



دانشگاه آزاد اسلامی

واحد تهران مرکز

دانشکده هنر و معماری / گروه نقاشی

پایان نامه

برای دریافت درجه کارشناسی ارشد (M.A)

گرایش : نقاشی

عنوان:

ویدئو آرت با معرفی آثار

نام جون پایک، بیل ویولا و شیرین نشاط

استاد راهنما:

سرکار خانم منیژه صبحی

استاد مشاور:

جناب آقای کاوه نامغ

پژوهشگر:

فرشاد تفرجی

تابستان ۱۳۹۰

تعهد نامه اصالت پایان نامه کارشناسی ارشد

اینجانب فرشاد تفرجی دانش آموخته مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته به شماره دانشجویی ۸۷۰۰۰۲۹۰۷۰۰ در رشته نقاشی که در تاریخ ۹۰/۶/۳۰ از پایان نامه خود تحت عنوان : ویدئو آرت با معرفی آثار نام جون پایک، بیل ویولا و شیرین نشاط

بدینوسیله متعهد می‌شوم:

۱- این پایان نامه حاصل تحقیق و پژوهش انجام شده توسط اینجانب بوده و در مواردی که از دستاوردهای علمی و پژوهشی دیگران (اعم از پایان نامه، کتاب، مقاله و ...) استفاده نموده‌ام، مطابق ضوابط و رویه های موجود، نام منبع مورد استفاده و سایر مشخصات آن را در فهرست ذکر و درج کرده‌ام.

۲- این پایان نامه قبلاً برای دریافت هیچ مدرک تحصیلی هم سطح، پایین تر یا بالاتر) در سایر دانشگاهها و موسسات آموزش عالی ارائه نشده است.

۳- چنانچه بعد از فراغت از تحصیل، قصد استفاده و هرگونه بهره برداری اعم از چاپ کتاب، ثبت اختراع و ... از این پایان نامه داشته باشم، از حوزه معاونت پژوهشی واحد مجوزهای مربوطه را اخذ نمایم.

۴- چنانچه در هر مقطع زمانی خلاف موارد فوق ثابت شود، عواقب ناشی از آن را بپذیرم و واحد دانشگاهی مجاز است با اینجانب مطابق ضوابط و مقررات رفتار نموده و در صورت ابطال مدارک تحصیلی ام هیچگونه ادعایی نخواهم داشت.

نام و نام خانوادگی: فرشاد تفرجی

تاریخ و امضا:

بسمه تعالی

در تاریخ : ۹۰/۶/۳۰

دانشجوی کارشناسی ارشد خانم/ آقای فرشاد تفرجی از پایان‌نامه خود دفاع نموده و با نمره

۱۷/۵ به حروف هفده و نیم و با درجه بسیار خوب مورد تصویب قرار گرفت .

امضاء استاد راهنما

بسمه تعالی
دانشگاه آزاد اسلامی - واحد تهران مرکزی
دانشکده هنر و معماری

XX

(این چکیده به منظور چاپ در پژوهش نامه دانشگاه تهیه شده است)

نام واحد دانشگاهی : تهران مرکزی	کد: ۱۰۱	کد شناسایی پایان نامه:
عنوان پایان نامه: ویدئو آرت با معرفی آثار نام جون پایک، بیل ویولا و شیرین نشاط		
نام و نام خانوادگی دانشجو: فرشاد تفرجی شماره دانشجویی: ۸۷۰۰۰۲۹۰۷۰۰ رشته تحصیلی: نقاشی	تاریخ شروع پایان نامه : تاریخ اتمام پایان نامه: ۹۰/۶/۳۰	
استاد / استادان راهنما: سرکار خانم منیژه صبحی استاد / استادان مشاور: جناب آقای کاوه نامغ		
آدرس و شماره تلفن: تجریش - دربند - ک میری - پ ۷۹ تلفن: ۲۲۷۴۱۹۹۴		
چکیده : در این گردآوری اینگونه می خوانیم: از چیستی ویدئو تا ظهور ویدئو آرت و تعامل بالنده آن با فلیم و استفاده هنرمندان از تلویزیون به عنوان بستری برای نمایش اثر خود سخن گفته می شود تا ارتباط بین تکنولوژی و تصویر و بیان هنر ویدئو در دهه های ۶۰ و ۷۰ و ۸۰ و ۹۰ و دهه نخستین قرن ۲۱ و معرفی چند تن از هنرمندان ویدئو آرت طی این سال ها را شامل می شود. سپس ویدئوآرت در اروپا نظیر آلمان، هلند، اتریش و فرانسه بررسی می شود همچنین ویدئو آرت در هند و چین مورد توجه قرار می گیرد و به معرفی آثار پایک، ویولا و نشاط پرداخته می شود این پژوهش با هدف آشنایی بیشتر با این رسانه هنری و معرفی چند تن از هنرمندان آن به روش کتابخانه ای انجام شده است در نتیجه شناختی کلی از این رسانه نوین هنری و هنرمندان به نام آن پیام اصلی این پژوهش را شامل می شود.		

نظر استاد راهنما برای چاپ در پژوهش نامه دانشگاه مناسب است تاریخ و امضا
مناسب نیست

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	فصل اول: کلیات طرح
۲-۱-۱	بیان مسئله.....
۲	۲-۱-۲ هدف های تحقیق.....
۲	۳-۱-۳ اهمیت موضوع.....
۳	۴-۱-۴ سوالات و فرضیه های تحقیق.....
۳	۵-۱-۵ مدل تحقیق.....
۳	۶-۱-۶ واژگان کلیدی.....
۳	۷-۱-۷ روش تحقیق.....
۴	۸-۱-۸ محدودیت ها در روش تحقیق.....
	فصل دوم: ویدیو آرت
۶	مقدمه.....
۷	۱-۲-۱ ویدیو آرت.....
۸	۱-۲-۱-۱ ظهور ویدیو.....
۱۵	۲-۲-۱ تلویزیون و ویدیو.....
۱۸	۱-۲-۲-۱ تکنولوژی و تصویر.....
۱۹	۳-۲-۱ هنر ویدیو در دهه شصت.....
۱۹	۱-۳-۲-۱ فمینیسم و هنر ویدیو در دهه هفتاد.....
۲۳	۲-۳-۲-۱ هنرمندان زن.....

۲۴ ۳-۳-۲ هنر ویدئو در دهه هشتاد
۲۷ ۴-۳-۲ هنر ویدئو در دهه نود
۳۰ ۴-۲ ویدئو آرت در اروپا
۳۱ ۱-۴-۲ آلمان، هلند و اتریش
۳۱ ۲-۴-۲ فرانسه
۳۲ ۵-۲ ویدئو آرت در هند و چین
۳۸ ۶-۲ ویدئو اینستالیشن
۴۰ ۱-۶-۲ تونی ارسلر (نیویورک، ۱۹۵۷)

فصل سوم: نام جون پایک، بیل ویولا، شیرین نشاط

۴۵ ۱-۳ مقدمه
۴۷ ۲-۳ نام جون پایک
۵۶ ۳-۳ بیل ویولا
۷۱ ۴-۳ شیرین نشاط

فصل چهارم: نتیجه گیری

۸۷ ۱-۴ نتیجه گیری
۸۹ ۲-۴ پیشنهادات
۹۰ منابع

فهرست تصاویر

صفحه	عنوان
۱۰	تصویر ۱-۲- تکوین گرمایی، اد امشویلر
۱۱	تصویر ۲-۲- کریمستر Cremaster اثر ماتیو بارنی
۱۳	تصویر ۲-۳- تلویزیون، اثر نام جون پایک
۱۳	تصویر ۲-۴- ویالون سل، اثر نام جون پایک
۱۵	تصویر ۲-۵- تعلیق بی ایمانی (برای ماریان)، اثر گری هیل
۲۱	تصویر ۲-۶- بدن بیگانه، ۱۹۹۴، اثر مونا حاتوم
۲۲	تصویر ۲-۷- بدن بیگانه، ۱۹۹۴، اثر مونا حاتوم
۳۵	تصویر ۲-۸- آهنگ اصلی، ویتواکونچی
۳۹	تصویر ۲-۹- کشتی های بلند، ۱۹۹۲، گری هیل
۵۰	تصویر ۳-۱- ویالونیست در تلویزیون، ۱۹۶۴، اثر نام جون پایک
۵۰	تصویر ۳-۲- ویالونیست در تلویزیون، ۱۹۶۴، اثر نام جون پایک
۵۱	تصویر ۳-۳- ویالونیست در تلویزیون، ۱۹۶۴، اثر نام جون پایک
۵۲	تصویر ۳-۴- ماه پیرترین تلویزیون است، ۱۹۶۵، اثر نام جون پایک
۵۳	تصویر ۳-۵- ویدیو بودا، اثر نام جون پایک
۵۷	تصویر ۳-۶- فرستاده، اثر بیل ویولا
۶۲	تصویر ۳-۷- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا
۶۳	تصویر ۳-۸- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا
۶۴	تصویر ۳-۹- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا
۶۵	تصویر ۳-۱۰- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا

- تصویر ۳-۱۱- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا..... ۶۶
- تصویر ۳-۱۲- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا..... ۶۷
- تصویر ۳-۱۳- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا..... ۶۸
- تصویر ۳-۱۴- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا..... ۶۹
- تصویر ۳-۱۵- آبشار آب، ۲۰۰۸، اثر بیل ویولا..... ۷۰
- تصویر ۳-۱۶- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۳
- تصویر ۳-۱۷- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۳
- تصویر ۳-۱۸- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۴
- تصویر ۳-۱۹- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۴
- تصویر ۳-۲۰- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۵
- تصویر ۳-۲۱- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۶
- تصویر ۳-۲۲- زنان الله، اثر شیرین نشاط..... ۷۷
- تصویر ۳-۲۳- اثر شیرین نشاط عصیانگر ۱۹۹۸-..... ۷۹
- تصویر ۳-۲۴- اثر شیرین نشاط عصیانگر ۱۹۹۸-..... ۷۹
- تصویر ۳-۲۵- اثر شیرین نشاط جذبه ۱۹۹۹-..... ۸۰
- تصویر ۳-۲۶- اثر شیرین نشاط اشتیاق-..... ۸۰
- تصویر ۳-۲۷- زرین، ۲۰۰۵، اثر شیرین نشاط..... ۸۳

فصل اول
کلیات طرح

۱-۱- بیان مسئله

حدود نیم قرن است که شاهد ظهور عصر ویدئویی به عنوان رسانه‌ای نوین در جهان می باشیم جهانی که با شکوفایی تکنولوژی، زندگی انسان را دگرگون کرده و رنگ و بوی تازه ای به واسطه شناخت بیشتر جهان به آن داده است. لذا نفوذ تکنولوژی در هنرهای تجسمی و پیدایش هنرهای جدید و معاصر منجر شده است که هنر ویدئو به عنوان شاخص‌ترین هنر وابسته به تکنولوژی و یکی از تاثیرگذارترین رسانه‌های هنری معاصر به مسئله اصلی این تحقیق تبدیل می شود.

۲-۱- هدف های تحقیق

هدف از این تحقیق پرداختن به هنر ویدئو در چهار دهه پایانی قرن بیستم و بیان کارهای تاثیرگذار و معرفی سه تن از هنرمندان شاخص هنر ویدئو در جهان است از جمله نام جون پایک که پدر هنر ویدئو است و بیل ویولا که از شاخص‌ترین هنرمندان هنر ویدئو است و همچنین شیرین نشاط که از هنرمندان خوش ذوق ایرانی تبار است.

۳-۱- اهمیت موضوع

امروزه عصر الکترونیک و ارتباطات، رسانه های نوین است. ویدئو آرت هنری چند رسانه- ای است که چندین دهه می باشد که در دنیا متداول شده است، در حالی که در ایران بسیار نو پا است. و از این جهت پژوهش در این زمینه جایگاه ارزشمندی دارد.

۴-۱- سوالات و فرضیه های تحقیق

در این راستا پرداختن به چيستی و چگونگی پیدایش هنر ویدئو و این که آیا هنر ویدئو محصول دنیای سرمایه داری غرب است یا محصول جهانی است این پرسش را پیش می آورد که پرداختن به آنها تقلیدی کورکورانه است یا ساختاری هنرمندانه و خلاقانه در سرزمینی همچون ایران که امروزه به شمار هنرمندانی که از این رسانه استفاده می کنند مدام افزوده می شود.

۵-۱- مدل تحقیق

در این مقاله به جمع آوری اطلاعات مکتوب در کتابها و سایت های اینترنتی در معرفی ویدئو در دهه- های پایانی قرن بیستم و معرفی و تحلیل آثار نام جون پایک و بیل ویولا و شیرین نشاط می پردازیم.

۶-۱- واژگان کلیدی

هنر ویدئو، هنر های اجرایی (پرفرمنس آرت)، رسانه های نوین، تلویزیون، هنر چیدمان (اینستالیشن)، نام جون پایک، بیل ویولا و شیرین نشاط.

۷-۱- روش تحقیق

تحقیق در این مقاله به روش کتابخانه ای و با گردآوری اطلاعات مکتوب انجام می شود.

۱-۸- محدودیت ها در روش تحقیق

ویدئو آرت هنر جدیدی است که در ایران تنها حدود چندین دهه متداول شده است و محدودیت زیادی در جامعه و حجم نمونه، همچنین منابع و مآخذ ترجمه فارسی دارد و عدم دسترسی آسان به متخصصین این رشته هنری و جای خالی ویدئو آرت در علوم دانشگاهی از مشکلات و محدودیت های مهم این تحقیق است.

فصل دوم

ویدیو آرت

مقدمه

عصر امروز، عصر الکترونیک و فناوری پیشرفته می باشد که بی شک پیشرفت تکنولوژی، سبب تکاملی شگفت در دنیای هنر شده است و به پیدایش رسانه های هنری جدیدی از جمله پرفرمنس آرت، اینستالیشن، ویدئو آرت، دیجیتال آرت و نظیر آنها منجر شده است. این گردآوری، نگاهی کلی به پیدایش و چگونگی ویدئو آرت و تکامل آن در زمینه دوم قرن بیستم تاکنون و معرفی سه تن از هنرمندان تاثیرگذار آن چون پایک، ویولا و نشاط دارد.

ویدئو آرت، محصولی پیچیده و در عین حال گسترده از فناوری عصر الکترونیک و ارتباطات است. هنری چندوجهی است که از تلفیق رسانه های گوناگون هنری با عبور از قالب های متداول شکل می گیرد.

در بخش نخستین وجوه گوناگون ویدئو آرت چون زمان و مکان، محیط ارائه و نیز حضور تماشاگر بررسی می شود سپس ارتباط و نیز تضاد بین تلویزیون و ویدئو آرت با نگاهی به رشد تکنولوژی در تصویر بیان شده است. در این راستا، هنر ویدئو از اواخر دهه شصت میلادی تا کنون به صورت کلی در دهه های متوالی مورد بررسی قرار گرفته است و به اتفاقات مهم هر دهه اشاره شده است از جمله پیدایش ویدئو آرت در دهه شصت میلادی و ارتباط آن با فیمینسم در دهه هفتاد و در دهه هشتاد میلادی به پیشرفت تکنولوژی و استفاده آسان تر از تجهیزات ویدئو برای توسعه تکنیکی بهتر اشاره شده است.

در این دهه فرم های فضایی جدید با به کارگیری مانیتورها خلق شدند و ساختار فردی و مکانیکی فیلم از نکات بسیار مهم در انعکاس هنر ویدئو شد. توسعه تکنولوژی دیجیتال نیز وظیفه ای جدید در دهه نود به وجود آورد.

در دهه آغازین قرن بیست و یکم ویدئوآرت بخش قابل قبولی از دنیای هنر شده است. برای مثال می توان به آخرین نمایشگاه ها در ونیز و کسل اشاره کرد. ویدئوآرت بعد از این دهه آخر تلاش دوباره خود را برای داشتن ساختاری مستقل از سر می گیرد و وسیله ای برای انکار و نفی گفتن و نیز امری منحصر به فرد می شود و هرچه بیشتر می توان نسیم آرام دموکراسی را در هنر ویدئو احساس کرد. همچنین در ادامه بحث ویدئوآرت در اروپا نظیر آلمان، هلند، اتریش و فرانسه و در آسیا نظیر هند و چین بررسی می شود.

و در پایان به معرفی آثار هنرمندانی چون پایک، ویولا و نشاط پرداخته می شود.

۲-۱- ویدئو آرت

اکنون با واکاوی ریشه ها و خویشاوندی های ویدئو با تکنولوژی ها و هنر پیرامون خود شاید بتوانیم تصویر دقیق تری از ویدئو آرت ارائه دهیم. ویدئو آرت شامل داده های صوتی و تصویری است که ذخیره سازی و پخش و بازخورد اطلاعات در آن بسیار گوناگون است. این داده ها در بسیاری از موارد در زمان متوقف شده، تسریع شده یا به عقب برگردانده شده، زمان واقعی یا زمانی مجهول - معنا می یابند. مکان و محیط ارائه اثر و نیز گاه عمل تماشاگر - در حقیقت شرکت کننده - و بازخوردهای حاصل از این تقابل نیز وجوه دیگر آثار ویدئویی هستند. ویدئو آرت قواعد سینما حتی سینمای تجربی را نیز به رسمیت نمی شناسد. چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت، دیالوگ و طرح باشد. در دایره تنگ برنامه سازی های تلویزیونی هم نمی گنجد. هر چند از رسانه تلویزیون امکانات ایستگاه های تلویزیونی و حتی جعبه تلویزیون به مثابه یک حجم استفاده می کند.

ویدیو 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 این همه دستاورد بزرگ دارد: آزادی بی حد و حصر هنرمند. ویدیو آرت گاه به تعاریف و بازتعاریف سیاست، جنسیت، هویت‌های فردی و فرهنگی از طریق روایت‌های خطی و غیر خطی نوین می‌پردازد و گاه یکسره به مثابه شعری چند وجهی عمل می‌کند. گاه به بدن هنرمند و اجرای او می‌پردازد و گاه به تماشاگر، حضور او و کنشهای فیزیکی او.

ویدیو آرت با بیش از چهار دهه حضور پیوسته در دنیای هنر در شکل دهی به وضعیت کنونی بسیار کوشیده است. طی این سالها هیچ مفهومی را دست نخورده باقی نگذاشته است تمرکز بیننده بر صفحه تلویزیون را با انزوای آثار تک کاناله مخدوش کرده است. انفعال تماشاگر را با رواج آثار محاوره‌ای و دو سویه از بین برده است و به تمرکز قدرت در وجود خالق اثر پایان داده است. اکنون تماشاگر عملاً دستیار کارگردان و شریک در خلق اثر است.

ویدیو آرت به عنوان یکی از اصلی ترین مصرف کنندگان تکنولوژیهای نو از همان ابتدا در شکل دهی به هنری که امروزه به نام هنر دیجیتال می‌شناسیم، تلاش بسیار کرده است. سی دی رامها، آثار آن لاین بر صفحات وب، واقعیت‌های مجازی و آثار محاوره‌ای، درهایی به سوی هنر گشوده‌اند که هنر را فارغ از شاخه‌ها و سبک‌شناسی‌های پیشین، به گستره‌ای از تجربه‌گرایی تبدیل کرده است. انسان گسترشی از بدن هنرمند را، آنطور که مک لوهان می‌گفت، طی سالهای نخستین پیدایش ویدیو، به شکلی عینی تجربه کرد.

۲-۱-۱- ظهور ویدیو

از دهه ۱۹۶۰، رسانه جدید^۱، موضوع بسیار بحث‌انگیزی در هنر معاصر بوده است. عموماً اینگونه پنداشته می‌شود که روز چهاردهم اکتبر ۱۹۶۶، طلوع ظهور رسانه جدید را رقم زده است. و این

^۱ - New Media

همان زمانی است که رابرت راشنبرگ با همکاری یک مهندس الکترونیک به نام بیلی کلور^۲ مجموعه «نه بعدازظهر: تئاتر و مهندسی» را در زرادخانه هنگ نهم در نیویورک به اجرا درآورد. این برنامه نیز به نوبه خود در سال بعد به تاسیس سازمانی تحت عنوان «تجربه‌ها در هنر و فن‌آوری»^۳ منتهی گردید که راشنبرگ و همکار مهندسش راهبری آن را بر عهده داشتند. البته هنگامی که از این نقطه آغازین سخن می‌گوییم بلافاصله باید یادآور شویم که کسانی که در «نه بعدازظهر» حضور داشتند از این خاطره نه به عنوان یک موفقیت فنی، بلکه برعکس به عنوان برنامه‌ای توأم با اختلال ناشی از مشکلات فنی یاد می‌کنند. گذشته از این، آنچه که راشنبرگ و کلور با آن تجربه کردند - برای مثال بازیکنان تنیسی که با راکتهای مجهز به فرستنده‌های رادیویی بازی می‌کردند - به نظر نمی‌رسد که مبین جریان اصلی هنر تکنولوژیک معاصر باشد. (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۴۹).

در هر حال این نوع کارهای هنری به دلایل عدیده‌ای دلپذیر و جذاب هستند. یکی از این دلایل به تعریف تکنولوژی در جهان هنر پیشرو باز می‌گردد. اتحاد راشنبرگ و کلور در حقیقت یکی از معدود فرصتهای پدید آمده در طول چهل سال گذشته است که در خلا آن هنرمندان پیشرو دسترسی مستقیمی به فن‌آوری بسیار پیشرفته داشته‌اند. هنگامی که درباره «رسانه جدید» سخن می‌گوییم، غالباً مراد استفاده هنرمندان از تکنولوژی‌هایی است که پیشتر در خدمت فعالیت‌های تجاری و استودیوهای تبلیغاتی بوده‌اند. معمولاً هنرمندان برای دستیابی به این تکنولوژیها مجبور بودند تا ورود آنها به بازار عمومی برای مصارف داخلی و سرگرم کننده، در انتظار بمانند. چیزی که مفسرین از آن در عرصه هنر معاصر به عنوان High-end یاد می‌کنند، نزد جامعه علمی و مهندسی، فن‌آوری متوسط و یا حتی پایین به شمار می‌رود (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۴۹).

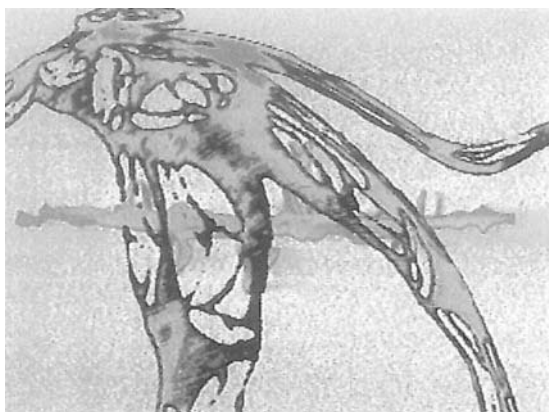
در نخستین روزهای هنر ویدیو، ادامشویلر^۴ (۱۹۹۰-۱۹۲۵) نوعی انیمیشن کامپیوتری پدید آورد که بعدها هم در فیلمها و هم در کلیپهای موسیقی تلویزیونی مورد استفاده قرار گرفت، کار ویدیویی او به

^۲ - Billy Kluver

^۳ - Experiments in Art Technology

^۴ - Ed Emshwiller

نام «تکوین گرمایی»^۵ انیمیشن کامپیوتری را با موسیقی تهیه شده توسط سینتی سایزر در هم آمیخت؛ از دیگر هنرمندان برجسته که به سادگی به قلمرو تجاری وارد شده می‌توان به دمین هرست^۶ (متولد ۱۹۶۵) اشاره کرد که چندین کار ویدیویی را برای صنعت موسیقی کارگردانی و یا طراحی کرده است. (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۴۹)



تصویر ۱-۲- تکوین گرمایی، اد امشویلر

هنر ویدیو تعامل بالنده‌ای نیز با فیلم داشته است چرا که هنرمندان ویدیو از فرهنگی که پیشتر با تصاویر سینمایی و صحنه‌ها و گفتگوهای فیلمهای نامدار بارور شده است، برخاسته‌اند، مشهورترین آنها نسخه بسیار آهسته شده فیلم روح آلفرد هیچکاک است که توسط داگلاس گوردن^۷ (متولد ۱۹۶۶) ساخته شد.

در این ویدئو ۲۴ ساعته همه جور مفاهیم عمیق کشف شده‌اند، اگرچه کمتر کسی ممکن است این فیلم را به طور کامل دیده باشد.

ویدیوی دیگری کار چهار و نیم دقیقه‌ای استیو مک کوین^۸ (متولد ۱۹۶۶) است به نام بی احساس^۹ که وی در سال ۱۹۹۷ ساخت. (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۴۹)

^۵ - the r mogensis

^۶ - Demin Hirst

^۷ - Douglas Gordon

^۸ - Steve Mcqueen

^۹ - Dead Pam (۱۹۹۷)

این اثر شیرین، کارهایی از کمدمی ساکت و چهره سنگی باسترکیتون در کشتی بخار (۱۹۲۸)، و به خصوص صحنه ای که در آن یک اتاقک بر روی قهرمان فیلم افتاده اما او به طور معجزه آسایی سالم می ماند، را بازسازی می کند. نسخه مکوئین از این صحنه بعضا به طور مبالغه آمیزی به عنوان رجزخوانی علیه نیروی عزم و اراده انسان تفسیر شده است. اگر در خصوص ویدئوی مک کوئین این را بگوئیم، پس در مورد خود باستر کیتون که تصاویر اصلی را آفرید چه باید گفت؟ حتی اگر برداشت مستقیمی هم در کار نباشد، مرز بین ویدئوی هنرمندان و سینما بسیار نامشخص به نظر می رسد، در واقع هرچقدر جریان تصاویر روان تر و استادانه تر باشد، نوعی گفتگوی مداوم را بیشتر می توان شاهد بود. مجموعه کریمستر، اثر ماتیو بارنی (متولد ۱۹۶۷) کیفیتی نیمه سورئالیستی و خواب گونه داشته که قویا یادآور فیلم آئینی الکساندرو جودوروسکی (متولد ۱۹۲۹) با نام ال توپو است. فیلم اخیر در سال ۱۹۷۰ تهیه شده و تنها چند سال پس از تولد ماتیو بارنی مخاطبان دنیای هنر را شیفته خود ساخت. (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۵۴)



تصویر ۲-۲- کریمستر Cremaster اثر ماتیو بارنی

بدین ترتیب ویدیو همچنان که امکانات فنی خود را توسعه می بخشید، به طور فزاینده ای تلاش داشت تا خود را به مثابه یک قالب هنری تثبیت کرده و به جای سینماها به گالری های هنری و یا حتی پرده های کوچک در خانه ها، راه یابد؛ در این تلاش تحول ذاتی موزه ها نیز نقش موثری را ایفا

کرد؛ از نقطه نظر صرفاً موزه‌ای، ویدیو بر خلاف سایر اشکال بیان هنری ره‌آوردهای جالبی را برای این محیط جدید نوید می‌داد؛ ویدئو رسانه‌ای نه چندان گران برای یک تور نمایشگاهی بوده که می‌توانست تصاویری تماشایی را با صرف هزینه مالی اندک ارائه نماید؛ مهمتر از اینها، انبوه بازدیدکنندگانی که موزه‌ها پیوسته در صدد جذبشان بودند، هنر ویدیو را به نوعی در تداوم تجربه‌های پیشین سینما و تلویزیون یافته و لذا در قیاس با سایر اشکال هنر آوانگارد بیشتر با آن مانوس شدند، و آنطور که پیداست این رسانه جدید در آغاز هزاره جدید صورت کلی هنر را تدوین و صورت سنتی کالای هنری را دچار دگرگونی کرده و نمادی از هنر جهانی در عصر ارتباطات پیشرفته ماهواره‌ای و اینترنت می‌سازد. (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۵۴)

در این راستا هنرمندانی از تلویزیون به عنوان بستری برای نمایش اثر خویش استفاده کردند که به راحتی در خانه‌ها یافت می‌شد؛ مشهورترین هنرمند ویدیو که این تمهید را به کار می‌گرفت، نام جون پایک^{۱۰} متولد کشور کره است، پایک در آغاز حیات هنری خود با گروه فلاکس^{۱۱} در آلمان در مراوده بود، سپس به نیویورک مهاجرت و در همان جا در رویداد «نه بعد از ظهر» که توسط راشن برگ و کلوور تدارک دیده شده بود، شرکت جست، او در کار خود دو شگرد را توأمان به کار می‌گرفت، اولاً تصویر روی صفحه تلویزیون را دگرگون می‌ساخت و ثانیاً از مجموعه دستگاه‌های تلویزیون به عنوان عناصری ترکیب شده در یک کلیت بسیار عظیم بهره می‌جست (لوسی اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۵۵ و ۵۶).

^{۱۰} - Nam Jume Paik

^{۱۱} - Fluxus