

# درآمدی بر هنرهای چندرسانه‌ای

سیدمهدی مقیم‌نژاد

## چشم‌انداز هنرهای معاصر

دلایل کاربست عبارت هنرهای معاصر (contemporary Art) بر دو اصل پژوهشی استوار است: اول، تمایز قایل شدن میان تحولات سبک‌شناختی‌ای که در چارچوب هر یک از رسانه‌های هنری پیشین (هم‌چون معماری، نقاشی، مجسمه‌سازی و عکاسی) به وقوع پیوسته و تجربیات هنری را دچار چنان دگرگونی‌ای کرده که با دوره‌های تاریخی پیش از آن چندان قابل مقایسه نیست و از این روی می‌بایست سرفصل نویسی را بر آن گشود؛ دوم، اشاره به دوره سرنوشت‌سازی در تاریخ هنر که زمینه‌ساز پیدایش رسانه‌های نوین و خارج از قواعد تعریف شده مقوله‌های سنتی شده است.

در هر صورت، امروزه رواج عبارت "هنرهای معاصر" از چنان فراگیری و تداومی برخوردار شده که می‌توان آن را با توجیه نظری کافی در اطلاق به تجربیات هنری غرب، دست کم از دهه شصت میلادی به بعد، به کار برد و شمول فراگیر آن را به کلیت آثار هنری دهه‌های اخیر نسبت داد. با این همه، بازشناخت و فهم دلایل بنیادین رویکردهای هنری اخیر و ارزیابی آن در قالب رسانه‌های گوناگون راهکاری مطمئن برای درک پی‌رفت این تجربیات و شکل‌گیری فرآیند "هنرهای چندرسانه‌ای" است. در واقع، دگرگونی‌های بنیادین زیباشناختی در نیمه دوم قرن بیستم را می‌توان آشکارا همبسته عوامل معلومی دانست. از منظر فلسفی، نفوذ پرتأثیر گفتمان نشانه‌شناسی چه در شکل اروپایی (که بنیان‌گذار آن فردینان سوسور<sup>۲</sup> بود) و چه در شکل آمریکایی (که از نظریات پیرس<sup>۳</sup> وام می‌گرفت) - و متعاقب آن، گفتمان‌های پساساختارگرایی<sup>۴</sup> و



شالوده‌شکنی<sup>۵</sup> متفکرینی چون بارت<sup>۶</sup>، فوکو<sup>۷</sup>، دریدا<sup>۸</sup> و دیگران، به نوبه خود یکی از اصیل‌ترین دلایل نگاه نو به اثر هنری و ادغام فاصله میان فرآیندهای آفرینش هنر<sup>۹</sup> و نقد هنر<sup>۱۰</sup> را شامل می‌شد و نظرگاه سنتی اثر هنری را بنیان‌فکنی می‌کرد. از سوی دیگر، باید بر نقش نقادانه سنت فلسفی متفکرین چپ هم‌چون بنیامین<sup>۱۱</sup> و آدورنو<sup>۱۲</sup> نیز تأکید کرد که در نیمه دوم قرن بیستم به ویژه در ارزیابی هنر مصرفی بسیار مؤثر افتاد. از منظر زیبایی‌شناختی، در نیمه دوم قرن بیستم شاهد براندازی تدریجی معیارهای زیبایی‌شناختی سخت حراست‌شده مدرنیسم، به ویژه در هنر آمریکا هستیم. شاخصه‌هایی چون پیراستگی اثر هنری (purenness)، اصالت (originality)، خود-پابندگی رسانه، ارجحیت فرم بر محتوی، اولویت نوآوری، نخبه‌گرایی، و مواردی از این قبیل از بنیان به چالش کشیده شد و آن مسیر طولانی و پر بار تجربیات مدرنیسم هنری، بنیادها، هنرمندان و مفسران آن، به سرگذشت دیگرگونه‌ای ره یافت. اگر جریان اصلی هنرمدرن را (علی‌رغم همه فراز و نشیب‌ها و پاره‌های گاه متناقضش) مبتنی بر دیدگاه‌های کمال‌گرایانه زیباشناختی و انگاره-های کانتی‌ای<sup>۱۳</sup> بدانیم که از سوی شماری از مدافعان برجسته مدرنیسم، هم‌چون کلمنت گرینبرگ<sup>۱۴</sup> ترویج و توسعه می‌یافت و اوج آن را می‌توان در رهیافت اکسپرسیونیسم انتزاعی<sup>۱۵</sup> هنر آمریکا و تاشیسم<sup>۱۶</sup> اروپا در سال‌های پس از جنگ جهانی دوم شاهد بود، هنر نیمه دوم قرن بیستم با الگوهای (paradigm) جدیدی ادامه مسیر می‌دهد. تجربیات هنری دوره اخیر به هر شکل، روح متباین و سازش‌ناپذیر خود را به مثابه سرمشقی جدید در پیش گرفته است.

از منظر سیاسی، جامعه آمریکای پس از جنگ از هر بابت واجد روحیه برانگیزاننده لازم برای رهیافت‌های هنری جدید بود. مهاجرت موج عظیم نخبگان سیاسی و فرهنگی اروپا؛ تمرکز و انباشت سرمایه‌های در گردش جهانی و متعاقب آن، توسعه اقتصادی، صنعتی و کشاورزی آمریکا؛ پایه‌گذاری سازمان ملل متحد و ناتو و در نتیجه، توهم مرجعیت سیاسی و حقوقی این کشور؛ وقوع پی‌درپی بحران‌های سیاسی و نظامی که آمریکا به نوعی یا در آن تأثیرگذار و یا تأثیرپذیر بود، مانند احداث دیوار برلین در سال ۱۹۶۱، چالش نظامی غیرمستقیم میان آمریکا و کوبا در سال ۱۹۶۲، شروع جنگ ویتنام در سال ۱۹۶۵، جنگ شش روزه میان اعراب و اسرائیل در سال ۱۹۶۷، شورش‌های دانشجویی پاریس در سال ۱۹۶۸... و در نتیجه همه اینها، هژمونی نظام سرمایه‌داری آمریکایی به مثابه الگوی دیرپا و مستحکم سیاسی. جامعه پرتنش آمریکا در نیمه دوم قرن بیستم به دو گونه انگیزش‌های لازم را جهت خلق آثار هنری ایجاد کرد: آثاری که در راستای نظام حاکم و جهت تحقق آن به وجود آمدند؛ و آثاری که وضعیت موجود را به چالش گرفتند.

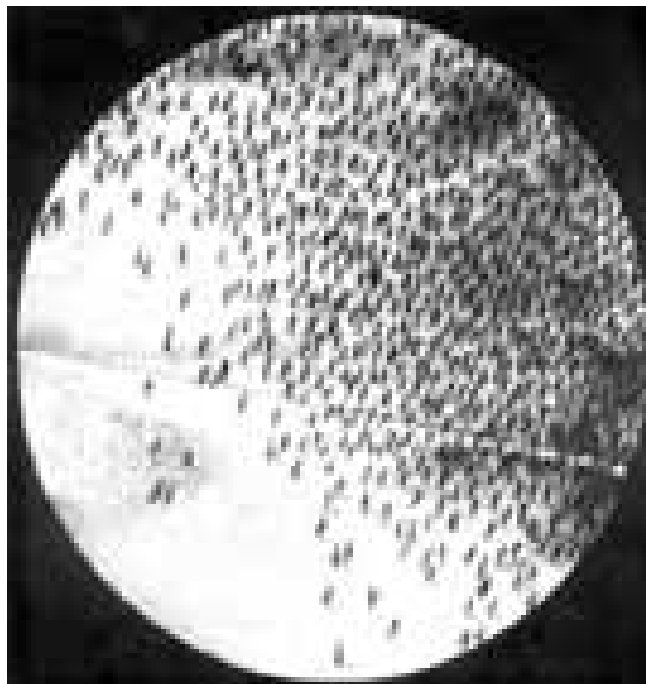
درحقیقت، تأثیرگذاری هر سه سویه فلسفی، زیبایی‌شناختی و سیاسی هنرمندان آمریکا را به سمت خلق هنر نامتعارف و دیگرگونه‌ای سوق داد که فرهنگ تجسمی قرن بیستم را به آستانه تحولات بنیادینی کشاند. هنر پاپ، به مثابه پدرخوانده عمده رهیافت‌های هنری نوین پس از خود، اگر چه به لحاظ سیاسی هم‌چون تدبیری ماهرانه در جهت تحقق اهداف نظام سرمایه‌داری و تبیین الگوهای مصرفی آن درک می‌شد اما راهکارهای اجرایی هنرمندان بسیاری از مرزهای زیبایی‌شناسی و فلسفی سنت‌های هنری را پشت سر گذارد. هنر پاپ هر چند از بسیاری جهات از میراث تفکر زمینه‌گرا<sup>۱۷</sup>ی دادا<sup>۱۸</sup> سود می‌برد اما شمار انبوه ابداعات اجرایی را مرهون جستارهای خویش است. از همین پاره تاریخی، ما با آثار هنری‌ای مواجه می‌شویم که هم به

لحاظ شکلی و انتخاب کار ماده (Material) و هم به لحاظ موضوعی سعی دارند از امکانات مرسوم رسانه‌های خود فراتر روند. رابرت راوشنبرگ<sup>۱۷</sup> نقاشی‌های مونتاژ شده خلق می‌کند؛ ریچارد همیلتون<sup>۱۸</sup> در کلاژهای خود مظاهر زندگی مصرفی را به کار می‌گیرد؛ رُی لیکن استاین<sup>۱۹</sup> براساس ساختار هجوگونه نقاشی‌های کارتونی آثار جدی می‌آفریند؛ اندی وار هول<sup>۲۰</sup> با چاپ سیلک‌های پر شمارش هنر و تبلیغات را به هم پیوند می‌زند؛ کلاس آلدنبرگ<sup>۲۱</sup> با استفاده از کار ماده نامعمولی چون کرباس پر شده و خرده اسفنج موضوع پیش پا افتاده‌ای چون بستنی قیفی را به اثر مجسمه‌سازانه بدل می‌کند و ... همین تجربیات نامعمول را می‌توان به عنوان گامی استوار در راه تکوین هنرهای معاصر در نظر گرفت. راهکارهای اجرایی هنرمندان پاپ به همراه پاره‌ای از مفاهیم فلسفی فراسوی آن، هم چون گفتمان دموکراتیسم هنری و آشتی دادن هنر و جامعه، حذف فاصله میان هنر متعالی (High Art) و هنر کم مایه (Low Art) و ... زمینه‌ای را فراهم می‌سازد تا بنیادین‌ترین رویکرد هنری نیمه دوم قرن بیستم یعنی هنر مفهومی (conceptual Art) پدیدار گردد. هنر مفهومی به عنوان یک فرضیه هنری نوین معیارهای زیباشناختی را پی می‌ریزد که در نقطه مقابل سنت هنری مدرنیسم می‌ایستد. گریز از پالودگی اثر هنری و جایگزینی اولویت ایده خلاقانه به جای ساختار و شکل اثر به خودی خود به معنای بهره‌گیری از قابلیت‌های فراگیری است که هر تجربه‌ای را برای هنرمند مجاز و پسندیده می‌پندارد. هنر مفهومی به مثابه

تصویر ۱

جدی‌ترین رقیب تفکر مینی‌مالیسم<sup>۲۲</sup> - به عنوان افراطی‌ترین گرایش مدرنیسم متأخر (Madernism late) - در صدد برمی‌آید تا از منظر کثرت‌گرایی فلسفی (pluralism) به لحن و بیان انفرادی و دلخواهی هنرمندان مشروعیتی هنرمندانه بخشد. همین امر، به اضافه واکنش‌های سیاسی پرتنش برخی از هنرمندان - که برخلاف هنر پاپ در تعارض با نظام حاکم حرکت می‌کردند - بستر مناسبی را برای اقبال عمومی هرچه بیشتر این هنر و رشد تصاعدی آن فراهم می‌آورد. در این میان، برخی از راهکارهای اجرایی با توجه به توافق جمعی پیرامون نشان سوبیه ماندگارتری می‌یابند.

آلن کاپرو<sup>۲۳</sup> در آغاز دهه شصت رخدادهای (Happening) بسیاری را ترتیب می‌دهد و از مردم می‌خواهد تا از نزدیک و بی‌واسطه در جریان خلق اثر هنری او شریک شوند. جوزف بویز<sup>۲۴</sup> با پشتوانه تفکر چپ در برابر نظام سرمایه‌داری قیام می‌کند. او سال‌های متناوب شهرهای اروپا را زیر پا می‌گذارد و در اماکن عمومی، در



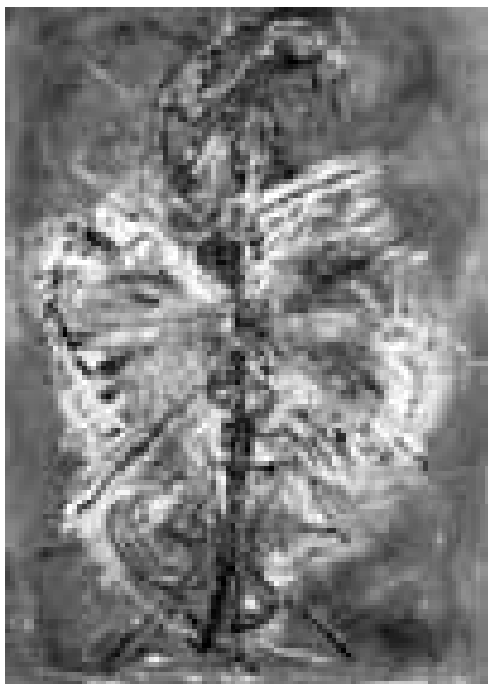
رستوران‌ها، هتل‌ها و پارک‌ها، معرکه‌هایی را تحت عنوان هنر پرفورمنس (performance Art) ترتیب می‌دهد. به زعم او تأسیس نهادهای تثبیت شده برای ارائه یک اثر نمایشی (مانند سالن تئاتر) در وهله اول یک ترفند نظام سرمایه‌داری برای خشنودی سلیقه بورژوازی، و در باطن امر، راهی برای انحصار

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

و انزوای هنر تئاتر است. او هنری را می‌خواهد بدون نظارت متولیان تا به شکل بی‌واسطه با مردم در ارتباط باشد. از همین جا هنر پرفورمنس به مثابه یک رسانه نوین جای اجراهای کلاسیک تئاتری را می‌گیرد و فعالیت هنرمندان بسیاری را (مثل گروه فلاکسوس (Fluxus) پی می‌ریزد. از سوی دیگر، هنرمندانی چون کریستو<sup>۲۵</sup>، ژان کلود<sup>۲۶</sup>، ریچارد لانگ<sup>۲۷</sup>، مایکل هایزر<sup>۲۸</sup> و رابرت اسمیتسون<sup>۲۹</sup>، جهت تحقق ایده‌های خود، و هم‌چنین، به دلیل اعتراض به نظام اقتصادی هنر در جوامع سرمایه‌داری به هنر زمینی (Land Art) روی می‌آورند. هنری که به طور زنده در محیطی طبیعی، به دور از حصار تنگ نمایشگاه‌ها و گالری‌ها، ساخته می‌شود. چنین اثر هنری نه قابل جابه‌جایی و نه قابل خرید و فروش است و از آن جز یک تصویر عکاسی به مثابه سند به جای نمی‌ماند. هنرمندان دیگری چون ریکا هورن<sup>۳۰</sup>، آنزلم کیفرولویی بورخس<sup>۳۱</sup> فرم چیدمان را برای القای ایده خود برمی‌گزینند. رسانه جدیدی که به شکل موقتی در فضای یک نمایشگاه به اجرا درمی‌آید و مخاطب تنها با حس خضوع در صحنه و بهره‌گیری از همه‌قوای حسی خود به ارتباط با آن نائل می‌شود و ...

امروزه اگر چه از همه این اشکال هنری نو پدید با عنوان هنرهای معاصر یاد می‌شود اما همان‌طور که ذکر آن رفت هنرهای معاصر در دل رسانه‌های سنتی نیز واجد معانی قابل تأملی است که در مقیاسی بسیار مؤجز اشاره‌ای به آن خواهیم داشت.

تصویر ۲



درآمدی بر هنرهای ...

## معماری

دگرگونی شیوه‌های سبکی معماری، شاید به تنهایی و پیش از سایر موارد، نشان‌گر دگرگونی‌های مفهومی هنر در دوره‌های مدرن و پسامدرن باشد؛ و صد البته این امر به ماهیت کاربردی این هنر برمی‌گردد. از همین روی، تحولات عمده هنر معماری در قرن بیستم و همبستگی آن با زبان مدرن چیزی نبود جز تأکید بر سویه‌های کارکردی اثر، حذف نشانه‌های فرهنگی، پیراستن عناصر تزئینی و تلاش برای دست یافتن به یک ساختار سبکی بین‌المللی و فراگیر. اوج چنین تفکری را می‌توان در آثار نوع نمون و آشنای معمارانی چون لوکوربوزیه<sup>۳۲</sup>، فرانک لردرایت<sup>۳۳</sup> و میس وان درروهه<sup>۳۴</sup> و پیروانش دید. فرجام این تفکر عاقبت به چنان کارکردگرایی (Functionalism) و تقلیل‌گرایی (Reductionism) انجامید که ساختار معماری را به سازه‌ای برکنار از شرایط اجتماعی، فرهنگی و تاریخی سوق داد. بنابراین بدیهی است که پی‌رفت زیباشناختی معماری در نیمه دوم قرن بیستم، رویکرد معترضانه آن، و نام‌گذاری اش زیر عنوان "معماری پسامدرن"، روندی جز به چالش کشیدن معیارهای ارزشی پیشین نباشد. برخلاف، معماری پسامدرن تفکر کثرت‌گرا و شالوده‌شکن را وارد عرصه کارماده و ساختار اثر کرد و به طرح عناصر فرهنگی بومی،

کنايات تاريخی و تزیینات پرجزئیات روی آورد. در این گونه متأخر معماری، اولویت کارکرد جای خود را به رهیافت‌های بصری پیچیده و نوین داد که موزه گوگنهایم<sup>۳۶</sup> بیلباو اثر فرانک گری<sup>۳۷</sup> (که با بهره‌گیری از امکانات محاسباتی پیچیده کامپیوتری خلق شده) یکی از نمونه‌های

بارز آن است.

در دو دهه گذشته معماری پسامدرن نیز در معرض انتقادات بی‌پایانی قرار گرفته است. بسیاری از صاحب‌نظران معماری، هم‌چون ویتوریو گریگوتی<sup>۳۸</sup>، مصادیق معماری پسامدرن را به مثابه تفرج‌گاهی در تاریخ معماری در نظر گرفته‌اند. از دید این متفکر "بومی‌گرایی" افراطی پسامدرن حتی به مثابه یکی از تبعات سیاسی تفکری است که به رشد وطن‌خواهی افراطی و وقوع جنگ‌های منطقه‌ای پس از سال ۱۹۸۹ در جای جای جهان انجامیده است. برخلاف، رویکردهای اخیرتر معماری، خود را همبسته ارجاعات مدرنیستی می‌پندارد و با طرح عباراتی چون "سادگی نوین" (new simplicity) و "انسجام نما" (skin rigorism) در صدد است تا پاره‌ای از مفاهیم معماری مدرن را احیا کند. معماری تکنولوژیک (Hi tec) به مثابه ابزار تحقق بین‌الملل-گرایی نوین (new Internationalism) ساختار فراگیری است که نقش یک عنصر با سابقه در خلق اثر معماری را به زبانی معاصر یادآور می‌شود: فناوری‌های تکنولوژیک.

### نقاشی

هر چند که حوزه گفتمان تاریخی هنر هنوز هم نقاشی را به عنوان اصلی‌ترین بنیاد خود می‌پندارد اما باید یادآور شویم که رسانه نقاشی نیز در متن هنرهای معاصر دچار چالش‌های فراوانی شده است. به لحاظ سبک‌شناختی، می‌توان امتداد سریال متوالی گونه‌های نقاشی مدرن را از امپرسیونیسم به بعد پی‌گرفت. در این صورت، سبک‌های نوفیگوراتیو (new Figurative) در آستانه دهه هفتاد (که در آلمان، جورج بارلیتس<sup>۳۹</sup>، آنزلم کیفر، لوپرتز<sup>۴۰</sup> و ... و در انگلستان، روی کیتای<sup>۴۱</sup>، لوسین فروید<sup>۴۲</sup> و فرانسیس بیکن<sup>۴۳</sup> نمایندگان آن بودند)؛ سبک ایتالیایی آرته چیفرا (Arte cifa) در آستانه دهه هشتاد (با نمایندگان چون ساندر و کیا<sup>۴۴</sup>، فرانچسکو کلمنته<sup>۴۵</sup>، میمو پالا دنیو<sup>۴۶</sup> و ...)؛ سبک آلمانی نووایدل (neve wilde) در دهه هشتاد (با هنرمندانی چون کپین برگر<sup>۴۷</sup>، دوکوییل<sup>۴۸</sup>، و ...)؛ و نوایمیچ پینتنگ (New Image painting) باز هم در دهه هشتاد آمریکا

تصویر ۳



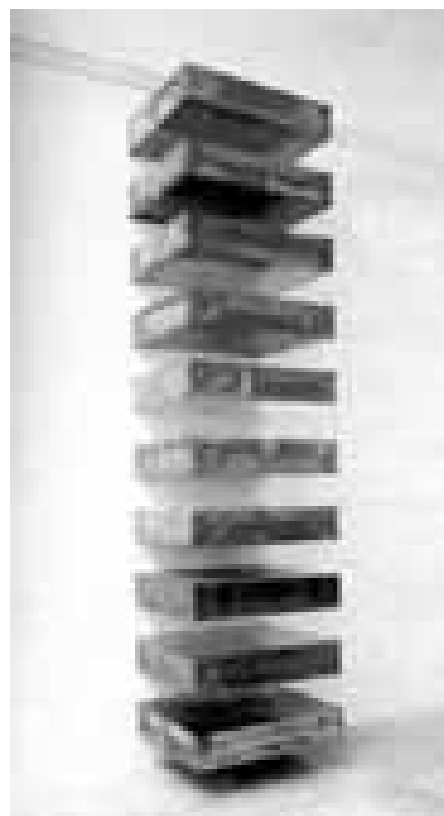
(به نمایندگی هنرمندانی چون اریک فیشل<sup>۴۹</sup>، لانگو<sup>۵۰</sup>، اشنابل<sup>۵۱</sup> و ...) را می‌توان به مثابه آخرین تلاش‌های نقاشان در برخورداری از یک سبک جمعی و فراگیر در نظر آورد. رویکرد پسامدرن در نقاشی، همان سان که در معماری، علی‌رغم شاخصه‌های سبکی خود (هم‌چون هجوهای

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

تصویر ۴



تصویر ۵



تصویر ۶

درآمدی بر هنرهای...



تاریخی، بازگشت به نقاشی فیگوراتیو، ایجاد تصرفات بصری (appropriation و ...) آن چنان دایره‌های زیبایی-شناختی کوچکی را موجب شده که مؤلفه‌ها و سلائق زیبایی‌شناختی هر هنرمند را تنها می‌توان با توجه به جهان متن او مورد ارزیابی قرار داد. رویکرد به نقاشی از منظر هنرهای معاصر هر چند هنوز گویای خودپایندگی



این رسانه هنری (به مثابه کاریست کار ماده‌های سنتی، هم‌چون عناصر خط، رنگ، بوم و چارچوب مشخص، و عرضه آن در گالری‌ها و ...) است اما بازشناخت سبک شناختی آثار هنرمندان چندان میسر نیست. از سوی دیگر، تصویر دو بعدی نقاشی و کهن‌الگوی تاریخی آن، با



توسل به فرآیندهای تکنولوژیک و در آمیختن با رسانه‌های دیگر، اینک نقش چندگانه تازه‌ای را بازی می‌کند.

### مجسمه‌سازی

در میان گرایش‌های هنرهای تجسمی، مجسمه‌سازی بیش از سایر رسانه‌ها در دهه اخیر دستخوش دگرگونی‌های کلان شده است. این امر به دو دلیل است: نخست، همبستگی هنر مجسمه‌سازی با گستره بی‌پایان امکانات کارماده؛ و دیگر، تمایل انکارناپذیر هنرهای

معاصر به ایجاد ساختارهای حجمی. مجسمه، بنابر تعریف کلاسیک خود، عنصری حجمی است که با استفاده از کارماده معینی شکل می‌گیرد و می‌بایست از نظرگاه‌های گوناگون واجد ویژگی تجسمی باشد. تجلی زبان مدرن‌سیم در مجسمه‌سازی، هم‌چون که در سایر رسانه‌ها، برپالودگی و ساحت محض یک اثر هنری تأکید می‌ورزد. رهیافت برانکوزی<sup>۵۴</sup> در دوری گزیدن از فرم‌های باز نمودی و اصرار او بر خودآگاهی هنرمند مجسمه‌ساز نسبت به ماهیت و قابلیت‌های ذاتی کارماده مورد استفاده‌اش، تا دهه هفتاد میلادی و به ویژه، بیان ناب و بسیار گزیده‌گوی هنر مینی‌مال به طول انجامید. اما به موزات آن، در جریان روند هنر مفهومی، مجسمه‌سازی به ساحت‌های زیباشناختی نوینی قدم گذاشت. امروزه، هر چند هنرمندان بسیاری بر ویژگی تفکیک‌پذیر یک اثر مجسمه از غیر آن، تأکید می‌ورزند اما می‌توان دگرگونی‌های رخ داده در این حوزه را، هم‌چون دلایل کاربست آن، به دو روند کلی تقسیم کرد: نخست، ایجاد یک اثر حجمی با نگاهی وفادارانه نسبت به سنت‌های زیبایی‌شناسی کلاسیک. در این زمینه، هر چند که هدف

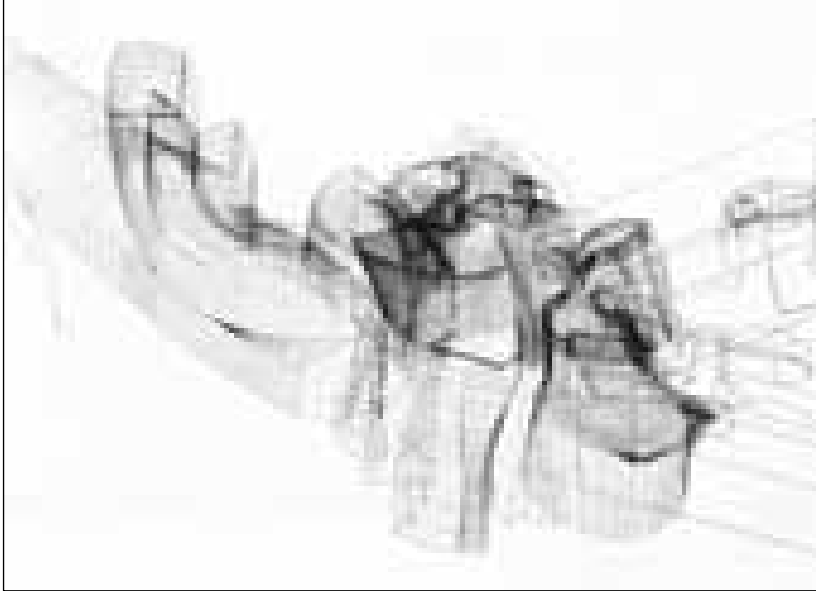
تصویر ۱۰



درآمدی بر هنرهای...

هنرمند در فرجام، ایجاد یک ساختار حجمی است اما در این راه از محدودیت کار ماده‌های سنتی، هم‌چون سنگ، چوب، فلز و گل در می‌گذرد و به طریقه کلاژ هم‌نشینی مواد و مصنوعات مصرفی و صنعتی جدید را می‌آزماید. این مواد از اشیاء پیش پا افتاده زندگی روزمره (found)

تصویر ۱۱



تصویر ۱۲



object) آغاز می‌گردند و به پاره‌ای از تولیدات صنعتی مدرن، هم‌چون، رزین‌های مصنوعی، پلکسی گلاس، پلی استرین، ورقه‌های پلاستیکی، کلیشه‌های چوبی و بتن می‌رسند. مورد دوم و مهم‌تر اما، حضور مشارکتی مجسمه‌سازی در متن اشکال هنری معاصر است که به جز ویژگی اشغال فضا ارتباط تعریف‌پذیر دیگری با مجسمه‌سازی ندارند. این گونه آثار نیز با حفظ سویه پیوندی خود در سال‌های اخیر هر چه بیشتر به سمت کاربردی‌ترین فرآیندهای تکنولوژیک گرایش یافته‌اند.

#### عکاسی

عکاسی، به مثابه فرزند خوانده دائمی هنرهای زیبا، پس از سپری کردن تاریخچه زیبایی‌شناسی پرفراز و نشیب خود، اینک هم‌چون یک واسطه تکنولوژیک بسیار انعطاف‌پذیر نقش کلیدی و

حساسی را در متن هنرهای معاصر ایفا می‌کند. سنت‌های زیباشناسی رسانه عکاسی را می‌توان در دو راستا در نظر گرفت: عکاسی بی‌واسطه (straight photography) و عکاسی دست‌کاری شده (Manipulate photography). جالب اینکه، هر چند تأکید فرآیند مدرن‌سازیم در هنرهای تجسمی

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

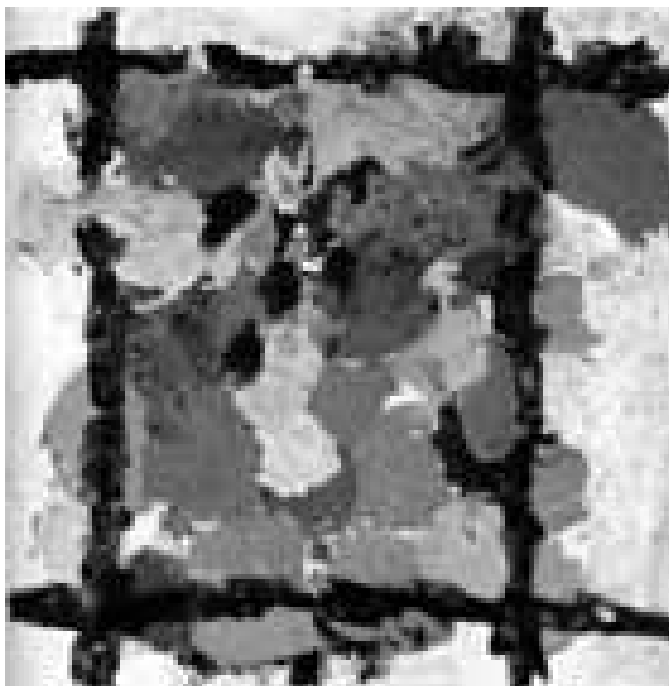
همواره تمایل به تجربه‌گری‌های شکلی، گریز از دنیای بازنمودی و انعکاس دنیای ذهنی و شخصی هنرمند به زبانی انتزاعی داشته است اما مفهوم عکاسی مدرن به معنایی جز این اشاره می‌کند. عکاسی مدرن، دست‌کم در سویه آمریکایی آن، رهیافتی کمال‌گرایانه به ساحت زیبایی-شناسی عینی و واقع‌گراست. تأکید بر خود پابندگی رسانه عکاسی، عدم توسل به عناصر بیانی سایر هنرها، و کار بست قابلیت‌هایی که تنها و تنها از طریق ابزار دوربین ممکن است در نهایت عکاسی بی‌واسطه را به مثابه نمود کامل مدرنیسم بر نشانند. عکاسی بی‌واسطه با همه گرایش‌های متنوع خود (از عکاسی مستند و فتوژورنالیسم<sup>۴۳</sup> گرفته تا پاره‌ای رویکردهای فرمی) عکاس را در مقام موجودی ناظر می‌دید که سعی می‌کرد بدون دخل و تصرف در واقعیت و تنها با نگاهی گزینش‌گر به دنیای شخصی خود شکل دهد. با ظهور رویکرد پسامدرن در هنرها، عکاسی نیز از دهه هشتاد مواضع زیباشناختی خود را تغییر داد. از این پس، گرایش عکاسی دست‌کاری شده به مثابه جریان حاشیه‌ای تاریخ عکاسی وارد میدان شد و تمایل به خلق عکس‌های بازسازی شده، صحنه‌سازی شده، فتومونتاژها<sup>۴۴</sup> و عکس‌های ترکیبی و مواردی از این قبیل اولویت یافت. دلیل این امر را باید بی‌تردید در کارکرد بسیار نقادانه رسانه عکاسی نسبت به فرهنگ غرب دید. عکاسی به دلیل نسبت‌های ناگسستگی خود با واقعیت هم‌چون سندی در راه ساختن واقعیت-های مجازی (virtual Reality) به کار آمد و به دلیل گرایش تلفیقی خود با سایر رسانه‌ها، نقش

تصویر ۱۳

مجرای ارتباطی و وسیله پیوند میان هنرهای گوناگون را بر عهده گرفت. بنابراین، عکاسی که به دلیل ویژگی تکثیرپذیری اثر معنای اصالت اثر هنری را در آستانه قرن بیستم به چالش گرفته بود این بار نیز به مثابه یک عنصر تکنولوژیک پیشرو در راه گسترش زبان هنرهای تجسمی وارد عمل شد.

#### هنرهای چند رسانه‌ای

در ترسیم تمایلات معاصر رسانه‌های سنتی هنر همواره بر جاذبه واپسین عناصر تکنولوژیک تأکید کرده‌ایم. هنرهای چند رسانه‌ای (Multimedia Art)، ترکیبی دلبخواهی و آزاد از همه رسانه‌های مقوله-بندی شده دنیای هنر، و هم‌چنین، ابداعات و نوآوری‌های شخصی هنرمند است. بنابراین، شمار تجربیات هنرهای چندرسانه‌ای آن چنان گسترده و فراگیرند که به جز ترتیب‌گذاری‌های گونه‌ای (generic) راه دیگری برای تعریف‌پذیری آن وجود



در آمدی بر هنرهای...

ندارد. با این همه، گستره بی‌پایان هنر چندرسانه‌ای واجد صفت ممیزه قطعی و معینی است: تعلق آن به جهان فناوری‌ها و تصاویر تکنولوژیک (technological Image). بدین معنا، ایده هنرمند در فرجام همبستگی ناگزیری با قابلیت‌های تکنولوژیک می‌یابد. او بر اساس گستره امکانات و

دستاوردهای سخت‌افزاری و نرم‌افزاری می‌اندیشد، ایده‌های خود را با آن سازگار می‌سازد و یا حتی در بسیاری موارد، با ایده‌های خود به ظهور امکانات ابزاری جدید دامن می‌زند. هنر چند رسانه‌ای، فرجام منطقی سیر هنرهای معاصر است. هنری که به لحاظ پدیدارشناسی موجودیت چند رگه خود را از بر هم کنش همه عناصر فرهنگی پایان هزاره دوم وام می‌گیرد. هنرمند چندرسانه‌ای سعی می‌کند از تلفیق گرایش‌های کلاسیک تجسمی (معماری، مجسمه‌سازی، نقاشی، عکاسی) سینما (و به طور کلی تصویر متحرک)، گرایش‌های هنری معاصر (هنر پرفورمنس، چیدمان، هنر زمینی، هنر جسمی (Body Art))، رسانه‌های ارتباط جمعی (مانند، تلویزیون، رادیو، مطبوعات و ...)، موسیقی، عناصر فرهنگی (هم‌چون زبان، تاریخ، رویکرد روان‌شناسی، اسطوره‌شناسی، نشانه‌شناسی و ...)، و فرآورده‌های تکنولوژیک روزآمد، به ترکیبی همگون و منسجم دست یابد. بنابراین، هنر چند رسانه‌ای نماد تمایلات زیباشناختی هنر اکنون است. هنری چند فرهنگی (Multiculturalism)، فرامرزی و غیرقابل تحدید که به مقتضیات فرهنگی دشوار و چندگانه انسان امروز واکنش نشان می‌دهد.

#### خاستگاه هنرهای چند رسانه‌ای

تاریخ هنر همواره از همیاری تکنولوژی بهره‌مند بوده است. محوریت تأثیرگذاری فناوری‌های ابزاری را می‌توان دربرانگیختن توان تولیدی هنرمند و گسترش مخاطبین اثر هنری دید. ابداع کلیشه‌های چوبی و حکاکی‌های مسی در قرن پانزدهم، ابداع فن چاپ و متعاقب آن ابداع لیتوگرافی توسط آلویس سن فلدر<sup>۵۵</sup> در پایان قرن هجدهم و از همه مهم‌تر ابداعاتی چون عکاسی و سینما در قرن نوزدهم، همگی راهی برای امکان تکثیر اثر هنری، فراگیری و دامنه نفوذ آن در سطح افکار عمومی و جامعیت شمول مخاطبین بودند. امتداد این روند با توجه به جهش‌های پیاپی علمی - ابزاری قرن بیستم منجر به توسعه هرچه بیشتر هنر تکنولوژیک و هنر رسانه‌ای شد. از آن جمله می‌توان به گسترش صنعت انیمیشن و ظهور نمادهای ماندگار کارتونی چون میکی ماوس، سوپر من و بت من در سال ۱۹۲۸، راه‌اندازی اولین سیستم تلویزیونی الکترونیکی توسط BBC در سال ۱۹۳۶، ابداع اولین کامپیوتر دیجیتالی (ENIAC) در سال ۱۹۴۵ و ظهور انقلاب الکترونیکی، ظهور امکانات آکوستیکی وسیع در زمینه موسیقی الکترونیک در اواخر دهه چهل، انتشار ساختار DNA و تکوین علم ژنتیک

تصویر ۱۴



در سال ۱۹۵۲<sup>۵۶</sup>، ابداع نخستین فرآیند لیزری در سال ۱۹۶۰، سازمان‌دهی نخستین مأموریت‌های فضایی در سال ۱۹۶۱، و متعاقب آن رشد فزاینده صنایع فضایی و ماهواره‌ای در دهه شصت و هفتاد، معرفی ربات‌های صنعتی کنترل‌شونده توسط میکروپروسورها در سال ۱۹۸۱، معرفی

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

تکنولوژی ویدیویی (ابزارهای ضبط و پخش)، لوح‌های فشرده (CD)، و ابداع شبکه جهانی اینترنت در سال ۱۹۸۳، معرفی اولین نسل کامپیوترهای شخصی (PC) در سال ۱۹۸۴، شروع تجربیات گسترده در زمینه جرح و تعدیل‌های ژنتیکی بر روی حیوانات در سال ۱۹۸۸، ظهور تدریجی تکنولوژی عکاسی و فیلم‌برداری دیجیتال و ابزارهای ضبط و پخش آن، و هم‌چنین، امکانات بی‌پایان نرم‌افزارهای پردازش و خلق جلوه‌های ویژه تصویری در محیط سیستم‌های عامل کامپیوتر در دهه نود و ... اشاره کرد. در این شرایط، هنر چند رسانه‌ای می‌کوشد پیامد فلسفی، فرهنگی و اجتماعی انقلاب علمی قرن بیستم را، به ویژه در حوزه رسانه‌های عمومی (Mass Media) مورد توجه و نقد قرار دهد. هنر چند رسانه‌ای به مثابه مولود جهان تکنولوژیک و فن‌مدار هم‌چون پرونده گشوده‌ای است که می‌تواند تا مادامی که پیشروی‌های علمی بهانه تحقق ایده‌های جدیدتری را فراهم سازد پذیرای اشکال هنری خارج از تصور باشد. با این همه، در ادامه به پاره‌ای از شکل‌بندی‌های پذیرفته شده‌تر هنر چند رسانه‌ای و مطالعه موردی آن اشاراتی خواهد شد.



تصویر ۱۵

#### ۵۷ ویدیو آرت

درآمدی بر هنرهای ...

هرچند که تثبیت و گسترش تجهیزات و فناوری ویدیویی در نیمه دوم قرن بیستم در بدو امر به مثابه کارماده‌ای بسیار سهل و ارزان برای ثبت و پخش واقعیت درک می‌شد اما این رهاورد

جدید بسیار زودتر از انتظار توانست به عنوان یک رسانه نوین به حیطه زیبایی‌شناسی مستقلی دست یابد و معنای "تصویر متحرک" را به جهت‌گیری‌های جدید بکشانند. از یک سو، فناوری ویدیو با قابلیت‌های بی‌شمار خود در تهیه گزارش‌های مستند و شوهای تصویری به شدت مورد توجه رسانه جمعی تلویزیون قرار گرفت و به زودی به جزء لاینفک آن بدل شد؛ از سوی دیگر، رواج این رسانه خود چالش بزرگی بود در برابر نهاد قدرتمند سینما که تا آن زمان به دلیل نظام

تصویر ۱۷



سفارشی (customized)<sup>۵۸</sup>، هزینه‌های مصرفی گزاف و تدارکات و فرآیندهای تولیدی غالباً پیچیده از دسترس عموم علاقه‌مندان به حرفه فیلمسازی به دور مانده بود. بنابراین، تولیدات ویدیویی سبب‌ساز میدان وسیعی از تجربه‌های بصری شد و به ویژه موج جدیدی را در زمینه مستندسازی در دنیای سینما برانگیخت که منطق سینمایی و دراماتیک تصویر متحرک را به چالش می‌کشاند. این روند تجربه‌گری هرچند که از دهه نود و با انقلاب دیجیتال به رشدی تصاعدی و



مهارناپذیر رسیده است اما عبارت "ویدیو آرت" به شکل دیگری از کاربری‌های فناورانه اشاره دارد. در واقع، هنرمندانی که از دهه شصت به سازمان‌دهی هنر چندرسانه‌ای ویدیو آرت پرداختند پی‌گیر ایده‌های مفهومی‌ای بودند که کارماده تصویر ویدیویی را در راه نقد انگاره مسلط

تصویر تلویزیونی، ابتذال، ماهیت ساختگی و روزمرگی (everydayness) آن به کار می‌بست.

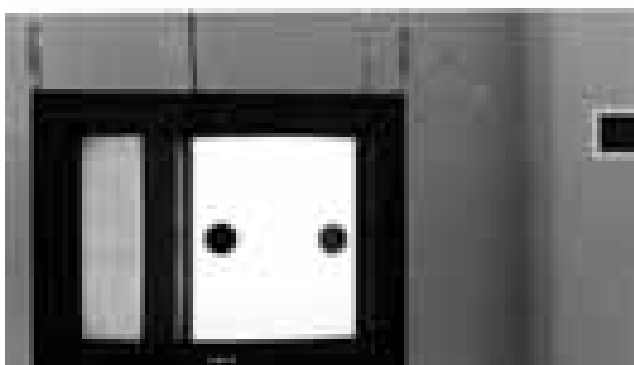
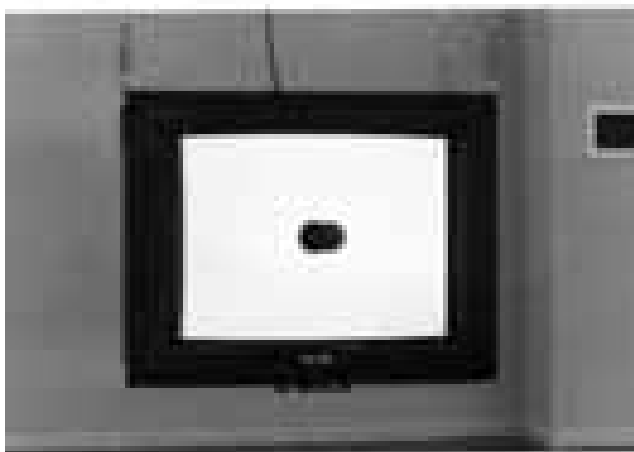
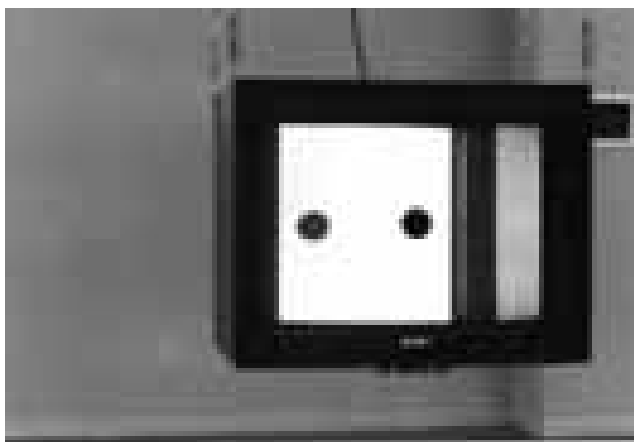
نقطه شروع ویدیوآرت را می‌توان در آغاز دهه شصت در آثار ولف وستل<sup>۵۹</sup> و نام جون پایک<sup>۶۰</sup> (بنیانگذار حقیقی این گرایش) شاهد بود. از آن زمان تاکنون، ویدیوآرت با نام هنرمندان بزرگی چون بروس ناومن<sup>۶۱</sup>، بیل ویولا<sup>۶۲</sup>، ویتو آکسونی<sup>۶۳</sup>، فابریزیو پلتسی-<sup>۶۴</sup>، جفری شاو<sup>۶۵</sup> و سایرینی همراه بوده است که برخی از آنها هم اینک واجد جایگاهی کلاسیک در هنر چندرسانه‌ای گشته‌اند.

آثار ویدیو آرت را به لحاظ رهیافت‌های اجرایی می‌توان به گروه‌های زیر تقسیم کرد:

۱. خلق و ارائه تصویر متحرکی که به بیننده اجازه نمی‌دهد تا نگاه خود را بر تصاویر متمرکز کند. این گونه تصاویر غالباً یا یک جنبه شبه‌روایی کوتاه مدت دارند و یا از مجموعه متنوعی از اشکال انتزاعی تشکیل شده‌اند. به عنوان مثال، می‌توان به اثری از دیتراکایسلینگ<sup>۶۶</sup>، به نام "تلویزیون موزون"<sup>۶۷</sup> در سال ۱۹۸۳ اشاره کرد که طی آن یک مانیتور تلویزیون به وسیله چهار سیم فلزی در ارتفاع پایین‌تر از سطح دید عادی انسان از سقف آویزان گشته و تصویری متشکل از چند لکه سیاه و خطوط عمودی در آن به نمایش درآمده است. در طول زمان پخش، این نقاط از پیش تصویربرداری شده به حالت شناور در فضای سفید زمینه به حرکت درمی‌آیند، به هم برخورد می‌کنند، با هم ادغام می‌شوند و یا در جهات مختلف از کنار هم می‌گذرند. هنرمند در باطن امر تأثیرات روان‌شناختی تصویر متحرک را مد نظر داشته است.

۲. نمایش هم‌زمان نوارهای ویدیویی متفاوت به شکلی که مانیتورهای متعدد با هم مرتبط گردند. مدل تصویری این دسته آثار ویدیوآرت هر چند که نماد روشنفکرانه هیجانات لحظه‌ای و ناپایدار است اما بیننده

در نهایت یک تأثیر کلی و کامل را از تصاویر اخذ خواهد کرد. یکی از نمونه‌های بسیار مشهور این رهیافت در آثار نام جون پایک یافتنی است. به طور مثال، پایک در اثری به نام گذر<sup>۶۸</sup> در سال ۱۹۸۶ با بهره‌گیری از سیزده مانیتور تلویزیون، دو دیسک لیزری، دو پخش کننده لیزری (Player) ۲۰۷ در آمدی بر هنرهای...



(Laser)، محفظه‌های چوبی تلویزیون، قفسه‌های چند طبقه، کابل‌های برق و چراغ‌های متعدد به چیدمانی جذاب دست یافت. در این اثر، بر صفحات هشت مانیتور اصلی تصاویر متحرک جداگانه‌ای به نمایش درمی‌آید و برقاب‌های گشوده شده هر قفسه دست نوشته‌ها و علائمی از تمدن‌های باستانی نظیر دیوارنگاره‌ها، هیروگلیف‌های مصری و خطوط چینی و کره‌ای ثبت شده است. هنرمند در این چیدمان به گذر فرهنگ‌های ارتباطی بشر، از اشکال بدوی آن تا رسانه فراگیر تلویزیون می‌پردازد.

۳. گسترش "زمان‌مند" (Temporal) توالی تصاویر منطبق با منطق فیلم و الگوهای تکامل و روایت. البته، شکل‌بندی داستان‌های ویدیویی از ساختار زیبایی‌شناسی خاص خود پیروی می‌کند و در واقع، توالی مانیتورهای تلویزیونی و شکل پی‌رفت حوادث نحوه‌ای بیانی جدیدی را میسر می‌سازد. بدین معنا، بیننده می‌تواند در طول زمان پخش شاهد برش‌های جداگانه‌ای از یک موضوع یا پی‌رنگ روایی باشد و از نیروی تخیل خویش برای تکمیل روایت بهره‌گیرد. از جمله مثال‌های جالب توجه، می‌توان به آثار خانم ماری جولافونتین<sup>۶۹</sup> اشاره کرد. یکی از ساخته‌های او به نام "آشک‌های فولاد"<sup>۷۰</sup> در سال ۱۹۸۷ چیدمانی است از شش کانال ویدیویی و دو کانال صوتی، بیست و هفت مانیتور، شش دیسک لیزری و شش پخش‌کننده آن و یک محفظه چوبی عظیم. لافونتین با زمان‌بندی گذر تصاویر در مانیتورها و بهره‌گیری از الگوهای روایی، حرکت

تصویر ۱۹

ملازم و پیوسته چهره یک مرد هیکل‌مند و تناسب اندام او را با یک محیط صنعتی شهری می‌آمیزد و معانی خود را پی‌می‌افکنند. درونمایه اغلب آثار لافونتین به نقد فرهنگ غرب و چالش در برابر تقابل‌های دوگانه‌ای چون عشق و خشونت، قدرت و درد، و زیبایی و وحشت برمی‌گردد. لافونتین در اثر دیگر به نام "خروس جنگی"<sup>۷۱</sup> در سال ۱۹۹۲ نیز با کاربست پنج مانیتور،



یک فیلم و پخش‌کننده ویدیویی، قفسه‌های فلزی جداگانه و یک چارچوب کلی برای پیوند مانیتورها، تصاویر متحرک رنگی‌ای از جدال میان خروس‌ها را بدون ارتباط پیوسته به نمایش می‌گذارد. هر یک از مانیتورها به برش‌های خاصی از واقعه می‌پردازند و تصاویر هر مانیتور پس

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

از لحظاتی اندازه نمای خود را به مانیتور کناری می‌سپارد و به اندازه نمای جدیدی (مثلاً از یک نمای نزدیک به نمای دور) روی می‌آورد. آهنگ تصاویر گاه آهسته (slow motion) و گاه تند (Fast motion) می‌شود و در مجموع واقعه واجد حسی آئینی و دراماتیک می‌گردد.

۴. استفاده از تصاویر ویدیویی و الکترونیکی و پخش آن در مقیاس عظیم. این قبیل آثار وابسته به شیوه پخش خود نسبت به نمایش فیلم در سالن سینما همسویی نزدیکی دارند و از ویژگی القای "فضایی" (spatial) بهره می‌گیرند. استفاده از ابزارهای پیشرفته پخش سه بعدی (three-dimensional projection) نیز یکی از امتیازات و دلایل توسعه این گونه تصاویر است. مشهورترین مثال‌های این رویکرد را می‌توان در آثار بیل ویولا و یکی از کارهای نوع نمون‌اش "در آستانه"<sup>۲۳</sup> شاهد بود. این اثر ترکیبی است از سه کانال ویدیویی و دو کانال صوتی، نه دیسک و سه پخش-کننده لیزری، سه دستگاه ویدیو پروژکشن، دو نوار خبری متحرک دیود ساطع نور (LED) با امکان اتصال مستقیم (on-line) به یک آژانس خبری، که در سال ۱۹۹۲ در ZKM (مرکز هنر و رسانه شهر کارلزروهه آلمان) به نمایش درآمد. این اثر از دو بخش تشکیل شده است. فضای بیرونی که دیوارهای ثابت است و بر روی آن نوارهای خبری باشتاب اطلاعات و حوادث واقعی دنیای پیرامون را اعلام می‌کنند. بیننده از طریق مدخل‌های تعبیه شده به فضای درونی چیدمان قدم می‌گذارد. اتفاقی بزرگ و بسیار تاریک (هم‌چون سالن سینما) که بر سه وجه آن تصاویر عظیمی از

تصویر ۲۰

چهره بی‌تحرك آدم‌ها با تک رنگ آبی سرد و در حالتی که انگار همگی به خوابی عمیق فرو رفته‌اند به نمایش درمی‌آید. ابعاد تقریبی هر چهره بیش از دو متر مربع است. در اینجا، برخلاف دنیای جنجالی بیرون، بیننده با فضایی آکنده از سکوت و سکون مواجه می‌شود. در بدو امر گویی با عکس‌های ثابتی مواجهیم و تصاویر بیش از هر چیز بر مرگ دلالت دارند. اما با اندکی تأخیر زمانی پی می‌بریم که آدم‌ها هنوز زنده‌اند. صدای آرام تنفس و ضربان ملایم



در آمدی بر هنرهای...

قلب در فضا طنین‌انداز می‌شود و عکس‌های ثابت با تکان‌هایی بسیار جزئی به تصاویر متحرک بدل می‌شوند. بیل ویولا در این اثر به یکی از ماندگارترین آثار هنر چندرسانه‌ای دست می‌یابد و مدل بصری خود را در آثار دیگرش نیز به کار می‌گیرد.

۵. استفاده از تصاویر متحرک در متن هنر چندرسانه‌ای. اصل عمده این گونه آثار زدودن قالب پیشین کارماده (dematerialized) (مثل پخش متداول تصاویر از مانیتورهای تلویزیونی) و جاگذاری تصویر متحرک در میان کارماده‌های دیگر است. این دسته آثار ویدیوآرت دارای متنوع‌ترین گستره اجرایی هستند و تصویر متحرک به طور پیوسته نقش مشارکتی پویایی را در کنار سایر عناصر بازی می‌کند. به عنوان نمونه، می‌توان به اثری از تونی اورسلر<sup>۷۳</sup> به نام "سلام؟" -<sup>۷۴</sup> در سال ۱۹۹۶ اشاره کرد. ترکیبی از یک کانال ویدیویی و یک کانال صوتی، یک نوار و یک پخش‌کننده ویدیویی، یک دستگاه پرژکتور کوچک بر روی سه پایه، یک صندوقچه قدیمی، لباس مندرس، یک ماسک بی‌شکل صورت، و چهره ترسی لیوپلد<sup>۷۵</sup> که ایفای نقش می‌کند. در این اثر، حالت چهره بازیگر هر دم عوض می‌شود و طوری این تصویر بر ماسک صورت می‌نشیند که گویی با یک چهره انسانی واقعی روبه‌رو هستیم. صندوقچه‌ای با در باز و چهره محصور که به بیننده سلام می‌دهد!

در نمونه‌ای دیگر، فابریتزویپلتسی در سال ۱۹۹۳ چیدمانی را با عنوان "زمان مایع"<sup>۷۶</sup> ترتیب می‌دهد. اثری متشکل از یک کانال ویدیویی، بیست و یک مانیتور، یک دیسک لیزری و پخش‌کننده آن، چرخ آسیاب و مخزن فولادی. پلتسی در این چیدمان خلاقانه شمایل یک آسیاب قدیمی را به مثابه یکی از نخستین ابزارهای تولید انرژی تدارک می‌بیند. موجی از آب روان درون مخزن به حرکت درمی‌آید اما حرکت دوار چرخ با نمایش مانیتورهای پیوسته‌ای همراه است که همگی تصویری واحد را به نمایش می‌گذارند. تصویری که ماحصل فناوری رسانه‌ای نوین است و عناصر توهم و واقعیت را به هم پیوند می‌زند.

۶. دسته‌ای از ساختارهای ویدیویی که آن را تعاملی (Interactive) می‌نامیم. این گونه آثار اولویت را در مشارکت مخاطب با تصاویر می‌گذارند و بیننده با کنش‌های خود مستقیماً در جهت‌دهی و شکل‌گیری اثر هنری دخیل می‌شود. آثار تعاملی را می‌توان واجد الگویی چون بازی‌های کامپیوتری (Games Computer) دانست. آزادی عمل، حق‌گزینش، و پیش‌بینی دامنه امکانات از



تصویر ۲۱

جمله الزامات این گونه آثار هستند. یکی از جهانی‌ترین و مشهورترین مثال‌های هنر تعاملی مربوط به اثری است از جفری شاو به نام "شهر خوانا"<sup>۷۷</sup> که در سال ۱۹۹۰ تدارک دیده شد. در این اثر بیننده بر دو چرخه سوار می‌گردد و در روبه‌روی او فضایی سه بعدی از شهر نیویورک بر پرده

نقش می‌بندد. بیننده می‌تواند با هدایت فرمان دوچرخه تعیین مسیر کند و در میان کوچه‌ها، خیابان‌ها و لابه‌لای آسمان خراش‌های نیویورک به حرکت درآید. در هر جایی که خواست توقف کند، به ساختمانی وارد و به لحاظ مجازی در یک کنش درگیر شود. ادامه بازی کاملاً به واکنش بیننده بستگی دارد و خواست او ساختار ناکامل اثر را تکمیل می‌کند.

### لیزر و هولوگرافیک آرت

هر چند اولین نمونه‌های کاربردی امواج نور به سال‌های ۱۹۲۰ و تجربیات مدرسه باوهاوس برمی‌گردد اما این کارماده از دهه ۱۹۶۰ به مثابه یک عنصر تجسمی به هنرهای معاصر راه یافت. در این میان می‌توان به آثار گروه آلمانی "صفر" (zero) در اروپا و هنرمندان "نور و فضا" (and space) در کالیفرنیا جنوبی و هم‌چنین، جنبش "سازه‌های نوری" (light Architecture) که تلفیقی است از نور، فضا، رنگ و حرکت اشاره کرد. امروزه، تصاویر لیزری، پرتوهای لیزری و لامپ‌های نئون و فلورسنت نقش بسیار فعالی را در تجربیات هنری ایفا می‌کنند. ساختار "هولوگرافی" نیز با توجه به توهم کاملی که از جسمانیت می‌آفریند و پتانسیلی که برای القای عمق فضا دارد به فرم‌های هنری بسیاری راه یافته است. از جمله مشهورترین نمونه‌های هنرهای وابسته به نور می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: نمونه‌های تجربیات (اینک کلاسیک) دان فلاوین<sup>۸</sup>، هنرمند

تصویر ۲۲



برجسته مینی‌مالیست آمریکایی از دهه شصت تا کنون که اغلب چیدمانی است از فلورسنت‌های رنگی. او در آثار خود اثر هنری محضی را ارائه می‌داد که بیش از هر چیز معنای نور را به چالش می‌کشد. اگر هر پدیده و از آن جمله اثر هنری به واسطه خصلت نورپذیری خود قابل رؤیت می‌گردد آثار فلاوین به جای پذیرش نور، آن را ساطع می‌کنند. اثر هنری فلاوین، منبع نور و روشنایی است و

چنانچه جریان اتصال برق قطع گردد، اثر هنری نیز تاریک و غیرقابل رؤیت خواهد بود. از دیگر نمونه‌های جالب توجه، برخی از آثار هنر واژه (verbal Art) جنی هولتزر<sup>۹</sup> است. هنر او که در واقع چیزی نیست جز برخی پاره‌گفتارهای زبانی و جملات امری و توصیفی در بسیاری از

موارد با استفاده از لامپ‌های نئونی و صفحه اطلاعات دیجیتالی به نمایش درمی‌آید. از جمله موارد شکل‌آفرینی پرتوهای لیزر نیز می‌توان به اثر کلاسیک دنی کاراوان<sup>۸۶</sup> در سال ۱۹۷۸ اشاره کرد که با استفاده از پرتوهای رنگی در آسمان شب، به طراحی یکی از چشم‌اندازهای (landscape) خود در شهر فلورانس جلوه‌ای دیگرگونه می‌بخشید. از جمله تجربیات اخیرتر نیز می‌توان به تجربه نورافشانی‌های ماگدالناجت لوانا<sup>۸۷</sup> در پروژه «جزیره»<sup>۸۶</sup> اشاره کرد.

### فتوآرت<sup>۸۳</sup>

اثر فتوآرت به آن دسته از محصولات عکاسی اطلاق می‌شود که روند خلق و ارائه آن در گستره تجربیات معمول و نهادینه عکاسی ننگند. در واقع، تصویر عکاسی، در این دسته آثار همان نقش منعطفی را بازی می‌کند که تصویر متحرک در ویدیوآرت. از نمونه‌های پرشمار این گرایش، می‌توان به مجموعه مشهور رابرت راشنبرگ با عنوان «آمریکا - شوروی: صف‌آرایی چهارم»<sup>۸۴</sup> اشاره کرد که بیش از پنجاه تابلو را شامل می‌شود و خلق آن از سال ۱۹۸۸ تا ۱۹۹۰ به طول انجامیده است. هر تابلوی این مجموعه حاوی عکس‌های پرشماری است که به شیوه فتوکلاژ گردآمده‌اند. نمونه مشهور دیگر، اثری است از پاتریک راینور<sup>۸۵</sup> به نام «داستان مضحک قلمروها و امپراتوری‌های ماه»<sup>۸۶</sup>. او یک عکس هوایی بسیار بزرگ از کره ماه را به چهار قسمت

تصویر ۲۳

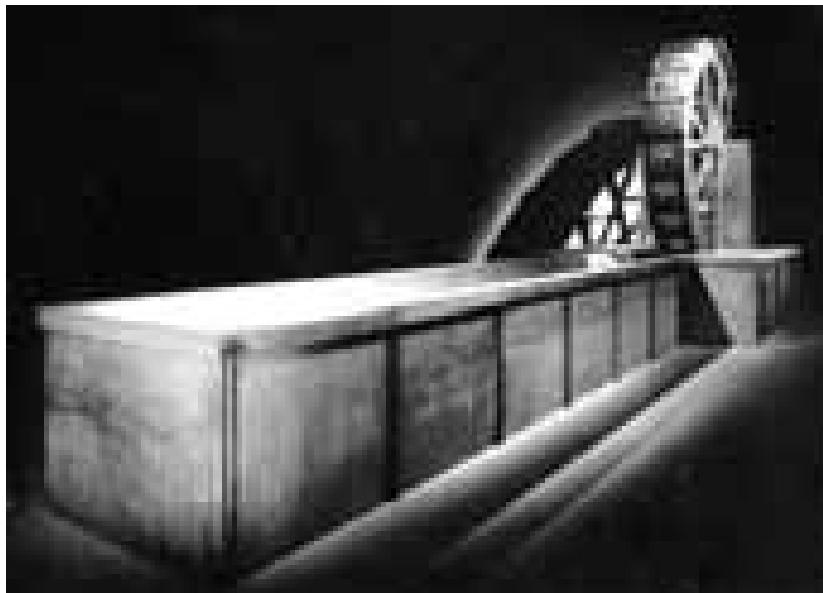
تقسیم کرده و درون چهار قفسه چوبی جداگانه که حکم میز نور را دارند قرار داده است. یکی دیگر از نمونه‌های ماندگار، مجموعه چیدمان‌های کریستیان بولتانسکی<sup>۸۷</sup> است. با توجه به درونمایه آثار او (که رویکردی به گذشته، خاطره و زندگی‌نامه شخصی است) نقش پویای عکس در نمود ذهنیت هنرمند بدیهی به نظر می‌رسد. در مثالی دیگر، می‌توان از آثار تئون هاکس<sup>۸۸</sup>، عکاس معاصر آلمانی نام برد که معمولاً براساس یک پیش‌طرح به شیوه صحنه‌پردازی شده از مدل‌هایش عکس می‌گیرد و سپس در محیط نرم-افزاری، عکس‌ها را با فضای سه بعدی ترکیب می‌کند. در بسیاری از



موارد نیز با استفاده از چاپ عکس‌هایش بر روی بوم به رنگ‌گذاری دوباره آن می‌پردازد. افزون بر این، باید از چیدمان رزماری تراکل<sup>۸۹</sup>، برنده بی‌نیال و نیز هم نام برد که در چیدمان نظرگیر، چادری صحرایی تدارک می‌بیند و توسط یک دستگاه پرژوکتور اسلاید عکس‌های به یاد ماندنی

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

تصویر ۲۴



تصویر ۲۵



تاریخ و فرهنگ آمریکا را به نمایش می‌گذارد. او از بیندگانش می‌خواهد تا به طریقی دشوار و نامطلوب به فضای داخل چادر وارد شده و شاهد گذر تصاویر عکاسی باشند.

#### چیدمان‌های چند رسانه‌ای ترکیبی<sup>۹۰</sup>

بخش گسترده‌ای از آثار هنری چندرسانه‌ای را که در آن برماهیت کارماده مشخصی تأکید نمی‌گردد می‌توان در رده چیدمان‌های ترکیبی گنجانند. این آثار معمولاً کانون زدوده‌اند (de-centered) و همه عناصر موجود در آن به یک نسبت اهمیت می‌یابند. به عنوان مثال مجسمه‌های ویدیویی بسیاری وجود دارند که به دلیل عدم تحرک تصویر و

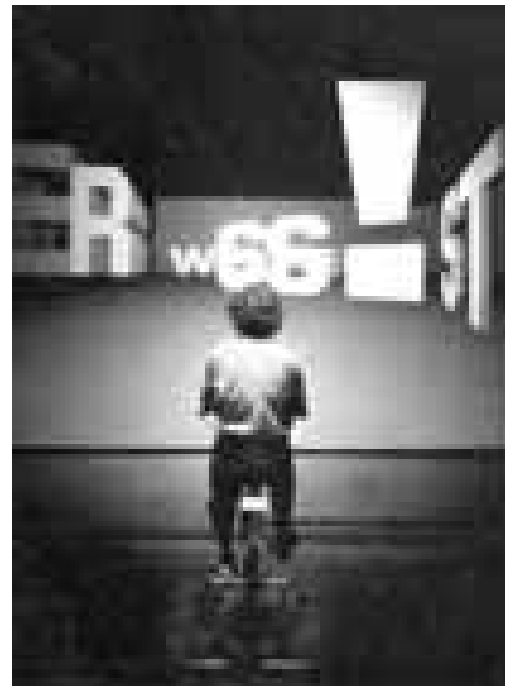
ویژگی رسانه‌ای ویدئو نمی‌توان آن را در محدوده ویدیوآرت در نظر گرفت و هم‌چنین به دلیل فقدان کارماده عکاسانه به فتوآرت نیز تعلق نمی‌یابند.

از جمله این آثار می‌توان به "ویولن سل تلویزیونی"<sup>۹۱</sup> نام جون پایک در سال ۱۹۷۱ اشاره ۲۱۳

تصویر ۲۶ کرد که ترکیبی بود از سه مانیتور تلویزیونی که بر روی هم سوار شده بودند و شارلوت مورمان<sup>۹۲</sup> با استفاده از سیم‌های ساز که بر روی مانیتورها قرار داشت به شکل زنده موسیقی اجرا می‌کرد. ترکیبی از چیدمان ویدیویی، موسیقی و پرفورمنس. پایک در اثر مشهور دیگری در سال ۱۹۸۱ به نام "بودا"<sup>۹۳</sup> مجسمه-ای برنزی از بودا را نشان می‌دهد که به شمع



تصویر ۲۷ افروخته‌ای در میان چارچوب خالی تلویزیون خیره شده است. در نمونه‌ای دیگر، ولف کاهلن<sup>۹۴</sup> در سال ۱۹۷۱ اثری را به نمایش گذاشت که ترکیبی بود از یک تلویزیون، یک تکه سنگ گرانیت و نیمه دیگر همان سنگ که بر صفحه تلویزیون نقش می‌بست. ناسازه-ای متفکرانه میان موجودیت یک جسم و تصویر مجازی آن. در مثالی دیگر، فابریتزوپلتسی در سال ۱۹۹۰ چیدمانی را به نام cariatide ترتیب می‌دهد و ستونی از آجرهای به هم پیوسته را درون یک چارچوب فلزی می‌گذارد که در واقع ردیف‌های پایین ستون یک تصویر ثابت ویدیویی از همان آجرهاست. از نمونه‌های جالب دیگر، اثری از والکرشراینر<sup>۹۵</sup> به نام "تقاطع"<sup>۹۶</sup> است که در سال ۱۹۹۲ به نمایش درآمد و هنرمند سه مانیتور تلویزیون را با سه تصویر ثابت، در ترکیب با سطوحی از فیبر و چوب نراد قرارداد و آنها را بر روی سه ستون جداگانه نصب کرد. آنچه بر صفحه تلویزیون نقش می‌بست تصویر ویدیویی ثابتی از همان سطوح واقعی بود که با دست انسان تلفیق می‌شد. به همین ترتیب، می‌توان ساختار چیدمان‌های ترکیبی را تا کاربست امکانات نامعمول‌تری نیز ادامه داد. به عنوان یکی از نمونه‌های شاخص می‌توان به مجسمه صوتی والتر جیرس<sup>۹۷</sup> در سال ۱۹۹۳ اشاره کرد که در واقع، ترکیبی است از پنجاه بلندگوی آویزان شده از سقف. هر یک از بلندگوها وظیفه پخش صدای مشخصی را به عهده دارد. از نوای موسیقی تا اصوات نابهنجار، جلوه‌های صوتی طبیعی، موسیقی فیلم، صدای سخنرانی و ... وضعیت پخش



فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

بلندگوها به عهده کنترل گر دیجیتالی است که بلندگوها را بدون برنامه-ریزی و به شکل تصادفی به کار می‌گیرد و ...



### اینترنت آرت<sup>۹۸</sup>

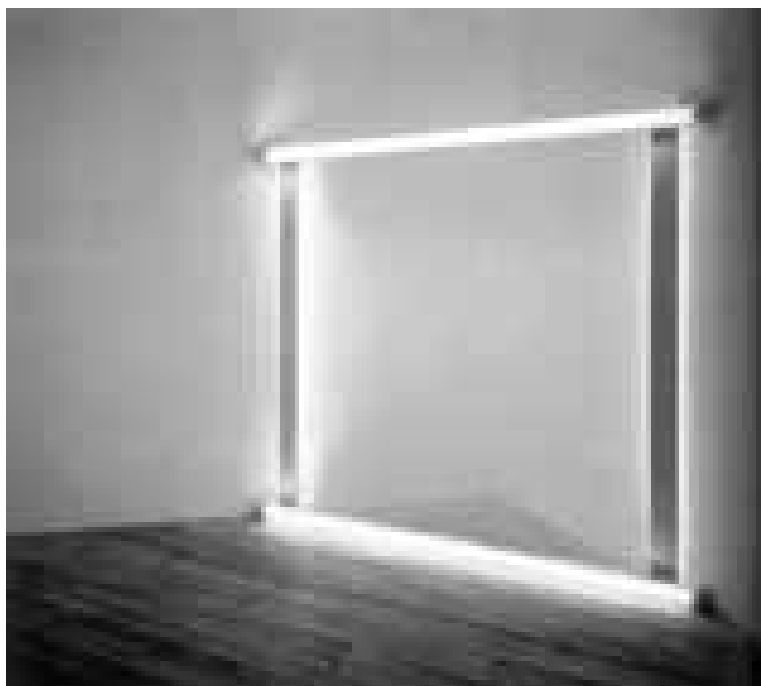
لویی بورخس روزگاری در مقام استعاره از کتابخانه‌ای جهانی یاد کرد که کتاب‌های آن تمام زبان‌های دنیا را در برمی‌گرفت. شاید تکوین شبکه‌های جهانی وب در راستای چنین آرزویی است. اینک، هرکاربر تنها در چند ثانیه و با استفاده از یک موتور جست‌وجوی (search engine) معمولی می‌تواند به بیلیون‌ها صفحه اطلاعات (web page) دست یابد. موزه‌ها برای گردشگران خود فضاهایی مجازی را طراحی می‌کنند. آژانس‌های خبری آخرین اطلاعات و تصاویر خود را از سراسر جهان عرضه می‌دارند. دانشگاه‌ها آموزش از راه دور را در دستور کار خود قرار داده‌اند و هنرمندان به معرفی آثار خود می‌پردازند. در این شرایط گرایش نوینی به نام اینترنت آرت یا هنر آن لاین مطرح می‌شود.

هنری که طی آن بینندگان در محیط کامپیوتر و با توسل به برنامه‌های بسیار ویژه، امکان دخل و تصرف در یک پروژه فرضی یا طراحی وب سایت‌ها را پیدا

می‌کنند. هم‌چنین ارتباط با ابر پیوندها

(Hyper links) امکان اتصال هم‌زمان به شبکه‌ها و سایت‌های گوناگون را فراهم می‌آورد. بی‌تردید، بسیاری از پروژه‌های هنر اینترنتی بیش از آنکه واجد یک رویکرد زیباشناختی باشد واکنشی است به طبیعت اجتماعی هنر و پی‌آمدهای آن. مواردی چون سانسورهای فرهنگی، حق مؤلف (copy Right)، تصرف‌های هنری، میزان سندیت تصاویر و اخبار بنگاه‌های اطلاع‌رسانی، بازی‌های رأی‌گیری ارزیابی آثار هنری، موزه‌های "هنر بد" (Bad Art) و ...

به عنوان مثال می‌توان از پروژه اینترنتی‌ای نام برد که در طراحی وب سایت موزه تیت (tate Museum) در سال ۲۰۰۰ به اجرا درآمد. "هم‌جواری



آزارنده<sup>۱۰۰</sup> نام وب سایتی است که به شکل خودکار در کنار سایت اصلی موزه ظاهر می‌گردد و کاربر می‌تواند به آن بپردازد. در این پروژه، هاروود<sup>۱۱</sup> با استفاده از گنجینه نقاشی-های مجموعه تیت (آثار کسانو چون واتو<sup>۱۲</sup>، هوگارت<sup>۱۳</sup>، گینس بوروگ<sup>۱۴</sup> و ...) ساختار

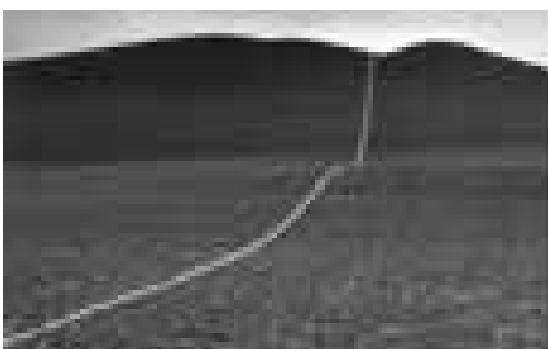
مونتاژی را عرضه می‌کند که بیننده به دلخواه می‌تواند بخش‌هایی از آثار هنری مختلف را تخریب کرده و با جایگزینی تصاویر، به بازسازی دوباره آنها بپردازد. در کنار هر اثر هنری اطلاعات کاملی نیز شامل نام اثر، نام هنرمند، تاریخ و قیمت خریداری و واگذاری‌ها عرضه می‌گردد. این پروژه اینترنتی به مثابه "قطعات به هم چسبیده تاریخ فرهنگی" علاوه

تصویر ۳۱

تصویر ۳۰



تصویر ۳۲

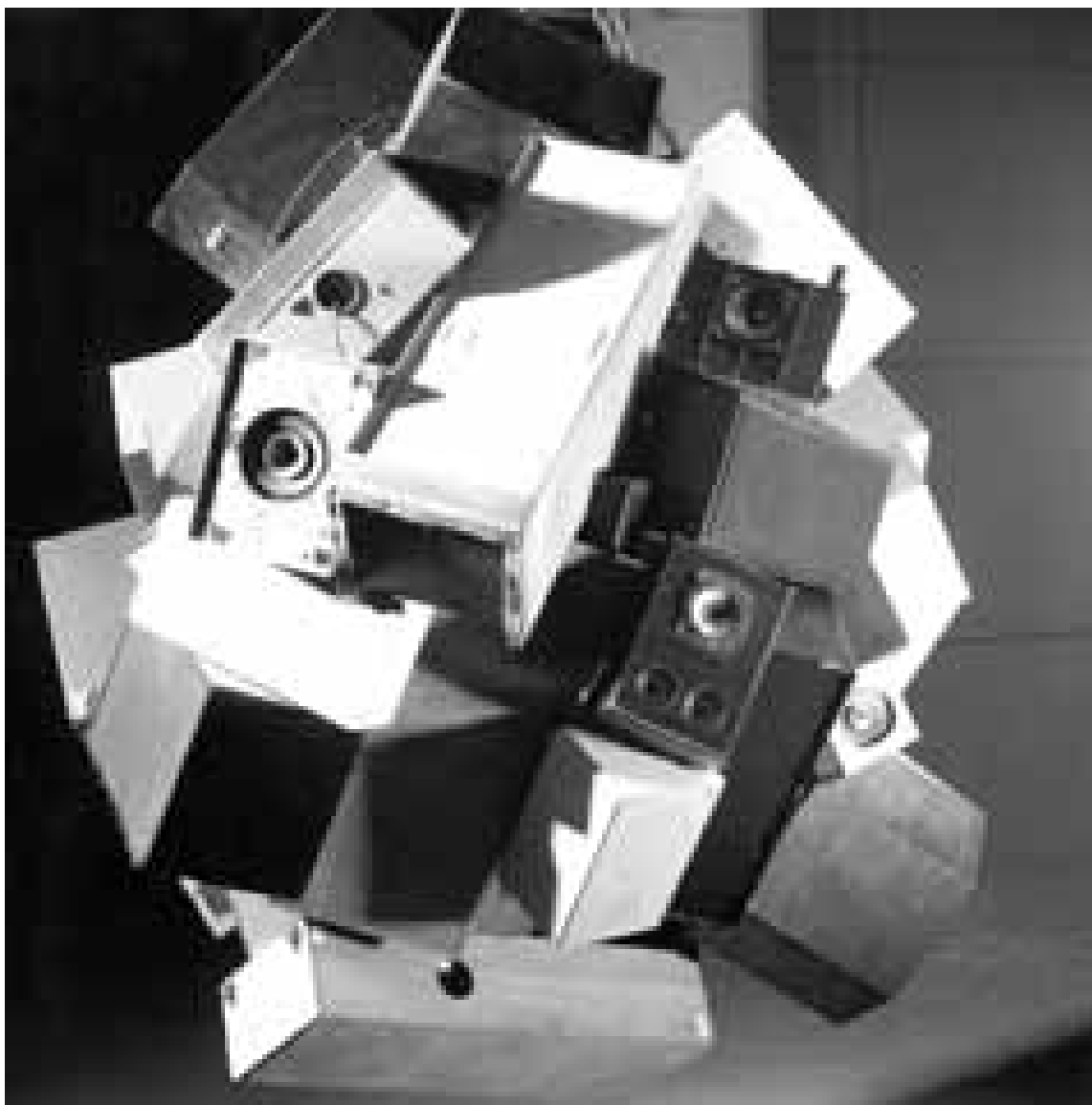


بر آنکه تاریخچه پرافت‌وخیز و بهره‌جویی‌های مالکین موزه، به ویژه سرهنری تیت، را به باد نقد می‌گیرد، این دیدگاه بدیهی رانیز به پرسش می‌کشد که پیش فرض بی‌طرفی و درستی اطلاعات یک وب‌سایت تا چه پایه می‌تواند حقیقت داشته باشد.<sup>۱۵</sup> کن گولدبرگ<sup>۱۶</sup> نیز به

فصلنامه هنر - شماره شصت و پنج

۲۱۶

عنوان یکی از پیشروان اینترنت آرت تاکنون پروژه‌های تعاملی جالب توجهی را سامان داده است. به عنوان مثال، در پروژه 'باغ از راه دور' (Telegarden) بازدیدکنندگان از پایانه‌های کامپیوتری سراسر جهان وارد یک باغ می‌شوند و یک روبوت و دوربین را برای دیدن، کاشتن و آب دادن به بذرهایی در یک تکه زمین شش فوت در شش فوت در موزه تصویر ۳۳



اتریش هدایت می‌کنند.<sup>۱۰۷</sup> یا در پروژه هنری تله رباتیک گلدن برگ<sup>۱۰۸</sup> کوششی برای القای حسی از خطرپذیری بر روی شبکه به عمل می‌آمده است: به تماشاگران از راه دور چند اسکناس ظاهراً معتبر صد دلاری عرضه می‌شود. به شرکت‌کنندگان، پس از ثبت نام در آمدی بر هنرهای...

کردن برای یک رمز واژه که به نشانی پست الکترونیکی آنها فرستاده می‌شود، فرصت تجربه با اسکناس‌ها از طریق سوزاندن یا سوراخ کردن آنها در آزمایشگاه تله رباتیک بر روی شبکه داده می‌شود. به شرکت‌کنندگان پس از انتخاب کردن یک تجربه یادآوری می‌شود که خدشه‌دار کردن ارز ایالات متحده یک جرم فدرال است که حداکثر تا شش ماه مجازات زندان دارد [...]»<sup>۱۹</sup>

### سخن پایانی

«او می‌توانست تصویر پسرش را ببیند که در آن سوی کره زمین زندگی می‌کرد، و پسرش هم می‌توانست مادرش را ببیند... این چیست، عزیزترینم؟ ... می‌خواهی بیایی و مرا ببینی. مادر گفت: اما من تو را می‌بینم! و بیشتر از این چه می‌خواهی؟ ... من چیزی مانند تو را می‌بینم... اما تو را نمی‌بینم. من از طریق این تلفن چیزی مانند تو را می‌شنوم، اما تو را نمی‌شنوم. آن اوج وصف ناشدنی، که فلسفه بی‌اعتبار شده آن را ماهیت واقعی معاشرت اعلام می‌کرد، توسط این ماشین نادیده گرفته شد.» (ای. ام. فورستر، «ماشین متوقف می‌شود»)

هنر چند رسانه‌ای، هم‌چنین، چالشی جدی در عرصه اندیشه است. بی‌صرف نظر از نهادها و علاقه‌مندان بسیارش، متفکرین پر توانی نیز در نقد ماهیت آن کوشیده‌اند. هنر چند رسانه‌ای در غالب موارد به مثابه اثری تکثیرناپذیر، در فاصله مادی طی ناشدنی‌ای با مخاطب قرار می‌گیرد. اثر هنری اینترنتی به طور ماهوی موجودیتی غیرمادی و تجسد زوده است. موجودیتی متعلق به جهان بازتاب‌های خیالی (fictional)، موقعیت‌های فرضی و امور وانمودی (simulacrum). هنر چندرسانه‌ای ما به‌ازای زیبایی‌شناختی جهانی دیده فریب (spectacular) است. جهانی که در آن امر واقعی (the Real) هر چه بیشتر به حاشیه رانده می‌شود و مظاهر خیالی آن به مثابه واقعیت‌های برتر (Hyper Reality) در دسترس قرار می‌گیرد. جهانی که در آن سویه جسمانی اثر هنری، یا آن چنان به تحلیل می‌رود که بخار می‌شود و جز شبیحی بر جهان متوهم مانیتورهای کامپیوتری و تلویزیونی چیزی جز آن برجای نمی‌ماند؛ و یا آن چنان بر سویه ملموس یک اثر تأکید می‌گردد که مخاطب دور افتاده، به ناگزیر از درک آن عاجز خواهد ماند. در این زمینه چیدمان‌های بسیاری را در نظر آوریم که درک آن تنها با بهره‌گیری از همه قوای حسی امکان‌پذیر است. نیروی لمس، بویایی و حتی چشایی گاه چنان نقش فعالی را در ادراک یک اثر هنری بازی می‌کنند که قوای بینایی و شنوایی به تنهایی نمی‌تواند مخاطب را در چنین داد و ستد ذهنی دخیل کند. به هر حال، بر هم خوردن توازن ارتباطی میان مخاطب و اثر نکته بنیادینی است که هنر چند رسانه‌ای گویی در هیچ شرایطی نمی‌خواهد آن را به تعادل کلاسیک (یا مدرن‌اش) برگرداند. در این شرایط، آنها که به باوری جسمیت ستایانه اثر هنری را چون ابژه‌ای عینی، در برابر، و پیش روی خود می‌خواهند هرگز از گریز به موقعیت‌های فراذهنی خشنود نخواهند شد. موقعیتی که سرشت ارتباطی آن بر مبنای فهم پیش‌نهادهای همین جهان متغیر و داده‌های بی‌شمار آن است. جهانی که به همان نسبت حضور ناگزیر خود تأملی به ناگزیر را نیز می‌طلبد.

بی‌نوشت‌ها:

1. Multimedia Art 2. F. de saussre 3. ch. s. peirce 4. post structuralism  
5. Deconstruction 6. Rolland Barthes 7. M. Foucault 8. J. Derrida 9.  
walter Benjamin 10. T. W. Adorno

۱۱. منظور مفهوم خودپایندگی و استقلال زیباشناختی اثر هنری است.  
۱۲. clement Greenburg یکی از شارحین برجسته مدرنیسم که تأکید او بر ماهیت فرمالیستی هنر مدرن مشهور است.

13. Abstract Experssionsm 14. Tachisme 15. contextual

۱۶. منظور درگیری مستقیم هنر با موضوعات اجتماعی است که رویکرد هنرمندان دادا در این زمینه مشهور است.

17. Robert Raushenburg 18. R. Hamilton 19. Roy Lichtenstein 20. Andy Warhol  
21. oldenburg 22. Minimalism 23. Allan kaprow 24. Joseph Beuys 25. christo  
26. Jeanne-claude 27. Michael Heizer 28. Robert smithson 29. Rebecca Horn  
30. Anslern kiefer 31. louise Bouryeois 32. locoure Bousiet 33. Frank lioyd wright  
34. Mise von der Rone 35. The Guggenheim museum 36. Frank Gehry

۳۷. مفسر مشهور معماری و سردبیر ماهنامه معماری خانه‌های زیبا (Bella casa) در ایتالیا.

38. Baselits 39. lupertz 40. Roy Kitaj 41. Freud 42. Bacon 43. sandro chia  
44. clemente 45. paladino 46. Kippenberger 47. Dokoupil 48. Fischl 49. Longo  
50. schnabel 51. Brancusi 52. photogurnalism 53. photomontoge 54. Alois  
senefelder

۵۵. از آن جهت تکوین علم ژنتیک با اهمیت است که تأثیر مستقیم الگوی بنیادین آن، یعنی ساختار شبیه سازی (simulation) را در شکل‌گیری فرآیند دیجیتال شاهد هستیم.

56. video Art

۵۷. منظور نظامی است که ساخت فیلم را به تقاضای تهیه‌کننده پیوند می‌زند.

58. Wolf Vostell 59. Nam June Paik 60. Bruce Nauman 61. Bill Viola 62. Vito  
Acsoni 63. Fabrizio plessi 64. Jeffrey shaw 65. Dieter Kiessling 66. Swinging TV  
67. passage 68. Marie-jo Lafontaine 69. Tears of steel 70. Cock Fight  
71. Threshold 72. Tony oursler 73. Hello? 74. Tracy liipold 75. Liquid time  
76. The Legible city 77. Don flavin 78. jeny Holtzer 79. Dani Kavavan  
80. Magdalena Jetelova 81. Iceland project 82. photo Art 83. soviet / American Array  
IV 84. Patrick Raynaud 85. comic story of lunar states and Empires  
86. Christian Boltanski 87. Teun Hocks 88. Rosemarie Trockel 89. Mixed Media  
Installation 90. Tv-cello 91. Charlotte Moorman 92. Budha 93. Wolf Kahlen  
94. Volker Schreiner 95. Crossing 96. Walter Giers 97. Internet Art 98. Louis  
Borges 99. uncomfortable proximity 100. Harwood 101. Wato 102. Hogarth 103.  
Gansborough

درآمدی بر هنرهای...

۱۰۴. آدرس اینترنتی سایت چنین است: [www. Tate.org.uk](http://www.Tate.org.uk)

105. Can Goldberg

۱۰۶. نگاهی فلسفی به اینترنت، هیوبرت دریفوس، ترجمه علی ملائکه، تهران، گام نو، ۱۳۸۳، ص ۱۱۴.  
107. Goldenberg

۱۰۸. همان، ص ۱۴۳.

۱۰۹. همان، ص ۸۷.

#### منابع : الف. انگلیسی

- contemporary Art, Heinrich Klotz, prestel, New York, 1997.
- Art of the Electronic Age, Frank popper, Thames and Hvdson, 1993.
- Media Art History, Hans-peter shwarz, prestel, New York, 1997.
- Art Form Impressionism to the Internet, klaus Richter, prestel, New York, 2000.
- The Reconfigured Eye, William J. Mitchell, MIT press, Third printing, 1998.

#### ب. فارسی

- نگاهی فلسفی به اینترنت، هیوبرت دریفوس، ترجمه علی ملائکه، گام نو، تهران، ۱۳۸۳.
- هنر مدرن، نوربرت لیتنن، ترجمه علی رامین، نشر نی، تهران، ۱۳۸۲.

#### فهرست تصاویر

۱. خوان خنوس، گذر از مرز، ۱۹۶۶.
۲. ولس، L'oiseau، ۱۹۴۹ (مکتب تاشیسم).
۳. ری لیکنن استاین، هنگامی که آتش گشودم، ۱۹۶۴.
۴. کلاس الدنبرگ، بستنی قیفی غول پیکر، ۱۹۶۵.
۵. دانلد جاد، بدون عنوان، ۱۹۶۹.
۶. آلن کاپرو، نمایش ساوس همپتون، ۱۹۶۶.
۷. جوزف بویز، نمایش در گالری تیت لندن، ۱۹۷۰.
۸. رابرت اسمیتسون، اسکله حلزونی، ۱۹۷۰.
۹. لویی بورخس، چیدمان سلول شماره هشت، ۱۹۹۸.
۱۰. مایکل هایزر، توده جاسازی شده، ۱۹۶۹.
۱۱. فرانک گری، موزه بیلباو (طراحی کامپیوتری)، ۱۹۹۳.
۱۲. فرانک گری، موزه گوگنهایم بیلباو (بنای فعلی)، ۱۹۹۴.
۱۳. جورج بارلیتس، متعلق به مکانی دیگر، ۱۹۹۲.
۱۴. فرانچسکو کلمنته، آن دو زن، ۱۹۸۲.
۱۵. جولیان اشناپل، نقاشی بی ترجم، ۱۹۸۱.
۱۶. کنستانتین برانکوزی، خروس.
۱۷. گانتر فورگ، ماسک‌ها، ۱۹۹۴.
۱۸. دیتر کاپسلینگ، تلویزیون موزون، ۱۹۸۳.
۱۹. ماری جولافونتین، اشک‌های فولاد، ۱۹۸۷.
۲۰. ماری جولافونتین، خروس جنگی، ۱۹۹۲.
۲۱. بیل ویولا، در آستانه، ۱۹۹۲، (نمای خارجی).
۲۲. بیل ویولا، در آستانه، ۱۹۹۲، (نمای داخلی).
۲۳. تونی اورسلر، سلام؟، ۱۹۹۶.

۲۴. فابریتز یویلتسی، زمان مایع، ۱۹۹۳.
۲۵. ولف کاهلن، صخره جوان، ۱۹۷۱.
۲۶. جفری شاو، شهر خوانا، ۱۹۹۰.
۲۷. جفری شاو، شهر خوانا، ۱۹۹۰.
۲۸. جنی هولتزر، آرنو، ۱۹۹۶-۹۷.
۲۹. دان فلاوین، بدون عنوان، ۱۹۶۹.
۳۰. رزماری تراکل، عکس‌های تاریخ، ۱۹۹۱.
۳۱. تئون هاکس، بدون عنوان، ۱۹۸۸.
۳۲. ماگدالناجیت لوا، پروژه جزیره، ۱۹۹۲.
۳۳. والتر جیرس، هنر - بیانیه - هنر، ۱۹۹۳.