

تکنولوژی در خدمت هنر

دکتر سیداکبر غرضنفری

لیلیا گشت
صفحه ۲۵ و ۲۴

رایانه، آسان‌تر انجام می‌پذیرد. به‌نظر می‌رسد پیشرفت ابزار الکترونیکی تا آن‌جا ادامه یابد که انسان را به قلم‌های آرامش و آسایش رهنمون سازد. هر عملی که تا پیش از این به صرف وقت فراوان و فعالیت‌های ذهنی و جسمی مشقت‌بار، نیازمند بود، امروز با کمک رایانه به‌سادگی و با صرف کم‌ترین انرژی ممکن، امکان‌پذیر شده‌است. با آغاز دهه هشتاد میلادی، رایانه عهده‌دار وظیفه جدیدی شد و در عرصه نقاشی نیز به کمک انسان شتافت. در این روش نقاشی، آغاز خطوط به شکل ابتدایی و نه‌چندان دقیق ترسیم می‌شد و با استمرار پیشرفت و به‌کارگیری تکنیک‌های پیچیده‌تر نه‌تنها در دقت، وضوح و تنوع و ترکیب رنگ‌ها رقیب قدرت‌مندی برای شیوه کهن نقاشی به شمار آمد، بلکه در سرعت، سهولت، خطوط، رنگ‌ها، شکل‌ها و در نهایت، در قدرت بیان، گوی سبقت از رقیب ریود. علاوه بر این، نقاشی با رایانه برای اولین بار، بهره جستن از بعد سوم و عمق بخشیدن به نقاشی را برای هنرمند، امکان‌پذیر ساخت.

قدرت شگفت‌انگیز رایانه در این زمینه را می‌توان در آثار هنرمند آمریکایی، لیلیان شوارتز، یافت؛ وی با بهره جستن از این ابزار، شیوه جدیدی در برتره (تصویر) ابداع کرد. در این شیوه، او با در آمیختن سبک قدیم و جدید، سبکی نو با ویژگی‌های خاص خود ایجاد کرد. وی ابتدا تصویری از چهره خود را به وسیله اسکتر به رایانه انتقال داده، سپس با همان روش، نقاشی کهنی چون تابلوی مادونا و یا تصویر چهره‌های معروفی مانند نفرتیتی و مارگارت تاچر و ... را به رایانه انتقال داد و در نهایت، با در آمیختن تصویر خود با هریک از آن‌ها شخصیت جدیدی برای خود ساخت. در حقیقت رایانه به وی کمک شایانی کرد تا به رؤیاهایش جامه عمل پوشاند. در واقع، او با جابه‌جا کردن برخی از اجزاء تصویر چهره خویش با تصاویر دیگر، تابلوهایی را به وجود آورد که هریک با دیگری کاملاً متفاوت بود. به دیگر سخن او به تنهایی صاحب شخصیت‌های متعددی شده بود؛ گاه مادونا، گاه مارگارت تاچر و گاه امیلیا ایرهارت و ...

دیگر هنرمند آمریکایی، باربارا نسیم، از رایانه در این عرصه به‌شکل‌های دیگری بهره جست. وی در نمایشگاهی که برگزار کرد، چهار نمونه از تابلوهایی را که با رایانه ترسیم کرده بود، به نمایش گذاشت. در مجموعه اول، تابلوهایی سه‌بعدی را در معرض دید عموم قرار داد که با وجود تفاوت‌های اندک، دوبه‌دو مشابه بوده، به‌شکل خاصی به نمایش درآمده بودند؛ به‌گونه‌ای که بیننده با چشم چپ یکی و با چشم راستش دیگری را می‌دید و

آیا دوره جدیدی در هنر آغاز شده است؟ آیا تکنولوژی جدید به اعماق درون انسان رسوخ خواهد کرد، تا به جای او بیان‌گر احساسات و عواطف او باشد؟ آیا روزی فرا خواهد رسید که هنرمند، بی‌نیاز از قلم‌مو و رنگ، از کلید و صفحه نمایش، بهره جوید و نهایتاً مکتب جدید در وادی هنر نقاشی به نام مکتب تکنولوژیسم قدم به عرصه وجود گذارد در کنار مکاتبی چون: رئالیسم، رمانتیسم، سورئالیسم و کوبیسم قرار گیرد و یا با فروپاشی تمام مکاتب موجود، این مکتب نوپا جای آن‌ها را خواهد گرفت؟ بسیار است سؤالاتی از این دست. که تنها گذشت زمان و انتظار، می‌تواند پاسخ‌گوی آن باشد. با توجه به نفوذ و کارایی رایانه در عرصه هنر در سال‌های اخیر، قرائن حاکی از آن است که این دست‌ساخته بشر در آینده، قدرت قلم‌موی میکال آنز و رنگ پیکاسو و خطوط سالوادور دالی را خواهد یافت.

اگر به تاریخ هنر از بدو شکل‌گیری آن در عصر حجر، یعنی فاصله زمانی میان سال‌های ۵۰۰۰ تا ۳۰۰۰ قبل از میلاد تاکنون، نظر افکنیم درخواهیم یافت هنر، هیچ‌گاه به یک شکل باقی نمانده؛ بلکه همراه با گذر زمان و پیدایش تمدن‌های مختلف، مکاتب و گرایش‌های متعددی در این عرصه به‌وجود آمده است، که تحول و دگرگونی اسلوب‌ها و ابزار را نیز به همراه داشته است. پس بی‌شک، هنر نزد هر یک از تمدن‌های کهن نظیر مصری، چینی و تمدن‌های موجود در بین‌النهرین و روم و بیزانس دارای شکل خاصی بود به‌گونه‌ای که آن‌را از دیگر تمدن‌ها متمایز می‌ساخت. از دیگر سو، بیان هنری تحت تأثیر اختلافات موجود بین ادیان مختلف، از مسیحیت و اسلام تا بودایی و هندو، دچار تغییر و تحول شده است. افزون بر آن، این نوع بیان در هر عصر، ویژگی‌های خاص همان عصر را به‌گونه‌ای منعکس ساخته است که آن‌را از دیگر عصرها متمایز ساخته است. در نهایت، سیر تحولات در عرصه هنر، منجر به شکل‌گیری مکاتبی چون کلاسیسم و نئوکلاسیسم در قرن‌های ۱۸ و ۱۹ میلادی و در پی آن، رئالیسم و در مقابل رئالیسم و سپس امپرسیونیسم و در پایان کوبیسم و متافیزیسم و سورئالیسم شد.

امروز در عصر الکترونیک، موضوع بحث‌ها و مناقشات این نیست که مکاتب یاد شده، شایسته‌تر است و یا حق با کدام یک از آن‌هاست و یا قدرت بیان، کدام یک بیشتر، از دیگران است؛ بلکه

نمی‌کشد بلکه با بهره جستن از پارهای فرامین و دستورها، که با استفاده از امکانات حاصل از علم الکترونیک به شکل کد، به رایانه منتقل می‌شود، خطوط و رنگ‌ها را ایجاد می‌کند.

جهشی که در سال‌های اخیر در پیشرفت ابزار الکترونیکی صورت پذیرفته، رایانه را به جزء جدایی‌ناپذیر زندگی، کار و اندیشه انسان، مبدل ساخته است. از نویسندگی و تألیف و آمار و حساب‌داری گرفته تا ایجاد نغمه‌های موسیقایی، با به‌کارگیری

در اختیار قرار دادن امکانات فراوان، انسان را از یک استودیوی کامل و مجهز، بی‌نیاز می‌کند. بدین ترتیب، وی ضمن پی‌درپی قرار دادن تصاویر با فواصل زمانی معین و نمایش آن‌ها می‌تواند آن‌را با موسیقی، صدا و صداهای زمینه، تلفیق کند.

با تمام پیشرفت‌هایی که در این زمینه صورت پذیرفته است و تنها به بخش‌هایی از آن اشاره شد، بار دیگر پرسش آغازین را تکرار می‌کنیم: به راستی آیا ما امروز با مکتب جدیدی در کنار مکاتب دیگر و یا به جای آن‌ها، مواجهیم؟

برای پاسخ به این سؤال می‌بایست به ارتباط میان محتوا و شکل پرداخت. در هر اثر هنری، شکل و فرم در خدمت محتوا است؛ به عبارت دیگر، قدرت فرم به القای قدرت‌مند محتوا می‌انجامد و هنرمند، هماره بر آن است که محتوا و مفهومی را به مخاطب خویش منتقل سازد، و در این راستا از فرم بهره می‌جوید. این محتوا است که با پشتوانه اندیشه و احساس، تحت تأثیر مکتبی خاص ارائه شده و نشان‌گر تعهد هنرمند به مکتبی خاص است؛ از این‌رو با امعان نظر در چگونگی شکل‌گیری مکاتب مختلف، در خواهیم یافت سنگ‌بنای تمامی مکاتب، خرد و اندیشه و احساس آدمی است؛ به عبارت دیگر، انسان در قالب مکاتب مختلف، نوع نگاه خاص خویش را به زندگی با ابزارهای مختلف به منصف ظهور رسانیده است. سنت‌گرایان، طبیعت‌گرایان، خردگرایان و دیگر مکاتب، هر یک به نوبه خود، با توجه به نوع نگاه خویش به انسان، جهان، اتفاقات و حوادث پیرامون آن آثاری را آفریده و به مخاطبان خود ارائه می‌کنند. حتی خردگرایان نیز اساس مکتب خویش را بر پایه خرد و اندیشه استوار ساخته‌اند؛ ایشان نیز به شیوه خویش به انسان و جهان خلقت و اتفاقات آن می‌اندیشند و برآند نوع نگاه و اندیشه خاص خود را به مخاطب خویش القا کنند.

کوتاه سخن آن‌که، چه خرد منجر به تحولات اجتماعی در جوامع انسانی شده، در سایه آن، مکاتب جدیدی ظهور کند و چه - به عکس - تحولات اجتماعی اندیشه خاصی را به وجود آورد، در نهایت مکتب جدیدی خودنمایی کرده است. در هر حال، خرد، محور اساسی شکل‌گیری مکاتب بوده است، نه ابزار. طرفداران یک مکتب با ابزارهای مختلف، تنها تفکرات خویش را به نمایش گذاشته‌اند و قدرت و ضعف ابزار، فقط در کیفیت ارائه اثر تأثیرگذار است؛ به عبارت دیگر، ابزار - هر چند توسعه یافته و پیشرفته - تنها وسیله‌ای است برای ارتباط هنرمند با مخاطب و واسطه‌ای است بین آن‌ها. البته هر شاخه از شاخه‌های هنر، از ابزار خاصی بهره می‌گیرد که در گذر زمان، این ابزار دچار تغییر و تحولات تدریجی و ناگهانی شده است. این گونه تحولات، هیچ‌گاه باعث به وجود آمدن مکاتب نشده‌اند؛ بلکه همواره در راستای انتقال بهتر مفاهیم و اندیشه‌ها و احساسات خالق اثر، صورت پذیرفته‌اند. به‌طور مثال، انسان امروزی چه با قلم‌مو و رنگ و بوم نقاشی بکشد و چه با بهره جستن از ابزار امروزی با کد و رمز، آن‌را ایجاد کند، هدف اصلی او انتقال احساس و اندیشه است، نه چیز دیگر. تکنولوژی پیشرفته امروزی در خدمت هنرمند است تا او بتواند با استفاده از آن، اندیشه و احساس خاص خود را به بهترین وجه ممکن با دیگران در میان گذارد. در نتیجه، ممکن است اندیشه نهفته در یک اثر خلق شده توسط ابزار سنتی، همان اندیشه نهفته در اثری باشد که با بهره‌گیری از تکنولوژی پیشرفته، پدید آمده باشد.

شاید تکنولوژی، قابلیت‌هایی را برای هنرمند به ارمغان آورد که شیوه‌های سنتی در آن ناکارآمد باشد؛ ولی در نهایت، این اندیشه و احساس است که مخاطب را تحت تأثیر خویش قرار می‌دهد. ابزار نوین هنرمند شاید مخاطبان یک اثر را به اعجاب آورده و مقهور خویش سازد، ولی وی در نهایت، از اندیشه و احساس موجود در اثر، بهره خواهد برد، که بی‌شک شعار مکتبی خاص بوده که خالق اثر در پی انتقال آن است.

● برگرفته از مقاله «عصر جدید لفظ» اثر سماء منیر؛ کتاب العربی،

ش ۳۹

شاید تکنولوژی، قابلیت‌هایی را برای هنرمند به ارمغان آورد که شیوه‌های سنتی در آن ناکارآمد باشد؛ ولی در نهایت، این اندیشه و احساس است که مخاطب را تحت تأثیر خویش قرار می‌دهد.

بدین وسیله احساس وجود عمق و بعد سوم در تابلوها به بیننده القا می‌شد. ایجاد اختلاف ناچیز در دو تابلو به گونه‌ای که چنین احساس خوشایندی را در بیننده ایجاد کند، به وسیله ابزار سنتی نقاشی، کار بسیار مشکلی است؛ در حالی که این عمل با رایانه به سهولت هر چه تمام‌تر انجام می‌پذیرد. مجموعه دوم شامل پنج تابلو، که به وسیله رایانه ترسیم شده بود و مجموعه سوم، مشتمل بر ۷۲ تابلوی کوچک در مقیاس ۶×۹ اینچ، که مجموع آن‌ها پرچم ایالات متحده را تشکیل می‌داد. مجموعه چهارم مجموعه‌ای از نقاشی‌های رایانه‌ای بود که به شکل کتابچه‌ای در اختیار بازدیدکنندگان قرار می‌گرفت و با انتخاب هر یک از آن‌ها از سوی بازدیدکنندگان بلافاصله چاپ و در اختیار ایشان قرار می‌گرفت بدین وسیله، بیننده خود را در کار، سهیم می‌دانست.

همان‌گونه که هنر در عصر گذشته از نقاشی ساکن، پا فراتر نهاده و در عصر حاضر در عرصه نقاشی متحرک، گام نهاده و در این راستا به پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای دست یازیده است، رایانه و نرم‌افزارهای آن نیز برای همگامی با این تحول و پیشرفت در هنر نقاشی، دچار تحول شد. در گذشته نه چندان دور و با اختراع سینما که اساس آن بر نمایش پی‌درپی تصاویر با فواصل زمانی معین که در نهایت احساس حرکت را در بیننده ایجاد می‌کرد، پایه‌ریزی شده بود، هنرمندانی مانند والت دیزنی بر آن شدند که از این ویژگی در خدمت هنری جدید بهره‌مند شوند که مدتی بعد به نقاشی متحرک و یا کارتن شهرت یافت، که کارکرد رایانه در آن، امروزه باعث خلق آثار خارق‌العاده‌ای شده است. اساس کار در تولید نقاشی متحرک با این شیوه، با شیوه سنتی تفاوت چندانی ندارد؛ در این شیوه نیز پی‌درپی قرار گرفتن تصاویر و نمایش آن با فواصل زمانی معین حس حرکت را به بیننده القا می‌کند. پدیده نوین در این زمینه، آن است که رایانه با