

ویدیوآرت

فرنک پوپر

ترجمه فواد ترشیزی / تارا کابلی

ویدیوآرت از تقابلی با تصاویر تجاری تلویزیون سرچشمه گرفت که در تجربه برخی هنرمندان در سال‌های آغازین دهه ۶۰ آشکار شد. با دیدگاهی تاریخی، ویدیوآرت را می‌توان به اثر Nam Jane paik و Wolf Vostell، که برای نخستین بار در گالری Parmasse در Wuppertal در ۱۹۶۳ به نمایش گذاشته شد، نسبت داد. همچنین به نخستین برنامه‌ای که با برخوردی تجربی با تصویر در شبکه WBGH-TV در شهر Boston و در خلال برنامه کارگاهی «پخش موسیقی جز» به روی آنتن رفت.

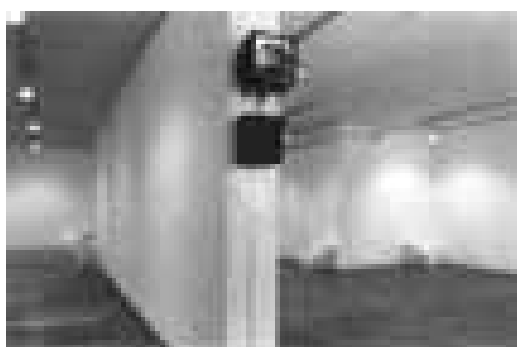
در نگاه نخست، دو جهت‌گیری عمده را می‌توان در آثار هنرمندان ویدیوآرت مشاهده کرد. از یک سو، استفاده از دوربین‌های ویدیویی به عنوان ابزاری ساده برای ضبط وقایع، و از سوی دیگر مطالعات تجربه‌گرایانه‌ای که محصول نگاه به ویژگی‌های خاص سیستم‌های الکترونیکی بود. نمونه‌های نوع نخست، آثار ویدیویی از "حرکات" (Actions) هستند که توسط Vito Acconci، Gilbert & George، Gina Pane و دیگر نمایندگان Body Art ساخته شدند. هنرمندانی که مستندسازی آثار خود را - که تا آن روز محدود به عکس و نوشتار می‌شد - از این طریق توسعه بخشیدند.

تلاش‌های Robert Rauschenberg، Peter Campus، Bruce Nauman، Wolf Vostell، برای مثال علی‌رغم استفاده‌ای جامع از انعطاف سیستم، از فرآیندی مشابه سرچشمه گرفته‌اند. برای مثال Nauman اجازه داد دوربین آزادانه در استودیوی او حرکت کرده و تمام حالات او را ثبت کند. او، سپس، از میان تصاویر ضبط شده بخش‌هایی را برای نمایشگاه انتخاب می‌کرد. به



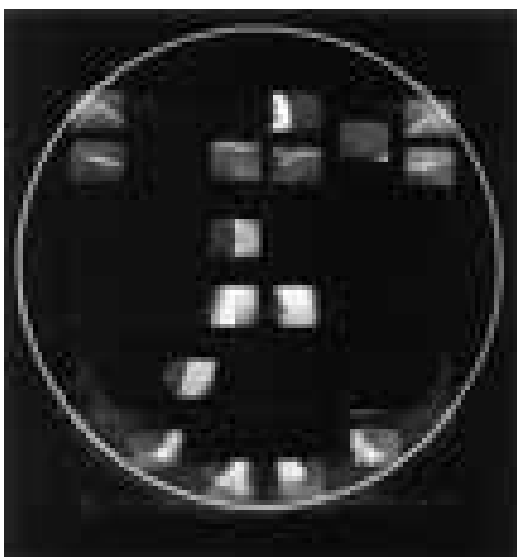
گونه‌ای مشابه، Peter campus دوربین ویدیویی را به سقف متصل کرد و تصویر چرخیدن بدن‌اش را که به انتهای طنابی که به بدن او وصل بود و دور او پیچیده شده بود، ضبط کرد. مسیر هنرمندانی که نگاهی مطالعه‌گر به ویژگی‌های این فناوری داشتند، به کلی متفاوت بود. ابزار الکترونیکی در نظر آنها تنها یک وسیله ساده برای ثبت تصویر نبود، بلکه ابزار هنری پیچیده‌ای بود که این امکان را برای هنرمند ایجاد می‌کرد تا آن را هم چون ماده اولیه تصویری یا مجسمه‌سازی دست‌کاری کند. از این رو Nam June Paik که تجربیاتی را در تمام‌صورت‌های این رسانه تعقیب کرده است، می‌تواند به عنوان نمونه، فیلم‌های انتزاعی سیاه و سفیدی را با تصرف در وضعیت اجزاء الکترونیکی درون دوربین پدید آورد.

۱. ویتو آکسونی، زمان فضایی، ۱۹۷۳



چهارگونه دیگر از آثار ویدیویی، نقش انکارناپذیری را در گسترش و رشد این شیوه هنری داشتند. یکی از این گرایش‌ها، دوربین‌های ویدیویی، نمایش‌گرها و دستگاه‌های ضبط نوار را برای ساختن مجسمه‌های ویدیویی (Video Sculptures)، محیط‌های ویدیویی (Video Environments) و چیدمان‌های ویدیویی (Video Installations) به کار می‌بست. گسترش چشم‌گیر این گرایش را می‌توان به بیست ساله اخیر نسبت داد.

۲. کاترین ایکام، اجزاء یک صورت ازلی، ۱۹۸۰



مقاله در ۱۹۹۳ انتشار یافته است. (م) گرایش دوم، ویدیوی چریکی (Guerrilla Video) است که به ثبت فعالیت‌های روزمره خیابانی با دوربینی قابل حمل می‌پردازد و معمولاً اهدافی سیاسی یا تریبی در آثار این دسته مشهود است. اگرچه ویدیوی چریکی پس از مدت کوتاهی که باب‌روز بود، مورد بی‌توجهی هنرمندان قرار گرفت، مجدداً هوش و حواس هنرمندان را در اواخر دهه ۸۰ و اوایل دهه ۹۰ به خود جلب کرد.

گونه سوم، که ویدیو پرفورمنس‌هایی (Performances) (Video) تئاتری [دراماتیک] بودند، مداوماً توسط هنرمندان، از سال‌های آغازین دهه ۷۰ مورد استفاده قرار گرفتند و رفته رفته به صورت‌های کامل‌تری از آثار ارتباطی ویدیویی، گسترش یافتند. چهارمین گرایش را آثاری تشکیل می‌دادند که تجهیزات ویدیویی را با تکنولوژی‌های پیشرفته‌ای چون رایانه، ترکیب می‌کردند.

بنابراین به نظر می‌رسد که دست‌کم شش نوع متفاوت از تجربیات ویدیوآرت وجود دارند.

۱- بهره‌گیری از فناوری برای ساخت تصورات بصری (Visul Imagery)، از جمله مطالعه ویدیو به عنوان ماده اولیه هنرهای تجسمی.

۲- گستره قابل توجهی که به ضبط حرکات هنر مفهومی (Conceptual Art) و یا هنر رویدادی (Happening Art) می‌پردازد، که کمابیش متوجه بدن خود هنرمند است.

ویدئو آرت

۲۰۳

۳- ویدیوی چریکی.

۴- ترکیب دوربین‌های ویدئویی و نمایشگرها در «مجسمه‌های ویدیویی»
«محیط‌های ویدیویی» و «چیدمان‌های ویدیویی».

۵- اجراهای زنده و آثار ارتباطی که در آنها از ویدیو استفاده می‌شود.

۶- و نهایتاً، ترکیب مطالعه فناوری‌های پیشرفته، که اکثراً متوجه ترکیب ویدیو با رایانه است.

مهم‌ترین حوزه‌هایی که آثار هنرمندان برجسته ویدیو در آنها مطرح می‌شوند، بی‌شک تولید آثار صرفاً ویدیویی است. (دو گونه نخست که در اینجا بر شمرده شد). و هم چنین خلق آثار سه بعدی که از چندین دوربین و نمایشگر ترکیب می‌شود و بعضاً با نظم معمارانه بارزی همراه بود، خواه مجسمه ویدیویی خوانده می‌شود، خواه محیط ویدیویی و یا چیدمان ویدیویی. در مقیاسی کوچک‌تر، اما در خور توجه، آثاری هستند که در محدوده ویدیو پرفورمنس (Video Performance) و آثار ارتباطی (Works Communicational) قرار می‌گیرند.

یکی از چشم‌گیرترین ویژگی‌های معاصر ویدیوآرت، در این بود که هنرمندان نه تنها رشته‌ای از تصاویر جدید را [از طریق تدوین] در چیدمان خود خلق می‌کنند، بلکه در کنار آن چینی بدیع را در اثر پدید می‌آورند که در نحوه نگریستن به آن تأثیرگذار است. در این قلمرو، به عنوان نمونه هنرمند

بلژیکی Marie-Jo Lafontaine، تجربه خود را به استفاده از منابع تصویری چندگانه و جلوه‌هایی چون گشش زمان (کش آمدن زمان) و تصاویر آهسته (Slow-Motion) معطوف می‌کند تا از این طریق آثاری هم چون Round Around the Ring (۱۹۸۱) که بازسازی یک مسابقه مشت‌زنی

است و The Dream of Hephaistos (۱۹۸۲) را - که در آن

روبات‌ها نقش‌های انسانی را بازی می‌کنند - خلق کند.

Tears of Steel (۱۹۸۵-۶) که در بیست و هفت نمایش -

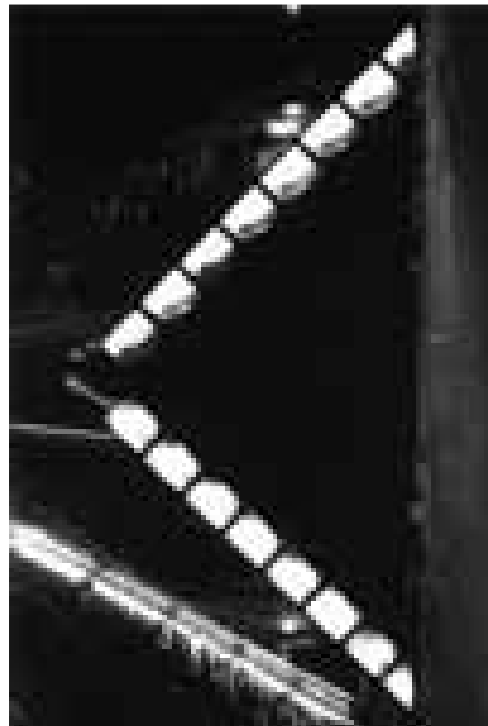
گر نشان داده شد، معطوف به تضاد موجود میان آموزش‌های نظامی مقدماتی مردان جوان و نهایتاً به

کارگیری آنان در جنگ بود، در حالی که Victoria (۸- ۱۹۸۷) چیدمانی است که در آن دو مرد در حال تانگو

(tango) هستند. همه این چیدمان‌ها، متوجه کاوش و جست‌وجویی در محدودیت‌های فیزیکی و روحی آدمی در شرایط طاقت‌فرسا هستند.

Catherin Ikam، هنرمند دیگری که عمدتاً آثار "چیدمان

ویدیویی" دارد، نیز به رفتارهای مرسوم و متداول اجتماعی (ورزش، سیاست و...) ارجاع می‌کند. او در آثارش تصاویر پخش شده از تلویزیون را که با فناوری ویدیویی ضبط و سپس دست‌کاری شده بودند، به کار می‌برد. "Fragments of an Archetype" (بزرگداشتی



۳. استودیو آزورو،

۱۹۸۸، Rilievo dalle parte emersa

۴. استودیو آزورو، nuotatorell، ۱۹۸۴



فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

۲۰۴

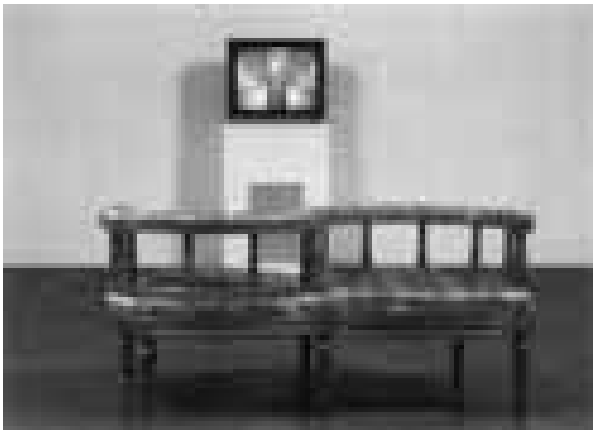
برای Leonardo Da Vinci) ویدئو مجسمه‌ای است که در آن اثر مشهور Human Body, Da Vinci، بازسازی شده. نسخهٔ Ikam که در ARTEC در شهر Nagoya در سال ۱۹۸۹ به نمایش درآمد، با صدا همراه شده بود و قصد داشت نگرهٔ Davinci از آدمی را مدرنیزه کند و در عین حال جشن و بزرگداشتی باشد برای دویستمین سالگرد صدور اعلامیه حقوق بشر در فرانسه.

تجربیات به غایت متنوع Ikam در ابتدای دههٔ ۹۰ به مطالعهٔ ترکیب فناوری عکاسی پولاروید و Scanchrome رسید که ساخت آثاری با ابعاد عظیم را ممکن می‌ساخت. به گفتهٔ Restany و Pierre، این نقاشی با رایانه، که به برکت فرآیند اسکن کردن تصاویر و چاپ آنها میسر می‌شود، ما را به کشف رابطه‌ای میان اثر Ikam با اثر Yves Klein، و به طور خاص مونوکروم‌های او و اثر دیگرش با نام Fire Path، رهنمون می‌سازد.

ویژگی صورت‌های متأخر و گسترش یافتهٔ ویدئوآرت، از نظریات تئوریک دربارهٔ زمان و رابطهٔ میان زمان و مکان در هنر، سرچشمه می‌گرفت. ویژگی‌ای که در مجسمه‌های ویدیویی، محیط‌های ویدیویی، و چیدمان‌ها، در همراه ساختن پرفورمنس‌ها و سایر رخداد‌های نمایشی با فناوری ویدیویی و در معاصرترین نمونه‌ها، ترکیب ویدئو با فناوری رایانه‌ای متجلی می‌شد. تفاوت بنیادین میان سینما و ویدئو، حتی در سطوح تجربی، در شیوهٔ برخورد آنها با مفهوم "زمان" نهفته است. ویدئو هم توانایی بازنمایی زمانی واقعی را دارد و هم چنین بازنمایی می‌کند! و در پروژه‌های سینمایی‌ای مانند آثار Leger و Andy Warhol این مفهوم به گونه‌ای متناقض ظاهر می‌شود.

Hermine Freed مطالعات دقیق و بسیار موشکافانه‌ای را در خصوص زمان، خاطره و همزمانی در ویدئو به انجام رساند و به درستی به این دریافت رسید که پرسش از زمان، پرسشی بسیار خطیر از اهمیت و معنای ویدئوآرت است، که تغییری که در بیست ساله اخیر در حس ما

از زمان (و مکان) پدیدآمده است، انعکاس این پرسش است. این تغییرات بدان جا پیش رفته است که حساسیت بصری ما، امروزه منفک از اجزاء وابسته به [موضوع مورد بررسی] حاصل نمی‌شود. ویدئوهای اولیه گرایش داشتند که به مثابه اکتشافی از جنبه‌های یاد شدهٔ زمان عمل کنند، که برای این رسانه به عنوان ویژگی‌هایی یگانه مطرح بود. همزمانی‌ای که منتج از توان بازگرداندن فیلم به نقطهٔ اول و نمایش دادن آن بدون توقف زمانی بود؛ و همزمانی به دست آمده از امکان استفاده از چند نمایش‌گر و دوربین که در نهایت توان ضبط چندین تصویر و پخش آن در مکانی واحد یا توان پخش همزمان تصاویری از اماکن مختلف را فراهم می‌کرد. بی‌شک، امکاناتی که از این



دست فرارو قرار می‌گیرند نامحدود و روش‌ها به شدت متنوع‌اند. از نظرگاه Freed ویدئوآرت ویدئو جذابیت فراوانی برای هنرمند دارد، دقیقاً به این دلیل که ویدئو امکان هم‌زمانی را فراهم می‌آورد.

از نمونه‌های بارز هنرمندانی که در آثارشان عنصر زمان را تجربه کرده بودند می‌توان Dan Graham، Bruce Naumann، John Baldessari و Bruce Wegman را یاد کرد.

در حقیقت، مهم‌ترین ویژگی ویدیو توانایی بالقوه آن برای دگرگون‌سازی (transformation) است و نه هویت مادی ویدیو. Bruce Kurtz در مقاله‌ای با عنوان "زمان حال" (Present Tense)، چنین عنوان کرد که هنرمندان ویدیو می‌توانند از خصوصیت‌های ویدیو آرت، هم چون نبودگی، صمیمیت، مستقیم و بی‌واسطه بودن و تعامل با بیننده، بهره‌گیرند اما آن چه بیش از همه، و به گونه‌ای آگاهانه یا ناآگاه، مورد استفاده آنان قرار

می‌گیرد، تجربه زمان حال است. در آثار Paik، بی‌واسطه بودن، نزدیکی و صمیمیت با بیننده صفات غالب هستند، حال آنکه در اثر ویدیویی ۴ کاناله Beryl Korot با عنوان Dachau (۱۹۷۴)، با نوسان‌های زمان‌بندی شده بسیار دقیقی روبه‌رو می‌شویم که تصاویر را در برابر ما به جلو و عقب می‌رانند. درست در همین جاست که به بُعدی تأکید شده از زمان حال بر می‌خوریم. مکان، به عنوان قلمروی همیشگی هنرمند نیز در آثار تجربی به عنوان یکی از ابعاد، به نمایش در می‌آید. هر دو بعد زمان و مکان در ویدیو آرت مستقیماً مربوط می‌شود به احساس کردن اختلافی [هر دو بعد زمان و مکان] و پاسخ‌های ذهنی‌ای که برای هر بیننده ضروری است تا بتواند ارتباطی موفق را با فضایی اشباع شده از اطلاعات برقرار سازد.

تفاوت میان سینما و ویدیو، در کنار عوامل مکانی، به طور عمده به زمینه نمایش دادن، مربوط است. بستر محدود شده به دو بعد در سینما، در جهان ویدیو آرت قابلیت تغییر می‌یابد و هنرمند بر آن مسلط می‌شود. این قابلیت از طرق مختلفی میسر می‌شود: با افزودن به تعداد صفحات نمایش‌گر مورد استفاده (Schneeman و Carol و Michael Snow)، با تشدید تضادهایی که همزمان میان بازنمایی فیزیکی و تصویر سینماتوگرافیک (cinematographic) وجود دارد (Bridgit & Wilhelm Hein) و با تقسیم کردن صفحه به محدوده‌های متنوع که از طریق آنها تصاویر دوباره گرد هم آمده و در رشته‌هایی ترکیبی با جوهری متضاد یا متناظر، ظاهر می‌شوند (Keith Sonnier)، و یا نهایتاً از طریق تجزیه ساز و کارهای ساده فرآیند پخش فیلم (Anthony Mc Call).

دیگر تفاوت‌های میان سینما و ویدیو، ناشی از موقعیت‌هایی است که تصاویر در آنها به



۶. رابرت کاهن، آواز هنگ کنگ، ۱۹۸۹

۷. ژاک لویی نیست و دانیل نیست، Sagasachets، ۱۹۸۹



فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

نمایش در می‌آیند؛ اندازه و شکل صفحات نمایشگر و عناصر بداهه‌پردازانه‌ای که بسیاری از هنرمندان در طول فرآیند روایت بدان متوسل می‌شوند. در مسیر روایت‌های شخصی، هنرمندان ویدیوآرت تلاش می‌کنند از واقعیت فاصله بگیرند، رنگ‌هایی غیرواقعی به تصاویر ببخشند و تضاد میان روشنایی‌ها را برجسته‌تر کنند.

تفاوت‌هایی موجود میان سینما و ویدیوآرت به نمود تجسمی آنها مربوط می‌شود. در سال‌های اخیر، علم الکترونیک امکان بهره‌گیری از رایانه‌ها را برای تجزیه و ترکیب مجدد تصویر فراهم کرده است و از این رهگذر ویدیو با ویژگی منحصر به فردی در ارائه نمودی تجسمی از تصویر ویدیوگرافیک همراه گشته است.

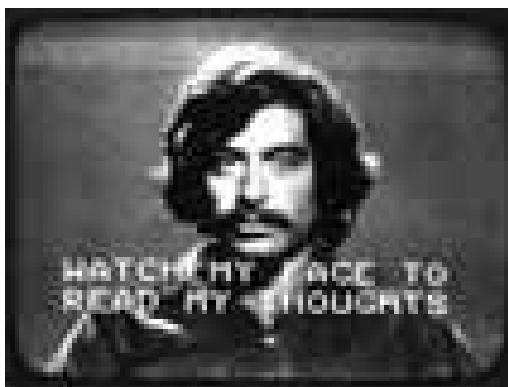
تفاوت بنیادین میان تلویزیون و ویدیو در این حقیقت نهفته است که عناصر تلویزیون در ارتباط گسترده جهانی به طور مداوم مورد ممیزی قرار می‌گیرند و این نکته در تقابل با روش‌های ارتباطی خلاق ویدیو است؛ روش‌هایی که طی آن صوت و زمان تصاویر مرسوم تلویزیون تغییر یافته، دگرگون شده و بدانها افزوده می‌شود تا صورتی تازه را پدید آورند.

افزون بر تفاوت‌های ژرف میان صفحه تلویزیون به عنوان یک منبع نوری و پرده سینما به عنوان زمینه‌ای برای نمایش تصویر، ویدیوآرت امکان ترکیب تصاویر متعدد را در مکان و زمان واحدی فراهم کرده است و از این رو بیننده را با فضایی درگیر می‌سازد که نسبت به ابعاد فضایی - زمانی آن فاقد پیش‌آگاهی است. از این رو ساختارهای قابل درک بنیان‌گذاری شده توسط رسانه‌های جمعی به دست ویدیوآرت در مسیر ارائه تعریفی مجدد از زبان ارتباط تله - ویژوال، توسعه یافته است.

مطالعه هنری ویدیو در طول دهه ۶۰ در ارتباط نزدیکی با توسعه هنر محیطی و هنر مفهومی بود و از موقعیت زمانی خاصی که برای این رسانه فراهم شده بود، در مسیر این مطالعه بهره گرفت. در طول همین دوره بود که فضای مناسب برای مقابله با تفکری که معتقد بود به اصالت ماده اولیه هنری، وهم‌چنین برای مقابله با گردآوری و جابه‌جایی آثار در فروشگاه‌های هنری که به‌بت‌واره‌هایی بدل شده بودند، فراهم آمد و توانست امکان پیدایش را برای ویدیوآرت مهیا سازد. ویدیوآرتی که نه تنها به عنوان پاسخی به امکانات فراهم شده توسط فناوری تصویری (از آن گونه که درباره عکاسی و سینما مؤثر بود) مطرح شد، بلکه به عنوان ابزاری شناخته شد تا از رهگذر آن امکان ساخت تصاویری با معیارهای زیبایی‌شناسی شخصی و درونی مهیا گردد.

Vittorio Fagone را می‌توان به یاد آورد که مطالعات او ویدیوآرت را به محصولی که به طور خاص برای ویدیو ساخته شده نسبت می‌داد؛ ضبط حرکت‌ها، پرفورمنس‌ها و اتفاقات در زمان واقعی؛ الحاق سازه‌های متعدد ویدیویی، مجسمه‌های ویدیویی و یا محیط‌های ویدیویی در مکانی ثابت؛ ترکیب پیوندگونه رسانه‌ای از مواد ناهمگون، فیلم‌ها، تصاویر و اشیاء (چیدمان)؛ و امتزاج چند رسانه‌ای از محصولات تلویزیونی با روش‌های دیگری از صور هنری

۸. رونالد بلادی، تله پاتی (تصویرم را ببین تا افکارم را بخوانی)، ۱۹۷۶



ویدیوآرت

۲۰۷



۹. نام جون پایک، ماه یک
تلویزیون قدیمی است، ۱۹۷۶



۱۰. ادامهش ویلر، دیوار آبی، ۱۹۸۸

(چون تئاتر، و...).

معمولاً، چنین پیشنهاد شده که اصطلاح ویدیوآرت منحصرأ به آثار ویدیوگرافیک اطلاق شود، اما در عمل این اصطلاح زمینه‌های گسترده‌تر و پیچیده‌تری را پوشش می‌دهد. امروزه این اصطلاح به آثاری که از رسانه‌های متعدد در تولید آن استفاده شده است، اطلاق می‌شود. در چارچوب ویدیوآرت، ضبط کردن پرفورمنس‌ها، تنها مستندسازی نیستند، بلکه بازنمایی اتفاقاتی هستند که در زمانی معین اتفاق افتاده‌اند. خلق تصاویر جدید، در بسیاری از موارد از طریق فناوری‌های پیشرفته، بدون منبع و مرجع بیرونی، جنبه بسیار خلاق دیگری از ویدیوآرت را به نمایش می‌گذارد.

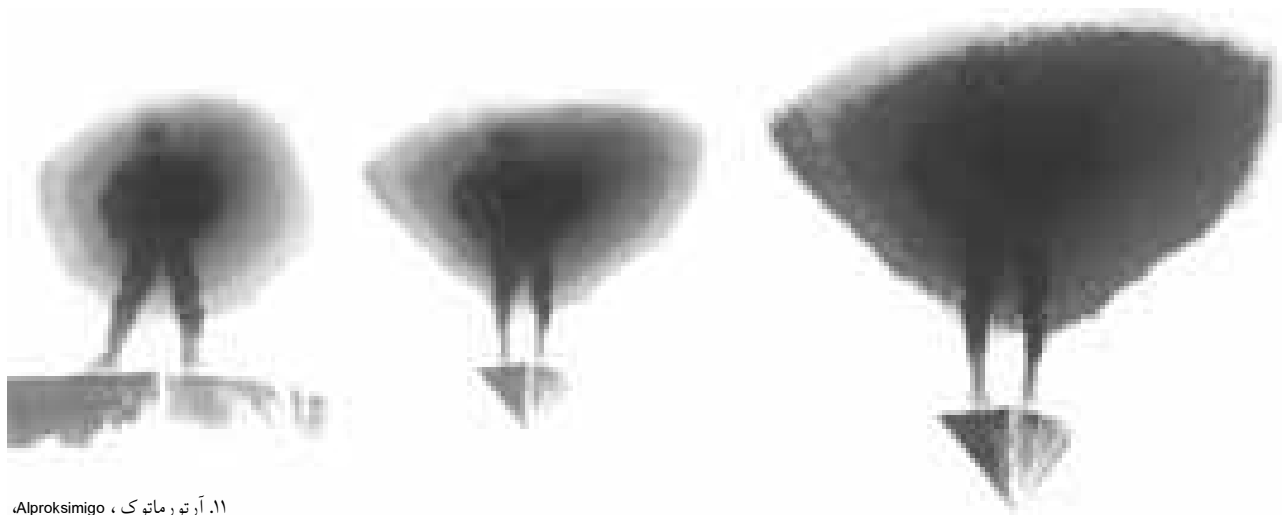
در تولیدات ویدیوگرافیک، تصاویر ویدیویی، صورت‌های متفاوتی را دربرمی‌گیرد؛ تصاویر بیوگرافیک، جست‌وجوی ممتد در جزئیات تصویری، کنار هم قرار دادن فرم‌های هندسی بسط یافته و تغییر شکل دادن تصاویر قابل فهم. هر یک از این صورت‌ها، با مداخله شخصی هنرمند، عمیقاً دستخوش تغییر می‌شوند.

در حوزه مجسمه‌های ویدیویی و محیط‌های ویدیویی، می‌توانیم نظریات McLuhan

فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

Marshall را متذکر شویم؛ McLuhan به ویژگی‌های وابسته به محسوسات تصاویر ویدیویی و قابل لمس بودن آنها تأکید می‌ورزد. این ویژگی‌ها در مجسمه‌های ویدیویی، برجسته‌ترند؛ تولیداتی پیچیده که طی آنها تصویر ویدیویی از طریق نمایش گره‌های متعددی تغذیه می‌شود و سازه‌تصویری پیچیده‌ای را پدید می‌آورد که به محیط اطراف واکنش نشان می‌دهد. در محیط‌های ویدیویی و چیدمان‌های ویدیویی، بازدیدکننده دعوت می‌شود تا انگار، بر روی مسیری فرضی، برای کشف و جست‌وجو حرکت کند و برای هنرمند نیز مجموعه‌ای از نظرگاه‌های قابل مقایسه را عرضه می‌دارد، تا از این طریق هنرمند بتواند برای تغییر دادن برداشت و درک متعارف بازدیدکننده تلاش کند.

هم‌چنین، محیط‌های ویدیویی و چیدمان‌های ویدیویی، مشارکت بیننده را درگیر کرده و نیز



۱۱. آرتور ماتوک ، Alproksimigo ،

۱۹۹۰

استفاده از رسانه‌های متفاوت را در دستور کار قرار می‌دهند. فیلم‌ها، اسلایدها، قطعات موسیقایی یا صوتی و اشیاء در ترکیب با یکدیگر استفاده می‌شوند تا از این طریق تصویری تجسمی، پیچیده و چند ریختی خلق شود. چیدمان‌های ویدیویی یکی از مولدترین حوزه‌های گسترش یافته ویدیوآرت را به نمایش می‌گذارند.

در اوایل دهه ۷۰ و در ویدیو پرفورمنس‌ها، تصاویر تلویزیونی در ارتباطات گسترده‌ای مطرح شد و توانست عمیقاً بر جهان هنرهای تجسمی، تئاتر و ادبیات تأثیر بگذارد. ویدیو توانست راه خود را به حیطه پرفورمنس باز کند، جایی که خط جداکننده واضحی میان هنرهای زیبا و هنرهای اجرایی، نمایان نیست. امروزه، توجه به صفحه تلویزیون، تجربه‌ای متداول میان هنرمندان هنر اجرایی است. صفحه‌ای که هم چون یک آینه، یک نشانه و برتر از هر دوی اینها، هم چون ماشین زمان عمل می‌کند. تصویر تلویزیونی نیز جایگاه خود را بر روی صفحه به عنوان نقطه‌ای برای توجه، نقطه‌ای در برابر مرکز توجه اصلی، نقطه بازتاب و یا نقطه گریز یافته است.

ویدئو آرت

۲۰۹

بسیاری از آثار معاصر از ترکیبی میان ویدیو و رایانه پدید می‌آیند که تأکید اصلی آنها بر

برنامه ریزی و رفتار اطلاعات است. این آثار، اگر چه بیشتر به حوزه هنر رایانه (Computer Art)، باز می گردند، بدون شک هنوز تعداد وسیعی از این آثار هستند که در زمره ویدیو آرت قرار می گیرند.

Woody Vasulka و Steina Vasulka، دو هنرمندی که یکی از آنها سابقاً در حوزه آهنگسازی در زادگاهش Iceland، Reykjavik و دیگری در حوزه نقد موسیقی جز (Jazz) در Brno (در چکسلواکی سابق) فعال بودند، در سال ۱۹۶۵ به آمریکا مهاجرت کردند و در سال ۱۹۷۱ در نیویورک، مرکزی را تأسیس کردند با نام The Kitchen (آشپزخانه). این مرکز به فعالیت های تئاتری، موسیقایی، فیلم و ویدیو تعلق داشت.

۱۲. تام چندلر، الهگان رحمت
سه گانه، ۱۹۹۰

در ۱۹۶۹ توجه Vasulkaها به عملکرد درونی ویدیو به عنوان یک پدیده الکترونیک معطوف بود. آن گونه که Woody Vasulka گفته است: «تصویر الکترونیک دارای عملکردی خاص است که به کلی یگانه است... مایع، انعطاف پذیر و تقریباً شبیه گل رس است، با قابلیت شکل پذیری؛ ماده ای هنری است، ماده ای که زیستی مستقل دارد.»



انعطاف پذیری ویدیو توسط بسیاری از هنرمندان مورد تجربه قرار گرفت، اما Vasulkaها، مسیری به کلی مفهومی و آموزشی را در پیش گرفتند. آنها به شدت تحت تأثیر و مجذوب این واقعیت بودند که تصویر ویدیویی توسط انرژی الکتریکی سامان یافته به شکل ولتاژها و فرکانس های متفاوت طی فرآیندی موقتی ساخته می شود و بسیاری از آثار اولیه آنان تصویرگری رابطه میان صدا و تصویر بود به گونه ای که فرکانس های یکی از دو حالت (صدا/ تصویر)، دیگری را پدید می آورد. لفرکانس صدا، تصویر را و بالعکس.

۱۳. تام چندلر، جنگ و تولد، ۱۹۹۰

در طول دهه ۷۰، Vasulkaها آثار فراوانی را طراحی کردند تا فعالیت های درونی ویدیو را آشکار کنند. این تلاش ها پیش از شروع فعالیت شان بر روی سیستم های ویدیویی دیجیتال بود که این امکان را برای رایانه ها فراهم می آورد تا تغییرات و دست کاری های متنوعی را بر روی دو تصویر ویدیویی از طریق عملکردهای منطقی ریاضی، اعمال کند. بسته به عملکرد منطقی اعمال شده بر روی تصاویر، کدهای رقومی - و در نتیجه آن، تصاویر - می توانستند به شیوه هایی متفاوت اما کاملاً قابل پیش بینی، با یکدیگر ترکیب شوند. این ترکیب ها، ساختار درونی سیستم را آشکار می ساخت و نیز آن چیزی را پدید می آورد که Woody Vasulka آن را علم نحو (Syntax) خواند.



فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

Ed Emshwiller، پیشرو دیگری در حوزه ویدیو آرت، تحصیلات خود را در زمینه نقاشی و

۲۱۰



گرافیک در دانشگاه های Michigan، مدرسه بوزآر (Beaux-Arts) در پاریس و در اتحادیه دانش آموزان هنر در نیویورک پی گرفت. او پیش از آن که نخستین تجربه های ویدیویی خود و نخستین اثر ویدیویی پویانمایی (انیمیشن) دیجیتالی اش را با عنوان Sunstone (۱۹۷۹)، به پایان برساند، فیلم های تجربی، مستند و آثار چند رسانه ای را تجربه کرده بود. تولیدات او از ۱۹۷۹ به بعد، شامل پویانمایی های رایانه ای (Matrix و Skin)، آثار (Haugers و Vertigo) و چیدمان ویدیویی (Passes, The Blue Wall) می شد. The Passes و Nagoya در ARTEC در سال ۱۹۸۹ به نمایش درآمد، چیدمان ویدیویی ای بود که در تعامل با بینندگان، آنها را به مشارکت در اثر و می داشت. با استفاده از ابزارهای کنترل ویدیو، این اثر سه تصویر متفاوت از موقعیت هایی واقعی را با پویانمایی ترکیب می کرد. بینندگان خود را در صفحات نمایشگر، در فضایی ترکیبی می دیدند که بسته به جایی که ایستاده بودند گاهی به جلوی تصویر، گاهی به میانه آن گاهی به زمینه ای که در آن پویانمایی جریان داشت تغییر موقعیت می دادند.

ویدیو، در کنار انعطاف پذیری استثنایی اش در ترکیب و دگرگون سازی تصاویر، امکان ایجاد تجسمی از به واقعیت در آوردن خیال پردازی را در اختیار Ed Emshwiller قرار می داد. در نظر او ویدیو هیجان انگیزترین رسانه هنری است - مانند نقاشی بدون واسطه؛ مانند فیلم؛ صورتی اجتماعی و اشتراکی از هنر؛ که در عین حال مجموعه ای است از پرسش ها و فرآیند کشف. به کارگیری فرآیند ویدیویی برای ساخت تصویر و پس از آن رسیدن به مرحله ساخت عکس، بدون بهره گیری از تکنیک های پیچیده عکاسی در آثار Tom Chandler بانام Videocy (۱۹۹۰) نمایان است. هنرمند ابتدا از تصویر ویدیویی پخش شده از تلویزیون، با استفاده از دوربین سی و پنج میلی متری عکسبرداری می کند و سپس از تصاویر گرفته شده چندین کپی رنگی لیزری می گیرد. ویدیوهای تجربی از طریق ترکیب کانال های کرم (chrome) و پوستریزه کردن تصاویر به دست می آید.

هنرمندی که تکنیک ها و فناوری های متعددی را در مسیری

شخصی، با هم در می آمیزد Artur Matuck است. او، ویدیو، تصاویر تلویزیونی و صدا را در آثاری مانند Alproksimigo (واژه ای به زبان اسپرانتو به معنای تخمین زدن) با هم می آمیزد. این فرآیند از عملکردی منتج می شود که در آن آگاهی و توجه به اثر نهایی از اهمیت ویژه ای برخوردار است.

یکی از هنرمندان پیشرویی که توانست پاسخی برای تردید جدی فعالان حوزه ویدیوآرت، میان ساخت [صرفاً] فیلم‌های ویدیویی و یا چیدمان‌های ویدیویی بیابد، Dan Graham بود. Benjamin Buchloh به این نکته اشاره می‌کند که آثار Graham برخلاف آثار Nauman و Acconci از ابتدا این واقعیت را به نمایش می‌گذارد که از نگاه فنی تمام تجربه‌های ویدیویی در قلمرو گفتمان فرهنگ جمعی تلویزیون قرار می‌گیرند.

پیچیده‌ترین و پیشرفته‌ترین اثر از این دست در همکاری میان Graham و Dara Birubaum به سال ۱۹۷۸ ساخته شد. Local television News Program Analysis For Public Access Tv بر پایه این باور ساخته شد که دسترسی به رسانه عمومی‌ای چون تلویزیون، تنها به مبحث زمان و دسترسی به سازمانی مناسب مربوط است که از این طریق می‌توان ابزار تلویزیون را از قوی‌ترین نهاد اجتماعی‌ای که در راستای دست‌کاری کردن واقعیت و تسلط و چیرگی بر اذهان حرکت می‌کند، به ابزاری برای ارتباط دوجانبه، تبادل اطلاعات و یادگیری تبدیل کرد. از سال‌های آغازین دهه ۷۰، Bill Viola به ساخت آثار ویدیو و چیدمان‌های ویدیویی به طور همزمان می‌پرداخت. او ساخت آثاری صوتی تصویری و موقتی را هدف قرار داده بود تا از این رهگذر، صدا و تصویر را بر روی نوار ویدئویی گردهم آورد. و از آنها در مسیر بازنمایی جهانی استفاده کند که بر اساس ادراک، تخیلات، ضمیر ناخودآگاه، رویاها و خاطرات خود هنرمند به وجود آمده بود؛ دنیایی که از قیود روایی و ساختاری دستوری فیلم‌های متعارف رها بود. هدف غایی Viola، دیدن آثار خودش - که آنها را اشعاری تصویری می‌خواند - در اتاق پذیرایی خانه‌های مردم بود. در میان آثار اولیه Viola که این هدف، روح آنان را تشکیل می‌داد می‌توان به Wild Horses (۱۹۷۲)، Cycles (۱۹۷۳)، Information (۱۹۷۳)، اشاره کرد.

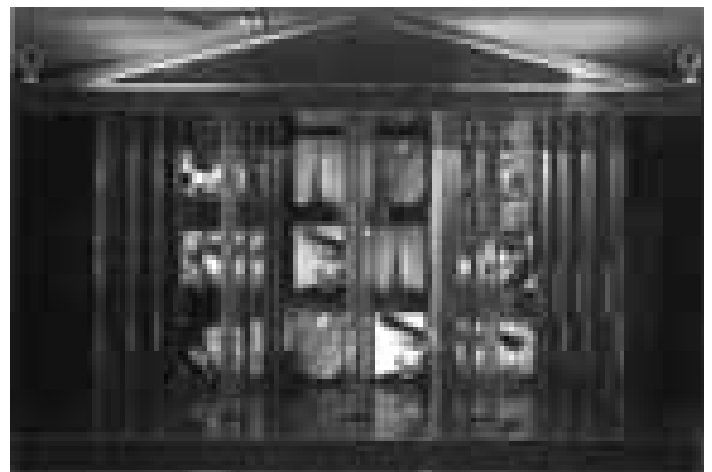
Les Levine را نیز می‌توان به عنوان یکی از پیشگامان ویدیوآرت برشمرد. او فعالیت خود را همزمان با Nam June Paik در ۱۹۶۵ آغاز کرد. او در آن سال، اولین اثر ویدیویی‌اش را تحت عنوان Bum ساخت.

Levine خود را یک مجسمه ساز ویدیویی می‌شمرد. در آثار او تنها فناوری ویدیویی مورد استفاده قرار نمی‌گیرد، بلکه، سینما، تلفن، صدای ضبط شده و عکاسی نیز در آنها حضور دارند. در ۱۹۶۸، Levine مجسمه‌ای ویدئویی را با عنوان Iris ساخت.... مجسمه‌ای که نه تنها توسط بازدیدکنندگان دیده می‌شود، بلکه خود می‌تواند ببیند و از این طریق بر رفتار بیننده تأثیر می‌گذارد.

در نظر Levine، هنرمند ویدیو، آثاری را به وجود نمی‌آورد که با تولیدات متداول تلویزیونی انطباق داشته باشد، بلکه او فناوری تلویزیون را در مسیر ابراز عقاید و احساسات خویش به کار می‌گیرد. هدف آثار ویدئویی، ساخت کانالی مستقیم میان هنرمند و بیننده است.



۱۵. لس لوین، تصاویر ثابتی از نوار ویدیویی اتاق بازی؛ پیشکش به ناکام بزرگ آمریکایی، ۱۹۷۶



فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

بسیاری از هنرمندان ژاپنی پس از تولید اولین دوره آثار ویدیویی که تاحدی با مفهوم تلویزیون در ارتباط بود، از این رسانه دلزده شدند؛ چرا که خود را عاجز از ادراک کارکرد آن یافته و ویدیو را راهی برای گفت‌وگوی دوباره با رسانه می‌دانستند.

در خلال سال‌های اولیه دهه ۷۰، از ویدیو، مشخصاً به عنوان ابزاری برای ضبط اتفاقات هنری استفاده می‌شد. جدای از این کاربری، محصولات فناوری ویدیویی در سال‌های بعد را به سختی می‌توان در زمره هنر ویدیویی طبقه‌بندی کرد؛ چرا که هنرمندان در آن زمان، علاقه زیادی به مبحث تکنولوژی و هویت صورت‌گرای خاص آن نداشتند و ترجیح می‌دادند به راه‌های سنتی خلق اثر- چه در حوزه نقاشی و چه در حوزه مجسمه‌سازی- پای بند بمانند و ویدیو را از آن نظر مورد توجه قرار دهند.

اما برای هنرمندانی چون Katsushiro Yamagushi و Nam June Paik، گستره فناوری الکترونیک، قدرت خلاقه‌ای در بر داشت و قادر بود دامنه توانایی‌ها و هوشمندی کاربر را افزایش دهد. Paik گستره فناوری الکترونیک را به مثابه شبکه‌ای از رسانه‌ها در فضای واقعی می‌داند و آن را "تصورگاه" (Imaginarum) می‌نامد. هر فردی می‌تواند

تنها بایک دوربین ویدیویی و نرم‌افزار مناسب، تصاویری خلق کند و آنها را به شبکه انتقال دهد. این تصاویر می‌توانند در لحظه به هر نمایشگری در شبکه انتقال یابند.

Yamagushi، یکی از هنرمندان پیشرو در قلمرو

lumino-Kinetic در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ بود. او در

حوزه‌های مجسمه‌سازی و طراحی نیز

فعال بود. در سال ۱۹۶۹، Yamagushi اولین اثر

چیدمان ویدیویی‌اش را با عنوان (Modulator

Image) خلق کرد. اکثر آثار چیدمان او، که

سازه‌های دقیقی از عناصر حجمی و

طراحی‌های محیطی بودند، بنا بود

چیدمان‌های مدار بسته‌ای باشند که مخاطب

را با خود درگیر می‌کنند. هدف هنرمند

خلق چیدمانی است که از طریق کنار هم قرار

دادن نمایشگرها تأثیری چون

کالیدسکوپ (دستگاهی استوانه‌ای

شکل متشکل از تعدادی آینه و

شیشه‌های رنگی که طرح‌های بسیار

متنوعی را به هنگام چرخش به نمایش

می‌گذارد - م) از تصاویر کنار هم چیده شده به وجود آورد. از سال ۱۹۸۱، Yamagushi شوره باغ ژاپنی را به عنوان موضوع اصلی آثار خود برگزید و در حقیقت، از آن گونه که در Garden Future (۱۹۸۴) دیده می‌شود، هویتی سنتی را به تمی الکترونیک تبدیل کرد.

یکی دیگر از عناصر شاخص آثار وی، «معماری» است. در آثاری هم چون (Arch) و (column)، (هر دو در ۱۹۸۸)، او معماری کلاسیک با فرم‌های سه بعدی اش را به تصاویری از یک نمایشگر الحاق می‌کند که نمایانگر پیشرفت گرافیکی آن عناصر هستند. این مضمون در واقع اشاره‌ای است به هنر نکته سنج و انتقادی عصر پست مدرن و در عین حال سرآغازی به افق‌هایی جدید در قلمرو حجم‌ها و مجسمه‌های ویدیویی.

از نظرگاه Douglas Davis، رسالت ویدیوآرت، تبیین ایده‌های مشابه نیست و تنها نقطه اشتراک هنرمندان این رشته، تمایل آنها به کارکردن با این رسانه است. او این رسانه را نخستین گام در تغییر و دگرگونی بنیادین هنر می‌داند.

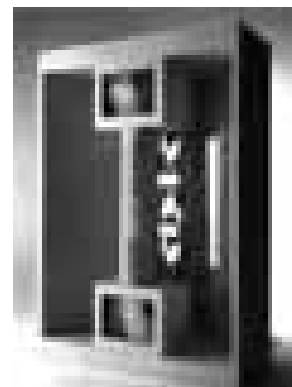
گونه ویدیو آرتی که Davis را مجذوب می‌کند، گونه ضد تلویزیونی و ضدپولیستی است. Davis معتقد است ویدیوآرت زمانی در طبقه‌بندی هنر فاخر (High Art) (اصطلاحی که به هنر برای بینندگان خاص و موزه‌ها اشاره می‌کند و در برابر اصطلاحاتی چون Craft، آثاری مانند نقاشی را ممتاز می‌کند - م.) قرار می‌گیرد که مبانی و نظام فکری خلاقه و واسطه (در ویدیوآرت) کنارهم قرار گیرند. او بر نیروی بی‌حد و حصر ویدیو برای خلق ارتباطی از راه

چشم به چشم و ذهن به ذهن، در زمان واقعی - زمانی که برای فرستنده و گیرنده پیام هویتی معین و ثابت دارد - تأکید می‌ورزد و این نیرو را بعد (زنده) ویدیو می‌خواند.

با نگاه به آرای Davis، هنرمندان ویدیوآرت، نقشی دقیقاً مشابه را با هنرمندان دیگر ایفا می‌کنند: ارتقاء بخشیدن و تحریک کردن ذهن مخاطبی که تماشا می‌کند، گوش فرامی‌دهد و فکر می‌کند. او تفاوت ویدیو را با سایر هنرها معطوف به ارتباط اثر ویدیویی با زمان گذشته می‌داند. اندیشه‌ای که هنر ویدیویی بر مبنای آن تکوین یافته، بالقوه عرضه شدن در قلمرویی را داراست که به عقیده Davis قلمروی ارتباطی برهنه، عریان و بی‌واسطه است.

Douglas Davis، که در زمره هنرمندان حوزه آثار ارتباطی می‌گنجد، به عنوان نظریه‌پرداز شاخص، در هر دو حوزه

ویدیو و پرفورمنس، صاحب آثاری متنوع است. اولین اثر ویدیویی Davis، Look Out (۱۹۷۰) مستندی است از یکی از پرفورمنس‌های او، که در آن مستند دست به تلفیق تکنیک‌های ویدیویی و هنر ارتباطی زده است. اثر بعدی Davis با نام Images from the present tenssel



۱۸. کانسوهیدو یاماگوشی، ستون، ۱۹۸۸



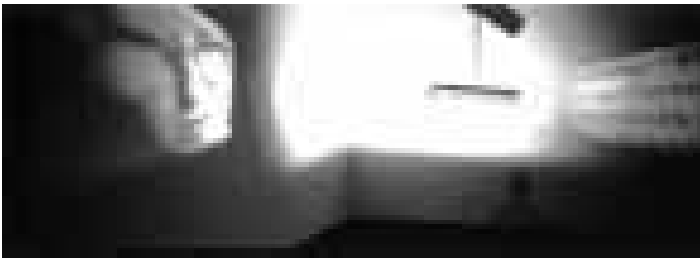
۱۹. ریچارد کریس چه، نورجاودانی، ۱۹۸۳

فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

(۱۹۷۱)، که بیانیه‌ای علیه تلویزیون تجاری بود، تنها از یک دستگاه تلویزیون روشن رو به دیوار تشکیل شده. صفحه تلویزیونی که رو به دیوار قرار گرفته و در حقیقت آن را به یک منبع نوری بدل کرده است.

در آثار ویدیویی و پرفورمنس‌هایی نظیر Electronic Hokkadim (۱۹۷۱) و Talk Out (۱۹۷۲) مخاطبین می‌توانستند در خلال پخش سه‌ساعت و نیمه تصاویر، نظرات خود را ارائه کنند. این امر حاکی از این نکته است که Davis نگاه و برداشت شخصی خود را از دریچه رسانه‌ای چون ویدیو به مخاطب عرضه کرده و بیننده را نیز به همسو کردن نگاه فردی‌اش با این هنر فرا می‌خواند. او برای دستیابی به این منظور، علاقه‌مند به براندازی ساختارها و نظام قراردادی پخش‌های فراگیر تلویزیونی بود و برپایه‌گذاری ارتباطی مستقیم، زنده و قویاً سوژه‌مدار تأکید می‌کرد و بعدها این زیبایی‌شناسی و تکنیک شخصی را با بهره‌گیری از ماهواره توسعه بخشید. هنرمند دیگری که از ویدیو برای حمله به تلویزیون- به عنوان رسانه‌ای توده‌گرا- استفاده می‌کند، Richard Kriesche، از پیشکسوتان اتریشی ویدیوآرت است، که در این حوزه به عنوان نظریه‌پرداز برجسته نیز شناخته شده است. فعالیت‌های وی در قلمروی تلفیق نوار ویدیویی

با پرفورمنس‌های ویدیویی می‌شمارند و تنها به بستر هنر محدود نمی‌شوند. دغدغه‌های اصلی Kriesche، در "حرکات" اولیه‌اش، نظیر "Tv Death" (۱۹۷۵) با نمایش ایرادهای تلویزیون به عنوان رسانه‌ای توده‌گرا و سازنده واقعیت‌های ساختگی (وانموده‌ها) همراه است. برای او ویدیو ابزاری است برای



۲۰. گری هیل، علامت خطر، ۱۹۹۰

ایجاد ارتباط میان مفاهیم واقعی. شیوه معمول وی، الحاق شیء و تصویرش به یکدیگر است تا از این رهگذر افتراق و هم‌گونی‌های میان حقیقت فیزیکی و الکترونیکی را به چالش بکشد. Shigeko Kubota که اساساً مجسمه‌های ویدیویی می‌سازد، مجموعه مارسل دوشان را در اواسط دهه ۷۰ پس از ملاقاتش با دوشان در حال احتضار خلق کرد. Duchamps grave

۲۱. گر هیل، میان سینما و یک مکان جدی، ۱۹۹۱

Marcel که یکی از آثار این مجموعه است، از یازده نمایشگر تشکیل شده که نگاه Kubota را از دریچه دوربین‌اش به آرامگاهی که دوشان در آن دفن شده نشان می‌دهد. دو چیدمان دیگر نیز از آثار وی مستقیماً به آثار دوشان مربوط اند. Descendiug a staircase Nude برشی است واقعی از یک پلکان سه بعدی که روی هر پله، صفحه نمایشگری



ویدئو آرت

قرار دارد که در آن تصویر زنی را در حال پایین آمدن از پلکان نمایش می‌دهد. اثر Window Meta-Marcel، پنجره‌ای است که در پشت آن "برف" الکترونیکی می‌بارد، که Kubota از آن به شکل نمادی از ویدیو به عنوان "دورنمایی از آینده" استفاده می‌کند. چیدمان‌های متعدد ویدیویی

۲۱۵

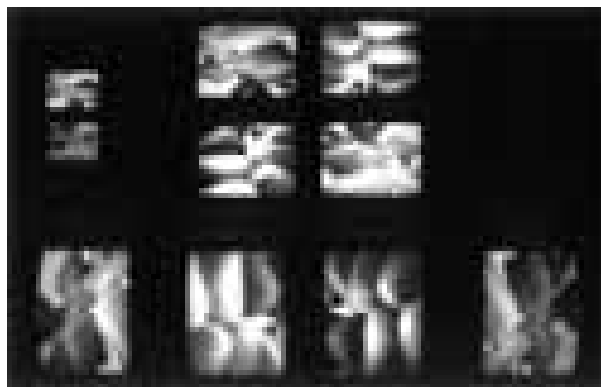
او عموماً به پدیده‌های طبیعی مرتبط‌اند و اغلب حاوی تصاویری هستند از هنر بودیسم. Gary Hill، دیگر هنرمندی که در اوایل دهه ۷۰ از حرفه اصلی‌اش، مجسمه‌سازی، به هنر ویدیویی روی آورد، نوارها و چیدمان‌های متعددی خلق کرد و مشخصاً این دو قلمرو را از یکدیگر مجزا می‌دانست. شناخت Hill از تجهیزات الکترونیکی و ساز و کارهایی (مکانیزم‌هایی) که تلویحاً نمایشگر مغز انسان و دستگاه عصبی هستند، او را به تولید و خلق آثار ریتمون‌شد که بیان‌گر نوعی فرآیندهای ذهنی بودند و نه تکنیکی.

اثر Primarily Speaking (۸۳-۱۹۸۱) مصداق خوبی در خصوص مضامین اصلی آثار Hill است، که بر رابطه میان قدرت ناطقه و تصویر تأکید می‌ورزد. او تعدادی از آثار خود را نمایش ساز و کارها (سیستم‌ها) می‌نامد، آثاری نظیر Insitu (۱۹۸۶) و Media Rite (۱۹۸۷) در In Situ، در حین آنکه بیننده بر صندلی‌ای نشسته و مشغول تماشای نوار ویدیویی است، تصاویر همان فیلم ویدیویی که بر روی کاغذهایی کپی شده‌اند از بالا و اطراف او به زمین می‌ریزند. Rite Media که تصاویری است تهیه شده از یک عملیات حفاری، به گونه‌ای نمادین با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند و بر روندی خلاقانه دلالت دارد که از جست‌وجو کردن آغاز و به یافتن ختم می‌شود.

در سال ۱۹۹۱، چیدمان ویدیویی Hill با نام Between Cinemas & a Hard Place در بخش بین‌المللی مسابقه ARTEC در Nagoya برنده جایزه شد. این اثر را ۲۳ نمایشگر در اندازه‌های متنوع تشکیل می‌داد، تا به زبان استعاره فرو ریزش دیواری سنگی یا مثله مثله شدن سرزمین را به تصویر درآورد. تصاویر و صداها از سه منبع اصلی به ۳۲ خروجی متصل‌اند و از طریق صفحه فرمان رایانه، کل ساز و کار، هدایت می‌شود. تصاویری که در اطراف متنی سخنگو چیده شده‌اند، تلویحاً اشاره‌ای به مضامین مورد بحث هایدگر در "طبیعت زبان" (of Language The Nature) دارند که نگاه قویاً مرزبندی شده به مکان و زمان را به چالش کشیده و امکان یک

۲۲. نیل یالتر، توتم‌های تلویزیونی، ۱۹۸۷

قرب‌انس آمیز" (برگردان دکتر محمد ضیمران از اصطلاح ترکیبی neighbouring nearness هایدگر. ضمناً می‌توانید به مقاله‌ای در این خصوص از دکتر ریخته‌گران مراجعه کنید - م.م) را مطرح می‌سازد که یادآور عدم وابستگی به یک رابطه زمانی-مکانی است. Nil Yalter، هنرمند ترک مقیم پاریس که اغلب از ویدیو برای خلق آثار پویانمایی (انیمیشن) با مضامین اجتماعی - فرهنگی استفاده می‌کند، نگرش انتقادی به مسأله قومیت را طرح می‌کند. مجسمه‌ها، چیدمان‌ها و پرفورمنس‌های او، هم چون The Rituals (۱۹۸۰) - که با همکاری Croiset of Eudora و Nicole ساخته شده، (۱۹۸۷) و Pyramis or the voyage (۱۹۸۸) گواهی روشن است



بر توجیه Yalter به مبحث قوم‌شناسی به عنوان شیوه‌ای علمی برای شناخت جوامع بشری و رابطه آنها با جهان مادی و مفاهیمی مانند آیین‌ها و اعتقادات.

فصلنامه هنر - شماره شصت و شش

وظیفه ویدیو، تأکید بر ارتباطات جادویی است، وظیفه‌ای که از طریق برقراری ارتباط در ۲۱۶

سریع‌ترین زمان ممکن و خلق تصاویری به ظاهر غیرمادی به ثمر می‌رسد و بدون نیاز دائمی به متن، راه خود را برای انتقال به مخاطب می‌یابد.

Miche Jaffrenou فرانسوی، یکی از نخستین هنرمندانی بود که در آثارش (حتی در اتودهای ویدیو تئاتری‌اش)، نمایشگرها و منابع تصویری چندگانه را به کار گرفت؛ آثاری نظیر wall the sweet Babble of Electrons in the video، که در نمایشگاه Electra و در سال ۱۹۸۸ به معرض دید گذاشته شد. در اثر Full of Feathers - با همکاری Patrick Bousquet. همزمانی دقیق تصاویر پخش شده در چهار ویدیو، به مخاطب امکان می‌دهد تا آزادانه حول صفحه‌های نمایش حرکت کند.

Jaffrenou در حین جست‌وجوی برای یک مدار شکن (circuit breaker)، امکان‌ات هنری بی‌شمار فن الکترونیک را کشف کرد. او تصادفاً دستگاه ضبط ویدیویی نیم اینچی سیاه و سفید قابل حملی یافت که باتری‌اش در حال اتمام بود و نتیجتاً اولین نوار ویدیویی Jaffrenou با پرش‌های متناوب تصویر همراه بود. این اتفاق موجب شد او به تولید ویدیویی علاقه مند شود که حاوی تصاویری پرش‌دار بودند. او با استفاده خلا‌قانه از تجهیزات ویدیویی، آثاری از قبیل Video Circus (۱۹۸۴) و Vidoe Operetta (۱۹۸۹) را خلق کرد که با نظر به مضمون آنها و نحوه ارائه و پخش این آثار این دریافت فرا روی قرار می‌گیرد که دغدغه اصلی Jaffrenou دستیابی به فضای سیال ذهن و خواسته نهایی‌اش امکان ایجاد تغییر مداوم، حتی در پوسته داخلی نرم افزار است.

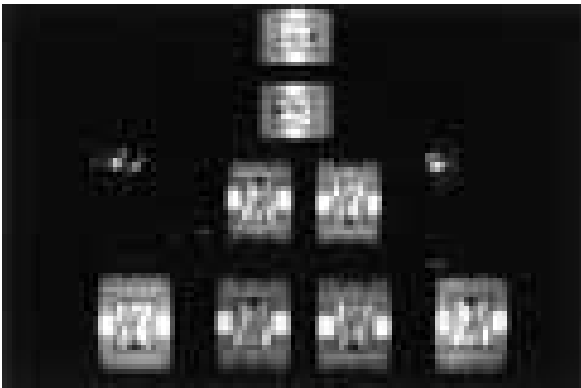
او پس از Video- Operetta، تصمیم به خلق آثاری گرفت که کارکردی بیش از رویارویی ساده با مخاطبی منفعل دارند و برای دستیابی به این هدف از کالیدوسکوپ بهره گرفت. در این اثر، بدن ناظر نقش تأثیرگذار و مهمی را در فرآیند شکل‌گیری اثر به عهده دارد؛ در حقیقت، در این ویدیو، کالیدوسکوپ مسئول خلق جهانی داستان‌گونه در پس پرده نمایش است، جهانی که ساکنین آن از داستان‌ها، افسانه‌ها و اسطوره‌ها به صفحه نمایشگر منتقل شده‌اند تا مخاطب با این شخصیت‌ها ارتباط برقرار کرده و بر تکامل و شکل‌گیری بصری آنها تأثیر بگذارد.

Jaffrenou بعدها به فکر خلق دنیایی مجازی، با قابلیت‌هایی فراتر از محدودیت‌های صفحه ویدیویی افتاد. دنیایی که قادر به رقابت با دنیای واقعی و اتفاقات آن باشد و از تولید مثل الکترون‌های آزاد پدید آمده است. در این جهان مجازی، بیننده می‌تواند بر وسایل نقلیه تصویری سوار شده و به جهانی دیگر سفر کند.

ویدیوآرت در ایالات متحده متولد شد و پس از آن با موتیف‌ها و الگوهای دهه‌اش، هم چون ضد نظامی‌گری،

عشق و صلح، عامه‌پسندی و فرهنگ مواد مخدر به اروپا راه یافت. این ملغمه از رهگذر تأثیرات وهم آلود الکترونیک و فنون دهه ۷۰، زیبایی‌شناسی‌اش را در حوزه هنر، تبیین کرد. صفحات تلویزیون اکنون به صورتی نمادین و طعنه‌آلود، از اسارت قالب‌های کلیشه‌ای، رهایی یافته

۲۳. نیل یالتر، سفری به ائودورا، ۱۹۸۸



ویدیو آرت

بودند و درست در همین بازه زمانی بود که پیشکسوتان هنر ویدیویی، در حین کلنجار با موانع فنی، به قلمرو گسترده‌ای از الگوها و زیر ساخت‌های خلاقه دست یافتند که از زمان پیدایش رسانه تلویزیون، بی‌شک موجود بوده‌اند.

آثار ویدیویی هنرمندان امریکایی که برای نخستین بار در سال ۱۹۷۴ در فرانسه به معرض نمایش درآمدند حامل انرژی ناشناخته‌ای بودند که حاکی از همزیستی میان صدا و تصویر بود. برخلاف آثار ویدیویی قدیم که برخوردی سامان یافته و قاعده‌مند با مفاهیمی چون ریتم و رنگ داشتند، در آثار این دهه، ویدیو ابزاری برای ایجاد توهم^{۲۴} به نظر می‌رسد (این به ویژه در آثار هنرمندانی چون Vasulka، Etras، Vau Der Beek و... به چشم می‌خورد). دشوار است به دهه ۷۰ نظر بیافکنیم و دچار نوستالژی نشویم. دوره‌ای که آزادی کشف در اثر مشهود بود، ویدیو تأثیری روانشناسانه داشت و مخاطب از آن به عنوان ابزاری برای دستیابی به واقعیتی وهم‌آلود بهره می‌گرفت.

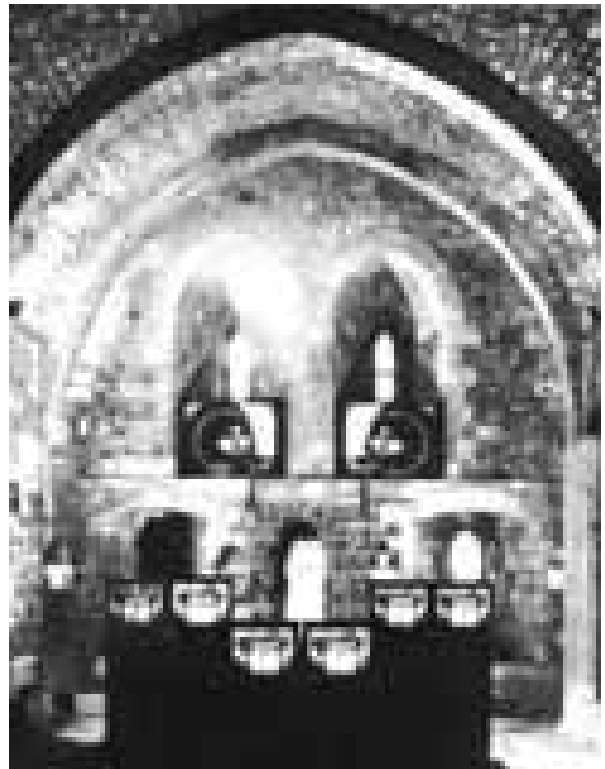
همان گونه که هنرمند ویدیوآرت Dominiogue Belloir اشاره کرده، اولین کاشفان ویدیو که آن را از بند محدودیت‌های تلویزیون رها کردند، هرگز تصور نمی‌کردند پانزده سال بعد، نقدهای تند و تیز و سرسختانه‌ای ویدیو را به سانسور و حتی حذف ایده‌های شخصی خالقان آن آلوده بشمارد. اکنون تولید آثار ویدیویی، به حرفه‌ای با زیر ساخت‌های پیچیده بدل شده است، اما هویت ماحصل تلاش‌های هنرمندان ویدیو، کماکان میان یک محصول تلویزیونی و یک اثر موزه‌ای معلق است و این مسأله به سبب همزیستی ویدیو با سایر هنرها (نقاشی، عکاسی، ادبیات و...) پدیدار گشته است.

سازندگان حرفه‌ای آثار ویدیویی، بیش از پیش به این رسانه متعهدند و در نتیجه شکل‌های ارائه اثر در هنر ویدیویی روز به روز گسترش می‌یابد و گونه‌های جدیدی از مستندسازی‌ها، بروشورهای ویدیویی، و نماآواها (ویدیو کلیپ‌ها) را که تحت سیطره فنون معاصر گرافیکی هستند، خلق می‌شوند.

Aune Marie Duguet بر این اعتقاد است که اثبات اصالت و اوریژینالیته اثر ویدیویی، صراحتاً به تسلط استانداردهای تولیدات سینمایی و تلویزیونی بر این قلمرو مرتبط است. Duguet پیشرفت و گسترش حوزه مخلوقات ویدیویی را در گستردگی آثاری می‌داند که کمابیش از این رسانه ارتباطی بهره‌جسته‌اند و معتقد است آنچه ویدیو را از سایر هنرها متمایز کرده است، مشخصه تجربی بودن آن است.

جدای از تقلیل این رسانه به یک اکتشاف فنی صرف، نتایج آثار ویدیویی در چگونگی

۲۴. نیل یالتر، moi و Rien n'est demoi، ۱۹۸۹، Rien n'est a



فصلنامه هنر - شماره شصت و شش



۲۵ و ۲۶. مایکل جافرونو، دو تصویر ثابت از ویدئوی تلویزیون، ۱۹۸۹

باید به یاد داشته باشیم که مباحثی نظیر تناسخ، همگون سازی، تعامل یا همزمانی، پیشترها در سایر قالب‌های تکنیکی سال‌های ۶۰ و ۷۰ مصرف شده بودند. ایده و مفهوم اثر آزاد، که هر لحظه و دائماً قابلیت تغییر دارد؛ توجه به اهمیت متن و تصویر، اهمیت و نقطه تأکید حاکم بر روند تولید اثر، دعوت مخاطب به شرکت در اثر و تقابل نظرات و انتقادات او با هنرمند همه و



ویدئو آرت ریاضی، شابهتی به تصاویر سنتی ندارد و تنها چهره‌ای است از الگویی که آن را شبیه سازی کرده و نه تقلیدی از شیء یا الگویی در جهان واقع.

افزون بر نمود خصایص ویدئو آرت، باید به بحث Jean-Paul Fargier نیز بپردازیم. او معتقد

شرایط تولید و تأکید بر خلا قانه بودن، با یکدیگر همسو می‌شوند. در نظرگاه Duguët، آنچه اثر ویدیویی را شاخص می‌سازد، از سویی تجربه ترکیب فنون و عناصر حسی گوناگون است و از سوی دیگر خصلت "بی‌پایانی" و ناتمام بودن آن است. نمایش و اجراء (به وسیله هنرپیشه / کارگردان یا ماشین) در همراهی با خصایص تکنیکی (طراحی فضا یا ساز و کارهای خاص)، در واقع پایه و بنیان آثار ویدیویی بی‌شماری، به حساب می‌آیند.

برای ادراک این که چگونه فنون جدید در قالب هنر ویدیویی می‌گنجد،

همه مفاهیمی هستند که هنر معاصر برای ما به ارمغان آورده است و در این میان هنر ویدیویی با بهره‌گیری از تکنیک‌های گوناگون و متنوع و امکانات بی‌شمار خلق جلوه‌های ویژه، شاخص شده است.

اگرچه تعهد فناوری دیجیتال، چیزی بیش از صرفاً بهبود و درمان تصویر است و تدوین رایانه‌ای توانسته مفاهیم سنتی تصویرسازی را اساساً تغییر دهد، بزرگ‌ترین معجزه این دستاورد (فناوری دیجیتال)، در حوزه پردازش مصنوعی تصویر به وقوع پیوسته است. تصویر ویدیویی مخلوق فرمول‌های



۲۷. اورلان، اورلان قدیس و آدم- های جوان، ۱۹۸۴. چیدمان چندرسانه‌ای (لیزر، هولوگرام، ویدئو و عکس)

است اثر ویدیویی نه از لحاظ طول زمان سوژه و نه حتی شیوه و سبک و سیاق ارائه، هیچ محدودیتی ندارد و هرگز نمی‌توان رسالت ویدیو را تنها دگرگون ساختن چهره تلویزیون و افزودن شاخصه‌ها و ارزش‌های جدید بدان دانست.

Benjamin Buchloh چنین عنوان می‌کند که فناوری ویدیو در حوزه تولیدات هنری، از اواسط دهه ۶۰ تاکنون بارور تغییرات شتابزده و عمیقی بوده و این امر، معرف جهت‌گیری‌های متفاوت و آشفته‌ای است که از پایان جنبش مینیمالیسم (Minimalism) و هنر مفهومی (Art Conceptual) بسترهایی که آثار ویدیویی در آنها به عنوان آثاری معتبر در جهان هنر مطرح شدند- در قلمرو هنر به وقوع پیوسته است.

بر اساس نظریات Buchloh، بدیهی است که این دگرگونی، بر کاربرد تجربیات هنری در سایر گفتمان‌ها، ارتباط برقرار کردن با مخاطب و شرایط حاکم بر نهادهای هنری تأثیر گذار خواهد بود.

Katherine Dieckmaun در ارزیابی انتقادی اش از نمایشگاه Electra در سال ۱۹۸۵، ویدیو را در حقیقت متناقض‌نمایی (پارادوکسی) میان کثرت‌گرایی پست مدرنیسم و ایجاز‌های مدرنیستی و ابزار پیشرفت فناورانه می‌شمارد.

نهادهای هنری، هنوز در نیافته‌اند که در برابر هنر ویدیویی باید چه رویه‌ای را در پیش گیرند. پس از گذشت ۲۰ سال، گفتمان ویدیوآرت از کمبود یک چارچوب انتقادی مستقل و قائم به ذات رنج می‌برد. Dieckmaun ویدیو را "رسانه‌ای بلا تکلیف" می‌خواند و آن را به منزله پل ارتباطی میان مدرنیسم و پست مدرنیسم تلقی می‌کند. او معتقد است که در عصر حاضر باید

ایدهٔ "ویدیوی چریکی" را که سال‌هاست به دست فراموشی سپرده شده، احیاء کنیم. Dieckmaun چنین می‌نویسد که در عصر حاضر، در دوره لغزش‌های زیرپوستی محافظه‌کارانه، تصویر آرمان‌گرای چریکی در مقایسه با دوره اوج و شکوهش - زمانی که دفاع از رسانه تجربی به مراتب آسان‌تر می‌نمود - بیش از پیش قهرمان می‌طلبد. افراد کمی پا به این عرصه نهاده‌اند، اگرچه هنوز بسیاری از پیشکسوتان این رشته به آرمان‌های خود متعهد مانده‌اند.

با بررسی بسیار موجز دو جنبش موازی در عرصه پژوهش‌های ویدیویی، این بحث را به اتمام می‌رسانیم. نخستین گونه بر مبنای تحلیل جزئیات تصویر از طریق بعد زمانی آن است و خطی پررنگ و تأثیرگذار را در مطالعات ویدیویی ترسیم کرده است. در شیوه دیگر پژوهش و مطالعه، از فن ویدیو با انعطاف بیشتری استفاده می‌شود تا مستقیماً واقعیت‌های روزمره را با کوچک‌ترین جزئیات به تصویر بکشد.

در مجموع ویدیوآرت با نگرش ضد تلویزیون در سال‌های اولیه‌اش، دچار تحولاتی عظیم شده و نگاه جدیدی به شاخصه‌ها و معیارهای اجتماعی دارد؛ چرا که در خلال دگردیسی‌های پیوسته‌اش از فنون و زیبایی‌شناسی، فیلم‌های تجربی به شکلی تجربی، مطالعاتی و بدیع متحول شده است.

لحظه محوری، خودآگاهی، همانندی و همزمانی و بالقوه‌ای برای خلق تصاویر بدیع، معیارها و شاخصه‌هایی است که هنر ویدیویی به ما معرفی می‌کند. هنری که علاوه بر این، پدیدآورنده ارتباطی است میان عوامل فضایی و زمانی در تولید گستره متنوعی از مجسمه‌ها، چیدمان‌ها و محیط‌ها، آیندهٔ این هنر، بی‌گفت‌وگو در گرو توانایی‌اش در مسیرانس گرفتن با ارتباطات ماهواره‌ای، فنون رایانه‌ای و بهره‌جویی از زیبایی‌شناسی آنها نهفته است.