

فلسفہ ی هنر کامپیوٹری

... دومینیک مک آیور لوپس ... ترجمہ ی حامد زمانی گندمانی ...



... قانون ۹

www.ketab.ir

www.ketab.ir

سرشناسه: لوپس، دامینیک، ۱۹۶۴ م

Lopes, Dominic

عنوان و نام پدیدآور: فلسفه‌ی هنر کامپیوتری / دومینیک مک‌ایور لوپس؛ ترجمه‌ی حامد زمانی

مشخصات نشر: تهران: گیلگمش، ۱۳۹۹

مشخصات ظاهری: ۲۶۰ ص

شابک: ۵-۰-۹۷۷۷۳-۹۷۸-۶۲۲

وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: A philosophy of computer art, 2010

یادداشت: کتاب حاضر نخستین‌بار با عنوان فلسفه‌ی هنر رایانه‌ای در سال ۱۳۹۷

عنوان دیگر: فلسفه‌ی هنر رایانه‌ای

موضوع: هنر کامپیوتری -- فلسفه

موضوع: Computer art--Philosophy

موضوع: هنر و تکنولوژی

موضوع: Art and technology

شناسه‌ی افزوده: زمانی گندمانی، حامد، ۱۳۶۸، مترجم

رده‌بندی کنگره: NY۴۳۳/۸

رده‌بندی دیویی: ۷۷۶/۰۱

شماره کتاب‌شناسی ملی: ۷۴۴۰۲۱۰

وضعیت رکورد: فیبا

فلسفہ ی ہنر کامپیوٹری
دومینیک مک آیور لوپس
ترجمہ ی حامد زمانی گندمانی

مدیر هنری: سعید فروتن

ناظر تولید: امیر حسین نخجوانی

تیراژ: ۳۵۰ نسخه

ناظر فنی چاپ: یوسف امیرکیان

هرگونه اقتباس و استفاده از این اثر، مشروط به دریافت اجازه‌ی کتبی، ناشر است.

دفتر مرکزی نشر چشمه: تهران، کارگر شمالی، حافظی، بزرگراه شهید گمنام، کوچه چهارم، پلاک ۲.
تلفن: ۸۸۳۳۳۶۰۰ — کتابفروشی نشر چشمه: کریمخان، خیابان کریمخان زند، نبش
میرزای شیرازی، شماره‌ی ۱۰۷. تلفن: ۸۸۹۰۷۷۶۶ — کتابفروشی نشر چشمه: کورش: تهران،
بزرگراه ستاری شمال، نبش خیابان پیامبر مرکزی، مجتمع تجاری کورش، طبقه‌ی پنجم، واحد ۴. تلفن:
۴۴۷۹۱۹۸۹ — کتابفروشی نشر چشمه: آرن: تهران، شهرک قدس (غرب)، بلوار گرزادی، نرسیده به
بزرگراه نیاپیش، خیابان حافظی، نبش خیابان فخرامقدم، مجتمع تجاری آرن، طبقه‌ی ۲. تلفن: ۷۵۳۵۳۵۵۵
— کتابفروشی نشر چشمه: بابل: بابل، خیابان شریعتی، روبه‌روی شیرینی‌سرای بابل. تلفن:
۳۲۳۳۴۵۷۱ (۰۱۱) — کتابفروشی نشر چشمه: کارگر: تهران، کارگر شمالی، تقاطع بزرگراه شهید
گمنام، کوچه چهارم، پلاک ۲. تلفن: ۸۸۳۳۳۵۸۳ — کتابفروشی نشر چشمه: دلدنگان: مشهد،
بلوار وکیل آباد، بین وکیل آباد ۱۸ و ۲۰ (بین هفت‌تیر و هنرستان)، پلاک ۳۸۶. تلفن: ۳۸۶۷۸۵۸۷ (۰۵۱)
— کتابفروشی نشر چشمه: رشت: رشت، خیابان معلم، میدان سرگل، ابتدای کوچه هفدهم.
تلفن: ۲۱۴۹۸۴۸۹ (۰۹۰) — کتابفروشی نشر چشمه: البرز: کرج، عظیمیه، بلوار شریعتی، مرکز تجاری
فرهنگی مهرآدمال، طبقه‌ی پنجم. تلفن: ۳۵۷۷۷۵۰۱ (۰۲۶)

cheshmehpublication

تلفن یخش کتاب چشمه: ۷۷۷۸۸۵۰۲

فهرست

۹	پیش‌گفتار
۱۵	قدردانی
۱۹	فصل یک: ماشین در روح
۴۹	فصل دو: شکل هنری کامپیوتری
۷۱	فصل سه: آدم‌های پُرانرژی: محاسبه‌ی برهمکنش
۱۰۱	فصل چهار: کار به شکل مقرر
۱۲۷	فصل پنج: هنرمند به مخاطب
۱۵۷	فصل شش: فن شعر هنر کامپیوتری
۱۸۵	فصل هفت: آثاری به هنر
۲۱۷	حرف آخر: یک لانوکونون جدید
۲۲۳	پی‌نوشت‌ها
۲۳۳	منابع
۲۳۹	نمایه

پیش گفتار

فلسفه‌ی هنر کامپیوتری؟ اگر می‌خواهید قبل از این‌که وقت بیش‌تری را صرف این کتاب کنید به پاسخی برای این سؤال برسید، پس احتمالاً یا در مورد وجه «فلسفه»ی آن مطمئن نیستید و یا در مورد وجه «هنر کامپیوتری» آن. هفت فصل آتی بدین منظور تدوین شده‌اند تا چیزی را به دوست‌داران و محققین هنر کامپیوتری عرضه کنند که کنجکاوند بدانند اندکی فلسفه چه کاری می‌تواند برای آن‌ها و همچنین برای فلاسفه‌ای بکند که گمان می‌کنند می‌توانند از هنر کامپیوتری چیزی را جمع به هنر به شکل کلی آن بیاموزند.

من به اولین نسلی تعلق دارم که کامپیوترها را به چشم عناصر اساساً عادی و معمولی زندگی روزمره دید و بزرگ شد. گرچه از پذیرفتن آن شرم دارم، اولین ساعت مچی‌ام یک صفحه‌نمایش دیجیتال داشت، هیچ‌وقت از خط‌کش محاسبه^۱ استفاده نکردم و در کودکی صاحب اولین کامپیوترم شدم که یک اپل II بود و به یک دستگاه تلویزیون قدیمی و یک دستگاه پخش نوار کاست برای حافظه وصل می‌شد. از آن موقع کارم با کامپیوتر بیش‌تر برای

تفریح بود، حتی وقتی ابتدا فلسفه‌ی هنر خواندم و بعد راجع به آن نوشتم و تدریسش کردم.

اگرچه همیشه از هنری که با کامپیوتر خلق می‌شد آگاه بودم، این هنر هیچ‌گاه توجهم را جلب نمی‌کرد. مثلاً تصاویر فرکتال و موسیقی کامپیوتری اولیه به عنوان هنر تک‌بعدی به نظر می‌رسیدند و بی‌شک با دیگر محصولات کامپیوتری — به‌ویژه گیم‌ها — برابری نمی‌کردند. زمانی که به آثاری از قبیل آن‌هایی که در فصول اول و دوم معرفی خواهند شد مواجه شدم، همه‌چیز عوض شد. این آثار توجهم را شدیداً جلب کرد، نه تنها به عنوان آثاری بسیار سرگرم‌کننده، بلکه به عنوان آثاری که به‌درستی از قدرت کامپیوترها بهره گرفته بودند — نه این‌که از کامپیوترها فقط برای کارهایی استفاده کنند که با فناوری‌های قدیمی‌تر هم می‌شد انجام‌شان داد. همان‌گونه که خیلی زود دستگیرم شد، برخی از این آثار بعضی از اصول پژوهشی‌ام در حوزه‌ی فلسفه‌ی هنر را نیز به چالش کشیدند، و دریافتم ادراکم از آن‌ها به واسطه‌ی تفکر راجع به آن‌ها از دیدگاه یک فیلسوف غنی شده است.

دوست‌داران (و پژوهشگران) هنر کامپیوتری دست‌آخر ناگزیر اندکی فلسفه را فی‌البداهه به کار می‌گیرند؛ تازگی هنر کامپیوتری سؤالاتی را راجع به مفاهیمی به وجود می‌آورد که برای پرداختن به این هنر و مطالعه‌اش باید از آن‌ها بهره برد. مفاهیمی چون «هنر»، «اثر» و «معنا» در مواجهه با هر نوع

۱. game: در این کتاب، بین «گیم» و «بازی» (play) تفاوت‌هایی وجود دارد. ساده بگوییم: ما یک گیم ویدیویی را می‌توانیم به‌انحای متفاوتی بازی کنیم. هر چند واژه‌ی گیم در این کتاب مختص به گیم‌های ویدیویی نمی‌شود؛ مثلاً ما گیم شطرنج را به‌انحای متفاوتی بازی می‌کنیم، و در واقع با فلان یا فلان بازی گیم شطرنج طرف‌ایم. همه می‌دانیم که در گفتگوهای روزمره نمی‌گوییم گیم شطرنج، بلکه می‌گوییم بازی شطرنج، اما در این کتاب، احتمالاً مانند بیشتر کتاب‌هایی از این دست، برخی از واژه‌ها مشروط‌اند و تعریف خاص خودشان را دارند، به‌علاوه اگر هم به جای game و هم به جای play معادل فارسی بازی را به کار بگیریم، جمله‌های مربوط به این‌ها گاه بسیار گنگ می‌شود. خود نویسنده در فصل چهارم این تفاوت را این‌گونه برای‌مان روشن می‌کند که هر یک از بازی‌های یک گیم سلسله‌ای از حالت‌هاست که هر کدام از این حالت‌ها تابع قوانین گیم‌اند و خود گیم چیزی است که بازی‌های آن عبارت‌اند از سلسله‌هایی از حالت‌ها که تابع این قوانین‌اند. باین حال وقتی می‌رسیم به گفته‌های والتون، نمی‌گوییم «گیم‌های وانمودسازی»، بلکه می‌گوییم «بازی‌های وانمودسازی»: این مسئله برمی‌گردد به تعریفی که واژه‌ها در متون اندیشمندان گوناگون دارند.

هنری به کار گرفته می‌شوند، از موسیقی لایج گرفته تا رمان‌های پسا مدرن، اما استفاده‌ی غیر انتقادی از این مفاهیم، آن‌هم بدون توجه به این‌که مفاهیم مناسبی‌اند یا نه، امری طبیعی است. وقتی حرف از هنر کامپیوتری می‌شود، سخت است که نپرسیم آیا مفاهیمی که مطرح می‌کنیم مناسب‌اند یا نه. پس نخستین مواجهات با هنر کامپیوتری احتمالاً مواجهاتی انتقادی‌اند. از طریق این مواجهات، فعالانه به کنش‌هایی ادراکی^۱ شکل می‌دهیم که دست‌آخر فلان یا بهمان چارچوب مفهومی را هنجارمند می‌کنند. دوست‌داران و پژوهشگران هنر کامپیوتری ناگزیر فیلسوف‌اند. تعجبی ندارد که متون هنرمندان کامپیوتری، منتقدین کامپیوتری و پژوهشگران کامپیوتری سراسر شامل ایده‌های فلسفی باشند. در ادامه به برخی از این متون نگاهی می‌کنیم.

در چنین شرایطی، فلسفه‌ی حرفه‌ای می‌بایست چیزی در چنته داشته باشد. فلسفه‌ی هنر کامپیوتری باید محدودی از گزاره‌ها را تشریح کند که فرمول‌بندی منسجم و روابط روشمندی دارند. این گزاره‌ها به شرطی فرمول‌بندی منسجمی دارند که مفاهیمی را گرد هم آورند که هر کدام‌شان تحلیل شده باشند. «برهم‌کنشی بودن» (فصل سوم) و «کاربر» (فصل پنجم)، نمونه‌هایی از مفاهیم اصلی تحلیل‌شده در این کتاب‌اند. [همچنین] این گزاره‌ها به شرطی روابط روشمندی دارند که برخی‌شان دیگر را به دنبال داشته باشند یا همگی‌شان با هم گزاره‌های دیگری را به دنبال داشته باشند که گزاره‌هایی صحیح‌اند. لازم است تذکر دهیم که هر کدام از گزاره‌های فلسفی، وقتی به‌تنهایی بررسی شوند، اغلب شدیداً بدیهی به نظر می‌رسند. پس این گزاره‌ها را نباید به‌تنهایی بررسی کرد؛ قدرت آن‌ها از روابط‌شان با هم ناشی می‌شود. فلسفه‌ی هنر کامپیوتری باید به واسطه‌ی بیان روشن چارچوبی که مواجهات ما با هنر کامپیوتری را تشریح می‌کند ثمربخش باشد.