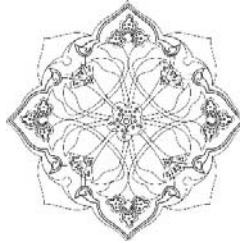


امکان سنجی بهره‌گیری از نگارگری در ویدئو آرت نمونه موردی ویدئو آرت یوسف و زلیخا*



mr.shirvani@aui.ac.ir

محمدرضا شیروانی

کارشناسی ارشد هنر اسلامی، مربی گروه هنر اسلامی دانشگاه هنر اصفهان

چکیده

هنر نگارگری که هم‌اکنون در موزه‌ها و گالری‌های هنری دیده می‌شود، در طول تاریخ، فرهنگ‌ساز یا خود ساخته فرهنگ بوده است. برداشت تفکر مدرن از این میراث به مثابه هنر و نسبت دادن صفاتی همچون زیبا به آن، باعث شده آثار هنری از زندگی روزمره مردم جدا و به‌اشیایی صرفاً تزئینی تغییر کاربری یابند. به تدریج راهی موزه شوند. از همین رو، مقاله پیش‌رو در پی پاسخ به این سؤال است که چگونه می‌توان از نگارگری در ویدئو آرت برای نشر مفاهیم اسلامی بهره برد. بدین منظور، روی ماهیت و ویژگی هنر نگارگری به منزله هنری سنتی و همچنین ویدئو آرت به‌عنوان هنری جدید، دقت و تأمل شد. در نهایت، با بررسی یک نمونه موردی امکان‌سنجی تلفیق نگارگری با ویدئو آرت صورت پذیرفت. هدف اصلی این پژوهش، تلفیق نگارگری با هنرهای نوین به‌منظور بازگرداندن نگارگری از موزه به زندگی روزمره مردم و بازگشت جنبه کاربردی این هنر برای اشاعه مفاهیم اسلامی در فرهنگی پویا است. روش تحقیق به کار گرفته شده، توصیفی-تحلیلی با رویکردی هنجارمدار یا ارزشی است. در تجزیه و تحلیل آثار هنری هم‌اکنون از الگوی جنسن بهره گرفته شده است. ضمن اینکه روش گردآوری اطلاعات نیز، کتابخانه‌ای است. نتایج به‌دست آمده بیانگر آن است که تغییر رسانه‌ها و پیشرفت فن‌آوری همچون تبدیل رسانه‌های چاپی به رسانه‌های دیجیتال، باعث شده کارکردهای تعاملی هنر نگارگری در ساخت فرهنگ کم‌رنگ به‌نظر آیند. به همین دلیل، ضروری است تا راهکار تلفیق هنرهای سنتی با هنرهای نوین مطالعه شوند تا بخش گسترده‌تری از مخاطبان را هدف قرار دهد. در بررسی نمونه موردی ویدئو آرت تلفیقی یوسف و زلیخا، نشان داده شد که می‌توان با حفظ ارزش‌های هنر نگارگری از جمله عناصر نمادین و جنبه بصری و تلفیق آن با فن‌آوری‌های جدید همانند فیلم، پویانمایی و جلوه‌های ویژه در نشر داستان یوسف و زلیخا که در قرآن از آن باعنوان احسن القصص یاد شده است، استفاده کرد.

واژگان کلیدی

نگارگری ایرانی، هنر جدید، ویدئو آرت، یوسف و زلیخا

* مقاله پیش‌رو، برگرفته از طرح پژوهشی نگارنده باعنوان "استفاده از نگارگری در زبان‌های جدید هنری برای نشر مفاهیم اسلامی و ایرانی در دوره معاصر" در پژوهشکده هنرهای سنتی-اسلامی است.

تاریخ پذیرش: ۹۲/۴/۲۷

تاریخ دریافت: ۹۲/۳/۶



مقدمه

آثاری همچون نگارگری که امروزه در موزه‌ها و گالری‌های هنری به‌عنوان هنرهای سنتی شناخته می‌شوند، در روزگار خود جزء زندگی روزمره مردم به شمار می‌رفتند. در دوره‌ای که تفکر هنر برای هنر رشد پیدا کرد، آثار هنری به صرف مسائل زیباشناسی خلق شد و رفته‌رفته از میان مردم رخت بریست و در اختیار عده‌ای خاص قرار گرفت. همین امر، دوگانه‌انگاری‌های هنرمند و مخاطب، عینیت‌گرایی و ذهنیت‌گرایی را بنیان نهاد. در پی این افتراق، موج اعتراضی بین برخی از هنرمندان و فیلسوفان برخاست که در صدد بازگرداندن هنر به میان عامه مردم بود. باز نمود این واقعه را می‌توان در هنر پاپ آرت^۱ و نظر فیلسوفانی همچون جان دیوئی^۲ یافت. ناگفته نماند که پیشرفت‌های تکنولوژیک در این میان، سهم مهمی داشت. با اختراع دوربین عکاسی و فیلم‌برداری، گونه‌های هنری نوینی پا به عرصه هنر گذاشتند که تا آن زمان سابقه نداشت. آنچه در این نوع رسانه‌های هنری از اهمیت برخوردار و مد نظر این مقاله است، جنبه ارتباط این رسانه‌ها با مخاطب و انتقال پیام به وی است. از آنجا که رسانه‌های هنری نوین، مخاطب گسترده‌ای را به سوی خود جلب می‌کنند، می‌توانند زمینه‌ساز بیان مفاهیم اسلامی شوند. از دیگر سو، هنرهای سنتی همچون نگارگری که ایرانیان به آن توجه می‌نمایند و خاطره‌های قومی و مذهبی را در

خود نهفته دارند، می‌توانند پیوندی نزدیک با هنرهای نوین برقرار سازند و تأثیر انتقال پیام را به مخاطب دوجندان کنند.

بنابر آنچه بیان شد، در مقاله پیش‌رو سعی بر آن شده که معضلات و راهکارهای تلفیق نگارگری با هنرهای جدید مطالعه شود و از پتانسیل ابزار و رسانه‌های جدیدی همچون رایانه، اینترنت، وسایل پخش موسیقی و فیلم قابل حمل در ارتباط با مخاطب، در این تلفیق بهره گرفته شود. بدین منظور، با تأکید بر هنر ویدئو آرت که البته در بیشتر رسانه‌های بیان‌شده پخش می‌شود، اهداف این مقاله دنبال می‌گردد.

این مقاله، در شش مبحث متفاوت تدوین گردیده است. مبحث‌های اول و دوم، روند پیدایش مسئله و همچنین معضلات اندیشه‌ای تلفیق هنرهای سنتی را با فن‌آوری بررسی می‌کند. مبحث‌های سوم، چهارم و پنجم اهمیت و ضرورت انجام پژوهش را تبیین می‌کند. بخش‌های ششم و پنجم برای شناخت ویژگی‌های هنر نگارگری و ویدئو آرت نگاشته شده است. در نهایت، بخش آخر اثری ویدئویی را با نام یوسف و زلیخا براساس نگاره مصور استاد کمال الدین بهزاد تجزیه و تحلیل کرده است.

پیشینه پژوهش

درباره پیشینه این تحقیق باید گفته شود، بسیاری از مقالات همچون «روند سبک‌های نو در نگارگری ایران»، (کاشفی، ۱۳۶۵ و ۶۶) و «نقدی

1. Pop Art

2. Dewey, John



کدام از این دو هنر ج. تشخیص مشکلات تلفیق دو هنر نگارگری و ویدئو آرت د. ارائه راهکاری مناسب برای تلفیق این دو هنر. براین اساس، مسائل مطرح‌شده به شیوه توصیفی - تحلیلی مطالعه می‌شوند. همچنین در تجزیه و تحلیل آثار هنری از الگوی پیشنهادی جنسن^۲ استفاده شده است. وی در رویارویی با آثار هنری بر دو عامل مهم محتوا و صورت تأکید می‌کند و به دنبال پاسخ‌گویی به سؤالاتی از این قبیل است: اثر هنری چه چیزی را به تصویر در آورده است، اثر هنری چرا و چگونه شکل گرفته است، کاربرد و قراردادهای تصویری در اثر کدام‌اند (جنسن، ۱۳۹۰). در واقع، الگوی پیشنهادی جنسن در تجزیه و تحلیل آثار هنری علاوه بر مبانی بصری، تمهیدات تجسمی و قراردادهای تصویری احتمالی، به محتوای اثر هنری نیز توجه نشان داده و در این راستا، بر عوامل بیرونی (محیطی)، عوامل درونی (تأثیرات روان‌شناسانه و احساسی) و عوامل مؤثر در تفسیر (داوری‌های آتی) تأکید می‌ورزد.

تغییر وجه کاربردی نقاشی به زیباشناسی

مدرنیسم

آنچه مورخان از قدیمی‌ترین آثار نقاشی و به تعبیر امروزی آثار هنری بر جای مانده از آن دوران یاد می‌کنند، نشان‌دهنده دغدغه انسان آن دوره در خلق آثاری همچون تسلط وی بر شکار و ازدیاد نسل است. در دوره‌های بعدی و تمدن‌های باستانی مختلف نیز این‌چنین دیده می‌شود که

بر نگارگری سنتی و معاصر (شهرستانی، ۱۳۸۸) بیشتر به مباحث نظری و تحول در خود هنر نگارگری پرداخته‌اند اما در تلفیق این هنر با هنرهای نوین مطلبی در آنها به چشم نمی‌خورد. از طرفی آثاری هم که در مورد هنرهای نوین موجود است از جمله «مفاهیم رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم»، «جهانی‌شدن و هنرهای جدید» (لوسی اسمیت، ۱۳۸۷) و «رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم» (راش، ۱۳۸۹) بیشتر به معرفی این هنرها و توصیف آثار هنرمندان این حوزه می‌پردازد و کمتر به استفاده از هنرهای سنتی در هنرهای جدید اشاره شده است که در این مقاله سعی شده با امکان سنجی تلفیق این دو حوزه به ویژه نگارگری و هنر ویدئو، به اهداف مقاله راه یابیم.

روش پژوهش

مقاله حاضر، جزء پژوهش‌های کیفی به شمار می‌رود. روش تحقیق آن از نظر هدف توسعه‌ای - کاربردی و از لحاظ رویکرد، هنجارمدار^۱ یا ارزشی است. اساس تئوری هنجارمدار، پاسخ‌گویی به مسائلی مانند قابل استفاده بودن، زیبایی، معنای نمادین، اکولوژی و قابل خرید بودن است (احمدیان، ۱۳۸۹). دلایل انتخاب روش هنجارمدار، با توجه به رویکرد انتقادی که در این روش نهفته است، بدین شرح است: الف. آگاهی‌یافتن از میزان و نحوه کاربرد هنر نگارگری و ویدئو آرت در انتقال مفاهیم ب. تعیین نقاط قوت و ضعف هر

1. normative

2. Jansen, Charles R



چرخ سفالگری هیچ‌گاه خدشه‌ای به این هنر وارد نکرد. وی با ماهیت تکنولوژی و ابزارآلات نوین، مخالفتی ندارد تنها در نوع برداشت آدمی از آن، انتقاد دارد. در این باره معتقد است بسی دور از خرد است که وضع نابهنجار کنونی را به تأثیر زیان‌بار علم و ابزارهای نوین بر انسان نسبت داد. تقصیری متوجه ابزارها و آلاتی که از آن‌ها استفاده می‌شود نیست بلکه این، پیامد عارضی برداشت فرومایگان از شأن انسانی و در نتیجه، آگاه‌نبودن به ارزش‌های حقیقی است (کوماراسوامی، ۱۳۸۹: ۱۶۸-۱۶۹).

در هر صورت، پدیده تکنولوژی بر جامعه ما عارض شده و تبعاتی را در پی خواهد داشت. لیکن آنچه مسلم است، دوری‌جستن از تکنولوژی در جهان امروز میسر نیست و استفاده از آن، حتی می‌تواند در اشاعه فرهنگی مفید باشد. بنابراین با چنین رویکردی، نگرانی برخی از سنت‌گرایان در ورود تکنولوژی به هنر برطرف می‌شود؛ چه این تکنولوژی اختراع چرخ سفال باشد که در بدو تاریخ اتفاق افتاد چه ابزار دیجیتال باشد که در عصر حاضر پدید آمده است که مسائل فرهنگی و رسانه‌ای خاص و پیچیده خود را به همراه دارد. در دو بخش بعدی به اختصار، درباره اهمیت و ضرورت این امر سخن رانده خواهد شد.

تأثیر هنر در ساخت فرهنگ

برای شناخت تعامل هنر و فرهنگ، تعبیری از فرهنگ عامه که مطابق با رویکرد این مقاله است، آورده می‌شود. «فرهنگ عامه مجموعه‌ای از آن سنت‌هایی است که با شرایط و موقعیت‌های

نقاشی، براساس باورهای اسطوره‌ای و آئینی، اعتقاد به الهه‌ها و ... شکل گرفته است و تقریباً هیچ‌کدام از آن‌ها به صرف زیبایی آفریده نشده‌اند. در اینکه دقیقاً از چه دوره‌ای تغییر نگرش نسبت به هنر اتفاق افتاد، نمی‌توان اظهار نظر کرد. راجر فرای، شروع آن را از پست امپرسیونیست می‌داند و برخی مورخان از امپرسیونیست. «با آغاز جنبش امپرسیونیسم، کانون توجه هنر از تقلید عالم واقع به مباحث سبک‌شناختی شیء هنری، قطع نظر از تجربه‌های عادی و هر روزه یا مطلوب آرمانی، تغییر کرد» (ماینر، ۱۳۸۷: ۲۴۱). این امر در جوامع سنتی نیز ظهور پیدا کرد و بنابر عقیده بعضی، باعث حرکات نزولی هنر این جوامع گردید که دربردارنده: ۱. نزول از بینش شهودی به تفکر تکنیکی ۲. نزول از صور جوهری به مفهوم مکانیکی ۳. نزول از جوهر روحانی به سواثق نفسانی ۴. نزول از غایت‌اندیشی و معاد به تاریخ‌پرستی است (شایگان، ۱۳۸۶: ۴۷). برای مقابله با چنین سیر نزولی، برخی از اندیشمندان معتقدند «نیازمند کسانی هستیم که بتوانند نقش رابط را به عهده گیرند. کسانی می‌توانند نقش رابط را عهده‌دار باشند که به معنی راستین کلمه، ذوجنبتین باشند، یعنی باید، هم تفکر غربی را از درون بشناسند و هم به فضای تفکر ایرانی و اسلامی باز باشند» (همان: ۲۹۶).

ورود فن‌آوری به ساخت هنر

کوماراسوامی در استفاده از فن‌آوری و دخالت آن در هنر، مثالی می‌زند. وی با اشاره به یکی از هنرهای قدیمی بشر، سفالگری، می‌گوید: ابداع



دلیل برای بحث مقاله حاضر اهمیت دارد که کنش‌های فردی و اجتماعی، از آن ناشی می‌شود. از سوی دیگر، با تولید هنری می‌توان کنش‌های اجتماعی و تعامل دو طرفه بین هنر و فرهنگ را ایجاد کرد. با توجه به افزایش قدرت رسانه‌ها و گستردگی رسانه‌های نوین در جهان معاصر، اهمیت پرداختن به کارکردهای نوین ارتباط با مخاطب و بازیابی کارکردهای سنتی هنر یا تلفیق آن با هنرهای جدید در راستای ساخت فرهنگ، روشن می‌شود.

مخاطب در رویارویی با رسانه هنری^۱

رویکرد مخاطب‌انبوه، از بدو تاریخ در اجتماعات بشری همچون مناسک آئینی وجود داشته است اما مفهوم امروزی آن از نیمه دوم قرن پانزدهم میلادی شکل گرفت. «مفاهیمی چون مخاطبان انبوه^۲ و مخاطبان رسانه^۳ پس از اختراع چاپ و پیدایش کتاب‌های چاپی با شمارگان وسیع و به دنبال آن پیدایش مطبوعات، رادیو، تلویزیون و ماهواره و کامپیوتر، در رشته ارتباطات متولد شد» (میر سعید قاضی، ۱۳۷۹: ۳۱).

نخستین تحولی که برای مخاطب هنر نگارگری اتفاق افتاد، صنعت چاپ بود که آثار نگارگری را به تکثیر انبوه رساند و در اختیار مخاطبان بیشتری قرار داد. در کمتر از دو قرن، نتیجه تغییر یافت؛ مخاطبان عام که در جامعه کنونی زندگی می‌کنند، کمتر وقت خود را به خواندن

تازه‌زندگی منطبق می‌شوند و می‌توانند بیانگر نیازها و خواسته‌های عامه مردم باشند. با این بیان سنت‌هایی که با گذشت زمان حکمت واقعی خود را از دست داده‌اند و دیگر نمی‌توانند نقش خود را در جامعه متحول ایفا کنند، ممکن است از نظر تاریخی فرهنگ‌های گذشته اهمیت داشته باشند ولی دیگر در روزگار حاضر جزء فرهنگ عامه به حساب نمی‌آیند» (خلیقی، ۱۳۸۱: ۱۴۱). از طرفی فرهنگ عامه در شکل سنتی خود، شفاهی است؛ به صورت سینه به سینه منتقل می‌شود اما همین فرهنگ در نوع مدرن، به ابزار تکنولوژی ضبط صدا و عکس متوسل می‌شود. انتقال این فرهنگ در دوره معاصر توسط رسانه‌های ارتباط جمعی همچون ماهواره و اینترنت در سطح بین‌المللی افزایش یافته است. «فرهنگ عامه در عین حال که قسمت اعظم رفتارها و محتویات ذهنی جامعه را تشکیل می‌دهد بیانگر نیازها و تمایلات عمیق جامعه است» (همان: ۱۴۲). از این بیان مشخص می‌شود که فرهنگ عامه هم تعیین‌کننده است و هم تعیین‌شونده. تعیین‌کننده از آن جهت که پشتوانه تجربه‌های گذشته را در خود دارد و تعیین‌شونده از آن جهت که تحت تأثیر نیازهای جامعه قرار می‌گیرد.

بنابراین می‌توان گفت، دو عنصر اصلی که فرهنگ جوامع امروزی را تحت تأثیر قرار داده است؛ ارتباط و دیگری رسانه‌هایی است که این ارتباط را برقرار می‌سازند. ارتباط، بدین

۱. منظور از رسانه هنری، هر نوع ابزار و گونه هنری است که می‌تواند حامل پیام برای مخاطب باشد. این رسانه می‌تواند از بوم نقاشی تا عرصه فیلم و ... را دربرگیرد. درواقع، محتوا به وسیله فرم و صورت اثر هنری به مخاطب رسانده می‌شود.

2. Mass audience

3. Media Audience



کتاب اختصاص می‌دهند. در عوض تلویزیون، اینترنت و دیگر رسانه‌های جمعی دنیای معاصر، مرجعی است که با مخاطب امروز، سازگاری بیشتری دارد و می‌تواند بستر مناسبی برای تحول رسانه نگارگری گردد. به بیان دیگر، می‌توان گفت مخاطب، نقشی تعیین‌کننده در استفاده از ابزار و نوع رسانه در هر زمانی دارد. «شرایط روحی، وضعیت فرهنگی، نوع حساسیت‌ها و حضور یا عدم حضور عینی مخاطب، تعیین می‌کند که پیام خود را در چه سطح و اندازه‌ای و با چه ابزاری به او انتقال دهیم» (بابایی، ۱۳۸۵: ۵).

از موارد دیگری که رسانه‌های جدید را پرمخاطب کرده است، دسترسی آسان به آن‌هاست. دسترسی آسان به رسانه‌های نوین را می‌توان در قیمت پائین آثار تولیدی، نیاز نداشتن به دانشی خاص و قابل حمل بودن بعضی از آن‌ها جستجو کرد. بعضی از آن‌ها همچون تلویزیون که به رسانه‌های جمعی موسوم‌اند، گستره‌ای عظیم از مخاطبان را تحت پوشش خود قرار می‌دهند. امروزه با اختراع سیستم‌های ارتباط بی‌سیم و قابلیت دسترسی به اینترنت در هر مکانی، می‌توان تعامل مخاطب با رسانه‌ها را برقرار کرد و از نقصان یک‌طرفه بودن بعضی از رسانه‌ها رهایی یافت.

نکته درخور تأمل دیگر، بحث دموکراسی در انتخاب مخاطب است. امروزه با تنوع رسانه‌ها و ابزارهای مربوط به آن‌ها، گونه‌ای دموکراسی برای مخاطب به وجود آمده که می‌تواند رسانه‌ای را انتخاب و رسانه‌ای را طرد کند یا برنامه‌ای از رسانه را ببیند و برنامه‌ای را نه. از آزادی انتخاب

در رسانه و محتوای آن، با عنوان دموکراسی یاد می‌شود. منتقدان درباره چالش‌هایی در زمینه هنر دموکراتیک، به نمونه‌ای از آن در نقد هنر نقاشی و پیکرتراشی مبنی بر اینکه دیگر برای جامعه کارکرد ندارند، اشاره نموده‌اند: «نقاشی و پیکرتراشی مدرنیستی همواره نوعی تجربه زیباشناختی ژرف و چشم‌پوشی‌ناپذیر ارائه می‌کند؛ ولی این هنر، هنری است که اکنون کم‌تر می‌تواند به ضربه‌ها و چالش‌های اجتماعی و سیاسی زندگی آمریکایی پاسخ بدهد. گفتمان‌ها و آشتی‌جویی‌های آن اساساً خصوصی و استعاره‌ای است و امروز برای سخن گفتن با شهروندان چندفرهنگی آمریکا ظرفیت اندکی دارند» (مایکل برنسون به نقل از دانتو، ۱۳۸۵: ۱۰۶).

با توجه به چالش‌های بیان‌شده، ترکیب رسانه‌های سنتی و جدید می‌توانند پویایی را در فضای هنری اجتماع ایجاد کنند. «به بیان دیگر، پویایی یعنی این که در شرایط گوناگون اجتماعی و در موقعیت‌های تازه، رسانه‌های سنتی و مدرن باید بتوانند کارکردها و تکنیک‌های خویش را متناسب با رسالت‌های بنیادینی که برایشان تعریف شده، تغییر دهند و خود را با شرایط جدید تطبیق دهند و متعامل بدین معنا که با یکدیگر کار کنند و چنین نباشد که رسانه‌های مدرن - مانند رادیو و تلویزیون - در شرایطی کاملاً مجزا از حوزه‌های ارتباطی دیگر زندگی کنند و خود را از رسانه‌های دیگر مجزا بدانند، بلکه باید بدانیم در نظامی زندگی می‌کنیم که در آن، هم رسانه‌های سنتی هستند و هم رسانه‌های مدرن. بنابراین، این دو باید بتوانند با همدیگر کار کنند،



وجود دارد که نادیده‌گرفتن معادلات میان این سه عنصر از جمله جنبه‌های کاربردی، عامه‌پسند بودن، آزادی انتخاب، دسترسی آسان، تعامل دوطرفه و پویایی می‌توانند هر کدام را به گوشه‌انزوا بکشانند. اتفاقی که متأسفانه درباره بسیاری از هنرهای سنتی ایران روی داده و برخی از ارگان‌ها با حمایت‌های یارانه‌ای سعی در مستندنگاری، حفظ و اشاعه این هنرها دارند.

تا بدین‌جا تلاش بر آن بود تا دغدغه نگارنده در طرح امکان‌سنجی و اهمیت و ضرورت درکنار هم قرارگرفتن هنرهای سنتی از جمله نگارگری و هنرهای نوین تبیین شود. شایان یادآوری است که هریک از موارد نیاز به مطالعات جامعی دارد که از حیثه مقاله پیش‌رو خارج است. ضمن اینکه، در مباحث آتی امکان‌سنجی تلفیق نگارگری با هنر ویدئو در عمل بررسی خواهد شد.

ماهیت هنر نگارگری

برای بهره‌گیری از هنر نگارگری در هنر ویدئو، ماهیت این دو هنر و قابلیت‌های آن‌ها برای تلفیق، مطالعه می‌شوند. در تجزیه و تحلیل آثار هنری مطابق با الگوی پیشنهادی جنسن، بر دو گزینه: الف. محتوا و مضمون ب. فرم و ساختار تأکید شده است (آواکیان، ۱۳۹۰: ۳۰). مطابق با این الگو، می‌توان ویژگی‌های زیر را برای نگارگری برشمرد:

- ویژگی‌های محتوا و مضمون

بازتاب عالم خیال در عالم محسوس: عرفای عالم اسلام برای خیال دو وجه در نظر دارند؛ یکی وجه انسان‌شناسی و دیگری، وجه هستی‌شناسی

این اصل نخست است» (جانباز، ۱۳۸۷: ۶۰). بنابراین آنچه بیان شد، هنرمندان، ارگان‌های سیاست‌گذار و رسانه‌های مختلف اگر در پی بررسی احوال مخاطبان نباشند و به خواسته‌های آن‌ها توجه نکنند و با سلايق‌شان آشنا نباشند، به‌زودی از طرف مخاطبان خود کنار گذاشته می‌شوند.

ضرورت تعامل هنرهای سنتی و نوین

با توجه به مباحث و چالش‌های طرح‌شده در بخش‌های پیشین اهمیت، ضرورت و معضلات ورود به بحث تعامل هنرهای سنتی از جمله نگارگری و هنرهای نوین را می‌توان چنین برشمرد:

تغییر وجه کاربردی هنرها به وجه زیباشناسی صرف، نگرانی‌هایی را بین اندیشمندان سنت‌گرا به وجود آورده است؛ از طرفی در طول تاریخ هنر با نمونه‌های بسیاری از ورود فن‌آوری به ساحت هنر دیده می‌شود. همچون چرخ سفال، صنعت چاپ و رسانه‌های مدرن که اندیشمندان آن‌ها را نقد کرده‌اند که این نگرانی‌ها خود موجب معضلات طرح ایده تلفیق هنرهای نوین با هنرهای سنتی شده است. با پدیدآمدن بعضی از فن‌آوری‌های مدرن ارتباطی چه در زمینه رسانه‌های جمعی و چه رسانه‌های هنری که البته این دو بی‌ارتباط باهم نیستند، بحث‌های «مخاطب انبوه» این‌گونه رسانه‌ها و «ارتباط» و «تعامل» مخاطب با رسانه پیش می‌آید که درنهایت منجر به ساخت «فرهنگ» می‌گردند. درحقیقت، میان سه عنصر پیام یا محتوا، اثر هنری یا رسانه هنر و مخاطب رابطه تنگاتنگی



اشاره نمود. در این باره، نجم الدین کبری معتقد است: «رنگ نه ابزاری برای صورت‌بخشی به معنا، که خود معناست؛ لذا رنگ عرض نیست، بلکه تجلی معناست ... در این طریقت خواب‌های مثالی، راهی برای رسیدن به معنایند؛ رنگ «سبز» نماد «حیات قلب» است، رنگ «سرخ» یا آتش، نماد «قدرت و همت» است، «کبود» نشان «حیات نفس» است و «زرد» نماد «ضعف و فتوری» است» (نجم الدین کبری به نقل از یزدی، ۱۳۸۹: ۲۹).

ویژگی‌های فرم و ساختار

آنچه که در فرم و ساختار اثر هنری در نظر بیننده آشکار می‌شود؛ طرح، نقش‌مایه‌ها و رنگ است. از لحاظ زیبایی‌های بصری، هنر نگارگری تابع اصول نمادینی است که پیش‌تر به آن‌ها اشاره شد. اگرچه در آثار قدما کمتر آموزه‌های درباره صورت و ظاهر اثر هنری می‌توان یافت با این حال، گاهی به تناسب و نظم صوری نیز اشاره شده است. «ابن رشد» تحت تأثیر تفکر ارسطویی معتقد است: «در هر اثر هنری، صورت مثالی هست که اندازه‌ها و صورت (فرم) همه اجزا را از پیش تعیین می‌کند» (ابن رشد به نقل از پورته، ۱۳۸۸: ۱۱۷). همچنین «ابن هیثم»^۱ درباره تناسب و نظم طرح و رنگ بیان می‌کند: «رنگ‌ها و طرح‌های رخشان و ناب‌انگه که نظمی بهنجار و یکدست داشته باشند نیکوترند تا آنکه فاقد نظم باشند» (ابن هیثم به نقل از نصر ۱۳۷۰: ۱۷۳). برخی از نویسندگان معاصر نیز

آن. در وجه اول: «نیروی ثبت و حفظ صور جزئیه در انسان، قوه خیال است» (شیخ‌الاسلامی، ۱۳۸۶: ۲۰). در وجه دوم؛ بیشتر اشراقیون و صوفیه به آن اعتقاد دارند. اینان درحقیقت قائل به عالم خیال هستند. عالم خیال در اینجا، با قوه خیال تفاوت دارد: بین عالم عقلی که عالم مجردات محضه است و عالم حسی که عالم مادیات محضه است، عالمی است که موجودات آن عالم مقدار و شکل دارند اما ماده ندارند و به صورت صور خیالیه در ذهن متجلی می‌شوند (همان: ۲۲ و ۲۳). در چنین تفکری، هنرمند با سیر و سلوک می‌تواند به عالم خیال راه یابد و موجب تجلی صور خیالیه در ذهنش شود و تصویری از آن را در عالم محسوس نقش بزند.

زبان نمادین: بیان عالم خیال و معنا در عالم محسوسات کاری دشوار است چراکه صور مثالی آن جهانی است و صور عالم محسوسات این جهانی است و پیوند این دو عالم با بیان نمادین امکان‌پذیر است. «در نگاره[ها] به‌طور غیر مستقیم، ماهیات ازلی و اعیان ثابته اشیا و پدیده‌ها در عالم آفرینش تصویر می‌شود؛ بدین معنی که تصویر اسب برگرفته از درک ما از صفات نوعی این حیوان در جهان حس است. اعیان ثابته یا ارباب انواع اشیا را چون و رای صورت‌اند نمی‌توان ادراک کرد؛ ولی از طریق خیال روحانی و تخیل شهودی، صورت آن‌ها در نفس منعکس می‌شود» (همان: ۴۴-۴۸). برای نمونه، می‌توان به رنگ‌های نمادین و تجلی آن‌ها در ذهن هنرمند

۱. ابوعلی حسن بن حسن (یا حسین) بن الهیثم فیزیک‌دان، ریاضی‌دان، منجم و طبیب اسلامی سال ۴۵۳ ه.ق. در بصره متولد شد. وی در نورشناسی مقامی ارجمند دارد.



را در انتقال پیام به مخاطب ایفا کنند. درکل، این فن‌آوری‌ها را می‌توان به چهار دسته بخش‌بندی کرد: ۱. ابزارهای تولید و ضبط تصاویر و فیلم؛ شامل دوربین‌های عکس‌برداری و فیلم‌برداری دیجیتال، اسکنرها، قلم‌های طراحی دیجیتال که همگی وظیفه آماده‌سازی تصاویر و فیلم مورد نیاز را در قالب داده‌های دیجیتال به رایانه دارند. ۲. سخت‌افزارهای رایانه‌ای؛ از جمله خود رایانه و دستگاه‌های ورودی، خروجی و تعلقات وابسته به آن‌ها. همچنین حس‌گرهای نور، دما، حرکتی و ... که برای هنرهای تعاملی به آن‌ها نیاز است. وسایل ارتباط بی‌سیم نیز می‌توانند در سهولت اجرای ایده‌ها، در خدمت هنرمندان باشند. ۳. نرم‌افزارهای رایانه‌ای؛ همچون نرم‌افزارهای پردازش تصاویر و فیلم و انواع نرم‌افزارهای متحرک‌سازی و جلوه‌های ویژه. همچنین برنامه‌هایی که بتوان از طریق آن‌ها حس‌گرها و سخت‌افزارهای مورد نیاز هنرهای تعاملی را برنامه‌نویسی کرد. ۴. ابزارهای نمایش؛ شامل انواع نمایش‌گرهای رایانه‌ای، تلویزیون، پرده‌های عریض، نمایش‌گرهای قابل حمل و نمایش‌گرهای لمسی.

ویدئو آرت، هنری متکی بر تصاویر متحرک است که دربردارنده داده‌های ویدئویی یا صوتی است.^۳ این هنر، در طول سال‌های ۱۹۶۰ - ۱۹۷۰ به وجود آمد و هنوز به‌طور گسترده‌ای در حال آزمودن تجربه‌های گوناگون

به نظامی هفت‌تایی درباره رنگ قائل‌اند: «نظام رنگ‌آمیزی در هنرهای سنتی بر پایه یک نظام سه‌تایی، در کنار یک نظام چهارتایی صورت می‌گرفته است. در نظام سه‌رنگی سپید، سیاه، صندل (خاکستری) و در نظام چهاررنگی قرمز، زرد، سبز، آبی که ترکیب این دو مجموع به یک نظام هفت‌تایی می‌رسد» (نصر به‌نقل از اردلان، ۱۳۸۰: مقدمه).

آنچه در مطالعه بصری مکاتب مختلف نگارگری ایران به چشم می‌خورد این است که هنرمند نگارگر با آگاهی ذاتی و خودآموخته، بسیار قبل‌تر از هنرمندان غربی به مبانی هنرهای تجسمی پی‌برده و این قوانین را در آثار خود به کار برده است. نمونه‌هایی که بیان شد، بخشی از ویژگی‌های نگارگری است که می‌تواند در تلفیق با هنرهای نوین مد نظر قرار گیرند تا هنگام درآمیختگی با فن‌آوری و انتقال پیام موجب غفلت قرار نگیرند.

هنرهای نوین؛ نمونه موردی ویدئو آرت

هنرهای نوین همچون دیجیتال آرت، هنرهای تعاملی و ویدئو گرافیک در اساس، وابسته به فن‌آوری‌هایی مانند ضبط، پردازش و نمایش داده‌هایی هستند که بیشتر دیجیتالی‌اند. همچنین، فن‌آوری‌های ارتباطی همانند تلفن همراه، اینترنت و شبکه‌های ارتباطی بی‌سیم موسوم به وای‌مکس^۱ و وای‌فای^۲ می‌توانند، نقش مؤثری

1. Wi MAX: Worldwide Interoperability for Microwave Access

2. Wi-Fi:

۳. ویدئو آرت را نباید با تولیدات تلویزیونی و فیلم‌های تجربی اشتباه گرفت.



تصویری و صوتی را در بر می‌گیرد. از زمانی که ویدئو پا به عرصه هنر گذاشت، فن‌آوری و ابداعات تکنیکی در خدمت آن بود. همین امر، باعث شد تا از محدودیت‌های آن کاسته شود و میان هنرمندان این عرصه محبوبیت خاصی یابد. ضبط ویدئوها با دوربین‌های قابل حمل، نیازداشتن به ظهور فیلم‌های نگاتیو و کاهش هزینه‌های تولید از مزیت‌های اولیه این رسانه به شمار می‌رود. این تحول، باعث سرعت‌بخشیدن به پردازش اطلاعات و فشرده‌سازی هرچه بیشتر آن‌ها شد به شکلی که انتقال داده‌های صفر و یک به رایانه برای تدوین و ویرایش آن‌ها، راحت‌تر از قبل امکان‌پذیر شد. همراه با رایانه، سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای مورد نیاز این صنعت نیز ابداع و هم‌اکنون در حال به روز شدن هستند؛ حافظه‌ها به راحتی به درگاه‌های رایانه‌ای متصل می‌شوند و اطلاعات آن‌ها به سرعت آماده

است. ویدئو آرت فرم‌های مختلفی می‌تواند داشته باشد: ضبط و پخش ویدئوهای منتشرشده در گالری‌ها، تکثیر روی نوارهای کاست ویدئویی^۱ یا لوح‌های فشرده موسوم به سی‌دی و دی‌وی‌دی^۲ یا ترکیب ویدئو، هنر اینستالیشن^۳ و هنر اجرا. افزون‌بر این‌ها، ویدئو آرت می‌تواند توسط یک یا چند دستگاه تلویزیون یا مانیتورهای ویدئویی به صورت زنده یا از قبل ضبط شده، صدا و تصویر را بازنمایی کند (هارتنی، ۲۰۰۹)، (تاریخ دسترسی ۱۳۹۲/۱۲/۱۰).^۴

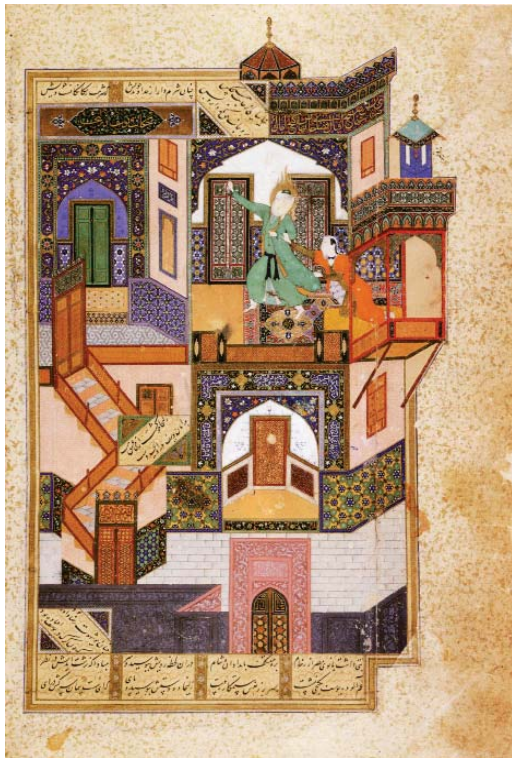
هنر ویدئو از آزادی بیشتری نسبت به هنر سینما برخوردار است و می‌تواند از چارچوب‌های حاکم بر سینما یا تلویزیون پیروی نکند. گونه‌های مختلف تجربه این هنر از یک ضبط و پخش ویدئویی ساده گرفته تا ترکیب با هنرهای دیگر همچون چیدمان، اجرا و انیمیشن و استفاده از تکنیک‌های یارانه‌ای در آفرینش افکت‌های

جدول ۱. مزایای هنر ویدئو، مأخذ: نگارنده)

| مزایای هنر ویدئو | |
|--|---|
| کاهش زمان خلق اثر | وجود سخت‌افزار و نرم‌افزار مورد نیاز |
| قابلیت انعطاف درج پیام در هنر ویدئویی و تغییر آن | امکان تدوین، ویرایش و جلوه‌های ویژه رایانه‌ای |
| قابلیت تکثیر آسان | وجود انواع نمایشگرها و محدود نبودن اندازه |
| بیان بصری همراه با بیان شنیداری | قابل حمل بودن نمایشگرهای همراه |
| سهولت استفاده از دوربین‌های سبک | ایجاد تعامل توسط نمایشگرهای لمسی و اسکنرها |
| سهولت ذخیره‌سازی و انتقال داده‌های صوتی و تصویری | عدم محدودیت زمانی |

- 1.video tapes
- 2.CD & DVD discs
- 3.Installations
- 4.Hartney, M

یوسف از راه می‌رسد، پس از پشت سر گذاشتن درها به اتاق زلیخا می‌رسد و در نهایت، با صحنه گریز یوسف از دست زلیخا به همان حالت مصورشده در نگاره، ویدئو به اتمام می‌رسد. موسیقی و جلوه‌های صوتی نیز به این ویدئو یاری رسانده‌اند.



تصویر ۱.
نگاره یوسف و زلیخا اثر کمال الدین بهزاد
منبع: (سیمس، ۲۰۰۲: ۳۲۷)^۱

ویژگی‌های محتوا و مضمون

محتوای داستان یوسف و زلیخا بر همگان آشکار است و نیازی به توضیح بیشتر نیست. صحنه مصورشده استاد بهزاد، صحنه فرار یوسف از زلیخا در قصر است. قصری که در آن، هفت

ویرایش توسط نرم‌افزارها می‌گردند. نرم‌افزارها، محیط‌های مناسبی را برای تدوین، اصلاح و ویرایش و جلوه‌های ویژه روی صدا و تصویر آماده کرده‌اند آن‌گونه که می‌توان از پروژه نهایی با هر ساختاری خروجی گرفت و در اختیار نمایش‌گرها گذاشت. خلاصه‌ای از مزایای هنر ویدئو در جدول ۱، شمرده شده است.

نگاره یوسف و زلیخا در ویدئوآرت

در این بخش، داستان یوسف و زلیخا که در قرآن از آن باعنوان احسن القصص یاد شده است، به منزله یکی از مفاهیم اسلامی به منظور بازنمایی این داستان در هنر ویدئویی تجزیه و تحلیل می‌شود. روش این تحلیل همان‌گونه که پیش‌تر اشاره شد، براساس الگوی محتوا و فرم جنسن است.

شایان یادآوری است که در این ویدئو، از نگاره یوسف و زلیخا اثر استاد کمال الدین بهزاد بهره گرفته شده است (تصویر ۱). یوسف با لباس سبز و زلیخا با لباس قرمز در قصری با هفت در بسته به تصویر کشیده شده‌اند. فضای نگاره و نقش‌مایه‌های آن یادآور هنر اسلامی در جغرافیای ایران زمان بهزاد است و کمتر اثری از عناصر هنر مصر که داستان در آنجا اتفاق افتاده به چشم می‌خورد. اثر ویدئویی با حرکت کاروان شتر در صحرا آغاز شده در حالی که پس‌زمینه آن، تصویری از اهرام ثلاثه مصر است. در ادامه، زلیخا در قصر نشان داده می‌شود که چشم به دور دست دوخته و گویی انتظار می‌کشد تا اینکه،

1. Sims, M. G.

نرم‌افزار فتوشاپ انجام شده و گاهی برای تقویت ترکیب‌بندی، عناصری هم به صحنه اضافه شده است. برای نمونه، اهرام ثلاثه مصر، تصویری الحاقی به نگاره است.

فیلم‌برداری شخصیت یوسف و زلیخا به صورت واقعی با یک دوربین فیلم‌برداری خانگی روی پرده سبز انجام شده است. فیلم‌برداری روی زمینه سبز بدین دلیل انجام می‌شود که بتوان در نرم‌افزارهای تدوین، پس‌زمینه را به راحتی حذف کرد و بازیگر را روی صحنه دلخواه قرار داد. برای صحنه حرکت شترها هم فیلم آرشیوی کاربرد داشت.

برای تدوین از نرم‌افزار پریمیر و فیلترهای حذف پس‌زمینه پرده سبز، شفاف‌سازی (ترانسپرننت)، کتراست نور و تصحیح و دخل و تصرف در رنگ استفاده شد. خروجی فیلم در ابعاد ۷۲۰ در ۵۷۶ نقطه، تنظیم گردیده که مناسب برای پخش در محیط‌های نمایشگاهی با پروجکشن است. از این ابعاد برای پخش در سیستم‌های تلویزیونی موسوم به پال نیز استفاده می‌شود. این امر، باعث شده تا ابزارهای پخش این ویدئو گسترده و در هر جایی بتوان آن‌ها را به کار گرفت و پیرو آن‌ها، بتوان مخاطب بیشتری را هدف قرار داد. صداگذاری نیز براساس ایجاد حس تعلیق و هیجان، متناسب با صحنه، با نرم‌افزار پریمیر انجام گرفته و برای موسیقی متن و صداها محیطی، موسیقی آرشیوی به کار رفته است. چنین ویدئوهایی را در تولید میان برنامه‌های تلویزیونی، بازی‌های رایانه‌ای، هنرهای تعاملی، برنامه‌های کاربردی تلفن همراه، هنرهای شبکه

در نشان داده شده که بنابر گفته صاحب‌نظران هفت وادی عرفان و مراحل تزکیه نفس را تداعی می‌کنند. در اثر ویدئویی نیز، صدای درها و تکرار صحنه‌های متعدد از باز و بسته شدن آن‌ها، تمثیلی از مراحل تزکیه نفس است.

رنگ نورانی سفید و سبز یوسف، نشان از روحانیت و تقدس و رنگ سیاه و سرخ زلیخا نشان از قصد شیطانی وی دارد. استفاده از فیلترهای رنگی برای دو شخصیت یوسف و زلیخا باعث شده است که از تصویرگری واقعی پرهیز و بر جنبه‌های تمثیلی آن تأکید شود (تصویر ۲).



تصویر ۲
صحنه آخر ویدئوآرت یوسف و زلیخا
منبع: (شیروانی، ۱۳۹۱: ۲۰۰)

ویژگی‌های فرم و ساختار

در فیلم‌نامه این اثر به دلیل وابستگی به نگاره استاد بهزاد، امکان دخل و تصرف زیادی نبوده و سعی شده پلان‌های مختلف صحنه که در نگاره استاد بهزاد تصور شده‌اند، جداسازی گردند و در سکانس‌های گوناگون از آن‌ها استفاده شود. آماده‌سازی پس‌زمینه‌ها از روی نگاره با



و چند رسانه‌ای‌ها می‌توان منتشر ساخت. مطالب الگوی جنسن و ویژگی‌های هنجارمدار است
جدول ۲، تجزیه و تحلیل این ویدئو براساس می‌توان آن‌ها را با یکدیگر مقایسه کرد.

جدول ۲. خلاصه تحلیل ویدئو یوسف و زلیخا، مأخذ: (نگارنده)

| مقایسه | در ویدئوآرت | در نگارگری | | |
|---|---|---|---------------------------------|--|
| موضوع | داستان قرآنی یوسف و زلیخا | داستان قرآنی یوسف و زلیخا | محتوا و مضمون اثر هنری | |
| بازتاب عالم خیال در عالم محسوس | بهره‌گیری از جلوه‌های ویژه نوری و حرکتی برای القای خیال هنرمند افزون بر فضای خیالی مصور بهزاد | بهره‌گیری از خیال هنرمند در تصویرسازی فضای قصر و مشابهت‌نداشتن آن با عناصر هنر مصر | | |
| عناصر نمادین | ۱. هفت در بسته ۲. رنگ قرمز و سیاه برای زلیخا و سبز و سفید برای یوسف ۳. استفاده از نور که در عرفان اسلامی بسیار مطرح است | ۱. هفت در بسته ۲. رنگ قرمز برای زلیخا و سبز برای یوسف | | |
| طرح | فضای باز و بسته در کنار هم، حرکت در صحنه‌های ابتدایی و بهره‌گیری از تناسبات طلایی | فضای بسته معماری قصر و قرارگیری عناصر اصلی تصویر در تناسبات طلایی | ویژگی‌های فرم و ساختار اثر هنری | |
| نقش مایه | افزون بر نقش مایه‌های نگاره اصلی، استفاده از تصاویر اهرام ثلاثه و حرکت کاروان شتر، باز و بسته شدن درها | ۱. نقش مایه‌های هندسی و اسلیمی و ختایی ۲. کادرهای خوشنویسی ۳. دو فیگور انسانی | | |
| رنگ و نور | افزون بر توجه به مبانی رنگ توجه به نورپردازی و جلوه‌های ویژه این حوزه | استفاده از رنگ‌های قرمز و سبز به عنوان رنگ‌های مکمل در دو فیگور اصلی و نبود نورپردازی | | |
| حرکت | نمایش حرکت عناصر مختلف بی حرکتی عناصر نگاره | ثابت | | |
| صدا و جلوه‌های صوتی | القای حس تعلیق و هیجان با استفاده از صدا براساس نیاز صحنه‌های مختلف | _____ | | |
| مخاطب | انبوه و عام | محدود و خاص | ویژگی‌های هنجارمدار | |
| کاربرد | کاربردهای نوین همچون: ۱. نشر دیجیتال و فضای مجازی ۲. نشر در رسانه‌های جمعی ۳. تلفن، تبلت‌های همراه و ... | محدود به: ۱. خلق تابلو ۲. مصورسازی کتاب ۳. وسایل تزئینی | | |
| تعامل دوطرفه و پویایی اثر هنری | قابلیت ساخت ویدئوآرت‌های تعاملی و پویایی در حرکت عناصر، دوربین و پلان‌ها و نوع تدوین | تعامل بیشتر یک‌طرفه و پویایی به اندازه ممکن تنها در طرح و نقش و رنگ | | |
| آسان دسترسی و انتخاب آسان | دسترسی آسان و همگانی و قابلیت نشر و تکثیر انبوه در رسانه‌های مختلف | ماهیت موزه‌ای و گالری‌مدارانه و عدم دسترسی همگانی | | |
| اثرگذاری بیشتر ویدئوآرت در مخاطب | اثرگذاری بیشتر ویدئوآرت در مخاطب | | | |
| کاربردهای نوین ارتباطی ویدئوآرت | کاربردهای نوین ارتباطی ویدئوآرت | | | |
| تعامل و پویایی بیشتر ویدئوآرت | تعامل و پویایی بیشتر ویدئوآرت | | | |
| دسترسی آسان به رسانه‌های نشر ویدئوآرت در برابر آثار موزه‌ای نگارگری | دسترسی آسان به رسانه‌های نشر ویدئوآرت در برابر آثار موزه‌ای نگارگری | | | |



نتیجه‌گیری

و فرم از جمله طرح، نقش‌مایه و رنگ و تلفیق آن با فن آوری‌های جدید همچون فیلم، صدا، پویانمایی و جلوه‌های ویژه در نشر داستان یوسف و زلیخا بهره برد.

پس از بررسی‌های صورت گرفته، نتایج به دست آمده بیانگر آن است که تغییر وجه کاربردی هنرها به وجه زیباشناسی صرف و ورود فن آوری به ساحت هنر موجب نگرانی بعضی هنرمندان و اندیشمندان جوامع سنتی گردیده است؛ ایشان در برابر تبعات این جریان واکنش نشان داده‌اند. در واقع، برخی با آن مخالفت کرده و برخی هم معتقدند باید به این ابزار مجهز شد تا بتوان در مقابل تهاجم فرهنگی غربی ایستاد. متعادل‌ترین این نظریه‌ها، بیان می‌کند که هنرمندان و متفکرانی وجود داشته باشند که بر فرهنگ و هنر غربی احاطه کامل داشته باشند و هنر و فرهنگ خودی را به خوبی بشناسند تا بتوانند هنر شایسته جامعه معاصر ایرانی را رقم زنند. از طرف دیگر، تحول رسانه‌ها همچون تبدیل رسانه‌های چاپی به رسانه‌های دیجیتال باعث شده تا کارکردهای تعاملی هنرهای سنتی همچون نگارگری در ساخت فرهنگ کم‌رنگ به نظر آید. این کارکرد وابسته به سه عنصر: محتوا و مضمون، اثر هنری و مخاطب و عوامل جانبی همچون جنبه‌های کاربردی، عامه‌پسند بودن، آزادی انتخاب، دسترسی آسان، تعامل دو طرفه و پویایی است.

بنابر چالش‌های بیان‌شده در این مقاله، تلفیق نگارگری با هنر ویدئو مطالعه شد. در بررسی نمونه موردی، ویدئوآرت تلفیقی یوسف و زلیخا براساس نگاره کمال‌الدین بهزاد، نشان داده شد که می‌توان با حفظ ارزش‌های هنر نگارگری از جمله محتوا و عناصر نمادین و وجوه ساختاری



منابع و مأخذ

منابع فارسی

- احمدیان، مهرداد، (۱۳۸۹). در نشست علمی «روش‌شناسی پژوهش در هنر، زیبایی‌شناسی و علوم اجتماعی» دیماه ۱۳۸۹ فرهنگستان هنر.
- اردلان، نادر، (۱۳۸۰). حس و وحدت. ترجمه حمید شاهرخ. تهران: خاک.
- استریناتی، دومینیک، (۱۳۸۰). مقدمه‌ای بر نظریه‌های فرهنگ عامه. ترجمه ثریا پاکنظر. تهران: گام نو.
- بابایی، رضا، (۱۳۸۵). «درآمدی بر مخاطب‌شناسی». پیام. شماره (۷۷). ۲۴-۴.
- پورته، ایو، (۱۳۸۸). از نظریه دو قلم تا هفت اصل نقاشی. ترجمه صالح طباطبایی. نگارگری ایرانی - اسلامی در نظر و عمل. تهران: فرهنگستان هنر.
- جانباز، مجتبی، (۱۳۸۷). «رسانه سنتی رسانه مدرن». مجله رواق هنر و اندیشه. مصاحبه‌کننده ناصر باهنر. (۲۲)، ۵۹-۶۲.
- خلیقی، محمود، (۱۳۸۱). فرهنگ عامه خصوصیات کنش و نقش آن. سنت و فرهنگ. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- دانتو، آرتور، (۱۳۸۵). موزه‌ها و توده‌های میلیونی مشتاق. هنر و دموکراسی. مترجم جورکش. تهران: چشمه.
- راش، مایکل، (۱۳۸۹). رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم. ترجمه بیتا روشنی. تهران: نظر.
- شایگان، داریوش، (۱۳۸۶). آسیا در برابر غرب. تهران: امیرکبیر.
- شهرستانی، محسن، (۱۳۸۸). «نقدی بر نگارگری سنتی و معاصر». رشد آموزش هنر. شماره (۱۸). ۳۲-۲۹.
- شیروانی، محمدرضا، (۱۳۹۱). استفاده از نگارگری در زبان‌های جدید هنری برای نشر مفاهیم اسلامی و ایرانی در دوره معاصر. اصفهان: پژوهشکده هنرهای سنتی - اسلامی صائب.
- شیخ‌الاسلامی، علی، (۱۳۸۶). خیال مثال و جمال در عرفان اسلامی. تهران: فرهنگستان هنر.
- کاشفی، جلال‌الدین، (۱۳۶۶ و ۱۳۶۵). «روند سبک‌های نو در نگارگری ایران». هنر. شماره (۱۳). ۲۲۷-۲۲۲.
- کوماراسوامی، آنانادا، (۱۳۸۹). هنر و نمادگرایی سنتی. تدوین راجر لپسی. تهران: فرهنگستان هنر و متن.
- لوسی اسمیت، ادوارد، (۱۳۸۷). جهانی شدن و هنر جدید. ترجمه علیرضا سمیع‌آذر. تهران: نظر.
- _____ مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های قرن بیستم. ترجمه علیرضا سمیع‌آذر. تهران: نظر.
- مایر، ورنر هاید، (۱۳۸۷). تاریخ هنر. ترجمه مسعود قاسمیان. تهران: فرهنگستان هنر.
- میرسعید قاضی، علی، (۱۳۷۹). «مخاطب و مخاطب‌شناسی در روابط عمومی و ارتباطات». هنر هشتم. شماره (۱۹). ۳۳-۲۹.
- نصر، سیدحسین، (۱۳۷۰). سنت اسلامی در معماری ایرانی. ترجمه مرتضی آوینی. تهران: برگ.
- یزدی، میثم، (۱۳۸۹). «مبانی عرفانی رنگ در نگارگری اسلامی - ایرانی». بیناب. شماره (۱۷). ۳۲-۲۱.
- نورانی، مصطفی، (۱۳۸۸). گیاهان دارویی. قم: کوثر غدیر.
- یلدیز، رمضان، (۱۳۸۴). دایرةالمعارف گیاهان دارویی و شفابخش. ترجمه نسیم فولادوند. تبریز: یاران تبریز.