

## «دستورالعمل‌هایی برای ...»

کیوریتورها: بهارک امیدفرد و اکرم احمدی توانا

گالری دیدار

بهمن ۱۴۰۳

## «دستورالعمل‌هایی برای ...»

آیا تولید هنر بر اساس دستورالعمل امکان پذیر است؟

دستورالعمل‌های هنری به صورت پیشنهاد، راهنما و یا دستورهایی از جانب هنرمند ارائه می‌شوند که یک اثر هنری یا یک عمل هنری هدفمند انجام گیرد یا آگاهانه از آن صرف نظر شود. دستورالعمل‌ها مدل‌های انتزاعی یا به عبارتی فرم اجرا نشده‌ی اثر هنری هستند که لازم است ابتدا در تعامل با مخاطب/گیرنده‌ی اثر صورت و فرمی به خود بگیرند. هنرمندان ضمن دستورالعمل‌هایی که (در قالب زبان یا تصویر) می‌دهند امکان مداخله‌ی خلاقانه، مشارکت و عاملیت را در اثر هنری فراهم می‌کنند. این نوع از عاملیت در چارچوب پروژه‌ی «دستورالعمل‌هایی برای ...» از یک طرف تمرینی برای زندگی روزمره و رویارویی با وضعیت‌های جدید تلقی می‌شود و از طرف دیگر روشی است برای خوانش و اجرای دموکراتیک اثر هنری. چرا که هنر نه تنها دعوت به تفکر بلکه دعوتی به عاملیت است.

این نمایشگاه بخشی از پروژه‌ی «دستورالعمل‌هایی برای ...» است. یک بخش از پروژه، ترکیبی از یک سال جلسات پیوسته ورکشاپ آنلاین با رویکرد گفتگو محور و تعاملی با هنرمندان جوان بوده است. در این بخش از پروژه فرآیندها و پروسه‌ها کیوریت شده‌اند و نه آثار تمام شده و تحقیق‌یافته در کارگاه هنرمندان. در این فرایند هنرمندان جوان با سابقه‌ی دستورالعمل و روش‌های فعال کردن مخاطب اثر آشنا شدند. همین طور

این هنرمندان جوان به ارجاع به زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی خود با حفظ علایق فردی دعوت شدند. نتایج آثار این هنرمندان جوان بخش نخست این نمایشگاه را شامل می‌شود. در بخش دیگر نمایشگاه دعوت از هنرمندانی بود که در سابقه‌ی کاری خود به شکلی به ایده‌ی دستورالعمل پرداخته یا به آن نزدیک شده بودند.

کیوریورها در پروژه‌ی «دستورالعمل‌هایی برای ...» به طور کلی به مفهوم 'دعوت' به منظور گسترش معنای دستورالعمل تاکید داشته‌اند. در این پروژه هنرمندان شرکت‌کننده به صدور دستورالعمل و مخاطبان به اجرای اثر و در نتیجه عاملیت در چارچوب هنر 'دعوت' می‌شوند. از آنجایی که در این پروژه عامل 'اتفاق' پیش‌بینی و برای آن فضایی تعبیه شده است هدف این است که در ادامه ی این پروژه ی در حال انجام اجراهای مخاطبان مورد مطالعه قرار گیرد.

بهارک امیدفرد و اکرم احمدی توانا

صبا حسن زاده (متولد ۱۳۷۸، تهران) در پروژه‌ی «چند روش برای بغل کردن» با دستورالعملی روشن و شفاف و همین طور استفاده از تصاویر راهنما مخاطب را به آغوش کشیدن دیگری دعوت می‌کند و برای انجام آن شیوه‌های مختلف پیشنهاد می‌دهد. این پروژه‌ی چندرسانه‌ای در سه بخش تعریف شده است. دو بخش نخست که بر پایه عکاسی طراحی شده‌اند به دو صورت فوتوبوک و عکس‌های قاب شده هستند. در این بخش مخاطب طبق متن دستورالعمل‌ها فرد دیگری (آشنا یا غریبه) را بغل می‌کند. در این نمایشگاه تنها یک بخش از پروژه به نمایش درآمده است. تدابیر هنرمند در ایجاد جذابیت‌های بصری و ارائه‌ی باکیفیت یک اثر تجسمی در این آثار چشمگیر است. بخش دوم تعامل فیزیکی مخاطب با دو عروسک پارچه‌ای فیگوراتیو است که از سقف آویخته و معلق هستند. مخاطب علاوه بر این که امکان اجرا کردن دستورالعمل‌ها روی دو عروسک را دارد، می‌تواند خود را در معرض چالش تمرین بغل کردن با آنها قرار دهد. در حالت دوم باید در نظر گرفت که این عروسک‌ها به عنوان اشیایی تحت کنترل هیچ گونه عاملیتی ندارند و کنترل همه‌ی جزئیات به عهده‌ی مخاطب/اجراگر است.

در این مجموعه هنرمند عمل بغل کردن را نه در سطح خصوصی و عاطفی که به مفهوم اجتماعی آن مورد تأکید قرار می‌دهد. تماس‌های فیزیکی میان افراد در هنگام سلام دادن یا خداحافظی کردن معمولاً شامل دست دادن و یا آغوش گرفتن طبق قراردادهایی عرفی در هر جامعه شکل می‌گیرند. بغل کردن نه تنها برای آغوش کشیدن جسم طرف مقابل که برای در بر گرفتن احوال او هم هست. اما در اینجا

دستورالعمل‌های حسن‌زاده برای آغاز و پایان یک دیدار نیستند، بلکه گویی لحظه‌ای از میانه‌ی یک گفتگو هستند. بدن‌ها به پیشنهاد هنرمند به هم می‌پیچند و تاب می‌خورند. مطابق عکس‌های راهنما گویی اعضای بدن دو نفر به هم گره می‌خورند و وضعیت‌های ایجاد شده میان افراد شبیه‌گشتی گرفتن یا گلاویز شدن است. در برخی تصاویر به نظر می‌رسد بیش از عذوفت، حتی خشونت و اکراه از لمس تن دیگری در میان باشد.

مخاطب طبق دستورالعمل، به عنوان اجراگر وارد پروسه‌ی پرفورمنس‌ها می‌شود. ابتدا به نظر می‌رسد با راهنمایی هنرمند دیگری را در موقعیتی ناآشنا بغل خواهد کرد. اما پروسه به سادگی پیش نمی‌رود و مخاطب/اجراگر با چالش‌هایی روبرو می‌شود. حسن‌زاده در «چند روش برای بغل کردن» از یک سو با دستکاری رفتاری عادت شده و گاه ناخودآگاه یک امر ساده‌ی روزمره را تبدیل به یک امر دست نیافتنی می‌کند. و از سوی دیگر چرایی و چگونگی رفتاری غالباً سرسری و از روی عادت در جامعه‌ی شتابزده‌ی ایرانِ امروز را تبدیل به فرصتی برای مکث و تفکر می‌کند.

اکرم احمدی توانا

**مرسل حلیمی (متولد ۱۳۷۴، بلخ)** در رشته نقاشی تحصیل کرده و مهاجرت هسته مرکزی آثار چندرسانه‌ای او را تشکیل می‌دهد. هنرهای دستی و بومی زنان افغانستانی از علایق او و اثرگذار در انتخاب تکنیک و رسانه است. او در کارگاه نمایشگاه «دستورالعمل‌هایی برای ...» شرکت کرد و در اثر «اقراً» مخاطب را به مبارزه علیه منع تحصیل دختران افغانستانی در حکومت اسلامی طالبان ارجاع می‌دهد.

در حدود سه دهه‌ی گذشته افغانستان پشت سر هم در حال عبور از پیچ و خم‌های تاریخی بزرگی بوده است. در پی آن جامعه نیز ناگزیر دائماً در حال پاسخگویی‌های بلافاصله به این اتفاقات پیاپی شده است. بدیهی است که تمرین اجباری این شکل از تعامل اجتماعی مردم را به سطحی از عملگرایی خودانگیخته سوق دهد. در چنین لحظاتی امکان کشف و مشاهده‌ی خلاقیت جامعه برای ببیننده‌ی جستجوگر فراهم می‌شود. منع تحصیل دختران افغانستانی و بسته شدن مکتب‌ها و نحوه‌ی اعتراض جامعه‌ی افغانستان به آن یکی از همین پیچ‌های تاریخی است. هرچند امروز این موضوع خبری رسانه پسند است اما تبعات اجتماعی آن از چند سال آینده اول در افغانستان و بعد در جهان لمس خواهد شد. به تعبیری تجمعات زنان افغانستانی پرفورمنس‌هایی هستند که این بحران آتی را به شکل یک اضطراب فراگیر پیشاپیش برای همگان مرئی کرده‌اند. متن‌هایی که آنها به دست می‌گیرند نقاط امید آنها برای خروج از بن‌بست و لحظات یا راه‌حل‌هایی برای رهایی از اضطراب هستند. متن‌ها مخاطب را به درک وضعیت دعوت می‌کنند. وقتی یک زن دستور خواندن 'اقراً' به مزدور طالب احتمالاً بی‌سواد می‌دهد، تمام مناسباتی را این رژیم بر

آن استوار است اگر به زیر نمی‌کشد دست کم زیر سوال می‌برد. مرسل حلیمی در پروژه «اُقرأ» از مخاطب خود دعوت می‌کند تا به دست گرفتن پلاکاردهای اعتراضی را تکرار کند. او با نوشتن متن دستورالعمل از مخاطب دعوت می‌کند در سطحی دیگر و با مشارکت در یک پروژه‌ی هنری وضعیت را درک کند و چه بسا آماده شود که در صورت لزوم در آن دخالت کند.

پروژه‌ی «اُقرأ» وضعیت مبارزه‌ی زنان در افغانستان تحت سلطه‌ی طالبان را در ایران هم‌رسانی می‌کند. بدیهی است که در شرایط امن یک گالری در کشوری دیگر و دور از دست طالبان افغانستان ادعای مبارزه شوخی است. اما مخاطب اثر در گالری (یعنی مخاطب ایرانی و هم زبان شهروند افغانستانی) است که جزء معدود افراد جهان است که می‌تواند متن‌های پلاکاردهای دست زنان شرکت‌کننده در تظاهرات را بخواند هدف گرفته می‌شود. سوال اینجاست که مخاطب ایرانی وضعیت زنان در همسایگی خود را درک می‌کند؟ برای تغییر چه می‌کند؟ چگونه می‌تواند با چند اعراب گذاری روی کلمات با چند میلیون دختر دانش‌آموزی که در جهان نادیده گرفته شده‌اند و تعداد زیادی از این زنان و دختران در ایران زندگی می‌کنند هم صدا شود؟

اکرم احمدی توانا

کارنامه‌ی هنری علی خاتم‌ساز (متولد ۱۳۶۳، تهران) نشان می‌دهد او همواره تلاش کرده است تا شکل و محتوای آثار خود را در تعامل فیزیکی با مخاطب به اتمام برساند. او در اغلب پروژه‌های خود مخاطبان را به انجام عملی برای ورود و دخالت در اثر دعوت و به این ترتیب آنها را تبدیل به نیرویی ضروری برای تکمیل اثر خود می‌کند. در مجموعه‌ای به نام «پیروزی تنها گزینه است» خاتم‌ساز به طور مشخص آثاری را در قالب بازی طراحی و اجرا کرد که مخاطب برای درک معنای اثر نمی‌توانست به نقش بیننده اکتفا کند بلکه ضرورتاً باید وارد بازی/عمل می‌شد. اثر شکل گرفته در این فرآیند نه تنها یگانه نیست بلکه به تعداد شرکت‌کنندگان بازی و تمایل آنها به میزان دخالت در آن قابلیت ادامه یافتن تا بی‌نهایت را دارد.

از سوی دیگر خاتم‌ساز در بخش قابل توجهی از آثار خود همواره به طور مشخص از امکانات متن استفاده می‌کند. آثار تجسمی متن محور او معمولاً از هیچ عنصر بصری دیگری کمک نمی‌گیرند. متن در این آثار نیرویی محرک نه برای بیان صریح ایده‌ی هنرمند که اتفاقاً برای استعاری کردن اثر و اضافه کردن لایه‌های معنایی است.

«مانیفست» محل تلاقی این دو رویکرد هنرمند است. در این اثر خاتم‌ساز به تاریخ هنر و به طور مشخص به متن‌هایی ارجاع می‌دهد که گروه‌های هنری از آن برای بیان اصول، عقاید و اهداف خود خطاب به مردم استفاده می‌کنند. در اینجا با وجود این که نام گروه، نویسنده و سال اعلام عمومی هر یک از این مانیفست‌ها مشخص است اما محتوای آنها با حذف برخی لغات گنگ شده‌اند. عدم تعیین در متنی که ذات آن بر بیان مستقیم



موضوعی مشخص است گره اول اثر خاتم‌ساز است. در اینجا درست برخلاف روال عادی آنچه در تاریخ هنر رخ داده است مخاطب به جای آن که شنونده و یا خواننده مانیفست باشد امکان نوشتن و دخالت در آن را به دست می‌آورد. این امتیاز را نباید محدود به متن دید؛ در نگاهی گسترده‌تر می‌توان آن را امکان تأثیرگذاری بر ماهیت مکتب یا جریان‌های هنری نیز دانست. به عبارت دیگر هنرمند با درخواست از مخاطب برای تکمیل متن‌ها او را نه فقط در موقعیت عملگرایی قرار می‌دهد بلکه به او امکان تجربه‌ی جایگاه یک مؤلف جریان‌ساز را هم (هر چند برای دقایقی کوتاه) می‌بخشد. هر یک از این مانیفست‌ها در یک جغرافیای خاص و تحت شرایط سیاسی و اجتماعی ویژه‌ای تألیف شده‌اند. خارج کردن آنها از زمینه‌ی اصلی در حالی که هیچ اثری در کنار آنها نیست از آنها گزاره‌هایی سیال و شکل‌پذیر می‌سازد. در این نمایشگاه به طور خاص او مانیفست‌های هنری را در یک گالری در ایران با مخاطب خود به اشتراک می‌گذارد. به این ترتیب عملاً آنها را تبدیل به عبارت‌هایی می‌کند که بیننده با توجه به پس‌زمینه‌های اجتماعی و دانش خود معانی تازه به آنها بیافزاید.

اکرم احمدی توانا

**هانیه/مehشید رجائی (متولد ۱۳۷۸، شیراز)** در رشته صنایع دستی با تمرکز بر فلز تحصیل کرده است. آثار او حاوی عناصر روایی هستند، ارتباطات آشکاری با الگوهای هندسی هنر اسلامی برقرار میکنند و گرایش به فرم‌ها و رفتارهای بومی-محلی دارند. او در کارگاه نمایشگاه «دستورالعمل‌هایی برای...» شرکت کرد و در این کارگاه به طور پیوسته ایده‌هایی را در مرز میان دغدغه‌های معاصر نظیر محیط‌زیست و حفاظت از منابع طبیعی و سنت به عنوان خاستگاه توسعه داد.

در مواجهه با موضوع نمایشگاه، این هنرمند اثری با عنوان «چک‌چک» ارائه کرده است که با لحنی مستقیم به مسئله آب می‌پردازد. «چک‌چک» بازتولید و اشاره‌ای است به صدای قطره‌های آب. این اثر شامل یک دستورالعمل کوتاه در سمت راست یک اسکرین، یک ویدیوی صامت در سمت چپ آن، و چندین قطعه چوبی برای کوبیدن به یکدیگر جهت تولید صدا است. سبک نوشتاری دستورالعمل کوبه‌ای و دعوتی آمرانه برای تولید صداست. نحوه استفاده از کلام ضربه‌های متوالی با فواصل زمانی منظم را طلب می‌کند، گویی که متن عهده دار نظم کوبش‌هاست. ویدیو، تصویری از یک شیر آب را نشان می‌دهد که قطره‌های آب با ریتمی هماهنگ با دستورالعمل از آن چکه می‌کنند. این ویدیو به صورت کاملاً متقارن و سیاه و سفید ضبط شده است. در پس‌زمینه شیر آب، کاشی‌هایی با نقش و نگارهای گل‌دار به شکل محو دیده می‌شوند که فضایی شرقی-اسلامی را ایجاد می‌کنند. چندین جفت چوب تراشیده‌شده را در اختیار گیرنده دستورالعمل قرار گرفته است برای به هم کوبیدن که سکوت حاکم در تصویر را بشکنند. اگر گیرنده‌ی اثر دستور را دنبال کند،

صدایی حزن آلود ایجاد می‌شود که یادآور آیین «سنگ‌زنی یا چوب‌زنی» است.

بر اساس گزارش دایره‌المعارف بزرگ اسلامی، کوبیدن سنگ یا چوب به هم در آیین سنگ‌زنی یا چوب‌زنی کنایه‌ای است از ماتم سنگ و چوب و به صدا درآمدن آن‌ها در بستر ماه محرم. ظاهراً به دلیل ضایعات ناشی از پرتاب تکه‌های سنگ، به تدریج چوب جایگزین سنگ شده است. این مراسم توسط پیران و جوانان در صفوف منظم و با کوبیدن دو چوب تراشیده‌شده به شکل نیم‌کره، گاهی همراه با حرکات چرخشی، اجرا می‌شود. اینجا لازم به یادآوری است که آیین‌ها کنش‌هایی گروهی و جهت‌دهنده‌ای هستند. آیین‌ها در کلیت خود، دستورالعمل‌هایی هستند که از الگویی قاعده‌مند و تکرار شونده پیروی می‌کنند و نقشی نظم‌دهنده، جهت‌دهنده و بهینه‌ساز در روند زندگی افراد یا گروه‌ها ایفا می‌کنند. آیین‌ها را می‌توان به عنوان رویدادهایی توصیف کرد که امکان جا به جایی مرزها را فراهم می‌کند. این اثر با ارجاع به کنشی آیینی - مراسم سنگ‌زنی یا چوب‌زنی - مسئله‌ای معاصر را، بحران آب را، به رفتاری آیینی گره می‌زند و بر ضرورت پرداختن به آن تاکید کرده و از بایدها و نبایدها سخن می‌گوید. آیین‌های هر منطقه از ضرورت‌های 'اینجا و اکنون' همان منطقه سرچشمه می‌گیرند. بدین ترتیب می‌توان اثر «چَک‌چَک» را دستورکاری به کنشی آیینی با هدف سامان‌دهی و ایجاد آگاهی در جهت حفاظت از آب دانست.

بهارک امیدفرد

**مریم قربانی (متولد ۱۳۸۰، شاهرود)** در رشته طراحی گرافیک تحصیل کرده و به عنوان یک هنرمند جوان فرهنگ و بیان پیچیده‌ی «هیپ‌هاپ» را مطالعه می‌کند. او در کارگاه نمایشگاه «دستورالعمل‌هایی برای...» شرکت کرد. در مواجهه با موضوع دستورالعمل هنرمند دو اثر برای این نمایشگاه پیشنهاد کرده است.

اولین اثر او با عنوان «آخرین کاتا» بر اساس روایتی واقعی شکل گرفته است. هنرمند در این اثر به موضوع از دست دادن یکی از اعضای خانواده می‌پردازد؛ زنی جوانی تقریباً هم‌سن خودش. مریم قربانی در این اثر روی مفاهیمی چون بزرگداشت، یادبود و استقامت متمرکز می‌شود. «آخرین کاتا» شامل یک دستورالعمل شش قسمتی و طرحی سریع و اجمالی روی زمین برای راهنمایی گیرنده اثر است. این دستورالعمل یک کوریوگرافی ساده‌شده از الگوها و حرکات هنر رزمی «نین جوتسو» است که بر اساس رقص هیپ‌هاپ تنظیم شده است. این هنر رزمی بازتاب‌دهنده علاقه اصلی شخص متوفی است و از نگاه هنرمند، بازآفرینی و بازتاب لحظات پایانی زندگی او به شمار می‌آید. لازم به ذکر است که نین جوتسو در زبان ژاپنی به معنای هنر استقامت است. این هنر رزمی که گفته می‌شود قدمتی ۸۰۰ ساله دارد، بر صبر، استقامت و انضباط شخصی به عنوان فضایل اصلی نینجا/مبارز/ورزشکار تأکید دارد. ادعا می‌شود که نینجاها از نظر فرهنگی در تضاد با ذهنیت مرسوم زمانه خود بودند، زیرا اغلب خارج از دیدگاه‌های محدود فرهنگ تشریفاتی سامورایی عمل می‌کردند. نوع طراحی سریع و کروکی‌وار روی زمین بی محابا و تا حدی یادآور رفتار تولیدکننده گرافیتی است، که یک رسانه اصلی و بیانی

رایج در فرهنگ هیپ‌هاپ به شمار می‌رود. در صورت دنبال کردن دستورالعمل هنری توسط گیرنده اثر، پرفورمنس یا اجرای بداهه‌ای شکل می‌گیرد که از یک سو، تأویل و تفسیر گیرنده اثر از دستورالعمل است و از سوی دیگر، به صورت نمادین بزرگداشت یا یادبودی برای فرد متوفی به شمار می‌آید - فردی که لحظات پایانی زندگی خود را به تمرین هنر رزمی اختصاص داد.

برخلاف بیشتر نمادهای یادبود که معمولاً به صورت اشیائی از مواد سخت مانند سنگ یا فلز و در قالب مجسمه یا بنا برای دوام طولانی ساخته می‌شوند، «آخرین کاتا» یک یادبود موقت و گذراست. این یادبود با هر اجرای داوطلبانه و هدفمند گیرنده دستورالعمل هنری، مانند پرچمی که برافراشته می‌شود شکل می‌گیرد. در اینجا دستورالعمل بسیار شبیه به پارتیتور موسیقی عمل می‌کند که باید با آگاهی به آن پرداخته شود تا موسیقی جان گیرد و نماد یادبود برپا گردد. اینجا تکثر و تنوع در اجراها در بازه زمانی است که به مصاف مواد جان سخت جاودانه می‌رود. «آخرین کاتا» به یادبود و بزرگداشت از جنس زندگی و رقص می‌پردازد و می‌تواند بیش از هر نماد یادبود دیگری، در یک مکان گم‌شده و فراموش‌شده یا یک خیابان پر تردد، به کارکرد خود به عنوان یک 'بزرگداشت یا یادبود' آری بگوید.

در اثر دوم با عنوان «آنچه باقی ماند»، هنرمند از زبان استعاره‌ای برگرفته از زمینه هنری و جابه‌جایی معنایی آن بهره می‌گیرد. این اثر شامل یک دستورالعمل پنج‌قسمتی، دستکش‌های لاتکس یکبار مصرف و جوهر قرمز است. در حالی که دستکش‌های سفید در بستر هنری و موزه‌ای به

طور سنتی نماد حفاظت از اشیای ارزشمند هستند و برای جلوگیری از آسیب‌های محیطی به آن‌ها استفاده می‌شوند، هنرمند این بازی معنایی را می‌شکند و به جای آن دستکش‌های یکبارمصرف ارائه می‌دهد؛ دستکش‌هایی که برای محافظت از دست‌ها در برابر تماس مستقیم با اشیا یا مواد ناخوشایند طراحی شده‌اند. «آنچه باقی ماند» در زمینه نمایشگاه، از جنس دستورالعمل‌های پرهیز دهنده است، آنچه باید آگاهانه از آن صرف نظر شود.

بهارک امیدفرد

دانیال محبعلی (متولد ۱۳۷۸، تهران) در رشته‌ی پژوهش هنر تحصیل می‌کند. او در کارگاه نمایشگاه «دستورالعمل‌هایی برای...» شرکت کرد و «سپر» نتیجه‌ی این مشارکت است. او در اثر «سپر» استفاده‌ی احتمالی از این وسیله در خیابان را تصور می‌کند و از مخاطب دعوت می‌کند تا در این تصویرسازی خیالی-واقعی مشارکت کند. سپر در جنگ‌ها برای جلوگیری از ضربه خوردن به سر و سینه استفاده می‌شد اما امروزه به طور کلی برای مقاومت یا محافظت است؛ برای مثال اتومبیل‌ها هم سپر دارند. گویی امروز میدان جنگ چنان گسترش پیدا کرده که در زندگی روزمره و در هر کجا نیاز به محافظت وجود دارد. خیابان یا در نگاهی وسیع‌تر هر فضای عمومی (چه در کلان شهرها و چه در شهرهای کوچک‌تر جوامع ناامن) برای هر فرد یا گروه ضعیف‌تر از سمت فرد یا گروه قوی‌تر امکانی برای تهدید است. به این ترتیب سپرهای خیالی او پیشنهاد و حفاظتی است دست کم برای سالم ماندن از تعرض‌های فیزیکی.

دانیال محبعلی در اثر «سپر» وضعیت آماده باش مداوم در زندگی اجتماعی برای گروه‌هایی در جامعه را یادآوری می‌کند. او در مرحله‌ی اول دستورالعمل خود فضایی ذهنی برای مخاطب می‌سازد تا با توجه به پیشینه و زمینه‌های فردی و اجتماعی خود به خطراتی که تا به حال در جامعه با آن مواجه بوده است، رجوع کند. (عجیب نیست که در این میان باشند مخاطبانی که خود خطر بوده‌اند و همچنان هستند برای دیگری!) و در گام‌های بعدی با وجود این که به طور دقیق از آنها می‌خواهد که از خود محافظت کنند اما همچنان راه را باز می‌گذارد تا با توجه به آنچه

پشت سر گذاشته اند نحوه‌ی محافظت از خود را پیدا کنند. زمینه و جامعه‌ی مورد مطالعه در اینجا نقش پررنگی دارد. مخاطب کیست و محل ارائه‌ی اثر کجاست؟ در فرآیند دفاع کردن از خود در مقابل خطری بیرونی فرد نه لزوماً منفعل که چه بسا می‌تواند فاعل باشد و نه تنها ضربه را دفع کند که شاید پاسخ هم بدهد. این دستورالعمل از مخاطب دعوت می‌کند که واکنشی در مقابل کنش گذشته یا حتی خیالی (منظور رفتاری ست که پیش از این تجربه کرده یا هراس تجربه کردن آن را دارد) را تکرار یا تمرین کند.

اکرم احمدی توانا



مینا محسنی (متولد ۱۳۶۳، شیراز) هنرمندی چندرسانه‌ای است که از ابزارها و شیوه‌های بیانی متنوع برای مشخص کردن مواضع هنری خود استفاده می‌کند. رویکرد هنرمند پژوهش‌محور و مبتنی بر تجربه شخصی است که از دریچه تعاملات یا عدم تعاملات اجتماعی بررسی می‌شود. مفاهیم موجود در آثار او به تضاد میان قابلیت‌ها و آسیب‌پذیری‌های انسان معاصر در برابر محیط پیرامون می‌پردازند. لحن پرسشگری این آثار، نوعی سوگیری فلسفی مبتنی بر باور به جهان غیرمنطقی - ابزورد - را تداعی می‌کند. پاسخی اگر که باشد، رویکردی عمل‌گرایانه، پراگماتیستی و کنشگرانه نسبت به همان جهان است. آثار او عمدتاً به مفاهیم حرکت و مقاومت در چارچوب روایت‌های اسطوره‌ای - آنچه خیالی و غیر واقعیست، اما خرد جمعی را شکل می‌دهد - می‌پردازند و ممارست و ورزش را به‌عنوان پیشنهادی کنشگر و راهکاری برای ارتقای توانمندی ذهن و بدن در مواجهه با آن جهان معرفی می‌کنند. دستورالعمل‌های ورزشی بخش قابل‌توجهی از آثار هنرمند را تشکیل می‌دهند و معمولاً با چاپ‌هایی همراه هستند. آثار فضایی را خلق می‌کنند که انسان، تنها بازیگر آن جهان نامعقول و روابط سورئال آن است، برای مثال، دستورالعمل‌هایی برای شناکردن به‌منظور رهایی از فضاهای کارخانه‌ای/زیرزمینی، زمانی که تنها راه خروج، لوله‌های 'آب' یا به عبارتی لوله‌های پساب است.

یکی از شاخص‌ترین آثار او در زمینه دستورالعمل، اثری با عنوان «یک ورزش همگانی» (A Mass Sporting Event) است که بر اساس بازی فوتبال طراحی شده است. این اثر در هر اجرا دارای مؤلفه‌های متغیر

است و در ابعاد مختلف به نمایش درمی‌آید. در نسخه کنونی، اثر شامل چاپ‌های دستی، یک توپ فوتبال، زمین فوتبال و خط‌کشی‌های آشنا است که این بار در فضایی بسیار محدود بازسازی شده است. در این نسخه، که آگاهانه در فضایی محدود اجرا شده، خط‌کشی‌های زمین فوتبال تا دیوارهای چپ و راست امتداد یافته‌اند و فضایی تعاملی و بازی‌محور را برای گیرنده اثر ایجاد می‌کند. بازی از طریق دستورالعمل‌هایی که بر روی چاپ‌های دستی نوشته شده‌اند، هدایت می‌شود و گیرنده اثر را به چالش می‌کشد. نمونه‌هایی از این دستورالعمل‌ها عبارتند از: «اگر یک مدافع هستید باید بتوانید مسیر توپ را تغییر دهید.» یا «خودتان را در یک موقعیت محدود قرار دهید و فقط در داخل این محدوده حرکت کنید.» یا «در این قسمت از تمرین، بر روی دقت تماس خود با توپ تمرکز کنید.» در اینجا، هنرمند به‌طور همزمان از موقعیت بازی و دستورالعمل‌هایی که از آن برآمده‌اند بهره می‌گیرد تا از یک سو قوانین بی‌منطق و بن بست‌ها را آشکار کند - خط‌کشی‌هایی که تا دیوارها ادامه یافته‌اند به موانع و محدودیت‌ها اشاره دارند - و از سوی دیگر، دعوتی به حرکت و مقاومت، راه و روشی برای توانمندسازی ارائه دهد. این دستورالعمل‌ها می‌توانند هم در فضاهای ورزشی و هم به‌عنوان تمرینی برای زندگی روزمره و رویارویی با موقعیت‌های جدید عمل کنند. دستورالعمل‌ها دعوتی به حرکت و مقاومت در مواجهه با آن جهان ابزورد در لحظه 'اینجا و اکنون' هستند.

بسیاری از پژوهشگران معاصر در حوزه مطالعات بازی، از جمله یوهان هویزیگا (Johan Huizinga)، گسترش فضای بازی را در طراحی

فرهنگ و زندگی می‌بینند. او از انسان به‌عنوان 'انسانِ بازیگر' (Homo Ludens) یاد می‌کند و نقش بازی و خلاقیت را در حوزه‌های مختلف فرهنگ، از جمله حقوق، علم، هنر و فلسفه بررسی می‌کند. بازی به‌عنوان یک عامل مرکزی و خاستگاه شکل‌گیری‌های فرهنگ تلقی می‌شود.

در انیمیشن سه دقیقه‌ای «به یاد آر!» (Remember!) که در طول قرنطینه‌های کووید ۱۹ ساخته شده است، فضای سوررئالیستی دوباره به چشم می‌خورد. این اثر به‌طور کلی به رابطه میان انسان، اکوسیستم و طبیعت می‌پردازد و از سوی دیگر زمان و راهکاری برای مقاومت را مطرح می‌کند. عنوان اثر از وجه افعال دستوری و قطعی تبعیت می‌کند. از یک سو، اثر انزوای انسان را در میان ویرانه‌های تمدن به تصویر می‌کشد و تقلای بی‌پایان و البته مشعوف او را به تصویر میکشد، و از سوی دیگر تلاش و ممارست او را برای ایجاد نظمی در بی‌غوله بازار آن جهان به نمایش می‌گذارد. نگاه این 'انسانِ بازیگر' معطوف به درون است و بازتولید این نوع انسان در سلول‌های کنار هم تعبیری ماتریکس‌وار به ذهن می‌رساند.

بهارک امیدفرد

آثار محمود مکتبی (متولد ۱۳۶۴، تهران) با وجود تنوع در رسانه، رویکرد و مضمون، همگی یک نقطه مشترک دارند: وجه شاعرانه در آثار به‌وضوح قابل مشاهده و پیگیری است، حتی هنگامی که هنرمند به موضوعاتی مانند مرگ در اثر «عاشقان بی مزار» (Lovers without Mausoleum) یا به مفاهیم آیینی در اثر «درختان بالدار» (Winged Tree) می‌پردازد. و شعر نخستین 'بازی' انسان خلاقِ بازیگر است. وجه بازی در آثار او نیز به همان اندازه دنباله‌دار و پیوسته است که وجه شاعرانه آن. یک تعامل هنری، مانند ترتیب دادن یک ضیافت شام، بهانه‌ای برای پرداختن به وجه بازی، در اثر «چگونه یک شام سیاسی بخوریم؟» (How to have a political dinner?) می‌شود.

در اثر «گنجفه»، هنرمند به‌طور همزمان از دو رسانه شعر و بازی بهره می‌گیرد. عنوان اثر برگرفته از یک بازی گروهی به همین نام در دوره صفوی است. این اثر که بخشی از پروژه چندوجهی «زَر» محسوب می‌شود، بر پایه یکی از اشعار هنرمند شکل گرفته و دستورالعمل یک بازی را ارائه می‌دهد. این بازی برای گروه‌های ۲، ۳ و ۴ نفره طراحی شده است. در این بازی، بازیکنان باید بندهای پراکنده و بریده‌بریده‌شده یک شعر را ببابند و به یکدیگر پیوند دهند. هنرمند شعر را به ۱۶۲ قطعه تقسیم کرده و از نظم اولیه خارج ساخته است. عناصر تصویری (فرم و رنگ) که در پشت و روی کارت‌ها برای راهنمایی بازیکنان در یافتن نظم شعر به کار گرفته شده‌اند. برخورد با کلام به شیوه‌ای نمادین صورت گرفته است. برنده کسی است که بتواند خود را سریع‌تر با ضوابط شاعرانه تطبیق دهد و کلمات را در جای مناسب خود قرار دهد.

اگر بخواهیم به قرابت شعر و بازی بپردازیم، باید گفت که هر دو رسانه‌هایی آزاد و رها هستند که فضایی برای بداهه‌پردازی فراهم می‌کنند. هر دو رسانه دارای ویژگی مشترکی هستند که به هیچ هدف بیرونی وابسته نیستند و اغلب تنها برای خودشان خلق می‌شوند، بدون آن‌که کاربردی عملی - به معنای تولیدی داخل چرخه سود - داشته باشند. در هر دو از نمادها و استعاره‌ها برای انتقال معنا استفاده می‌شود و دنیایی منحصر به فرد خلق می‌شود که می‌تواند هم واقعی باشد و هم خیالی. بازی و شعر معمولاً از ریتم و نظمی درونی پیروی می‌کنند که اگرچه به طور کامل تنظیم شده نیست و اغلب بر پایه بداهه است، اما تعادل و هماهنگی ویژه‌ای ایجاد می‌کند. در نهایت، هر دو واقعیت را بازتفسیر یا دگرگون می‌کنند تا دیدگاه‌های جدیدی بگشایند و ساختارهای موجود را به چالش بکشند.

با توجه به این پیش‌زمینه، می‌توان نتیجه گرفت که در اثر «گنجفه»، بازی در خدمت دعوت به کنشی شاعرانه است و کنش شاعرانه تلاشی ست برای ایستادن در خارج از چرخه سود و زیان؛ رویکردی که هنرمند در طول زندگی حرفه‌ای خود بر آن تأکید دارد. اینجا مداخله‌گری و دستوالعمل 'نرم' تلفظ می‌شود. شکستن نمادین شعر، تکه تکه کردن شعر می‌تواند اشاره به غیبت شعر در جهان امروز باشد و حالا هنرمند دستور نرم به احیای آن می‌دهد. گویی شعر، ضرورت 'اینجا و اکنون' است.

بهارک امیدفرد

نگاه مومو (متولد ۱۳۷۲، تهران) به امر تولید اثر هنری نشان می‌دهد حرکت بر روی لبه‌ی باریک میان تولید اثر هنری و انجام هر عمل ساده‌ای در زندگی برای او محل مذاقه است. «شیوه‌نامه» از دو قطعه عکس تشکیل شده است. در تصویر سمت چپ هنرمند در این فوتومونتاز به اثری از بابک حقی ارجاع می‌دهد که مدل او امیرحسین علویچه هنرمند نقاش است و نوشته‌هایی در فضای گالری را به آن می‌افزاید. و در تصویر سمت راست تصویری از بدن هنرمند را به نمایش می‌گذارد. در این اثر دو هنرمند با دو رویکرد نه در کنار هم که در مقابل هم قرار گرفته‌اند. مومو بدون هیچ گونه ارزش‌گذاری و داوری در تمام جزئیات به دنبال اعلام تفاوت است. جمع بودن و توده‌ی فیگور هنرمند تثبیت شده را باز و تبدیل به فیگوری عملگرا می‌کند. پیکر نشسته را به ایستادن وادار می‌کند. بی‌توجهی نمادین به سلامت را با ورزیدگی بدن رو در رو می‌کند. با تمام این جزئیات برای تکمیل معنا باید به متن مراجعه کرد. عکس و متن در دو سطح با هم پیوند دارند. یکی کاربرد متن در کنار تصویر و دیگری متنی که به صورت دفترچه شیوه‌نامه بخش دیگر اثر را شکل می‌دهد.

در نگاهی انتقادی میل دستورالعمل‌ها/شیوه‌نامه‌ها به یکسان‌سازی یا کمک به بهترین شکل انجام یک عمل بدون امکان تفکر و آزمون و خطا قابل بحث است. پذیرفتنی ست در شرایط اضطراری در یک هواپیما برای استفاده از ماسک اکسیژن نیاز به یک دستورالعمل واضح برای حفظ جان وجود داشته باشد. اما آیا همین اضطرار در انجام هر عملی در جهان سرمایه‌داری وجود دارد؟ چرا نهادها و افرادی که خود مبدل به نهاد

قدرت می‌شوند در رسانه‌های اجتماعی مختلف برای جزئی‌ترین امور روزمره نیز دستورالعمل صادر می‌کنند؟ درست در این نقطه مومو توجه مخاطب را به این موضوع جلب می‌کند که اهمیت روش‌های خود ساخته و منحصر به فرد برای رسیدن به مقصود ضرورت دارد. به عنوان مثال اگر قرار است در یک حرکت جمعی از نقطه یک به دو حرکت کنیم، مومو احتمالاً اول به نقاط پنج و شش سر می‌زند و بعد به سمت نقطه دو راه خود را کج می‌کند. به این ترتیب او سرپیچی از شیوه‌نامه‌ها را به عنوان یک شیوه معرفی می‌کند. حتی در این نمایشگاه به جای استفاده از عنوان «دستورالعمل» با توجه به موضوع اثر واژه‌ی دموکرات‌ترِ «شیوه‌نامه» را پیشنهاد می‌کند. به همین ترتیب اگر مسیری برای زندگی هنرمند تعریف شده است یا اجتماع به باوری نسبی برای آن رسیده باشد هنرمند می‌تواند/باید/بهتر است علیه آن اقدام کند. در «شیوه‌نامه» که در یک گالری ارائه شده، مومو هنرمندان را برای نحوه‌ی تعامل با گالری به یافتن، ساختن و انجام شیوه‌ی فردی خود هنرمند دعوت می‌کند.

اکرم احمدی توانا

