

## امکان‌سنجی فناوری ویدئوآرت در روایتگری داستان رزم سهراب و گردآفرید\*

### چکیده

در پژوهش حاضر، داستان رزم سهراب و گردآفرید بر اساس نظریه روایت والتر فیشر و امکان‌سنجی استفاده از ویدئو آرت بررسی شده‌است. بر اساس نظریه روایت فیشر، عقلانیت در همه شکل‌های آن، الزاماً بر اساس روایت است. با توجه به اینکه ساختارهای روایی تبدیل به عنصری ثابت در آثار رسانه‌ای مانند ویدئو آرت شد، در این فرایند، بازروایت نمودن داستان‌های روایت‌ناشده ایران از جمله داستان‌های شاهنامه فردوسی با استفاده از رسانه ویدئو آرت، بیش از پیش الزامی به نظر می‌رسد. شیوه بازگو کردن روایت‌های کهن از طریق ویدئو آرت، می‌تواند منجر به اثربخشی و آشناسازی قشرها و گروه‌های سنی مختلف جامعه شود. به همین منظور، روش پژوهش حاضر، توصیفی - تحلیلی بوده و برای کارآمدی بیشتر با مطالعه موردی داستان سهراب و گردآفرید چگونگی به تصویر در آوردن فناوریانه این گونه روایت‌ها بازگو می‌شود. یافته‌ها نشان‌دهنده آن است که از سویی کارکردهای تعاملی در بازگو نمودن این روایت‌ها مطلوبیتی نداشته و از سوی دیگر، هنرهای قدیم تاب تحمل بار سنگین تغییر و دگرگونی‌های جامعه کنونی و از یاد رفتن روایات کهن ملی را نخواهند داشت. بنابراین، ضروری است تا امکان‌سنجی فناوری برای خلق این آثار مورد بررسی قرار گیرد؛ در فرهنگ پویای عصر حاضر تنها با استفاده از رسانه‌های جدید است که می‌توان روایت‌های کهن مکتوب مانند شاهنامه را به مخاطب عرضه نمود.

**واژه‌های کلیدی:** ویدئو آرت، روایت، رزم سهراب و گردآفرید، امکان‌سنجی، فناوری.

\*این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد یاسمن بطحائی با عنوان: «تبیین فرایند اجرایی ویدئو آرت در روایتگری فناوریانه داستان‌های کهن ایران» است.

### یاسمن بطحائی

دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[yasamanbathae@gmail.com](mailto:yasamanbathae@gmail.com)

### زهرا رهبرنیا

دانشیار گروه پژوهش هنر دانشکده هنر دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

[z.rahbarnia@alzahra.ac.ir](mailto:z.rahbarnia@alzahra.ac.ir)

### مریم کشمیری

استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

[m.keshmiri@alzahra.ac.ir](mailto:m.keshmiri@alzahra.ac.ir)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱-۰۶-۰۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱-۱۱-۰۱

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41464.1168

## مقدمه

آن می‌افزاید. برای نمونه، شاهنامه فردوسی سرشار از مصداق‌های گوناگون این مهم بوده‌است. در این مقاله، نگارندگان سعی در به‌کارگیری یکی از آورده‌های کمتر شنیده‌شده این مجموعه سترگ و امکان‌سنجی پردازش جدید آن را دارند که در این رهگذر به رزم سهراب و گردآفرید پرداخته خواهد شد. بنا بر آنچه آمد، مقاله حاضر کوشیده تا امکان‌های رایانه، اینترنت، ابزارهای پخش موسیقی و فیلم قابل حمل (همه‌ابزار خلق یک اثر ویدئویی) در ارائه مضمون روایت را واریسی نماید؛ سپس، با به‌کارگیری نظریه روایت که هر فرد، راوی است و می‌تواند داستانی جدید را خلق نماید، موضوع خلق روایت‌های کهن به وسیله هنرمندان با بهره‌گیری از رسانه‌های نوین به ویژه، ویدئو آرت مورد بررسی قرار دهد.

## پیشینه پژوهش

برای بررسی داستان‌های شاهنامه، نسخه‌های گوناگونی در دسترس است. بر این مبنای هدف تسهیل‌گری خلق آثار و فهم روایت، از کتاب «نامه‌باستان ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی (جلد دوم)» (۱۳۸۴) بهره گرفته شد که دکتر کزازی در این کتاب، داستان‌های شاهنامه را از نظم به نثر فاخری درآورده و برای مخاطب امکان سهولت مطالعه داستان‌های شاهنامه را فارغ از بحث شناخت آرایه‌های ادبی، فراهم کرده‌است. مقاله «شاهنامه شاه تهماسبی شاهکار مصورسازی مکتب تبریز» (۱۳۸۵) به قلم فاطمه صداقت به منظور آشنایی با شاهنامه شاه تهماسب به کار گرفته شده‌است. همچنین از نگاره رزم سهراب و گردآفرید در نسخه متروپولیتن این شاهنامه به نگارش شیلا کن‌بای بهره گرفته شده‌است. مقاله «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تأکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن» (۱۳۹۷) به چگونگی صحنه درآوردن این رزم از شاهنامه پرداخته‌است، که می‌تواند از جنبه چگونگی به تصویر درآوردن این داستان به موضوع این پژوهش یاری رساند. در پیوند با اهمیت بهره‌گیری از فناوری و فناوری‌های دیجیتال در خلق آثار امروز، کتاب «هنر در عصر دیجیتال» (۱۳۹۴) به قلم بروس وندز و ترجمه مهدی مقیم‌نژاد و محمدعلی مقصودی مورد بررسی قرار گرفت. در این پژوهش، برای شفاف‌سازی بحث ویدئو آرت از سه کتاب «تعامل ویدئو آرت و نقاشی» (۱۳۹۶)، «ویدئو آرت» (۱۳۹۶) به نگارش محمدرضا شریف‌زاده و فاران اتحاد، و «ویدئو آرت» (۱۳۹۷) به قلم سیلیویا مارتین بهره گرفته شده‌است. در کتاب «تعامل ویدئو آرت و نقاشی» بدون در نظر گرفتن شناخت مخاطب با رسانه ویدئو آرت به شباهت‌های

از آغاز قرن ۲۱ میلادی، ویدئو به عنوان رسانه‌ای آشنا برای همگان به شمار می‌رود. در طول سالیان گذشته، دوربین‌های روی دست، کاست ویدئوهای خانگی، دوربین‌های مداربسته ساختمان‌ها و مکان‌های عمومی، ویدئوهای تبلیغاتی و تصویرهای متحرکی که در موزه‌ها نمایش داده می‌شوند، ویدئو را تبدیل به پدیده‌ای شناخته‌شده نزد عموم ساخته‌اند. ولی میزان آگاهی و دانش از فناوری ویدئو، روند تولید تصاویر و فرهنگ استفاده از آن، به ویژه در زمینه‌ی ویدئو آرت - چندان کامل به نظر نمی‌رسد. اختراعات جدید فناوری همواره سبب تغییر و دگرگونی در نوع سخت‌افزار می‌شود. جریان داده‌های دیجیتال رسانه‌ها، منبع بی‌پایانی از اطلاعات قابل استفاده را فراهم آورد و این در حالی است که شکل ارائه و نمایش نهایی ویدئو نیز گوناگون است. (مارتین، ۱۳۹۷: ۱۵-۱۶) اصلی‌ترین کارکرد این رسانه، تجسم بخشیدن به روایت‌ها و تخیلات است. با توجه به پربار بودن تاریخ و فرهنگ ایران و عدم توجه کافی به روایت‌ها، هنرمندان می‌توانند از طریق این رسانه زبانی جدید خلق نموده و داستان‌سرایی نوینی را در پیش گیرند. در این راستا، فیشر معتقد است که عقلانیت - در همه شکل‌های آن لزوماً بر اساس روایت است. در نتیجه، ارتباط، در گونه‌های مختلف مفروض آن می‌تواند به صورت روایت درک شود (Fisher, 1985: 75). از دیدگاه سنتی، روایت یا داستان‌سرایی ژانری متفاوت از استدلال قلمداد شده‌است. استدلال‌ها به عنوان چیزی عقلی نگریسته شده‌اند. این در حالی است که تا پیش از این، داستان‌ها غیر عقلی تصور می‌شدند، فیشر در مخالفت با این نگاه سنتی، بر این باور است که روایت نیز می‌تواند از عقلانیت برخوردار باشد. به بیان دیگر، استدلال، بسیار فراتر از آن است که استدلال فنی یا بلاغی ادعا می‌کند و الگویی روایی، گونه‌های فراگیرتری از انواع عقلانیت را در احاطه خود دارد (Fisher, 1985: 348-349). بر مبنای نظریه فیشر، انسان‌ها دارای سرشتی قصه‌گو و داستان‌نویس هستند و همه ارتباطات انسانی زیرمجموعه‌ی روایت هستند. بنابراین، فهمیدن روایت‌ها برابر با درک ارتباطات انسانی است. فیشر، مدعی است که همه ارتباطات انسانی را می‌توان گونه‌ای از روایت دانست و همه انسان‌ها را روایت‌گران و شنوندگان روایت قلمداد کرد (Fisher, 1985: 74-75). با توجه به نظریه فیشر می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که هر داستانی ناشی از برداشت و دریافت هر فرد بر پایه باورها و اعتقادات وی است و با خوانش هر فرد از روایت، داستانی نو بازگو شده و به اهمیت

آرت برای بررسی و به کارگیری داده‌ها به منظور خلق آثاری نوین به وسیلهٔ روایتگری داستان‌های کهن بوده‌است. به امید آنکه هنرمندان بتوانند هر یک از روایات را تبیین نموده و آثاری بدیع بیافرینند.

### روش انجام پژوهش

مقاله حاضر، از جمله پژوهش‌های کیفی است. روش تحقیق آن توصیفی - تحلیلی بوده و از نظر هدف کاربردی - توسعه‌ای به شمار می‌آید. روش گردآوری اطلاعات نیز به شیوهٔ اسنادی انجام پذیرفته‌است.

### مبانی نظری

پژوهش حاضر، از مبانی نظریه روایت والتر فیشر<sup>۱</sup> و مفهوم پارادایم روایی، بهره جسته‌است. بر اساس این نظریه و مفهوم، انسان‌ها جهان را مجموعه‌ای از قصه‌ها دیده و هر فرد با نگرش ویژه خود به داستان، ارزش‌ها و باورهای خود را با آن داستان هم‌خوان می‌کند.

**ویدئو آرت:** امروزه عبارت ویدئو آرت فقط به هر تصویر متحرکی که در بستر گالری هنری پخش شود گفته می‌شود، به ویژه زمانی که برای پخش ویدئو از چند صفحهٔ نمایش بهره گرفته می‌شود. وابسته بودن آن به فناوری سبب زوال‌پذیر بودن آثار این هنر می‌شدند. البته این ذات گذرا و ناپایدار بودن آثار ویدئویی از نگاه بسیاری از هنرمندان ویدئوآرت منجر به پاکی و بکر بودن این هنر می‌شود. آثار به‌روز و زنده، خود حکم بیانیه‌ای سیاسی و هنری برای این هنر هستند (شریف زاده و اتحاد، ۱۳۹۶: ۴-۵).

**روایت:** شاید بتوان روایت را در ساده‌ترین و عام‌ترین بیان، متنی دانست که قصه‌گویی (راوی) دارد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۳۴) و روایت‌شناسی شعبه‌ای از رویکرد علمی نسبتاً نوینی است که دغدغهٔ اصلی‌اش شناسایی عناصر ساختاری و حالت‌های مختلف ترکیب این عناصر در روایت، شگردهای پی‌درپی روایت و همچنین تحلیل انواع گفتمان در روایت است. (داد، ۱۳۷۸: ۲۵۵) تلاش برای توصیف ساختارهای روایی پایه، از زمان ارسطو آغاز شده‌است و بارها گفته شده که از زمان او تاکنون چندان پیشرفتی به دست نیامده‌است (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۳۴). روایت فقط در حوزهٔ قصه و ادبیات داستانی مطرح نمی‌شود، بلکه حوزهٔ روایت‌ها بسیار گسترده است و حتی در زندگی روزمره نیز اساس ارتباط انسان‌ها با یکدیگر بر مبنای دریافت‌های گوناگون از روایت‌ها انجام می‌گیرد (غلامعلی و افشاری، ۱۳۹۵: ۵۲).

**رزم سهراب و گردآفرید:** داستان رزم سهراب و گردآفرید داستانی کوتاه و درعین حال جذاب است که

آن و راه‌های بهره جستن از نقاشی برای خلق ویدئو آرت پرداخته شده‌است. این کتاب در زمینه خلق ویدئو آرت و چگونگی به کار گرفتن موضوع از طریق خلق آثار تجسمی که منجر به خلق ویدئو آرت می‌شود به این پژوهش کمک می‌کند. دو کتاب دیگر با نام ویدئو آرت، این رسانه را از آغاز تاکنون بررسی نموده و از جنبهٔ نگرش تاریخی به این موضوع و معرفی هنرمندان این رسانه راهگشای این پژوهش بوده‌اند. مقاله «امکان‌سنجی بهره‌گیری از نگارگری در ویدئو آرت، نمونه موردی ویدئو آرت یوسف و زلیخا» (۱۳۹۲) با هدف تلفیق نگارگری با هنرهای نوین، به منظور بازگرداندن نگارگری از موزه به زندگی روزمره مردم و بازگشت جنبه کاربردی این هنر برای گسترش مفاهیم اسلامی در فرهنگی پویا به نگارش در آمده‌است. به ویژه این اثر، در حوزه امکان‌سنجی فناوری و بهره‌گیری از آن برای خلق آثاری نوین با مضمونی کهن و نگاره‌ای مصور بسیار راهگشای این پژوهش است. کتاب «مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم» (۱۳۹۶) به نگارش ادوارد لوسی اسمیت و ترجمه علیرضا سمیع‌آذر، در کنار معرفی رسانه‌های نوین و آثار مطرح قرن بیستم اشاراتی به رسانه ویدئو آرت نموده‌است. افزون بر این، در پیوند با مبانی نظری پژوهش حاضر، برای درک بهتر روایت‌شناسی کتاب «روایت‌شناسی: مبانی نظریه روایت» (۱۳۹۸) به قلم مانفرد یان به ترجمه محمد راغب، مورد بررسی قرار گرفت. در این کتاب، به چگونگی شخصیت‌پردازی شخصیت‌های یک روایت پرداخته شده که در تکنیک ساختن شخصیت‌ها و به تصویر در آوردن آن‌ها از طریق ویدئو آرت می‌تواند کمک نماید. برای نظریه روایت والتر فیشر دو منبع فارسی «تحلیل گفتمان رادیو بر پایه نظریه‌ها و راهبردهای زبان‌شناسی» (۱۳۸۹) و پایان‌نامه «مطالعه ساختار روایت‌های کهن در رسانه‌های امروزی با مطالعه موردی روایت لدوبه در گیلان برای رادیو» (۱۳۹۷) مورد استفاده قرار گرفته‌است. مقاله «پارادایم روایی: از ابتدا» (۱۹۸۵) به قلم والتر فیشر مورد بررسی قرار گرفت. مقاله مورد اشاره، به تاریخ روایتگری پرداخته و می‌تواند الگوی مشخصی را برای تبیین این فرایند ارائه نماید. مقاله «پارادایم روایت: شرح و بسط» (۱۹۸۵) از والتر فیشر، به ارتباط این پارادایم با بقیه حوزه‌ها و نظریه‌ها اشاره می‌نماید. حوزه‌هایی همچون ارتباطات اجتماعی که منظر جدیدی به روایتگری داستان‌ها و ارتباط گرفتن آثار با مخاطبان را روشن می‌سازد.

فراتر از محتوای منبع‌های مورد اشاره، هدف این پژوهش ارائه روشی جدید و خلاقانه با استفاده از ویدئو

اجتماعی دارد، زیرا در شرایطی که ارتباط میان مخاطب با تلویزیون، رادیو و رسانه‌های ماهواره‌ای یک‌سویه است، فناوری و اینترنت امکان تعامل متقابل و دسترسی به دامنه بسیار وسیع‌تری از اطلاعات و داده‌ها را فراهم می‌کند. ما در زمانه رشد بی‌سابقه نوآوری‌های دیجیتال زندگی می‌کنیم و جایگاه رسانه‌های دیجیتال در جامعه معاصر و زندگی روزانه‌مان هر روز بیش از پیش تثبیت می‌شود. هنرمندان معاصر از فناوری به منزله رسانه هنری جدید استفاده می‌کنند و ابزارها و تکنیک‌های دیجیتال را همچون بخشی از فرایند تولید اثر به کار می‌گیرند. فناوری به هنرمندان این امکان را داده است تا نسل جدیدی از آثار هنری را بیافرینند (وندز، ۱۳۹۴: ۱۵). با توسعه مرزهای هنر دیجیتال در میانه دهه نود میلادی علاقه‌مندی جدی‌تر موزه‌ها به پیشرفت این رسانه افزایش یافته است. نمایشگاه‌های درخور توجه برگزار شده در سال‌های اخیر نمایانگر رشد و گسترش مقبولیت این رسانه در جامعه معاصر هنر است. نتیجه اینکه، نقش و حضور هنر در اجتماع، دگرگونی و پیشرفتی درخور توجه را نشان می‌دهد. هر تعریفی از هنر دیجیتال، به فهم ما از تصویر مرتبط است. هنر دیجیتال، پیوند نزدیکی با ریشه‌های خود، یعنی علم و فناوری دارد. در واقع، پشتوانه فن‌مدارانه آثار هنرمند امروزی خود گواهی است بر نقش تقدیری فناوری در هنر. از سوی دیگر، اگر هنر را به مثابه بازتاب خلاقانه فرهنگ امروزی فرض کنیم، می‌توان هنر دیجیتال را یکی از مجموعه‌های هنر معاصر به شمار آورد (تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶).

از منظر تاریخی، عمده‌ترین باور این است که عکاسی در طراحی و نقاشی ریشه دارد. در همین امتداد، فیلم را باید شکل تکامل-یافته عکاسی قلمداد کرد. ماهیت فیزیکی فیلم همانند دوربین عکاسی است؛ هر چند، به شکلی متفاوت، تصویر متحرک را ثبت می‌کند. رسانه ویدئو را نیز می‌توان پیروی فناوری فیلم دانست. هنر ویدئو را می‌توان یکی از وابسته‌ترین شکل‌های هنر به فناوری دانست تا جایی که حتی آغاز آن با اختراع دوربین ویدئویی در سال ۱۹۶۵ رقم خورد (وندز، ۱۳۹۴: ۱۸۸). امروزه، با کمک دگرگونی‌های دنیای دیجیتال، بیشتر فرایندهای هنری، با کیفیت دلخواه، در رایانه‌های شخصی قابل اجراست. گاه هنرمندان از ترکیب نرم‌افزارهای پویانمایی و ویدئویی برای دستیابی به نتیجه گرافیکی متفاوت بهره می‌برند. هنرمندانی که آثاری دوبعدی تولید می‌کنند نیز از عناصری مانند عکس و ویدئو در اثر خود بهره می‌برند. امروزه، فناوری دیجیتال حتی برای هنرمندان پویانمایی‌های

قابلیت‌های نمایشی بسیاری دارد. این داستان افزون بر ویژگی‌های حماسی که متناسب با اثر سترگی چون شاهنامه است، از ظرفیت‌های ادب غنایی نیز برخوردار است. همین امر، موجب جذابیت دوچندان این داستان گردیده است. شیوه توصیف فردوسی از صحنه نبرد و به‌کارگیری رزم‌افزارها و همچنین کنش و واکنش میان شخصیت‌ها در داستان رزم سهراب و گردآفرید نشان‌دهنده ظرفیت‌های قابل توجه این اثر برای دراماتیزه کردن و اجرای آن است و می‌توان با استفاده از امکانات دیداری زیبایی‌های این اثر را بهتر و با اثرگذاری بیشتر به مخاطب معرفی کرد (صالحی مازندرانی و ساکی، ۱۳۹۷: ۱۴۵). **امکان‌سنجی:** پس از اطمینان خاطر از ایده، مطالعه امکان‌سنجی اطلاعات جدیدی را مهیا می‌سازد. امکان‌سنجی فعالیتی است که می‌تواند در چارچوب بررسی‌های غیر رسمی و به عنوان بخشی از برنامه‌ریزی استراتژیک یا به صورت پروژه‌های تحلیلی به انجام برسد. امکان‌سنجی باید به پرسش‌ها و مشکلاتی که در نظر است پاسخ دهد. مفهوم امکان‌سنجی پاسخ به سه پرسش اساسی است: آیا می‌توان پروژه را انجام داد؟ آیا قادر به انجام پروژه هستیم؟ آیا پروژه ارزش انجام دادن دارد؟ بنابراین، هدف از امکان‌سنجی می‌تواند، دستیابی به روش سازمان‌یافته و منسجم برای تمرکز بر مشکلات، شناخت اهداف، ارزیابی راهکارها و کمک‌ها به انتخاب بهترین راه‌حل باشد (فرضی، ۱۳۸۴: ۱۳۸-۱۴۳).

**فناوری:** واژه فناوری یا تکنولوژی، ریشه یونانی دارد و مرکب از دو واژه «Teckne» به معنای هنر، مهارت و آن چیزی است که آفریده انسان باشد و جز دوم آن «Logie» یا «Logos» در یونان قدیم به معنی علم، دانش و خرد به کار می‌رفته است و فناوری یعنی شناخت راه‌ها و روش‌های کار و عمل. بنابراین، فناوری عبارت است از مجموعه‌ای از فرایندهای فیزیکی، روش‌ها و فنون، ابزار و تجهیزات، ماشین‌آلات و دانش و مهارت‌های لازم که به وسیله آن‌ها کالاهایی ساخته می‌شود و یا خدماتی ارائه می‌گردد. فناوری، اصل قدرت فکری و شناخت انسان و ترکیب قوانین موجود طبیعت و باز آفرینی این قوانین را نشان می‌دهد (امیرنژاد، ۱۳۸۷: ۱۹۵).

### امکان‌سنجی فناوری

فناوری، همواره تأثیر بسزایی در هنر و فرهنگ معاصر داشته است. فناوری‌های دیجیتال از دل انقلاب الکترونیکی، جهانی شدن رسانه‌ها، و شبکه اینترنت زاده شده است. در واقع، فرهنگ دیجیتال، نسبت تلویزیون و رادیو، قابلیت بیشتری برای دگرگونی‌های

سنّتی و روش طراحی‌های دستی امکانات بسیاری فراهم آورده‌است. برای نمونه، هنرمند می‌تواند طرح خود را اسکن کند و سپس در برنامه‌هایی مانند فوتوشاپ رنگ را بیافزاید. در آخرین مرحله، تصویرها در نرم‌افزار افکت<sup>۲</sup> جان می‌گیرند و جلوه‌های بصری به آن افزوده می‌شود. این نرم‌افزارها توانایی بهره‌گیری از هر نوع داده، از متن تا عکس یا فیلم در ساخت اثر را دارند و فایل نهایی را می‌توان برای هدف‌های متفاوت در تفکیک‌پذیری‌های مختلف آماده کرد. در زمینه پویانمایی‌های سه‌بعدی نرم‌افزارهایی مانند مایا، اویدا سافت ایمیج<sup>۳</sup>، نیوتک لایت ویو<sup>۴</sup>، تری‌دی‌مکس<sup>۵</sup> امکانات بسیار گسترده‌ای در اختیار سازنده قرار می‌دهند. اگر آثار ساخته‌شده در این نرم‌افزارها را دیده باشید، تفاوت‌ها و جزئیات مطرح در ساخت پویانمایی این برنامه‌ها را کاملاً لمس کرده‌اید. هنرمندانی که با لایو اکشن سر و کار دارند، نخست پارامترهایی مانند مدت فیلم را به داده‌های رایانه‌ای تبدیل می‌کنند، سپس، با استفاده از نرم‌افزارهای ویرایش غیر خطی<sup>۶</sup> فیلم، مانند اپل فاینال کات پرو<sup>۷</sup> و ایدوبی پریمیر<sup>۸</sup>، کار خود را به پایان می‌رسانند. با در نظر گرفتن شرایط امروز، دستیابی به نتیجه موردنظر با استفاده از رایانه‌های خانگی برای هنرمند فراهم آمده‌است (تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶).

به هر روی، پدیده فناوری بر جامعه ما رخ داده و پیامدهایی را به دنبال خواهد داشت. ولی آن‌چه مسلم است، آن است که نه تنها دوری جستن از فناوری در جهان امروز امکان‌پذیر نیست، بلکه استفاده از آن، حتی می‌تواند در گسترش فرهنگی مفید واقع شود. بنابراین، با چنین رویکردی، نگرانی برخی از تأثیر فناوری در هنر از بین می‌رود؛ چه این فناوری اختراع چرخ سفال باشد که در بدو تاریخ اتفاق افتاده، چه ابزار دیجیتال، که در عصر حاضر پدید آمده‌است. در نتیجه مسائل فرهنگی و رسانه‌ای خاص و پیچیده خود را به همراه خواهد داشت (شیروانی، ۱۳۹۲: ۱۴۴).

### روایتگری با استفاده از ویدئو آرت

پیشرفت رسانه نوپای ویدئو تبدیل به افسونی شد که از جنبه فنی و الکترونیکی از پهنه در حال رشد تلویزیون تغذیه می‌کرد. ویدئو آرت، این شاخه از هنر، هنوز در ایران بحثی تازه و نو به شمار می‌آید که تنها یک دهه از فعالیت برخی از هنرمندان ایرانی در این رسانه، می‌گذرد. با این وجود، نبود دانش کافی و همچنین منابع‌های مکتوب معتبر در این زمینه، هنوز مشکل‌ساز و مانع اساسی بر سر راه گسترش و ادامه این روند در تاریخ پیشرو است

(تکلو و گودرزی، ۱۳۹۶: ۱۴). اگرچه، ویدئو آرت تعریف و تاریخی در هنر دارد، اما به سادگی قابل ترسیم نیست، از آن جایی که دامنه گسترده‌ای از تکنیک‌ها و شکل‌های مختلفی را شامل می‌شود، به تناسب آن تعاریف‌اش نیز در حال گسترش و دگرگونی است. به همین ترتیب، تاریخ مربوط به آن نیز، هنوز در حال پیشرفت است و نگارش آن همچنان ادامه دارد. ویدئو آرت همان‌گونه که در مرز میان تجرید، مفهوم، زمان و اجرا زندگی می‌کند، هنرهای عکاسی، دیجیتال، سینمایی، اجرایی و خلاصه تمامی رسانه‌های نوین را به خدمت می‌گیرد و این همه، یک دستاورد بزرگ برایش به بار می‌آورد و آن هم آزادی بی‌مرز هنرمند است. برای خلق یک اثر ویدئویی، نمی‌توان به راهکار دقیقی به طور ویژه اشاره نمود، و نمی‌توان گفت برای روایتگری داستان مورد نظر، می‌بایست از شیوه خاصی استفاده نمود. برای نمونه، هنرمند چینی کیو آنکسیونگ در اثر سه‌گانه کلاسیک جدید کوه‌ها و دریاها، از ۵ تا ۶ هزار نقاشی اکریک روی بوم بهره جسته و با به هم چسباندن این تصویرها موفق به خلق ویدئو آرت می‌شود. این اثر ویدئویی، روایتگر داستان‌های کتاب باستانی کوه‌ها و دریاها است. با نگرش به این خلق بدیع هنرمندان می‌توانند با به کارگیری روایتی ویژه، از خلاقیت خود استفاده نموده و با بهره جستن از این رسانه نوآفرید، آثاری را بیافرینند. برای روایتگری با استفاده از این رسانه، ابتدا باید به تبیین مفهوم روایت پرداخت. در این سیر، همه روایت‌ها داستانی را عرضه می‌نمایند و داستان پیرفتی از رویدادها است، که شامل شخصیت‌ها می‌شود. از این رو، روایت نوعی از ارتباط است که سیری از رویدادها را به تصویر می‌کشد، رویدادهایی که شخصیت‌ها ایجاد و تجربه نموده‌اند (یان، ۱۳۹۸: ۱۲-۱۳). مبنای روایت‌ها پیوند زدن پی‌درپی و ظاهر شدن و جریان داستان در آن‌هاست. به بیان دیگر، روایت‌ها دارای یک آغاز، مجموعه‌ای از کنش‌های مداخله‌کننده و به دنبال آن‌گونه پایانی هستند که وابسته و مربوط به کنش‌های قبلی رخ داده است. یکی از مهم‌ترین عوامل مانایی و ماندگاری در روایت‌ها، شخصیت‌ها هستند. شخصیت، مجموعه خصلت‌هایی است که انسانی را از انسان‌های دیگر متمایز می‌سازد. به دیگر سخن، شخصیت، مجموعه کیفیت‌های مادی و معنوی، موروثی و اکتسابی است که در اعمال، رفتار و گفتار شخصیت جلوه‌گر می‌شود. روایت با وجود ویژگی‌های خاصش، مانند هر ارتباط زبانی دیگر به گوینده و مخاطبانی نیاز دارد. در این راستا، زاویه دید راوی، جهان‌بینی راوی و نوع نگرش او به دنیای داستان، دیدگاه و جایگاه او نسبت به داستان و

روایت یا عدم حضور آن و یا چگونگی به کارگیری آن در اثر ویدئویی بسیار تعیین کننده است. با این وجود، ویدئو از همان ابتدا امکان روایت را به نیکی فراهم آورده است. هنرمندان نیز به ناچار جذب ویژگی‌های این رسانه شده و این آزادی بی‌مرز و آنی ویدئو سبب می‌شود دوربین را به مثابه یک خودکار در دست نویسنده به کار ببندند.

ادوارد لوسی اسمیت (۱۹۳۳-) در کتاب مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم، ویدئو آرت را پدیده‌ای در بطن وضعیت پست‌مدرن دانسته و می‌نویسد «یکی از دلایلی که ویدئو دنیای هنر معاصر را مجذوب و مفتون خود نمود، قدرت و تأثیر این رسانه در بداهه‌پردازی‌هایش بود، که می‌توانست سازوکار خوبی برای خلق رویدادها و اجراها که در گفتمان هنر پیشرو نقش مهمی را ایفا نمودند، محسوب گردد. بدین ترتیب آنچه به نظر می‌رسید زودگذر باشد، به ناگاه به یک اثر تکرارپذیر و مانا تبدیل گشت.» (لوسی اسمیت، ۱۳۹۶: ۵۰). بهره‌گیری روزافزون از ویدئو و متعلقات آن همچون اسلاید، پروژکتور و تلویزیون، در بسیاری از چیدمان‌ها و هنرهای اجرایی مانند «هپنینگ» سبب شد تا هنر ویدئو، شکل مستقلى به خود بگیرد و به عنوان یک «هنر جدید» مطرح شود. دو رکن اساسی که هنر جدید مبتنی بر آن است؛ یکی «ایده» و دیگری «خلاقیت» یا به عبارت امروزی‌تر «نوآوری» است (ضیمران، ۱۳۷۷: ۱۹۳). امروزه این هنر به عنوان رسانه پیش‌فرض قرن بیست‌ویکم در بیشتر مکان‌ها، از جمله دیوار گالری‌ها، ایستگاه‌های مترو، سطوح خالی موزه‌های ملی و صحنه‌های تئاتر، حضور دارد (شفیعی و همکاران، ۱۳۹۵).

تا این‌جا تلاش بر این بوده تا امکان‌سنجی استفاده از فناوری برای روایتگری داستان کهن بررسی گردد. با شناخت ویدئو آرت و با به کارگیری آن برای روایتگری داستان مورد نظر، در این پژوهش برآنیم تا روایت رزم سهراب و گردآفرید بر مبنای هدف پژوهش حاضر در ادامه به نگارش درآید.

### رزم سهراب و گردآفرید

محتوای روایت رزم سهراب و گردآفرید بر همگان آشکار است و نیازی به شرح آن نیست. با به کار بستن اطلاعاتی که این روایت در اختیار مخاطب قرار می‌دهد، هنرمند می‌تواند روایت را با به کارگیری ابزار مورد اشاره، بازآفرینی نماید. در واقع، می‌توان گفت، روایت هر چیزی است که از طریق متن، تصویر، اجرا یا ترکیبی از این‌ها، داستانی را گفته و یا عرضه می‌نماید. بنابراین رمان‌ها، نمایش‌ها، فیلم‌ها، داستان‌های مصور و حتی ویدئو

رخدادهای داستان است که به دو صورت اول شخص و دوم شخص روایت می‌شود. در تحلیل روایت، راوی می‌کوشد از طریق ایجاد یک نظم متوالی و زنجیره‌ای از رخدادها، فرآیند زندگی به صورت روایت یا داستان را بازسازی کند. در این تحلیل، روایت یا داستان به گونه‌ای جدی مورد توجه قرار می‌گیرد و اعتقاد بر این است که روایت‌ها یا داستان‌های افراد به نوعی برساختی واقع‌گرایانه از خود و جهان اجتماعی پایه‌گذاری شده است. از این رو، به راحتی می‌توان با تحلیل آن‌ها به تولید و بازتولید رخدادهای این جهان و نظام‌های معنایی کنشگران دست یافت (میرزایی، ۱۳۸۸: ۱۰۶۸).

چهارچوب نظری که والتر فیشر درباره پارادایم روایی در گسترده‌ترین معنای واژه ارائه نموده، نشانگر آن است که این‌ها بشر ماهیتا و شاید اول از همه، با میتوس یا با داستان، می‌اندیشند نه صرفاً با لوگوس یا منطق. پارادایم روایی، مردم را راوی‌ها یا نویسنده‌هایی در نظر می‌گیرد که متن‌های زندگی و ادبیات را نقدانه می‌خوانند و ارزیابی می‌نمایند. به گمان فیشر، انسان‌ها بر اساس قواعد یا منطق روایت درباره ادعاهای تازه، قضاوت می‌کنند. مخاطبان، ادعاهای جدید را از منظر درستی و پیوستگی روایی ارزیابی نموده و بر پایه پیوستگی روایی درباره ادعاهای مطرح شده، قضاوت می‌نمایند. پارادایم فیشر به صورتی ضمنی، بیان می‌کند که بنیان روایت برای قضاوت درباره ادعاها از ریشه، محافظه‌کارانه است (گلن هوارد، ۱۳۸۸: ۱۱۷). فیشر، پارادایم روایی را در تضاد با پارادایم جهان منطقی می‌داند. وی معتقد بود شیوه رایج برای شرح ارتباطات انسانی، یا به بیانی الگوی جهان منطقی، کافی نبوده و استدلال منطقی قانع‌کننده است. از آن جایی که این نظریه بر اساس آموزه‌های افلاطون و ارسطو طرح‌ریزی شده است، پارادایم روایی فیشر جایگزینی برای تحلیل ارسطویی ارائه می‌نماید که بر حوزه تفکر بلاغی چیرگی دارد. روایت‌ها برای ارزیابی نیازی به آموزش یا تخصص ندارند و عقل سلیم انسجام و وفاداری روایت را ارزیابی می‌نماید. از سوی دیگر، فیشر ادعا نمود که روایت‌ها، اساس ارتباط بوده و انسان‌ها از قاعده منطق پیروی نمی‌نمایند. انسان‌ها با بازگویی و مشاهده یک داستان ارتباط برقرار می‌کنند. به نظر می‌رسد در ظاهر پارادایم روایی همه‌جانبه است و به همه ارتباطات به عنوان یک روایت می‌نگرد، حتی اگر با الزامات ادبی سنتی روایت، تطابقی نداشته باشد (صمدی‌نیا، ۱۳۹۷). در پایان، بر مبنای این نظریه، هنرمند می‌تواند به وسیله طرح داستان و خلاقیت، اثری منحصر به فرد بیافریند. در این فرآیند، حضور

آرت‌ها روایت به شمار می‌آیند. پارادایم روایی فیشمر، انسان‌ها را قصه‌گویی ذاتی معرفی نموده و روایت‌ها و داستان‌های خوب را بهتر از یک بحث یا استدلال خوب می‌داند. وی معتقد بود داستان‌ها دارای، شروع، میانه و پایان هستند و پارادایم عقلانی جهان در ایجاد حس، موفق و مؤثر نبوده‌است. وی، روایت را اساس ارتباط می‌دانست و به تمام ارتباطات به عنوان یک روایت می‌نگریست. بنابراین، الگوی «انسان به عنوان داستان‌سرا» را ارائه نمود. روایت بر تمام جنبه‌های کلامی و غیر کلامی افراد تأثیر می‌گذارد. پژوهش حاضر از این نظریه برای درک بهتر نقش هنرمند به عنوان راوی یا داستان‌سرا در خلق اثر، بهره گرفته‌است. بر اساس نظریه فیشمر، هرگونه بازآفرینی از یک داستان، روایتگری به شمار می‌آید. بر این اساس، هنرمند با آفرینش اثر و بازآفرینی ایده‌های خود روایتگری نموده و در عین بروز خود اثر به صورت کاملاً شگفت‌انگیز، روایتی نو خلق نموده که به داستانی کهن می‌پردازد. برای نمونه، در این روایت، فردوسی به ویژگی‌های ظاهری چهره گردآفرید اشاره می‌کند: رویی رخشان، چشمانی مانند گوزن، ابروانش مانند کمان، گیسوانی بافته و انبوه به سیاهی شب و زرهی بر تن، می‌توان با توجه به این ویژگی‌ها و نژاد ایرانی گردآفرید ظاهری کلی را متصور شد. از دیگر ویژگی‌های بارز این شخصیت، استقلال ذاتی وی و تکیه بر توانایی‌های خویش است که گردآفرید را از دیگر بانوان شاهنامه متمایز می‌کند و برعکس آن‌ها نه به داستان‌های عاشقانه و پرشور اشاره شده و نه پسری پهلوان‌زاده وجود دارد که نام مادر در کنار او معنا پیدا کند. ویژگی‌های سهراب - شخصیت دیگری که الزامی است به تصویر درآید - از این قرار است: او به عنوان قهرمان تراژیک داستان، ثمره پیوند هشیارانه رستم و تهمنینه است. پهلوانی است قوی و پر صلابت همچون پدر و در نهایت جوانی و صفای باطن. به جز گفت‌وگو درباره ویژگی‌های ظاهری، می‌توان به تقابل‌های به‌وجودآمده در این داستان اشاره نمود. برای نمونه، دختری سرشار از حس ملیت و زنانگی، در مقابل مردی که با خامی، فریب گردآفرید را خورده و مقهور قدرت بدنی وی در مقابل ویژگی‌های زنانه گردآفرید می‌شود. از سوی دیگر، تغییر رویکرد رفتاری گردآفرید نیز می‌تواند برای تصویرگری این داستان مفید باشد. در ابتدا گردآفرید نقش یک جنگجوی مرد را ایفا نموده و هنگامی که متوجه می‌شود جان و سرزمین‌اش به خطر افتاده‌اند، ترجیح می‌دهد حيله‌گری پیشه کند و سهراب را با زیبایی‌های زنانه خود گمراه نماید. این‌ها همه نشان‌دهنده نبوغ این شخصیت است. برای به تصویر در آوردن این ویژگی‌ها

می‌توان از کنش‌های میان آن‌ها بهره گرفت. چه بسا هنرمندان برای رساندن موضوع اصلی داستان از رویکردی مانند رویکرد انتزاعی بهره جسته و فقط برداشتی از داستان را به کار گیرند. جدای از به‌کارگیری داده‌های داستان، بحث ضرورت روایتگری این داستان‌ها نیز به میان می‌آید. داستان‌هایی که با تصویرگری آن‌ها به شیوه‌ای نوین، می‌توان به از میان نرفتن این روایت‌ها از فرهنگ یک مملکت یاری نمود، به گونه‌ای که این روایت‌ها را وارد زندگی روزمره مردم نمود تا در نهایت مرهمی برای غم مهجوریت تاریخ غنی و فراموش شده یک سرزمین باشند.

### منبع‌های دیداری و شنیداری

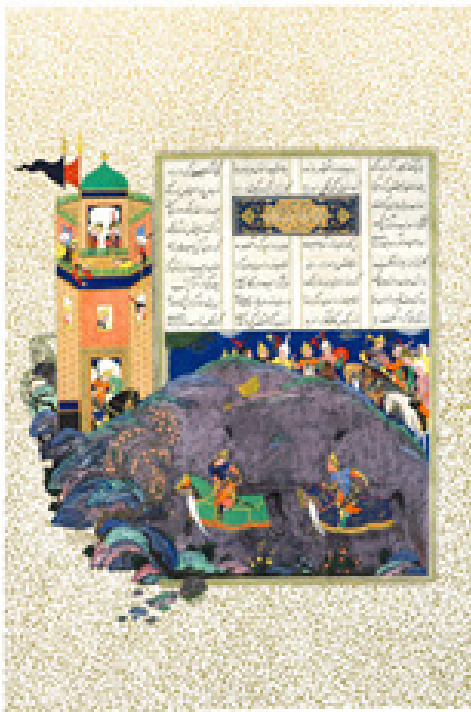
ویدئو آرت با هنرهای مختلف مانند نقاشی، موسیقی، رقص، عکاسی و مجسمه‌سازی در هم آمیخته و امروزه با آمیزش آن با رایانه، قابلیت‌های گسترده‌تری یافته‌است. ویدئو آرت چه از نظر شخصی یا تجربی و چه از دیدگاه نوارهای طعنه‌آمیز ویدئویی با فیلم‌های متفکرانه بزرگ، در پایان قرن بیستم کاملاً جا افتاد و مشروعیت پیدا کرد. به گونه‌ای که داده‌های تصویری و صوتی ویدئو آرت، امکان پخش و ذخیره‌سازی اطلاعات را فراهم نموده‌است. این داده‌ها در بسیاری از موارد، زمان واقعی یا زمانی مجهول، معنا می‌یابند. مکان و محیط ارائه اثر و همچنین عمل تماشاگر و بازخورد داده‌های به‌دست‌آمده از این تقابل نیز وجوه دیگر آثار ویدئویی هستند. ویدئو آرت قواعد سینما حتی سینمای تجربی را نیز به رسمیت نمی‌شناسد. چرا که ممکن است آشکارا فاقد روایت دیالوگ یا طرح باشد. ظهور ویدئو آرت سبب می‌شود چیزهایی که تا به حال به آن‌ها پرداخته نشده بود، ساخته شود. هنرمند با استفاده از ویدئو آرت می‌تواند هم‌زمان یک زمان خیالی، فرضی و چشم‌اندازی از زمان آینده را به تصویر درآورد. در روند ارائه ویدئو آرت چه بسا داستان روایی و متوالی به چشم نخورده و یا حتی یک برنامه از پیش تعیین‌شده در آن مشاهده نشود و یا همچون فیلم‌های سینمایی و انیمیشن‌های سرگرم‌کننده و مفرح، نباشد. حتی می‌توان گفت ممکن است زیرمجموعه‌ای تعریف‌نشده و فاقد ساختار متشکل باشد. همان‌گونه که یک فیلم کوتاه می‌تواند این‌چنین باشد و این امتیاز مهمی است (مشیریان فراهی، ۱۳۸۹). بنابراین با در نظر داشتن ارتباط ویدئو آرت با بقیه هنرها، می‌توان به موارد در دسترس زیر اشاره نمود که به داستان رزم سهراب و گردآفرید پرداخته‌است. روی هم رفته، بررسی و تدوین این آثار، امکان خلق آثار ویدئویی

فاخر با این موضوع را فراهم می‌نماید.

### نگاره رزم سهراب و گردآفرید شاهنامه طهماسب، نسخه موزه متروپولیتن

در تاریخ ایران، همواره آفرینش‌های ادبی و هنری در کنار یکدیگر موجب شکل‌گیری قالب‌های نسخ مصور گوناگونی شده‌است (ربیع‌زاده و جعفری‌دهکردی، ۱۳۹۹: ۷۸). در میان نسخه‌های شاهنامه‌هایی که به دستور پادشاهان، در دوره‌های مختلف تدوین و مصور گردیده‌است، شاهنامه شاه طهماسبی، از ارزش هنری بالایی برخوردار است. این نسخه خطی که از آثار نفیس و نادر دوره صفوی است، نگاره‌هایی بسیار زیبا، با شکوه و پر کار دارد که سبک مکتب تبریز، در آن‌ها به کار رفته‌است. این شاهنامه، در اوایل سده شانزدهم/دهم و احتمالاً در اواخر عمر شاه اسماعیل صفوی به کارگاه سلطنتی، سفارش داده شده‌است. مصورسازی این نسخه، بیست سال طول

کشید و در تدوین آن، مهم‌ترین هنرمندان دوران، از جمله سلطان محمد و آقامیرک دست داشتند. این شاهنامه، ۲۵۸ مجلس نگارگری دارد که ۱۱۸ نقاشی از آن، در موزه هنرهای معاصر تهران موجود و مابقی در موزه‌های سراسر دنیا پراکنده‌است؛ و اطلاع دقیقی از آن‌ها در دسترس نیست (صداقت، ۱۳۸۵). شاهنامه شاه طهماسبی نسخه موزه متروپولیتن به قلم شیلا کن‌بای، به مناسبت هزارمین سالگرد اتمام شاهنامه فردوسی و گرمی‌داشتن نفیس‌ترین نسخه مصور این متن، در نوامبر ۲۰۱۱ به چاپ رسید. نسخه موزه متروپولیتن دارای ۷۸ نگاره از ۲۵۸ نگاره از این متن است. این نسخه توانسته تمام تصاویر مجموعه‌های آمریکا، اروپا و خاورمیانه را گرد هم آورد و امکان دسترسی دوست‌داران نگارگری ایرانی به تمام نگاره‌های این شاهنامه ارزشمند را فراهم سازد. به گونه‌ای که بیم آن می‌رود این تصاویر دیگر هرگز به صورت فیزیکی گردآوری نشوند (منبع: URL2).



تصویر ۱: نگاره رزم سهراب و گردآفرید، شاهنامه شاه طهماسبی نسخه موزه متروپولیتن

### ویدئو اینستالیشن زره

بیانیه این اثر به این صورت است که هر پرده‌خوان در هر بار نمایش، هر هنرمند در هر بار ارجاع و هر

مخاطب در هر بار رویارویی با روایتی دوباره، به بیانی دیگر و به درکی متفاوت می‌رسد. این اینستالیشن با کنار هم گذاشتن حجم و ویدئو زبانی می‌سازد تا



نموده و فقط برداشتی جزئی - و شخصی - از این داستان را بازآفرینی کرده‌است. سینمایی در مجموعه گردآفرید، از داستان اساطیری این افسانه باستانی الگو می‌گیرد و آن را در قالب روزآمد ارائه می‌نماید. در این رهگذر، هنر نمایشی خود را در ساخت مجسمه با استفاده از کاغذ و مقوا، برای ایجاد اینستالیشن‌های چندوجهی ترکیب می‌کند. این نمایشگاه شامل سه صحنه تئاتر است که هر یک بر بازنمایی نوینی از گردآفرید، به عنوان یک بازیگر (یا یک عروسک خیمه شب بازی، سوار بر اسب خود) تمرکز دارد. بازیگری با نقاب‌هایی که نمایانگر مردان زندگی‌اش است و در نهایت، به عنوان رهبر گروهی از جنگجویان مرد است. این‌ها تلاشی برای بازیابی قصه‌های باستانی ایرانی به صورت پرده‌خوانی و نقالی (داستان سرایی) است، که از سویی دیگر داستان زندگی هنرمند را نیز به عنوان یک زن قرن بیست و یکمی روایت می‌نماید (URL3).

از پس فاصله‌ای معنادار، بازروایتی از متن کلاسیک بسازد. اینستالیشن «زره» از مجموعه «گردآفرید» در پی بازروایتی از زره چهارآینه است که نه فقط به تن مبارز تاریخی، که تلویحاً بر بدن تکرار شده هنرمند نیز از زندگی دفاع می‌کند. ارجاع به پرده‌خوانی‌های شاهنامه و همین‌طور کاربرد دوباره و چندباره مواد، ایده بازسازی را در اثر هنرمند را مورد تأکید قرار می‌دهد. اثر مورد اشاره، شامل بخش عظیمی از چیدمان و یک مونیتور کوچک به عنوان دستگاهی برای پخش ویدئو آرت است، که صحنه‌ای مشخص را پیوسته به نمایش در می‌آورد. سیر روایی داستان به طور جزئی روایتگری نشده اما فرهنگ‌سازی و احیاگری روایتی کهن در این اثر به نیکی مشاهده می‌شود. با توجه به مهارت هنرمند در مجسمه‌سازی نیز، چیدمان این اثر ویدئویی بیشتر جلب نظر می‌کند. بر اساس مبانی نظری پژوهش حاضر، هنرمند به عنوان راوی با استفاده از ابزاری نو، داستانی کهن را روایتگری



تصویر ۲: از مجموعه گردآفرید، چیدمان و مجسمه، مقوا و کاغذ و چسب (منبع: URL1)

ایرانی به چنان حس و درک مشترکی از روایت مشاهده می‌شود که جوهر دراماتیک داستان سهراب و گردآفرید را بدون هیچ مرز و محدودیت جغرافیایی با زبان بدن به اجرا در آورده‌اند. دو هنرمند، فلامینگوی ایرانی را در پاریس به روی صحنه می‌برد. به گونه‌ای که حرکات بدن این دو هنرمند بر روی صحنه اجرا، رزمی را روایتگری می‌نماید و در نهایت

### اجرای رزم سهراب و گردآفرید

جنبش هر یک از اجزای بدن هنرمند بر روی صحنه، ترجمان واژه، جمله، ایما و اشاره‌ای است که مخاطب به نیکی می‌تواند روایت را در این توازن به وجود آمده مشاهده و احساس نماید. جست‌وجو در ریشه‌های فرهنگی خود، همواره از اهداف این هنرمند بوده‌است. در این اثر، با استفاده از موسیقی

ویژگی روایی آن، منطق داستان و روایت را با نیروی تخیل خود در آمیخته و مخاطب را به تماشای روایتی منحصر به فرد فراخواند. با توجه به اینکه اغلب، روایات کهن ایران یا دست ناخورده باقی مانده و یا دستخوش خوانش‌ها و قرائت‌های سطحی شده‌اند، هنرمند با استفاده از ویژگی‌های این رسانه می‌تواند با پرداختن به کهن داستان‌های آموزنده ایران، احیاگر مفاهیم و متون فرهنگ ادبی پربار باشد. از ویژگی‌های منحصر به فرد این ارائه، ایجاد تماس با مخاطب‌های جدید داخلی و خارجی در فضای نامحدود رسانه دیجیتال است که در این روند برای نمونه، با پردازش داستان‌های شاهنامه فردوسی از جمله روایت مورد اشاره در بالا، گام بلندی برای این هدف سترگ می‌توان برداشت.

### پی‌نوشت

۱- Walter Fisher (۱۹۳۱) اهل ایالات متحده آمریکا- استاد بازنشسته دانشکده ارتباطات ادینبورگ روان‌شناس

- 2-Adobe After Effect
- 3-Avid Softimage
- 4-Newtek Light Wave
- 5-Autodesk 3ds Max
- 6- non-liner
- 7-Apple Final Cut Pro
- 8-Adobe Premiere Pro

به نظر می‌رسد به خوبی توانسته بی‌آنکه خود را محدود به واژگان کند، بدن را به عنوان ابزاری برای روایتگری جایگزین نماید (URL4).

### نتیجه‌گیری

در این پژوهش، کوشیدیم تا به دو موضوع فراموش‌شده - یکی بسیار کهن، و دیگری بسیار نوپدید- بپردازیم و از آمیزش و تلفیق این دو مقوله، یک اثر بدیع و شاخص پدید آوریم. بدین‌گونه که فناوری هنرمندانه ویدئو آرت را با کهن داستان‌های ارزشمند و غنی در آمیخته تا از آن فرآورده نوآورانه روایت رزم سهراب و گردآفرید به صورت نمونه‌ای کوچک از اقیانوس بی‌کران فرهنگ و ادب غنی ایران و جهان خلق نماییم. با شناخت رسانه ویدئو آرت و امکان‌سنجی استفاده از فناوری به منظور روایتگری داستان زیبای مورد اشاره و در نهایت بررسی دیگر آثار خلق شده در پیوند با این مضمون، می‌توان این‌گونه نتیجه گرفت که مرزی برای ایجاد یک اثر هنری به ویژه، آثاری که جنبه روایی دارند، وجود ندارد. خلاقیت و ایده هنرمند همواره حرف اول را زده و فقط تبیین اطلاعات می‌تواند به خلق آثار منتهی شود. نکته با اهمیت آن است که با مطالعه آثار بالا می‌توان مشاهده نمود که ابزار به‌کارگرفته‌شده برای خلق آثار نیز محدودیتی برای روایتگری به شمار نیامده است و در این روند هر ابزاری می‌تواند روش‌های متنوع فراوانی برای داستان‌سرایی روایت مورد نظر هنرمند باشد. بر اساس نظریه والتر فیشر که هر فرد راوی به شمار آمده و می‌تواند روایت خود را داستان‌سرایی نماید، هنرمند می‌تواند با به‌کارگیری ویدئو آرت و

### منابع

- اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*، ترجمه فرزانه طاهری (چاپ دوم)، تهران: آگاه.
- امیرنژاد، قنبر (۱۳۸۷). «نقش دانش در توسعه انسانی»، *توسعه انسانی*، ۲ و ۳، ۱۹۳-۲۱۴.
- آقا گل‌زاده، فردوس (۱۳۸۹). *تحلیل گفتمان رادیو بر پایه نظریه‌ها و راهبردهای زبان‌شناسی*، تهران: طرح آینده.
- تکلو، مریم؛ گودرزی، مصطفی (۱۳۹۶). *تعامل ویدئو آرت و نقاشی*، تهران: مهر نوروز.
- داد، سیما (۱۳۷۸). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، تهران: مروارید.
- ربیع‌زاده، سمیرا و جعفری‌دهکردی، ناهید (۱۳۹۹). «شناسه‌شناسی تصویری سه‌نگاره از نبرد رستم با سهراب در شاهنامه طهماسبی». *پژوهش‌نامه گرافیک و نقاشی*، ۵، ۷۷-۹۰. Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086
- شریف زاده، محمدرضا؛ اتحاد بابلی، فاران (۱۳۹۶). *ویدئو آرت*، تهران: نشر علمی.
- شفیع، اسماعیل؛ خلیل آذر، جلیل؛ ملک، نیلوفر (۱۳۹۵). «نقش ویدئو در خلق زمان‌های فیزیکی، روانی و داستانی در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب با تکیه بر آراء گامبریچ در باب زمان». *تئاتر*، ۶۶، ۲۹-۴۹.
- شیروانی، محمدرضا (۱۳۹۲). «مکان‌سنجی بهره‌گیری از نگارگری در ویدئو آرت: نمونه موردی ویدئو آرت یوسف و زلیخا». *هنرهای سنتی اسلامی*، ۲، ۱۴۱-۱۵۵.
- صالحی مازندرانی، محمدرضا؛ ساکی، بهمن (۱۳۹۷). «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تاکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن». *پژوهش‌های نثر و نظم فارسی*، ۲ (۵)، ۱۴۵-۱۷۷. Doi: 10.22055/JRP.2020.15435
- صداقت، فاطمه (۱۳۸۵). «شاهنامه شاه تهماسبی شاهکار مصورسازی مکتب تبریز»، *مطالعات هنر اسلامی*، ۵، ۴۵-۷۲.
- صمدی‌نیا، اکبر (۱۳۹۷). *مطالعه ساختار روایت‌های کهن در رسانه‌های امروزی با مطالعه موردی روایت لُدوبه در گیلان*

- برای رادیو، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته نویسندگی رادیو، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صدا و سیمای جمهوری اسلامی.
- ضیمران، محمد (۱۳۷۷). *جستارهایی پدیدارشناسانه پیرامون هنر و زیبایی*، تهران: کانون.
  - غلامعلی، فلاح؛ افشاری، نجس (۱۳۹۵). «تحلیل داستان رستم و سهراب بر اساس نظریه روایت‌شناسی کلود برمون». *پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت*، ۵ (۱)، ۵۱-۷۱.
  - فرضی، ناهید (۱۳۸۴). «مطالعه امکان‌سنجی»، *اطلاع‌شناسی*، ۷ و ۸، ۱۳۷-۱۵۶.
  - کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۴). *نامه باستان و برایش و گزارش شاهنامه فردوسی (جلد دوم)*، تهران: سمت.
  - گلن‌هوارد، رابرت (۱۳۸۸). «پایایی و شکل‌پذیری روایی (گفتمان آخرالزمان اینترنتی پس از یازده سپتامبر)»، ترجمه ابوالفضل حرّی. *روایت هنر و اندیشه*، ۳۹ و ۴۰، ۱۰۶-۱۳۵.
  - لوسی اسمیت، ادوارد (۱۳۹۶). *مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش‌های هنری قرن بیستم*، ترجمه علیرضا سمیع آذر. تهران: نظر.
  - مارتین، سیلویا (۱۳۹۷). *ویدئوآرت*، ترجمه ویشه خاتمی‌مقدم. تهران: مهر نوروز.
  - مشیریان فراهی، گلناز (۱۳۸۹). *بررسی ویژگی‌های گرافیکی هنر ویدئوآرت*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا.
  - میرزایی، خلیل (۱۳۸۸). *کیفی پژوهی: پژوهش، پژوهشگری و پژوهش‌نامه‌نویسی*، تهران: فوژان.
  - وندز، بروس (۱۳۹۴). *هنر در عصر دیجیتال*، ترجمه مهدی مقیم‌نژاد و محمدعلی مقصودی. تهران: سوره مهر.
  - یان، مانفرد (۱۳۹۸). *روایت‌شناسی: مبانی نظریه روایت*، ترجمه محمد راغب. تهران: ققنوس.

## References

- Aghagolzadeh, F. A. (2009). *Analysis of Radio Discourses Based on Linguistic Theories and Strategies*, Tehran: Tarh-e-No, (Text in Persian).
- Amirnejad, G. (2009). "The Role of Knowledge in Human Development", *Journal of social Development*, 3 (3), 193-214, (Text in Persian).
- Canby, Sheila, R. (2011). *The Shahnama of Shah Tahmasp*, New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Daad, S. (1999). *Dictionary of Literary Terms*, Tehran: Morvarid, (Text in Persian).
- Fallah, Gh., Afshari, N. (2016). "Analysis of Rustam and Sohrab Tragedy on the Basis of Bermond's Narrative Theory", *Journal of Literary Criticism and Rhetoric*, 5(1), 51-71, (Text in Persian).
- Farzi, N. (2005). "Feasibility Study", *Informology*, 7-8 (2), 137-156, (Text in Persian).
- Fisher, Walter. R. (1985a). "The Narrative Paradigm: An elaboration", *Communications Monographs*, 52(4), 348-367.
- Fisher, Walter. R. (1985b). "The Narrative Paradigm: In the Beginning", *Journal of Communication*, 35(4), 74-89.
- Howard, R. G. (2006). "Sustainability and Narrative Plasticity in Online Apocalyptic Discourse After September 11", Translated by Abolfazl Horri, *Ravaghe Honar Va Andisheh*, (39), 106-135, (Text in Persian).
- Kazzazi, M. (2005). *Ancient Book: The Edition and Interpretation of Shahnameh of Ferdowsi (Volume 2)*, Tehran: SAMT, (Text in Persian).
- Lucie-Smith, E. (1995). *Movements in Art since 1945 - Issues and Concepts*, Translated by Alireza Sami Azar, Tehran: Nazar, (Text in Persian).
- Manfred, Y. . (2005). *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*, Translated by Mohammad Ragheb, Tehran: Qoqnoos, (Text in Persian).
- Martin, S. (2006). *Video Art*, Translated by Visheh Khatami Moghaddam, Tehran: Mehr-e-Norouz, (Text in Persian).
- Mirzaei, Kh. (2009). *Qualitative Researching: Research, Researching Writing*, Tehran: Fozhan, (Text in Persian).
- Moshirian Farahi, G.(2011). *The Consideration of Graphic Characteristics of Video Art* Master Thesis, Visual Communication, Faculty of Arts, Al-zahra University (Text in Persian).
- Rabizadeh, S., Jafari Dehkirdi, N. (2021). "Visual Semiotics of Three Paintings of Rostam's Battle with Sohrab in Shahnameh of Shah Tahmasp", *Journals of Graphic Arts & Painting Research*, 3(5), 77-90 (Text in Persian). Doi: 10.22051/PGR.2021.33136.1086.
- Salehi Mazandarani, M. S., Saki, B. (2018). "Dramatic Capacities of the Sory of Bale between Sohrab and Gordafarid with an Emphasize on Scene Element and Its Dramaurgy", *Quarterly Journal of Research in Persian Prose and Poetry*, 2(2), 145-177, Doi:10.22055/JRP.2020.15435 (Text in Persian).
- Samadinia, A. (2018). *Studying the Structure of Ancient Narratives in Today's Media with a Case Study of the "Ladubah" Narrative in Gilan for Radio*, Master Thesis, News Writing for Radio, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University (Text in Persian).

- Scholes, R. (2004). *Structuralism in Literature*, Translated by Farzaneh Taheri, Tehran: Agah, (Text in Persian).
- Sedaghat, F. (2006). The Shahnameh of Shah Tahmasabi, The Masterpiece of Tabriz School Illustration, *Islamic Art Studies*, 5(3), 45-72, (Text in Persian).
- Shafiee, E., Azar, J. K., Malek, N. (2017). The Role of Video Projection in Creating Physical, Psychological, and Narrative times in the Scenography of Contemporary Western Theater (With an Emphasis on Gombrich's Viewpoints on Time), *Theater*, (66), 29-49, (Text in Persian).
- Sharifzadeh, M. R., Ettehad Baboli, F. (2017). Video Art, Tehran: Elmi (Text in Persian).
- Shirvani, M. R. (2013). Feasibility of Using Painting in *Video Art*, A Case Study of Yusuf and Zuleikha Video Art, *Traditional Islamic Art*, (2), 141-155, (Text in Persian).
- Takaloo, M., Goudarzi, M. (2017). *The Interaction of Video Art and Painting*, Tehran: Mehr-e Norouz, (Text in Persian).
- Wands, B. (2007). *Art of the Digital Age*, Translated by Mehdi Moghimnejad and Mohammad Ali Maghsoodi, Tehran: Soore Mehr (Text in Persian).
- Zaimaran, M. (1998). *Phenomenological Essays About Art and Beauty*, Tehran: Kanoon, (Text in Persian).

#### URLs

URL 1: <https://collections.lacma.org/node/2256428>

URL2: [https://www.metmuseum.org/art/metpublications/The\\_Shahnama\\_of\\_Shah\\_Tahmasp\\_The\\_Persian\\_Book\\_of\\_Kings](https://www.metmuseum.org/art/metpublications/The_Shahnama_of_Shah_Tahmasp_The_Persian_Book_of_Kings)

URL3: <https://myartguides.com/exhibitions/dubai-sharjah-abu-dhabi/yasmin-sinai-the-act-of-gordafarid-the-female-warrior/>

URL 4: <https://www.youtube.com/watch?v=BXumObPQ90w>

## Feasibility of Video Art Technology in Narrating the Battle Story of Sohrab and GordAfrid\*

### Abstract:

In this research, the battle story of Sohrab and GordAfrid has been investigated based on Walter Fisher's narrative theory and the feasibility of using video art. According to Fisher's narrative theory, rationality in all its forms is necessarily based on narrative. Due to the fact that narrative structures became a constant element in media works such as video art, in this process, retelling the untold stories of Iran, including the stories of Ferdowsi's Shahnameh, using the media of video art, has become more and more essential. The way of telling stories through video art can lead to effectiveness and familiarization of different age groups of society. In other words, narration is anything that tells or presents a story through text, image, performance or a combination of these. Hence, novels, plays, films, illustrated stories and even video arts are considered narratives. In addition, based on this almost unlimited variety of forms, narration is present in every era, place and society. Walter Fisher considered narrative as the basis of communication and looked at all communication as a narrative, so he presented the model of "human as a storyteller". Based on this theory, the author has tried to address the importance of the artist as a narrator. By using this theory and utilizing the developing technology of video, Iranian artists as contemporary narrators can tell their desired stories. With its storytelling feature, video art combines the logic of the story and narrative with the power of the artist's imagination, it invites the audience to watch a unique form of storytelling which combines ancient stories through a modern medium. According to the fact that most of the ancient Iranian stories have either remained untouched or have been subjected to shallow readings, the artist can use the



\*The Present Paper is Extracted from the MA. Thesis by Yasaman Bathaee, Entitled: "Explaining the Executive Process of Video Art in the Technological Narration of Ancient Iranian Stories".

#### Yasaman Bathaee

MA. Student, Department of Art Research, Faculty of Arts, AlZahra University, Tehran, Iran.  
yassamanbathaee@gmail.com

#### Zahra Rahbarnia

Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Arts, AlZahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

#### Maryam Keshmiri

Assistant Professor, Department of Painting, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
m.keshmiri@alzahra.ac.ir

Date Received: 2022-08-27

Date Accepted: 2023-01-21

1-DOI: 10.22051/PGR.2023.41464.1168

features of this medium by addressing the ancient instructive stories and more importantly revive the concepts and texts of rich Persian literary and Iranian culture. One of the unique features of this presentation is establishing a relationship between domestic and foreign audiences in the unlimited space of social media, which is a big step in this process, for example, by narrating the stories of Ferdowsi's Shahnameh, including the narration of the aforementioned story, artists will represent their apprehensions for a large number of audiences all around the world which also helps with the idea of reviving Iranian ancient stories. Based on what has been stated the above, the questions that arise in this article are: Can technology or more specifically video art be a suitable tool for narration in the present era, or in other words, will technology be an efficient answer for traditionalists who are against the correlation of new art with classic art? And how to narrate ancient stories through new media? With this purpose, this research is of descriptive-analytical type, and the results indicate that in the dynamic culture of the present age, by using new media, ancient written stories such as Shahnameh can be thoroughly presented to the audience. On the one hand, it can be seen that the interactive functions in retelling these traditions have not progressed, and on the other hand, it can be seen that the classical arts will not be able to bear the heavy burden of the changes and transformations of current society and the forgetting of the ancient national traditions, so it is necessary to examine the feasibility of technology to create new classic artworks and for more efficiency, for the purpose of this article, it is possible to retell the battle story of Sohrab and GordAfarid through video art which is a form of narrative. In any case, the phenomenon of technology has affected our society and daily life which will have a lot of consequences. Certainly, it is not possible to stay away from technology in today's world, but using it can even

be advantageous in cultural dissemination. Knowing the media of video art and the feasibility of using technology in order to narrate the mentioned story and examining the characteristics of the narration has helped the narrator or the artist to be able to use their creativity and their own point of view to create an original work with an ancient theme.

**Keywords:** Video Art, Narration, Battle of Sohrab and GordAfarid, Feasibility Study, Technology.