تقسیم‌بندی دیجیتال

Digital Divide

مترجمان: زهره رهبری
دانش آموخته و محقق علوم اجتماعی

سمانه قرایی
کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی

چه اتفاقی برای هنر دیجیتالی افتاده است؟ ذهنتان را به گذشته، به اواخر دههٔ ۹۰ میلادی، وقتی‌که برای اولین بار صاحب پست الکترونیکی شدیم برگردانید. آیا عموماً این حس را نداشتیم که هنرهای تصویری نیز با استفاده از تکنولوژی‌هایی که شروع به تغییر دادن زندگی ما کرده بودند، دیجیتال خواهند شد؟ ولی این قمار هرگز به نتیجه‌ای که برایش پیش‌بینی شده بود، نیانجامید. گرچه این بدین معنا نیست که رسانه‌های دیجیتالی در هنر معاصر نفوذ نکرده‌اند. بیشتر آثار هنری، از تکنولوژی‌های جدید، اگرنه در بیشتر مراحل، حداقل در یکی از مراحل تولید، انتشار و یا مصرفشان استفاده می‌کنند.

ساخت ویدئوها، تصاویر فتوشاپ شده، چاپ دیجیتال، فایل‌های کپی و پیست شده، (که بهتر از هرجای دیگری، در کار آن ساعت ۲۰۱۰ (The Clock 2010) اثر کریستین مارکلی(Christian Marclay)، نشان داده شده است)؛ فرم‌های همه جا حاضری هستند که همه جا حاضر بودن آن‌ها، مدیون دسترسی آسان و هزینهٔ قابل تقبل دوربین‌های دیجیتال و نرم‌افزارهای ویرایش است. مثال‌های بسیار زیاد دیگری هستند که در آن هنر به‌کار گرفته شده است: زندگی دیگر، چائو فی (Second Life,Cao Fei)، گرافیک بازی‌های کامپیوتری، ماروس مانتاس (Maros Manetas)، کلیپ‌های یوتیوب، کوری آرکانگل (Cory Arcangel)، اپلیکیشن‌های آی‌فون، ایمی سیلمن(Amy Sillman)، و غیره.[۱]

با این وجود، چرا من این حس را دارم که شکل و محتوای هنر معاصر؛ به طرز جالبی در برابر کل این تحولی که در دنیای کار و فراغت ما، توسط انقلاب دیجیتالی رخ داده، بی‌تفاوت بوده است؟ در حالی‌که هنرمندان زیادی از تکنولوژی‌های دیجیتال استفاده می‌کنند، چند نفر واقعاً با این سؤال درگیر می‌شوند که فکر کردن، دیدن و ویرایش کردن از خلال یک فیلتر دیجیتال به چه معناست؟ چند نفر از آن‌ها به این موضوع می‌پردازند یا عمیقاً به آن فکر می‌کنند که ما چگونه هستی دیجیتال خود را تجربه می‌کنیم و توسط آن دگرگون می‌شویم؟ به‌نظر من عجیب است که کارهایی که به این سؤال پرداخته‌اند، انگشت‌شمارند:

فیلترگذاری بین فرانسس استارک (Frances Stark) و هوادارن ایتالیایی سایبر در ویدئویش: **بهترین چیز من**، در ۲۰۱۱، ویدئوی توماس هیرشورن (Thomas Hirschhorn)، دربارهٔ یک انگشت که به آرامی در بین تصاویر وحشتناک بدن‌های متلاشی شده، روی یک صفحهٔ لمسی حرکت می‌کند؛ گاهی روی یکی از عکس‌ها توقف کرده و آن را بزرگ می‌کند، یک لحظه آن‌را در حالت بزرگ نگه می‌دارد و سپس ادامه می‌دهد؛ لمس واقعیت (Touching Reality,2012) متن آشفته و درهم ویدئوهای رایان ترکارتین (Ryan Trecartin) از جمله [Section A] k-Corea INC.k (2009).

هر کدام از این آثار، نشاندهٔ خصلت دم دستی و فانی بودنِ بینهایتِ عصر دیجیتال و تأثیر آن بر روابط مصرفی، تصاویر و ارتباطات است. هرکدام بیانگر نکته‌ای دربارهٔ نوسان پردردسر بین نزدیکی و فاصله، که

۱- حتی اشکال سنتی هنر، مانند نقاشی با دستگاه‌های دیجیتالی حمایت می‌شوند: فایل‌های پیدیاف (PDF) فرستاده شده برای خبرنگاران یا مجموعه‌داران فایل پی.اف.گ (PFG) برای وب‌سایت‌ها و موارد مشابه.

ویژگی نظام‌های جدید دیجیتال ماست و همچنین عدم تقارن بین زندگی مادی بیرونی ما و صفحه اسکرینی که به آن چشم می‌دوزیم است.

ولی استثناها فقط بیانگر قواعد هستند. مسلماً یک سپهر کامل از **رسانه‌های جدید** هنر وجود دارد ، ولی این یک حوزهٔ تخصصی مختص خودش است: این رشته به ندرت با سایر رشته‌های هنر هم‌پوشانی می‌کند (گالری‌های تبلیغاتی ، جایزهٔ ترنر (Turner Prize) ، نمایشگاه ملی در ونیز). شکاف بین جریان اصلی هنر جهان و واکنش آن به دنیای دیجیتال ، نکات تمرکز اصلی این مقاله هستند. وقتی شما به هنر معاصر پس از دههٔ ۸۰ میلادی نگاه می‌کنید ، سالی که تیم برنر و لی (Tim Berners-Lee) ، شبکه جهانی (World WideWeb) ، را اختراع کردند ، به این نکتهٔ قابل توجه می‌رسید که حجم کمی از مطالب وب به این مسأله اشاره دارد که اشکال و زبانه‌ای رسانه‌های جدید ؛ رابطهٔ ما با فهم ، تاریخ ، زبان و روابط اجتماعی را تغییر داده‌اند.

در واقع فراگیرترین جریانات در هنر معاصر ، از دههٔ ۹۰ از فضای مجازی و ویرچوال پرهیز می‌کردند. اجرای هنری ، تمرین‌های اجتماعی ، مجسمه‌های ساخته شده از مجموعه اشیاء ، نقاشی بر روی بوم ، «archival impulse» ، فلیم آنالوگ ، شیفتگی نسبت به طراحی و معماری مدرن ؛ در نگاه اول هیچکدام از این اشکال ربطی به هنر دیجیتال ندارند و معمولاً مسائل مربوط به اجراهای هنری قرن بیستم بحث می‌شوند[۲]. ولی زمانی‌که ما این اشکال غالب هنر را از نزدیک مورد مطالعه قرار می‌دهیم ، منطق عملی آن‌ها و نظام‌های تماشاگری ثابت می‌کند که رابطهٔ نزدیکی با انقلاب تکنولوژی که ما از سر گذراندیم دارند. من ادعا نمی‌کنم که این استراتژی‌های هنری در واکنش آگاهانه به (یا رد ضمنی) یک جامعه اطلاعاتی هستند ، بلکه نظرم این است که امر دیجیتال در عمق تعیین‌کنندهٔ شرایطی است که -حتی تضادهای ساختاری- تصمیمات هنری برای به‌کار گرفتن یک شکل یا رسانهٔ‌خاص را تعیین می‌کند ؛ و حضور آن با ظهور تلویزیون به عنوان پس‌زمینه‌ای برای هنر در دههٔ ۶۰ میلادی قابل مقایسه است. یک واژه می‌تواند برای توضیح دادن این ساز و کار استفاده شود -یک دغدغهٔ فکری که وجود دارد ولی انکار می‌شود ، پیوسته در جریان است ولی ظاهراً مدفون است- انکار است: می‌دانم ، ولی همه یک جور هستند...

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

تصویر شمارهٔ ۱: کارول باو، عبور دشوار، ۲۰۰۸، رسانه‌های درهم‌آمیخته ، نمای نصب وراه‌اندازی، گالری hcirremmik، دوسلدورف، عکس:Ivo Farber

شیفتگی نسبت به رسانه‌های آنالوگ ؛ یک نقطهٔ شروع آشکار برای به آزمون کشیدن رابطهٔ سرکوب شدهٔ هنر معاصر با امر دیجیتال است. تاکتیا دین (Taci-Dean ta) ، ماتیو باکینگهام (Matthew Buckingham) ، مانون د بوئر (Manon de Boer) ، رودنی (Rodney) ، گراهام (Graham) ، فیون تان (Fiona Tan) و روزالیند ناشیبی (Rosalind Nashashibi) ،

۲- من موقتاً نقاشی را کنار می‌گذارم. نمایندگان اخیر آن (لااقل در ایالات متحده) آگاهانه ارجاعات دیجیتالی را به کار گرفته‌اند: برای مثال گویتون و کلی والکر (Guyton and Kelley Walker)، نقاشی‌های ترکیبی آنالوگ-دیجیتال تولید می‌کنند. به جای دانلود کردن تصاویر از اینترنت، والکر منبع تصاویرش را از کتاب‌های کتابخانه می‌گیرد که اسکن‌شده و روی کامپیوتر وی ویرایش شده‌اند. وی قبل از یکی کردن، این تصاویر را به بوم نقاشی منتقل می‌کند. تکرار می‌کنیم این آثار از تکنولوژی (بیشتر به صورت دکوری) استفاده کنند تا به خاطر نمایشگری دیجیتال فی نفسه. نگاه کنید به: کارخانه نقاشی: یک میز گرد (The Painting Factory : A Roundtable Discussion) در
«The Paiuting Factory ,exit .cat ,. Los Angeles Museum of Contemporary Art(New York :Rizzoli.,2012) ,11-12 .

فقط چند نام از فهرست طولانی افرادی است که شیفتهٔ جنبهٔ مادی/جسمی پیشا-دیجیتالیِ فیلم و عکس هستند. امروزه هیچ نمایشگاهی بدون یک پروژکتور بزرگ نمایشگر اسلاید، با آن تکنولوژی منسوخ شدهٔ آرام چرخاندن حلقهٔ فیلم، یا ریل‌های غژغژکُن فیلم‌های ۸ میلیمتری ممکن نیست. جذابیت ناگهانی **رسانه‌های قدیمی**؛ برای هنرمندان معاصر در اواخر دههٔ ۹۰ با ظهور **رسانه‌های جدید** همراه بود، به‌ویژه معرفیDVD در سال ۱۹۹۷. یک شبهVHS منسوخ شد و همهٔ جوانب هنری و تجهیزات پروژکشن‌اش را برای استفاده مجدد نوستالژیک به‌جا گذاشت. ولی تکنولوژی قدیمی‌تر سلولاید به‌عنوان گزینهٔ محبوب باقی ماند.

تصویر شمارهٔ ۲: منون دوبوئر(Manon de Boer)، آتیکا(ایندیا)، ۲۰۰۸، ۱۶میلیمتری، سیاه و سفید، ۹ دقیقه و ۵۵ثانیه، نمای نصب و راه‌اندازی، گالریLunds Konsthall، لوند، سوئد، ۲۰۰۹.

امروز؛ حس گرم لطیف و صمیمی فیلم، با حس سرد و بیروح تصاویر دیجیتالی که حاوی اطلاعات دیجیتالی بیش از اندازه‌ای هستند آمیخته است (که هرکدام حاوی اطلاعاتی بیشتر از آنچه چشم انسان می‌تواند بدان نیاز داشته باشد، هستند)[۳]. در همین حین نیز، اپلیکشن و نرم‌افزارهای بسیاری به‌صورت دائم آنالوگ را بدون نکتهٔ اصلی آن، یعنی تحول و پردازش، بازتولید یا تقلید می‌کنند: فیلم‌های اغشته به خلقوخوی ۸ میلیمتری را امروز می‌توانید روی تلفن همراهتان داشته باشید. پس چرا با وسایل واقعی آنالوگ کار کنیم؟ هنرمندانی نظیر دین(Dean)، دلبستگی‌شان به سلولوید را به وفاداری به تاریخ، به هنر و فرآیند فیزیکی ویرایش پیوند می‌زنند: از فیلم واقعی گذشتن یک فقدان است که باید به خاطر آن سوگواری کرد. مجموعهٔ پرهزینهٔ رسانه‌های نموداری (media indexical)، بی‌شک بسیار وسوسه‌کننده هستند ولی همین مقبولیت آن‌ها هم از این نایاب بودن، کم بودن و گران بودن‌شان می‌آید. یک فیلم دیجیتال به‌راحتی و ارزانی می‌تواند تا ابد کپی شود، ولی یک فیلم ۱۶ میلیمتری نه.[۴] روزالیند-ای-کراوس (Rosalind E. Krauss)، استفادهٔ والتر بنیامین از رسانهٔ آنالوگ را در کار ویلیام کنتریج و جیمز کولما (William Kentridge and James Colema)، اینگونه توضیح می‌دهد که: بنیامین اعتقاد دارد آن لحظهٔ آرمانی قدرت یک رسانه، درست در لحظهٔ منسوخ‌شدگی آن ظاهر می‌شود. ولی امروزه این ادعا نیاز به بازبینی دارد. استدلال بنجامین، وقتی‌که برای هنرمندان جوان‌تر به‌کار گرفته می‌شود، با آوانگاردهای تاریخی پیوند نزدیکی برقرار می‌کند. مخصوصاً وقتی‌که فلیم آنالوگ، بیشتر مُد روز به‌نظر می‌آید تا امری مایهٔ دردسر، و بیشتر نوستالژیک به نظر می‌رسد. (این نکته نیز جالب است که این بحث سال‌ها پیش، درست وقتی‌که ویدئو شروع به بیرون راندن سلولوید از میدان کرد، رخ نداد). ادامهٔ رواج استفاده از فلیم آنالوگ با پروژکتور و اسلاید، در بازار هنر بیشتر از آنکه حکایت از انقلاب‌های زیبایی‌شناسی داشته باشد، از پایداری تجاری این محصولات می‌گوید.

یک شکل معاصر دیگر که در آنالوگ غرق شده است، عمل اجتماعی است. ارزش آن را دارد که متن اول نیکولاس بوریاد (Nicolas Bourriaud) را به یاد بیاوریم که نسبی‌گرایی زیبایی‌شناسی

۳- افسونگری آنالوگ تنها محدود به هنرهای معاصر نیست، فقط نگاه کنید به یک مثال، وب سایت اوبان آوتفیتز(Urban Outfitters)، در حال حاضر بیش از ۶۰ نمونه محصولات مرتبط با دوربین ارائه می‌کند که بیشتر آن‌ها بر تکنولوژی ۳۵ میلیمتری یا لامپوگرافی مبتنی هستند.

۴- البته که فایل‌های دیجیتال هم از طریق دستکاری حجم فایل و فشرده‌سازی تنزل پیدا می‌کنند؛ به نتیجهٔ این فرآیندها اغلب به‌عنوان ضایعات ارجاع داده می‌شود.

میل هنرمند برای ارتباط چهره به چهره را، در مقابل بی‌چهره‌گی اینترنت قرار می‌دهد: امر فیزیکی و اجتماعی، دربرابر امر مجازی و بازنمودی قرار می‌گیرند. در دههٔ گذشته، هنرهای اجتماعی تمایل داشته‌اند که روابط بین افراد (بینالاذهانی/ intersubjective) و اتفاقات داخل خانه نظیر: آشپزی، باغبانی و گفتگو را با هدف تقویت پیوندهای اجتماعیِ ضعیف شده، برجسته‌کنند.

با این‌حال، روابط اجتماعی امروز، نه‌توسط رسانهٔ تصویری تک‌بعدی [نکتهٔ اصلی نظریهٔ گای دبور (Guy Debord).] بلکه از طریق صفحه نمایش تعاملی، و راه‌حل‌های ارائه شده توسط **هنر مفید** و همکاری‌های دنیای واقعی، که در یکپارچگی با پروتکل‌های وب ۲٫۰، معرفی شده در ۲۰۰۲، هماهنگ می‌شوند، ترسیم می‌شوند. هر دو یک زبان سیستم عامل، همکاری، تماشاگری فعال و prosumers را به‌جای (استفادهٔ غیرفعال از اطلاعات که برایشان آماده شده) به‌کار می‌گیرند.[۵] همان‌طوری که بارها نیز در دردههٔ گذشته دیده‌ایم، و از همه جدیدتر، در هفتمین بینال برلین، جایی که کوراتور، آرتور زیمسکی (ArturZmijewski)، از فعالین جنبش اشغال والستریت (Occupy)، دعوت کرد تا در مؤسسهٔ هنرهای معاصر KW در طول نمایش شرکت کنند. نتایج چنین مشارکتی به سختی می‌تواند در قالب اشکال سنتی نمایشگاه‌ها بگنجد. مشاهدات لو مانوویچ (Lev Manovich) در سال ۲۰۰۱، نشان می‌دهد که با عمده کردن ارتباط متقابل به‌عنوان وجه اصلی یک فعالیت بنیادی فرهنگی، (در تضاد با جریان یک طرفهٔ اطلاعات در فیلم یا کتاب)، اینترنت از ما می‌خواهد تا گفتمان یک ابژهٔ هنری را مورد بازبینی قرار دهیم: آیا ارتباطات بین استفاده‌کنندگان می‌تواند یک موضوع زیبایی‌شناسی باشد؟[۶] اهمیت این سؤال، برای عمل اجتماعی واضح است: آیا اثری که بر مبنای یک دیالوگ یا مدل پیشروبناشده، درجستجوی تأثیرات دنیای واقعی نیز باید به‌عنوان یک بازنمایی دیده شود یا شیئی

۵- مانند پرفورمنس آرت،(performance art) پراکتیس(کنش) اجتماعی به طور فزاینده‌ای به مستندسازی از طریق ایمیل و عکاسی متکی است.

6- Lev Manovich, The Language of New Media (Cambridge, MA: MIT Pres, 2001) 163-64

فعال و محقق حقوق، لاورنس لسیگ (Lessig Lawrence) می‌گوید که ما دیگر در عصر منحصراً خواندن زندگی نمی‌کنیم، بلکه بیشتر در فرهنگ خواندن و نوشتن زندگی می‌کنیم.

که برای شناخته شدن به‌عنوان هنر ، باید از نو فرم/سازمان داده شود ؟

سؤال منویچ (Manovich) ، مجسمه‌های سنتی را مورد سؤال قرار می‌دهد. شیوع اخیر مجسمه‌های کولاژی و مجموعه‌های غیر یادبودی در شیءسازی ، به‌صورت خلاقانه‌ای توسط هال فوستر(HalFoster) ، به‌نام **مجسمه‌های متزلزل** (precarious) ، [در کار ایسا گنزکن(Genzken Isa)و دیگران]دیده می‌شود. گرچه همان‌طوری‌که در کولاژها و پرده‌های پرزحمت اخیر ویتنی بینال (Whitney Biennia) دیده می‌شود ، این تمایل ، بیشتر به‌عنوان یکپارچه‌سازی (craftiness-retro) خودش را بروز می‌دهد. هر دوتکرار ، فشارهایی که نظام‌های کنونی تکنولوژی و ارتباطات بر شیء وارد می‌کنند را نشان می‌دهد که آسیب‌پذیر و محدود شده است ، گویی که سوژه‌گی را در برابر صفحهٔ تلویزیون مهر و موم شده و غیرقابل تسخیر اعمال می‌کند.

علاوه بر این ، اگر کار گنزکن (Genzken) ، نمونهٔ قدیمی‌تر کارهای چهل‌تکه باشد ، که در آن هر تکه به‌عنوان یک مادهٔ خام در نظر گرفته می‌شود که داستان انضمامی/جداگانهٔ خود را دارد ؛ پس استراتژی‌های عام‌تر دههٔ ۱۹۹۰ میلادی متمایل به حفظ یکپارچگی فرهنگی استفاده مجدد از آثار هنری artifact ، حفظ تاریخچهٔ آن ، تلمیحات و مودها ، کتاب‌ها ، اجراها ، فیلم‌ها و اشیاء طراحی مدرن ، به کارهای جدید هنری مربوط هستند و اهداف جدیدی یافته‌اند: کارهای کارول بوه یا قفسهٔ خرت و پرت‌های به‌دقت مرتب شدهٔ ریچارد جونسون(Rashid Johnson) یا کپی‌های پائولینا اولوسکا (Paulina Olowska)، از نقاشی‌های هنرمند لهستانی ، زوفیا استرینسکا (ZofiaStryjenska/ 1891-1976) را در نظر بگیرید. این گرایش در سایر رشته‌ها هم دیده می‌شود: شعر ، تئاتر و رقص ؛ همگی اشکال خود برای بازسازی مجدد در ترکیب با هنرهای تجسمی را پیدا کرده‌اند. از نمایش ۸ ساعتهٔ **تعمیر آسانسور**، توسط گتز(Gatz)[که از گتسبی بزرگ فیتز جرالد استفاده می‌کند] تا اشعار راب فیترمن (Rob Fitterman) [بازسازی مجدد توییت‌ها و مروهای ناشناس یلپ] تا باز اجراهای ریچارد مو (Richard Move) از طراحی‌های رقص مارتا گراهام(Martha Graham).

تصویر شمارهٔ ۳: سوزان هیلر (Susan Hiller)، اختصاص داده شده به هنرمندان ناشناخته (جزئیات)، ۷۶-۱۹۷۲، ۳.۵ کارت‌پستال، نمودار، نقشه‌ها، یک کتاب، یک پرونده، نصب‌شده بر روی چهارده پنل، هریک۴۱×۲۶، "۱/۴.

این شکل‌های هدف‌گذاری مجدد از هنر تخصیصی دههٔ ۱۹۸۰ ؛ وقتی‌که هنرمندان ، تخیل‌شان را از اشکال هنر تاریخی شروین لوین(Sherrie Levine) یا از تبلیغات ریچارد پرینس (Richard Prince) کسب می‌کنند ، تا وقتی برای جلب توجه ؛ وجه تألیف و اصیل بودن هنر را زیر سؤال می‌کشند ، و یک بار دیگر تکرار می‌کنم ، بار مخمصهٔ تصویر در عصر تولید مکانیکی متفاوت است. در عصر دیجیتال ، مجموعهٔ جدیدی از دغدغه‌ها تقدم پیدا کردند. مسألهٔ هدف‌گذاری مجدد ، در کنار فرمت‌گذاری و کُدگذاری مجدد مدولاسیون بی‌انتهای فایل‌هایی که در اینترنت وجود دارد. در مواجهه با منابع نامحدود اینترنت ، گزینش کردن ، به عملیات کلیدی تبدیل شد: ما به‌جای شروع از صفر ، از عناصر موجود ، فایل‌های جدید می‌سازیم. هنرمندانی که آثارشان حول و حوش انتخاب اشیاء برای نمایش می‌گذرد. برو ، جوهانسون(Bove,Johnson)یا کسانی‌که آثار قبلی را دوباره استفاده می‌کنند (Gan- Ryan ,Moore Henry with Starling Simon ,Stryjenska with Olowska Mondrian with der) ، اهمیت استراتژی‌های انتخاب را ؛ حتی زمانی‌که نتیجهٔ کار آنالوگ است ، برجسته می‌کنند. دیگر سؤال دربارهٔ مسألهٔ مؤلف و اصالت اثر هنری دغدغه نیست ، به‌جای آن ، کانتکس‌گذاری مجدد معنادار از آثار هنری مطرح است.

هر در نظر گرفتنی از این درایو/سائق ؛ برای پیکربندی مجدد ، کنار هم چیدن و نمایش ، به تئوری نفوذ فوستر(‘Foster) دربارهٔ تکانه‌های آرشیوی منجر می‌شود. برای فوستر ، آن چیزی به معنای هنر است که «یک کاوش منحصر به فرد/یگانه در فیگورها ، اشیاء و حوادث در عصر هنر مدرن ، فلسفه و تاریخ» باشد.[۷] فوستر می‌نویسد که آرشیوهای هنرمندان ، مادی و تکه‌تکه هستند و خواهان **تفسیر انسانی** به‌جای **پروسه‌های مکانیکی** هستند. در اینجا او به روشنی بین سابژکتیو و تکنولوژکال مرز ترسیم می‌کند.[۸] هنرمندان هم امکان/توان ایجاد و هم استفاده از آرشیو را دارند ، نمایشی پارانویید از تمایل به ارتباط با چیزی که نمی‌تواند ارتباط بگیرد.[۹] مثال‌های فوستر ، دین(Dean) ، سام دورانت(Sam Durant) و هیرشورن (Hirschhorn) هستند ، ولی شاید به همان اندازه هم بتوان کادر آتیا (Attia Kader)، زوی لئونارد یا اکرم زعطاری(AkramZaatari) را هم به حساب آورد. با رد کردن نظام‌های طبقه‌بندی پذیرفته شده به‌عنوان اصول سازماندهی به آثارشان ، این هنرمندان اغلب اصول فردی یا سیستم‌های دلبخواهی را پذیرا می‌شوند. مجموعه‌های با دقت انتخاب شده ، اینستالیشن‌های آن‌ها تا حدی

7- Hal Foster” ,An Archival Impulse “,October) 110 Autumn.3 (2004

8- Ibid., 5.

9- Ibid., 21.

پیش می‌رود که امروزه هرکسی با یک کامپیوتر می‌تواند به‌عنوان یک آرشیوکنندهٔ بالقوه ، هزاران فایل ، تصویر و فایل‌های صوتی را ذخیره کند. (من اغلب احساس می‌کنم ، آنقدری که من در آی تونزم مشغول دانلود کردن ، طبقه‌بندی کردن و پیدا کردن موسیقی‌های جدید و پاک کردن ترک‌هایی که دوست ندارم هستم ؛ به خود موسیقی گوش نمی‌کنم).مقایسهٔ این فرم‌های نخست هنر ، با تراکم ترتیب‌های فیزیکی از اشیاء و چیزهای نابود شدنی با عمر کوتاه توسط هنرمند ، ما را بار دیگر به نقطهٔ هاله رقیقی از اشارات و مسألهٔ عرضه و تقاضا باز می‌گرداند.

هنرمندان نه‌تنها در کارهایی که تولید می‌کنند ، بلکه در نمایشگاه‌هایی که در آن مشارکت می‌کنند دست به انتخاب و جمع‌آوری می‌زنند. در دههٔ ۱۹۹۰ ، این مسأله بازنمای زمینه نهادی فرد ویلسون[۱۰] ، مارک دیون[۱۱] بود ، ولی در دهه‌های گذشته بیشتر وجهی خودمختارانه به خود گرفته است و تابع مشروعیت یا وجه آموزشی ارتباط بین آثار پیرو حساسیت‌های فردی بوده است. برای مثال کارهای مارک ویلیامز[۱۲] (The Russian Linesman/2009) ویک مونیز[۱۳] (2009/Rebus) یا کار فوق‌العاده محبوب ، گریسون پری[۱۴] (The of Tomb the Un-known Craftsman/ 2011). کار تاکتیا دین به‌نام (Aside An) ، یک نمونهٔ مثال‌زدنی است. همان‌طوری که جزئیات کاتالوگ نمایشگاه ۲۰۰۵ در مرکز هنرهای کامدن لندن نشان می‌دهد ، آثار پاول[۱۵] ، لوتار بام گارتن(LotharBaumgarten) و گرهارد ریچتر(Richter Gerhard) و ناش[۱۶] بر مبنای شانس و تصادف انتخاب شده‌اند. بر مبنای یک نگاه قرن بیست و یک‌امی منطق رانش این است. بر مبنای یک رویکرد قرن و بیست ویک‌امی عمل جستجو این است: جستجوی بداهه ، اتصالات /ارتباط‌های سابژکتیو از طریق گشت و گذار آزادانه در وب. در دههٔ ۱۹۶۰ این رانش به‌عنوان یک گریز گروهی از منطق اجباری برنامه‌ریزی شهری پس از جنگ درک می‌شد و امروز منطق غالب بر فضای اجتماعی اینترنت است.

یکی از جنبه‌های منفی مهم عصر اطلاعات ؛ این است که جستجو در این عصر آسان‌تر از هر عصردیگری است. در حالی‌که آرشیوهای دیجیتالی افزایش می‌یابند -گوگل ، کتاب‌ها را با سرعتِ سه هزار کتاب در روز آرشیو می‌کند- پدیدهٔ هنرِ جستجو محور دائماً تکثیر می‌شود. بر خلاف نسل‌های پیشین هنرمندان محقق نظیر: (دان گراهام(Dan Graham) ، هانس هاک[۱۷] و مارتا روزیر[۱۸] ، که مایل بودند شرایط اجتماعی ، اقتصادی و سیاسی لحظهٔ حاضر زندگیشان را مورد مطالعه قرار بدهند ، هنرمندان محقق معاصر ؛ برای مثال آندریا گریر[۱۹] ، آسیر مندیزبات[۲۰] ، هنرک اولسن[۲۱]) بازتابی از دل‌مشغولی به گذشته ، بازبینی تاریخچهٔ حاشیه‌ها و متفکران فراموش شده هستند. بعضی از هنرمندان حتی از شیوه‌های پرزحمت غیر گوگلی استفاده می‌کنند: مواد خام فیلم امیلی جاسیر[۲۲] در فاصلهٔ سال‌های ۲۰۰۴-۲۰۰۷ را در نظر بگیرید ، تحقیقی بر زندگی شاعری به نام وائل زوئتر[۲۳] ، یکی از اولین هنرمندان فلسطینی که توسط رژیم اسرائیل در دههٔ ۱۹۷۰ ترور شد. کار می‌کوشد تا جایی‌که می‌تواند اطلاعات مربوط به زندگی وائل زوئتر را بازسازی کند. اشیائی که وی مالک آن‌ها بود یا برایش مهم بودند (مانند کتاب‌ها ، پست کارت‌ها ، فیلم‌ها ، نوارهای صوتی) را جمع‌آوری کند ، و تلاش جاسیر برای پیدا کردن این اشیاء مثل یک دفترچه یادداشت‌های روزانه بر روی دیوارهای متنی روایت می‌شود. حضور هنرهای تحقیق محور و اینستالیشن‌های آرشیوی ، عمدتاً به بهای ارزش دادن به اشیاء فیزیکی با دقت انتخاب شده تمام می‌شود. گرچه این اشیاء بیشتر از آنکه با استفاده‌کنندگانش خود را تطبیق دهد ، ثابت و ایستا باقی میماند. چنین آثاری سازش/مصالحهٔ پرتضادی که هنر معاصر آن را شکل داده و توسط رسانه‌های جدید نیز به چالش کشیده شده است را تأیید می‌کند: تنوع بی‌پایان و مدل‌پذیری تصاویر دیجیتالی و جنبههای زیبایی‌شناسی ، مورد افترای اجبار ویرایش **محدود** و جنبه‌های زیبایی‌شناسی اشیاء و امور زودگذر (پرینت‌هایی با رنگدانهٔ قهوه‌ای ، قفسه‌های نمایش ، جعبه‌های فایل چیزهای روزمره)قرار گرفته است.

بپذیریم یا نه ، فرصت‌های تحقیقاتی که اینترنت فراهم کرده است ، در سایر جنبه‌های هنر معاصر نیز حس می‌شود. در اوایل دههٔ ۱۹۷۰ سوزان هیلر[۲۴] یک سری از ۳۰۵ کارت‌پستال از در شهرهای ساحلی بریتانیا را جمع کرد ، «تقدیم به هنرمندان‌ناشناس ،۷۶-۱۹۷۲».هرکارت‌پستالی یک تصویر نخراشیده از دریا را ارائه می‌دهد و همگی دارای مضمون یکسان‌اند: نوعی غمزدگی ، دریای متلاطمی که بر روی سازه‌های انسانی دست می‌اندازد. سه دهه بعد ، زو لئونارد[۲۵] ، بیش از ۴ هزار کارت‌پستال از آبشار نیکاراگوئه را به نمایش گذاشت که دسته‌بندی شده بودند ، و نشان می‌دادند که در فاصلهٔ سال‌های ۱۹۵۰-۱۹۰۰ این شگفتی طبیعی چگونه به یک نقطهٔ توریستی تبدیل شد. (ما الان در سال ۲۰۰۸ هستیم). کارت‌پستال‌ها عمدتاً از طریق ای‌بی[۲۶] جمع‌آوری شده بودند که شاهد دیگری بر تأثیر اینترنت بر توانایی جستجوی ماست. ولی نحوهٔ مصرف ما از این اثر ، به نوبهٔ خود نشان‌دهندهٔ تغییر الگوهای درک معاصر است: غیر ممکن است که بتوان همهٔ چهار هزار کارت‌پستال را فهمید ، بنابراین چشم‌های ما با همان سرعتی که با آن اخبار را بر روی اسمارت‌فون‌هایمان اسکن می‌کنیم ، این عکس‌ها را اسکن می‌کند. شاعر و بنیانگذار اوبو

10- Fred Wilson
11- Dion Mark
12- Mark's Wallinger
13-Vik Munizs
14- Perry Grayson
15- Paul
16- Nash
17- Hans Haacke
18- Martha Rosier
19- Andrea Geyer
20- Asier Mendizabal
21- Henrik Olesen
22- Emily Jacir
23- WaelZuaiter
24- Susan Hiller
25- Zoe Leonard
26- Ebay

تصویر شمارهٔ ۴: Kader Attia، مرمت از غرب به فرهنگ زائد غربی، ۲۰۱۲، رسانه‌های درهم آمیخته، نمای نصب و راه‌اندازی، موزهٔ fridericianum، کاسل(آلمان)، از سیزده مستند؛
عکس: Roman Marz

وب[۲۷] کنت گلد اسمیت[۲۸]، معادل‌های واقعی این نوع کار را **عدم مشروعیت نوین** می‌نامد. مثلاً کتاب خود وی، «روز» ۲۰۰۳، دوباره تایپ کردنِ یکی از نسخه‌های نیویورک تایمز است که ما را به خواندن تصادفی روزنامه به‌جای خواندن مستقیم آن دعوت می‌کند. وقتی به‌صورت آنلاین می‌نویسد: «ما یک متن را تحلیل می‌کنیم -یک پروسهٔ دوتایی مرتب‌سازی زبان- ما بیشتر از آنکه برای فهم اطلاعاتی که از پیش چشم ما می‌گذرند، متنی را بخوانیم، آن‌را تحلیل می‌کنیم».[۲۹] امروز بسیاری از نمایشگاه‌ها (توسط مسئولان تا هنرمندان)، این نوع جدید از عدم مشورعیت را به‌عنوان یک شرط تماشا ارائه می‌کنند. دکومنتا[۳۰] در سال ۲۰۰۲، از بسیاری جنبه‌ها قابل توجه بود، نه فقط به‌دلیل تمایل به جمع‌آوری حجمی از کار که یک چشم انسانی امکان دیدن آن را دارد (در این مورد، ۶۰۰ هزار ساعت از فیلم و ویدئو). ما دیگر نمی‌پرسیم که این نمایش چقدر بزرگ است، بلکه می‌پرسیم چقدر طول می‌کشد. یک گالری کوچک می‌تواند برای روزها میزبان هنر باشد. نتیجه این می‌شود که ما فلیتر می‌کنیم، برای خودمان می‌چریم و خامه‌اش را پس می‌دهیم.

نکتهٔ من این است که جریان اصلی هنر معاصر؛ همزمان هم انقلاب دیجیتال را رد می‌کند و هم به آن وابسته است. به‌ویژه زمانی‌که این هنر به صحبت کردن عمومی دربارهٔ شرایط زندگی حول و درون رسانه‌ها در می‌غلتد. ولی چرا هنر معاصر تا این اندازه برای تشریح تجربه‌های ما از زندگی دیجیتال بی‌میل است؟ از همهٔ اینها گذشته، عکاسی و فیلم در دههٔ ۱۹۲۰ با آغوش باز و بسیار گرم پذیرفته شدند، همان‌طوری‌که ویدئو در دههٔ ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ پذیرفته شد. گرچه این اشکال، تصویر-محور بودند و ارتباط آن‌ها و چالش آن‌ها با هنر تصویری بدیهی بود. برعکس آن، دیجیتال کُد است که با درک بشری ذاتاً بیگانه است. این مسأله در بنیاد، یک مدل زبان‌شناختی است. یک فایل جی.پی.گ (jpg) را به فایل تی.ایکس.تی (txt) تبدیل کنید تا به مواد خام آن برسید. مجموعهٔ آشفته‌ای از اعداد و حروف که برای بینندهٔ معمولی بی‌معنا هستند. آیا نوعی هراس در پشت نفی مدیای جدید نهفته نیست؟ در مواجهه با گوناگونیِ پایان‌ناپذیر فایل‌های دیجیتالی، یگانگی اثر هنری باید در مواجهه با این پایان‌ناپذیری، این تکثیر کنترل‌ناپذیر از طریق اینستاگرام، فیس‌بوک، ترن بیت (Turnbit) وغیره، دوباره تأیید شود. اگر شما دی‌وی‌دی یک هنرمند را از یک نمایشگاه هنری بگیرید، معمولاً یک نسخه دی‌وی‌دی با یک پوشش سفید که هشدار **فقط برای تماشا** روی آن به روشنی چاپ شده است، دریافت می‌کنید. ولی وقتی که یک مجموعه‌دار همان دی‌وی‌دی را در یک ویرایش محدود می‌خرد، نسخه‌ای دریافت می‌کند که با دقت کپی شده و توسط هنرمند امضاء و شماره‌گذاری شده است.

به شکل طنزگونه‌ای، گلد اسمیت وقتی‌که تئوری **نویسندگی غیر خلاق**‌اش را تبلیغ می‌کند و به هنر معاصر دههٔ ۱۹۸۰ به‌عنوان یکی از مدل‌های شاعری ارجاع می‌دهد، از تاریخ هنر قرن بیستم به‌عنوان یک دزدی و دستبرد طولانی مدت از دوشامپ[۳۱] تا وارحول و لوین[۳۲] یاد می‌کند. در واقعیت حملهٔ هنرهای تصویری به مسألهٔ اصالت فقط تا این حد پیش می‌رود: همیشه مالکیت معنوی و تألیف (مؤلف بودن) با دقت تعیین شده، مورد احترام است. (وارحول و لوین به‌سختی ناشناس هستند و بازار کارهای آن‌ها قویاً توسط گالری‌هایشان محافظت می‌شود).[۳۳]

27- UbuWeb

28- Goldsmith Kenneth

29- Kenneth Goldsmith, Uncreative Writing (New York: Columbia University Press, 2011), 158.

فرمول‌بندی‌های وی از تئوری‌های جاری اسکن و چشم‌انداز بریده بریده، خود را جدا می‌کند و فاصله می‌گیرد.

پیشنیهٔ این کار هم ادبی و هم هنری است:

(1925) Americans of Making The s'Stein Gertrude :artistic and literary both are work this for precedents The .1969 ,Years Million One s'Kztwara On and

30- Documenta

31- Duchamp

32- Warhol&Levine

۳۳-وقتی‌که عملیات کات-پیست (paste-and-cut) به ادبیات منتقل شد، همان‌طوری‌که گلد اسمیت و بسیاری از همکارانش این کار را انجام می‌دهند، stakes/سهام خیلی متفاوت است، چراکه اقتصاد ادبیات بسیار کوچک‌تر و ضعیف‌تر است و چیزی

برخلاف دنیای شعر، جایی‌که جریان سرمایه، ناچیز است و آثار می‌توانند آزادانه به‌صورت مجازی در دنیای وب بچرخند، تداوم وابستگی دوگانه هنرهای تصویری به مالکیت معنوی و شیئیت آن(جنبه فیزیکی آن) پیوند آن در دهه‌های آینده را با خطر مواجه می‌کند. آیا در صد سال آینده، هنرهای تصویری از همان مشکلی که تئاتر در عصر سینما از آن رنج می‌برد، رنج خواهد برد؟

گلد اسمیت به این نکته اشاره می‌کند که پایه‌های زبان‌شناسی عصر دیجیتال، پیامدهایی برای ادبیات دارد که به‌طور بالقوه همان‌قدر زیر و زبَرکننده و حیات‌بخش است که ظهور تولید مکانیکی برای هنرهای تصویری بود. «با به وجود آمدن وب، نوشتن عکاسی خودش را پیدا کرد»[۳۴]. این مسأله حکایت از این دارد که دو اثری که من از ترکترین[۳۵] و استارک[۳۶] قبلاً به آن ارجاع دادم، به زبان جنبهٔ مرکزی زیبایی‌شناسی می‌دهند. می‌توان ادبیات و به‌ویژه آن نوع شعری که توسط گلد اسمیت در نویسندگی غیرخلاق از آن دفاع شد، اکنون به‌عنوان نوعی عصای آوانگارد در نظر گرفته شود که راهی برای بیان تجربیات به شیوه‌ای درخور شرایط تکنولوژی عصر ما می‌جوید. راه‌حل‌های ترکیبی که هنرهای تصویری در حال حاضر دنبال می‌کند -آنالوگ در ظاهر و دیجیتال در ساختار- به نظر می‌آید که بیشتر به نوع سابق که در بازار محبوبیت دارد، تمایل دارند. اگر دیجیتال حاوی پیامی برای هنرهای تصویری باشد، این پیام، نیاز به برخورد نوآورانه با جهت‌گیری آن و به سؤال کشاندن ارزشمندترین مفروضاتش است. در آرمانی‌ترین حالت، انقلاب دیجیتالی یک واقعیت غیرمادی شده، صاحب اثر زدوده شده، و غیرقابل بازاریابی از فرهنگ عمومی ارائه می‌کند و در بدترین حالتش، منسوخ شدن قریب‌الوقوع هنرهای تصویری را خبر می‌دهد.■

به نام اوریجینال/اصلی وجود ندارد تا از آن حرف زده شود.

34- Goldsmith, Uncreative Writing, 14.

کلر بیشاپ (Bishop Claire) دانشیار در مقطع دکتری تاریخ هنر در مرکز آموزش‌های عالی کانی (Cuny) در نیویورک است.

COPYRIGHT 2012 Artforum International Magazine, Inc.

Copyright 2012 Gale ,Cengage Learning .All rights reserved.

35- Trecartin

36- Stark

حلقه آرزو از تهران تا لس‌آنجلس بسته شد
سمیرا داورفرا و شقایق سیروس

بیست و هفتمین پرفورمنس فستیوال «سی پرفورمنس، سی هنرمند، سی روز» با عنوان «هماوایی آسمان» در موزهٔ هنرهای معاصر اجرا شد.

سمیرا داورفرا در خصوص اجرای این پرفورمنس می‌گوید که: این اجرا در حالی انجام شد که من در گالری موزه هنرهای معاصر حضور داشتم و شقایق سیروس که در آمریکا بود از طریق اسکایپ من را همراهی می‌کرد. من در گالری شمارهٔ پنج روی زمین خوابیده بودم و آرزوهای مخاطبانی که هنگام ورود به گالری شمارهٔ ۵ موزهٔ هنرهای معاصر آن‌ها را روی برگه‌هایی نوشته بودند را می‌خواندم. در آن سو نیز شقایق سیروس این کار را با زبان انگلیسی انجام می‌داد. ایده این پرفورمنس تقسیم کردن آرزوها و ایجاد یک حلقهٔ ارتباطی میان آرزوهای دو طرف بود. این ایده را از زمان دوم خواب و زمانی که بدن به آرامش رسیده و وارد رؤیا می‌شود، گرفته شده است. در این اجرا ابژه بدن را که همیشه در پرفورمنس دارای حرکت است، ساکن کردم و به این ترتیب در موقعیتی قرار گرفتم که خوابیده و مانند کسی که به آسمان نگاه می‌کند تصویر دوستان در آمریکا را که روی سقف موزه تابانده شده است را می‌بینم و آرزوهای مخاطبان ایرانی داخل موزه را برای آن‌ها می‌خوانم.