

هنر واقعیت افزوده

ولادیمیر گرویمنکو

ترجمه حسام محسنی
مریم رضانی

Augmented Reality Art

From an Emerging Technology to
A Novel Creative Medium

Vladimir Geroimenko (Editor)

عنوان و نام پدیدآور: هنر واقعیت افزوده/ ولادیمیر گرویمنکو؛ مترجمین حسام محسنی، مریم رضانی؛ ناظر علمی زینب موحدی؛ ویراستار اسماعیل ورزشی.

مشخصات نشر: تهران: سازمان زیباسازی شهر تهران، ۱۳۹۶.

مشخصات ظاهری: بیست و دو، ۳۰۵ ص.: مصور (رنگی).؛ ۲۹*۲۲ س.م.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۸۱۵-۳۵-۸

وضعیت فهرست نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: Augmented reality art: from an emerging technology to a novel creative medium, C2014

یادداشت: عنوان دیگر: هنر واقعیت افزوده، از یک فناوری نوظهور تا یک رسانه نوین و خلاق

عنوان دیگر: هنر واقعیت افزوده، از یک فناوری نوظهور تا یک رسانه نوین و خلاق

موضوع: واقعیت افزوده

موضوع: Augmented reality

موضوع: هنر کامپیوتری

موضوع: Computer art

موضوع: گرافیک کامپیوتری

موضوع: Computer graphics

شناسه افزوده: گرویمنکو، ولادیمیر. ۱۹۵۵-م.م. ویراستار

شناسه افزوده: Groin. nko, Vladimir

شناسه افزوده: محسنی، حسام، ۱۳۵۸-، مترجم

شناسه افزوده: رضانی، مریم، ۱۳۷۲-، مترجم

شناسه افزوده: موحدی، زینب، ۱۳۶۳-، مترجم

شناسه افزوده: سازمان زیباسازی شهر تهران

رده بندی کنگره: QAV۶/۹/۱۶ه۹ ۱۳۹۶

رده بندی دیویی: ۰۰۶/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۴۸۵۶۲۳۵



عنوان کتاب: هنر واقعیت افزوده / Augmented Reality Art

مترجمان: حسام محسنی، مریم رضانی

ناظر علمی: زینب موحدی

ویراستار: اسماعیل ورزشی

صفحه آرایی / طراحی جلد: سید محمد مهدی صوفی / نازیلا شهریار

تاریخ نشر: نوبت اول، ۱۳۹۷

ناشر: سازمان زیباسازی شهر تهران

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۸۱۵-۳۵-۸

قیمت: ۴۵۰ ۰۰۰ ریال

نسخه زبان اصلی این کتاب در کتابخانه سازمان زیباسازی شهر تهران موجود است.

حق چاپ و نشر این کتاب متعلق به سازمان زیباسازی شهر تهران بوده و هر گونه کپی یا نقل مطالب بدون اجازه پی گرد قانونی دارد.

سر فصل‌ها

صفحه

بخش یکم فناوری نوظهور واقعیت افزوده و تولد هنر واقعیت افزوده

- ۱ کنش‌باوری واقعیت افزوده
مارک اسکوارک ۱
 - ۲ مداخله‌های انتقادی در فضاهاى متعارف:
واقعیت افزوده در دوسالانه‌های ونیز و استامبول ۲۰۱۱
تامیکو تیل ۲۹
 - ۳ فراتر از میادین عمومی مجازی:
رایانش فراگیر و میادین‌ها؛ نازه برای ارتقای کیفیت زندگی
جرج اولمر، جان کریج ۵۹
 - ۴ مداخله‌های افزوده‌شده:
بازتعریف مداخله‌ی شهری توانمند و انجیر افزوده و داده‌باز
کانر مک‌گاریگل ۷۹
- بخش دوم واقعیت افزوده، یک رسانه هنری نوین
- ۵ زیبایی‌شناختی آستانه‌ای: افزوده شدن به عنوان یک نرم‌هنری
پاتریک لیکتی ۹۵
 - ۶ واقعیت افزوده در هنر: زیبایی‌شناسی و مصالح بیان
جفری الن رودز ۱۲۳
 - ۷ مرزهای دیجیتالی و گالری مجازی
جیکوب گاربه ۱۳۵
 - ۸ هنر فراگیرنده در واقعیت افزوده
تاد مارگولیس ۱۴۵
 - ۹ پوست به پوست: اجرای واقعیت افزوده
کیم وینس، الیسون بنت، جان مک‌کورمیک، جردن بٹ وینسنت و استفانی هاجسون ۱۵۷
 - ۱۰ نقاشی و مجسمه‌سازی واقعیت افزوده: از آثار هنری تجربی تا آثار فروشی
ولادیمیر گرویمنکو ۱۷۱

- ۱۸۵ ۱۱ هنر خیابانی و دیوارنگاری واقعیت افزوده
یان گویلت
- بخش سوم جنبه‌های فرهنگی، اجتماعی، سه‌بعدی و شناختی هنر واقعیت افزوده
- ۱۹۵ ۱۲ چرا باید به واقعیت بیافزاییم: نقش هنر در توسعه‌ی شناخت
جادسون رایت
(ترجمه مریم رمضانی)
- ۲۰۹ ۱۳ افزودن بوم وحش: نقاط مورد علاقه در جهان‌های از پیش اتصال یافته
ناتان شفر
(ترجمه مریم رمضانی)
- ۲۳۱ ۱۴ جهت‌نمای عاطفی: عواطف در شبکه‌های اجتماعی و تجربه‌ای تازه از شهرها
سالواتور ایاکونسی و لورینا بیکو
- ۲۴۹ ۱۵ افزوده شدن سوابق باستان‌ساختی به هنر: پروژه نقشه‌های زمان
دراگوش گهورگیو و لیویا اشتفان
- ۲۶۹ ۱۶ داستان‌های سه‌بعدی در هنر
سیمونا لودی
(ترجمه مریم رمضانی)
- ۲۸۷ ۱۷ ادراک‌های متغیر - واقعیت‌های متغیر
مارگارت دالینسکی
(ترجمه مریم رمضانی)
- ۲۹۷ ۱۸ آخر الزمان‌های پوشیدنی:
فناوری‌های فعال‌سازی برای الهام بخشیدن به نابودگران دنیا
دیمون لورن بیکر
- ۳۰۵ سخن آخر: چشم‌انداز امروز فرمی هنری از آینده
ولادیمیر گرویمنکو

پیشگفتار

کتابی که نسخه کاغذی و یا الکترونیکی آن را در اختیار دارید تنها نمونه در نوع خود است. این کتاب، اولین و تنها رساله‌ی موجود درباره هنر واقعیت افزوده می‌باشد. کتاب حاضر توسط جمعی از هنرمندان و پژوهشگران پیشتاز، هنرمندانی که واقعیت افزوده را به عنوان یک رسانه‌ی نوین هنری بکار برده‌اند، به رشته تحریر درآمده و به نسل بعدی هنرمندان واقعیت افزوده پیشکش می‌شود.

این کتاب، طیف گسترده‌ای از آثار هنری واقعیت افزوده و همچنین فناوری‌های مورد نیاز آنها را بررسی می‌کند. هدف از نگارش این کتاب فراهم آوردن یک نقطه شروع مناسب و ارائه‌ی ضروریات خواندنی است؛ نه تنها برای هنرمندان، پژوهشگران و توسعه دهندگان فناوری، که برای دانش آموزان و کلیه افراد علاقمند به واقعیت افزوده و کاربردهای هنری آن در اکنون و آینده.

تهیه این کتاب کار بسیار دشواری بود. چرا که هنر واقعیت افزوده هنوز در ابتدای راه است و یافته‌های نسبتاً اندکی در مورد آن در دسترس ماست. از این رو، به تمامی کسانی که با وجود این مشکلات ما را در تهیه این کتاب یاری نمودند احساس قدردانی می‌کنیم. تیم نویسندگان این کتاب شامل بیست و پنج هنرمند و پژوهشگر از شش کشور مختلف^۱ است. اکثر این نویسندگان یا از گروه مانیفست ای آر^۲ و یا از دست‌اندرکاران تنها مجموعه مقالات موجود در زمینه هنر واقعیت افزوده^۳ هستند.

مانیفست ای آر اولین گروه هنری است که برای خلق هنر و آثار عملکردی شروع به استفاده از واقعیت افزوده کرد. این گروه زمانی شکل گرفت که تولید واقعیت افزوده در گوشی‌های هوشمند ممکن شد [زمانی که گوشی‌های هوشمند قادر شدند از نرم‌افزارهای واقعیت افزوده پشتیبانی کنند]. گروه مانیفست ای آر به کشف ویژگی‌هایی می‌پردازد که واقعیت افزوده را تبدیل به رسانه‌ای منحصر به فرد می‌کند و آن را از سایر شکل‌های رسانه‌ای، مانند واقعیت مجازی، وب آرت، و مانند آن جدا می‌کند.

ریشه و سابقه گروه را می‌توان در پروژه‌ای نوآورانه به نام مارک اسکوارک^۴ یافت. در سال ۲۰۱۰، مارک اسکوارک و سندر وینف پی بردند که با قرار دادن آثار هنری در کنار و اطراف موزه، می‌توانند انحصار موزه هنرهای مدرن - موما - را به چالش بکشند. به همین منظور، هنرمندان متخبل را به مشارکت فراخواندند. یافتن هنرمندان با استعداد و ماهر در زمینه واقعیت افزوده، آن هم در زمانی که تنها تعداد اندکی از مردم با واقعیت افزوده آشنایی داشتند، کار بسیار مشکلی بود. اکثر متخبان و مشارکت کنندگان همان افرادی بودند که هسته مرکزی گروه مانیفست ای آر را تشکیل دادند.^۵

پس از این پروژه، دیگر زمان آن رسیده بود که افکار، اهداف، و چشم اندازهای نخستین گروه از هنرمندانی که با این فناوری تازه کار می‌کردند ثبت شود. یکی از این هنرمندان به نام تامیکو تیل در جهت هویت بخشیدن به همکاری‌های آینده، خواستار انتخاب یک نام برای گروه شد. وینف، عضو دیگر گروه، نام مانیفست ای آر را پیشنهاد داد و خواستار ارائه یک بیانیه از سوی گروه شد تا این لحظه تاریخی، یعنی تولد هنر واقعیت افزوده همراه، برای همیشه ثبت شود. سرانجام در ۲۵ ژانویه سال ۲۰۱۱ مارک اسکوارک اعضای گروه را گردهم آورد و گروه را به سمت انتشار بیانیه هدایت نمود.

^۱ کشورهای آمریکا، استرالیا، ایتالیا، انگلستان، رومانی، و آلمان

^۲ Manifest.AR - www.manifestar.info

^۳ Not here, not there double issue of Leonardo Electronic Almanac, 2013, vol. 19, No. 1 & 2

^۴ We AR in MOMA

^۵ Sander Veenhof, Mark Skwarek, Tamiko Thiel, Will Pappenheimer, Christopher Manzione, John Craig Freeman

در اینجا بیانیه گروه به صورت کامل آمده است:

«هر آنچه دیدنی است باید از خود فراتر رود و به حوزه نادیدنی‌ها گسترش یابد» (Tron, ۱۹۸۲).

واقعیت افزوده، واقعیت‌های فضایی هم‌جواری ایجاد می‌کند که در آن هر چیزی ممکن است - در هر جا! آینده واقعیت افزوده یعنی از بین رفتن مرزهای میان واقعیت و مجاز. در آینده واقعیت افزوده، ما رسانه خواهیم شد. رها از فرم مجازی نمایشگرهای را کد، ما داده را به فضای فیزیکی زنده تبدیل می‌کنیم. شبکه محافظ نمایشگرها شکسته شده و [فضای] فیزیکی و مجازی در یک فضای تازه‌ی میانی یکی می‌شوند. این فضای تازه جایی است که ما آن را برای تولید و خلق انتخاب می‌کنیم. ما دروازه‌های مرموز غیرممکن را می‌شکنیم! دیروز زمان و فضا مُرد. هم اکنون ما در مطلق زندگی می‌کنیم؛ چرا که ما حضوری ابدی و در همه جا حاضر را ایجاد نموده‌ایم. در قرن بیست و یکم، صفحه نمایش مرز محسوب نمی‌شود. دوربین تنها ابزاری برای ثبت خاطرات نیست. با واقعیت افزوده، مجاز بر واقعیت الحاق و افزوده می‌گردد و دنیای مادی وارد دیالوگی با فضا و زمان می‌شود. در عصر جمع مجازی آنی، کنش‌باوران واقعیت افزوده کشش سطحی و فشار آسمزی میان مجاز شبکه‌شده و واقعیت فیزیکی را از میان برمی‌دارند.

امروز لشکری از نوآوران عربی واقعیت افزوده‌ی شبکه‌شده با تولید رسانه‌های محبوب مجازی سیستم‌های پستی اجتماعی اکسپاندر دنیای سلسله مراتبی فیزیکی لانه کرده‌اند درهم می‌شکنند. آنها بطور نیمه‌خودآگاهانه انگیزه‌های زیبایی‌شناختی و سیاسی واقعیت افزوده را بوجود می‌آورند و در بالاترین حد موجب تحریک تجربه‌های آنالیز و فلاسفه می‌شوند.

ما با تاکید دایمی بر واقعیت و با اختراع «طبقه دنیای مجازی بر واقعیت، تاثیر دنیای مجازی را بر جهان اطرافمان افزایش می‌دهیم. اشیاء، محصولات بیشتر، افزوده، تصورات از یاد رفته و رویدادهای فراموش ناشدنی همگی هم‌جوار یکدیگر در خانه‌های و حریم خصوصی ما و در فضاهای عمومی ما وجود خواهند داشت.

ما با واقعیت افزوده‌ی اشیاء، این همانی‌ها و نهادهای عمومی را که پیش از این جزئی جدانشدنی از جهان‌بینی ممتاز سیاست‌های هنری و عمومی در واقعیت فیزیکی بوده‌اند در معرض بازتعریف، بازیابی، تجزیه، شبیه‌سازی، عیان‌سازی، تزیین، واشکافی، حمله و آشکارسازی قرار می‌دهیم.

تلفن‌های همراه و دستگاه‌های مجسم‌سازی آینده شاهدهی برای اشیاء بعدی زودگذر، رویدادهای پسا-تندیسی و معماری‌های نوآورانه هستند. ما با روح مجازی و همه‌گیر خود، واقعیت می‌تازیم.

واقعیت افزوده یک طرح ضربتی آوانگارد برای جابجایی نیست. واقعیت افزوده یک جنبش دسترسی‌افزاینده است که لایه‌گذاری می‌کند، ارتباط می‌دهد و ادغام می‌نماید. واقعیت افزوده تمامی شیوه‌ها را در بر می‌گیرد. در برابر منظره، فرهنگ افزوده و واقعیت بخشیده‌شده‌ی مشارکت کل را معرفی می‌کند. واقعیت افزوده شکلی تازه از هنر است، اما ضد-هنر نیز هست. نیرویی بدوی است که قدرت شایع را تقویت می‌کند.

نقاشی بدی است که تعریف نقاشی خوب را به چالش می‌کشد. چیزی را در جای نادرست نشان می‌دهد و بدون کسب اجازه روی صحنه می‌رود. واقعیت افزوده هنر مفهومی رابطه‌ای است که خود-فعلیت دارد.

هنر واقعیت افزوده ضد جاذبه است، پنهان است و باید پیدا شود. متزلزل و ناپایدار است. بودن و شدن است، واقعی و غیر مادی است. آنجاست و می‌تواند پیدا شود - اگر شما به دنبال آن باشید.

در ادامه محتوای فصل‌های این کتاب به ترتیب خواهد آمد. فصل‌های این کتاب را می‌توان به ترتیب و یا بدون ترتیب مطالعه کرد.