



چیستی رسانه‌های نوین در هنر معاصر (با تأکیدی بر ویدئو آرت)

انسیه السادات حاجی سید جوادی^{۱*}

۱- کارشناسی ارشد، پژوهش هنر، پیام نور تهران شرق، تهران، ایران. ایمیل: e.hsj19830416@gmail.com

* نویسنده مسئول

چکیده

در این پژوهش به مطالعه‌ی چیستی رسانه‌های نوین در هنر معاصر با تأکیدی بر ویدئو آرت پرداخته شده است. پژوهش حاضر از نوع «کیفی»، از نظر هدف «نظری» و دارای روش «توصیفی-تحلیلی» می‌باشد. ابزار گردآوری اطلاعات در این تحقیق «کتابخانه‌ای» و به صورت فیش‌برداری از «کتاب» و «مقالات» می‌باشد. در عصر الکترونیک، درست زمانی که وسایل ضبط و پخش الکترونیکی به گونه‌ای در دسترس عموم قرار می‌گیرد، این وسایل تبدیل به تهدیدی برای هنرمندان می‌شود. در این میان هنرمندانی هستند که رسانه‌های نوین را بی‌هیچ نگرانی از دگرگونی‌های فن‌آوری به کار گرفته و خود را جزئی از تغییرات در نظر گرفتند. هنرمند، آن‌ها را نیز تبدیل به ابزار می‌کند و به واسطه‌ی آن‌ها گونه‌ای از هنر جدید را می‌آفریند. با ظهور اجراها و چیدمان‌ها و سرانجام ویدئو، موقتی بودن فرم هنری مسأله‌ی اصلی شد. داستان هنر رسانه به شکلی جدانشدنی با انواع هنرهای تصویری در اواخر سده‌ی بیستم میلادی پیوند می‌یابد. به واسطه‌ی ورود فن‌آوری‌های جدید به ساحت هنر، نگرش‌های نو در باب فضا و زمان نیز به ساحت هنر که بافتی نسبتاً سنتی داشت نفوذ می‌کند.

کلمات کلیدی: رسانه، هنر معاصر، رسانه‌های نوین، ویدئو آرت

The Nature of New Media in Contemporary Art (With an Emphasis on Video Art)

Ensieh Sadat Haji Seyed Javadi^{1,*}

1- Master's, Art Research, Payame Noor University, Tehran Shargh, Tehran, Iran. Email: e.hsj19830416@gmail.com

* Corresponding Author

Abstract

This study explores the nature of new media in contemporary art with an emphasis on video art. The present research is qualitative in type, theoretical in purpose, and employs a descriptive-analytical method. Data have been collected through library research and by extracting information from books and articles. In the electronic age—precisely at the moment when recording and playback devices became accessible to the public—these tools turned into a potential threat to artists. However, some artists adopted new media without fear of technological transformations, regarding themselves as part of these changes. The artist thus turns media into tools for creation and, through them, generates a new form of art. With the emergence of performances, installations, and ultimately video, the temporality of artistic form became a central issue. The history of media art became inseparably linked with the various forms of visual art in the late twentieth century. Through the introduction of new technologies into the realm of art, new perspectives on space and time also penetrated this domain, which had previously possessed a relatively traditional structure.

Keywords: media, contemporary art, new media, video art

۱- مقدمه

انتقال زبانی، «مکتوب» و «تصویری». «در حال حاضر کارآمدترین و ماندگارترین شیوه‌ی ابراز عقاید و تأثیرگذاری بر افکار عمومی تصویر است؛ به طوری که هر فرد به طور متوسط در روز بیشترین اطلاعات دریافتی خود را از رسانه‌های تصویری به دست می‌آورد» (گودرزی، ۱۳۸۶: ۹۳).

در حدود دهه ۱۹۶۰ میلادی، بیان در هنرهای بصری، رو به سادگی می‌رفت. تأثیر این واکنش موجب شد که هنر به جایی برسد که در آن، مرزهای بین هنر و زندگی روزمره از بین برود. گرایش و رویکردهای هنرمندان در این دوران تغییر کرد و ایده‌های نوین برایشان اهمیت یافت.

امروز بخش بزرگی از آموخته‌ها و باورهای انسان به واسطه‌ی دیدن تصویر و غلبه آن‌هاست. میزان نفوذ و تأثیر تصویر به صورت‌های گوناگون در جامعه امروز، در واقع، بازگشت به آن چیزی است که برای ارضاء و حیات چشم آدمی اهمیت به سزا داشته است. آگاهی بصری و تصویری به عنوان یکی از مهم‌ترین مهارت‌های انسان به جهت درک هر چه بیشتر تولیدات هر نظام رسانه‌ای تبدیل شده است. جهان امروز جهان تصویر و رسانه است. معمولاً سه دوره برای انتقال مفاهیم ذکر می‌شود که عبارت‌اند از «دوره‌ی

و تأثیرگذاری رسانه‌ها باعث شده است که قانون‌گذار در وضع قوانین آن را مدنظر قرار داده و قوانین خاص وضع کند (مختاری، ۱۳۸۸: ۷۵).

تکنولوژی‌های ارتباطی و رسانه‌های هنری

در باب تکنولوژی‌های ارتباطی چون تلویزیون و رادیو می‌توان به نظر پورتو مراجعه نمود. طبق نظر وی، «تلویزیون با فراهم آوردن چارچوب‌های مفهومی برای تفسیر و پردازش اطلاعات به نگرش‌های افراد در خصوص مسائل مدنی، موضوعات سیاسی و امور عمومی جامعه جهت داده و به شکل‌گیری مفاهیم و رفتارهای خاص کمک می‌کند. او نظریه «شهروند آگاه» را به دلیل عدم توجه به «شیوهی پردازش اطلاعات» مورد انتقاد قرار داده و نظریه «شهروند پردازشگر» را الگوی بهتری برای آموزش مهارت‌های شهروندی یا رفتارهای مدنی و فهم نقش رسانه‌ها در این گستره می‌داند (رضایی، ۱۳۸۲: ۱۳۵).

از سال‌ها پیش مک لوهان جامعه‌شناس کانادایی و واضع دهکده جهانی به این اعتقاد رسید که «شناخت انسان عصر ارتباطات و الکترونیک را می‌توان از طریق بررسی آثار و نتایج رسانه‌های گروهی، دقیق‌تر و بیشتر تبیین کرد و از دیدگاه‌های فلسفی و جامعه‌شناسی مورد پژوهش قرار داد. در تحقیقاتی که در سال‌های اخیر دانشمندان و جامعه‌شناسان غرب در مورد اهمیت تأثیر این‌گونه وسایل ارتباطی به عمل آورده‌اند، ضمن توجه به امکانات گسترده و بهره‌گیری‌های صحیح از آنها، مسائل انحرافی را نیز مورد نظر قرار داده و برای استفاده از این‌گونه امکانات در جوامع مختلف به تناسب عادات و عرف و فرهنگ آنها محدودیت‌هایی را هم قائل شده‌اند» (مدرس‌پور، ۱۳۷۷: ۷). گسترش و انتقال مدیوم تصویری طی چند مرحله و پله پله انجام شد. این‌روند توسعه از گسترش مرزی تا پیشرفت عمودی به این ترتیب ادامه یافت که ابتدا از مرزهای متعارف هنرهای تجسمی فراتر رفت و بعداً به تدریج از یک کار هنری سمعی و بصری به مجموعه‌ای از کلیه هنرها، تکامل یافت. حرکت سریع این پیشرفت با ایجاد ارتباط بین هنرهای گوناگون تداوم یافت و از برداشت اجتماعی از هنر نیز فراتر رفت. در حقیقت می‌توان گفت که استفاده از رسانه‌های تکنیکی جدید باعث تشدید جدایی هنر با سنت شد. واژه‌هایی مثل آوانگارد، یا روشنفکر به میان آمد که خود گویای مشکلات ناشی از تغییرات سریع سنت در رابطه با هنر به دلیل کاربرد مدیوم‌ها است، اما خوشبختانه امروزه انواع جدید هنر که از زمینه‌های کاربردی تکنولوژی‌های خلاق مانند فیلم و ویدئو و کامپیوتر، ایجاد شده‌اند، که از طرفی مسائل هنری مدیوم‌های سنتی و تاریخی را ارائه می‌کنند و از طرف دیگر رویارویی با مسائل جدید هنر را از طریق فرم‌های تکنیکی جدید، ارائه می‌دهند. باید توجه داشت که هر رسانه جدید، در آغاز تحت تأثیر و زیر سایه رسانه قبلی خود قرار دارد، و به تدریج در طول زمان، خود را از آن آزاد می‌کند (همان: ۹).

شناسایی ژانرها بر اساس یکتایی رسانه، کار چندان ساده‌ای نیست. علاوه بر این، اصطلاح «رسانه هنری»، بسیار مبهم است. برخی پیشنهاد کرده‌اند که استفاده از این اصطلاح را کنار بگذاریم صحبت از رسانه در رابطه با یک‌شکل از هنر، در کل یک‌انتزاع یا ساده‌سازی گمراه‌کننده است. تجسم عینی دادن به یک‌رسانه، تنها اقتصادی محلی دارد و تنها در ارتباط با ملاحظات اجتماعی، فرهنگی، سبک‌شناسی، زیبایی‌شناختی و سایر ملاحظات، معنا دارد. علاوه بر این، تمایل شکل‌ها و ژانرهای هنری به رفتار کردن به عنوان ماهیت‌های مستقل، خود به شیوه‌ای مناسب؛ قابل بحث است. نظریه پردازانی که تفکیک رسانه را باور دارند، تمایل دارند که ژانرها را تحت عنوان ماهیت‌های به شدت

ایده‌ها شامل به کارگیری شیء هنری غیرمادی، زمان به عنوان واسطه در هنر، استفاده از ابزار و تکنولوژی‌های صنعتی در خلق هنر، وارد کردن اشیای روزمره در آثار هنری از جمله نقاشی، رقص، مجسمه‌سازی، موسیقی، تئاتر، عکاسی و ویدئو بودند.

در واقع قرن بیستم میلادی، نوعی از تکنولوژی رسانه‌ای را با خود به همراه داشت؛ ابتدا با سینما و در ادامه با تلویزیون، ویدئو و امروزه تصاویر کامپیوتری؛ البته شاید بتوان گفت که همه به نوعی متأثر از هنر تئاتر بودند. نکته‌ای که برای هنرمندان ویدئوآرت جالب بود، قابلیت انتقال سریع تصاویر، توسط ویدئو بود. این هنرمندان چون نمی‌توانستند از تلویزیون که یک وسیله عام بود برای بیان احساسات و تفکرات سیاسی، اجتماعی و هنری خود بهره جویند، آثار خود را منحصر به یک نمایش خصوصی‌تر کردند.

روش تحقیق

با توجه به عنوان پژوهش، این تحقیق از نوع «کیفی»، از نظر هدف «نظری» و دارای روش «توصیفی-تحلیلی» می‌باشد. ابزار گردآوری اطلاعات در این تحقیق کتابخانه‌ای-اسنادی و به صورت فیش‌برداری از «کتاب» و «مقالات» می‌باشد.

رسانه و پیام

استفاده هنری از رسانه، طیفی وسیع از کاغذ تا تلویزیون، از تخته‌سیاه تا صحنه تئاتر و تمامی ابزارها از جمله قلم‌مو تا دوربین عکاسی و کامپیوتر را در برمی‌گیرد که به عنوان مواد زمان گذشته و حال و آینده در جهت ارتباطات انتقالات با جامعه به کار می‌روند (مدرس‌پور، ۱۳۷۷: ۹).

سواد بصری که در پی هوشمند ساختن و آگاه کردن انسان از رموز تصویر است که کمک می‌کند تا راه‌های بهتری برای وصول به آگاهی و دانش از طریق بینایی یافت شود. «سواد بصری به ما کمک می‌کند تا آنچه را می‌بینیم بهتر ببینیم و آنچه را می‌دانیم بهتر بدانیم. نسل‌های جدید انس بیشتری با رسانه‌ها پیدا می‌کنند و این انس منجر به برخورد و تأمل درباره تصویر می‌شود و در نتیجه ناشناختگی تصویر جای خود را به شناخت و بهره‌مندی علمی از آن می‌دهد. تصویر در اکثر رسانه‌ها حضوری ناگزیر دارد و در رسانه فراگیری چون تلویزیون و نیز هنر ارتباط تصویری نقشی بنیادی دارد. با رشد ابزاری و محتوایی ارتباط تصویری، امروز دیگر کسی نمی‌تواند قابلیت‌های بالای ارتباطی یک تصویر را کتمان کند» (زنگی، ۱۳۷۷: ۴۵).

ارتباطات بصری، انواع آن و نقش رسانه‌ها در موجودیت دادن به آن در دوران کنونی نقش پررنگ‌تری داشته است. «هنر پست مدرن به دنبال جایگزینی عناصر و مفاهیم با یکدیگر است و با تلفیق رسانه‌ها و شیوه‌های بیانی هنری باهم، اثرگذاری آنها را چندین برابر می‌کند. هنر معاصر در پی عینی کردن مفاهیم ذهنی است و از آنجا که هنرهای سنتی ایرانی که از آغاز چنین رویکردی داشته‌اند، نزدیکی بیشتری با این شیوه‌ها می‌توانند فراهم کنند. نکته جالب توجه آنجاست که در میان اشکال نمایشی در هنر سنتی ایرانی از آغاز چنین رویکردی داشته‌اند، نزدیکی بیشتری با این شیوه‌ها می‌توانند فراهم کنند. نکته جالب توجه آنجاست که در میان اشکال نمایشی در هنر سنتی ایران نمونه‌هایی را می‌توان یافت که با هنرهای چندرسانه‌ای ارتباطی نزدیکی دارند» (سلطان‌نیا و خواجه‌نیا، ۱۳۹۳: ۷۳). اطلاع‌رسانی با معیارهای مفید اطلاعات به‌ویژه رعایت دقت و صحت آن به دور از احساسات و تحریکات دیگران و استفاده از نخبگان و متخصصین در جهت آگاهی افکار عمومی و دخیل کردن آنان در تصمیم‌گیری در توان رسانه‌ها می‌باشد. اهمیت

را می‌دهند، افزایش سرعت ارتباط را امکان‌پذیر می‌سازند، فرصت‌هایی برای ارتباطات تعاملی فراهم می‌نمایند و به اشکال ارتباطی مانند ارتباطات هم‌پوشان و ارتباطات به هم پیوسته رخصت حضور می‌دهند (بخشی، ۱۳۸۷: ۱۹).

ویدئو آرت؛ رسانه‌ای نوین

ویدئو مجموعه‌ای از نوسانات الکترونیکی در درون مایه‌ای سمعی-بصری است که از زمان پیدایش خود جریانی مداوم و رو به جلو را داشته است. امکانات نظری و عملی ویدئو در حوزه‌ی هنر به طرز بسیار باورنکردنی، وسیع و گسترده و به شدت متنوع است. «در انتهای دهه میانی قرن بیستم، فرم هنری گیج‌کننده و پیچیده‌ای وارد اروپا و ایالات متحده شد. این فرم نو که نام‌های متنوعی چون هنر ویدئو، هنرمندان ویدئو، ویدئوی تجربی، هنرمندان تلویزیون، تلویزیون جدید و حتی تلویزیون شورشی را تجربه کرد، گونه‌ای کار هنری بود که دامنه متنوعی از جنبش‌های هنری، ایده‌های نظری و پیشرفت-های فن‌آوری و نیز فعالیت‌های سیاسی و اجتماعی را در بر می‌گرفت. در این دوره که شاهد تغییر اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی پویایی بود، چنین هنر نو و جدیدی از نظر رسمی و سیاسی، فرمی رادیکال به‌شمار می‌رفت و هنرمندان فعال در حوزه ویدئو به شدت تحت تأثیر جنبش‌ها و افکار فلاکسوس^۱، هنر اجرا^۲، بادی آرت^۳، هنر ناچیز^۴، پاپ آرت^۵، مجسمه‌سازی مینی‌مالیستی^۶، هنر مفهومی^۷، موسیقی آوانگارد^۸، فیلم تجربی^۹، تئاتر^{۱۰} و موسیقی معاصر و دامنه متنوعی از فعالیت‌های فرهنگی چند منظوره و گفتمان‌های نظری دیگر بود» (Meigh- Andrews, 2006: 2).

اگر چه هنر ویدئو تعریف و نیز تاریخی در هنر دارد، اما به سادگی قابل ترسیم نیست، از آنجایی که دامنه‌ی وسیعی از تکنیک‌ها و شکل‌های مختلفی را شامل می‌شود، به تناسب آن تعاریفش نیز در حال بسط و تغییر است و همین‌طور تاریخ مربوط به آن نیز، هنوز در حال پیشرفت است و نگارش آن هم‌چنان ادامه دارد. برای دستیابی به تعریفی از هنر ویدئو، بهتر است که به بررسی ویژگی‌های آن پرداخته شود و یا به تفاوت‌هایی که با ژانرهای مشابه متبادر به ذهن، هم‌چون فیلم و یا فیلم کوتاه دارد، پرداخت. با چنین رویکردی، موقتی بودن فرم هنری و تعلیق زمانی مسأله اصلی می‌شود. ورود ویدئو به جامعه مصرفی را می‌توان یکی دیگر از علل مهم شکل‌گیری و زمینه‌ساز رشد هنر ویدئو به‌شمار آورد. در سال ۱۹۶۰ میلادی، تقریباً نود درصد مردم آمریکا تلویزیون داشتند، واقعیتی که بر صنعت فیلم-سازی نیز تأثیر عمیقی گذاشت. در این دهه تجاری‌سازی صنفی تلویزیون به-طور کامل تحقق یافته بود و تلویزیون برای بسیاری از هنرمندان و علاقه-مندان به رسانه‌ها، یک دشمن به‌حساب می‌آمد.

به‌نظر می‌رسد، منتقدین در بهترین شرایط، ویدئو آرت را گونه‌ای سینمای تجربی می‌دیدند. از منظر زبان‌شناسان «ویدئو» ریشه‌ی لاتین دارد و به‌معنی دیدن است اما تعریف این واژه در روزگار ما طیفی از سیستم‌ها و

تفکیک‌پذیر و همگون در نظر بگیرند. از آن نقطه نظر، هر شکل هنری باید دارای برخی ویژگی‌های انحصاری غیرقابل تغییر، جایگزین‌ناپذیر و غیرقابل ترجمه باشد، که در رسانه خاصی که مدنظر است، تثبیت می‌شود (بارت، ۱۳۹۰: ۳۸).

رسانه‌های نوین روز به روز اهمیت بیش‌تری در ارائه آثار هنری پیدا می‌کنند. نمایشگاه اخیر دیوید هاکنی- از پیشگامان هنر پاپ در اروپا- یکی از تازه‌ترین نمونه‌های استفاده از رسانه‌های نوین است. امروزه در گوشی‌های موبایل و هم‌چنین تبلت‌ها، نرم افزارهای فراوانی برای نقاشی کردن وجود دارد. تکنولوژی لمس صفحه نمایش نیز به هنرمندان کمک می‌کند بتوانند با انگشت روی نمایشگاه این دستگاه‌ها نقاشی کنند. هاکنی در این نمایشگاه، که در اکتبر ۲۰۱۰ برگزار شد، با استفاده از برنامه‌های مخصوص نقاشی در گوشی موبایل آی‌فون و تبلت آی‌پد، نقاشی‌هایی را با موضوع گل به نمایش گذاشت. در واقع، در این نمایشگاه، نمایش‌گر موبایل یا تبلت به بوم نقاشی برای هاکنی تبدیل شده بود (مهاجر، ۱۳۸۹: ۱۷).

هنر رسانه‌های نو بیشتر بر محور کار بر محتوا، تلفیق و استفاده از سبک‌های از پیش موجود فارغ از پلاتبندی‌های تاریخی متمرکز است تا خلق چیزهای به کلی نو. (آن‌طور که هنرمندان هنر مدرن به دنبالش بودند.) دغدغه هنرمند پیشرو امروز بازنمایی جهان به شیوه جدید نیست، بلکه دسترسی و استفاده از شیوه‌هایی که پیشتر در رسانه‌ها انباشته شده‌اند، کار او را شکل می‌دهد. از این نظر، رسانه‌های نو در استفاده از رسانه‌های قدیم، به عنوان مرجع و نماد اولیه خود، پاسارانه یا ابررسانه هستند. نکته دوم آن که هنر پیشرو امروز، فزونی مختص به خود دارد و این فنون ویژگی‌های خاص خود را به اثر می‌بخشند. اگر ابزار و فنون هنرمندان نقاش رنگ و بوم و قلم‌مو است، ابزار و فنون هنر نو، فرارسانه، پایگاه داده‌ها، موتورهای جستجو، شبیه‌سازی و... است (بخشی، ۱۳۸۷: ۱۹).

هنگام بررسی هویت در ارتباط با رسانه‌های نوین، باید این تحول فرهنگی گسترده را در نظر داشته باشیم. اصطلاح هویت، شناخت بی‌ثمر بودن فرهنگ غربی است؛ بی‌ثمر بودنی که در فاجعه‌های انبوه قرن بیستم آشکار شده است. این یک مصالحه ایدئولوژیکی است که فردگرایی سنتی را نجات بخشیده و از نظر پنهان می‌سازد، آن را با تحولاتی در فرهنگ از قبیل محو شدن پرولتاریا، پیدایش فرهنگ مصرفی، گسترش رسانه‌های الکترونیک، سقوط اروپا از هژمونی جهانی، پایان غرب به منزله مبنایی برای عمومیت، هماهنگ می‌سازد. این اصطلاح هنگامی که در مورد جنبش‌های اجتماعی جدید زنان، اقلیت‌ها، برتری جنسی، و پسااستعمار به کار برده می‌شود، بارهای گذشته‌ای را با خود همراه دارد. افرادی که به عنوان هویت‌شان تعریف می‌شوند از لحاظ شکل یا پیکره سوژه، به ندرت کنشگر به حساب می‌آیند. تفاوت بین فرد به عنوان سوژه و فرد به عنوان هویت در رابطه با رسانه‌های نوین قابل اغماض است (پوستر، ۱۳۸۱: ۱۲۴).

پیشرفت رسانه‌های نو، هنر امروز را با چالشی به نام جهانی‌سازی مواجه کرده است. این مسأله، هنرمندان را به خلق آثاری که به ارتباط از راه دور مرتبطند، واداشته است. هنرمندانی نظیر کن گلدبرگ و ادوارد و کاک در آثار خود به بیان نظریاتی می‌پردازند. این آثار، از فاصله‌های دور کاربران را به فضای محدود نمایشگاه وارد می‌کنند و در حقیقت، این شبکه‌های اینترنتی هستند که چشم مخاطبان برای گردش در محیط نمایشگاه می‌شوند. راسل نویمان، با در نظر گرفتن همین ویژگی‌های بی‌مکانی و بی‌زمانی رسانه‌های نو، خصلت‌های دیگری را برای این رسانه‌ها برمی‌شمارد. به نظر او این رسانه‌ها معنای فاصله جغرافیایی را محو می‌کنند، امکان افزایش حجم عظیم ارتباطات

¹. Fluxus

². Performance Art

³. Body Art

⁴. Art Povera

⁵. Pop Art

⁶. Minimalism

⁷. Conceptual Art

⁸. Avant-garde Music

⁹. Experimental Film

¹⁰. Theatre

دستگاه‌های الکترونیکی، انواع متفاوت ضبط و پخش تصویر و صدا، نوعی رسانه و شکلی از هنر را شامل می‌شود.

«ویدئو آرت، شامل داده‌های صوتی و تصویری است که ذخیره-سازی و پخش و بازخورد اطلاعات در آن بسیار گوناگون است. این داده‌ها در بسیاری از موارد در زمان متوقف‌شده، تسریع‌شده یا به عقب برگردانده شده، در زمانی واقعی یا مجهول، معنا می‌یابند. مکان و محیط ارائه اثر و نیز گاه عمل تماشاگر- در حقیقت شرکت‌کننده- و بازخورد داده‌های حاصل از این تقابل نیز وجوه دیگر آثار ویدئویی هستند. ویدئو آرت، قواعد سینما، حتی سینمای تجربی را نیز به رسمیت نمی‌شناسد. چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت، دیالوگ و طرح باشد. در دایره‌ی تنگ برنامه‌سازی‌های تلویزیونی هم نمی‌گنجد. هر چند از رسانه‌ی تلویزیون، امکانات ایستگاه‌های تلویزیونی و حتی جعبه‌ی تلویزیون به‌مثابه یک حجم استفاده می‌کند» (بخشی، ۱۳۸۴: ۹).

معیار ارزیابی ویدئو آرت با آثار هنری دیگر تفاوت دارد. کسی که می‌خواهد ویدئویی را ارزیابی کند لازم است از دانش بصری و دانش ارائه تفکر و خلاقیت در قالب رسانه‌ی ویدئو برخوردار باشد و هم‌چنین هنر مفهومی، هنر اجرا و هنرهای جدید دیگر را کاملاً بشناسد. ویدئو آرت همان‌گونه که در مرز میان تجرید، مفهوم، زمان و اجرا زندگی می‌کند، هنرهای عکاسی، دیجیتال، سینمایی، اجرایی و خلاصه تمامی رسانه‌های نوین را به خدمت می‌گیرد و یک دستاورد بزرگ برای‌اش به بار می‌آورد و آن هم آزادی بی-حدوحصر هنرمند است.

در اواخر دهه ۱۹۶۰ و اوایل دهه ۱۹۷۰ میلادی، تجهیزات ضبط ویدئویی، سنگین، گران‌قیمت و نامطمئن بود. این ابزارهای کوچک اندازه‌ی اولیه، برای ضبط، روی نوارهای ویدئویی دانه‌دار و کنتراست کم سیاه و سفید بودند. این وضعیت از اواسط، تا سال‌های پایانی دهه ۱۹۸۰ میلادی، کاملاً تغییر کرده بود، چرا که هنرمندان دسترسی منظمی به دوربین‌ها و دستگاه‌های ضبط ویدئویی رنگی سبک داشتند. ماریتا استارکن^۱ منتقد و نویسنده آمریکایی، تعریفی موجز از رابطه قاطع بین این تغییر فن‌آوری و ویدئو آرت ارائه می‌دهد: «این تغییرات در ابزاری که به شدت وابسته به فن‌آوری است در نهایت تغییراتی زیبایی‌شناختی می‌شوند. هنرمندان به واسطه‌ی محدودیت‌هایی که یک فن‌آوری واسطه دارد تنها می‌توانند چیزی بصری را بیان کنند. با معرفی هر تکنیک یا جلوه‌های ویژه جدید از قبیل اسلوموشن یا ویرایشی^۲، تلاش می‌شد تا از این جلوه‌ها برای دستیابی به نتایج زیبایی‌شناختی خاص استفاده شود» (Sturken, 1990: 103).

در این میانه، آثاری که در رسانه‌های نو آفریده می‌شدند به سبب بافت تکنولوژیک‌شان از یک‌سو و هم‌زیستی‌شان با فلسفه‌ی پست‌مدرن از سوی دیگر، حوزه‌ی تئوریک مطلوبی برای نظریه‌پردازان و منتقدین محسوب می‌شدند. با افول نظریات سبک‌مدارانه در دهه‌های پایانی قرن بیستم، آثار هنری، بیشتر بر مبنای تکنولوژی‌ای که به خدمت می‌گرفتند، طبقه‌بندی شدند. در حقیقت، تکنولوژی تولید، پردازش و پخش اثر، مبنای نام‌گذاری نوع اثر گردید. در این بخش به دسته‌بندی‌های کلی آثار ویدئو به‌طور خلاصه اشاره شده است:

ویدئوی تک‌کاناله^۳: تمامی آثاری که منبع پخش دارند و تمرکز بیننده بر سطح یگانه‌ی پخش را موجب می‌شوند، در این دسته قرار می‌گیرند.

این سطح یگانه، گاه به قطعات گوناگونی تقسیم می‌شود، اما یک تصویر را نشان می‌دهد. این گونه صفحات عموماً Split-Screen نامیده می‌شود.

ویدئوی چند کاناله^۴: منابع متفاوت پخش تصویر متحرک و صدا، پرده‌ها با صفحاتی که مکمل یکدیگر محسوب می‌شوند و محیطی که این همه را در خود جای می‌دهد، وجوه گوناگون آثار ویدئویی چند کاناله محسوب می‌شوند. با توجه به این‌که میزان نور محیط، دمای آن، چیدمان پرده‌ها و بسیاری عناصر دیگر که توسط هنرمند مشخص می‌شوند، خصلتی محیطی به اثر می‌دهند، این گونه آثار رابطه‌ی تنگاتنگی با ویدئو اینستالیشن پیدا می‌کنند و شاید ترسیم مرزی میان آن‌ها عملاً ناممکن باشد.

ویدئو اینستالیشن^۵: بهتر است برای درک بهتر این آثار به اصطلاحات قدیمی‌تری چون، Specific Site, None-Site, Site، بپردازیم.^۶ رابرت اسمیتسون^۷ وجه تمایز Site و None-Site را این‌گونه توصیف می‌کند: Site مکانی ویژه با لوکیشنی است در جهان؛ جایی‌که اثر هنری، آفریده می‌شود و None-Site بازنمودی از آن است. یک نمایشگاه (و شاید یک مستندنگاری) در یک گالری یا موزه به شکل عکس‌ها، نقش‌ها و غیره. اصطلاح Site-Specificity نیز دلالت بر این دارد که هر اثر هنری آن‌گونه که به نظر می‌آید و آن‌گونه که فهم می‌شود به مقدار زیادی، وابسته به محیطی است که در آن قرار گرفته یا به آن شکل داده است. سیستمی نیز با عنوان رسمی Video-Wall و معادل‌هایی چون Wall-Projection و Full-Wall Projection به وجود آمده که نوعی سیستم نمایش بر تعدادی مانیتور است که به یک دیسک لیزری یا ویدئویی دیجیتال مرتبط می‌شوند و با کمک کامپیوتر می‌توان تصاویر متفاوتی بر هر یک از آن‌ها یا یک تصویر واحد را بر تمام آن‌ها پخش کرد.

ویدئو پرفورمنس^۸: وقتی که ویدئو در دسترس هنرمندان قرار گرفت، بسیاری از آن‌ها دوربین را به سوی خود برگرداندند و از اجرای خود به‌عنوان اثری مفهومی، تصویربرداری کردند. کارکردهای روانشناسانه‌ی این آثار را به‌عنوان تصویری که محرک چشم‌چرانی‌های تماشاگر یا حس هم‌زاد پنداری اوست، نباید نادیده گرفت.

ویدئوی نظارت یا مراقبت^۹: این مورد کاملاً مرتبط با روشی است که هنرمند در خلق یک اثر ویدئویی- تجسمی دخیل می‌کند؛ مثل تغییر رنگ‌های یک ویدئو با کمک ابزار تکنولوژیک. در زمانه‌ای که ترس بین‌المللی از تروریسم، بحث همیشگی محافل است و امنیت، دل‌مشغولی همه‌ی جوامع شده است؛ این‌گونه‌ی ویدئویی به شکلی کنایه‌آمیز هم توسط هنرمندان و هم مجریان قانون استفاده می‌شود. هنگامی که تماشاگر ناگهان خود را موضوع نمایشگاه می‌بیند، نوعی مشارکت حسی فعال با آثار هنری را تجربه می‌کند. در این آثار، تماشاگر به بخشی از اثر هنری تبدیل می‌شود. این شیوه‌ی هنری، رابطه‌ی تنگاتنگی به ویدئو، پرفورمنس و گونه‌های دیگر از ویدئو آرت به نام ویدئوی محاوره‌ای دارد.

ویدئوی محاوره‌ای^{۱۰}: این دسته از آثار ویدئویی، محصول پیشرفت‌های تکنولوژیک دوران ما هستند. مخاطب، هنرمند و سیستم پردازش کامپیوتر، هر سه در تولید، مشارکت دارند. بازخورد داده‌هایی که از

^۴. Multi Channel

^۵. Video Installation

^۶ از آن‌جا که واژه‌های ارائه‌شده در متن، واژه‌هایی تخصصی و مصطلح هستند، نگارنده آن‌ها را

به فارسی برگردان نکرده است.

^۷. Robert Smithson

^۸. Video Performance

^۹. Surveillance Video

^{۱۰}. Interactive Video

^۱. Maria Sturken

^۲. Frame accurate

^۳. Single Channel

چیدمان‌های تعاملی، با آرایش گسترده‌ای از دیگر متریاها، از جمله؛ ویدئوی دیجیتال، فیلم، دی‌وی‌دی، هنر رایانه، دیسک‌گردان‌ها، گرافیک، انیمیشن، واقعیت بالقوه و گاه برای تشکیل بیان‌های جدید هنری پیوند دادند. تعدادی از تجربه‌گرایان ویدئو به شدت در پیشرفت‌های تکنولوژیکی جذب شدند، مانند ترکیب‌کننده‌ها، مراحل ساخت تصویر، اسکن‌های کامپیوتری و مانند این‌ها. از میان بسیاری از نوآوران، وودی و استینا واسولکا، اد امشویلر و نام جون پایک مطرح بودند. روی‌هم‌رفته، آن‌هایی که صرفاً به جنبه‌های تکنولوژیکی رسانه علاقمند شدند، فی‌نفسه به‌عنوان هنرمند باقی نماندند. اما فعالان اولیه‌ی ویدئو، به دیگر مسیرهای نزدیک بدان وارد شدند مانند مهندسی تلویزیون، مدیریت یا ساخت مستند. استینا واسولکا و نام جون پایک استثنائاتی قابل ذکرند که هنرمندان ویدئو و رسانه‌ای مؤثری باقی ماندند.

زمینه‌های فکری جنبش

در حقیقت، ویدئو زمانی پدیدار شد که مرزهای جداکننده‌ی تجربه‌های رایج هنری، در یک اثر واحد هنری گردهم آمد. مانند آن‌چه رابرت راشنبرگ و بیلی کلور^۶ در سال ۱۹۶۶ میلادی به اجرا در آوردند. روز چهاردهم اکتبر ۱۹۶۶ میلادی، راشنبرگ با همکاری یک مهندس الکترونیک به نام بیلی کلور، مجموعه‌ی نه بعد از ظهر: تئاتر و مهندسی، در زرادخانه‌ی هنگ نهم نیویورک به اجرا در آوردند. بازیکنان تنیسی که با راکت‌های مجهز به فرستنده‌ی رادیویی بازی می‌کردند، استفاده بسیار از تکنولوژی، سخنرانی-کردن در هنگام خلق اثر و به‌علاوه یک ویدئو پروجکشن از تصاویر مادون قرمز داوطلبان، در طول چندین شب، رویدادهایی در مدت اجرای اثر بود. این اتحاد میان هنرمند / مهندس و هنر / تکنولوژی، از آغاز عصری خبر می‌داد که حتی مرزهای فن‌آوری و هنر در آن در حال محو شدن بود. دیک هیگینز نویسنده، این پدیده را میانجی نام نهاد^۷ (Ibid: 10). این رویداد به گفته‌ی نویسندگانی چون مایکل راش و ادوار لوسی‌اسمیت سرآغاز رسمی ویدئوآرت محسوب می‌شود.

عامل تکان‌دهنده در ظهور ویدئو، ورود دوربین ویدئویی دستی در اواسط قرن بیستم بود که انقلابی در هنر بر پا کرد. مایکل راش، در کتاب ویدئو آرت، سخنان هنرمند آمریکایی، هرامین فرید^۸ که در سال ۱۹۷۶ نوشته شده است، پیش‌گویانه بیان می‌کند که به نظر می‌رسد پورتاپک مخصوصاً برای استفاده‌ی هنرمندان اختراع شده است.

ویدئو به مثابه‌ی هنر

ویدئو از همان روزهای اول، یک رسانه‌ی به شدت شخصی محسوب می-شد. هنرمندانی که جذب آنی بودن و لحظه‌ای بودن این هنر شده بودند، به آزادی بی حد و حصری دست یافته بودند که می‌توانستند از دوربین به مثابه‌ی یک خودکار در دست نویسنده استفاده کنند و نتایج کارشان آنی و قابل‌رؤیت بود.

از نظر بسیاری از افراد درگیر در حوزه ویدئو، ماهیت موقتی و بی‌دوام آن نوعی امر معنوی شناخته می‌شد و هنرمندانی که از تأثیرات و تبلیغات‌گرایی بازار هنری بیزار بودند، جذب همین ماهیت موقتی و فانی آن شدند و در واقع کار کردن به‌صورت «زنده» به‌خودی‌خود، بیانیه‌ای سیاسی و هنری به شمار می‌رفت. اما ماهیت ناپایدار ویدئو انواعی از شیوه‌های ضبط را

حضور تماشاگر در نمایشگاه به دست می‌آید، نوعی حادثه‌ی سمعی و بصری به‌وجود می‌آورد که وابسته به انتخاب‌های تصادفی کامپیوتر است. آثاری که با تکنیک Projected Reality به وجود می‌آیند، از این دسته آثار هستند. محیطی مجازی، تصویر واقعی تماشاگر یا در حقیقت شرکت‌کننده را در خود جای می‌دهد. بسیاری از آثار نیز، تماشاگر را و می‌دارند تا عکس‌العملی در مقابل یک دستورالعمل یا رویداد پیش‌روی انجام دهد.

ترکیب مواد^۱: میکس‌مدیا، ترکیبی از ویدئو و سایر رسانه‌هاست که نگهداری با الویت سایر رسانه‌ها همراه است. استفاده از متریاها، متفاوت، فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، رسانه‌های دیجیتال، لیزر و غیره، عملاً مرز ویدئو آرت را با دیگر رسانه‌های التقاطی معاصر، محو کرده است. این واژه به بسیاری از آثار ویدئویی اشاره دارد که رسانه‌های نوین را به خدمت گرفته-اند. حیات ویدئو، امروزه در گرو تلفیق با دیگر رسانه‌های دیجیتال است و شاید آثار نهایی را دیگر نتوان ویدئو آرت نامید. همین مسئله، بسیاری را به این نتیجه رسانده که عمر ویدئو آرت به پایان رسیده است. اما باید توجه داشت که ویدئو نیز بر مبنای صفر و یک پا گرفته و همواره به هنرهایی که هسته‌ی مرکزی آن‌ها کامپیوتر است، بسیار نزدیک بوده و هست.

دغدغه‌ی ویدئو آرت به‌عنوان هنر زمان؛ گسترش، تکرار، پیش‌برد سریع، آهسته کردن، سرعت بخشیدن و نگه‌داشتن زمان بود؛ اما در دستان هنرمندانی چون بیل ویولا، ویتو آکونچی^۲، گری هیل^۳ و ماریا آبراموویچ^۴ بیشتر بدن هنرمند، شعر روح، پیچیدگی‌های ذهنی و نابرابری‌های جنسی و تبعیض سیاسی جستجو و کاوش شده است و با همان تفاوت، نام جون پایک رویکردی متفاوت به ویدئو داشته است. برای مثال، بیشتر آثارش علی‌رغم انکار خودش، ویدئو را بیشتر از جنبه‌ی مجسمه‌گونه‌ی آن به‌کار گرفته است. همچنین، پس از شیوع فرهنگ تلویزیون و قدرت‌اش در ایجاد اعتیادی سرسام‌آور مخاطب برای دیدن برنامه‌ها- که بیشتر در خدمت تبلیغات بودند- و آثاری که بر تفکر مصرف‌گرای او می‌گذشت، رویکرد معترضان‌های را در بر داشت که دسته‌ای از هنرمندان و آثارشان را در مقابل رسانه قرار می‌داد.

«ویدئو آرت، درست از زمان انقلاب کنونی فن‌آوری رایانه‌ای، که به هنرمندان توان استفاده از هرگونه تصویر متحرک را می‌داد، به‌وجود آمده بود، که ترکیب و استفاده از فن‌آوری‌ها، برای بیان هنرمندانه‌شان بود. اما از آن‌جا که ابزار ویدئو همیشه به دسترسی فن‌آوری (شامل دوربین‌ها، اختراع پرتوافکن‌ها و غیره) مربوط می‌شد، تنها به مکان‌هایی محدود شده بود که دارای تکنولوژی بودند. برای مثال: ایالات متحده‌ی آمریکا، آلمان، استرالیا و قدری دیرتر بریتانیای کبیر. در اواخر ۱۹۷۰، تجهیزات ویدئو در نقاط دیگر جهان، با ممارست در رشد هنری، بیشتر در دسترس قرار گرفت» (Rush, 2006: 8).

ویدئو آرت، امکان روایت و همچنین امکان تولید زندگی‌نامه‌های شخصی، تصورات خیالی مربوط به آینده و تعریف سیاسی و بازتعریف جنسی و گهگاه کشف شخصی و فرهنگی هویت را فراهم نمود. مانند اثر ویدئویی که در آن نام جون پایک از گداهای نیویورک برای ساعت‌ها فیلم می‌گیرد، اندی وارهل که ساعت‌های زیادی را از خود در کارگاه خویش، بدون روایت داستانی، فیلم‌برداری کرد و به اجرای ویدئویی در آورد و بالاخره هنرمندانی که تکنولوژی را با ویدئوهای ترکیبی و غیرترکیبی و سینتی‌سایزرها^۵ در

¹. Mixed-Media

². Vito Acconci

³. Gary Hill

⁴. Maria Abramovic

⁵. Synthesizer

⁶. Billy Kluver

⁷. Hermine Freed

با توجه به مباحث مطروحه، نتایج این پژوهش بدین شرح تبیین می‌گردد: در این میان رسانه‌های مشخص شده نقشی بیش از یک کالبد و جایگاه را به منظور انتقال پیام ایفاء می‌کنند. در واقع هنرمند، با انتخاب رسانه خواست و نحوه مواجهه بیننده با اثر هنری را از پیش معین می‌کند. اساساً هنر یا تماماً تجربی است و یا این‌که اصلاً هنر نیست. هنر سده‌ی بیستم میلادی بر این اعتقاد شکل گرفته است. از این‌رو، طبیعتی کاملاً تجربی به خود می‌گیرد. تجربه‌گرایی سده‌ی بیستم، روح تازه‌ای را به هنر بخشید. گذشته از این، گستره‌ای را شکل داد که از دل آن بیان‌هایی به مراتب شخصی‌تر پدیدار گشت. تلفیق یا به‌کارگیری انواع رسانه‌ها، سبب گسترش ایده‌های ذهنی و انتزاعی هنرمندان گردید و مرزهای سنتی هنر را درهم شکست. هنرمندان در یک یا چندین شاخه به طور هم‌زمان فعالیت کردند و این، گستره‌ی تجربیات‌شان را غنا بخشید. حتی بسیاری از هنرمندانی که با ویدئو کار می‌کردند، از سایر رشته‌ها و یا زمینه‌های دیگر به کار ویدئو روی آوردند.

تقریباً تمام هنرمندان ویدئو تحت تأثیر عنصر زمان و خاطره بودند که این امر در آثارشان کاملاً مشهود است. از نظر آنان ویدئو، لحظه را ثبت کرده و نگه می‌داشت در حالی که فیلم شامل عملیاتی مثل ظهور، تدوین و اصلاح بود. فیلم، انسان را به تعمق وامی‌دارد و بیننده را از زمان فعلی و حال جدا می‌کند. به علاوه پیدایش ابزار نمایش، امکان تجربه‌ی احساسات ناشی از این تصاویر مضاعف را برای انسان مؤثر می‌ساخت. ویدئو همچنین باعث تجربه‌ی حس نزدیکی و صمیمیتی می‌شد که غالباً در فیلم امکان آن وجود نداشت. از پست‌مدرنیسم به بعد، هنر در درون مخاطب شکل می‌گیرد و آثار هنری به نوعی به نظر می‌آید که نیمه‌تمام هستند و در واقع به شکل تجربه‌های ثبت شده نمایان می‌شود.

منابع

- پاکباز، رویین (۱۳۷۸)، دایره‌المعارف هنر، تهران: نشر فرهنگ معاصر.
- رضایی بایندر، محمدرضا (۱۳۸۲)، بررسی نقش رسانه‌ها در آموزش مهارت‌های شهروندی و رفتارهای مدنی، فصل‌نامه پژوهش و سنجش ۷ صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران، تهران، بهار ۱۳۸۲، شماره ۳۳.
- زنگی، بهنام (۱۳۷۷)، تصویر رسانه است، مجله روابط عمومی، دی ۱۳۷۷، شماره ۱۲، صص ۴۴-۴۹.
- سلطان‌نیا، اشرف، خواجه‌نیا، میترا (۱۳۹۳)، بررسی عناصر نمایشی در پرده خوانی به عنوان رسانه‌ای ایرانی اسلامی، مجله تئاتر، زمستان ۱۳۹۳، شماره ۵۹، صص ۶۷-۸۴.
- طاووسی، محمود؛ موسوی‌لر، اشرف (۱۳۸۱)، بررسی خاستگاه خط نوشتاری و ارتباط آن با تصویر، جلوه هنر، ۱۳۸۱ شماره ۲۰ و ۲۱، صص ۱۰-۲۳.
- گودرزی، غلامرضا (۱۳۸۶)، نظریه تصویر و تصمیم راهبردی، اندیشه مدیریت راهبردی، بهار ۱۳۸۶، شماره ۱، صص ۹۳-۱۱۰.
- مختاری، محمدعلی (۱۳۸۸)، «رسانه و جهت‌گیری افکار عمومی در تصمیم‌گیری عمومی»، کتاب ماه علوم اجتماعی، دوره جدید، اسفند ۱۳۸۸، شماره ۲۴، صص ۷۰-۷۷.
- مدرس‌پور نوری، صدیقه (۱۳۷۷)، «همگامی هنر با توسعه فرهنگی» (طراحی و گرافیک رسانه‌های گروهی در روند آموزشی

می‌طلبید. احتمالاً چنین به نظر می‌رسد که بسیاری از آثار مهم به‌ناچار از تاریخ خط می‌خورند، به حاشیه رانده یا نادیده گرفته می‌شوند، به‌خصوص آن دسته آثاری که با مفاهیم یا تعاریف جاری هم‌خوانی ندارند. چنان‌که ذکر شد، برخلاف تاریخ نقاشی و مجسمه‌سازی تاریخ ویدئو آرت را نمی‌توان با ارجاع به آثار «بدوی» یا استاندارد، دوباره‌نویسی کرد؛ به‌ویژه وقتی که آن دسته آثار نابود شده‌اند. واضح است که نوارهای ضبط که مهم قلمداد نمی‌شوند؛ احتمالاً حفظ، بایگانی یا انبار نیز نخواهند شد. «بحث درباره ویژگی‌های ذاتی ویدئو، روشی برجسته و غالب در دنبال کردن تاریخچه مدیوم‌های هنری شده است و این‌کار از مشکل اساسی موجود در هر نوع تحلیل رابطه بین خلاقیت فرهنگی غرب و فن‌آوری پرده بر می‌دارد. ماریتا استارکن، اشاره می‌کند که هنرمندان اولیه حوزه ویدئو ویژگی‌های خاصی را در ویدئو کشف کردند تا این رسانه را از رسانه‌های دیگر هنرهای زیبا مثل فیلم، نقاشی و مجسمه‌سازی متمایز کنند و از طرف دیگر این ویژگی‌ها با دغدغه‌های دیگر زمانه به‌ویژه حوزه هنر مفهومی، مجسمه‌سازی مینی‌مالیستی و پرفورمنس مشترکات بسیاری داشتند. استوارت مارشال^۱ مدعی بود که هیچ چیز در «گرفتار شدن در فعالیت‌های اواخر مدرنیسم» در حوزه ویدئو آرت بریتانیا اجتناب‌ناپذیر نبود. دسترسی به فن‌آوری ویدئو قابل حمل مصادف با دوره زمانی بود که استراتژی‌های رادیکالی از قبیل فضاهای جایگزین برای نمایش آثار به غیر از فضای نمایشگاه‌ها و نیز فعالیت‌های مختلط تبدیل به جنبه‌ای مهم از فعالیت آوانگارد شده بود. تأثیر سینمای تجربی و آوانگارد بر ویدئو آرت به‌نحو خاصی برجسته می‌نمود و مارشال با توجه به هزینه تولید، توزیع و موضوعات سازمانی نقش فیلم‌سازان تجربی را به‌عنوان الگویی برای هنرمندان فعال در زمینه ویدئو مشخص کرد. او هم‌چنین پیشرفت ویدئو آرت در بریتانیا را با مدارس هنر مرتبط می‌دانست» (Marshall, 1986: 32).

با وجود تلاش‌های ابتدایی هنرمندان ویدئو در جهت متمایز کردن این رسانه از سایر رسانه‌های تصویری، در نهایت به‌پیوندی میان تمامی این رسانه‌ها دست یافتند، هر چند که ویژگی‌هایی به غالب رسانه‌های سنتی افزوده شد و به یک اثر ویدئویی عنوان تصویر و یا نقاشی متحرک اطلاق نشد، اما توانست دربردارنده‌ی تمام ویژگی‌های هنر معاصر باشد و تعامل، میرایی و سایر ویژگی‌های متمایزکننده و برجسته هنر ویدئو را در خود جای دهد. از این‌رو رویکردهای فنی بیشتر متعلق به سال‌های آغازین هنر ویدئو بوده و غالب هنرمندان معاصر، ویدئو را به عنوان بیان هنری برمی‌گزینند (الویس، ۱۳۸۲: ۲۰۰).

«جنبش تلویزیونی، یک عنصر مهم برای ویدئوآرت اولیه است. کابل تلویزیون در اواخر ۱۹۴۰ میلادی به عنوان خدمات، برای مردمی که در نقاط دورافتاده‌ی آمریکا زندگی می‌کردند و از دریافت عادی و درست سیگنال‌ها محروم بودند، معرفی شد. در اواخر ۱۹۶۰ میلادی، با توافق حکومت فدرال، از شرکت‌هایی، کابل برای ساخت تجهیزات ویدئو و فراهم نمودن تسهیلات ضبط برای عموم درخواست شد. سپس، این گروه از عامه توانستند تا نوارهای‌شان را در کانال‌های محلی برای گستره‌ی بیشتری نمایش دهند. اگر چه از این فرصت هرگز کاملاً بهره نبردند اما بسیاری از هنرمندان و گروه‌ها در ایالات متحده، کانادا و بریتانیای کبیر، اولین کاربرد تجهیزات ویدئویی را از طریق شرکت‌های کابل تجربه کردند» (Rush, 2006: 20).

نتیجه‌گیری

^۱ .Stuart Marshall

- دانشگاهی) (مرکز مطالعه دانشگاه هنرهای کاربردی وین اتریش)، جلوه هنر، بهار و تابستان ۱۳۷۷، شماره ۱۰ و ۱۱، ۴-۱۴.
- بارت، وند نابیل (۱۳۹۰)، رسانه‌های نوین، هنر و ارتباطات بین فرهنگی، ترجمه: اکرم امینی، کتاب ماه هنر، مهر ۱۳۹۰، شماره ۱۵۷، صص ۳۴-۴۱.
- پوستر، مارک (۱۳۸۱)، فرهنگ و رسانه‌های نوین، ترجمه: حسن نورایی بیدخت، مجله رسانه، زمستان ۱۳۸۱، شماره ۵۲، صص ۱۲۰-۱۲۷.
- قره‌باغی، علی‌اصغر (۱۳۷۸)، هنرهای تجسمی: تبارشناسی پست مدرنیسم: (شناخت اصول و مفاهیم پست مدرنیسم (۲))، مجله گلستانه، شهریور ۱۳۷۸، شماره ۸، صص ۵۹-۷۰.
- بخشی، علی (۱۳۸۷)، رسانه‌های نوین، زیستگاه هنر نو، تندیس، هشتم مرداد ۱۳۸۷، شماره ۱۲۹، صص ۱۸-۲۱.
- مهاجر، شهروز (۱۳۸۹)، رسانه‌های نوین در هنر معاصر، مجله تندیس، ۳ اسفند ۱۳۸۹، شماره ۱۹۴، صص ۱۶-۱۷.
- حدادی، ثمینه (۱۳۹۲)، بررسی دو کتاب اصول طراحی وب سایتی زیبا رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم، کتاب ماه هنر، اردیبهشت ۱۳۹۲، شماره ۱۷۶، صص ۴۶-۵۱.
- الویس، کاترین (۱۳۸۲)، «مجمه‌های ویدئویی»، فصلنامه هنر، ترجمه: تارا کابلی، شماره ۷۴، پاییز ۱۳۸۲.
- بخشی، علی (۱۳۸۴)، «ویدئو آرت: پرسش‌های کهنه از رسانه‌ی نو»، هنرهای تجسمی، شماره ۶۶.
- راش، مایکل (۱۳۸۹)، رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم، ترجمه: بیتا روشنی، تهران: نشر نظر.
- Masrshall, Stuart (1986), Video from Art to Independence, Video by Artist, Toronto.
- Meigh-Andrews, Chris (2006), A History of Video Art, Bloomsbury Academic.
- Rush, Michael (2006), Video Art, Thames & Hudson.
- Sturken, Marita (1990), "Paradox in the Evolution of an Art Form" in Doug Hall and Sally Jo Fifer, "Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art", New York.