**بررسی تاثیر مهاجرت درآفرینش آثار هنری دیجیتال**

آزاده بهمنی پور عضو هیئت علمی دانشکده هنر، دانشگاه دامغان

**چکیده:**

بدون شک هنر دیجیتال عمر بلندی ندارد ولی با این حال تاثیر زیادی در زندگی همه ما داشته و دارد. این هنر بواسطه صنعتی بودنش توانسته رشد سریعی داشته باشد. تامل در شرایط هنرمندان دیجیتال یکی از راه های درک بهتر این زمینه هنری است. اگرچه همه ی هنرمندان دیجیتال دغدغه های مشترکی مانند کشف خویشتن و خودبیانگری دارند. این مقاله سعی بر آن دارد تا به شیوه توصیفی تحلیلی و باگردآوری اطلاعات مبتنی بر روش کتابخانه ای به این پرسش که چرا هنرمندان مهاجر( دیاسپورا) بیشتر از رسانه های نوین برای آفرینش آثارشان استفاده می کنند ، پاسخ دهد لذا با فرض آن که بنابر ضرورت های بیانی ، محتوایی و فرمی هنرمندانی که زادگاه خود را ترک کرده اند و در شرایط فرهنگ و کشور بیگانه ای فعالیت و تولید آثار هنری می کنند، ابزارهای بیانی نوین در هنر امروز این امکان را به آنها می دهد تا با آزادی عمل بیشتری آثار خود را خلق کنند و در ترجمه احساسات و بیانگری آثارشان با شدت و تاثیر گذاری بیشتری بتوانند این رنج و پیچیدگی را در قالب آثار هنری تولید و باز آفرینی کنند. یافته های تحقیق مبین آن است که هر تعریفی از هنر دیجیتال به فهم ما از تصویر مرتبط است که مقصود همان مواجه شدن با اثر هنری است که درک آن در چهار سطح دریافتی ، عاطفی، ذهنی و معنوی صورت می گیرد. استفاده از انواع رسانه و ویژگی های ابزارهای نو در هنر معاصرگستره ای باز در اختیار این هنرمندان قرار می دهد تا سکون اثر هنری را در هم شکسته و خیال مخاطب را هرچه بیشتر با اثر خود در گیر سازد .

**کلمات کلیدی:** دیاسپورا، عصر دیجیتال، هنر التقاطی، تعامل

**مقدمه:**

در دوره ی حاضر با وجود پیشرفت های بسیار در علم و تکنولوژی مرز بین انواع هنرها وحتی به گونه ای بین علم و هنر نیز از میان رفته است .هنرمند در دنیای اکنون از هر حربه ای برای بیان بهتر و گویاتر و تاثیرگذارتر استفاده میکند تا احساسات و عقایدش را بازگو کند . در دوره معاصر ارائه تعریف جدیدی از هنر و استفاده ازمواد و رسانه های نو در هنرباب شد و روند جدیدی را در خلق و ایجاد آثار هنری به وجود آورد. دربازخوانی هنر معاصر ،نکته مهم این است که هنرمندان و آثارشان را به راحتی نمی توان درزیر مجموعه سبک ها و جنبش های تعریف شده هنری قرارداد زیرا در هنر معاصر موضوع و محتواست که نقش اصلی را ایفا می کند و نه قالب اثر. هنرمندان ماهیت هنر رسانه ای نوین رادر جهت بیان اندیشه ها و حساسیت های ذهنی خویش مناسب یافتند و رسانه هایی چون عکس ، ویدئو،اجرای زنده یا اینترنت مبدل به ابزارهای بیانی نوین گشتند که ما امروز آن ها را هنر مفهومی، ویدئو آرت و هنر اجرا و هنر چیدمان، هنر دیجیتال، هنر فرآیندی و...می نامیم.

در این میان ابزارهای بیانی متداول در هنر امروز وسیله مناسبی است تا بنابر ضرورت های بیانی ، محتوایی و فرمی هنرمندانی که زادگاه خود را ترک کرده اند و در شرایط، فرهنگ وکشور بیگانه ای شروع به فعالیت و تولید آثار هنری می کنند بتوانند در این زمینه خواستگاه خود را پیدا کنند والبته این ویژگی و خصلت ها با زیبایی شناسی و تصورات ذهنی آن ها نیز ارتباطی نزدیک دارد.

به بیانی دیگر می توان گفت رویارویی مهاجر با آینده یا سرزمین میزبان به گونه ای صورت می پذیرد که اورا به سمت و سویی سوق می دهد تا باشدت و تاثیرگذاری بیشتری بتواند این رنج و پیچیدگی را ترجمه و در قالب آثار هنری تولید و بازآفرینی کند. با این تعبیر می توان هویت مهاجر را هویتی « آستانه ای» دانست. همان گونه که هومی بابا در چنین مواردی از واژه بینابین یا در میان استفاده می کند. این موقعیت بینابینی نوعی حالت سرگشتگی ست که شخص را در قید و بندی دوگانه گرفتار می سازد. هال نیز در نوشته خود به این موضوع اشاره می کند :« هویت های مهاجر هویت هایی هستند که مدام خود را از طریق تبدیل و تفاوت تولید و باز تولید می کنند.( Hall,2003,244)

با این توصیف رسانه های هنری نوین با توجه به اینکه می توانند در حین اینکه دیده می شوند، شنیده شوند ویا از طریق حس شامه و لامسه در ذهن مخاطب تاثیر بگذارند، این امکان را به هنرمند مهاجر می دهد تا مخاطبش را در یک ارتباط چند گانه و حسی قرار دهد. مخاطب اینگونه آثار می توانند معنای اثر را از طریق احساسات مختلف خود دریافت کنند. برقراری ارتباط چندگانه وحسی در اینگونه آثار خود یکی از ویژگی هایی است که هنرمند مهاجر را ترغیب می کند تا از این روش های جدید برای بیان آفرینش آثار خود بهره جوید. در برخی از آثار با استفاده از فن دیجیتالی یا سنسور های حسی رابطه ای تعاملی بین مخاطب و اثر هنری ایجاد می شود به گونه ای که مخاطب در اثر مشارکت داده می شود. شاید بتوان گفت که چند حسی بودن و چندگانه بودن ارتباط در این آثار از هنر رسانه ای نو خود به گونه ای موجب تقویت بیان حسی به اثر هنری می شود. هنرمندان در آثار خلق شده توسط رسانه های هنری نوین با استفاده از تصاویر سه بعدی و ویدئویی و فن واقعیت مجازی و با استفاده از عناصر گوناگون در چیدمان ،فضای خیالی و فراواقعی می آفرینند و استفاده از این فن ها به هنرمند این امکان را می دهد که سکون اثر را در هم شکسته و خیال مخاطب را با اثر خود درگیر سازد .

**عصردیجیتال:**

انسان امروز با کوله بار انباشته از پرسش های علمی و هنری به هزاره سوم گام نهاده و فضای ذهنی اش در معرض رویدادهایی فراتر از آنچه پیشتر تجربه کرده قرارگرفته است. رشد سریع تکنولوژی و به ویژه آن چه مدیوم دیجیتال نامیده شد در سال های پایانی قرن بیستم به اندازه ای بود که دهه 1990را دوران انقلاب دیجیتال نامیدند. اگرچه پایه های تکنولوژی سال ها پیش استوار شده بود .اما در این دهه پیدایش world wide webچنان تاثیری بر ارتباط جهانی گذاسته که روند و رویه مفاهیم را یکسره دگرگون کرد.(قره باغی،52، 1382) به استناد تاریخ هنرمندان همیشه از نخستین کسانی بودند که از فرهنگ و تکنولوژی زمان خود بهره گرفته و آن را در راهکارهای خود بازتاب داده اند . بهره جویی لئوناردو داوینچی از تکنولوژی و پژوهش های علمی در کار هنر و سود جویی ورمیر از اتاق تاریک و ارجاعات بی حساب هنرمندان قرن 19 به عکس و عکاسی حکایت هایی است که سر دراز دارد . از همان آغاز پیدایش تکنولوژی دیجیتال و حتی از زمانی که می توان آن را دوران ماقبل دیجیتال نامید هنرمندان به تجربه هایی در این زمینه دست زدند.اما امروزه هنر دیجیتال پدیده ای تثبیت شده است و بسیاری از موزه ها و نگارخانه ها و حتی مجموعه داران جهانی شروع به گرد آوری و برپایی نمایشگاه هایی این گونه از هنر کرده اند. آنچه پیش زمینه و تاریخ هنر دیجیتال را شکل می دهد هم تاریخ علوم و تکنولوژی است و هم تاریخ هنر و داد و ستدی که هنر با مراکز تحقیقاتی و پژوهشی نظامی و فظایی و فرهنگ مصرف و تبلیغات داشته است . به طور کلی می توان گفت هنر دیجیتال از دهه 1970 میلادی به عنوان هنر کامپیوتری سپس هنر چند رسانه ای برای فیلم و ویدیو و دیگر فرم های تلفیقی به کار می رفت .(پاکباز 1378:657) و در شاخه های گوناگون هنر نشت و نفوذ کرد . چندی بعد هنر دیجیتال هنر چند رسانه ای نام گرفت و امروز هم زیر چتر کلی « هنر رسانه ای جدید» قرار گرفته که فیلم و ویدئو و موسیقی و صدا و گونه های دورگه ی هنرهای تجسمی را در بر می گیرد . خود هنر دیجیتال که همچون چتری بر پهنه ی وسیعی از کارهای هنری و تجربیات تازه سایه انداخته به چنان جایگاهی رسیده که دیگر نمی توان آن را با یک زیبایی شناسی منسجم و فراگیر توصیف کرد. هر هنر دیجیتال، ویژگی زبان زیبایی شناسی، دقیق و ظریف و پیشینه و تکنولوژی دیجیتال خاص خود را دارد و روش های گوناگون برای نقاشی، مجسمه سازی ،کارهای گرافیکی، عکس و موسیقی و...پدید آورده است.

**زیبا شناختی هنر دیجیتال:**

هر تعریفی از هنر دیجیتال به فهم ما از تصویر مرتبط است. در واقع اینجا مقصود از تجربه مواجه شدن با خود اثر هنری است . می توان گفت درک آثار بزرگ هنری ، هم زمان در چهار سطح صورت می گیرد : دریافتی، عاطفی، ذهنی و معنوی. واکنش پیچیده آدمی به هنر یا جهان در زندگی روزمره او نیز از طریق هم زمانی بدن، قلب و ذهن قابل تشریح است. (وندز17-1394) امروزه فلسفه ی خلق اثر هنری از صرف تجربه ی مخاطب از آن بسیار فاصله گرفته است. برای هنرمند روند آفرینش اثر هنری گاه اهمیت بیشتری نسبت به نتیجه ی نهایی آن دارد. همانطور که در نگره های کانت راجع به ساختار داوری زیبایی شناسانه ، رهایی اثر از محدوده ای است که طی آن خود آن چیز تبدیل به موضوعی برای مشاهده ی آن چیز می شود. (والتر،2000) شاید یک اثر هنری لذت خاصی را درما بر انگیزد با وجود این به نظر می آید که اثر به خودی خود منابعی از زیبایی دارد. منابعی از تطابق ذاتی به صورتی که نگره پردازان رنسانس هم معتقد بودند ولی به گفته کانت این امر توهمی بیش نیست . زیبایی حقیقی در شکلی وجود دارد که منصوب به سوژه استعلایی است و این شکل در حکم منشوری عمل می کند که هنر شیئی از ورای آن تجربه می شود .(عامری،23 ،1382 ) هنر مانند اقتصاد، عشق ، جامعه ، مذهب مجموعه ای ازشرایط محتمل است که مبین آزمایش های تجربه شخصی و خود بازتاب دهنده ی انسان مدرن است. زیبایی شناسی دیجیتال پیش و بیش از هر چیز باید بر اساس درک ساختاری از چگونگی رابطه میان هستی شناسی اثر و مشاهده بنا شود . طرح کانتی همچنان متین است زیرا این فرض را در نظر می گیرد که هنر در بررسی خاص «*شکل از طریق شکل* » قرار دارد. تنها وقتی شکل را در اختیار داریم می توانیم شکل را ببینیم ولی زیبای شناسی دیجیتال باید تحولات خاصی را نیز بازتاب دهد که ویژگی های خلق شده با رایانه از آن بر خوردارند. هنری که با تکنولوژی دیجیتال ساخته شده عمیقا زمان، فضا و مکان را به چالش می طلبد. حداقل به این علت که گویا روندهای زمان کلاسیک را کنار می زند و بدین ترتیب به صورت شباهت با مادیت و جنبه های فضایی رها می شود.(همان منبع-27) در این دستور کار رایانه تبدیل به تلفیقی عجیب از رمزشکن های اطلاعاتی و ابزارهای ارتباطی می شود. گرایشی که می توان آن را پی گرفت ، ایدئولوژیک کردن تکنولوژی دیجیتال است که منجر به بینش های نوین درباره ی خلق معنی، حضور جسمانی و وجدان حقیقی می شود. پس ایده ی رایانه به عنوان جعبه سخت افزاری با نرم افزارهای مناسب کنار گذارده می شود .

جنت موری، دانشمند آمریکایی رایانه معتقد است که مفهوم رسانه دیجیتال با سه ویژگی اصلی مشخص می شود : فراگیری که بر حس انتقال به نوع دیگری از واقعیت دلالت دارد . سرخوشی تاثیرگذار با اشیا در واقعیت مجازی و نهایتا عاملیت که به شادی کاربران در ایجاد تاثیر بر فضای الکترونیک می پردازد .(پلات 1995) آن جا بودن یا به آن جا وارانه شدن ارتباط نزدیکی با تعامل دارد. امروزه از حیث کاربرد تعامل به مفهوم علوم اجتماعی توافقی وجود دارد به ویژه زمانی که برای درک تعامل انسان-ماشین، تعامل انسان-رایانه به نظر می آید که مفهوم مانند همیشه نظام های طبیعی مورد استفاده قرار می گیرد.

**هنر التقاطی:**

هنر دیجیتال یکی از مهمترین جشن های هنری دنیای معاصر است که هنری نوپا و در حال پیشرفت است و مطالعات میان رشته ای بین هنر و کامپیوتر را در بر می گیرد . هنر دیجیتال در اکثر موارد از داده ها تشکیل می شود .مجموعه ای از صفر و یک ها که به صورت یک یا چند فایل در رایانه ذخیره می شوند. تنوع اشکالداده ها از طریق دستاوردهای رو به رشد سخت افزاری و نرم افزاری در حال افزایش است .اشکالی که آن ها را «پلی فرم » و » متافرم« می نامند مثلا شیئ مجازی خلق شده با مدل سازی رایانه ای و پویا نمایی را در نظر بگیرید . (وندز، 24، 1394) شکل نهایی کار می تواند تصویری دوبعدی ، پویا نمایی کوتاه یا مجسمه ای واقعی باشد . هنرهای دیجیتالی اکثرا هنرهایی با طبیعت چندگانه هستند که علاوه بر چند منظوره بودن مفهوم هنرمند را وادار می کنند تا به رشته های دیگر آگاهی داشته باشد. فناوری کامپیوتر به دو صورت در اختیار هنر دیجیتال قرار می گیرد : در فرآیند آفرینش اثر هنری و در نمایش اثر نهایی. هنر دیجیتال دارای زیر مجموعه های زیادی است که یکی از مهمترین و معاصرترین آن ها هیبرید آرت است . کلمه هیبرید به معنی تلفیق دو عنصر مختلف است که در یک کل واحد به معنی جدید می رسد و هر کدام به تنهایی معنی خود را از دست می دهند و از این رو می توان گفت که بهترین نمونه ی هنر دیجیتال است. زیراچندگانگی در عین وحدت مهمترین اصل آن است. این کلمه در سال 2003 میلادی در کشور انگستان به هنر وارد شد و از آن روز به بعد به هنرمندان زیادی را در سراسر دنیا به خود جذب کرده است . زمانی که واژه هیبریدی وارد هنر می شود اولین چیز تلفیق هنرها و فرهنگ گوناگون با یکدیگر است . ازآن جایی که کشور انگلستان دارای مهاجرین زیادی است و فرهنگ های مختلفی در آن وجود دارند این گونه از هنر دیجیتال بیش از هر کشور دیگری پیشرفت کرده است .(عبدالسلامی،3،1398)

**دیاسپورا :**

حال آنچه در اینجا مورد توجه است چگونگی تاثیر و بازنمود این رویداد در آثار هنرمندان مهاجر است. قبل از آنکه وارد بحث هنر و ویژگی های این حوزه از فعالیت شویم نیاز است تا اطلاعاتی چند در مورد مهاجرت ذکر شود. واژه دیاسپورا به لحاظ مفهومی واژه ای زمینه مند است که طی زمان دچار تحول شده است. دیاسپورا ترکیبی از دو واژه Diaبه معنای از اطراف و سرتاسر و Spiroبه معنای منتشر کردن و پراکندن است که در ادبیات مهاجرت به جماعت های دور از وطن تعبیر می شود. واژه دیاسپورا از آغاز قرن بیستم به تدریج افزون بر یهودیان به گروه های کمابیش بزرگی چون مهاجران ارمنی، ایرلند و هندی نیز اطلاق شد که به دلایل مختلف سیاسی و اقتصادی و اجتماعی و ایدئولوژیک وطن خود را ترک کرده و در جغرافیای دیگر ساکن شده اند و به تدریج به واژه ای متداول در علوم اجتماعی و در بسیاری از موارد مترادفی برای واژه مهاجرت درآمد. هرچند که همچنان از فقر نظری و تحلیلی رنج می برد. دیاسپورا به معنای افراد قلمروزدایی شده ای است که برای مدت طولانی به خارج از مرز های سرزمین مادری (قومی و مذهبی)مهاجرت کرده اند و با حفظ ارتباط میان اعضای هم فرهنگ، همچنان خود را از نظر هویتی به عنوان بخشی از جامعه ملی سرزمین مادری تعریف می کنند. در امور مربوط به آن خاک مشارکت می ورزند و در راستای فرهنگ ملی خود فعالیت موثر انجام می دهند .((butler 2001 ورتوک 1999 دیاسپورا را گروهی از مهاجران که به دلایل شباهت قومی، مذهبی، مشخصه ظاهری، تجربه های تاریخی و جغرافیا در کنار هم جماعتی را شکل داده اند، تعریف می کند و سه بنیان نظری را در تحلیل هویت دیاسپوریک ارائه می دهد: دیاسپورا به عنوان شکلی از تولید فرهنگی، از این منظر تمامی گروه های مهاجرتی قابلیت دیاسپورا بودن را ندارند و مجموعه عواملی جماعت مهاجران را به گروهی دیاسپوریک تبدیل می کند که در قالب فرمی اجتماعی عمل می نمایند movooudi2007)). شناختی آگاهانه نسبت به سایر هم وطنان در نقاط مختلف دنیا، ناتوانی ویا عدم تمایل به همانندی در فرهنگ جامعه میزبان که به افزایش احساس بیگانگی، خلا و انزوا و دیگری بودن منجر می شود و می تواند فرم اجتماعی خاصی را شکل دهد. نکته دیگری در تحلیل دیاسپورا به عنوان فرمی اجتماعی موثر است توجه به رابطه سه گانه (ارتباط با وطن ، ارتباط با کشور محل اقامت و ارتباط با سایر نقاط دیاسپورا است) و یک هویت دیاسپوریک با توجه به این سه بعد تحلیل می شود. ارتباط با وطن چه به صورت عینی و چه به صورت ذهنی یکی از کلیدی ترین عوامل سازنده هویت دیاسپوریک است.

(سفران84-2004) با اشاره به ویژگی های دیاسپوراها دست کم شش ویژگی را برای آنان بر می شمارد.1- خاطره مشترک وجمعی از سرزمین مادری 2- خانه مادری را تنها خانه واقعی پنداشتن 3-داشتن رویای بازگشت نهایی به سرزمین مادری 4- هنوز متعهد به آبادی و بهبودی و توسعه سرزمین مادری بودن5- در راستای بهبود و آبادانی سرزمین مادری کار و فعالیت کردن 6- در سرزمین مادری نیز نقطه ای وجود داشته باشد که بتواند منبع هویت بخش برای آن ها به شمار بیاید. نکته شایان تامل در مورد نظر سفران این است که همه شش ویژگی بر محوریت سرزمین اصلی و دوری از آن بنا شده اند .(عبدی-1398-153 )

مهاجران فارغ از ویژگی کشور مقصد، ارتباطات نسبتا مشابهی با دو سرزمین برقرار می کنند. آن ها خاطرات، افسانه هاو دیدگاهی جمعی نسبت به میهن، تاریخ و فرهنگ را حفظ می کنند.(cohen 2007 ) البته نتیجه مطالعات حاکی از آن است که با توجه به پتانسیل های فناوری های ارتباطی و اطلاعاتی، ارتباطات جهانی مفاهیم حوزه دیاسپورا و حافظه جمعی دچاز تغییرات زیادی شده است . علاوه برآن در بحث ارتباط مهاجران با جامعه میزبان، تاثیر سیاست های حمایتی کشور مقصد در حمایت از شکل گیری انجمن ها، بسترسازی فعالیت های رسانه ای جماعت های مهاجران و اجازه تداوم فعالیت های فرهنگی، در انسجام دیاسپورا نقش کلیدی دارد.(سعیدی، 1398،16) با توجه به قوی بودن حافظه جمعی اجتماعات دیاسپوریک به واسطه علقه های فرهنگی که دارند برقراری ارتباط با همنوعان برای آنان اهمیت زیادی دارد. حافظه جمعی پیوند دهنده اجتماعات دیاسپوریک با یک مبدا زمانی و مکانی است که در اثر مصیبت های ناگوار از دست رفته است. حافظه جمعی در جهت حفظ انسجام گروه های اجتماعی و استمرار هویت جمعی آن ها در حال و آینده به کار می رود. این حافظه مانند دیگر مقوله های هویت (زبان دین سنت ها اسطوره ها و غیره ) عمل می کند که مرزهای یک گروه را از گروه دیگر مشخص می سازد. منظومه اخلاقی و ارزشی ایجاد می کند که اعضای گروه خودرا در آن تعریف می کند، درباره ی یکدیگر و نیز دیگران قضاوت می کنند و همین چهارچوب ارزشی اقدامات آن ها را هدایت کرده و جهت می بخشد. هنر یک ابزار قوی و تاثیر گذار در ایجاد حس مشترک و همبستگی باهمنوعان خود است که البته با پیشرفت و توسعه فناوری و صنعت در هنر امکانات وسیعی برای هنرمند ایجاد شده تا آزادانه از ویژگی های ابزار و رسانه برای بیانگری هرچه بیشتر و تاثیر گذار بودن اثر هنری خویش بهره جوید. در ادامه برای روشن شدن موضوع به بررسی وتحلیل آثاری از سه هنرمند مهاجر می پردازیم .

**مونا حاتوم:**

مونا حاتوم هنرمند زن معاصر و اصالتا جهان سومی است. هنر او به اصالت شخصی اش پیوند خورده است. هنر مونا حاتوم مثالی است شاخص از درآمیختگی مسائل اخلاقی سیاسی و زیبایی شناسانه. مونا حاتوم در بیروت لبنان متولد شد . او به عنوان یک ویدیو آرتیست و اینستالیشن آرتیست فلسطینی تبار که در لندن زندگی می کند، شناخته می شود. مونا حاتوم اگرچه از یک پدر مادر فلسطینی در لبنان به دنیا آمد اما مانند اکثر فلسطینی های تبعید شده پس از سال 1948 م. هرگز نه قادر به کسب کارت شناسایی لبنان نشد . مکانی که حاتوم در آن متولد شد نقش بسیار مهمی در زندگی او ایفا می کنند. در هریک از این موارد همواره با متضاد خود همراه می شود. جابجایی خاستگاه مونا حاتوم همان زادگاهش نیز حکایت از تغییر مکان دارد .این جابجایی مهاجرت و تغییر مکان در شکل گیری شخصیت هنری حاتوم موثر واقع می شود((Beret,1997:12.در هنر او مکان و جابجایی به شکل پارادکس در کنار هم قرار می گیرند. او در کارهایش به زادگاه سرزمین و مکان تولدش ارجاع می دهند. اما این مکان مکانی سیال است مرزهای کشورش به دلایل جنگ طولانی سیال و سرگردان است و مرز قطعی و ثابت و همیشگی وجود ندارد همچنین او به عنوان یک مهاجر نوعی جابجایی در مکان را تجربه می کند و همچنان در تجربه ای از نوع سرگردانی مکانی و درونی و شخصی به سر می برد .حاتوم به سرعت از روش سنتی در هنرهای زیبا فاصله گرفت و به طرح هایی روی آورد که عامل تحریک و خط را درخود داشتند ودر مرز میان تجربه هنری و فن آورانه جری ان بی وقفه و پرخطر زندگی. هرروزه سردر گم بودند . این علاقه همچنین او را به ویدیو و اجرا سوق داد. اولین آثار حاتوم قویا برخود او بدنش تاکید دارند و غالبا به مددیک مانع مانند پوشش پلاستیکی قفس ، سلول دیوار حفاظ یا روکش از بیننده جدا می شود .یکی از نخستین (چه بسیار می خواهم بگویم 19843 .م تصویر 1) نشان دهنده دو دست مرد است که می خواهند در نمای نزدیک صورت و زبان هنرمند را در حالی که صدایش بر روی نوار صدابارها و بارها نام اثر را می گویند بپوشانند.

تصویر 1- مونا حاتوم ، چه بسیار می خواهم بگویم،1983، ویدئو آرت

http://www.daratalfunun.org/main/activit/curentl/ mona\_hatoum/3.htm

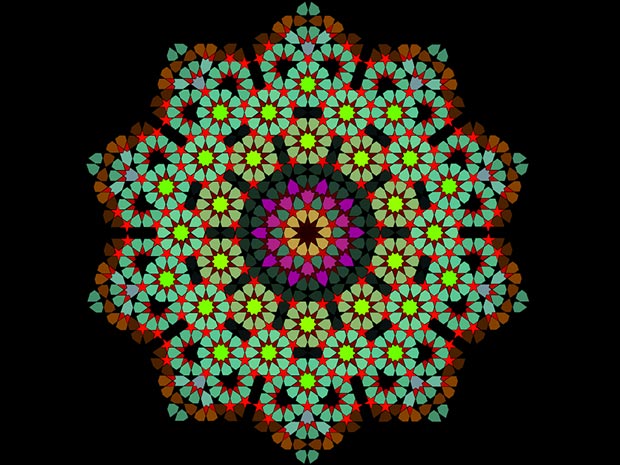
حاتوم در تمام آثارش از هنرهای رسانه ای نو استفاده کرده است. به مدد این رسانه ها ،ارتباطی سریع و صریحبا مخاطبان خود برقرار کرده است . حاتوم با استفاده از هنرهای رسانه ای نو برای پرداختن به ایده اش و سعی در نفوذ به فضای خصوصی و حریم شخصی انسان ها ، گفتمانی را آغاز می کند که به سرگذشت زندگی شخصی خود هنرمند، جنگ و از بین رفتن حریم ها در وطنش ارجاع می دهد و با وارد شدن به حریم ها و فضاهای شخصی ویا جمعی به انتقادی تلخ از مصائب جنگ به شکل هنری نوین می پردازد و سعی می کند مخاطبان زیادی را در سرتاسر جهان که به نوعی سرگردانی ،جنگ مهاجرت و جابجایی را تجربه کرده اند با خود همراه سازد. اولین طرح هنرمند برای کشف فضا ومحیط داخلی جسم اش به کمک فیلم در این زمان به دعوت او به تماشای اثری از درون بدنش در مرکز ژرژیمپیدو در پاریس 1966 انجامید وآن اثر برای این مرکز آماده شد.(تصویر2)

تصویر2- مونا حاتوم ،1994، ویدئو چیدمان

http://www.daratalfunun.org/main/activit/curentl/mo na\_hatoum

او به کمک کارکنان رسانه از دو دستگاه برای ضبط استفاده کرد آندوسکوپیو کولونوسکوپی برای کشف بصریسطح بیرونی بدنش و نیز نفوذ به درون آن از طریق دهانش که با نوار صدای نفس ها و ضربان قلبش همراه بود. یک تصمیم مهم در این باره ،جهت دهیبه نمایش تصاویر کف بود که فضای داخل بودن را نشان می داد و شباهت زیادی با زمین داشت :گویی مته های حفاری تا اعماق زمین فرو رفته اند

**زاره حسین**

یکی از نمونه های تلفیق هنر اسلامی و فنآوری هایی که در انگلستان اجرا شد اثر« زیبایی انتزاع» از یک زن هنرمند پاکستانی به نام زاره حسین در سال 2005 میلادی است . در این اثر او که فرم های هندسی به وسیله ی فرم افزار به هم تبدیل می شود ،ماهیت دیجیتالی و هنر هیبریدی یعنی تعادل دو عنصر با یک دیگر را به خوبی قابل مشاهده است .در پروژه بعدی یکی از انیمیشن های اسلامی این هنرمند در ورودییکی از ساختمان های شهر منچستر نصب شد تا مردم و رهگذران بتوانند با این کار در گیر شوند( تصویر ).فلسفه این اثر هنری به گفته ی خود هنرمند پدیده ی مهاجرت و تغییر جمعیت بود که این کار را با تبدیل شدن فرم ها و رنگ ها به یکدیگر نمایش داده بود و بنابرتین دوبار دیگر چندگانگی هنر دیجیتال را به نمایش گذاشته بود .(تصویر3)

تصویر3-زاره حسین، زیبایی انتزاع ،2005،دیجیتال آرت

<http://islamicartsmagazine.com/magazine/view/islamic_art_with_a_modern_twist/>

**ثریا صید**

نمونه دیگر کار هنری ثریا صیداست .او که هنرمندی مهاجر در انگلستان و فعال در عرصه هنر است.تمرکز خود را بر خوشنویسی گذاشته و این عنصر مهم را برای کار در عرصه هنر دیجیتال انتخاب کرده است . او از نرم افزارهای مختلف خوشنویسی برای مجسمه هایی با رویکرد دیجیتال استفاده می کند . یکی از مهمترین کارهای او اثر « الحریه» است که در سال 2013 میلادی در یکی از گالری های شهر لندن در جریان نمایشگاهی با پر فورمنس های مختلف به نمایش در آمد .الحریه در زبان عربی به معنی آزادی است . در این اثر هنرمند به واسطه استفاده از نرم افزارهای کامپیوتری این کلمه را با بادبان قایقی در حال حرکت در اقیانوس به نمایش در آورده است . این اثر به واسطه ی استفاده از نرم اافزار مهنایی چند بعدی به خود گرفته است و علاوه بر اشاره به آزادی به سیل پناهندگانی اشاره دارد که به دنبال فرار از سرزمین های جنگ زده و برای رسیدن به آزادی به سفر دریایی روی آورده اند.(تصویر4)

تصویر4- ثریا صید،الحریه، 2013،دیجیتال آرت

<http://islamicartsmagazine.com/magazine/view/hurriyah_by_soraya_syed/>

**نتیجه گیری**

در طول تاریخ آثار متعددی به چشم می خورد که در آن اهمیت موضوع سبب گشته تا اصالت قالب هنری دستخوش تغییر قرار بگیرد . هنر دیجیتال یکی از مهمترین جنبش های هنری دنیای معاصر است که مطالعات میان رشته ای بین هنر و کامپیوتررا در بر می گیرد. هنرهای دیجیتال اکثرا هنرهایی با طبیعت چندگانه هستند و از انواع و زیر مجموعه های مختلفی تشکیل شده اند . به طور کلی می توان گفت هنری با ماهیت چند گانه است که این آزادی عمل در ابزار سبب می شود تا هنرمند برای بیان منظور خود از محدودیت های یک قالب هنری خاص فراتر رفته و از ویژگی های چندین رسانه هنری در کار خود بهره می جویند .

در این میان هنرمند مهاجر با توجه به شرایط جدید جغرافیایی و دورماندن از خانه و محل زندگی خود با توجه به شرایطی و دلایلی که سبب مهاجرت وی شده و نیز اتفاقات و جریاناتی که طی مهاجرت و در طول زندگی تجربه کرده است شروع به بازنمود احساسات و بیانگری در آثار هنری خلق شده اش می کند . اولین چیز تلفیق هنرها و فرهنگ های گوناگون با یکدیگر است. توجه به رسانه های نو بستری فراهم آورده است که هنرمند دیاسپورا با توسل به آن ها علاوه بر اینکه محدودیت قالب های هنری گذشته را درهم می شکند شرایطی را برای بیان ایده و مفهوم جدید توسط امکانات خاص رسانه ای نو به زبانی متفاوت فراهم می آورد. به بیان دیگر هنر دیجیتال باتوجه به گسترده بودن فضای کار و به واسطه خصلت ها و ویژگی ها یی که دارد قابلیت تلفیق هنرهای گوناگون را برای هنرمند دیاسپورا ایجاد می کند تا او با بیان احساس وتفکرات خود با آزادی عمل بیشتر از این ابزارها برای آفرینش آثارش بهره جوید و اثر هنری را از سکون و جمود در آورده و با شدت و تاثیر گذاری بیشتری ذهن مخاطب را با خود همراه کرده و به چالش کشد که در این مقاله با مطرح نمودن آثارسه هنرمند مهاجر این مسئله بررسی و تحلیل شده است.

**منابع**:

* بوکامپمان والتر، 1382 ، علی عامری، «مسائل زیباشناختی» ،نشریه زیبا شناخت، شماره 8 (ص 21-28)
* پاکباز رویین ، 1378، دایره المعارف هنر ، تهران ، فرهنگ معاصر
* سیروان عبدی، 1398« ***دیاسپورا حافظه جمعی فناوری های اطلاعاتی و ارتباطی»***فرهنگ رسانه ، شماره 31، (ص 149 -163)
* سعیده سعیدی، 1398***«بازنمایی وطن در میان ذهنیت مهاجران»***نشریه علوم اجتماعی دانشگاه علامه طباطبایی،شماره 87 (115ص-154)
* قره باغی علی اصغر ، آذر1382، نشریه گلستانه، شماره 53، (ص 46-52)
* عبدالاسلامی عاطفه ، 1398 ، «***جنبش هیبرید آرت در آفرینش هنر اسلامی معاصر کشور انگلستان»*** نشریه پژوهش در هنر و علوم انسانی ، شمار18، (ص1-8)
* وندز بروس ،1394 ،ترجمه مهدی مقیم نژاد، پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی، سوره مهر
* Beret, G. (1997). Mona Hatoum, New York: Phadion
* Cohen R (2007) Solid, ductile and liquid: Changing notions of homeland and home in diaspora studies. QEH Working Paper Series No. 15
* Platte,c.(1995)***”Interactive Entertainment”*** WIRED no.3/09.
* Mavroudi,E(2007) ***Diaspora as process***, constructing.Bundaries,Geography compass, Vol.1,No 3
* Safran,W(1991), ***Diasporas In Modern Societies*** Myths of Homeland and Return, Diaspora, Vol.1
* Hall, Stuart ***” Cultural Identity and Diaspora”***in Theorizing iaspora,eds.Jana Evans Braziel,and Anita Mannur. Oxford: Blackwell,2003.’