنر و هم تکنولوژی وجوه و ساحت‌هایی از زندگی روزمره بشر امروز هستند، که هم از سویی بستر و بنیان خود را تنها در بافتار فرهنگی معاصر می‌یابند و هم از دیگر سو، در مقام پدیده‌ای تاریخمند، خود را مفاهیمی مستقل و نیازمند مذاقه و تعریف معرفی می‌کنند.

رابطه و پیوند هنر با تکنولوژی لایه‌های مختلفی دارد: تکنولوژی در آفرینش هنر؛ تکنولوژی در عرضه هنر؛ تکنولوژی در فروش هنر؛ تکنولوژی در نگهداری هنر؛ تکنولوژی در کشف مرمت و بازیابی هنر؛ و همچنین تکنولوژی در تکثیر هنر نقش و جایگاه و رابطه‌ای قابل تحلیل دارد. اما آنچه در این جستار موضوع اصلی بررسی قرار گرفته است رابطه تکنولوژی با آفرینش هنری و یا تولید اثر هنری و نسبت آن با ارزش زیبایی‌شناختی است. مسئله‌ی عمده و فراموش نشدنی که گرچه ممکن است در جستارها و مقالات، به عنوان چالش و تهدید چندان موضوع اشاره قرار نگرفته باشد، اما همواره مقاومت در برابر نفوذ تکنولوژی به فرآیند تولید اثر بخشی از چالش‌های جدی نقد و ارزیابی و نظریه در باب هنر بوده است. مفهومی که هنر آلوده به تکنولوژی را در برابر هنر ناب و سنت اصیل تولید هنر قرار می‌دهد؛ قاعده‌های ناگفته که صورت‌های هنری پدید آمده از طریق ابزارهای تکنولوژیک را به حاشیه عرصه هنر می‌راند و آنها را با مقاصد و رویکردهای ضدزیبایی‌شناختی یا نازیبایی‌شناختی پیوند می‌زند. ردپای این نوع مقاومت بیشتر از آنکه در خود سنت تولید هنر حضور داشته باشد، در حوزه‌های نقد و پیرامتنی هنر مانند آموزش هنر بروز و ظهور می‌یابد.

## سوء تفاهم هادر تعریف و دامنه

بخش مهمی از نقدها بیشتر به دلیل سوء تفاهم یا سطحی‌نگری در مفهوم تکنولوژی و دامنه

\*مدرس و عضو هیات علمی دانشگاه علم و فرهنگ

**اینکه تکنولوژی یک بودن  
چه تفاوتی با تکنولوژی  
دارد در واقع تمایز میان  
فناوری و امر فناورانه  
می تواند اشاره به رویکرد  
اصیلی داشته باشد، در  
این جستار موضوع بحث  
قرار خواهد گرفت.**

هنر شکل گرفته است. مثلاً در ادبیات رایج عمومی و سیل‌های مانند رایانه و چاپگرهای دیجیتال مصداق تکنولوژی محسوب می‌شوند در حالی که ابزاری مانند رنگ روغنی، قلم مو، رنگ جسو، رنگ اکریلیک، و مانند آن مصداق ابزارهای غیر تکنولوژیک هستند. روشن است که چنین تفکیکی میان ابزارها به تکنولوژیک و غیر تکنولوژیک تفکیکی غیردقیق، لحظه‌ای و غالباً بی‌معناست. اگر معنای تکنولوژی مطابق با خاستگاه ریشه‌ای‌اش از مفهوم تخته در ادبیات فلسفه یونانی بررسی شود، کمی مسئله را روشن‌تر خواهد کرد. تخته در زبان یونانی همان صورت بنیادی واژه تکنیک در زبان‌های امروزی اروپایی مانند انگلیسی و فرانسوی است؛ این اصطلاح در معنای صنعت، فن و مهارت کاربرد داشته است و با مذاقه بیشتر به نظر می‌رسد نه تنها مهارت استفاده از ابزار یا در زبان فارسی فناوری، بلکه دانش یا قابلیت استفاده از آن را هم دربرمی‌گیرد. با چنین تعریفی هم ابزار تولید اثر هنری و هم دانش فنی استفاده از آن یعنی مهارت دست و ذهن هنرمند همگی مصداق تکنولوژی محسوب می‌شود و فاصله‌ای میان تکنولوژی و ابزار وجود ندارد و دیگر نمی‌توان ابزار را به تکنولوژی و غیر تکنولوژی تقسیم کرد. به این ترتیب تمامی مصداق‌های یاد شده، نمونه‌هایی از تکنولوژی هستند و اساساً تفکیک بین آنها به تکنولوژیک و غیرتکنولوژیک بودن بی‌معنا و سطحی‌نگرانه است. اما همزمان می‌توان نکته‌ای را از این تفکیک برگرفت که در ادامه جستار به تحلیل آن خواهیم پرداخت؛ این که تکنولوژیک بودن چه تفاوتی با تکنولوژی دارد، در واقع تمایز میان فناوری و امر فناورانه می‌تواند اشاره به رویکرد اصیلی داشته باشد، در این جستار موضوع بحث قرار خواهد گرفت.

از سوی دیگر اینکه با همین نگاه عامیانه کدام دسته از ابزارها تکنولوژیک، به معنای پیچیده و کدام دسته غیرتکنولوژیک، به معنای ساده یا غیر پیچیده محسوب شود، به شرایط زمانی و مکانی وابسته خواهد بود؛ چنان که ورود رنگ‌های روغنی به عرصه تجسمی هنرمندان را در به کارگیری رنگ‌ها با طمأنینه و فرصت

بیشتر برای پرداخت اثر روبرو ساخت و با ارائه مهلت بیشتر برای خشک شدن، به هنرمندان کمک کرد تا قلم‌گذاری‌ها را با دقت و ظرافت و امکان بازنگری بیشتری مدیریت کنند. از دیگر سو، ابداع رنگ‌های اکریلیک که همزمان پوشانندگی و براقیت رنگ‌های روغنی و همچنین سیالیت و غلظت رنگ‌های محلول در آب را در اختیار نقاشان دهه ۱۹۵۰ میلادی امریکایی قرار می‌داد، از عوامل تغییر زبان و ذائقه بصری هنر دهه‌های ۱۹۶۰ به بعد نقاشی اروپایی و امریکایی محسوب می‌شود. ورود رنگ‌های روغنی به عرصه نقاشی در قرن هفدهم ورود رنگ‌های آماده تیوب شده برای نقاشان منظره در قرن نوزدهم، ورود عکاسی به عرصه هنر برای منظره پردازان قرن بیستم، هرکدام انقلاب‌ها و تغییرات جدی تکنولوژیکی هستند که امروزه برای ما پدیده‌ها و ابزارهای سنتی و بدوی در تولید هنر محسوب می‌شوند؛ و اساساً چیزی که در آن دوران پدیده‌ای پیچیده و اصطلاحاً تکنولوژیک خوانده می‌شد امروز پدیده‌ای ساده و غیر تکنولوژیک محسوب می‌شود.

### **تفکیک میان زیبایی‌شناسی تکنولوژیک و غیر تکنولوژیک**

اگر مقاومت در برابر تکنولوژی تنها حاصل این ابهام و این سوءتفاهم در کاربرد مفهوم تکنولوژی و تفکیک آن از ابزار باشد اساساً مسئله‌ای جدی برای تحلیل و ارزیابی باقی نمی‌ماند. اما باید پذیرفت که مسئله تنها در یک سوءتفاهم زبانی و ابهام در بیان خلاصه نمی‌شود و فروگاستن آن به مسئله زبانی، کم از همان سطحی‌نگری مورد اشاره ندارد.

اساساً مسئله والتر بنیامین در مقاله اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی، پرده‌برداری از ارزش‌های زیبایی‌شناختی نوینی است که کوشش می‌کنند هنر تولید شده با ابزار ماشینی و تکنولوژیک را از اتهام غیرزیبایی‌شناختی بودن، غیر یکه بودن و غیرخاص بودن نجات دهد و برای آن نوعی زیبایی‌شناسی تکثیر ماشینی پدید بیاورد که متناسب با زندگی اجتماعی امروز در جهان مدرنیته است. به این تعبیر تولید اثر هنری به وسیله ابزارهای پیچیده تکثیر و مهم‌تر از همه دوربین عکاسی و فیلمبرداری در دهه ۱۹۳۰ میلادی به همان وضعیتی تبدیل می‌شود که در بیان عامیانه غلبه تکنولوژی و ظهور هنر مبتنی بر فناوری یا فناورانه (تکنولوژیک) خوانده می‌شود؛ و بر همین مبنا عاری از ارزش‌های زیبایی‌شناختی هنر ارزیابی می‌شود.

خود بنیامین در تلاش است تا شیفتگی خود به همین وجه فناورانه را توجیه کند و ارزشهای زیبایی‌شناختی جدیدی را از دل آن بیرون بکشد و جایگزین ارزشهای زیبایی‌شناختی پیشین کند. اتفاقاً والتر بنیامین در دسته منتقدین هنر تکنولوژیک جایی نمی‌گیرد؛ بلکه بالعکس مشوق پیدایی هنری نو و آمیخته با تکنولوژی تکثیر است. اما توجه جدی او به این تفکیک در بزنگاه تکثیرپذیری اثر هنری، نشان از اعتبار این تفکیک بنیادی میان فناوری و هنر فناورانه است.

### **هشدار در برابر تکنولوژی**

شاید شاخص‌ترین متنی که در این دوران یعنی در میانه قرن بیستم میلادی مسئله تکنولوژی و جایگاه آن در فرهنگ و نسبت آن با هنر را تحلیلی چالش‌برانگیز کرده و مفهوم آلودگی به تکنولوژی یا غلبه تکنولوژی را در آن طرح کرده و شاید بتوان آن را به عنوان اصلی‌ترین



**هرچه در گستره تاریخ  
به زمانه‌ی معاصر  
نزدیک‌تر می‌شویم تغییر  
نسبت میان تکنولوژی  
فلسفه، علم و هنر این  
نکته را که تکنولوژی  
اگرچه مفهومی متغیر  
است، روشن‌تر و آشکارتر  
می‌گردد.**

منبع نقد در نفی تکنولوژی در آفرینش هنری دانست، مقاله پرسش از تکنولوژی هایدگر است. در این جستار هایدگر به روشنی دو نسبت میان انسان و تکنولوژی را مطرح می‌کند. نسبت نخست، نسبتی است که تا پیش از دوران امروز میان انسان و تکنولوژی برقرار بود و آن را بر مبنای ذات درونی تکنولوژی، نوعی وساطت یا علیت فاعلی در برآمدن محصول نهایی و یا آشکارگی آن تعریف می‌کند. اما در تعبیر دوم، تکنولوژی را محصول زمانه معاصر می‌داند تکنولوژی را نه علت فاعلی بلکه علت غایی تولید می‌داند به این تعبیر چنین توصیف می‌کند که گویی انسان در پس ایستاده و این خود تکنولوژی است که تصمیم می‌گیرد چطور حقیقتی را آشکار کند و یا شکل دهد.

این تعریف هایدگر هشدار به انسان در زمانه امروز است که در هر حیطه‌ای از علم و هنر و زیست روزمره، عنان تولید ساخت و زیست خود را به تکنولوژی سپرده و از آنچه گوهر انسان را شکل می‌دهد فاصله گرفته است. اتفاقاً این موقعیت خطیر را هایدگر درباره هنر نیز طرح می‌کند و همین هشدار را در نسبت میان انسان و تکنولوژی در خلق هنر در میان می‌گذارد.

### **تکنولوژی چیست**

چالش جدیدی که ماشین‌های دیگر در نسبت میان انسان و تکنولوژی که در آفرینش هنری و چه در خارج از این حوزه در سطح زیست انسانی مطرح می‌کنند ما را ناگزیر به این پرسش می‌برد که چه تعابیر یا تعاریفی درباره تکنولوژی و نسبت آن با جهان می‌توان شناسایی کرد.

مارتین فرانسن در مدخل فلسفه تکنولوژی در دانشنامه فلسفه استنفورد چهار دستمایه متفاوت را در تعریف تکنولوژی در گستره‌ی تاریخ اندیشه شناسایی و طرح می‌کند:

منظر دموکریتوسی که فن یا تخنه را تقلید و محاکات طبیعت تعبیر می‌کند. این تعبیر مهارت‌های فنی انسان



را ملهم از طبیعت و تقلید رفتارهای طبیعت می‌داند چنانکه انسان در خانه‌سازی از آشیانه پرندگان و یا در بافت نسوج است، تار عنکبوت و و دیگر رفتارهای طبیعت می‌آموزد و همان‌ها را در ساخت به کار می‌گیرد. در این تعبیر، طبیعت بالادست و فناوری و تکنولوژی پایین دست و تقویت‌کننده آن است. همین تعبیر را می‌توان در صدای سازهای بدوی و نسبت آنها با صداهای طبیعت شناسایی کرد؛ چنان‌که ناله‌های نی، ضربه‌های دف و طبل و یا زخمه‌های تار و چنگ همگی تقلید آواهای طبیعت و رویدادهای طبیعی است. اندیشه قرون وسطا تا زمان شکل‌گیری علوم جدید اساساً عرصه توسعه همین اندیشه تقلیدی و تعبیر دموکریتوسی است. اما تعبیر هراکلیتوسی که به نحوی در اندیشه ارسطویی نیز ادامه می‌یابد، نوعی تقابل را میان طبیعت و دست‌ساخته‌ها که محصول تکنولوژی هستند تعریف می‌کند. در اینجا چیزها به طبیعی و دست‌ساخته (مصنوع) تقسیم می‌شوند. چیزهای طبیعی محصول طراحی طبیعت، و چیزهای دست‌ساخته محصول تکنولوژی و فناوری انسانی است. همین‌جا می‌توان اشاره کرد که چطور هایدگر با دقت این تفکیک را دنبال کرده و به طور واضح در منشاء اثر هنری هنگامی که می‌خواهد چیز بودن اثر هنری را در تعابیر سه‌گانه خود طرح کند، از همین تقابل دوگانه یاد می‌کند و البته از آن می‌گذرد. ارسطو نیز با اشاره به این تقابل دوگانه آنچه طبیعت پدید آورده را حاصل علم درونی و آنچه دست‌ساخته‌ی انسان است را حاصل علم بیرونی تعریف می‌کند؛ که به وضوح علم بیرونی معادل همان چیزی است که تکنولوژی تعریف می‌کنیم. دنباله‌ی همین تقابل دوگانه در فلسفه تکنولوژی امروزی، چنان‌که کارل میچم طرح می‌کند، دوگانه‌ای میان فلسفه تکنولوژی انسانی و فلسفه تکنولوژی مهندسی تقسیم می‌شود که در یکی ربط و نسبت انسان با دست‌ساخته‌ها مورد بررسی قرار می‌گیرد و در دیگری بیشتر نسبت میان دست‌ساخته‌ها با طبیعت و ساختارهای درونی آن‌ها.

اما تعبیر سوم تعبیری اختصاصاً ارسطویی است. می‌توان آن را با ادبیات ارسطویی در ادامه تعبیر دوم دانست. در تعبیر ارسطویی از تکنولوژی ساختار علل اربعه مبنای تحقیق قرار می‌گیرد و به این تعبیر از میان علل مادی صوری فاعلی و غایی به نظر می‌رسد باید تکنولوژی را علت مادی شکل‌گیری محصول تعریف کرد که فاعل یعنی انسان سازنده را در شکل دادن نهایی محصول مدد می‌رساند.

اما تعبیر چهارم چنان‌که در رساله تیمائوس به تحریر درآمده تعریفی است که کل جهان هستی را به مثابه یک دست‌ساخته واحد تعریف می‌کند و به این تعبیر جهان را سراسر محصول یک فرآیند ساخت و یک تکنولوژی واحد می‌داند.

اتفاقاً هرچه در گستره تاریخ زمانه معاصر نزدیک‌تر می‌شویم تغییر نسبت میان تکنولوژی فلسفه علم و هنر این نکته را که تکنولوژی اساساً مفهومی متغیر است روشنتر و آشکارتر می‌سازد. شاید نیاز به گفتن نباشد که برخلاف آنچه در جهان امروز به نظر می‌رسد، فاصله سنتی میان علم و تکنولوژی فاصله‌ای جدیست. تنها در سده اخیر است که این دو پدیده چنین با یک دیگر هم بودی و نزدیکی یافته‌اند. تا پیش از سده بیستم این فلسفه و علم هستند که مسیری نزدیک را با هم طی می‌کنند و تکنولوژی اساساً اشتغال انسان‌هایی فنی و دور



## صناعت همواره شامل تفکیک واضح میان ابزار و هدف است که به روشنی از هم تمیز یافته اند.

از آموزش علمی و فلسفی و دانشگاهی است. تعقیب دست یافته‌های تکنولوژیک تا پیش از سده بیستم آشکار می‌کند که مهم‌ترین جهش‌های تکنولوژیکی، حاصل تلاش انسانهایی است که چندان نسبت جدی با سنت دانشگاهی ندارند؛ برخلاف بزرگ‌ترین اندیشمندان جهان علم و ریاضیات که بسیاری از ایشان دستی در جستارهای فلسفی دوران خود دارند.

به تعبیر آیین یاروی علم و تکنولوژی دو نوع معرفت متفاوت را دنبال می‌کنند. علم در پی یافتن دانستن آن است که چه؛ در حالی که تکنولوژی در پی یافتن دانش این است که چطور. و یا چنانکه گیلبرت رایل طرح می‌کند این در جستجوی آن است که هر پدیده‌ای چیست حال آنکه تکنولوژی در پی دانستن آن است که هر چیز چه باید باشد.

به نظر می‌رسد با مرور ادبیات نظری در تعریف تکنولوژی و نسبت آن با جهان طبیعت علم و انسان می‌توان آرام آرام به یافتن پاسخ برای مسئله اساسی که هایدگر در نسبت میان انسان فرهنگ و تکنولوژی طرح کرده نزدیک شد. در ادامه توضیح خواهم داد که چطور اندیشه هایدگری درباره نسبت تکنولوژی و هنر همچنان یک مفهوم رومانتیک است و همان مسیری را می‌رود که پیشتر فلسفه ایده‌باور هنر در اندیشه کالینگوود رفته است.

چنانکه پیشتر ذکر شد در نگاه مارتین هایدگر تکنولوژی در صورت پیش از مدرن خود همان علت صوری در ساخت هر دست ساخته و یا شیئی مصنوعی از جمله اثر هنری است.

هشدار هایدگر در آنجاست که عصر مدرن را دورانی می‌داند که تکنولوژی چنان پیچیده شده که علیت فاعلی و حتی غایی را در فرایند ساخت از آن خود می‌کند و انسان را از کنترل بر سرنوشت خویش و نقش حیاتی‌اش در آشکار ساختن حقیقت، چنانکه خود طلب کرده بازمی‌دارد. شرایطی که در آن تکنولوژی هم به فاعل اندیشه و هم به هدف نهایی و صورت نهایی دست ساخته تبدیل می‌شود و هایدگر این تبدیل را سرنوشت

محتوم جایگاه تکنولوژی در فرهنگ بشر مدرن تعریف می‌کند. همین جا لازم می‌دانم مجدد به تعبیر دوگانه‌ای که گیلبرت رایل از علم و تکنولوژی طرح کرده اشاره کنم؛ رایل تکنولوژی را دانش آنچه که باید باشد تعبیر کرده است که به همین ادبیات هایدگری تصویر صورت غایی هر دست ساخته یا محصولی را می‌توان تکنولوژی دانست. اشتراک واژگان این دو اندیشه تصویری که اثر هنری در نسبت با تکنولوژی و ذهن انسان می‌یابد را در قالبی چالش برانگیز می‌دهد:

۱. اثر هنری صورت غائی چیزی است که باید ساخته شود.
۲. تکنولوژی دانش صورت غایی آن چیزی است که باید ساخته شود.
۳. اینکه تکنولوژی جای علت فاعلی و علت غایی را در فرآیند ساخت بگیرد امری مهملک است و انسان را از آشکارگی حقیقت باز می‌دارد.

به این تعبیر اندیشه هایدگری اساساً برای اثر هنری که در فرآیند غلبه تکنولوژی یا پیچیدگی ابزار پدید آمده باشد اصالت قائل نیست و آن را اثر هنری اصیلی نمی‌داند چرا که صورت غایی آن توسط خود تکنولوژی تعیین شده است. در حالی که در جای دیگر یعنی منشاء اثر هنری که هایدگر از فرآیند تولید اثر سخن می‌گوید اساساً آن را یک سیر تکوینی و شیئی در حال شدن تعریف می‌کند و نگران این صورت غایی به شکل مستقل نیست. به نظر می‌رسد مسئله جایی طرح شده که صورت غایی است ماده و فرایند ساخت منفک تصویر شده است. کافیت نام هایدگر را از این صورت‌بندی خارج کنیم تا از هر کس بپرسیم که این شیوه نقد و ارزش‌گذاری نسبت به اثر هنری و حساسیت نسبت به تفکیک میانه صورت غایی و ماده اولیه و فرایند ساخت دغدغه کدام اندیشه است، تا در پاسخ نام کالینگوود را پیش روی مان بگذارد.

کالینگوود در کتاب مبادی هنر هنگامی که کوشش می‌کند در نگرش نوکانتی و در عین حال ایده‌باور با تأثیر از اندیشه همکار خود بندتو کروچه تعریفی بیان محور از هنر ارائه دهد به تفکیک هنر از آنچه شبه‌هنر یا هنرما تعریف کرده می‌پردازد. هنر را از دید فریبی سرگرمی خیال‌انگیزی و صناعت به تفصیل منفک می‌کند و شاید جدی‌ترین چالش را در بیرون راندن صناعت و صنایع دستی از دامنه هنر پیش رو می‌گذارد:

۱. صناعت همواره شامل تفکیک واضح میان ابزار و هدف است که به روشنی از هم تمیز یافته‌اند.
۲. همواره میان طرح و اجرا تمایز وجود دارد.
۳. در فرایند طراحی ابزار و هدف به هم پیوسته و در فرایند اجرا دقیقاً در تقابل قرار دارند.
۴. میان ماده خام اولیه و محصول نهایی تمایز آشکار است.
۵. میان صورت و کارماده انفکاک و تمایز وجود دارد
۶. نسبت سلسله‌مراتبی میان محصولات صناعت‌های متفاوت برقرار است؛ چنانکه محصول نهایی یکی ماده خام محصول دیگر است.



**غالب مقاومت‌های  
موجود در برابر حضور  
و تاثیر تکنولوژی در هنر  
حاصل نگرش‌هایی غالباً  
رهانتیک و ذهن‌باور  
و دور از فضای زنده و  
حقیقی تجربیات هنری  
در دوران معاصر است.**

مفصل‌ترین پاسخی که به این تفکیک‌های شش‌گانه میان هنر و صنعت در کتاب مبادی هنر کالینگوود طرح شده، بندهای ۱۵ تا ۱۹ کتاب هنر و متعلقاتش به قلم ریچارد وولهایم است که با دقت به بی‌اعتبار ساختن یک به یک این ادعاها در جهان واقع پرداخته و اساساً تعریف ذهن‌گرای هنر را به چالش جدی کشیده است. اما نکته مهم‌تر در این جستار بیش از آن‌که به چالش کشیدن این مدعاها باشد اشاره به این نکته است که مفصل‌بندی گزاره‌های طرح شده توسط کالینگوود با مفصل‌بندی گزاره‌های هایدگری یکی است.

ابزار، محصول نهایی ماده خام طراحی و اجرا همگی مفاهیمی است که در همان قالب‌های علمی تعریف شده توسط هایدگر جای می‌گیرد به این تعبیر اگر طراحی و محصول نهایی را علت غائی و ماده خام را علت مادی بدانیم فرایند اجرا می‌تواند در جای خالی علت صوری بنشیند.

حال اگر همانطور که هایدگر کاربرد تکنولوژی را در دو ساحت پیشامدرن و مدرن از یکدیگر تفکیک می‌کند ما نیز فرآیند طراحی تا اجرا در این دو ساحت تفکیک کنیم همان چالش‌های دوگانه قابل طرح خواهد بود در ساحت پیشامدرن طراحی از آن انسان است و به این تعبیر هم طراحی و هم محصول نهایی که علت غایی را تشکیل می‌دهد کار دست انسان محسوب می‌شود. اما در ساحت مدرن که تکنولوژی از انسان پیش می‌افتد، نه تنها محصول نهایی حاصل علیت صوری، یعنی تکنولوژی است، بلکه طراحی نیز در دل همین تکنولوژی پدید می‌آید و از انسان مستقل می‌شود.

از یک سو شباهت این مفصل‌بندی‌ها نشان می‌دهد دامنه هر دو اندیشه نیز درباره گستره هنر شباهت دارد و به این تعریف هایدگر درباره دامنه‌ای از آثار هنری صحبت سخن می‌گوید که شمولیت کافی برای پوشش آن چیزی که بخش اعظم بدنه هنر قرن بیستم و بیست و یکم را تشکیل می‌دهد، ندارد و با همان چالش‌های تعبیر رومانیتیک از هنر روبروست. دیگر آن‌که نقدهای جدی رویکرد تحلیلی به نگاه ایده‌باور کالینگوود و

کروچه به گذاره‌های هایدگر نیز تسری خواهد یافت و آن را بی اعتبار خواهد ساخت. نقد مهمی که وولهایم نسبت به تفکیک هنر و صناعت کالینگوود طرح می‌کند و در حوزه بحث ما هم قابل طرح است، این است که مسئله تصور پیشینی از نتیجه نهایی اثر که در ادبیات هایدگری صورت یا علت غایی تعریف شده است نمی‌تواند مفهوم روشن و معتبری باشد. البته وولهایم تلاش کرده نشان دهد هنرمند نیز همانند صنعت‌گر تصویری پیشینی از طرح نهایی دارد و از این رو تفاوت چندانی با صناعت قائل نیست. اما در میانه طرح، بحث از تدریجی یا تشکیکی بودن این پیش‌طرح سخن می‌گوید اینکه به هر حال ممکن است هنرمند صورتی غایی را در ذهن داشته باشد؛ اما این صورت غائی جزئیات و دقت نهایی ندارد و یا دقت آن مشخص نیست و آن قدر می‌تواند متغیر باشد که اساساً مفهوم تصویری پیشینی را از اعتبار ساقط کند. در واقع از جانب هایدگری چندان مبهم باشد که نتوانیم برای آن وجهی از علیت در نظر بگیریم.

همچنین در ادامه بحث وولهایم برای به چالش کشیدن نظریه ذهن باور هنر به نقش اساسی ابزار هنری در شکل‌گیری اثر اشاره می‌کند این همان نقشی است که هایدگر در بنیاد نگران غلبه‌اش بر ذهنیت و فاعلیت هنرمند است. در واقع گل‌هایم نقش ابزار یا به زبان ما تکنولوژی را در شکل‌گیری نهایی اثر انکارناپذیر و موثر می‌داند و با اتکا به آنچه طرح می‌کند، می‌توان گفت اساساً اثر هنری که خارج از دغدغه و نگرانی هایدگر باشد، امکان ظهور و بروز ندارد. د نظر داشته باشیم که حتی شعر و ادبیات نیز از ابزار و واسطه و تکنولوژی که زبان می‌دانیم بهره می‌برد و امروز کمتر کسی است که از تاثیرات ساختاری بنیادی زبان بر شکل‌گیری تخیل و ذهنیت غافل بماند.

## جمع‌بندی

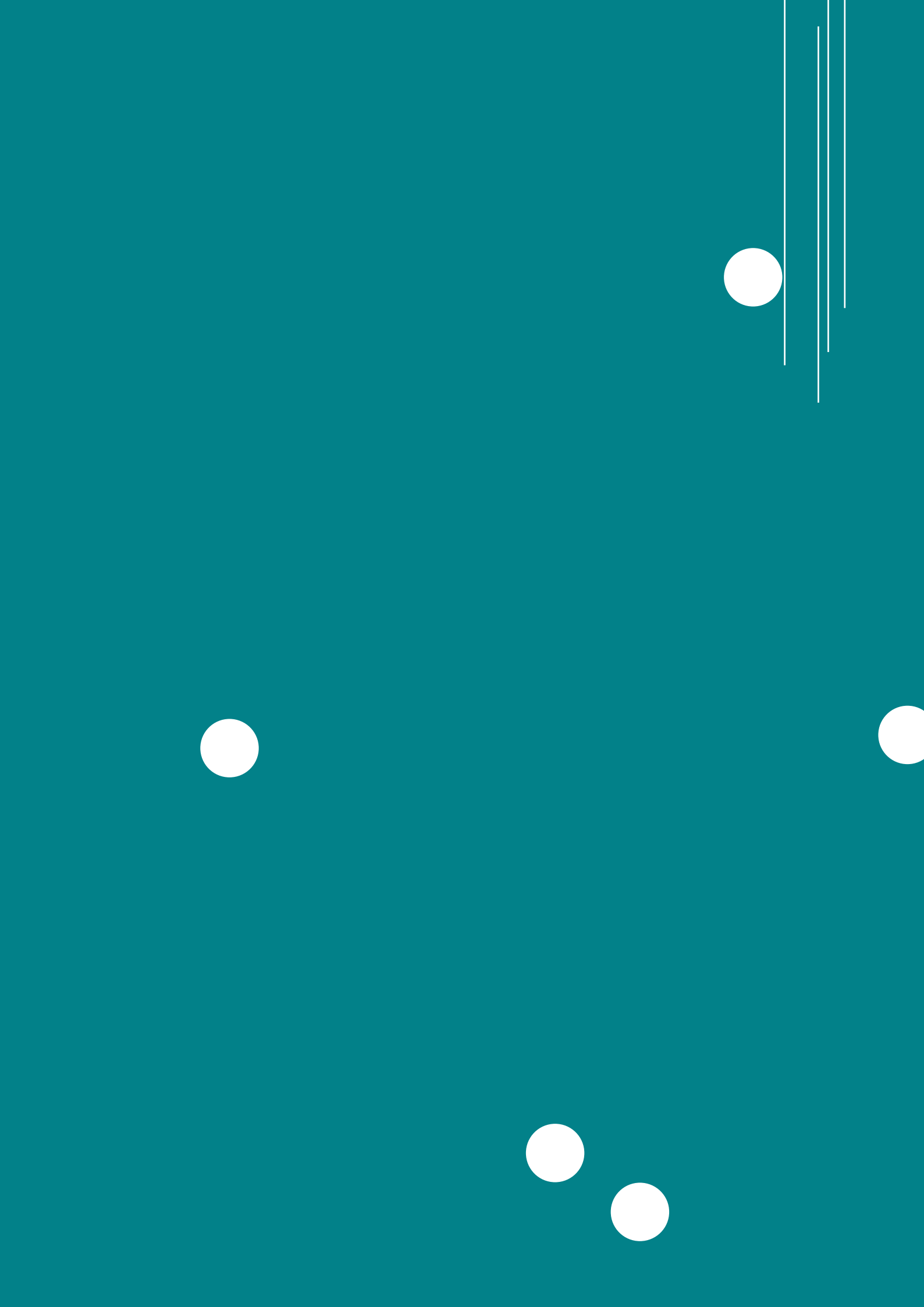
مسئله‌ی تکنولوژی و نسبت آن با هنر مسئله مهم پر چالش و کاملاً حساس است که می‌توان آن را در رویکردهای تاریخی فرهنگی اجتماعی فنی و نظری دنبال کرد. اما غالب مقاومت‌های موجود در برابر حضور و تاثیر تکنولوژی در هنر حاصل نگرش‌هایی غالباً رمانتیک و ذهن باور و دور از فضای زنده و حقیقی تجربیات هنری در دوران معاصر است و غالباً با یک نگرش آزمایشگاهی غیر دقیق و اطلاعات فنی نامتناسب با آنچه در تجربه‌ی زیسته‌ی هنر جاریست، به نتایجی دور از فهم عرف و جامعه هنر می‌انجامد.

تحلیل نگرش انتقادی هایدگری نسبت به غلبه تکنولوژی بر هنر برپایه‌ی همان مفصل‌بندی بنا شده که در آرای ذهن باور کالینگوودی نیز مطرح است.

این نگرش در تحلیل و تفکیک دامنه هنر و نسبت آن با رویکردهای کاربردی‌تر خصوصاً در رسانه‌های نو دچار چالش‌های جدی است.

همچنین با فقدان تصور کافی از نقش رسانه و ابزار هنری خصوصاً آن ابزارهای دیجیتال هوش مصنوعی و تکنولوژی‌های دیگر این رویکرد ناگزیر خود را از عرصه تحلیل و نقد آثار هنری معاصر بیرون می‌گذارد و ناچار به سکوت است و اتکا به آن ما را از عرصه تحلیل واقعیت‌های موجود باز خواهد داشت.



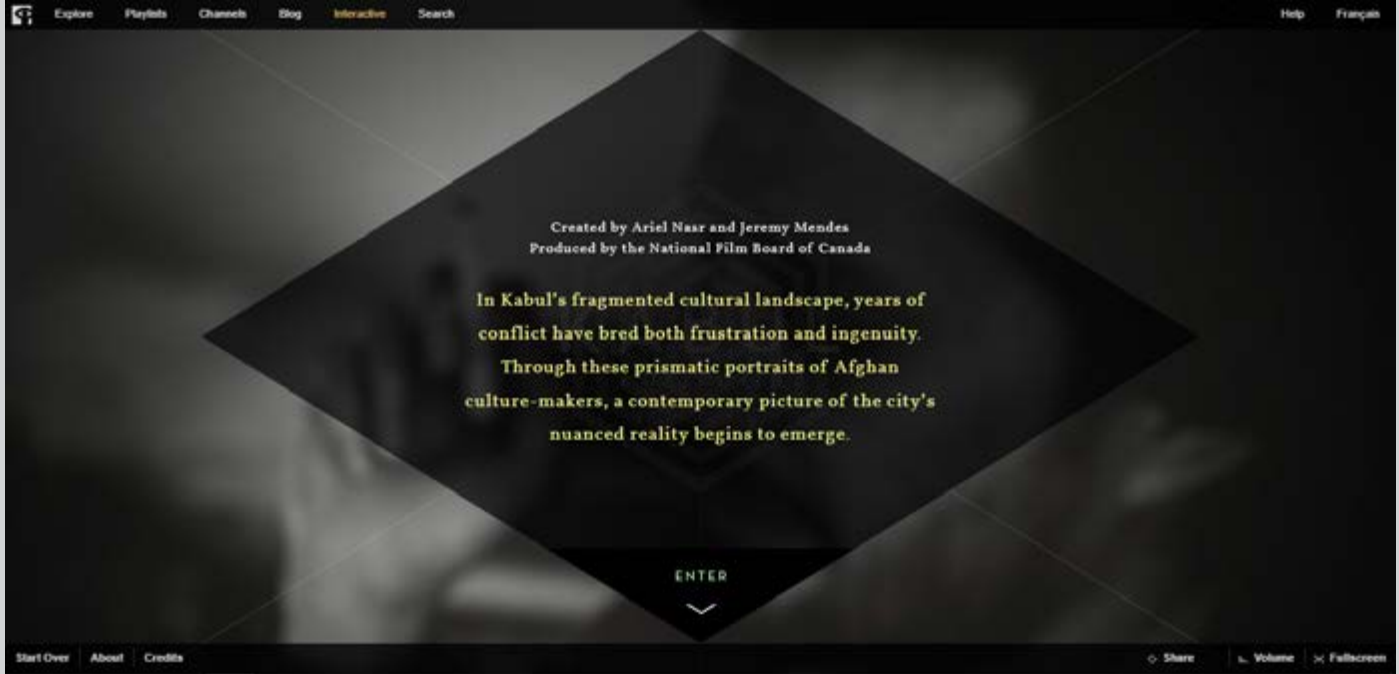


# هنر



دیداری  
تجسمی  
مفهومی  
بینارشته‌ای







# Kabul Portraits

## پرتره‌های کابل

کارگردان: آریل نصر و جرمی مندز

تولید شده توسط سوئیچ یونایتد، کانادا-۲۰۱۴

پرتره‌های کابل یک مستند تعاملی است، که در آن "فرهنگ تکه تکه شده‌ی افغانستان" به زیبایی نمایش داده شده است. "نصر" و "مندس"، شش "فرهنگ‌ساز" را برگزیده‌اند تا کابل را به عنوان شهری برای الهام بخشیدن به دنیای جدید فرهنگی و هنری معرفی کنند. یک روزنامه‌نگار، یک عکاس پرتره، یک بازیگر، یک هنرمند چندرسانه‌ای، یک فیلم‌ساز و یک نقاش از طریق آثار هنری، نوشتار، اشیاء و مواد، عکس و فیلم، داستان و چالش‌های خود را روایت می‌کنند. سبک هنری این دو فیلم‌ساز الهام‌بخش است؛ آنها این تعامل را به شیوه‌ای طراحی کرده‌اند که ملت‌ها را با "فرهنگ تکه تکه" شده و اهمیت اشیاء در زندگی آنها به شکل داستانی برگزیده نشان می‌دهد. این مستند چند رسانه‌ای، شوق افغان‌ها را برای بازسازی یک ملت زخمی و تثبیت زندگی روزمره‌ی خود نشان می‌دهد. مصاحبه‌های صوتی و تصویری، عکس‌ها و متن‌ها گرد هم می‌آیند و یک داستان معنی‌دار و انگیزشی ایجاد کرده‌اند که درک مخاطب از افغان‌ها و افغانستان را تغییر می‌دهد، همان کاری که در اخبار به صورت دیگری مشاهده می‌شود.

*Would you speak  
with me?*

video

*In the midst  
of the Taliban*  
memories

*hip and  
apestries*

Share

Volume

Fullscreen

## انکادات

۳۲ ساله اهل هرات

تهیه کننده، کارگردان و فیلمبردار مستند و فیلمبردار افغان است.

[Explore](#)[Playlists](#)[Channels](#)[Blog](#)[Interactive](#)[Search](#)

PORTRAITS

*I could see she was dying*

audio



ALKA SADAT

Filmmaker

*A horse  
various  
possessions*[Start Over](#)[About](#)[Credits](#)

او با اولین فیلم ۲۵ دقیقه‌ای خود به نام Half Value Life مشهور شد، که نشان از بی‌عدالتی و جنایت اجتماعی دارد. این فیلم چندین جایزه کسب کرد. او خواهر کوچکتر رویا سادات، اولین تهیه‌کننده و کارگردان فیلم زن افغانستان است. این دو خواهر از سال ۲۰۰۴ در بسیاری از تولیدات فیلم همکاری کرده‌اند و در تأسیس خانه فیلم رویا نقش مهمی داشتند. او برای اولین فیلم خود جایزه‌ی صلح افغانستان را دریافت کرد و از آن زمان تاکنون مستندهای زیادی ساخته است که برای آنها نیز موفق به دریافت جوایز متعدد بین‌المللی به عنوان تهیه‌کننده، فیلمبردار و کارگردان و همچنین به دلیل فعالیت در تلویزیون شده است.



*an engineer*

*This mud is  
someone's brother*  
audio

*Crushing stones*  
video

Share

Volume

Fullscreen

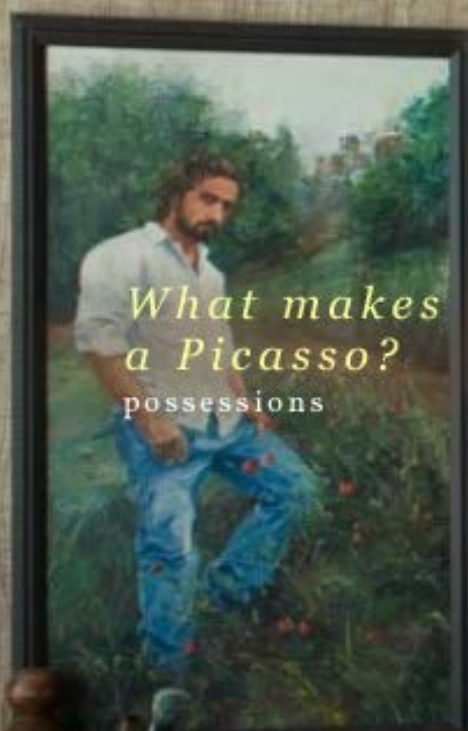
## محمد اکرم

اهل هرات

هنرمند نقاش



## PORTRAITS



محمد اکرم، یک هنرمند پاره وقت افغان در هرات است، او ترجیح می‌دهد به جای خریدن رنگ و ابزار گران قیمت، در نقاشی‌های خود از خاک، گرد و غبار، گل و آجر استفاده کند. چرا که درد و رنج افغانستان را راحت‌تر به تصویر می‌کشند. خشت و گل هستند که صدای گلوله‌ها و شهادت عزیزان را شنیده‌اند و یادگاری هستند از آنها بر در و دیوار خانه‌های ملت افغانستان. او با ارائه‌ی کارهای خود می‌خواهد به دنیا بگوید که در افغانستان فقط جنگ وجود ندارد.

کارهای او در نمایشگاه‌هایی در سراسر جهان به نمایش درآمده و یکی از نقاشی‌های خود را به بیش از ۱۰۰۰ دلار به سفارت آمریکا در کابل فروخته است.





Ariel Nasr

## آریل نصر

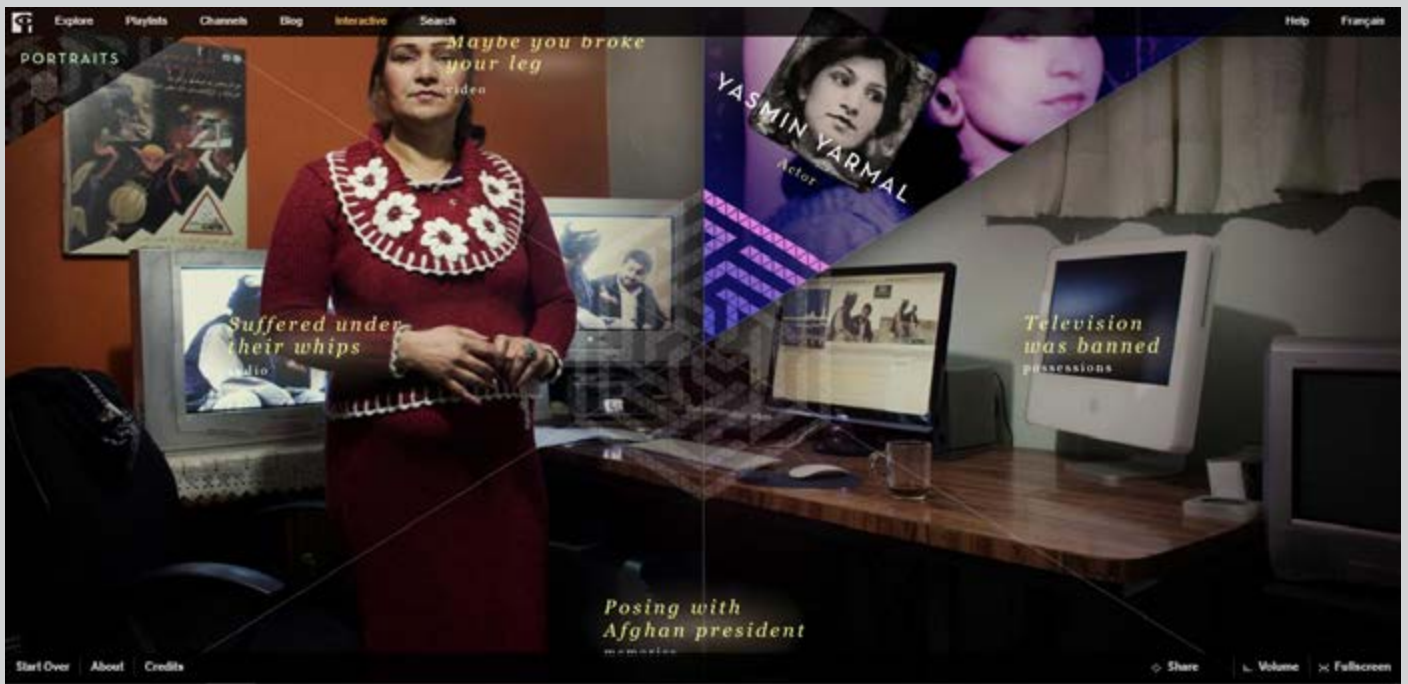
کارگردان و نویسنده  
متولد: هالیفاکس، کانادا  
جایزه صفحه کانادا برای بهترین فیلم مستند  
کوتاه  
نامزد جایزه اسکار برای بهترین فیلم کوتاه.  
او به خاطر فیلم‌های صبح بخیر قندهار  
(۲۰۰۸)، دختران بوکسور کابل (۲۰۱۲) و  
پسران بزکشی (۲۰۱۲) معروف است.



Jeremy Mendes

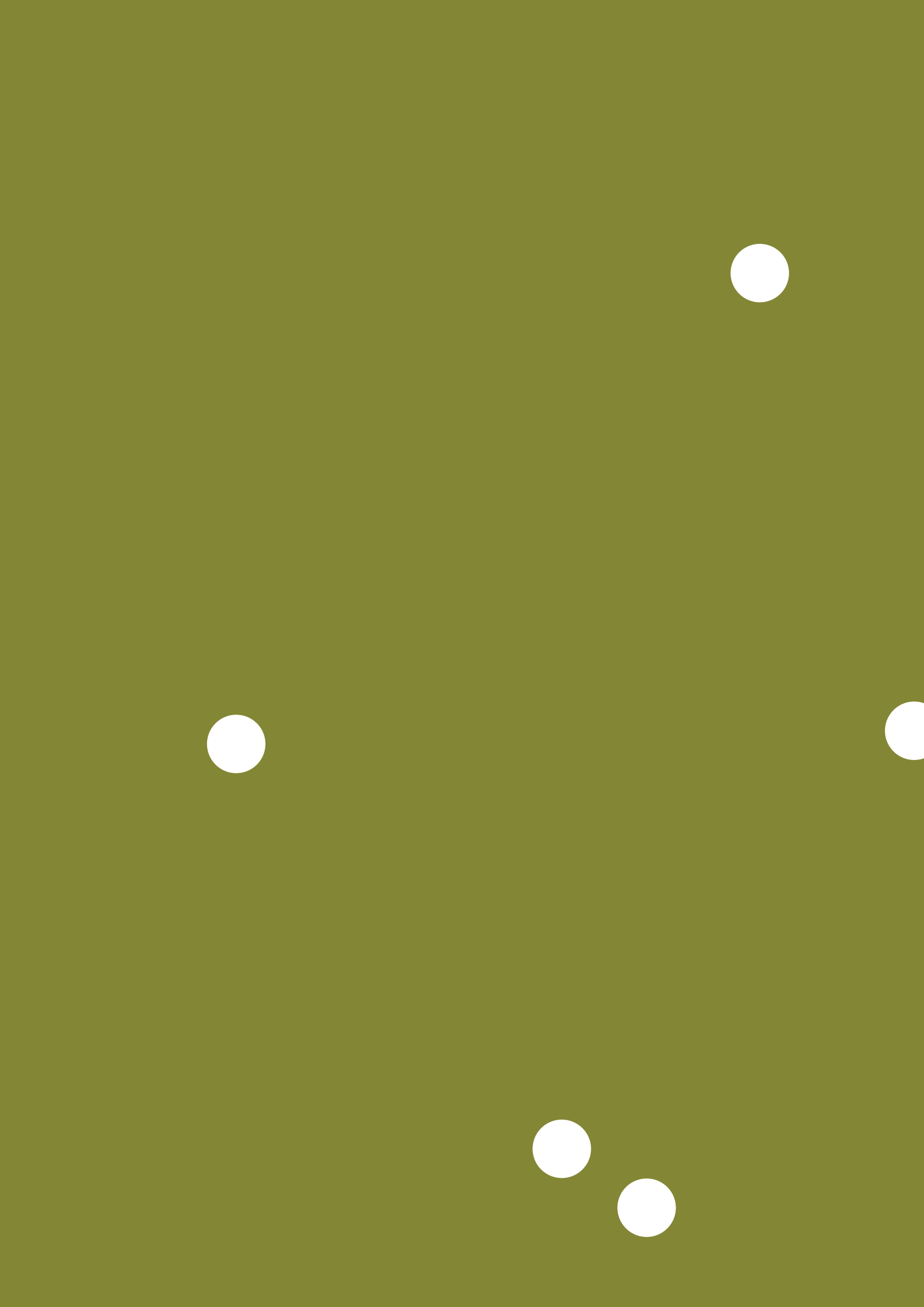
## جرمی مندس

هنرمند کانادایی ساکن ونکوور است که بیش از  
۱۵ سال تجربه‌ی فعالیت در پروژه‌های تعاملی  
دارد.  
وی هم اکنون به عنوان ایده‌پرداز و تهیه‌کننده  
تعاملی با هیئت ملی فیلم کانادا همکاری  
می‌کند.  
او در سال ۲۰۱۲ به خاطر فیلم خرس ۷۱ جایزه‌ی  
نگاه ویژه‌ی جشنواره‌ی کن را از آن خود کرد.  
فیلم‌ها: خرس ۷۱، دور از دور، این سرزمین  
جایزه‌ی بهترین عکس جهان مطبوعات برای  
داستان‌پردازی خلاقانه  
نامزد جایزه صفحه نمایش کانادا برای بهترین  
تولید تعاملی اصلی.



برای دیدن و شنیدن این پروژه، روی تلنگر کلیک کنید:

تلنگر

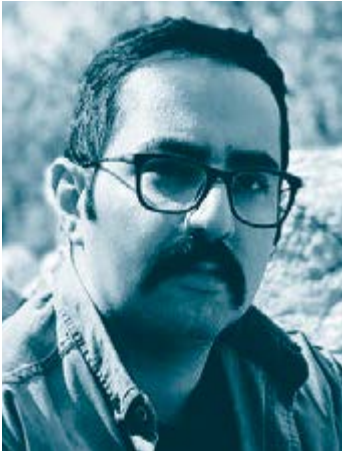




شتمین آفاق بی‌تشوین بود  
تا خموشی  
این بحر از زبان ما تلاطم کرده است  
موج

بیادل دهلوی

# خوانشِ عکس



## محدور یاحی\*

«محقق به هیزم و خاکستر توجه دارد، جستارنویس به آتش.» -والتر بنیامین

ارائه‌ی یک تعریفِ صُلب و نامنعطف از «جُستار»، در تضادِ با یکی از خاستگاه‌های «جستارنویسی» است؛ یعنی پس‌زدنِ چهارچوب‌های اصطلاحاً خُشک و کنترل‌کننده‌ی کلام و واژه‌ها. اما آن‌چه گویی اشتراکی در نگاهِ جستارنویس‌هاست، حضور پر رنگ‌تر «من» نویسنده و اصطلاحاً نگاهِ شخصی اوست که بر اساس زیست‌جهان و زیست‌تجربه‌اش شکل گرفته. یک جُستار، مدعی آن نیست که حقیقتِ تغییرناپذیرِ چیزی را کشف کرده و قصد دارد تا آن را در چهارچوبی آکادمیک و علمی ارائه دهد؛ بلکه گویی تلاش دارد با فرمی شخصی که متأثر از نویسنده‌ی آن است، حولِ محورِ آن‌چه که قصد دارد درباره‌اش بنویسد، بیاندیشد؛ اندیشه‌ای نه الزاماً نظام‌مند و دارایِ چهارچوب و ساختی از پیش تعیین‌شده؛ البته این‌ها مانع از آن نمی‌شود که نویسنده ارجاع‌هایی به بیرون از زیست‌تجربه‌اش نداشته‌باشد، بلکه همچون مقاله و رساله، ملزم به آن نیست. و البته که جستار، آن‌چیزی نیست که صرفاً در این‌جا ذکر شده. ■

\*داستان‌نویس، روزنامه‌نگار و فیلم‌نامه‌نویس

فارغ‌التحصیل کارشناسی ارشد روانشناسی

مدرس نویسندگی، فیلم‌سازی و نشانه‌شناسی عکس در مدارس و آموزشکده‌های فرهنگی هنری شهر تهران

همچنین، دو کتاب آماده انتشار دارد؛ یک مجموعه داستان کوتاه و یک مجموعه جستارنویسی بر عکس

# بازیافت

## جستاری برعکس «ناهرئی»، برنده‌ی جایزه‌ی محیط‌زیست سال ۲۰۱۹

همین که باید دقت کنید تا «انسان» درونِ عکس را از میانِ انبوه «زباله‌ها» «شناسایی» و پیدا کنید، احتمالاً یکی از مهم‌ترین اتفاق‌هایی که باید با دیدنِ این عکس، می‌افتاده، افتاده. او [انسان]، شبیه دیگر جانداران، استتار نکرده تا رویت نشود و در امان بماند؛ بلکه این «بیرون» است که گویی خود را به شکلِ او درآورده و استتار به شکلِ معکوسی رخ داده.

احتمالاً، در نگاهی گذرا و سرسری، ما تماشاگرانِ عکس، برای یافتنِ چیزی که این قاب را معنادار کند، دست به جستجو می‌زنیم تا چیزی بیابیم که دلیلِ شکل‌گرفتنِ این قاب را توجیه کند؛ چراکه صرفِ عکس‌گرفتنِ از زباله‌ها، احتمالاً قابی است نه چندانِ خلاقانه و نو.

آن چیزی که این زباله‌ها را معنادار می‌کند، نه صرفِ حضورِ کسی میانِ آشغال‌ها، که خودِ این جستجو است. این‌جا، تلاش برای یافتنِ انسان، به شئیت تبدیل می‌شود. از سویی دیگر، وقتی انسان میانِ آشغال را یافتیم، می‌بینیم که او نیز در حالِ جستجو است؛ همان کاری که ما انجامش دادیم تا به او برسیم! او نیز در میانِ زباله‌ها می‌گردد تا چیزی پیدا کند، احتمالاً برای «بازیافت».

هم‌نشینی این جستجوهاست که «جستجو» را تمثیلی و نمادین می‌کند و اهمیتِ بازیافتو بازیافتن را به شکلی دیگر، عینیت می‌بخشد. در این تمثیلی شدنِ است که می‌توان این قاب را به تمام زمین تعمیم داد و پرسشی که دارد را مطرح کرد؛ «انسان میانِ زباله‌ها کجاست؟» و «دارد چه می‌کند؟»

در فرآیندِ استتار، جاندار، خودش را به شکلِ بیرونِ درمی‌آورد تا از دیدِ دشمن در امان باشد و آسیب نبیند. این‌جا، در این قاب، زمین [انباشته‌شده با محصولات ما]، به شکلِ ما درآمده [به شکلی درآورده‌اش]؛ اما نه برای این‌که در امان بماند. در امان نبودنِ اش را این‌جا نشان می‌دهد، تا شاید در این استتارِ معکوس و معصومانه، تیرئه شود؛ شاید، با پدیده‌ای بنام بازیافتن. گویی کاری که انسانِ درونِ عکس با آشغال‌ها می‌کند، ما نیز، باید با «انسان» مسبب این استتارِ معکوس، انجام دهیم.

ما، در میانِ این آشغال‌ها، میانِ شیرابه‌ها و پلاستیک‌ها و... چه پیدا کردیم که عکس را معنادار کرد؟ احتمالاً باید خودِ آن را بازیابیم. آن چه باید بازیافته شود، خودِ همانی است که دنبالِ زباله‌های با ارزش‌تر می‌گردد. عکاس، والرئ لئونارد، اسمِ عکس‌ش را گذاشته «نامرئی». آن چه در این‌جا تقریباً نامرئی است، انسان است که به سختی یافت می‌شود، برای بازیافت؛ برای مرئی شدن.

پی‌نوشت: این محل موقتی برای انباشت زباله‌ها در نزدیکی کاتماندو قرار دارد و از سال ۲۰۰۵ ایجاد شده است. امروزه، ظرفیت آن در حال اتمام است.

عکس از: Valerie Leonard



**آن چیزی که این زباله‌ها  
را معنادار می‌کند، نه صرف  
حضور کسی میان آشغال‌ها،  
که خود این جستجوست.**



## یک زن و ایماژ یک زن

وجود تصویر این خواننده-رقصنده معروف [Britney spears] روی تیشرت فرد مذکر بی چهره معنای مضاعفی به این قاب بخشیده. تیشرت مشکویی که بر تن فرد مذکرست، احتمالاً به علت وجود آن تصویر، خریداری شده. هم‌جواری «تصویر» آن خواننده با یک تیشرت، موجب تولید شی جدیدی شده که صرفاً یک تیشرت نیست، که هم‌زمان یک تابلو، پوستر، عکس و ... نیز هست. این شی سوم، «ایماژ» britneyspears است. او؛ در این عکس حضور ندارد، ولی نشانه‌های او این‌جا موجود است. پشت آن بدن بی‌سر مذکر، زنی نیز مشاهده می‌شود. زنی که در لحظه‌ی شکل‌گیری این عکس، بصورت «واقعی» حضور داشته و نه در قامت یک ایماژ و تصویر.

زن واقعی، در حال انجام کاریست؛ در شمایل یک «مولد». او دارد در فرآیند تولید نمک، کاری انجام می‌دهد [البته مشخص نیست که صاحب آن نمک‌هاست یا کارگر است]. به تعبیری حضور واقعی او هم‌جوار با حضور ایماژ زنی دیگرست و هر دو موجب فروش کالایی می‌شوند. با این تفاوت که بریتنی اسپیرز، کاری برای آن تیشرت انجام نداده، ولی آن زن بر روی نمک‌ها عملی انجام می‌دهد و مهم نیست که تصویرش روی پاکت نمک‌ها دیده شود؛ بدن، لباس‌ها و صورت زن واقعی این‌جا، موجب افزایش فروش چیزی نمی‌شود؛ چرا که فاقد ایماژ یک زن مطلوب برای کمپانی‌های مد و غیره است. در سوی دیگر ماجرا، بجای کار بر روی تیشرت؛ بر روی آن خواننده کار می‌شود. بر بدن و اصطلاحاً زیبایی کارکردی‌یی که باب میل کمپانی‌های آرایشی و ناظر بر بدن مطلوب است، برای بازار؛ فروش محصولات سازنده‌ی ابژه مطلوب [هم‌دستی سلبریتی با بازار] زنی، که مدام می‌خندد، با پوستی روشن، بدنی مطابق با میل جنسی زمانه، چشم‌ها و لب‌ها و موهایی که رنگ‌آمیزی می‌شوند و احتمالاً لباس‌هایی مطابق با فانتزی‌های جنسی زمانه‌ی خود. کالا؛ بدن آن خواننده نیز هست که توسط کمپانی‌ها صادره می‌شود.

از منظر بودریار، اشیا، دارای ارزش نشانه‌ای هستند؛ خرید یک کالا، خرید ارزش‌های نشانه‌ای آن و «ایماژ» آن نیز هست. خرید مبلمان، خرید ایماژ و تصویر «خانه‌ی مطلوب»، «رفاه»، «به‌روز بودن» و غیره نیز هست.

بدن ناکامل مذکر این قاب، ایماژ «زن مطلوب»، «هوادار کسی بودن» و غیره ای را به مصرف می‌رساند. عکاس؛ مهدی منعم با هوشمندی صورت واقعی او را حذف کرده؛ [تولید معنا صرفاً با قاب بندی] گویی جای سر غایب اش، را سر ایماژ آن زن پر کرده. بدن بی سر، میل مذکری است که با ابژه مطلوبش یکی شده؛ پشت کرده به آن زن واقعی [هرچند با او هم داستان است]، زن پس زده شده توسط کمپانی‌های مد و تبلیغات و ابژه جامعه پسند.

عکاس : مهدی منعم



از هنر بودریار، اشیا، دارای  
ارزش‌نانه‌ای هستند؛ خریدِ  
کالا، خرید ارزش‌های نانه‌ای  
آن‌و «ایاژ» آن نیز هست.



هُنر،

تکنولوژی دیجیتال

و تغییر ساختار تجربه





## دکتر معصومه تقی‌زادگان\*

مروری بر تاریخ هنر نشان می‌دهد که علم و هنر در هر دوره زمانی‌ای رابطه‌ای نزدیک با یکدیگر داشته‌اند، پل والری می‌گوید هرچند که علم و هنر به ظاهر سخت با هم در تقابل‌اند، ولی در واقع، آنها جدایی‌ناپذیرند (استرازیبرگ، ۱۳۸۳: ۲۰). بعضی نگرش‌ها تلاش هستند تا با پرداختن به هنرمندان دانشمند (لئوناردو داوینچی، آلبرشت دورر) یا دانشمندان هنرمند (نیکلاس کپرنیک، لویی پاستور) نزدیکی و رابطه میان علم و هنر را نشان دهند، اما نگاهی تاریخی به هنر نشان می‌دهد که رابطه میان هنر و علم از این نمونه‌ها فراتر و علاوه بر اینکه هنر در هر دوره‌ای متأثر از تکنولوژی زمانه خود بوده است، دانشمندان نیز با اختراعات خود نقش تعیین‌کننده‌ای در فرهنگ بشری داشته‌اند.

فیلسوفانی همچون «لوئیس مامفورد» در دهه ۱۹۵۰ میلادی تکنولوژی را باعث سرکوب انسان و امر تضعیف‌کننده زندگی معنوی آدمی می‌دانستند، لذا بر این عقیده بودند که هنر بایستی از انسان در برابر تکنولوژی محافظت کند. اما گروه دیگری از فیلسوفان از جمله «هانس یونس»<sup>۱</sup> چنین نگرش منفی‌ای به رابطه میان هنر و تکنولوژی نداشتند. هانس یونس با تمایزگذاری میان تکنولوژی‌های مکانیکی و الکتریکی- الکترونیکی این عقیده را مطرح ساخت که کالاهایی که با تکنولوژی الکتریکی- الکترونیکی تولید می‌شوند، اشیایی را خلق کرده‌اند (از جمله ماهواره‌های ارتباطی) که از هیچ چیز تقلید نمی‌کنند و نیازهای جدید و غیرطبیعی به وجود آورده‌اند؛ نهایتاً این تکنولوژی‌ها تأثیر فراوانی بر قدرت تخیل انسان دارند. چنین عقایدی در عرصه فلسفه دهه ۶۰ میلادی با ظهور جنبش قدرتمند هنر و تکنولوژی همزمان و همراه بود.

والتر بنیامین نامدارترین نظریه‌پرداز است که به نقش محوری تکنولوژی در هنرها پرداخته است، وی رویکرد خاص تاریخی خود که در مقاله «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی» برجسته شد، سخت تحت تأثیر آلوئیس ریگل<sup>۲</sup> قرار داشت، ایده بازتولید مکانیکی هم قبل از او توسط لاسلو مهولی- ناگی<sup>۳</sup> (از مدرسان مکتب باوهاوس) مطرح شده بود. آلوئیس ریگل از مهم‌ترین نظریه‌پردازان تاریخ هنر اروپا در دوره حدود سال ۱۹۰۰ است و کار

1. Lewis Mumford.

2. Hans Jonas.

3. Alois Riegl.

4. Laszlo Moholy-Nagy.

\*پژوهش‌گر حوزه‌ی هنر و رسانه، دانش‌آموخته‌ی ارتباطات و عضو هیئت علمی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی است.

او بر نسل‌های بعدی تاریخ‌دانان هنر نفوذ تعیین‌کننده‌ای برجای گذاشت. «از نظر ریگل، دگرگونی در تکنیک‌های هنری از تغییراتی نشأت می‌گیرد که در شیوه نگاه و برداشت مردم از مشاهده جهان به وجود می‌آید. بنابراین او منکر تاریخ هنر می‌شود و معتقد است آنچه وجود دارد تنها تاریخ زندگی مردمی است که نیازهای متفاوتی دارند و به شیوه‌های متفاوتی هم این نیازها را مرتفع می‌سازند» (اشتاین، ۱۳۸۲: ۶۲).

هدف بنیامین نیز از مطالعه هنر و تفکر در باب آن رسیدن به تعریفی از هنر نیست، بلکه هدف او درک ماهیت تجربه هنری در عصر خویش و به تبع آن فهم زندگی مدرن است. بنیامین معتقد است که «رفتارهای هنری متفاوت در دوره‌های مختلف تحت تأثیر ساختار خود تجربه در آن عصر است» (بنیامین، ۱۹۸۹: ۱۲۲). بنیامین با دقت‌تر شدن در فرآیندهای عمومی ویرانی‌ها نشان می‌دهد که این امر ناشی از تغییر ساختار تجربه است و تغییرات تکنولوژیک زمینه این تغییرات را فراهم آورده است. به زعم بنیامین (۱۹۳۹: ۲۲۸) دوران تکنولوژی که در قلمرو هنر به مثابه تکنولوژی بازتولید بروز می‌کند، نشان‌دهنده یک دگردیسی تاریخی دارای تأثیرات جهانی بود که به وسیله هیچ کدام از طرفین دعوا (عکاسی و نقاشی) درک نشد. «تکثیر مکانیکی در قالب عکاسی و سینما واکنش توده‌ها را نسبت به هنر دگرگون کرد. یعنی واکنش منفصل نسبت به یک نقاشی پیکاسو به واکنشی فعال در قبال مشاهده فیلم چارلی چاپلین تبدیل شد. از این رو می‌توان گفت این تکنولوژی هنر را واجد منش اجتماعی کرد» (ضمیران، ۱۳۸۷: ۶۴). بنیامین معتقد است که هنر دوره پیشامدرن و مدرن به تبع تکنولوژی هر یک از این دوره‌ها سبب تفاوت تجربه هنری در هر یک از این دوران‌ها شده است.

آغاز عصر دیجیتال، ارزش‌های نهفته در مقاله «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی» بنیامین را آشکارتر ساخته است، اما امروز مساله پیچیده‌تر است، زیرا بازتولید مکانیکی به بازتولید دیجیتالی تبدیل شده است. هرکس که به طور جدی به حوزه هنر علاقمند است بایستی ماهیت و منطق عمل رسانه‌های دیجیتال را در نظر گیرد، لو مانوویچ (۲۰۰۱) و گروسین و بولترز با مطرح ساختن مفاهیم جدید تلاش کرده‌اند ماهیت و منطق عمل رسانه‌های دیجیتال را تئوریزه کنند که می‌تواند نهایتاً آشکارکننده‌ی زمینه‌های تغییر تجربه انسان کنونی باشد.

## لومانوویچ، بازسازی دیجیتالی هنر و منطق انتخابگری

«لو مانوویچ<sup>۵</sup>» با طرح این پرسش که «رسانه‌های جدید چیستند؟» تلاش می‌کند پیامدها و تأثیرات بنیادی و اساسی انقلاب دیجیتال را برجسته سازد. مانوویچ (۲۰۰۱: ۴۳) معتقد است که اگر انقلاب چاپ تنها بر یک سطح از ارتباطات (توزیع رسانه‌ای) تأثیرگذار بود؛ انقلاب رسانه‌های کامپیوتری بر تمام سطوح ارتباطی همچون دستکاری کردن، ذخیره‌سازی، توزیع و علاوه بر آن بر انواع رسانه‌ها چون متن، تصویر، تصویر متحرک، صدا و... تأثیر گذارده است. وی وجود این ویژگی‌های اساسی جدید را برخاسته از قابلیت برنامه‌ریزی رسانه‌های جدید می‌داند که پیشینه تاریخی ندارند و لذا ما را نیازمند مفاهیم و رویکردهای جدید برای فهم پدیده‌ها می‌داند.

مانوویچ در سال ۲۰۰۱ و در کتاب «زبان رسانه‌های جدید»<sup>۶</sup> پنج اصل کلی را برای درک عمل رسانه‌های جدید ارائه می‌کند: بازفای عددی<sup>۷</sup>، بخش‌بخشی بودن<sup>۸</sup>، خودکاری / اتوماسیون<sup>۹</sup>، تغییر پذیری و تنوع<sup>۱۰</sup>، ترارمزگذاری<sup>۱۱</sup>. مانوویچ برای این پنج اصل ترتیبی منطقی در نظر گرفته است به طوری که اصول سه تا پنج به اصول یک و دو

Lev Manovich.5

The Language of New Media.6

Numerical Representation.7

Modularity.8

Automation.9

Variability.10

Transcoding.11

وابسته هستند. البته خود وی تاکید می‌کند که این نظم شبیه نظم بدیهی و آشکار نیست که اصول اولیه قطعی به عنوان نقطه‌های شروع داشته باشد و فرمول‌های بعدی بر اساس آنها ثابت شوند.

مانوویچ معتقد است که تفاوت اساسی و اصلی میان رسانه‌های جدید و قدیم این است که رسانه‌های جدید قابل برنامه‌ریزی هستند. این ویژگی به این دلیل است که تمام اشیا رسانه‌ای جدید از کدهای دیجیتالی تشکیل شده‌اند و اساساً همه آنها «بازنمایی عددی» هستند. در نتیجه ما می‌توانیم از مادیت یک شی رسانه‌ای صحبت کنیم و اعداد و فرمول‌های تشکیل‌دهنده آن را موشکافی کنیم. این وضعیت دو پیامد اساسی و مهم دارد: نخست اینکه شی رسانه‌ای جدید را می‌توان با زبان ریاضیات و عملکردهای ریاضیاتی توضیح داد و دوم آنکه می‌توان آن را با الگوریتم‌ها دستکاری و کنترل کرد (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۴۹).

«بخش‌بخشی بودن» را می‌توان ساختار فراکتلی<sup>۱۲</sup> رسانه‌های جدید نامید. همانند یک فراکتل که ساختار مشابهی در مقیاس‌های متفاوت دارد، شی رسانه‌ای جدید سراسر ساختار بخش‌بخشی<sup>۱۳</sup> مشابه دارد (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۵۱). ترکیب عناصر مستقلی چون کد، فریم، صدا، متن، تصویر و پیکسل شی رسانه‌ای جدید را تشکیل می‌دهند. این عناصر می‌توانند به طور مستقل تغییر کنند و در اشیا رسانه‌ای دیگر به کار گرفته شوند، در واقع هر عنصر هویت مستقلی دارد و در نتیجه حذف و جایگزینی بخش‌ها فوق‌العاده آسان است.

«خودکاری» یا همان اتوماسیون موجود در برنامه‌های کامپیوتری به کاربران اجازه خلق یا تغییر سوژه‌ها و اشیا رسانه‌ای را با استفاده از الگوها و الگوریتم‌ها می‌دهد. «کدهای عددی رسانه‌ها (اصل ۱) و ساختار بخش‌بخشی شی رسانه‌ای (اصل ۲) اجازه خودکار شدن بسیاری از عملکردهای دخیل در خلق، دستکاری و دسترسی رسانه‌ای را فراهم می‌آورد. بنابراین انسان می‌تواند دانسته و از روی عمد از فرایند خلق حذف شود» (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۵۳). رسانه‌های قدیمی، خالق انسان‌داری دارند که عناصر متنی، تصویری و ویدیویی را در یک ترکیب یا زنجیره خاصی به صورت دستی مونتاژ می‌کند. این زنجیره یا ترتیب یک بار و برای همیشه تنظیم و تثبیت شده است. در این حالت کپی‌های متعددی را می‌توان از نسخه اصلی گرفت. اما یک شی رسانه‌ای جدید، یک شی ثابت برای همیشه نیست بلکه چیزی است که این پتانسیل را دارد که به صورت‌های بی‌نهایت متفاوتی ارائه شود. مانوویچ این «تغییرپذیری» را یکی دیگر از پیامدهای اصل یک و دو می‌داند. واژه‌های «ناپایدار»<sup>۱۴</sup> و «روان»<sup>۱۵</sup> واژه‌هایی هستند که اغلب به جای واژه «متغیر»<sup>۱۶</sup> در رابطه با رسانه‌های جدید به کار گرفته می‌شود (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۵۶). تغییرپذیری‌ای که از آن صحبت شد ناشی از کدهایی است که مربع‌ها، اندازه تصادفی، جایابی و ابهام را هر زمانی که کاربر دکمه‌ای را فشار می‌دهد، ایجاد می‌کند.

آخرین اصل، پیامد بنیادی و عظیم کامپیوتری شدن رسانه‌ها «ترارم‌گذاری» (کدهای انتقالی) است که رسانه را به داده کامپیوتری تبدیل می‌کند (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۶۳). ترارم‌گذاری اختلاط کامپیوتر و فرهنگ را نشان می‌دهد. از نظر تکنیکی، ترارم‌گذاری به معنای تبدیل یک شی رسانه‌ای جدید از یک شکل به شکل دیگری است، به عنوان مثال متن به صدا و یا قابلیت نمایش رسانه‌های جدید از طریق وسایل و ابزارهای مختلف. به طور گسترده، ترارم‌گذاری مشخص‌کننده شیوه‌هایی است که رسانه‌ها و فرهنگ از طریق منطق کامپیوتری تغییر شکل می‌یابند و به کلی تغییر می‌کنند. کامپیوتری کردن فرهنگ فرایند ترارم‌گذاری است، همانطور که مقولات و مفاهیم فرهنگی در سطح معانی و زبان به وسیله چیزهای جدیدی که از هستی‌شناسی، معرفت‌شناسی و کاربردشناسی

12. فرکتال (Fractal)، فرکتال یا برخال ساختاری است که هر جز از آن با کلش متشابه است.

Modular. 13

Mutable. 14

Liquid. 15

Variable. 16

کامپیوتری اخذ می‌شوند، جایگزین می‌شوند.

مانوویچ معتقد است که شرایط رسانه‌های قدیمی در هماهنگی کامل با جامعه صنعتی است. اما در جامعه پسا صنعتی کنونی منطق «تولید بر اساس تقاضا» حاکم است که با استفاده از کامپیوترها و شبکه‌های کامپیوتری قابل دسترسی است (مانوویچ، ۲۰۰۱: ۵۶). در جامعه پسا صنعتی، هر شهروندی می‌تواند سبک زندگی خاص خود را داشته باشد و ایدئولوژی خود را از میان بسیاری از انتخاب‌ها برگزیند. در جامعه کنونی به جای این که اطلاعات و اشیاء مشابهی به مخاطبان توده‌ای تحمیل شود، بازاریابی در حال حاضر تلاش می‌کند هر یک از اشخاص را به صورت انفرادی هدف بگیرد. منطق تکنولوژی رسانه‌های جدید، این منطق جامعه جدید را انعکاس می‌دهد. هر بیننده یک وب سایت ورژن خاص خودش را از سایت دارد؛ تبلیغات، محتوا و ویژگی‌های این سایت بر اساس شبکه‌ای از فعالیت‌های اینترنتی کاربر و یا پروفایلی که در ابتدا پر کرده است، به نمایش در می‌آید. بسیاری از شرکت‌هایی که تبلیغات اینترنتی دارند، حرکات شما را در وب مرور می‌کنند و به یاد دارند که شما چه تبلیغاتی را دیده‌اید و آیا وقتی آن را دیده‌اید بر روی آن کلیک کرده‌اید.

مانوویچ (۲۰۰۱: ۶۳) معتقد است که رسانه‌های جدید را می‌توان عموماً ترکیبی از دو لایه مجزا دانست: لایه فرهنگی و لایه کامپیوتری. از زمانی که رسانه‌های جدید در کامپیوترها خلق شدند، از طریق کامپیوترها پخش شدند و در کامپیوترها آرشیو و ذخیره شدند، می‌توان انتظار داشت که منطق کامپیوتر تاثیر خاصی بر منطق فرهنگی قدیمی رسانه‌ها داشته باشد. به عبارت دیگر، ما بایستی فکر کنیم و انتظار داشته باشیم که لایه کامپیوتری بر لایه فرهنگی تاثیر بگذارد و آن را متاثر سازد. نتیجه این ترکیب فرهنگ کامپیوتری جدید است: مخلوطی از معانی کامپیوتری و انسانی، راه‌های سنتی فرهنگ انسانی که جهان را ساخته است و راه‌های خاص کامپیوتری برای بازنمایی آن.

برای لو مانوویچ «فرهنگ تبدیل به داده شده است»<sup>۱۷</sup> و از این رو است که یکی از مفاهیم کلیدی نظریه خود را «پایگاه داده» نامگذاری می‌کند و آن را آنتی‌تیز روایت، روش اصلی مطالعات فرهنگی معرفی می‌کند. مانوویچ در سال ۲۰۰۱ مقاله‌ای با عنوان «پایگاه داده به عنوان یک فرم نمادین» ارائه کرد. در این مقاله، مانوویچ مفهوم پایگاه داده را تعریف و آن را با روایت‌ها مقایسه کرد. او توضیح داد که چگونه یک پایگاه داده مانند یک لیست بزرگ نامرتب است، در حالی که لیست روایت‌ها با آغاز و پایان مرتب شده‌اند و مسیر خاصی را دنبال می‌کند. مانوویچ با طرح این پنج اصل و پس از آن طرح مفهوم «پایگاه داده» روند نظریه‌پردازی‌اش در باب رسانه‌های جدید را آغاز کرده است و البته بر این نکته نیز تاکید می‌کند که ما قطعاً در آغاز راه هستیم و هر شی رسانه‌ای جدید از این قواعد پیروی نمی‌کند و نباید به این اصول به عنوان قوانین قطعی نگریست، بلکه می‌توان آنها را گرایش‌های عمومی و کلی ناشی از فرهنگ دستخوش «کامپیوتری شدن»<sup>۱۸</sup> دانست و هر چه پیش‌تر می‌رویم تاثیرات کامپیوتری کردن بر لایه‌های فرهنگ افزایش یابد، این گرایش‌ها جهت‌گیری‌ها بیشتر مشخص می‌شود.

## گروین-بولتر، هنطق بازرسانش<sup>۱۹</sup> و خلق تجربه دوگانه

ریچارد گروین و جی دیوید بولتر در کتاب «بازرسانش: درک رسانه‌های جدید»<sup>۲۰</sup> (۲۰۰۰) با طرح مفهوم بی‌رسانگی

17. culture has become data.

18. Computerization.

19. Remediation.

20. نام اصلی کتاب «Remediation: Understanding New Media» است، رحیم قاسمیان مترجم فارسی کتاب در سال ۱۳۸۸

«Remediation» را در عنوان و متن کتاب به «تحول رسانه‌ای» و دو واژه مهم «Immediacy» و «Hypermediacy» این کتاب را

«باواسطگی» و «بی‌واسطگی» ترجمه کرده است؛ اما فاطمه حسینی شکیب در مقاله خود در کتاب «هنر نرم‌افزاری» این سه واژه را

به ترتیب به «بازرسانش»، «بی‌رسانگی»، و «بیش‌رسانگی» / «پرسازگی» ترجمه کرده است که در این مطالعه این معادل‌ها استفاده

<sup>۲۱</sup> و بیش‌رسانگی<sup>۲۲</sup>، نقش رسانه‌های دیجیتالی جدید در تعریف دوباره‌ای فرهنگ را توضیح می‌دهند. ایده اصلی بازرسانش این است که «فرهنگ از یک سو می‌خواهد رسانه‌های خود را چند برابر کند و از سوی دیگر می‌خواهد هرگونه رد و نشانه ارتباط رسانه‌ای را محو سازد، به عبارتی در حالت آرمانی می‌خواهد تا در همان حال که حضور رسانه‌ها را چند برابر می‌کند، آنها را محو سازد» (گروسین و بولتر، ۱۳۸۸: ۲۰).

گروسین و بولتر ظهور و بروز هر رسانه در رسانه دیگر را «بازرسانش» نامیده و آن را ویژگی اصلی و برجسته رسانه‌های جدید دیجیتالی می‌دانند و این ایده را مطرح می‌کنند که رسانه‌ها ویژگی‌های تکنیکی مستقل ندارند و در رابطه با دیگر اشکال رسانه‌ها موجودیت پیدا می‌کنند، علاوه بر این رسانه‌های جدید در یک گسست تاریخی شکل نگرفته‌اند بلکه آنها خود را در نسبت با رسانه‌های قدیمی‌تر تعریف می‌کنند. به زعم گروسین و بولتر (۱۳۸۸: ۷۶ و ۲۶۸) در فرهنگ امروز، هر رسانه از طریق تعریف، استفاده یا رقابت و اصلاح رسانه‌های دیگر تعریف می‌شود. نه تنها رسانه‌های جدید هستند که رسانه‌های قدیمی‌تر را اصلاح می‌کنند، بلکه رسانه‌های قدیمی‌تر هم می‌توانند رسانه‌های جدیدتر را اصلاح کنند. در چنین شرایطی هیچ رسانه‌ای احتمالاً رسانه‌های دیگر را از بین نخواهد برد و آنچه روی می‌دهد روند اصلاح رسانه‌ای است، چرا که همزمان با ظهور تکنولوژی و جاقافتادن آنها، همدیگر را به شیوه‌های مختلف و متفاوت بهتر می‌کنند و دستگاه‌ها و عملکردهای تازه‌ای پدید می‌آورند.

گروسین و به ولتر دو مفهوم «بی‌رسانگی» و «بیش‌رسانگی» را برای توضیح منطق بازرسانش ارائه می‌کنند<sup>۲۳</sup>، در منطق بی‌رسانگی از حذف رسانه و عدم نمود آن صحبت می‌شود و اینکه رسانه تلاش می‌کند از دید مخاطب پنهان بماند. گروسین در توضیح تلاش‌های صورت گرفته برای دستیابی به بی‌رسانگی به تلاش‌های طراحان برای پنهان کردن میانجی‌های کامپیوتری اشاره می‌کنند و اینکه طراحان همیشه از این حرف می‌زنند که دنبال یک اینترفیس «بدون اینترفیس» هستند که در آن هیچ ابزار الکترونیک قابل تشخیصی وجود نداشته باشد (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۴۱)، این همان وضعیتی است که تجربه دوگانه‌ای را خلق می‌کند که آنها منطق بی‌رسانگی شفاف یا نامرئی می‌نامند:

«آنچه ما منطق بی‌رسانگی شفاف می‌خوانیم، به نحو ظریفی در دوران اولیه سینما و اولین فیلم‌های ساخته شده به کار رفته بود. تماشاگرانی که مشغول تماشای فیلم ورود قطار به ایستگاه بودند، می‌دانستند فیلمی که از قطار می‌بینند با خود قطار تفاوت دارد، با این همه نمی‌توانستند این تفاوت را به خود بقبولانند و گفته شده است که عده‌ای از آنها با مشاهده ورود قطار وحشت کرده و از سالن سینما گریخته بودند. از سوی دیگر، باید گفت که این حیرت و وحشت بدون پذیرش منطق بی‌رسانگی وجود نمی‌داشت. آنان به نوعی به واقعیت تصویری که می‌دیدند، ایمان یافته بودند» (گروسین و بولتر، ۱۳۸۸: ۵۱).

«در منطق پراسانگی، هنرمند(یا برنامه‌نویس یا طراح صفحات وب) می‌کوشد تا کاری کند که بیننده به مدیوم(واسطه) آگاه باشد و از آن لذت ببرد. او این کار را با تعدد فضا و رسانه و بازتعریف مکرر و روابط بصری و ذهنی میان فضاهای واسطه انجام می‌دهد... پراسانگی ما را از رسانه و وسیله آگاه می‌سازد(گاه به ظرافت و گاه به صراحت) و اشتیاق ما را به پراسانگی به ما یادآور می‌شود» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۵۵-۵۴).

«همیشه و در هر دوره تاریخی، پراسانگی سربرمی‌آورد و تلاش‌های تکنولوژی‌هایی که در پی دست یافتن به بی‌رسانگی هستند برای زدایش آن بی‌ثمر می‌ماند. به این تعبیر، بی‌رسانگی شفاف یا نامرئی به پراسانگی نیاز دارد» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۱۰۲). نکته مهم در این است که دو مفهوم بی-رسانگی و پراسانگی در یک

می‌شوند.

Immediacy.21

Hypermediacy.22

23. مفهوم بی‌رسانگی توسط بولتر و مفهوم بیش‌رسانگی توسط گروسین مطرح شده است.

رابطه‌ی مدام با یکدیگر هستند، گروسین و بولتر شبکه فراگیر جهانی (اینترنت) را نمونه کامل باواسطگی و واقعیت مجازی را نیز آشکارترین و شفاف‌ترین نمونه منطق بی‌واسطگی شفاف به حساب می‌آورند.

گروسین و به ولتر (۱۳۸۸: ۲۷۳) با استفاده از دو مفهوم بی‌رسانگی و بیش‌رسانگی، رابطه کاربر یا بیننده را با رسانه توضیح می‌دهند و می‌گویند کاربر در رابطه دوجانبه با رسانه، از یک سو به دنبال بی‌واسطگی و نفی رسانه است و از سوی دیگر از خلال قبول و پذیرش تکثر رسانه‌ها، دنبال شفافیت می‌گردد. این دو مفهوم توضیح می‌دهند که چگونه استفاده از رسانه‌های مختلف در کنار هم به خلق حس بی‌رسانگی و بی‌واسطگی منجر می‌شود؛ مثلاً فوتوشاپ و نرم افزارهای جلوه‌های ویژه و اینترنت که چنان واقعیت را دستکاری و شبیه‌سازی (بیش‌رسانگی) می‌کنند که متوجه رسانه‌ای بودن آن نشویم (بی-رسانگی) (شکیب، ۱۳۹۴: ۱۰۱). این رویکرد برای فهم هنرهای مجازی و هنرهای رسانه‌ای کارایی دارد.

در این رویکرد سهم عمده‌ای برای کاربر در نظر گرفته می‌شود، چرا که به زعم گروسین و به ولتر (۱۳۸۸: ۹۹) «بی‌رسانگی رسانه‌های جدیدی چون بازی‌های کامپیوتری و اینترنت ظاهراً از طریق کنش متقابل آنها حاصل می‌شود، این واقعیت که این رسانه‌ها می‌توانند دیدگاه خود را در واکنش به دیدگاه بیننده یا کاربر تغییر دهند. در واقع بخشی از ادعای واقعیت مجازی به دستیابی به بی‌رسانگی بر همین اینتراکتیویته متکی است. سرانجام، یک طریق دیگر برای دستیابی به بی‌رسانگی از طریق پررسانگی است، یک جور بی‌رسانگی که بر اساس شناسایی صادقانه رسانه استوار است، نه تلاش برای بازسازی بصری دقیق جهان. در چنین مواردی، ما از درون رسانه و به شیوه پرسپکتیو خطی نگاه می‌کنیم، بلکه به رسانه یا چند رسانه‌ای که به طور همزمان روی صفحه مانیتور کامپیوتر باز است، نگاه می‌کنیم».

هنرهای دیجیتال تلاش دارند با حذف میانجی‌ها، بی‌رسانگی داشته باشند اما به دلیل عجیب بودن، مخاطب آنها به دنبال میانجی می‌گردند. «پررسانگی ما را از رسانه و وسیله آگاه می‌سازد (گاه به ظرافت و گاه به صراحت) و اشتیاق ما را به بی‌رسانگی به ما یادآور می‌شود» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۵۵). «هر تصویری وقتی دیجیتالی می‌شود می‌تواند دستخوش هر تغییر و تحولی قرار گیرد و مثلاً بچرخد، به اطراف بلغزد، به شکل دیگری درآید و غیره. این تحولات که بیننده را از نقش کامپیوتر به عنوان واسطه آگاه می‌سازد، تصاویر بی‌واسطه را به تصاویر باواسطه تبدیل می‌کند» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۱۷۴). «دو راه برای کاهش فاصله و در نتیجه افزایش حس بی‌رسانگی وجود دارد: یا بیننده باید مرزهای اثر را بشکند و پا به درون سوژه بگذارد یا اینکه اثر بیاید و بیننده را در برگیرد. رسانه‌های دیجیتالی در هر دو این عرصه‌ها دست به تجربه‌اندوزی زده‌اند. واقعیت مجازی رویکرد اول را که رویکردی رومانتیستی است تجربه کرده است. واقعیت مجازی به بیننده امکان می‌دهد تا مرزهای موجود را در هم بشکند و وارد فضای مجازی اثر شود. رویکرد دوم، که استراتژی امروزی تری است، بیشتر از طریق حضور همه‌جانبه کامپیوتر و به طور کلی با رویکرد باواسطه رسانه‌ها انجام پذیر شده است» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۲۷۹).

کاربری که از دستگاه واقعیت مجازی استفاده می‌کند، همواره به تفاوت‌های موجود میان صحنه و فضای مجازی و جهان واقعیت وقوف دارد و این وقوف و آگاهی، بخش مهمی از تجربه او به حساب می‌آید. «از آنجا که کاربر می‌داند بدن او به نحو شایسته و کاملی در فضای مجازی عرضه و معرفی می‌شود، در نتیجه محدودیت‌های محیط را برای تجلی بدن خود مورد بررسی قرار می‌دهد و برای این کار در دیدگاه‌های خود دستکاری می‌کند تا ببیند کدام شکل و حالتی بهتر به نظر می‌رسد. شخص حاضر در فضای مجازی، آگاهانه یا ناخودآگاهانه، از طریق همین تغییر دیدگاه، در رویکرد اصلاح سینمایی مشارکت می‌کند. آنچه او را به سمت واقعیت مجازی را با واقعیت

فیزیکی اشتباه بگیرد، بلکه این است که او هم قادر است خود را تغییر دهد و هم رسانه‌های دیگر را. به عبارت دیگر، عملکرد و نقش واقعیت مجازی برای کاربران معاصر آن، درست شبیه احساسی است که اولین کسانی که در تاریخ سینما جلو پرده سینما داشتند، از آن بهره‌مند بودند و شیفتگی خاصی نسبت به آن احساس می‌کردند» (گروسین و به ولتر، ۱۳۸۸: ۲۹۵).

گروسین و به ولتر تغییرات عصر حاضر را به واسطه تز بازرسانش و مفاهیم بی‌رسانگی و بیش‌رسانگی توضیح می‌دهند و آنها را همچون ابزار مفهومی برای توضیح تغییرات عرصه‌های مختلف هنری مانند انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای و هنر دیجیتال به کار می‌برند.

## جمع‌بندی

تکنولوژی‌های دیجیتال تجربه انسان عصر حاضر را تغییر داده‌اند، تغییری که سبب مطرح شدن دیدگاه‌ها و مفاهیم متعددی برای توضیح‌پذیر ساختن تغییرات شده است. هرچند تمایز گذاشتن میان دنیای آنالوگ و دنیای دیجیتال، اولین قدمی است که محققان در توضیح تغییرات عصر حاضر برداشته‌اند و نتیجه دسته‌بندی‌های مختلف از تفاوت‌های میان آنالوگ و دیجیتال را در این گزاره خلاصه کرده‌اند که «سیستم‌های دیجیتال در سرعت، کیفیت و عملکرد برتری چشمگیری بر سیستم‌های آنالوگ دارند» اما به نظر می‌رسد آنچه در حال رخ دادن است، فرایندی پیچیده‌تر و چندوجهی‌تر است.

از نظر مانوویچ، کامپیوتر فیلتری برای فرهنگ است و در حال حاضر تمام فرهنگ‌ها از خلال آن می‌گذرند و تلاش می‌کند برای شناخت و نظریه‌پردازی از نقطه شروع که تعریف اصول رسانه‌های جدید است و به مهم‌ترین ویژگی یعنی قابلیت برنامه‌ریزی منجر می‌شود، شروع کند. وی معتقد است که این قابلیت برنامه‌ریزی با روح انتخاب‌گری جامعه پسا صنعتی منطبق است. مانوویچ می‌گوید:

«در تاریخ فرهنگ تا پیش از ساختارگرایی توجه زیادی به نویسنده و خالق می‌شد و تمامی مطالعات حول محور نویسنده و خالق شکل می‌گرفت. با غلبه یافتن رویکرد ساختارگرایی در دهه ۱۹۶۰ نظرها به سوی متن جلب شد و همگان درباره متن و ساختار متن به مطالعه پرداختند. اما به نظر من تکنولوژی در دوره کنونی میان خالق و متن قرار گرفته است و همچنین نرم‌افزار را داریم که میان متن و خواننده می‌نشیند. در نتیجه من از یک سو بر روی نقش نرم‌افزارها بر روی اینکه مردم چه نوع متنی را خلق می‌کنند و از سوی دیگر بر نقش آنها در شکل‌دهی به تجربه مخاطبان از یک متن تمرکز دارم، زیرا تولید و خلق شما و درک شما نه تنها مدیریت نمی‌شود بلکه به وسیله رویارویی‌های تکنولوژیک مدیریت می‌شود» (مانیا: ۲۰۰۳).

گروسین و به ولتر همچون والتر بنیامین توجه ویژه‌ای به مخاطب دارند. بنیامین با این نکته آغاز می‌کند که تکثیر مکانیکی، با حذف یا محو فاصل میان اثر و بیننده، قداست و هاله آن را از بین می‌برد. گروسین و به ولتر (۱۳۸۸: ۸۲) نیز پرسش بنیامین را به این صورت بازسازی می‌کنند که «در عصر بازرسانش باید از اثر هنری چه بخواهیم؟» به این تعبیر، در دوره کنونی نمی‌توان به از بین بردن قداست اثر هنری اشاره کرد، بلکه قداست آن در رسانه‌ای دیگر بازآفرینی می‌شود. به هر حال جذابیت دسترسی به اصالت و واقعیت تجربه است که منطبق‌های بی‌رسانگی و بیش‌رسانگی را به هم نزدیک می‌کند.

تغییر ساختار تجربه در عصر دیجیتال پررنگ شده است بدین معنا که تکنولوژی‌های دیجیتال با قابلیت‌هایی که لومانوویچ با طرح آنها در پنج اصل و گروسین و بولتز با طرح دو مفهوم خود سعی در تئوریزه کردن آن داشته‌اند، سبب شده است که در فرایند تولید، توزیع و مصرف هنر تحول ایجاد شود و هنر مبتنی بر تجربه‌ای

مشارکتی شود و منشی مشارکتی یابد، این تحولات زمینه‌ساز تجربه‌های جدیدی در عرصه هنر و با منطبق با منطق جوامع کنونی است. ■

## فهرست منابع:

استرازبرگ، الیان (۱۳۸۳). هنر - علم. ترجمه: سهیلا ماهرنیا. تهران: نشر چشمه.  
اشتاین، روبرت (۱۳۸۲). والتر بنیامین، ترجمه: مجید مددی. تهران: نشر اختران.  
بولتز، جی دیوید و گروسین، ریچارد (۱۳۸۸). منطق تحول رسانه‌ها، ترجمه رحیم قاسمیان، انتشارت مهر نیوشا.  
شکیب، فاطمه حسین (۱۳۹۴). رسانه‌های دیجیتال: تز بازرسانش، رئالیزم مرتبه دوم و رویکردهای جدید به شیوه‌های قدیمی نگریستن، در محمد رضا مریدی (ویراستار)، مجموعه مقالات هنر نرم افزاری، انتشارت فرهنگستان هنر.

.The Problem of Modernity. Routledge .(۱۹۸۹). Benjamin, A  
The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts, London, .(۲۰۰۱). Manovich, L  
.England: MIT press



## هجووعه‌ی نهیب در پلتفرم‌های زیر فعال است:

کانال تلگرام



اینستاگرام

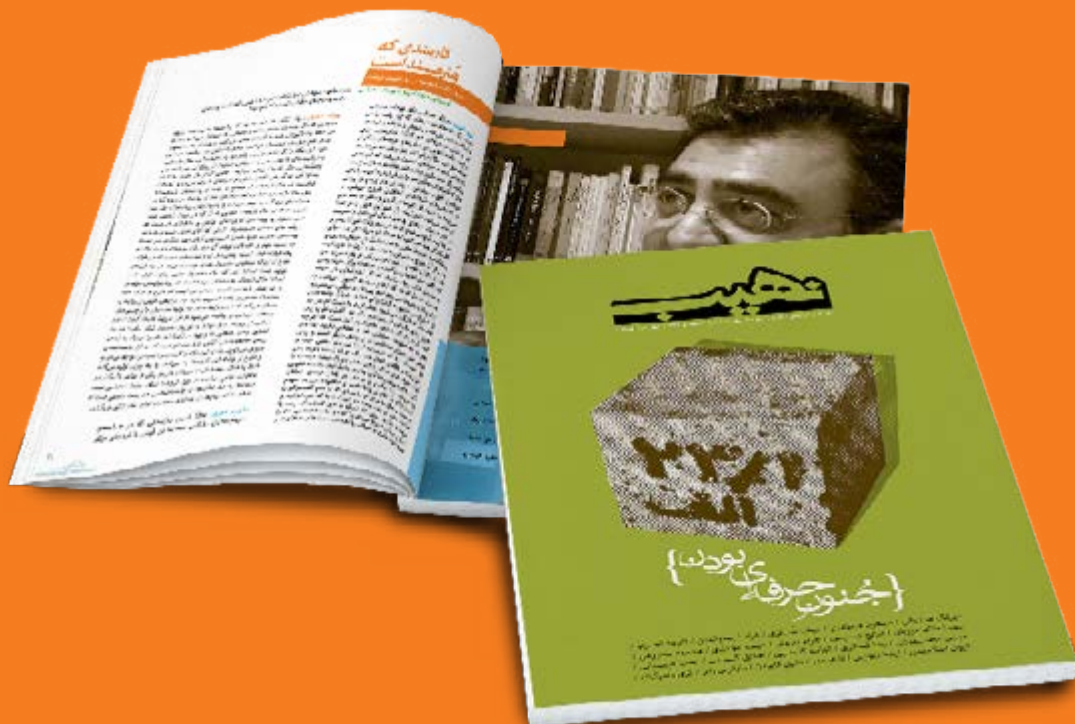


کانال یوتیوب



اولین شماره‌ی فصلنامه‌ی نهیب (شماره‌ی صفر) در وبسایت فصلنامه‌ی «پشت بام» قابل دسترسی است.

برای دانلود بر روی **تلنگر** کلیک کنید.



BICENTENARIO

SIN COLONIAS

POBREZA!

FILADELFIA

4 PSP

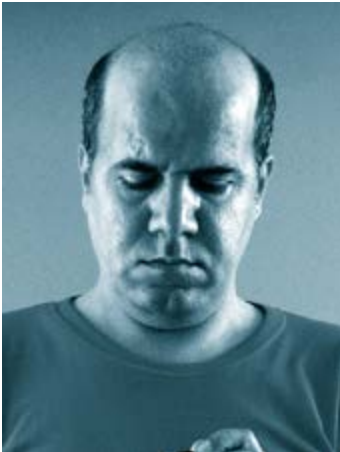




Jill Freedman

# جعبه ابزار

در برخی میان آگاهی و نا آگاهی



## نجف شکری\*

### ۱.

هشت دقیقه و چهل و شش ثانیه است که دست‌هایت را کرده‌ای توی جیب شلوارت و یکی از زانوهایت را گذاشته‌ای روی گردن یکی مثال خودت. دست‌هایش را از پشت بهم بسته‌ای و در آنی تبدیلش کرده‌ای به دیگری‌ای که از نزدیک‌ترین فاصله هم نخواهی و نتوانی بشناسی‌اش و یا اصلاً ببینی‌اش. تناقض عجیبی در عمل قتل هست که درست زمانی که در نزدیک‌ترین فاصله با کسی هستی آنقدر از خود دور می‌دانی‌اش که هر کاری را در مورد او را مجاز می‌دانی. زانوی دیگری را به زمین تکیه داده‌ای و می‌نمایی که احساس پیروزمندانه‌ای داری. و احساس پیروزمندانه‌ای هم داری البته. کار ساده‌ای است، کشتن و شکنجه کردن باشنده‌ای که از او انسانیت‌زدایی کرده باشی. هر زمان که انسانی، انسانی را می‌آزارد ناچار است پیش از فراهم کردن هر ادله یا ابزاری و یا هر کار و طرح و نقشه‌ای از او انسانیت‌زدایی کند. بدون این حقه انسان قادر به آزار یا کشتن کسی نیست، مگر آنکه پیش‌تر آن او را تبدیل به دیگری کرده باشد. انسانیت‌زدایی از امور و آدم‌ها انسان را قادر به انجام هر بزه‌ای در مورد آنها می‌کند. وقتی وجوه مشترک خود و دیگری دست ساخت ساخته‌ات را بزدایی، مشکل چندانی برای عمل مو به موی به بوطیقای شر نداری. فقط باید انجام‌اش دهی. انجام‌اش می‌دهی. می‌کشی‌اش. بی‌هیچ ابزار کار آمدی. در اینجا دست ابزار است، اما نه آلت قتاله که آلت تحقیر. بلند می‌شوی و روی پاهایت می‌ایستی و به دوربین چشم می‌دوزی تا تصویری بسازی برای تصدیق این گفته که از قضا لبه‌های تیز قدرت که برجسم فرودستان فرود می‌آیند خود از فرودست‌ترین و ستم‌دیده‌ترین طبقات اقتصادی این جهان‌اند. این تقریباً تمام آن چیزی است که برای مرد پلیسی از مینی‌پولیس امریکا، که نام‌اش را از یاد رفته‌ام، اتفاق افتاد. همین چند هفته پیش. مو به مو. و خوشه‌های خشم را شعله ور کرد.

### ۲.

خانم جیل فریدمن عکاس را کمتر از هر هنرمند بزرگ دیگری می‌شناسم. از هیچ کلاس درس یا گفتگوی عکاسانه‌ای به یاد ندارم که استاد یا دانشجویی عکس یا مقاله‌ای از او نشان مان داده باشد و یا درباره‌ی او و عمل عکاسی‌اش، نیک یا بد، چیزی گفته باشد. به ندرت اسیر پروپاگاندا‌ی حاکم بر تاریخ عکاسی شده‌ام، یک یک آدم‌های موثر زندگی‌ام را خودم به تنهایی و در تنهایی کشف کرده‌ام و به آنها و کار آنها فکر کرده‌ام و نیز سعی کرده‌ام ادله‌ی شیفتگی‌ام را نیز با مراجعه به آثار و نوشته‌های خود آنها دستچین کنم. و حالا هم ادعا نمی‌کنم آن اندازه فریدمن عکاس و عکس‌هایش را می‌شناسم که بخواهم یادداشت مستقل و مفصلی درباره‌ی او کارش بنویسم. از قضای روزگار برخورد من با او و عکس‌هایش درست زمانی اتفاق افتاد که مشغول دل‌کندن از دنیای ما بود و در آستانه‌ی مرگ. و شگفت آنکه اکنون که خودم را موظف به نوشتن این متن که مشغول نوشتن آن‌ام می‌بینم. به تازگی از تجربه‌ی برخی هولناکی میان مرگ و زندگی بر اثر ابتلا به بیماری عالم‌گیر کرونا رسته‌ام. فریدمن که تحصیلات تخصصی جامعه‌شناسی داشت هم‌هی عمر دوربین به

دست باقی ماند و با اعتماد به نفس مثال زدنی ای جامعه‌ی شهری آمریکا را ورای نظریه‌های کهنه واکاوی کرد و نتیجه‌ی تلاشش برای دستیابی به یک شناخت عمیق، عکس‌های بسیاری است که اکنون برای ما باقی گذاشته است. اینکه چرا اکنون و حالا در بزنگاه آگاهی و ناآگاهی از وضعیت و کیفیت کار او نام او را به میان می‌آورم فقط و فقط استوار بر گفته‌ای از خود اوست. "پلیس‌ها آدم هم می‌کشند." برای همین می‌توانند مصداق خوبی باشند برای ایده‌ای که در مورد انسان‌های خوب دارم. گفته‌ی موجز او در این باره بر می‌گردد به زمانی که او در پروژه‌ای بلند مدت، مشغول گرفتن پرتورهایی است از انسان‌هایی که جان خود را برای خاطر دیگری به خطر می‌اندازند و او آنها را انسان‌های خوب توصیف می‌کند. جیل فریدمن سالگشته به یاد می‌آورد که برای این کار ابتدا پلیس را به عنوان مصداق انسان‌های خوب بر می‌گزیند و برای سال‌ها عکس‌های بسیاری از پلیس‌هایی

که خودش در سرزنش پلیس‌های امروزی اسم‌شان را می‌گذارد "پلیس واقعی" می‌گیرد. پلیس‌های واقعی، و لابد به طنزی گزنده می‌خواهد به یاد بیاوریم که سوی دیگر واقعی جعلی است. به مانند امور و چیزهای بسیاری که جعلی و خالی از خاصیت ذاتی شده‌اند. پس از پایان پروژه در مسیر رفتن به افتتاحیه‌ی نمایشگاه‌اش با پلیس‌هایی مواجه می‌شود که او را از کردار خویش پشیمان می‌کنند و به ذهن‌اش می‌رسد که اگر پلیس‌ها جان‌شان را برای امنیت دیگران به خطر می‌اندازند اما در این مسیر ممکن است امنیت دیگری را هم با خطر مواجه کنند و یا حتی هوس کنند آدم هم بکشند. به همین دلیل به طور موثری مغبون می‌شود و خودش را وادار می‌کند برای چیزی که به آن ایمان دارد مصداق دیگری بیابد. کمی دیرتر او آتش‌نشانان را کشف می‌کند

و آنها را مصداق‌های واقعی‌تری برای کسانی می‌شناساند که جان خود را برای دیگری به خطر می‌اندازند بی‌که مجبور شوند و یا هوس کنند کسی را بکشند. بله پلیس‌ها آدم هم می‌کشند و این چیزی نیست که آدم‌های این سرزمین و آن سرزمین با آن بیگانه باشند و یا به چشم خود ندیده باشند. اما شاید لازم باشد عکس‌ها و تصاویر بر آن گواهی دهند، اگر که بگذارند. جیل فریدمن معنایی را به ما توضیح می‌دهد که تناقض هولناکی است از مفهوم پلیس. به قاعده‌ی زبان پلیس به هر خط و رسمی از پولیس یونانی به معنای شهر و مدنیت مشتق شده است و به همین قیاس تلخ. بشر از زمان‌های خیلی خیلی دور که نمی‌توانم بگویم دقیقاً چند هزار سال پیش به آرامی یک یک ابزارهای دفاعی خود را به کسان خاصی واگذار کرد. در انقلاب کشاورزی هنوز

یک کشاورز همزمان جنگجو هم بود، اما به آرامی و به آرامی یک یک نقش‌ها و ابزارها از او گرفته شد به سودای تضمین حفظ امنیت. خیلی خلاصه می‌توان گفت در روند مدنیت بشر تنها امکانات دفاعی خودش را از دست داد. نیروهای متشکل فرمانبر قهریه شکل گرفت. و حالا بشر با نام تازه‌ی شهروند ابزار و توان مقابله با نیروی قهری فرادست را کاملاً از دست داد و ناچار به مواهب شهرنشینی رضایت داد و شد تکه‌ای از انبوهی که با نام کلی جمعیت تحت حاکمیت از آن یاد می‌شود. در گذشته‌ی پیشامدرن بشر حق طبیعی و ابزار دست ساخته دفاع از خود داشت. اکنون اما نه ابزارش را دارد و نه توان و نه حتی در مقابل قهر حاکم حقی برای بشر مفروض شده است. حق طبیعی جای خودش را به قانون مدنی داد و انسان توانا تبدیل به شهروند سربه زیر شد. شما در هیچ جای دنیا این حق را ندارید که در برابر دفاع از خود به پلیس به نگاهبانان شهر، حمله کنید. اما نگاهبان شهر هر زمان

بخواهد می‌تواند شما را دستگیر، شکنجه، زندانی و یا حتی بکشد. در اینجا به هیچ رو قصد ندارم درباره‌ی عمل مجرمانه مناقشه کنم. فقط و فقط می‌خواهم به آن سوبیه‌ی تاریک تمدن اشاره کرده باشم. انسان امروز با عنوان پرطمطراق شهروند سالم نیرو و ابزار باستانی‌اش را از دست داد. انسان دست و پا بسته شاید بهترین عنوانی باشد که بتواند جایگزین واقعی واژه‌ی جعلی شهروند شود. انسان امروز دستی ندارد جز برای کار کردن برای سیستم اقتصادی حاکم بر سراسر زندگی‌اش. غم‌ناک‌تر از آن اینکه با سلطه‌ی تکنولوژی انسان در حال تبدیل شدن به یک همیشه تازه‌کار است. نرم‌افزارهای رایانه‌ای به سرعت در حال تغییر هستند، و انسان در شان مضحک کاربر رایانه به طور مدام در حال یادگیری باقی می‌ماند و همواره قدمی از ماجرا عقب نگاه داشته می‌شود.

امروز برنامه‌ای می‌آموزید و فردا ناچار هستید آن را فراموش کنید و برنامه دیگری بیاموزید. و اگر زمانی یارانه کاربر و همیار شما در کار قلمداد می‌شد، اکنون شما هستید که تبدیل به زیردست آن شده‌اید. و این سیر قهقرایی تا آنجا پیش خواهد رفت که بخش اعظمی از جمعیت بشر را عملاً بی‌مصرف کند. در جهانی هستیم که انسان ماهر به کاربری تازه‌کار و نوآموز ابدی تنزل پیدا کرده است.

### ۳.

دستان‌ت را بسته‌اند. زانوی‌شان را گذاشته‌اند روی گردنت و فشار و سنگینی تحمل‌ناپذیر تن‌شان را انداخته‌اند روی آن زانو و زانوی دیگرشان را تکیه داده‌اند به زمینی که مناسب‌ترین لوکیشن قتل است.

**کلمات، التیام  
می‌بخشند، آشوب  
به پای می‌کنند، شفا  
دهنده‌اند و آراهمگر، اگر  
که درست به هم چفت  
وبست شده باشند  
وباهمه‌ی انتزاعی  
بودن پای در واقعیت  
عریان روی زمین داشته  
باشند.**

دست‌شان در جیب‌شان است. و تو دستی نداری برای دفاع. پیش از آنکه متولد شوی اتوماتیک‌وار تمام امور دفاعی را به فرادست تنفیذ کرده‌ای. به سختی نفس می‌کشی، آب می‌خواهی، خواهش می‌کنی، مادرت را صدا می‌کنی، می‌گویی که نمی‌توانم نفس بکشم. و نمی‌توانی نفس بکشی. می‌میری. این توصیف مختصر مرگ یک انسان است که همین چند هفته پیش اتفاق افتاد. ابزار کار آمد در این تصویر در نظر من زبان است. کلمات، التیام می‌بخشند، آشوب به پا می‌کنند، شفا دهنده‌اند و آرامگر اگر که درست به هم چفت و بست شده باشند و با همه‌ی انتزاعی بودن پای در واقعیت عریان روی زمین داشته باشند. کلمات معجزه می‌کنند. آخرین کلمات جورج فلویید که نه فیلسوف بود و نه نظریه‌پرداز، پژواکی هستند از تاباندن نور بر تاریکی‌های این جهان و نمی‌توانم نفس بکشم خلاصه‌ی همه‌ی تاریخ بشری است. و زبان ابزار خلاصه کردن رویداد هم هست البته.

#### ۴.

نیکو شنتوی جوان، مهاجر روستایی ساده دل همیشه برنده‌ای است در تالار شطرنج شهر کوچکی در اسلوانی که به سرعت تبدیل به پدیده‌ای جهانی می‌شود. این چکیده‌ی رمان شطرنج آقای اشتفان تسوایک است. عجیب‌تر از توانایی او در بازی پیشت میزبازی ناتوانی علاج‌ناپذیر او در بهره‌گیری از قوه‌ی تصورکردن است. او هرگز نمی‌تواند بدون صفحه سیاه و سفید شصت و چهار خانه مهره‌های واقعی بازی کند. اگر او بخواهد مساله‌ای به سادگی نحوه‌ی حرکت یک فیل و یا حتی یک پیاده را انجام دهد، باید ابتدا تمام مهره‌ها را چیده باشد و سپس با استفاده از مهره‌های واقعی معجزه کند. در واقع او به همان اندازه که در برابر اشیاء و امور عینی توانا نشان می‌دهد و ذهنی معطوف به واقعیت دارد از یک مشکل بزرگ رنج می‌برد. قهرمان داستان نه هرگز میلی به تصور کردن دارد و نه حتی نیروی تخیلی برای این کار دارد. او قهرمان دنیای عینی است و درکی از تخیل ندارد. فقدان تخیل تمرکز غیر قابل‌مهاری به قهرمان داستان می‌بخشد و او را پیروز همه‌ی میدان‌های شطرنج می‌کند اما همین فقدان لذت فرار از رنج‌های زندگی واقعی را برای همیشه از او گرفته است. آقای عباس کیارستمی در گفتگویی نیروی تخیل را پیش برنده‌ی ما در ادامه‌ی راه دشوار زندگی می‌نامد. او برای تسهیل فهم ایده‌اش زندانی‌ای را مثال می‌زند که هر روز با نیروی تخیل از زندان بیرون می‌رود و به هر آنچه دوست می‌دارد می‌پردازد و شب هنگام قبل از حضور و غیاب زندانیان به جای واقعی خود بازمی‌گردد. آقای کیارستمی با وجود آنکه امتیاز بالایی در زندگی برای تخیل قائل است اما توضیح می‌دهد که اگر همان زندانی نتواند از تخیل خارج شود و با دنیای واقعی و سلول خود بازگردد در اولین اقدام برای فرار از مصائب حبس دچار نوعی جنون شده و امکان زیست واقعی را برای ابد از دست می‌دهد. انسان برای امکان فرار از آلام و رنج‌های زندگی‌اش در این جهان به ابزاری به نام تخیل سخت نیازمند است در عین حال همزمان باید بتواند نحوه‌ی بهره‌گیری از آن را یاد بگیرد و هر زمان که بخواهد بتواند به دنیای محسوسات بازگردد. یک نویسنده یا شاعر بدون معجزه‌ی تخیل هیچ چیز ندارد، اما اگر هم نتواند تخیل خود را در دنیای واقعی بازنمایی کند و ارتباط آن را با امر واقع بفهمد و تبیین کند هم اصلاً نمی‌تواند تبدیل به یک نویسنده یا شاعر شود. امکان‌پذیری زندگی به تمامی با احساس و تخیل توأمان ممکن است.

#### ۵.

و دست آخر، امید. ■

نجف شُکری قبادی  
بهار ۹۹







#東京

kengodgram HIGHLOWM  
MOVIE3が週末興行ラッ  
ンタム1位でロケットスタ  
イスを切ったみたいですな



kuri\_chobii

kuri\_chobii

【再現性0】

Yos

مارک لی

هنرمند تعاملی



## دکتر مهر و همدی \*

مارک لی هنرمند سوئسی متولد ۱۹۶۹ در حوزه‌ی چیدمان تعاملی، هنر چندرسانه‌ای، اینترنت، نمایش و هنر موبایل فعالیت می‌کند.

او آثار خود را متمرکز بر رسانه‌ی شبکه و واقعیت مجازی با بهره‌گیری از فناوری اطلاعات و ارتباطات طراحی می‌کند. "مارک لی" با آثار هنری خود، سعی در انعکاس جنبه‌های انتقادی خلاقانه، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی دارد.

وی در بسیاری از مدارس مطرح بین‌المللی هنر از جمله آکادمی هنر چین و بسیاری مؤسسه‌های هنرهای تجسمی مشغول به تدریس می‌باشد. همچنین موفق به کسب جوایز بسیاری در جشنواره‌های بین‌المللی شده است.

آثار "لی" در مجموعه‌های خصوصی و عمومی مانند فدرال کنفدراسیون سوئیس (برن)، موزه‌ی عکس وینتر تور، موزه‌ی بازل و همچنین موزه‌ی کارل سروهه قرار دارند.

مارک لی مفهوم جهانی شدن را مرکز توجه اغلب آثارش قرار می‌دهد. به گفته او ما در جهانی زندگی می‌کنیم که به طور فزاینده‌ای در حال یک دست شدن است. زبان‌ها، گونه‌های گیاهی و جانوری به طور مداوم در حال کاهش هستند. این در حالی است که سوپرمارکت‌ها، ساختمان‌ها و شهرها به طور روزافزون با شکل یکسانی در حال افزایش هستند. در اکثر آثار به تنوع فرهنگی و توانمندی نیروهای همگن در قلمرو اجتماعی- دیجیتالی که بر این تنوع اعمال می‌شوند، می‌پردازد و نیز، سوالاتی در خصوص مفهوم روند بدون تنوع روزافزون فرم‌ها و تصاویر مطرح می‌کند.



# Me, Myself, I

## من، خودم و من

خودمحوری و خودشیفتگی به عنوان پدیده‌های معاصر و تمایل به شهرت و محبوبیت در جهان امروز را زیر سوال می‌برد: نظیر فرهنگ نوپای سلفی گرفتن.

عصر دیجیتال بر فردیت تأکید می‌کند - فرهنگ سلفی بیشتر و بیشتر در مرکزیت جامعه دیده می‌شود و نه این‌که جزئی از آن باشد. خودخواهی و خودشیفتگی همان‌طور که فرهنگ سلفی نشان می‌دهد، در میان جوامع در حال گسترش است.

ما سلفی‌ها را به فضای مجازی فزاینده و مهم جامعه خود می‌فرستیم تا به دیگران بگوییم چه کسی هستیم و از همه مهم‌تر، آرزو داریم چه کسی باشیم. داستان، خیالات، نمایش، اعترافات، فعالیت‌های خودساخته، نقوش نفسانیت و محرک‌های زندگی مجازی ما هستند، با این‌که شبکه‌ها و رسانه‌ها واقعیت درک شده‌ی ما را تشکیل می‌دهند و بی‌پروا از خواسته‌ها و خیال‌های ما سوءاستفاده کرده و ما را از واقعیت دور می‌کنند. بازنمایی دائمی زندگی دیگران، فشارهایی را بر زندگی فرد تحمیل می‌کند تا به یک شیء از پیش طراحی شده تبدیل شود و این صحنه آرایی به واسطه‌ی سلفی و بدن، فردیت را تقویت می‌کند.

مارک لی این چیدمان را به فرصتی برای درک جدید به ما می‌داند. در محیط مجازی، تصویر و واقعیت به صورت غیرقابل تصور و بدون ابهام به عنوان ناسازگاری متقابل درک می‌شوند. این اثر به بازدیدکنندگان در این چیدمان کمک می‌کند تا واقعیت‌های ساختگی مجازی را از محیط طبیعی خود مجزا کنند.

عکس‌های شخصی افراد به طور مداوم روی نمای ساختمان که توسط آنها در هر ثانیه گرفته می‌شود، ظاهر می‌شود کاربران قادرند اگر از یک عکس خوش‌شان نمی‌آید، آن را مطابق میل خود جایگزین می‌کند.

او مخاطب را به این فکر فرو می‌برد: آیا می‌توان تمام نماهای جهان را با سلفی پُر کرد؟ شرکت کنندگان در این چیدمان با یک رابطه‌ی عاطفی خودخواهانه شناور بر مافوق چشم انداز شهری از آینده که به طور مداوم بازسازی می‌شود، مواجه می‌شوند.

در فضای نمایشگاه، کاربران فرصت تجربه‌ی و درک به شیوه‌ی جدید را پیدا می‌کنند. در این محیط مجازی تصاویر و واقعیت به صورت غیرقابل تصور و بدون ابهام با تناقضی متقابل درک می‌شوند. کاربران خود را به سرعت در محیط‌های مجازی بی‌شماری می‌بینند، آنها محیطی با تکرار تصویر خود را تجربه می‌کنند. محیط مجازی کاملاً تحت تسلط آنها خواهد بود. این تصاویر توسط دوربین‌های سلفی تبلت گرفته می‌شود و تصاویر زیادی از کاربران منظره شهری را در این فضای چیدمان محاصره می‌کند.

طرح‌ها بر روی دیوارهای مجاور نمایشی پر از آگوییسم و خودخواهی را ارائه می‌دهند. مارک لی سعی بر این دارد تا با تناقص واقعیت‌های بیرونی ساخته شده را از محیط طبیعی خود جدا کند.



# Realttime Stories

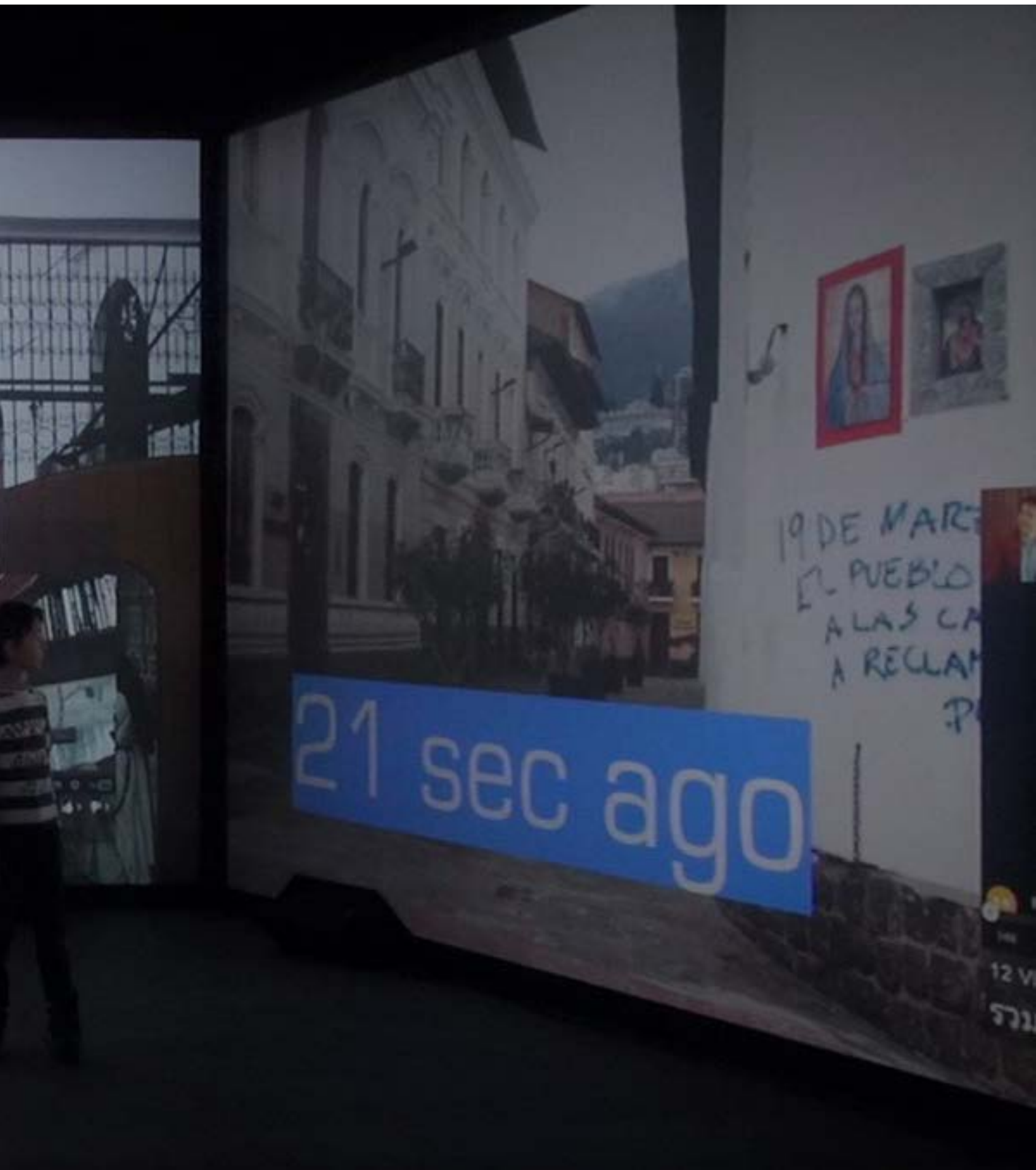
روایت‌های اکنون

یک اثر چیدمان مبتنی بر شبکه‌ای از جریان آزاد اطلاعات در سراسر جهان که زمان حال را می‌نگارد. این چیدمان شبکه‌ای از چهار پروژکتور دیواری و هشت کانال صوتی تشکیل شده است. در روایت‌های زمان حاضر، بازدیدکنندگان می‌توانند آنچه که هم اکنون در سراسر جهان اتفاق می‌افتد را ببینند و بشنوند. در این چیدمان داستان‌های مربوط به موضوعات روزمره‌ی مردم به عنوان یک جریان بی‌پایان مشاهده می‌شود. بازدیدکنندگان قابل به درک زندگی‌های مختلف به طور همزمان هستند. آنها داستان‌های صوتی و تصویری را نظاره می‌کنند و در عین حال می‌توانند به طور فعال خود در آن شرکت کنند.

کاربران توسط چندین شبکه اجتماعی مختلف مانند فلیکر، اینستاگرام، توییتر و یوتیوب تولید محتوا می‌کنند و بلافاصله پس از کلیک کاربر بر روی دکمه‌ی "ارسال" اطلاعات در زمان حاضر بازیابی می‌شود و بلافاصله پس از آن. این پست‌ها به یک فضای نمایشگاهی چند زبانه و چند فرهنگی به یک تجربه‌ی چشم‌گیر و گیرای دیداری شنیداری و تصویری انتقال یافته است. تمرکز این اثر بر موضوع، زبان، قاره مکان و فرهنگ نیست. بلکه تنها تازگی و سرزندگی، معیار و هدف اصلی در فرایند خلق این اثر است که اهمیت دارد.

او خاطر نشان می‌کند در هنر عکاسی و فیلم سنتی، هنرمند به شکل انفرادی یا گروهی تصمیم می‌گیرد چه اثری را در معرض نمایش عموم قرار دهد. با استفاده از محتوای تولید شده توسط کاربران، مردم در سراسر جهان صدا دریافت می‌کنند و افکار و داستان‌های خود را به اشتراک می‌گذارند. او خاطر نشان می‌کند که از این طریق ما می‌توانیم زندگی، آرزوها، و بخصوص فرهنگ نسل جوان را بسیار بهتر نشان دهیم. مارک لی معتقد است که این می‌تواند معنای گسترده‌تر و اساسی‌تری از هنر سنتی داشته باشد.







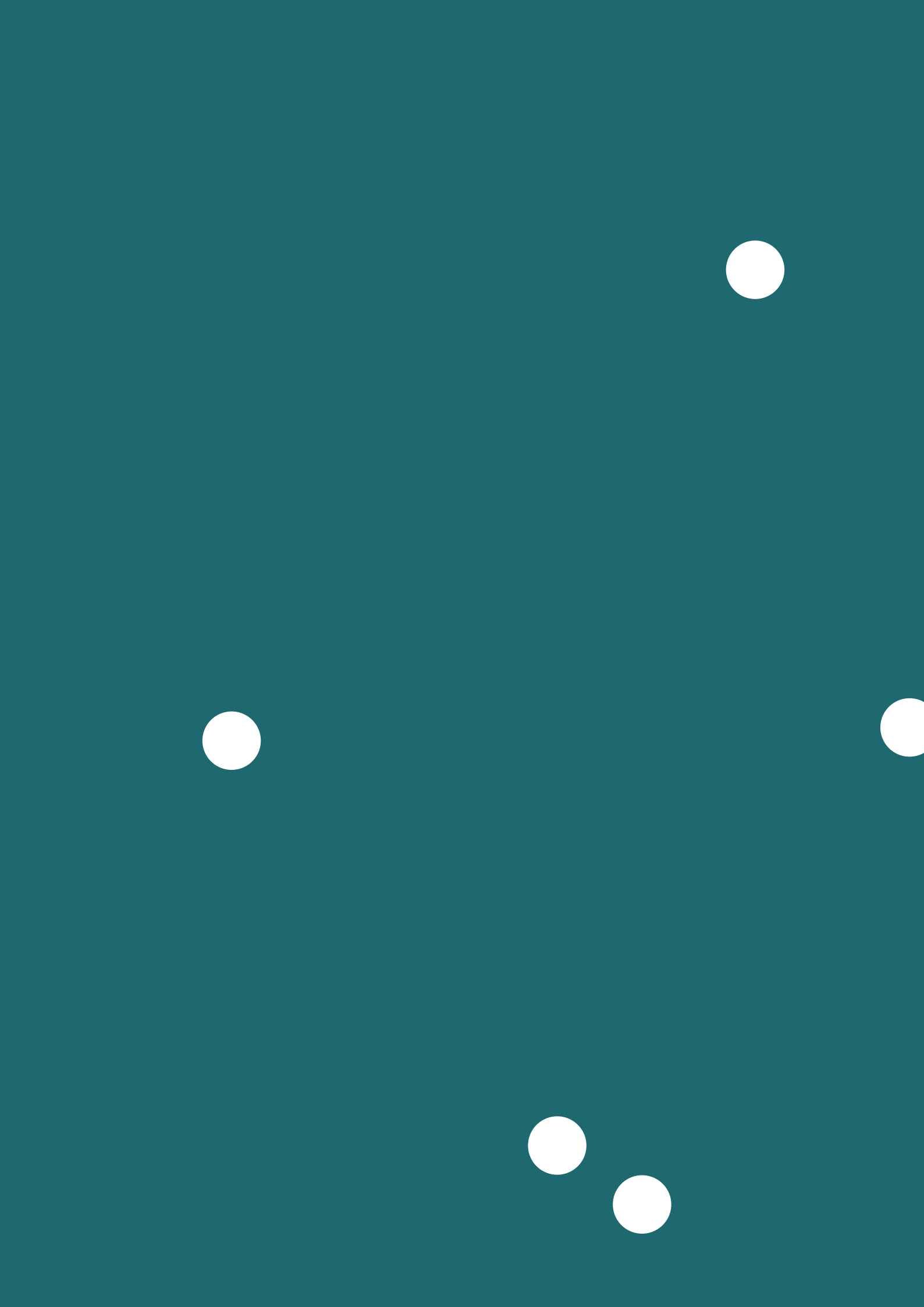


malstad

Toronto, Canada 1309 Photos ☆ ↗ ↘

monasterio santa catalina





...دورِ فلکِ دُرِنگِ نِدارِ شِتابِ کُن  
حافظ

حضور و بروز

تکنولوژی

در دنیای تصویرگری



## دکتر مهدی مهاجوری آگاه\*

در پژوهش‌های پیشین "تصویر" به صورت‌های گوناگونی تعریف شده است. بی‌شک تصویر چیزی ورای آنچه به چشم می‌آید است؛ به زبان ساده، هر تصویر روش یا شیوه‌ای از بیان را با خود به همراه دارد و به محض رویت در قاب یا کادر، شرايطی از نظام بیانی را به نمایش می‌گذارد. تصویر رابطه‌ی تصویرگر با دنیای بیرون را در قالبی مشخص تعریف می‌کند؛ این قالب امروز وابسته به رسانه‌ای است که تصویر در آن ارائه می‌شود. آنچه آشکار است، حضوری است که توسط عناصری در موقعیت مکانی رقم خورده است. امروزه استفاده از وسایل تکنولوژی و نرم افزارهای دیجیتال، بخش اعظمی از میز کار هنرمندان تصویرگر را به خود اختصاص داده است. اگر نیاز به تکنولوژی در مجموعه‌های بزرگ در جهان وجود نداشت، هیچ تجهیزات و نرم‌افزاری به وجود نمی‌آمد. نیاز مجموعه‌هایی که با ساخت تصویر امکان انجام فعالیت‌های خود را داشتند، باعث شد که تولیدات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بروز و ظهور پیدا کند. در ابتدا صنایع نظامی کشورهای پیشرفته و صناعات حساس بعضی از کشورها باعث تولید و ساخت ابزار تکنولوژی شد و آرام آرام وارد حوزه هنر شد؛ این ابزار تکنولوژی هنوز بروزرسانی می‌شوند. در این نوشتار نگاهی کوتاه به نقش و تأثیر تصویرسازی دیجیتال در انواع هنرها داریم.

نسل قلم‌های دیجیتالی امروزه بر روی صفحه‌ی نمایشگر، ترسیمات را توسط کاربر انجام می‌دهند؛ نسل سین‌تیک‌ها یا آی‌پد یا مجموعه‌ی تبلت‌های گرافیکی و دیجیتال پن‌های تولید شده در جهان تکنولوژی. سه نسل را تاکنون این قلم‌ها پشت سر گذاشته‌اند:

- ۱- قلم‌هایی که با سیم به کامپیوتر اتصال داشتند و قلم دقیقاً کار مداد یا ابزار ترسیمی آنالوگ را انجام می‌داد.
- ۲- نسل دوم قلم‌هایی که بدون سیم کار می‌کردند و کاربر روی یک صفحه‌ی حساس ترسیمات را انجام می‌داد و مانند یک پد موس زیر دست کاربر بود و طراح به هر سمتی از صفحه در طراحی گرایش پیدا می‌کرد به طور یکسان همان حرکت در صفحه‌ی مانیتور یا نمایشگر هم انجام می‌شد.
- ۳- نسل سوم: مونیتری یا طراحی مستقیم.

تفاوت قلم با موس برای تصویرگران در این است که قلم‌ها می‌توانند ارزش خطی و ضخامت‌های متفاوتی در طراحی را ایجاد کنند و حساسیت میزان فشار را از طرف تصویرگر در زمان طراحی تشخیص دهند. این در صورتی است که اگر طراح تنها با موس این کار را انجام دهد، احساس میزان فشار تأثیری در ضخامت ارزش خطی ایجاد نمی‌کند و تنها با یک قطر ثابت طراحی، صورت می‌گیرد.



# حضور و بروز تکنولوژی در دنیای تصویرگری

به این صورت قلم‌های دیجیتال برای تصویرگران توانستند چیزی شبیه لوازم و ابزارهای طراحی واقعی را انجام دهند. تنها تفاوتش با متریال‌های هنری در این بود که تکنولوژی توانست همه‌ی امکانات تکنیکی ابزارهای طراحی و رنگ‌گذاری را در یک جا و یک محیط گردهم آورد و این خود نکته‌ی مهمی است. برای مثال اگر قرار بود تصویرگر به صورت آنالوگ تصویری را تولید کند، نیاز بود در ابتدا متریال‌هایی را چون کاغذ، مقوا، بوم و... تهیه کند. سپس ابزارهای اجرایی چون لوازم متعددی را خریداری کند؛ مانند انواعی از رنگ‌ها، مدادها، قلم‌موها و... این در حالی است که در فضای دیجیتال و نرم‌افزاری همه‌ی این موارد در یک پالت تعریف شده است تا هر زمان نیاز به استفاده‌ی همزمان چند تکنیک بود تصویرگر بتواند از آن‌ها بهره‌بردارد. نکته‌ی حایز اهمیت این است که تصویرگری که به صورت آنالوگ کار می‌کند اگر قرار باشد همزمان با چند متریال اثری را خلق کند، حتماً نیاز دارد تا همه‌ی آن لوازم را روی میز کار خود داشته باشد و کمبود یکی از این متریال‌ها می‌تواند باعث تغییر نتیجه‌ی کار بشود. حال در نرم‌افزارها تنها با انتخاب قلم و نوع مواد رنگی این امکان در لحظه فراهم است. به طور کلی می‌توان نتیجه گرفت که فضای دیجیتال سرعت انتخاب تکنیک‌های گوناگون را فراهم کرد و در سویی دیگر، تهیه‌ی مواد و متریال‌های واقعی را کنار زد. باید این نکته را در نظر داشت که موادی چون مدادها و رنگ‌ها و متریال‌های واقعی تمام شونده هستند، در حالی که استفاده از این متریال‌ها در فضای دیجیتال ناهم‌بسته و بی‌پایان است. همه‌ی این موارد تغییرات اساسی در ابزارها، تکنیک‌ها و آموزش تصویر را رقم زد. این تغییرات منافع جدیدی را برای گروهی از تصویرگران به همراه آورد. چالش برای تصویرگر شاغلی که تنها از مسیر آنالوگ و کار کاملاً سنتی امرار معاش می‌کرد و در مقابل، شکل دادن به زمینه‌ی تصویرگری هنری برای هنرمند دیجیتال بُعد نویی بخشید. عده‌ای از تصویرگران توانستند با به روز کردن خود و ابزارهای نو به مسیر انجام سفارش ادامه دهند و عده‌ای دیگر همچنان به همان روش‌های قبل مشغول هستند و دسته‌ی سوم هم از تلفیق این دو گروه داریم که به هر دو روش کار می‌کنند، بسته به نیازکاری خود.

## ۱-۱. فیزیک کادر دیداری

نکته‌ی دیگری که می‌توان برای آثار تصویرسازی آنالوگ و دیجیتال بیان کرد دیدن پشت و روی کادر در فضای آنالوگ است؛ برای مثال اگر تصویرگر بر روی بوم تصاویر خود را خلق کند می‌تواند کناره‌های بوم را نیز رنگ کند، یعنی هنرمند تصویرگر امکان دیدن همه‌ی ابعاد و حجم مدیوم خود را در فضای واقعی دارد و این امکان در فضای دیجیتال مهیا نیست و تصویرگر تنها روی کاغذ یا محیط طراحی خود را می‌تواند ببیند. به همین دلیل در فضای دیجیتال موک‌آپ‌ها به وجود آمدند. فرض که تصویرگر برای تصویرسازی یک بیل‌بورد از موک‌آپ که سریع‌ترین روش بیان یک کار گرافیکی یا تصویری است استفاده کند، بدون صرف وقت و هزینه‌های معمول نمونه‌سازی؛ موک‌آپ‌ها می‌توانند طراحی ذهنی طراح را به صورت مجازی به نمایش بگذارند؛ در موک‌آپ امکان نمایش افکت‌های متنوع بعد از چاپ وجود دارد، امکاناتی چون برجسته‌سازی، رنگ‌های اسپات یا متالیک، لیزر و... همچنین تغییر جنسیت مقوا (براق، مات، بافت دار و...) و بسیاری امکانات دیگر.

## روند طراحی تصویرسازی دیجیتال

از آنجا که فناوری به طور مداوم در حال توسعه است، به هر جنبه‌ای از آن که نگاه کنیم پویایی وجود دارد. سخت‌افزار جدید تکنیک‌ها و برنامه‌های جدید را امکان‌پذیر می‌کند، نرم‌افزار جدید ایجاد می‌کند و محیط‌های جدید برای انجام فعالیت‌های متنوع را به وجود می‌آورد. تغییر و رشد مداوم هنرهای دیجیتالی تجربه‌ای است که از زمان پیدایش آن تا به امروز بسیار متفاوت شده است. رسانه‌های فیزیکی و ثابت (مثلاً کتاب تصویری) در هنرهای سنتی به صورت آنالوگ کار می‌کرد و هنوز هم همین‌طور کار می‌کند، در حالی که هنر دیجیتال هر روز در حال تحول است. هر چند که در ابزارهای سنتی نیز تغییرات زیادی ایجاد شده، باید به این نکته توجه داشته باشیم که پیشرفت‌های تکنولوژی به دلیل ناپایداری و تغییرات زود هنگام اجازه‌ی مقابله به کاربر یا تصویرگر را نمی‌دهد و تصویرگر باید در هر لحظه منتظر یک اتفاق تازه در دنیای دیجیتال باشد؛ چالش‌هایی که از پیش تعریف نشده و تصویرگر ملزم به استفاده از آن‌هاست. مثل استفاده از آخرین نسخه‌ی هر نرم‌افزار و یا به روز کردن سخت‌افزارهای لازم که توانایی انجام فرایند

ساخت تصویر در آن نرم افزار را داشته باشد. رسانه‌های دیجیتالی موانع جدیدی را برای تصویرگران ایجاد کرده‌اند، اما آنها را نیز گسترش داده‌اند، تنها کافی است به حوزه‌ی تصویرگری پزشکی در جهان نگاه کنیم. امروزه دستگاه‌های متعدد سونوگرافی و عکس برداری پزشکی کار تصویر را انجام می‌دهند و بر این اساس امکان سهولت تشخیص برای پزشکان فراهم شده است.

روند تصویرگری دیجیتال شبیه به تصویرگری سنتی است؛ تفاوت اصلی این است که نرم افزار تصویرسازی به کاربر اجازه می‌دهد تا با لایه‌های دیداری کار کند. لایه‌ها این امکان را برای تصویرگر فراهم می‌کند که بر اساس انتخاب به طور جداگانه روی هر کدام از آنها کار کند. طی فرایند تصویرسازی دیجیتال بسیاری از تصویرگران قبل از شروع کار یا حتی بعد از کار روی یک طرح، لایه‌های دیگری را اضافه می‌کنند. لایه‌هایی می‌توانند لایه‌های تنظیم رنگی، اشباع یا لایه‌های فیلتر باشند. تنظیم مجدد و ادغام لایه‌ها هم امکان پذیر است. باید به این نکته اشاره کنم که اشتباهات به راحتی قابل رفع هستند، محتوای لایه‌ها در فرایند تصویرسازی می‌تواند با توجه به ایده‌های تصویرگر دستخوش تغییر شود. گاهی اوقات تصویرگر طرح کلی تصویر را با ابزار واقعی چون مداد و قلم طراحی کرده و سپس تصویر را اسکن می‌کند. پس از اسکن طرح، می‌تواند با نرم افزار تصویرسازی آن را دستکاری کند. این به تصویرگر امکان آزمون و خطای بیشتری می‌دهد، در این شرایط کپی و پاک کردن محتوا نیز با سهولت بیشتری امکان پذیر است.

باید بپذیریم که برنامه نویسان بی‌کار ننشسته‌اند و نیاز هر چیزی که در دنیای واقعی وجود دارد را به نوعی در فضای مجازی یا دیجیتال برآورده کرده‌اند. برای مثال تفاوت کتاب‌های فیزیکی و ای‌بوک‌ها یا کتاب‌های الکترونیکی؛ ما کتاب‌های کاغذی را ورق می‌زدیم و اکنون از طریق اپلیکشن‌ها یا برنامه نویسی، برنامه‌های فلش متن یا تصویر، کتاب‌ها را به وسیله موس یا به صورت لمسی را تورو می‌کنیم.

## ۲. کاربران عرصه تکنولوژی چند دسته‌اند

۱- تصویرگران به چند دسته کلی تقسیم می‌شوند: الف- تصویرگران حوزه‌ی نشر (کتاب، مجله، نشریات، مطبوعات و...) و همه‌ی حوزه‌هایی که با تولید و انتشار فیزیکی سر و کار دارند، اعم از صناعات خرد و کلان که می‌توانند از هنرهای دیجیتال کمک بگیرند. از طراحی پارچه تا لوازم التحریر و... در واقع هر چیزی را که بتوانیم چاپ کنیم و زیر دستگاه پرینتر ببریم در این مجموعه می‌گنجد. ب- تصویرگران حوزه‌های نشر الکترونیکی؛ تولید کنندگان محتوا برای شبکه‌های اجتماعی، کتاب‌های الکترونیک، اسلایدهای تصویری در ویدئو کنفرانس‌ها، اپلیکشن‌های موبایلی و تصاویری که برای بازی‌ها استفاده می‌شود.

۲- تصویرگران حوزه‌ی سینمایی: ابتدا باید حوزه‌ی سینما را فارغ از هر ژانر سینمایی به دو دسته‌ی رئال یا فیلم واقعی و سینمای انیمیشن تقسیم کنیم. عملیات تصویرسازانه‌ی دیجیتال در سینما وابسته به دو بخش است؛ بخش اول، پیش تولید سینمایی است. تصویرسازی دیجیتال در سینما برای طراحی فضاها به صورت دیجیتال، لوکیشن‌ها و بک‌گراند‌ها، طراحی استوری بورد، طراحی لباس شخصیت‌ها، طراحی گریم. بخش دوم، سینمای رئال یا واقعی مانند VFX یا ویژوال‌های سینمایی یا جلوه‌های بصری که به فیلم اضافه می‌شود. تصویرگران دیجیتال در مرحله‌ی پس از تولید فیلم نقش بسیار مهمی دارند. در این مرحله است که متپینتینگ انجام می‌شود؛ در واقع بخش‌هایی از تصویر توسط تصویرگر طوری واقع گرایانه طراحی می‌شود که مخاطب آن پس‌زمینه را به صورت سه بعدی درک می‌کند، اما آن فقط یک تصویرسازی است. این کار در گذشته به صورت دابل‌اکسپوز انجام می‌شد و اکنون تصویرگران سینمایی از متپینتینگ به جای پرده‌ی سبز یا آبی در تصویرسازی سینمایی استفاده می‌کنند. شاید این توضیح نیز لازم باشد که بگویم تصویرسازی‌های سینمایی و ترسیمی به تنهایی پاسخگوی نیازهای سینمایی نیست. برای مثال برای ایجاد تصویر انفجار یا زلزله و سیل به برنامه نویسی‌های بسیار پیچیده نیاز است و این مهم از طریق برنامه نویسی و تصویرسازی امکان پذیر است.





شکل ۱. انیمیشن پیرمرد و دریا، پتروف

شکل ۲. انیمیشن رتاتویی





نکته‌ی بعدی موشن کپچرها هستند که بازی‌های بدنی بازیگران و بازی میمیک بازیگران را شامل می‌شود؛ به دلیل اینکه بازی صورت یا چهره‌ی بازیگران مصنوعی به نظر نرسد و سرعت انجام عمل و عکس‌العمل چهره با واقعیت نزدیکی بیشتری داشته باشد و نتیجه‌ی کیفی بهتری حاصل شود مورد استفاده قرار می‌گیرد. در سرگرمی‌هایی همچون فیلم و بازی، فناوری موشن کپچر اقدامات و حرکات هنرپیشه‌ها را ثبت و ضبط می‌کند، پس از این اقدام اطلاعات مربوط به انیمیت (حرکت‌دهی مفصل‌ها، استخوان‌ها، ماهیچه‌ها، صورت، انگشتان پا و دست) را به کامپیوتر برای تجزیه و تحلیل محیط دو بعدی و یا سه بعدی می‌فرستد. در مکان یا محیطی که حرکات ضبط می‌شوند یک یا چند شخص لباس‌های مخصوص به همراه چندین سنسور از پیش تعیین شده بر روی لباس به تن خواهند کرد. در اطراف هنرپیشه‌ها چندین دوربین قرار می‌گیرد که حرکات آنها را ضبط می‌کند. چندین مزیت این جنس از ساخت تصویر در سینما در نسبت با انیمیت دستی، سریع دریافت شدن خروجی، امکانات بسیار زیاد برای ویرایش حرکات بازیگران، مقرون به صرفه بودن و کاهش هزینه تولید محتوا است.

## ۲-۱. تصویرسازی دیجیتال در سینما یا انیمیشن

دنیای ساخت انیمیشن و دنیای ساخت فیلم واقعی مرزهای مشترک بسیاری دارند؛ مواردی همچون طراحی کاراکتر، استوری‌برد، طراحی فضا و... دنیای انیمیشن بیشتر با فضای مجازی ساخته می‌شود و هر آن چیزی که در انیمیشن نیاز داریم باید ساخته شود. انیمیشن‌ها به دو بعدی، سه بعدی، استاپ‌موشن تقسیم می‌شود که هر کدام سبک‌های اجرایی و رویکردهای متعددی دارد. دنیای تصویرسازی دیجیتال در هر کدام از این انواع نفوذ پیدا کرده است. تصویرسازی دیجیتال در عوامل بیرون کادر با سینما هم‌مرز است؛ مانند صدا، نریشن، موسیقی و... اما طراحی شخصیت‌ها، استوری‌برد، فضا سازی و رنگ آمیزی فریم‌ها همه به صورت دیجیتال انجام می‌شود و تصویرسازی دیجیتال حضور جدی دارد. برای مثال انیمیشن SONG OF THE SEA یا پیرمردو دریا اثر پتروف (شکل ۱) که چند هزار تابلوی نقاشی روی شیشه است که به روش سنتی انجام شده. تفاوت مهم در این است که نرم افزارهای ساخت تصویر امکان تهیه تصویر با هر نوع زاویه‌ی دیدی را دارند و تصویرگر برایش طراحی تمامی زوایا امکان پذیر نیست. همچنین در انیمیشن رتاتویی (شکل ۲) که در برخی از نماها از چشم یک موش به اطراف نگاه می‌کند؛ این دستاورد مهمی در حوزه‌ی تصویرسازی دیجیتال و استفاده از تکنولوژی در انیمیشن است. در واقع این تمهید در حوزه‌ی تصویرسازی دیجیتال باعث شد تا تعامل مخاطب با روایت مورد نظر بیشتر شود و به گونه‌ای زمان بیشتری با شخصیت‌های داستان هم‌ذات‌پنداری کند. تا قبل از این تصویرساز با تجسم فردی خود به صورت محدود امکان طراحی زوایای دید را انجام می‌داد. در صورتی که نرم افزارهای تصویرسازی خطای دید انسان را ندارد و در لحظه چیزی را به تصویر می‌کشد که تصویرساز در فضای سه بعدی برایش تعریف کرده است. به طور کلی در تولید سینمای انیمیشن چیزی مطابق با آنچه قرار است به لحاظ زمانی در انیمیشن دیده شود به صورت دیجیتال طراحی و ساخته می‌شود؛ خروجی برابر است با همان پلان‌های مورد نظر و این در حالی است که در سینمای واقعی ممکن است از یک پلان چندین برداشت صورت بگیرد.

## ۳. تصویرسازی دیجیتال و طراحی بازی

به دلیل حضور و بروز تکنولوژی در بازی‌های آنلاین، بازی‌های کامپیوتری و گجت‌ها، مرزهای جغرافیایی را در نوردیدند و حضور هم‌زمان دو یا چند نفر در یک بازی در نقاط مختلف اتفاق افتاد. به این ترتیب بازی‌ها بدون تصویرسازی دیجیتال انجام نمی‌شود، چرا که حوزه‌ی بازی دو بخش مهم دارد؛ بخش تولید تصویر و بخش برنامه نویسی و ترکیب این دو بخش امکان طراحی بازی را به وجود می‌آورد و نمی‌توان گفت که کدام یک بر دیگری مقدم است. به این معنا که تصویرسازی بدون برنامه‌نویسی و ساختار تجسمی در هر دو رشته‌ی شبیه به هم صورت می‌گیرد، اما در تولید

## ۴. دیجیتال ایلوستریشن، دیجیتال پینتینگ

هر دو رشته در پایه مشترک هستند و ساختار تجسمی در هر دو رشته‌ی شبیه به هم صورت می‌گیرد، اما در تولید

محتوا یکی نیستند و مبنای ساخت تصویر در نقاشی بر اساس اصول هنرهای زیبا و در تصویرسازی دیجیتال بر اساس هنرهای کاربردی صورت می‌گیرد. در واقع هر کدام خط و مشی خود را دارد. شاید بتوان گفت که تصویرگر دیجیتال به دلیل وجود سفارش دهنده و سفارش، مسیر هنر کاربردی را طی می‌کند در صورتی که نقاش دیجیتال ممکن است بر اساس دیدگاه فردی آثاری را خلق کند. مرز مشترک با دنیای سنتی و اجزای دست هنرمند همچنان در هر دو مهم‌ترین بخش‌های کار هنری را شامل می‌شود اما در این دو رشته هنری دیجیتال تنها ابزار تکنولوژی (قلم) ثابت است و دیگر ابعاد بیان‌گری هنرمند متفاوت است.

#### ۵. نفوذ طراحی تصویرسازی دیجیتال در هنرهای دیگر و صنایع

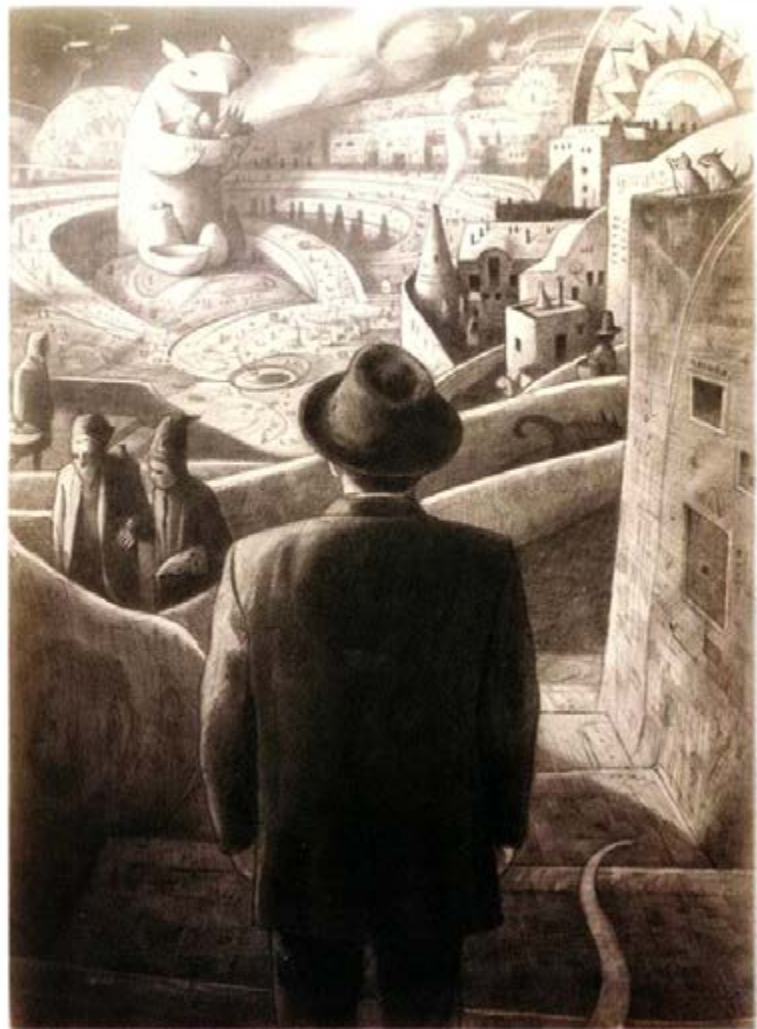
امروزه هنرهایی چون طراحی فرش، طراحی پارچه و منسوجات، طراحی بخشی از صناعات دستی دیگر و همچنین مجسمه سازی سه بعدی با طراحی تصویرسازی دیجیتال انجام می‌شوند.

#### ۶. تصویرسازی علمی

تصویرسازی علمی شامل سه بخش علوم طبیعی، تصویرسازی فنی و تاریخی است؛ تصویرسازی علوم طبیعی به موضوعات طبیعی می‌پردازد چون حوزه‌ی پزشکی، جغرافیا، گیاه‌شناسی، جانورشناسی، انسان‌شناسی، اخترشناسی و دیرینه‌شناسی. بخش دوم، تصویرسازی فنی است که شامل علوم نقشه‌برداری، باستان‌شناسی، معماری، مکانیک، هوا فضا، برق و الکترونیک است. بخش سوم، به تصویرسازی تاریخی اختصاص دارد. هر سه بخش امروز به هر دو روش سنتی و دیجیتال تصویرگری می‌شود.

#### جمع بندی

می‌توان گفت که تصویرگری با روش‌های سنتی یا با روش دیجیتال کدام یک بر دیگری ارجح است. باید بپذیریم که کولاژ یا منطبق تکه چسبانی آنالوگ همان قدر ارزشمند است که مانپولیشن و هنر دستکاری دیجیتال که امروز بخش بزرگی از طراحی گرافیک و انگاره‌های مفهومی در آثار گرافیک بر این اساس ساخته می‌شود. به طور کلی طراحی امری آموزشی است و در علوم پایه‌ی تصویری دانش طراحی و اصول مبانی تجسمی برای هر تصویرگر یکی از بایدها است. برای هر تصویرگری وجود یک دفتر طراحی فارغ از گونه روش اجرا و ابزار بیانی در ارائه‌ی اثر، یک مهم است. سالزبری به آن قلب تپنده‌ی فرایند ایده‌پردازی نام می‌نهد؛ در اینجا است که همه چیز غلیان می‌کند: دل‌مشغولی‌های شخصی، اندیشه‌های تصادفی، ایده‌ها، عقیده‌ها، مشاهدات، وقت‌گذرانی‌ها، صورت خرید و موارد بسیار دیگر. باید به یاد داشته باشیم که نرم‌افزارها تنها یک ابزار کار هستند و هرگز نمی‌توانند به جای ما فکر کرده و ایده‌پردازی کنند. در نتیجه وجود دفتر طراحی و انجام طراحی به طور مداوم اهمیت بسیاری پیدا می‌کند. جایی که ما در سکوت و تنهایی‌های خود مشاهدات مان را پردازش می‌کنیم و آن‌ها را در مسیری خلاقانه در قالب داستانی دیداری برای خود روایت می‌کنیم.



### تصویری از کتاب ورود، اثر شان تن (2006, Tan)

تصویر یک پدیده‌ی مکان‌مند است و علاوه بر این ویژگی، برای بیان وابسته است به یک رسانه. حدود دیداری مخاطب نیز به قطع کتاب، کادرهای موجود در صفحات و فاصله و زاویه‌ای که نسبت به کتاب دارد، وابسته است. کتاب‌های تصویری گونه‌های مختلفی دارد و این تنوع در گونه‌های خود رمزگان افزوده‌ای است که بر خوانش مخاطب از مفاهیم موجود در کتاب اثرگذار است. تصویر پیش روی ما در کتاب "ورود" اثر "شان تن"، یک رمان گرافیکی بدون کلام است؛ در این نوع از کتاب‌های تصویری با تنوع و تغییر در چیدمان کادرها، نماها، پلان‌ها، زوایای دید، فضاها، موضوعات و حتی تکنیک‌های اجرایی مواجه هستیم؛ تمام این تغییرات و تنوعات برای بیان بهتر ایده‌ها و مفاهیم مورد نظر است تا افکار و اندیشه‌های شخص دیگر، یعنی مخاطب، شکوفا شود. درباره‌ی ورود می‌توان گفت، یک رمان گرافیکی بدون کلام است که دارای شکل، اندازه، فضا یا اتمسفر کلی و جزئی، بافت و رنگ، نشانه و روابط میان آنها است. "مرلوپونتی"، معتقد است که مکان بیش از هر چیز یک ساختار است، یعنی شبکه‌ای از ارتباطات که بیان‌گر جنبه‌های خاص از آگاهی و تجربه‌ی انسانی است. بر این اساس، می‌توان گفت که تمام ویژگی‌های ذکر شده برای ورود، برخاسته از آگاهی و تجربه‌ی انسانی (شان تن) است که در یک مجموعه گرد هم آمده تا با مخاطب به اشتراک گذاشته شود.





## Olaf Hajek **اولاف هایک**

متولد: ۱۲ دسامبر و فارغ التحصیل دانشگاه دوسلدورف  
تصویرگر، نقاش، طراح گرافیک و نویسنده، در شمال آلمان متولد شد و  
در آلمان، لندن و نیویورک زندگی می‌کند.  
در ابتدا به عنوان طراح گرافیک تحصیل کرد، سپس به تصویرگری روی  
آورد و در کنار آن در مراکز مختلف آموزشی به تدریس پرداخت.

# بازجوانی

# Rejuvenation

ارائه ای در هنر مفهومی

طراحی و اجرا: امیر وارسته

تصویر و تدوین: سام پهلوان

مشاور اجرا: حمید مومنی خواه

به میزبانی منوچهر جعفری و مهدی مهمانی در اتر احتگاه درختان پالم پردیس

ویدئوی این اجرا در کانال تلویزیونی یوتیوب و صفحه ای اینستاگرام

«نهیپ» قابل مشاهده است.

برای دیدن ویدئوی این اجرا روی **تلنگر** کلیک کنید.



## بیانیه

ایران و نوار سبز جنگلی شمالی‌اش، آنجلی (انجیلی)، بلوط و دیگر درختان هیرکانی که حالا قصه‌ی قرتی‌بازی خیلی‌ها شده است؛ از علایق ویلایی افراد بالادست تا نمایش‌های کم فروغ هنرمندان؛ انباشتی از ماندگی‌های دغدغه‌ است تا اینبار صحنه و نمایشگر اجرایی باشد با عنوان «بازجویی»، صحبت از نئشه‌گی است، مخدرهایی که دلیل فراموشی دردها شده‌اند یا دست‌کم، نفهمیدن‌های مان! اما در این وانفسا، کسانی را یافتیم که درخت‌ها را از زیر تیغ کاسبان زمین، شبانه می‌دزدند، به گلخانه‌ی امن خود منتقلش می‌کنند، تمام ابزار و شرایط تیمار و مراقبت را فراهم کرده‌اند و پس از بازجویی، به جایی، جامعه‌ای یا جنگلی «سلامت» منتقلش می‌کنند؛ این گونه است که همزمان با این فرایند؛ مقتول احتمالی نیز، از قتلگاهش دور گردیده و قاتل از حذف بی‌زحمت سوژه‌اش شادمان است، اما در مستی و بی‌خبری. اشتباه نکنید، در این بازجویی و حذف سوژگی؛ اصلی‌ترین اتفاق، نهی و نفی تعریف جایگاه و هویت قاتل است، صحبت از انتقالی اجتماعی رخ می‌فاید و نه لزوماً تغییر در مکان و پاک کردن صورت از مساله! چه اینکه در معادل انسانی آن، بازجویی اخلاقی بشر، بازتعریف تعبیر و باورهای اجتماعی، و حذف ارباب و مکتب‌هایش از مقام و بسترهای تصاحبی، همزمانی لازم و شرایط اجرایی کافی را خواهد داشت؛ ساختاری که در «تمدید حیات» پیش‌بینی نشده است یا دست‌کم ناظر بر حذف «ظلم» نخواهد بود و بر ترمیم «اخلاق» نیز ضمانتی نخواهد داشت. «اینجا»، خانه‌ی اجاره‌ای مان را می‌گوییم؛ زیستگاهی که نظام سرمایه‌داری حاکم بر جهان ساخته است؛ «اینجا» دیگر خانه‌ی ما نیست، یا دست‌کم نفس‌های مان به شماره افتاده است؛ تقویت زیرسازه‌هایش آن هم توسط برده‌ها، تنها راهی‌ست که برای اربابان باقی مانده است؛ اما راه‌هایی و حقیقی انسان، از نو ساختن خانه است و همزمان، بازجویی مان در گلخانه‌ی انصاف...

امیر وارسته

بهار ۱۳۹۹ / رامسر







عکس‌ها از سام پهلوان



## بازجوانی Rejuvenation

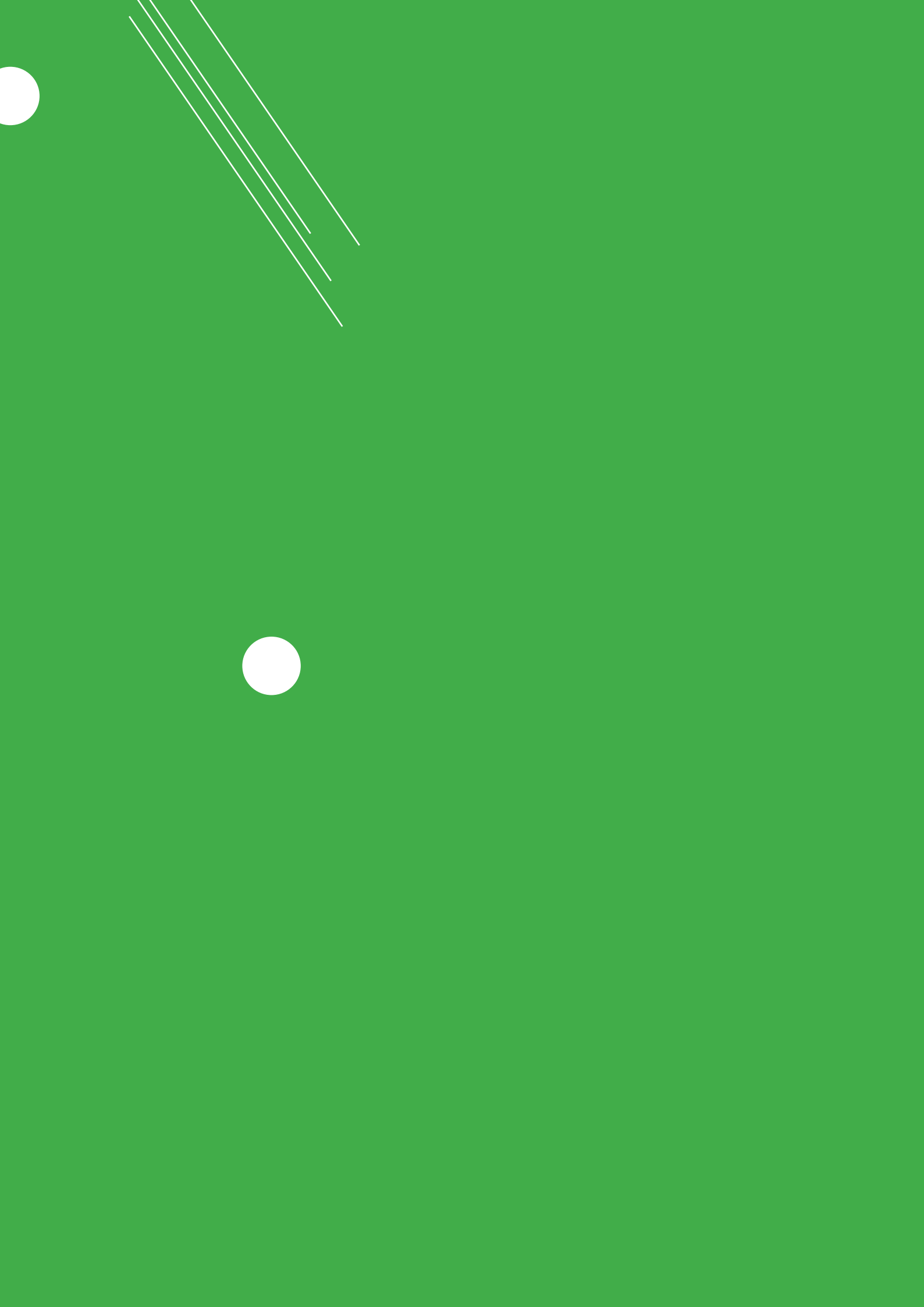
ارائه‌ای در هنر مفهومی

فراحی و اجرا؛ احمد وارسته

استراحتگاه درختان پالم پردیس









## مدرسه مطالعات بینارشته‌ای هنر

بینارشته‌ای شدن علم و هنر، راهکاری گریزناپذیر است در مقابل ناکارآمدی تعاریف و دسته‌بندی‌های سنتی، برای تجزیه و تحلیل و پاسخگویی درخور به ابهامات و مسائل تازه و پرچالشی که بشر با رشد و پیشرفت دانش و فناوری با آنها روبروست. امروزه مدارس فصلی و بینارشته‌ای به عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر در برنامه‌های آموزشی بسیاری از دانشگاه‌های معتبر دنیا، نقش ویژه‌ای در ترویج و توسعه دانش و همچنین افزایش مهارت‌های کاربردی دانشجویان دارند و با فاصله گرفتن از محدودیت‌ها و بروکراسی حاکم بر مقررات دانشگاهی، و توسعه فضای آکادمیک، امکان ترویج و آموزش مباحث نظری و عملی را نه تنها برای دانشجویان، بلکه برای عموم علاقه‌مندان فراهم ساخته و مرزهای آموزش دانشگاهی را تا عرصه عمومی گسترش می‌دهند. در همین راستا، نخستین "مدرسه مطالعات بینارشته‌ای هنر" در ایران، توسط گروهی از علاقه‌مندان فرهنگ و هنر، برپا شد تا با بهره‌مندی از دانش و تجربه متخصصین سایر علوم در قالب سلسله مباحث و کلاس‌های فشرده درسی در قلمرو گسترده هنر، و طرح مباحث نو و همسو با فناوری نوین، به تجزیه و تحلیل دیدگاه‌های مختلف علمی و تخصصی سایر رشته‌ها بپردازد و در جهت طرح و بررسی موضوعات تازه جهان علم و هنر و نیز، فراهم نمودن بستری مناسب برای جمع‌بندی و به بحث گذاردن آرا و نظرات گوناگون، با بهره‌گیری از اساتید محقق و خوش‌فکر نظام دانشگاهی، به فعالیت خود ادامه دهد.

این مدرسه، با هدف ارتقاء سطح ادراک و تحلیل زیبایی‌شناختی برای مخاطب عام آثار هنری، و نیز توسعه مطالعات دانش‌بنیان در حوزه هنر با رویکردی میان‌رشته‌ای، توسعه ارتباطات علمی و همکاری‌های مشترک میان دانشگاه و دانشجویان با محافل رسمی و غیررسمی معتبر هنری و اساتید صاحب نام در حوزه هنر، فعالیت رسمی خود را از اردیبهشت ماه ۱۳۹۸، آغاز کرده و تا کنون پذیرای حضور و نظرات ارزشمند اساتید دانش‌پژوهان و هنرجویانی از شهرهای مختلف ایران بوده است.

در حال حاضر نیز، با توجه به اولویت‌ها و محدودیت‌های حاکم بر جامعه در حوزه سلامت، برگزاری دوره‌های غیرحضوری و نیز دوره‌های مشروط و محدود به شکل حضوری را در دستور کار خود دارد.

## فعالیت‌های انجام‌گرفته:

### دوره بهاره (۱۲ و ۱۳ اردیبهشت ۹۸)

در قالب چهار پنل، شامل درسگفتارهای زیر:  
- رویکرد باستان‌گرایانه در هنر. (دکتر علی اصغر میرزایی مهر)



- مفهوم رای‌العین و نسبت آن در ساحت ادبیات و نقاشی نیمه دوم قاجار. (دکتر جواد علیمحمدی)  
- انسان و هنر در جهان پیشاتاریخ. (دکتر عباس نامجو)  
- اجراپذیری؛ رویکردی در هنر جدید. (دکتر سعید اسدی)  
- مخاطب، خریدار، مصرف‌کننده؛ تبیین جامعه‌شناختی مخاطب هنر ایران. (دکتر محمد رضا مریدی)  
- جامعه‌شناسی که درکی از هنر مدرن دارد؟ (دکتر رضا صمیم)  
- هنر و درون‌ماندگاری؛ جستاری درباره نقد در میدان هنر. (دکتر آرش حیدری)  
- خوانش دوگانه امید و ناامیدی در تابلوی "درخت امید استوار باش" اثر فریدا کالو. (شهناز عرش اکمل)  
- نگاهی تکاملی به زیبایی‌شناسی پرتو. (دکتر هادی صمدی)  
- تئوری پیچیدگی و نسبت آن با زبان و هنر. (کامران پاکنژاد)  
- جستاری پیرامون پیوستار زمانی-مکانی (کرونوتوپ) باختین در هنر. (الهام میاحی)  
- آنتروپی؛ فرم یا بی‌فرمی در هنر. (دکتر کامبیز موسوی اقدام)  
- نشانه‌شناسی تصویر به مثابه روش تحلیل. (دکتر افسانه کامران)  
- آیا امر جادوی در قرن ۲۱ همچنان ممکن است؟ (دکتر مانی کلانی)  
- رهیافتی در نظریات ژرار ژنت با تکیه بر تئوری بیش‌متنیت و اهمیت آن در مطالعات تطبیقی. مورد مطالعه: سانسور. (پریسا آقا بابایی)  
- نظریه سبک زندگی لاندوفسکی و پدیده‌های امنیت و عدم امنیت نشانه‌ای. (دکتر مرتضی بابک معین)

### دوره تابستانه (۲۰ تیر ۹۸)

در قالب دو پنل، شامل درسگفتارهای زیر:  
- چرایی پنهانی هنر قاجار و ضرورت آشکارگی آن. (دکتر علی اصغر میرزایی مهر)  
- آشنایی با رویکرد نقد زیست-محیطی در مطالعات ادبیات و هنر. (دکتر صادق رشیدی)  
- ایدئولوژی و امر هنری. (دکتر آرش حیدری)  
- کاربرد طرح واره تنشی در خوانش گفتمان‌های فرهنگی. (دکتر مرتضی بابک معین)  
- تاریخ نگاه همزیستی نظام‌های بصری مدرنیته. (دکتر فواد نجم‌الدین)  
- هنر در عرصه عمومی. (زرران روحبخشان)

## دوره پاییزه (۲۳ آبان ۹۸)

در قالب دو پنل، شامل درسگفتارهای زیر:

-روش‌شناسی نقد معاصریت در هنر. (دکتر حامد کیا)

-قالب اجتماعی هنر؛ جامعه‌شناسی هنر از منظر جورج زیمل. (دکتر آرش حیدری)

-عاشقان هنر چه کسانی هستند؟ (یک تحلیل جامعه‌شناختی). (مریم سالاری)

-تن‌یافتگی در رویارویی با هنر؛ بازتاب ادراک بدن از منظر موريس مرلوپونتی در آثار مونا حاتوم. (الهام میاحی)

-تصویرشناسی آتش در شعر حافظ، بر اساس اندیشه‌های گاستون باشلار. (شهناز عرش‌اکمل)

-آثار اصلی و تقلبی؛ جستاری درباره مفهوم اصالت در آثار هنری. (دکتر محسن قانونی)

-برگزاری دوره ترمیک زبان تخصصی هنر به شیوه Integrated skills.

-برگزاری کارگاه: آشنایی با الگوی کار میدانی؛ مبنایی برای پژوهش در هنر. (دکتر مانی کلانی)

۱۵ و ۲۹ آذر ۹۸

-برگزاری کارگاه: مسئله‌یابی در فرایند پژوهش کیفی. (دکتر افسانه کامران)





# پست‌بام

نشریه تخصصی هنرهای دیداری




[www.poshtebammag.ir](http://www.poshtebammag.ir)

1



پکیج آموزشی فتومونتاژ  
1 Photomontage tutorial  
SAMAD GHORBANZADEH



 samad\_ghorbanzadeh

WWW.SAMADGHORBANZADEH.COM

Photomontage TUTORIAL







## زیبایی‌شناسی و سیما‌سی

ارنست بلوخ/گئورگ لوکاچ/برتولت برشت/  
والتر بنیامین/تئودور آدرنو  
مترجم: حسن مرتضوی  
انتشارات ژرف

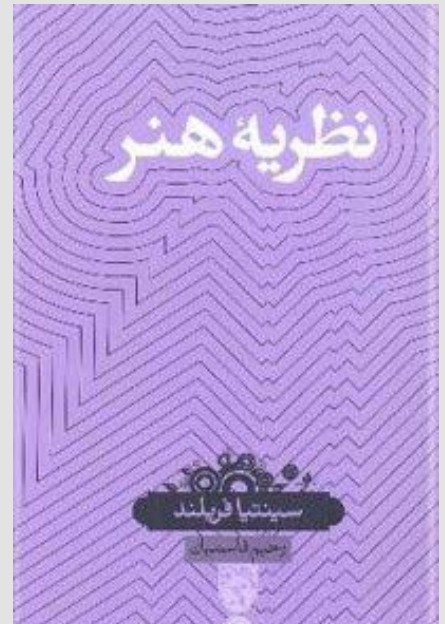
این کتاب، مجموعه‌ای از مباحثات برجسته مارکسیستی درباره‌ی ادبیات و هنر است. اثر حاضر، مشتمل بر بحث‌هایی بین ارنست بلوخ، گئورگ لوکاچ، برتولت برشت، والتر بنیامین و تئودور آدرنو به همراه یک جمع‌بندی از «فردریک جیمسون» است. مباحثات مندرج در کتاب که به دلیل انسجام درونی‌شان در یک مجموعه گردآوری شده‌اند، مجموعه‌ای قراردادی از اسناد جداگانه نبوده و بحثی دنباله‌دار بین شخصیت‌های برجسته به شمار می‌آیند.



## تولید اجتماعی هنر

نویسنده: جانت ولف  
مترجم: نیره توکلی  
نشر مرکز

جانت ولف، مدرس جامعه‌شناسی دانشگاه لیدز انگلستان، که کتاب‌های متعدد در زمینه جامعه‌شناسی هنر نوشته است، در این بررسی تحلیلی و نظری در پی اثبات آن است که هنر فرآورده‌ای اجتماعی است که آن را فقط از چشم‌اندازی جامعه‌شناختی میتوان فهمید و تولید، توزیع و دریافت آن در بافتی اجتماعی انجام می‌شود. هنر ترکیب پیچیده‌ای از عوامل متعدد تاریخی است، نه آفریده‌ی «سرآمد»ها و فراتر از جامعه و زمان.



## نظریه هنر

نویسنده: سینتیا فریلند  
مترجم: رحیم قاسمیان  
نشر حکمت سینا (نشر سینا)

کتابی است درباره‌ی اینکه هنر چه چیزی است، چه معنایی دارد و چرا برای آن ارزش قابل هستیم - در واقع کتابی است در مورد موضوع‌هایی که به‌طور سرسری «نظریه‌ی هنر» نام گرفته‌اند. در این کتاب نظریه‌های مختلف هنر: نظریه‌ی آیینی، نظریه‌ی شکل‌گرایانه (فرمالیستی)، نظریه‌ی تقلید، نظریه‌ی توصیفی، نظریه‌ی ادراکی و نظریه‌ی پست‌مدرنیستی را، اما نه به ترتیب و یک به یک، مورد موشکافی قرار خواهیم داد.



## تصویر پشت جلد

صمد قربان زاده

متولد ۱۳۶۳ - ارومیه

کارشناس ارشد عکاسی از دانشگاه هنر تهران،  
برگزاری نمایشگاه‌های انفرادی و گروهی.

