



دروغایه‌های هنر معاصر

من/چشم/اُگولوس:

پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو

کریستین استایلز

<۵>

وفاقی های هنر معاصر

وفاقی های هنر معاصر: پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو

نویسندگان: کریستین استایلز

مترجم: امیر نیک خجسته

ویراستار: ماهان ساسانی

مدیر هنری: ایمان راد

طراح گرافیک: محبوبه مهربانی

لیتوگرافی و چاپ: آرتا

چاپ اول: ۱۳۹۴

تیراژ: ۱۰۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۲۶۸-۰۴-۱

نشر بن گاه

bon-gah.com

این پروژه با همکاری شهاب فتوحی به انجام رسیده است.

با تشکر از: هدیه احمدی، پریسا پورمحمدی و فهیمه فخاری

میراثنامه: استایلز، کریستین
Stiles, Kristine
عنوان و نام پدیدآور:
من / چشمه: گولوس، پرفورمنس،
اینستالیشن و ویدیو / کریستین
استایلز: مترجم
امید نیک خجسته
مشخصات نشر: تهران: تهران، ۱۳۹۴
مشخصات ظاهری:
مجموعه: ۷۱
موضوعات و کلمات کلیدی:
(ریشه‌شناسی) /
نویسندگان:
درواپه های هنر معاصر:
شابک:
۹۷۸-۶۰۰-۵۲۶۸-۰۴-۱
وضعیت فهرست نویسی:
فهرست یادداشت:
کتاب حاضر ترجمه
بخشی از کتاب
"Themes in contemporary"
(به ویراستاری پل وود و جیلین پری)
تحت عنوان:
I/eye/oculus: performance-
installation and video
لوحته کریستین استایلز است
یادداشت:
واژه نامه
یادداشت:
کتابنامه
موضوع:
اجرای هنری
موضوع: ویدیو
موضوع:
هنر نوین - قرن ۲۰ - (زمینه)
و موضوع
موضوع: فراترجمه
شناسه افزوده:
نیک خجسته، امیر، ۱۳۵۱- مترجم
شناسه افزوده:
پری، گیلان، ۱۹۵۰-
Perry, Gillian، ویراستار
شناسه افزوده:
وود، پل، ۱۹۴۹-
Wood, Paul، ویراستار زده بندی کننده:
۱۳۹۴، ۱۳۹۴، ۱۳۹۴
زده بندی نویسنده:
۷-۲/۸۱
شماره کتابشناسی ملی:
۱۳۵۱۹۵۶



پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو رسانه‌هایی ترکیبی و بیارشته‌اند که در واکنش به شرایط تازه و بی‌سابقه‌ی فرهنگی و اجتماعی پس از جنگ جهانی دوم پدید آمدند. اما بر خلاف پرفورمنس و اینستالیشن که ریشه در مدرنیسم و بنیادین‌های زیبایی‌شناختی هنر غرب داشتند، تکنولوژی ویدیو تازه در سال ۱۹۶۵ پایه‌ریزی هنر گذاشت. رشد سریع این سه رسانه در دهه‌ی ۱۹۶۰ در واقع ارزش‌های ضدتجاری فرهنگ‌های آلترناتیو را در میانه‌ی قرن [بیستم] بازتاب می‌داد، و همین رو بود که در مقایسه با گفتمان‌های سنتی هنر بصری تا اواخر دهه‌ی ۱۹۷۰ و اوایل دهه‌ی ۱۹۸۰ در حاشیه باقی ماندند. در غیاب توجه پژوهشگران و حمایت نهادها، هنرمندان خود به نظریه‌پردازی دریاره‌ی کارشان پرداختند. اما در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ پژوهشگران به استقبال از پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو روی آوردند، به‌خصوص از بابت شیوه‌هایی که این سه رسانه از طریق

آن‌ها، در دوره‌ای که هنر به شکلی فزاینده وجهی تجاری پیدا می‌کرد، به ابراز و بازیابی اهداف سیاسی و اجتماعی آوان‌گارد تاریخی می‌پرداختند. به نمایش گذاشتن پرفورمنس به دلیل شکل گذرا و ناپایدار آن از اینستالیشن و ویدیو دشوارتر بود، یعنی رسانه‌هایی که (چون شیء تلقی می‌شدند) ادغام‌شان در بسترهای متعارف هنری آسان‌تر صورت می‌گرفت. عجیب این که هنوز هم در ویدیو و فیلم و عکاسی مستند بیش از رخداد‌های زنده می‌توان با پرفورمنس روبه‌رو شد. علاوه بر این، وجوه زمان‌مند این رسانه‌ها [روند] دریافت‌شان توسط مخاطب را پیچیده‌تر می‌کرد، چرا که غالباً بینندگان را نیز در خود اثر هنری درگیر می‌کنند و غلبه ارای جنبش (حرکت واقعی یا مجازی) هستند. می‌توان گفت پرفورمنس، ایند تالیشن، ویدیو با تشدید و تقویت امر واقعی بنیان محاکات (تقلید و توهّم)، این ابراز، ریهی دقارای ارتباط در هنر بصری سنتی را متزلزل می‌کنند.

نکتی تناقض‌آمیز آن که گرچه این رسانه‌ها در قرن بیستم ظهور کردند، پیشینه‌ی دفعه‌بر-محاکات وارد کردن جنبش در هنرهای بصری ساکن به عهد باستان بازمی‌گردد. در افسانه‌ها آمده است که زوسکس، نقاش یونانی قرن پنجم پیش از میلاد، در تابلویی انگورهای چنان واقعی کشیده بود که پرنده‌ها قصد خوردن‌شان را می‌کنند. چند قرن بعد، این نوع توجه افراطی به واقع‌گرایی در کنار تمایل به بازگشت به مشخصه‌ی هنر هلنی بدل شد. واقع‌گرایی نقاشی‌های دیواری شهر پمپا، محاکمات کلاسیک معروفی چون لائوکون، و اسطوره‌ی پیکمالیون را نیز می‌توان تأملی دور شدن از محاکات و رسیدن به امر واقعی در هنر قلمداد کرد. به بیان دیگر، هنرمندان مدت‌های مدید تلاش کرده‌اند ماده‌ی بی‌جان و بازنمایی استعاره‌ای به تعالی زنده و متحرک دگرگون سازند. این هدف در عهد باروک و در آثاری چون *خسب باری قدیس* (۱۶۴۵-۵۲)، اثر جان لورنزو برنینی، به سطحی تازه ارتقا پیدا کرد. در این آثار، هنر و مذهب در چارچوب تئاتر، به عنوان نقطه‌ی تلاقی آن دو، و بر رمینه‌ی اتحاد محاکات (mimesis) و جنبش (kinesis) به نمایش درآمدند.

پس از اختراع عکاسی در قرن نوزدهم، این تکنولوژی جدید هنرمندان را از قیدوبند تلاش برای خلق تصاویر تقلیدی رها کرد و پس از آن بود که هنرمندان

به ابداع شیوه‌هایی پرداختند که پیشتر برای پیوند زدن هنر به دنیای واقعی غیرقابل‌تصور بود. برای مثال، ادگار دگا، هنرمند قرن نوزدهمی، انواع مواد خام غیرهنری چون کلاه‌گیس و روبان و دامن رقص را در مجسمه‌ی برنزی خود با عنوان *رقصندگی کوچک چهارده‌ساله* (۱-۱۸۸۰) به کار گرفت. از این نوع اثر رقص‌ری تا رورمنس و اینستالیشن تنها یک گام فاصله بود و جنبش‌های مدرنیستی از رقص و فوتوریسم تا دادائیسم، سوررئالیسم و گرایش‌های گوناگون در آوان‌گار روس سر یک شکل وجهی از این دو بودند. در سال ۱۹۲۸، اُسکار اِشلر (Oskar Schlemmer)، هنرمند آلمانی، کلاسی در باهوس داشت که خود آن را «انسان» نامید. در این به بدن انسان به عنوان ماده‌ی خام مناسبی برای تجربه‌گری در سر بصری توجیه می‌کرد. این کلاس درس در واقع بیانگر باور اِشلر به این بود که «مکان به ظاهر و نمود پیکر انسان همچون یک رخداد بنگیریم... در بدن انسان که از سه حسی و دلبه‌ی بدی برخوردار است، هر ژست و هر حرکت به حوزه‌ی معنا کشانده می‌شود... امید می‌یابد»^۱ پیت موندریان، نقاش هلندی، سعی کرد نقاشی‌های خود را با اهداف اجتماعی‌اش پیوند بزند و از همین رو آتلیه‌آپازتمان خود را به شکل اینستالیشن‌های متغیر و گوناگونی درآورد که نشان‌دهنده‌ی تسری اصول زیبایی‌شناختی او از نقاشی به فضاهای اجتماعی بودند. او در رساله‌ای با عنوان «خانه-خیابان شهر»^۲ استدلال می‌کند که «در هنر پلاستیک نو، خانه نه مکان جدایی، انزوا، یا پناه گرفتن، بلکه خانه‌ی از کل است، یکی از عناصر ساختاری شهر»^۳.

آشوب جنگ جهانی دوم در این نوآوری‌های زیبایی‌شناسانه وقفه ایجاد کرد، اما در دهه‌ی ۱۹۵۰ و آغاز دهه‌ی ۱۹۶۰ چنین فعالیت‌های هنری ترکیبی بار دیگر در کشورهای مختلف رخ نمودند. در همین زمان کتاب‌هایی چون *نقاشان و شعرای داد/ائیست* (۱۹۵۱) نوشته‌ی رابرت مادربول، و زندگی‌نامه‌ی مارسل دوشان (۱۹۵۹) نوشته‌ی رابرت لِبِل (Robert Lebel) منتشر شدند و نمایشگاه «دادائیسم: شواهد و مدارک یک جنبش» در سال ۱۹۵۸ در شهر دوسلدورف آلمان افتتاح شد و بعد از آن به شهرهای دیگری سفر کرد. این متون به هنرمندان کمک کردند مجموعه‌های سرهم‌بندی‌شده (assemblage)،

محیط‌ها (environment)، پرفورمنس‌ها و اینستالیشن‌هایی بر اساس منابع و پایگاه‌های خود در هنرهای سنتی نقاشی و مجسمه‌سازی خلق کنند.^۲ در ایالات متحده، آلن کاپرو (Allan Kaprow)، یکی از پیشگامان «پیشامدها» (happenings)، در واقع تاریخچه‌ی این جنبش را به روشنی و ایجاز بیان می‌کرد وقتی که می‌نوشت:

تکه‌های کاغذ از روی تابلوها و رآمدند، از سطح تابلوها جدا شدند تا حیات مستقل خود را داشته باشند، استوارتر شدند در همان حال که به درون مواد دیگر رخنه می‌کردند و به آن‌ها تبدیل می‌شدند و رفته‌رفته در به فضای اتاق تسری می‌یافتند، سرآخر تماماً آن را در بر گرفتند. ناگهان با جنت و خیابان‌های شلوغ روبه‌رو شدیم، کوچه‌های پر از آشغال، فضای روباکون داستان‌های علمی‌تخیلی، اتاق‌های سرشار از جنون و ریش‌ریوی‌های از خرت و پرت ذهن.^۳

نوشته‌ی کاپرو را می‌توان به عنوان تبارشناسی راستین «پیشامدها» در نظر گرفت که پیشرفت خود او را نیز از خلق آثار خودبسته به رخداد‌های درگیر با وجود اجتماعی توصیف می‌کند. او در اینم چنین فعالیت‌هایی تحت تأثیر اهداف اجتماعی موندریان بود که پیشتر آن را در قالب موضوع پایان‌نامه‌ی فوق‌لیسانس‌اش در رشته‌ی تاریخ هنر در دانشگاه کلمبیا مطالعه قرار داده بود.

این چکیده‌ی کوتاه از تلاش هنرمندان برای دواندن هنر از محاکات و سکون و رسیدن به حرکت و واقعیت زندگی بیانگر این است که پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو، در عین این که عمیقاً در اصول و قواعدی که هنرهای بصری اعتبار می‌بخشند ریشه دوانده‌اند، آن‌ها را تماماً دچار تغییر و تحول می‌کنند. یکی درک اهمیت چیزی که این رسانه‌های جدید به هنرهای بصری افزوده‌اند لازم است. با این مسئله بپردازیم که این رسانه‌ها چگونه استعاره را (به عنوان ابزار ادبی و زیبایی‌شناختی) ارتباط در هنرهای بصری سنتی) به مجاز ارتقا داده‌اند. برای پاسخ دادن به این پرسش باید به محاکات رجوع کرد. محاکات بر شالوده‌ی استعاره یا توهم و بازتابی یک چیز (مثل پرنده) به شکل چیزی دیگر (نقاشی پرنده) استوار است. همان طور که پل ریکور فیلسوف، نظریه‌پرداز و زبان‌شناس اشاره کرده است، استعاره «هم بر

«نیست» (*is not*) و هم بر «شبه است» (*is like*) دلالت دارد.^۹ برجسته‌ترین و اجتماعی‌ترین کیفیت پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو در عین به کارگیری استعاره این است که به واسطه‌ی مجاز نیز ارتباط برقرار می‌کنند. مجاز بیانگر اشاره به یک چیز استفاده از نام چیز دیگری است که با آن ارتباط مستقیم دارد. بر این اساس می‌توان گفت که مجاز هم بر «مرتبط است» (*is connected*) دلالت دارد و هم بر «شبه است». برای مثال، سایه‌ی یک فرد مجازی است برای بدن او؛ و تاج و تخت می‌تواند برای پادشاهی، به این ترتیب در جمله‌ی «تاج و تخت مجلس را مورد خطاب قرار داد» منظور این است که شاه یا ملکه (که همان «تاج و تخت» است) مجلس را خطاب قرار داده است. استعاره می‌تواند فاصله و تفاوت از اشیاء طبیعت و دیسک‌های صوتی را بیان کند، اما بیانگر پیوند مستقیم به شیوه‌ی مجاز نیست. پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو با نمایش دادن سوژه‌های انسانی، غالباً در موقعیت‌های زنده و در دسترهای که با آشکار ارتباط واقعی دارند و در حالی که مشغول کارهای واقعی شبیه به کارهای عادی انسان هستند، استفاده از پیوند و ارتباط مستقیم را دوباره وارد می‌کنند. مجاز واقع‌گرایانه سنتی اثر هنری از آن چه را که اثر بازمی‌نمایاند باطل کرد و همین روست که نوشتن درباره‌ی این رسانه‌ها و پاکیز کردن‌شان درون نهادها چنین دشوار است. در عین حال بدگمانی و نارضایتی از کاربرد استعاره در هنر که با محاکات و تقلید پیوند دارد - چند هزاره قدمت داشت. همچنین می‌توان ادعا کرد که مجاز به هنر فانتزی داد با به عرصه‌ی موقعیت‌های فرهنگی و اجتماعی و سیاسی بگشاید و بر آن‌ها اثرگذار باشد، چرا که کارکردش را در ساختارهای تازه‌ی هنر می‌یافت تا که هنرمندان و بینندگان را مستقیماً با رخدادها و تجارب زنده و واقعی مرتبط سازد. اهمیت ترسیم این ریشه‌یابی‌ها در این است که به ما در درک این نکته کمک می‌کند که هنر چگونه به واسطه‌ی اشکال و رسانه‌ها و ساختارهای نو برای برقراری ارتباط، خود را با نیازهای دائماً متغیر زمانه و فرهنگ منطبق می‌سازد.

هنگام بررسی تاریخچه‌ی پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو، و آن چه به هنر افزوده‌اند، نیازمند درک دو مفهوم ظاهراً متناقض هستیم. اول این که این رسانه‌ها حاصل تلاش هنرمندان برای خلق هنر زنده‌ای هستند که مدت‌های

مدید در نقاشی و مجسمه‌سازی به دنبالش بودند. و دوم این که این رسانه‌ها در واقع بیانگر واکنش زیبایی‌شناسانه‌ی نسبتاً تازه‌ای هستند نسبت به تغییرات شرایط تاریخی، کنش‌های اجتماعی، و تقسیمات سیاسی فضا و همین‌طور نسبت به محیط‌های طبیعی در حال‌تغییر و تکنولوژی‌های پیشرو و نو در زمینه‌ی بازگامی و بازتولید. همچنین می‌توان گفت که رسانه‌های مورد نظر ما پاسخی هستند به ضرورت فزاینده‌ی تعاملات و کنش‌های اجتماعی مسؤولانه. در این کتاب به تاریخچه‌ی مشترک این سه رسانه می‌پردازیم و کار را با تعریفی ابتدایی از هر یک از آن‌ها آغاز می‌کنیم. سپس به بحث درباره‌ی روند دریافت آن‌ها در بستر تاریخ می‌پردازیم و نهایتاً با اشاره به نمونه‌هایی از آثار هنرمندان نام‌دار آن‌ها خواهیم داد که پرفورمنس، اینستالیشن و ویدیو چگونه در عین تداوم حرارگی‌شان در چارچوب سنت‌های هنرهای بصری، توانایی‌ها و قابلیت‌های آن‌ها را بسط می‌دهند.

تعاریف | پرفورمنس

پرفورمنس بالخصوص واژه‌ی نقاشی و به‌ویژه نقاشی کنشی (action painting) است، اما در مجسمه‌سازی، موسیقی، رقص، شعر، عکاسی، و تکنولوژی‌های رسانه‌ای جدید هم ریشه دارد. رقص می‌تواند ساختاری پیچیده یا ساده داشته باشد، شامل روایت، متن و طرح از پیش نوشته باشد، یا فقط از کنش‌ها و حالات خاموش بدن تشکیل شود. به شرایط پدیدارناختی مکان و زمان و فضا و تعامل با اشیاء را نشان می‌دهند. پرفورمنس غالباً مستقیم توجه عمیق به مناسبات جنبشی (kinesthetic) و سمعی (auditory) (نوا و صدا و حرکت) است. پرفورمنس می‌تواند شامل کنش‌هایی با انگیزش‌های اجتماعی باشد که دربرگیرنده‌ی مسائل کلان جامعه و تجارب سیاسی‌اند. پرفورمنس را می‌توان در برابر جمعی از تماشاگران اجرا کرد، می‌تواند مشارکتی و مبتنی بر تعامل و کنش متقابل افراد باشد، یا کنشی انفرادی و خصوصی را دربرگیرد. کمتر پیش می‌آید که پرفورمنس به شکل پانومیم اجرا شود، اما می‌تواند به تئاتر یا نمایش طنز سرپایی شبیه باشد، حتی زمانی که بر مفهوم و هویت هنرمند متمرکز است. پرفورمنس