

چکیده:

بشر از آغاز که به وسیله ی ذغال چوب و چربی حیوانات و مواد طبیعی تصاویر درون غارها را کشید، تا امروز که با استفاده از آخرین فناوریها به خلق تصاویر می پردازد، همواره تلاش داشته تا با استفاده از ابزارها و دستاوردهای علمی زمانه خویش به ابراز منویات شخصی اش پردازند، در واقع شاید بتوان گفت مفهوم تصویر با تغییر روند تولید آثار هنری به مرور متفاوت گشته است اما خود تصویر همواره حضور داشته است. بدین ترتیب تصاویر خلق شده با دست و به کمک ابزار ساده مانند قلم مو و رنگ، حتی اگر بسیار نزدیک به واقعیت و طبیعت کشیده شوند با آنچه توسط ابزار مکانیکی و یا شیوه های نامتعارف ایجاد می شود نه تنها از لحاظ جلوه های بصری بلکه از لحاظ مفهوم نیز بسیار متفاوت خواهد بود. به بیانی دیگر تصویر، ارتباطی مستقیم و معنا دار با ابزار پدید آورنده اش دارد. در سالهای اخیر استفاده از دوربینهای عکاسی و تصویر برداری به عنوان یک ابزار هنری، قابلیت های ویژه ای را جهت خلق تصاویر در اختیار هنرمندان قرار داده است.

در این پژوهش سعی شده تا ابتدا با مطالعه در مورد ویژگیهای ویدئو آرت به مفهوم تصویر در ویدئو آرت پرداخته شود و در ادامه با مقایسه و تحلیل میان انواع تصاویر در صورتهای متفاوت هنری از جمله نقاشی، عکاسی و ویدئو تفاوت های تصاویر ویدئویی با سایر گونه های هنری آشکار شود و همچنین به مسائلی چون ارتباط میان آثار ویدئویی و مخاطبان آن و تعامل ویدئو با رسانه هایی مانند سینما و تلویزیون پرداخته شود.

با توجه به مطالب آورده شده در این پژوهش، به نظر می رسد ویژگیهایی چون مستند بودن تصاویر، قابلیت بداهه پردازی، امکان تجربه های جدید بصری، همساز بودن با جامعه ی مصرفی و... در دوربینهای ویدئویی، باعث ایجاد تحولی نوین در برداشت و آرایه تصویر به مخاطب شده است.

کلید واژه ها:

ویدئو آرت (video art) رسانه جدید (new media) تصویر (image)

Filename: ۳چکیده.docx.docx
Directory: C:\Documents and Settings\M\Desktop
Template: C:\Documents and Settings\M\Application
Data\Microsoft\Templates\Normal.dotm

Title:

Subject:

Author: LORD

Keywords:

Comments:

Creation Date: 1/13/11 :

Change Number: 1

Last Saved On: 1/13/11 :

Last Saved By: LORD

Total Editing Time: 0 Minutes

Last Printed On: 1/13/11 :

As of Last Complete Printing

Number of Pages: 1

Number of Words: 242 (approx.)

Number of Characters: 1,384 (approx.)

فهرست مطالب:

عنوان	فهرست
فصل اول: کلیات تحقیق	
۱- بیان مسأله.....	۲
۲-۱ اهمیت و ضرورت تحقیق.....	۴
۳-۱ اهداف تحقیق.....	۴
۱-۳-۱ هدف کلی.....	۴
۲-۳-۱ اهداف جزئی.....	۴
۴-۱ روش تحقیق.....	۵
۵-۱ روش تجزیه و تحلیل.....	۵
فصل دوم: ویدئو آرت	
۱-۲ تاریخچه.....	۷
۲-۲ درباره ی ویدئو آرت.....	۱۲
۳-۲ دسته بندی انواع ویدئو آرت.....	۱۳
۱-۳-۲ ویدئو های نمایشی.....	۱۴
۲-۳-۲ ویدئو های محاوره ای.....	۱۴
۳-۳-۲ ویدئو چیدمانها.....	۱۶
۴-۲ انواع ویدئو آرت از لحاظ موضوع.....	۱۸
۱-۴-۲ موضوعات اجتماعی.....	۲۰
۲-۴-۲ موضوعات سیاسی.....	۲۲
۳-۴-۲ باورها و اعتقادات مذهبی.....	۲۴

- ۵-۲ انواع ویدئو آرت از لحاظ تکنیک..... ۲۶
- ۱-۵-۲ آثاری که با تکنیک معمول فیلمهای سینمایی ساخته می شوند..... ۲۶
- ۲-۵-۲ ویدئو هایی که به صورت فیلم برداری بداهه ساخته می شوند..... ۲۶
- ۳-۵-۲ ویدئو هایی که در ساخت آنها از تکنولوژیهای کامپیوتری و استفاده می شود..... ۲۷
- ۴-۵-۲ ویدئو هایی که در آنها از صحنه های فیلمهایی که قبلا ساخته شده است استفاده می شود..... ۲۸
- ۶-۱-۲ آثاری ویدئویی..... ۳۰
- ۱-۶-۲ نمایش مستقیم بر روی یک پرده (شیوه ی رایج نمایش فیلم)..... ۳۰
- ۲-۶-۲ نمایش متقابل بر روی دو یا چند پرده..... ۳۰
- ۴ ۶ ۲ نمایش بر روی سطحی غیر از پرده یا دیوار..... ۳۲
- ۴ ۶ ۲ نمایش به صورت پخش مستقیم (تلوزیون مدار بسته)..... ۳۲
- ۵ ۶ ۲ ارائه به صورت اینترکتیو با بهره گیری از فناوریها و تکنولوژیهای علمی..... ۳۲

فصل سوم: ویدئو آرت، تلوزیون، سینما

- ۱-۳ تکنولوژی و هنر جدید..... ۳۶
- ۲-۳ تکنولوژی و ویدئو آرت..... ۳۸
- ۳-۳ ویدئو و تلوزیون..... ۴۰
- ۴-۳ سینما و ویدئو..... ۴۸
- ۱ ۴ ۳ ویدئو آرتهایی که به طور مستقیم از نسخه ی فیلمهای ساخته شده استفاده کرده اند..... ۵۰
- ۲ ۴ ۳ هنرمندانی که ویدئو های خویش را به شکل فیلمهای سینمایی و با همان ابعاد و جزئیات فیلمهای سینمایی خلق می کنند..... ۵۰
- ۳ ۴ ۳ هنرمندانی که آثار خویش را به شیوه ی فیلمهای سینمایی فیلم برداری نموده و بعد آنها را به فرمت ویدئو تبدیل می کنند..... ۵۲
- ۴ ۴ ۳ فیلم سازانی که در فیلمهایشان تعلیقی میان سینما و ویدئو آرت را تجربه می کنند..... ۵۳
- ۵ ۴ ۳ هنرمندانی که ویدئو و سینما را در هم آمیخته اند..... ۵۵
- ۶ ۴ ۳ هنرمندانی که در آثارشان فیلمهای موجود را باز آفرینی می کنند..... ۵۶

فصل چهارم: مخاطب و ویدئو آرت

- ۶۱ ۱-۴ ویدئو آرت و موزه ها.
- ۶۳ ۲-۴ تعامل میان مخاطب و ویدئو آرت.

فصل پنجم: ویژگیها و قابلیت‌های ویدئو آرت

- ۶۷ ۱-۵ همساز با فعالیتهای اجتماعی.
- ۶۷ ۲-۵ بداهه پردازی.
- ۶۸ ۳-۵ مستند بودن.
- ۷۰ ۴-۵ امکان پاسخ متقابل.
- ۷۰ ۵-۵ قابلیت سرگرم کنندگی.
- ۷۱ ۶-۵ انتقال سریع مفاهیم.
- ۷۱ ۷-۵ ارزانی.
- ۷۲ ۸-۵ همساز با جامعه ی مصرفی.
- ۷۲ ۹-۵ قابلیت تجربه های تصویری جدید.
- ۷۲ ۱۰-۵ قابلیت بهره گیری از سایر اشکال هنری.

فصل ششم: تصویر

۱-۶ تصویر

- ۷۵ چیست.
- ۷۶ ۲-۶ خواندن تصویر.
- ۷۷ ۳-۶ تفاوت تصویر در نقاشی و فیلم.
- ۷۸ ۴-۶ تفاوت تصویر در عکس و نقاشی.
- ۷۹ ۵-۶ تفاوت تصویر در عکس و فیلم.
- ۸۳ ۶-۶ ویدئو و سایر حوزه های هنری.

نتیجه گیری..... ۹۱

فهرست جدولها

جدول ۶-۱ مقایسه میان ویدئو آرت و سایر هنرهای تصویری..... ۹۰

فهرست عکسها

- ۱۵vexation island، میتیو بارنی، (۱-۲)
- ۱۷Not a Model for Big Brother s Spy-Cycle، دیترو فروس، (۲-۲)
- ۱۹نام جون پایک، چیدمان..... (۳-۲)
- ۱۹ویتو آکنچی، آهنگ اصلی..... (۴-۲)
- ۲۱مونا حاتوم، بدن بیگانه..... (۵-۲)
- ۲۳Passage، شیرین نشاط، (۶-۲)

- ۲۵ بیل ویولا، فرستاده (۷-۲)
- ۲۹ استیو مک کوین، بی احساس (۸-۲)
- ۳۱ ماریکو موری، سعادت ابدی (۹-۲)
- ۳۳ بیل ویولا، خواب منطق (۱۰-۲)
- ۳۴ کارگاه آبی، هموایان (۱۱-۲)
- ۴۳ نام جون پایک در کنار یکی از دستگاہهای پیچیده اش (۱-۳)
- ۴۴ گری هیل، تعلیق بی ایمانی برای مارین (۲-۳)
- ۴۵ گری هیل، کشتی های بلند (۳-۳)
- ۴۷ Six fols Douxi /souls le communication، ژان لوک گدار (۴-۳)
- ۵۱ cermaser، میتو بارنی (۳-۵)
- ۵۲ vexation island، میتو بارنی (۶-۳)
- ۵۳ consolatien service، ایجالیزا آتیل (۷-۳)
- ۵۴ الکساندر سوکوروف، مادر و پسر (۸-۳)
- ۵۵ le Gai Savoir، ژان لوک گدار (۹-۳)
- ۵۷ و ۵۸ پیر هویگ، حافظه ی سوم (۱۰-۳)
- ۵۸ پیر هویگ، دو دقیقه فارق از زمان (۱۱-۳)
- ۶۹ کاتارزینا کوژیرا، حمام مردانه (۱-۵)
- ۶۹ کاتارزینا کوژیرا، پسر ها (۲-۵)
- ۸۴ بیل ویولا، اتاق کاترین (۱-۶)
- ۸۴ بارتلو، کاترین مقدس (۲-۶)

پیشگفتار:

تصویر را نخستین وسیله ی ارتباطی میان انسانها دانسته اند. این وسیله ی ارتباطی در شکل تکامل یافته خود در بین انسانهای نخستین به خط تصویری یا تصویر نگاری انجامیده است که در تکامل جوامع بشری و انتقال تجربه و اندیشه بسیار حائز اهمیت می باشد. از طرفی، پیشرفتهای علمی همواره فرصتها و موقعیتهای ویژه ای را در اختیار هنرمندان قرار داده است، با کشف هر پدیده ی علمی و تکنولوژیک هنرمندان ابزارهای متنوعی را برای خلق آثار هنری خود یافته اند و هر چه سرعت پیشرفتهای علمی فزونی یافته تنوع شکلهای و روشهای هنری نیز به تبع آن گسترده تر شده است.

جهان طی سده های اخیر با رشد و توسعه ی بی سابقه و خیره کننده ی علم و تکنولوژی رو برو شده و در پی آن دهه های آخر سده ی بیستم تحولاتی عمیق در عرصه ی هنر را شاهد بوده و از این رهگذر قلمرو گسترده و متنوعی از ابزارها و روشهای بیان هنری را تجربه کرده است. این تحولات در ابتدا با بکارگیری موادی فراتر از رنگ و بوم به عنوان مثال بریده های کاغذ و پارچه در کلاژ هنرمندان کوبیسم آغاز و در سالهای آخرین به آزادی کامل هنرمند از هرگونه قید و بند و رویکرد به سوی رسانه ها و امکانات جدید آفرینش هنری منتهی گردید.

"از سویی دیگر باید گفت تغییر شکل در ساختارها، ذاتی هر فن آوری نوینی است، به عنوان نمونه ابداع دستگاه چاپ و حروف سربی بسیاری از ساختارهای بنیادین هنر تصویرگری و کتابت و فراتر از آن درک انسان آن عصر را از تصویر و کلام به نفع فناوری روز تغییر داد. "با این ابداع نظم زنجیره وار تصاویر، کلمات و ایده ها، در قالبی که بتوان آن را باز تولید و تکثیر کرد، ارکان عقلانی پیشرفت غرب شد. "(استرازبرگ، ۱۳۸۳، ص ۲۵۳)

چنین قابلیت را برای رسانه های نو^۱ (۱) و در حقیقت فرا رسانه ها^۲ نیز باید قائل شد. (البته این قابلیت مدت هاست که به فعل در آمده است). "فرا رسانه ها در حقیقت آمیزه ای از تصویر، صدا، و نوشتار هستند و ابزارهای ذخیره ی الکترونیکی محتوا و همچنین از امکان باز یافت آنها بر خوردارند" (شکرخواه، ۱۳۸۲)

1-new media
2-hyper media

برای این به فرا رسانه ها اشاره شد که، هنر نو بیش از هر چیز با مرزهای فرا رسانه تعریف میشود. حال با توجه به اینکه، "ویژگی مهم فرا رسانه، تعاملی بودن آن است بنابراین، هنری که در آن رشد کند نیز خود به خود ویژگیهای چنین رسانه ای را می پذیرد. از سوی دیگر جامعه ی شبکه ای و ساختار متکثر و از پایین به بالای آن هر نوع مرکزگرایی را در هنر امروز تحلیل می برد و به جمع ویژگیهای هنر نو، چندگانگی و عدم تبعیت از روایتهای مسلط پیشین را نیز می افزاید. در چنین بستری است که بسیاری از مناسبات درونی فرهنگ پست مدرن مانند التقاط، به جزیی از هنر نو بدل می شوند." (بخشی، تندیس شماره ی ۱۲۶ ص ۱۸)

نکته ای دیگر که در مورد هنر و تکنولوژی باید مورد توجه قرار گیرد این است که، در هنر جدید این تکنولوژی به مفهوم عام خود نیست که واجد اهمیت اصلی است، بلکه بطور مشخص تکنولوژیهای مرتبط با عکاسی هستند که مهم قلمداد می شوند. اگر چه عکاسی در نیمه ی نخست قرن ۱۹ اختراع شد، لیکن همچنان نفوذ عمیق خود را بر تولیدات هنر معاصر تداوم بخشیده است. این رسانه در هر کجا که تصویر مطرح است، خود را در مرکز آفرینشهای هنری جای می دهد. تمهیدات دیجیتالی در عکاسی که معمولا به مدد امکانات رایانه ای پیشرفته میسر می گردد، مرزهای هنر عکاسی را با سایر هنر ها بیش از پیش مبهم می سازد.

دیگر ابزاری که به مفهوم تصویر در دنیای امروز مفهومی تازه داده اند، رایانه ها هستند. تصویر سه بعدی و واقعیت مجازی در حال خلق فضایی تازه است که به فضای رایانه ای^۱ مشهور شده است. اکنون به کمک ابزار و وسایل گوناگون از جمله لیزر، اشیا و فضاهاهی خلق می شود که از لحاظ تاثیر گذاری نه تنها مشابه اشیا و فضاهاهی واقعی است، بلکه در بیشتر موارد به کار بر قدرت دخالت و کنش متقابل در دنیای مجازی خلق شده را می دهد.

مایکل راش^۲ در کتاب رسانه های نو در هنر می گوید: "با پیشرفتی که از پنجاه سال پیش بدین سو در هنر و فناوری به وجود آمده، انقلاب دوشانی(۲) که در همه اشکال هنر معاصر گسترش پیدا کرده بود، نوعی پایان تاریخی یافته است. ابداع هنر دیجیتال، هنری فراتر از مادیت، که در آن بحث های ابژه و بسیار کمتر از آن، بوم به شکل نا امید کننده ای تاریخ گذشته می نماید، حوزه های جدید گشوده است. حوزه هایی که در آن شیوه های ارزیابی اثر هنری و اصطلاحات تاریخ هنری حتی از نوع دوشان، دیگر کار آمد نیست."

(Rush,2005,p.239)

1- Cyber space

2-Michael Rush

فصل اول: کلیات تحقیق

۱-۱ بیان مسئله:

همانگونه که اشاره شد دهه های آخر سده ی بیستم شاهد تحولاتی عمیق در عرصه ی هنر بوده و از این رهگذر قلمرو گسترده و متنوعی از ابزارها و روشهای بیان هنری را تجربه کرده است. تحولات شکلی هنر در ابتدا با بکارگیری موادی فراتر از رنگ و بوم به عنوان مثال بریده های کاغذ و پارچه در کلاژ هنرمندان کویسیم آغاز و در سالهای آخرین به آزادی کامل هنرمند از هرگونه قید و بند و رویکرد به سوی رسانه ها و امکانات جدید آفرینش هنری منتهی گردید.

اما می توان گفت در تمامی این تلاشهای صورت گرفته، آنچه مدام در جریان سبکها و مکاتب هنری تغییر یافته و متحول شده مفهوم تصویر بوده است.

تصاویر خلق شده با دست و به کمک ابزار ساده مانند قلم مو و رنگ حتی اگر بسیار نزدیک به واقعیت و طبیعت کشیده شوند با آنچه توسط ابزار مکانیکی و یا شیوه های دیگر ایجاد می شود نه تنها از لحاظ جلوه های بصری بلکه از لحاظ مفهوم نیز بسیار متفاوت خواهد بود.

در دهه های اخیر استفاده از دوربینهای عکاسی و تصویر برداری و به دنبال آن امکانات دیجیتال مرتبط به عنوان یک مترتال هنری قابلیتهای ویژه ای را جهت ضبط و خلق تصاویر، در اختیار هنرمندان قرار داده است.

تصاویر خلق شده توسط دوربین، معنایی جدید را برای تصویر به ارمغان آورده است. تا قبل از اختراع دوربین تمام تصاویر بوجود آمده توسط هنرمندان نوعی تفسیر شخصی و غیر مستقیم از شکلها به شمار می رفت اما تصاویری که با استفاده از دوربینها بوجود آمدند را مشکل می توان تفسیر شخصی هنرمند از شکلها محسوب کرد. مستند بودن و کپی از اصل بودن این تصاویر معنایی جدید به تصویر بخشیده است که هیچ گاه قبل از اختراع دوربین تجربه نشده بود. مخاطب هنگام دیدن آثار ویدئویی، همانند آنچه در عکس با آن مواجه می شود خود را در مقابل یک تصویر واقعی (مستند) می بیند. از سویی دیگر مستند بودن تصویر موجب ایجاد همزاد پنداری میان اثر و مخاطب می شود و از این طریق مفهوم مورد نظر هنرمند بهتر به

مخاطب منتقل می شود، به عبارتی شاید بتوان گفت تصاویر مستند آثار ویدئویی باور پذیرتر از سایر تصاویر هستند.

حتی این باور پذیری در برخی از آثار ویدئویی به مدد تکنولوژی های بصری قوت میابد. به عنوان مثال در ویدئوی (سعادت ابدی) ساخته ی هنرمند ژاپنی ماریکو موری^۱ ۱۹۹۷ م، هنرمند از فناوری فیلمهای سه بعدی برای خلق اثرش بهره برده است و مخاطب با استفاده از عینک مخصوص، خود را درون تصویر ویدئویی احساس می کند. بدین ترتیب گویا حوادث در اطراف او رخ می دهد و طبیعتاً تصاویر باور پذیرتر و تاثیر گذارتر خواهند بود.

عوامل متعدد دیگری نیز در ایجاد مفهومی متفاوت در تصاویر آثار ویدئویی موثرند. ورود این رسانه به زندگی انسانها و ضبط و تماشای خصوصی ترین لحظات زندگی شخصی و خانوادگی همانند دوربینهای عکس فوری، قابلیتی منحصر به فرد است. هر چند قبل از این نیز امکان ضبط این لحظات توسط دوربینهای حرفه ای فراهم بوده است اما با ظهور دوربینهای سبک دستی، اولاً همه ی افراد جامعه به سهولت می توانند از این قابلیت استفاده نمایند، ثانياً دیگر نیازی به انتظار برای ظهور تصاویر نیست.

به عنوان نمونه در یکی از آثار بیل ویولا^۲ که در آن سه موضوع مرتبط با هم (تولد، زندگی و مرگ) به صورت یک ویدئوی سه وجهی به طور همزمان نمایش داده می شود، در فیلمی که در سمت چپ جریان دارد همسر او در حال به دنیا آوردن فرزندش دیده می شود، در دیوار روبرو خود او سرگردان و شناور است و بالاخره در دیوار سمت راست مادر او در بستر مرگ است. تماشاگر با تماشای این فیلم احساس می کند که به او اجازه داده شده تا در امری خصوصی فضولی کند. در واقع نمایش ویدئویی فرصتی است تا یک مسئله خصوصی به صورت عمومی بیان شده و از این طریق تماشاگر به اندیشیدن نسبت به دنیای درون خود ترغیب شود.

قدرت و تاثیر دوربینهای ویدئویی در بداهه پردازی یکی دیگر از ویژگیهای منحصر به فرد این رسانه است که توانسته دوربین ویدئویی را به وسیله ی خوبی برای خلق (رویدادها)^۳ و (اجراها)^۴ در هنر پیشرو تبدیل نماید. تا قبل از ظهور دوربینهای ویدئویی اغلب لحظات زندگی افراد زود گذر و فراموش شدنی بودند اما

1- Mariko Mori

2-Bill Viola

3-Happening

4- PERFORMANCE ART

امکان ثبت این لحظات زود گذر و بی اهمیت توسط دوربین ویدئویی موجب شد، تا این لحظات تکرار پذیر و جاودانی گردند.

ویژگیهای ذکر شده و برخی ویژگیهای دیگر، موجب شده تا این رسانه جدید بتواند تحولی بزرگ در مفهوم تصویر به وجود آورد. بررسی مفهوم تصویر در آثار ویدئویی موضوئی است که در این پژوهش به آن پرداخته خواهد شد.

۱-۲ اهمیت و ضرورت تحقیق:

با توجه به اهمیت (رسانه های جدید)^۱ در دنیای هنر معاصر و جذابیتها و همه گیر بودن اینگونه رسانه ها و گونه های هنری مرتبط با آنها مانند ویدئو آرت یا فوتو آرت که در آنها از تصاویر ضبط شده توسط دوربین برای ایجاد اثر استفاده می شود، بررسی ویژگی های تصویر در اینگونه هنرها و مقایسه آن با صورتهای دیگر هنری جهت پی بردن به تواناییها و قابلیت های این آثار در دنیای مدرن حائز اهمیت است.

۱-۳ اهداف تحقیق :

۱-۳-۱ هدف کلی:

بررسی مفهوم تصویر در ویدئو آرت

۱-۳-۲ اهداف جزئی:

- ۱- بررسی تفاوت های تصویر در آثار ویدئویی و سایر گونه های هنری.
- ۲- بررسی ارتباط میان اثر و مخاطب در ویدئو آرت.
- ۳- بررسی ویژگی های تصویر در آثار ویدئویی.

۴-۱ روش تحقیق:

روش تحقیق از نظر هدف: مقایسه ای و تحلیلی

روش تحقیق از نظر روش: کتابخانه ای، مشاهده، مصاحبه

۵-۱ روش تجزیه و تحلیل:

با توجه به اینکه موضوع پژوهش و به تبع آن، اطلاعات جمع آوری شده کیفی خواهند بود، بنابراین از روش توصیفی جهت تجزیه و تحلیل اطلاعات جمع آوری شده استفاده خواهد شد.

فصل دوم: ویدئو آرت

۱-۲ تاریخچه :

“اگر بخواهیم نشانی درست از منزل نخست ویدئو به دست بدهیم باید به ابتدای قرن بیستم و حتی انتهای قرن نوزدهم و نخستین تلاشها برای انتقال الکترونیکی تصویر برگردیم. در سال ۱۸۸۰م اختراعی به نام گراهام بل مخترع تلفن ثبت شد که چنین هدفی را دنبال می کرد. اما این اختراع که مطبوعات آن زمان را هیجان زده کرده بود چندان موفقیت آمیز نبود. پس از ارسال نخستین تصاویر اسکن شده در سال ۱۹۲۰م از طریق امواج رادیویی، در سال ۱۹۲۳ دکتر ولادمیر زوریکی^۱ ایکونوسکوپ را اختراع کرد که بلافاصله مورد توجه شرکت RCA قرار گرفت. این شرکت به همراهی چندین کمپانی بزرگ در مسیر تکامل تلویزیونی گام برداشتند. در سال ۱۹۲۷ فیلو فارنس ورث^۲ مخترع آمریکایی نخستین دستگاه تلویزیون را ساخت. در ۳۰ آوریل ۱۹۳۹ دستگاه تلویزیونی در نمایشگاه جهانی نصب شد که تصویر و صدای دیوید سارنوف^۳ مدیر RCA از مونیتور این دستگاه پخش می شد. ده روز پس از این واقعه پخش برنامه های تلویزیونی در سطحی محدود آغاز شد.” (بخشی، تندیس ۹)

“رفته رفته تصاویر و عناصر متحرک به عموم خانواده ها هجوم آوردند، به طوری که در سال ۱۹۵۳ دو سوم خانواده های آمریکایی در خانه های خود تلویزیون داشتند و در سال ۱۹۶۰ این رقم به بیش از نود درصد رسید. میانه ی دهه ی شصت را می توان زمان سلطه ی تلویزیون بر فرهنگ مردم دانست.” (کوکی، تندیس ۴۳)

در اواسط قرن بیستم، بیان در هنر های بصری رو به سادگی بیشتر و بیشتر می رفت. تاثیر این واکنش موجب شد که هنر به جایی برسد که در آن مرزهای بین هنر و زندگی روزمره از بین برود. در این میان رسانه ای که با قدرت بیشتر می توانست فرهنگ و زندگی مردم را تحت تاثیر قرار دهد تلویزیون بود.

1- Vladimir Zeworykin
2- Philo Farnsworth
3-David Sarnof

در واقع قرن بیستم، نوعی از تکنولوژی رسانه ای را با خود به همراه داشت ابتدا با سینما که در راس قرار می گیرد و در ادامه با تلویزیون، ویدئو و امروزه تصاویر کامپیوتری و شبکه های اینترنتی که شاید بتوان گفت همه ی آنها از جهت اعمال نمایشی به نوعی متأثر از هنر تاتر بوده اند، البته باید گفت در مورد تلویزیون و کامپیوتر این تاثیر پذیری بسیار کمتر از سینما است.

" عموماً اینگونه پنداشته می شود که روز چهاردهم اکتبر سال ۱۹۶۶ طلیعه ی ظهور رسانه ی جدید را رقم زده است و این همان زمانی است که رابرت راشنبرگ^۱ با همکاری یک مهندس الکترونیک به نام بیلی کلوور^۲ مجموعه ی نه بعد از ظهر، تئاتر و مهندسی را در زراد خانه هنگ نهم در نیویورک به اجرا در آوردند. البته باید یاد آور شد که کسانی که در اجرای نه بعد از ظهر حضور داشتند از این خاطره به عنوان برنامه ای توأم با اختلالات ناشی از مشکلات فنی یاد می کنند". (اسمیت، ۱۳۸۲، ص ۴۹) (همانند بسیاری از جنبشهای هنری که در ابتدای راه موفقیت آمیز به نظر نمی آمدند).

کند و کاوهای ابتدایی در ویدئو آرت توسط هنرمندانی انجام شد که به ممارست در هنرهای نظیر کانسپچوال آرت^۳ و هنر مینیمال^۴ پرداخته بودند، و تحت نفوذ شدید هنر اجرا^۵ (۳) بودند. بیشتر آثار ابتدایی هنر ویدئو آرت می تواند از یک جنبه به عنوان ثبت یک اجرا یا نمایش و یا آنچه که بعدها به عنوان اعمال نمایشی شناخته شد نگریسته شود.

در همان سالهای میانی دهه ی ۶۰ همراه با اوج گیری مخالفتهای سیاسی جوانان، افزایش آزادیهای جنسی و ضربه ی ناشی از رویکردهای مردمی در هنر معاصر (پاپ)، در اروپا نیز حرکتی در جهت گسترش استفاده از ویدئو به مثابه ابزاری هنری انجام می گیرد. در بریتانیا گروهی از هنرمندان از جمله ادوارد پالوزی^۶ با رویگردانی آشکار از زیبایی شناختی محافظه کارانه ی انگلستان تصاویری از فرهنگ عامه را به کولاژها و مجسمه هایشان وارد کردند.

"دنیای هنری جدید که ویدئو به عنوان یک رسانه نو پدید آورد به طور کلی کشور های غربی را شامل شد اما به طور استثنا در ژاپن نیز نفوذ یافت. دلایل چندی را می توان برای این نکته بر شمرد، نخست اینکه دولتها در کشورهای دارای حکومت اقتدار گرا دلایل قابل فهمی برای نگرانی نسبت به قدرت تصاویر متحرک داشتند، (علت اصلی این نگرانی را می توان در مستند و موثق بودن اینگونه تصاویر جستجو نمود)

-
- 1- Robert Rauschenberg
 - 2- Billy Kluver
 - 3- Conceptual Art
 - 4- Minimalism
 - 5- performance
 - 6- Eduardo Paolozzi

و لذا مصمم بر اعمال کنترل بر ویدئو بودند. در اتحاد جماهیر شوروی با وجود سنت غنی فیلم سازی مستند، تجربه های اندکی صورت گرفت. همین خاموشی در چین هم حاکم بود. تنها بخش چین که در آن ویدئو به یک وسیله ی بیان هنری مهم تبدیل شده، هنگ کنگ است. نه تنها بدین خاطر که هنگ کنگ یک منطقه ی اقتصادی ویژه با حاکمیت مستقل محسوب می شود، بلکه به سبب فقدان فضای گالری برای نمایش آثار نقاشی، در جایی که ملک بسیار گران است.

دلیل دیگر برای عدم گسترش هنر ویدئو در خارج از کشور های سرمایه داری غربی متوجه مسائل اقتصادی است. در کشور های موسوم به جهان سوم ویدئو از همان آغاز و حتی در حال حاضر یک رسانه ی گران محسوب می شود.

البته خلا امکانات مالی به تحریفات کنجکاوانه ای منتهی شده است. هنرمندانی که به هر دلیلی نسبت به جامعه ی خود در تبعید به سر می برند همانند آنا مندیتا^۱ (متولد ۱۹۴۸) کوبا، مونا حاتوم^۲ (متولد ۱۹۵۲) لبنان، و شیرین نشاط^۳ (متولد ۱۹۵۷) ایران، بارها از ویدئو برای توصیف احساس خود نسبت به وضعیتشان و نیز نقد آنچه در کشور شان به وقوع می پیوندد استفاده کرده اند، اما مخاطبان آثار آنها عموماً مردم کشوری هستند که آنها در آنجا به سر می برند." (اسمیت، ۱۳۸۲، ص. ۵۲)

از دلایل دیگر گسترش نیافتن این هنر در کشورهای غیر غربی این بود که بیشتر کشورهای دنیا همزمان با ظهور و رواج ویدئو یا گرفتار جنگ ها و انقلاب های کمونیستی بودند و یا با مسایلی چون فقر و درگیریهای قومی و نژادی روبرو بودند که این امر فرصت تجربه با رسانه های نوین را از هنرمندان می گرفت. ماهیت معترض و مخالف ویدئو نیز به مذاق بسیاری از سیاستمداران خوش نمی آمد.

نکته ی قابل ذکر دیگر اینکه رشد ویدئو آرت در عرصه ی جهانی بسیار مدیون جشنواره ها، نمایشگاهها، مدیران، منتقدین و مجموعه دارانی است که طی بیش از چهار دهه حمایت سرمایه گذاری و حتی حذف و تعدیل جریانها و رویکردهای متفاوت ویدئو، این رسانه ی نو ظهور را به هنرهای دیجیتال امروزی پیوند زده اند. این مساله را می توان از خیل جشنواره هایی که امروزه در زمینه ی رسانه های نو تشکیل می شوند دریافت.

1- Ana Mendieta
2- Mona Hatoum
3- Shirin Neshat

"در سال ۱۹۸۹ در لیورپول گروهی از جوانان، فستیوال *video positive* را بنیان گذاشتند که در مدتی کوتاه حرکتی مهم در هنر اروپا تلقی شد. در آخرین فستیوال تعداد زیادی ویدئوهای نصبی (۴) حضور داشت. این فستیوال (فستیوال امروز با نامی جدید و ارزشهایی تازه متولد شده است) شامل آثاری مهم بود، از جمله یک اثر نصبی صوتی^۱ (اثر نصبی^۲ مرکب از صوت، تصویر، و محیط *on line*) از هنرمند انگلیسی سونیا بویز^۳ و نیز اثر *Liverpool black sisters*، یک مالتی مدیای *on line* به همراه پایگاه وب مربوطه اش از گروه دانمارکی *superflex*.

در بوستون ماساچوست، جرج فایلید^۴ در ۱۹۹۱ *Video Space* را بنیان گذاشت. او بیشتر دهه ی ۹۰ را مشغول ترتیب دادن نمایشگاه های ویدئو آرت بود تا اینکه چرخشی در افکارش پیدا شد و نسبت به تاسیس فستیوال *Cyber Arts* در بوستون اقدام کرد. این فستیوال که تاکید بر زمینه ی خاص هنری نداشت، از ویدئو آرت تا هنر وب و واقعیت مجازی را شامل می شد. پهنه ای گسترده از هنر دیجیتال، این فستیوال بزرگترین فستیوال در نوع خود در آمریکا بود.

طی دهه ی ۹۰ اتفاقاتی مشابه در همه جای جهان اتفاق افتاد. سؤال کره میزبان بینال بین المللی در همگرایی تکنولوژی رسانه ها و هنرهای معاصر بود. در لوکارنو سوئیس هم فستیوال ویدئو آرتی در ۱۹۸۰ تاسیس شده بود که اکنون بیشتر شامل هنرهای الکترونیک است. ویدئو آرت تا دهه ی ۹۰ و فرو پاشی کمونیزم در اتحاد جماهیر شوروی سابق متداول نشد. هر چند گروه *SKB Promotei* که بولات گالیف^۵ تشکیل داده بود تجربیاتی با مونیتورهای تلویزیونی در مجموعه ی *Electronic painter* انجام داد.

در مجارستان پیتر فورگاس^۶ در ۱۹۸۸ زندگی تحت سلطه ی استالین را به تصویر کشید. در چین کمونیستی هم هنرمندانی چون لی یونگ بی^۷ و وان جین دونگ^۸ فردیت سرکوب شده ی انسان را به رخ کشیده اند. چن جو^۹ و شی جیان^{۱۰} نیز نوآرهایی را که در ۱۹۸۹ در خانه های اطراف میدان تیان آن من، ضمن شورش جوانان فیلم برداری شده بود و پخش آنان توسط دولت چین ممنوع بود گرد آوردند.

-
- 1- Ugo Rondinone
 - 2- Installation
 - 3- Sonia Boyce
 - 4-George Fifiel
 - 5- Bulet Galaye
 - 6- Peter Forgaca
 - 7- Li Yongbin
 - 8- Wang Jindong
 - 9- Cen Jue
 - 10- She JIAN