

فلسفه هنر رایانه‌ای

رومینیک مک‌آیور لوپس

ترجمه عرفان قادری



با سپاس از دکتر مسعود علیا، ترجمه این کتاب را به
دانشجویان رشته پژوهش هنر تقدیم می‌کنم.
ع.ق.

Lopes, Dominic

سرشناسه: لوپز، دامینیک، ۱۹۶۴ - م.

عنوان و نام پدیدآور: فلسفه هنر رایانه‌ای/دومینیک م. ل. پ.؛ ترجمه عرفان قادری.

مشخصات نشر: تهران: ققنوس، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۲۱۵ ص.؛ مصور.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۲۷۸-۴۴۴-۵

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

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

یادداشت: کتابنامه.

موضوع: هنر کامپیوتری — فلسفه

موضوع: Computer art -- Philosophy

موضوع: هنر و تکنولوژی

موضوع: Art and technology

شناسه افزوده: قادری، عرفان، ۱۳۶۴ -، مترجم

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۷ اف ۸/۷۴۳۳ NV

رده‌بندی دیویی: ۷۷۶/۰۱

شماره کتاب‌شناسی ملی: ۵۳۸۵۱۳۷

این کتاب ترجمه‌ای است از:

A Philosophy of Computer Art

Dominic McIver Lopes

Routledge, 2010



اشارات ققنوس

تهران، خیابان انقلاب، خان شهدای ژاندارمری،

شماره ۱۱۱، من ۴۰ ۸۶ ۴۰ ۶۶

ویرایش، آماده‌سازی، امور فنی:

تحریریه انتشارات ققنوس

دومینیک مک‌ایور لوپس

فلسفه هنر رایانه‌ای

ترجمه عرفان قادری

چاپ اول

۷۷۰ نسخه

۱۳۹۷

چاپ رسام

حق چاپ محفوظ است

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۲۷۸-۴۴۴-۵

ISSN: 978-600-278-444-5

www.qoqnóos.ir

Printed in Iran

۲۱۰۰۰ تومان

فهرست

پیشگفتار.....	۹
۱. ماشینِ درونِ روح.....	۱۵
۲. گونهٔ هنر رایانه‌ای.....	۴۳
۳. مخاطبانِ فعال: تعاملِ رایانه‌ای.....	۶۳
۴. کار در حدِ قانون.....	۹۱
۵. نسبتِ هنرمند و مخاطبان.....	۱۱۵
۶. بوطیقایِ هنر رایانه‌ای.....	۱۴۳
۷. نسبتِ آثاری و هنر.....	۱۶۹
مؤخره: لائوکوئون جدید.....	۱۹۹
منابع.....	۲۰۵
نمایه.....	۲۱۱

پیشگفتار

فلسفه هنر رایانه‌ای چیست؟ اگر پاسخ این پرسش را پیش از صرف وقت بیشتر برای مطالعه فی‌کتاب می‌خواهید، احتمالاً بر وجوه «فلسفه» و «هنر رایانه‌ای» پرسش باغیچان خوفاً چندانی ندارید. هفت فصل پیش رو طوری طراحی شده‌اند که هم طرفداران و دانشجویان هنر رایانه‌ای را که کنجکاوند بدانند کمی فلسفه به چه کارشان می‌آید دست‌خالی بازنگردانند، و هم برای فلاسفه‌ای که تردید دارند هنر رایانه‌ای به طور کلی در زمینه هنر برای آن‌ها آموزنده باشد پربار باشند.

من متعلق به اولین نسلی هستم که شاهد تبدیل شدن رایانه‌ها به عناصر کاملاً معمولی و پیش‌پاافتاده زندگی روزمره بوده‌ام. خجالت می‌کشم بگویم ولی اولین ساعت مچی من صفحه نمایش دیجیتالی داشت. هیچ‌وقت از خط‌کش محاسبه استفاده نکرده‌ام و وقتی بچه بودم رینگ رایانه‌ای که صاحب شدم اپل ۲^۲ بود که برای ارتقای حافظه به تلویزیون رستگاری من قدیمی متصل شده بود. از آن زمان به بعد، حتی وقتی در رشته فلسفه هنر تحصیل کردم و بعدها در همین زمینه به تألیف و تدریس نیز پرداختم، غالباً برای سرگرمی، با رایانه‌ها سروکله زده‌ام.

اگرچه از وجود هنرهایی که به کمک رایانه پدید می‌آیند کاملاً مطلع بودم، این‌گونه هنرها هیچ‌وقت نظرم را به خودشان جلب نمی‌کردند. مثلاً،

تصاویر فراکتال^۱ و موسیقی‌های رایانه‌ای اولیه را در نظر بگیرید که در مقام هنر خیلی ابتدایی و تک‌بعدی به نظر می‌رسیدند و حتی به گرد پای دیگر تولیدات رایانه‌ای — به‌خصوص بازی‌ها — هم نمی‌رسیدند. ولی وقتی به آثاری برخوردیم که نمونه‌هایی از آن‌ها را در فصل‌های اول و دوم خواهید دید، عقیده‌ام به کلی تغییر کرد. این آثار هم به دلیل جذابیت بسیارشان و هم استفاده صحیح از توانایی رایانه‌ها — یعنی به‌کارگیری آن‌ها برای انجام دادن کارهایی جز آنچه با فناوری‌های قدیمی‌تر هم می‌توانستند انجام شوند — توجه را برانگیختند. برخی از آن‌ها، همان‌طور که از اول حدس می‌زدیم، اصولیت‌های مطالعاتم در فلسفه هنر را نیز به چالش کشیدند و دست‌آخر متوجه شدم که بررسی این آثار از نظرگاهی فلسفی موجب غنی‌تر شدن ارزیابی^۲ من از آن‌ها شده است.

طرفداران (و متخصصان) هنر رایانه‌ای در نهایت ناگزیر از کمی فلسفه‌ورزی هستند. تازگی این گه‌گاه‌ری پرسش‌هایی در خصوص انتخاب مفاهیمی که باید برای پرداختن این هنر و مطالعه آن به کار بندیم مطرح می‌کند. مفاهیمی چون «هنر»، «اثر»^۳ و «معنا»^۴ در مواجهه با هر گونه هنری، از موسیقی پاپ آرامش‌بخش گرفته تا رمان‌های مدرن، استفاده می‌شوند و کار بست چشم‌پسته این مفاهیم، بدون توجه به متن بودن آن‌ها، امری طبیعی است. ولی وقتی نوبت به هنر رایانه‌ای می‌رسد، دشوار می‌توان از این پرسش که آیا مفاهیم مطرح‌شده مناسب هستند یا خیر، پرهیز کرد. بنابراین، اولین مواجهه‌ها با این گونه هنری گرایشی انتقادی دارند. با این راجعه‌های انتقادی، فعالانه شیوه‌های ارزیابی‌ای پدید می‌آوریم که دست‌آخر گونه‌ای چارچوب مفهومی را به‌هنگار تبدیل می‌کنند. طرفداران و متخصصان هنر رایانه‌ای به‌اجبار فیلسوف نیز هستند، پس تعجبی ندارد که نوشته‌های آن‌ها آکنده از آرای فلسفی باشد. برخی از این نظرات را بعداً بررسی می‌کنیم. در چنین وضعیتی، فلسفه جدی و حرفه‌ای باید چیزی عرضه کند.

از این رو، فلسفه هنر رایانه‌ای باید تعدادی گزاره^۱ را مطرح کند که با دقت تمام مدون و به شکلی نظام‌مند مرتبط می‌شوند. در صورتی این گزاره‌ها با دقت تمام مدون می‌شوند که مفاهیم را سازماندهی کنند و هر کدام از آن‌ها تحلیل شوند. «تعاملگری»^۲ (فصل ۳) و «کاربر»^۳ (فصل ۵) از جمله مفاهیم مهمی هستند که در این کتاب تحلیل می‌شوند. همچنین، این گزاره‌ها در صورتی به شکلی نظام‌مند مرتبط می‌شوند که با تعدادی از آن‌ها موجب ایجاد برخی دیدگاه‌ها شوند یا با هم گزاره‌های درستی بیشتری را پدید آورند. هشدار: غالباً، حتی گزاره‌های فلسفی به‌خودی‌خود در نظر گرفته می‌شوند به طرز شگفت‌آوری بدیهی در نظر می‌رسند. پس نباید به‌خودی‌خود در نظر گرفته شوند؛ قوت آن‌ها از بیاطشان با یکدیگر حاصل می‌شود. نتیجه حاصل از فلسفه هنر رایانه‌ای باید چارچوبی باشد که مواجهه‌های ما را با این گونه هنری به‌روشنی توضیح دهد.

اما برای فلاسفه‌ای که می‌پرسند چرا هنر رایانه‌ای؟^۴ پاداش دیگری باید در نظر گرفت. در این جا به دو مورد اشاره می‌کنیم. (دو پاراگراف بعد تنها بخش‌هایی از کتاب هستند که در آن‌ها عرف صحبت‌م با همکاران فیلسوف است و مباحث کمی خسته‌کننده می‌شود.)

هنر رایانه‌ای در نظر فلاسفه‌ای که شمار ملاک‌شان در این حوزه از تعداد انگشتان دست هم کمتر است موردی تقریباً جدید است. هنر جدید بودن این گونه هنری فرصت مناسبی برای ساخت روایتی کامل به همراه همه مؤلفه‌های سازنده آن به دست می‌دهد. فصل‌های ۲ و ۳ تعریف از هنر رایانه‌ای ارائه می‌کنند و فصل ۴ به هستی‌شناسی آن می‌پردازد. فصل ۵ با تمایز کردن هنرمندان و کاربران هنر رایانه‌ای از سازندگان و تماشاگران هنرهای سنتی^۵ به توصیف نقش آن‌ها می‌پردازد. فصول ۲ و ۶ به طور خلاصه به تشریح زیبایی‌شناسی هنر رایانه‌ای می‌پردازند و فصل ۷ جایگاه هنری آن را بررسی می‌کند. این کتاب نه به همه بلکه به مهم‌ترین موضوعات

فلسفه هنر رایانه‌ای، با نیم‌نگاهی به معانی ضمنی هر کدام برای دیگری، می‌پردازد. چنین اقدام جسورانه‌ای برای هنرهایی مثل موسیقی و ادبیات، که پرداختن به آن‌ها مستلزم دست و پنجه نرم کردن با ادبیات تحقیقی بسیار گسترده است، بلندپروازانه به نظر می‌رسد. مشابه این اقدام را کتاب فلسفه هنر ده‌ای نوئل کارل^۲ در رابطه با هنر توده‌ای انجام می‌دهد — در واقع کتاب او از برخی جهات الگویی برای این نوع رویکرد است.^(۱) نمی‌خواهیم بگوییم که روش‌های بررسی تدریجی و تکه‌تکه^۳ برای هنرهای سنتی مناسب نیستند بلکه برعکس، بیش‌ترین روش‌هایی هستند که می‌توانیم اتخاذ کنیم. به هر حال، اگر واقعاً بخواهیم هنرهایی که کمتر درباره آن‌ها مطالعه شده می‌توانیم روش بهتر بررسی تدریجی و تکه‌تکه هنرهای سنتی را بیاموزیم.

به بیان دیگر، هنر رایانه‌ای رویکردهای جدیدی را به برخی موضوعات شناخته‌شده فلسفه هنر معرفی می‌کند. یکی از این رویکردها چگونگی فهم نقش فناوری به منزله رسانه‌ای هنری است که گونه‌ای هنری را تعریف می‌کند. به آموزه ویژه‌بودگی رسانه^۴ که بر اساس آن هر گونه هنری رسانه‌ای منحصر به فرد دارد، در سال‌های اخیر حمله شده است. اما اگر آن تعریف هنر رایانه‌ای صحیح باشد که در این کتاب از آن دفاع شده است، برخی گونه‌های هنری با ارجاع به رسانه‌هایشان قابل تعریف هستند. دیگر موضوع آشنا هستی‌شناسی هنر است. فصل ۴ در مجادله امری، فلسفه افلاطون^۵ و بافتارباوری^۶ طرف هیچ‌کدام را نمی‌گیرد ولی این‌ها را در خصوص آثار هنری با مصادیق متعدد شکل می‌دهد. موضوع نرم تا حدی در فلسفه معاصر نادیده گرفته می‌شود — نظریه‌های هنر آفرینی^۷ اجراگری^۸ و تماشاگری^۹ هنر رایانه‌ای ما را ملزم می‌کند تا در این فعالیت‌ها و نقش‌های مربوط به آن‌ها بازنگری کنیم.

این بازنگری برای غیرفیلسوفانی که به مطالعه هنر رایانه‌ای می‌پردازند نیز ممکن است مفید باشد، چون مفروضات بنیادین دانش آن‌ها را هم به چالش

1. *A Philosophy of Mass Art*

2. Noël Carroll

3. piecemeal approaches

4. medium specificity

5. Platonism

6. contextualism

7. art-making

8. performing

9. spectating

می‌کشد. از جمله این مفروضات همانند پنداشتن هنر رایانه‌ای با هنر دیجیتال^۱ است. شکی نیست که چون رایانه‌ها با اطلاعاتی کار می‌کنند که به صورت دیجیتال کدگذاری شده‌اند، هنر و شیوه کار هنر را متحول کرده‌اند. اما رایانه‌ها الگوریتم‌ها یا پردازش‌های محاسباتی^۲ را نیز اجرا می‌کنند و این امکان ظهور نوع^۳ جدیدی از هنر یا در واقع یک گونه جدید هنری را فراهم می‌آورد. تمرکز کتاب بر این نوع جدید هنری است. به منظور برجسته کردن بیشتر موضوع، کتاب حاضر با نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای^۴ به منزله نمونه‌هایی از هنر رایانه‌ای پایان می‌یابد. اگر بازی‌های رایانه‌ای هنر رایانه‌ای باشند و در عین حال هضم این جایگاه برای ما دشوار باشد، آن‌گاه جدی گرفتن بازی‌های رایانه‌ای طرز افراطی از رایانه‌ای و در واقع کل هنر را به چالش می‌کشد. نگارش اولین مقاله فلسفی با موضوع رایانه و هنر به سال ۱۹۶۱ بازمی‌گردد.^(۵) بلافاصله پس از آنکه فناوری رایانه در دسترس عموم قرار گرفت، از آن به عنوان ابزار ساخت هر استفاده کردند و به هنر حاصل از آن به منزله فرصتی استثنایی برای تعکس دربار هنر نگریستند. حال با نزدیک شدن به پنجاهمین سالگرد تألیف آن اولین مقاله فلسفی، شاید وقت آن باشد نگاهی دقیق‌تر به فرصت‌های فلسفی‌ای بین‌اژیم که با این گونه جدید هنری مطرح می‌شوند.

یادداشت‌ها

1. Marshall McLuhan, *A Philosophy of Mass Art* (Oxford: Oxford University Press, 1998).
2. G. H. Parkinson, "The Cybernetic Approach to Aesthetics," in *Philosophy* 36 (1961), pp. 49-61.