



موزه، هنرهای تجسمی و تکنولوژی

منصور سپهری مقدم *

سوسن اختراعی **

تغییرات در ماهیت علم در قرن بیستم و شناخت اصول نسبیت باعث جذب هنرمندان به سوی علم و انتظارات بالای آنها از تکنولوژی شد. معماری موزه نیز باید خود را با نگرش موزه به دستاوردهای تکنولوژیک هماهنگ سازد. قرابت فضا با کارهای نسل پیشرو و انعطاف لازم نسبت به ارائه فرمهای جدیدی که ممکن است در هنرهای تجسمی سر بر آورد باید در امتداد تفکری پویا به ساختار موزه تزریق شود. آنچه در این راه باید پیش روی طراح موزه هنرهای تجسمی قرار گیرد در اولین مرحله تصمیم سازی در این مورد است که موزه در این راستا چگونه موسسه ای باید باشد چه استانداردها و مطلوبهایی دارد و چگونه میتواند بین سنت، تاریخ، حال و آینده این مکان توازن ایجاد نمود تا جهت دستیابی به هدف طراحی که پاسخی قابل انعطاف به مجموعه در خواستها و نیازها و آرزوهای یک موزه است گام بردارد.

هر چه علم و تکنولوژی پیشرفت کنند بیشتر به طور ذهنی به آن اقتدا میشود و قوه تخیل بیشتر به چیزهایی میپردازد که علم و تکنولوژی آنها را در بر نمیگیرند و هنرمندان از افزایش امکانات تکنیکی برای بیان هنری به شوق می آیند. در بحث اینکه آیا رسانه های گروهی باعث افزایش تاثیر هنر شده اند؟ باید گفت که مطمئناً رسانه ها باعث افزایش ارزش و منزلت اجتماعی هنرمندان هنرهای تجسمی شده اند. در این میان رسانه های گروهی میتوانند نوع خاصی از هنر را معمولی جلوه دهند و به طور کل تاثیر آثار هنری را بر مردم، هنرمندان و تجربیات هنریشان کم کنند. از دیگر سو رسانه ها میتوانند تاثیر روانشناختی آثار غیر هنری، به خصوص آثار غیر سرگرم کننده را زیاد کنند و همین امر باعث رشد گرایش به جایگزینی ساختارهای اجتماعی با ساختارهای زیبا شناختی شده است.

وقتی مردم در مورد هنر و آینده هنر فکر میکنند دو ایده جلب توجه میکند. یکی مجازی و غیر مادی بودن آن، امکان نمایش در صفحه نمایشها و ارائه های ۳ بعدی و چهره بعدی و دیگر مادی بودن و حضور فیزیکی

دغدغه سرنوشت هنر در جامعه کنونی، برای بسیاری از ما اهمیت دارد. زیرا با گسترش عقلانیت ابزاری و رشد تکنولوژی شرایط جدیدی بر زندگی حاکم شده است. فیلسوفانی مانند مارتین هایدگر، تئودور آدورنو، والتر بنیامین، ژان بودریار و هربرت مارکوزه کوشیدند تا به دغدغه خود مبنی بر جایگاه هنر در جوامع امروزی و رابطه هنر با تکنولوژی پاسخ دهند.

ماهیت تکنولوژی این امکان را به ما می دهد تا به نحو معینی جهان را ببینیم، به آن نظم ببخشیم و با آن نسبت برقرار کنیم. پیشرفت تکنولوژی بر روی تکنیکهای آفرینش آثار هنری تاثیر دارد. هنر همچنین برای ترویج آثار خود به فن آوری وابسته است. تکنیکهای جدید آفرینش مجدد آثار هنری را ممکن ساخته اند و باعث شده اند تا این آثار کمتر از گذشته منحصر به فرد باشند. و رای این تاثیرات مستقیم تکنولوژی بر هنر تاثیرات غیر مستقیمی نیز وجود دارد که تاثیرات آن بر قوه تخیل هنرمندان و جامعه است. ما آنچنان مسحور امور تکنولوژیک هستیم که هرگز به ساحت تحقیق در آنچه که حقیقتاً در قلمرو تکنولوژی مطرح است، ورود پیدا نکرده و از آنچه که لازمه ی ماهیت تکنولوژی است پرسش نمی کنیم.

هنرهای تجسمی در مفهوم بیان و پیام خود به نتایج و پیامدهای پیشرفتهای تکنولوژیک می پردازد. هنرها بر روی جنبه های تاثیر گذار تکنولوژی تاکید دارد. هنر بیشتر به آن پدیده هایی میپردازد که تغییرات تکنولوژی باعث حذف آنها شده و ذهن هنرمند را به خود جذب می نماید. برای مثال در جوامعی که خانه ها طراحی گرد دارند، خطوط مستقیم در هنر ترجیح داده میشوند و بر عکس.

سبک، تصویر سمبلیک رفتارهای روانشناختی است که با تکنولوژی در ارتباط است. گفته میشود که گرایش به سبکهای هندسی در هنرهای تجسمی در ارتباط با دو تغییر تکنولوژیکی در جامعه (انقلاب صنعتی و کشاورزی) به وجود آمده است. هر چند که در دورانی پس از این انقلابها بیشتر سبکهای رئالیستی را پسندیده اند.





صاحبان رسانه‌ها از یک سو و معمار طراح موزه از سوی دیگر است.

اما هنوز هم نیاز به کالبدی واقعی برای دیدن هنر، فهم و درک آن برای مخاطب وجود دارد و جلوه اثر هنری در طی این باز تولید تکنولوژیک هنوز حفظ شده. تجربه دیدن موزه، دست زدن به یک مجسمه، حس جنسیت یک شیء هنری و جزئیات اثر قلم مو بر روی تابلویی که افسوس از دست رفتن آن در عصر دیجیتال وجود دارد را نباید نادیده گرفت. فارغ از گسترش شدید تکنولوژی فضاهای فیزیکی هیچگاه از بین نخواهند رفت. مردم نیاز به جایی دارند تا در آن حسهای خود را تجربه کنند. در آینده‌ای نه چندان دور با وجود تکنولوژی جدید کارهای هنری خواهیم داشت که حتی تصور آن را نمی‌توانیم بکنیم.

تقاضای یک هنرمند از معمار آن است که فضایی به او داده شود هوشمندانه، زیبا و مطابق با نیازهای او. اینکه به راستی فضا را با استعدادها و کاراکترش رها کنند و بگذارند که دیالوگ سازنده بین کار هنری و فضا را هنرمند خود به وجود آورد.

از طرفی نیاز به عدم تجانس چه در روشها و ابزارهای ارائه چه در نوع، جنس و اندازه‌های فضا لزوم استفاده از تکنولوژی‌های نو را که بر آمده از ویژگیهای هنر این عصر است انکار ناپذیر میکند. هر چند نباید در مورد پتانسیلهایی که تکنولوژی میتواند در اختیار ما قرار دهد زیاده رویایی فکر کنیم ولی تحولی که این دستاوردها میتوانند چه به عنوان ابزار و چه به عنوان ساختار موزه ایجاد کنند معماری موزه را در برابر چالشی جدید قرار می‌دهد.

طراح موزه جدا از شناخت مخاطب با چالشی دیگر از طرف هنرمندی که اثر او در موزه به نمایش در می‌آید روبروست و نقش میانجی، مفسر و تصمیم ساز را در این منازعه روانشناختی بر عهده دارد.

معماری که همیشه دنباله رو پیشرفتهای تکنولوژیک (چوب به سنگ، سنگ به بتن، بتن به فولاد و ...) چه در مصالح و چه در فرآیند ساخت بوده است، بایستی به انقلاب اخیر تکنولوژیک نیز پاسخ مناسب دهد. این پاسخ، معماری ای که در گذشته قابل فکر یا ساخت نبود را هموار کرده است.

منابع

- ۱- پیکاسو، پابلو، هنر از دیدگاه پیکاسو، ترجمه لعلی گلی. فصل نامه نگاه نو، شماره ۲۵، تهران، ۱۳۷۶

مخاطب، امکان تجربه مجازی موزه بدون دیدار و تخیلی.

این ها به دلیل راهی است که دنیا در حال پیمودن است و جهتی است که می‌رود و موزه نیز نباید در نقش عنصری ضد فرهنگ سد راه آن شود. باید ترس از ابزار الکترونیکی را کنار گذاشت. باید پذیرفت که این ابزار قابلیت جا افتادن در متن موزه‌ها را دارد بدون آن که عملکرد خوب آن را تحت تاثیر قرار دهد.

اگر بپذیریم که زبان معماری زبان فضا و مکان است هنگامی که تجربه حضور در یک فضای معماری را پیدا میکنیم در حقیقت مخاطب مجموعه ای از پیامها که با زبان عناصر فضایی بیان میشوند قرار می‌گیریم.

هنر قرن ۲۱ در هر حال هنری خواهد بود متفاوت از هنر حال و گذشته. هر چند آثار نسل جوان و هنرمند و خلاقیت‌های تکنولوژیک پیش رو غیر قابل پیش بینی مینماید، اما این بر عهده معمار است که انتخابی از بین غیر ممکنها را برای پیش بینی خود از زمان و مکانی که در آن خواهیم بود انجام دهد.

خطری که در این بین هر روزه موزه را تهدید میکند و به همراه رشد آن جدی‌تر میشود عدم جسارت آن است. موزه نباید دست از ریسک کردن بردارد موزه باید نقش پیشرو برجسته خود را در زمینه هنر از جمله هنرهای تجسمی ادامه دهد و از شانسها و فرصتها استفاده کند و با دوام بخشیدن به کارهای هنری جریان سازی کند. موزه یک ماشین تاریخی نیست جایی است که می‌رویم و به اشیا نگاه میکنیم. بدین منظور شاید ما موزه‌ای مانند موزه گوگنهایم می‌خواهیم که حتی نیازی به این ندارد که قطعه هنری درون آن قرار گیرد. مخاطب این موزه شاید به یاد نیاورد درون آن چه دیده است و با خود ساختمان ارضاء میشود. معماری یک موزه برای استثنایی بودن و تبدیل شدن به اثر هنری میبایست ردیفهای جدیدی از قراردادهای را برای خود به وجود آورد.

به راستی از ویژگی‌های اساسی این فضا باید حس یک کل واحد متداوم در فضا، صمیمیت، ذهنیت، حس تعلق، و خصوصی بودن باشد تا با یک جنس نمودن مخاطب و اثر هنری به روند ساخت فرهنگ و استفاده از آن جهت دهد و همزمان وجود تکنولوژی و آینده نگری آن مانع از دید به گذشته نشود.

امروزه وجود تکنولوژی در موزه این امکان را فراهم کرده که اطلاعات یک موزه را در حد یک دیسک دیجیتالیزه و فشرده جابه جا نمود. تمرکز و تفکر بر روی این تحولات نیازمند تعامل بین موزه‌ها، دانشگاهها و تولید کنندگان نرم افزارها و