

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۰۷/۱۶

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۰۷/۱۶

سپیده افتخاری طرّقی<sup>۱</sup>، کامبیز موسوی آقدم<sup>۲</sup>

## طراحی معاصر با عناصر دیرین زبان و نقشه در هنر زمینی، با تکیه بر آثار رابرت اسمیتسون

### چکیده

نظام دیدن، اصطلاحی است که ارجاع به زمینه‌مندی امر دیدنی دارد؛ بدین معنا که آنچه می‌بینیم هرگز خنثی و خالی از ارزش‌گذاری نیست. این که در یک جامعه‌ی مشخص، در یک زمان مشخص، چه چیزها/ افرادی دیده می‌شوند؟ مکان‌های دیدن کدام هستند و افراد و طبقات اجتماعی چگونه در این مکان‌های دیدن توزیع می‌شوند؟ می‌تواند تعیین‌کننده مشخصه‌های نظام دیدن در یک موضع مشخص باشد. مهندسی امر دیدنی مختص مدرنیته نیست و در ادوار گذشته نیز حکومت‌ها از ابزارها و روش‌های مختلف برای تعیین محدوده‌ی امر دیدنی بهره برده‌اند. لذا هدف پژوهش حاضر این است که با واکاوی مکان‌های دیدن و مشخصه‌های امر دیدنی در عصر صفوی، مولفه‌های شاخص نظام دیدن در این عصر را تبیین کند. در راستای این هدف، میدان نقش جهان اصفهان، که یکی از مهم‌ترین فضاهای ساخته شده‌ی شهری عصر صفوی و مکانی برای دیدن و نمایش دادن بوده است، به عنوان نمونه مورد مطالعه برگزیده شد.

مفهوم "نظام دیدن" مبنای نظری پژوهش حاضر است؛ بدین منظور، با استناد به آرای نظریه پردازان مطرح این حوزه تعاریف نظام‌های دیدن و راهکارهایی برای تحلیل این نظام‌ها مشخص گردید و در تحلیل نمونه‌ی مورد مطالعه‌ی پژوهش بکار گرفته شد. این پژوهش در زمره پژوهش‌های بنیادین است که به شیوه‌ی توصیفی-تحلیلی و بر مبنای داده‌های اسنادی انجام گرفته است.

نظام دیدن عصر صفوی مبتنی بر "نمایش" است؛ در این نظام، حکومت با دستکاری در امر دیدنی و برگزاری مناسک نمایشی ارکان قدرت و پایه‌های مشروعیت خود را تثبیت کرده و تصویری از سلطنت برمی‌سازد که سوژه‌هایش را به تسلیم وامی‌دارد. شخص شاه و پایه‌های مذهبی، نظامی و اقتصادی حکومت صفوی مهم‌ترین امور دیدنی عصر صفوی بودند. حق دیدن بر اساس فضای میدان نقش جهان به دو طبقه تعلق می‌گیرد: آنهایی که در جایگاه رفیعشان دیده می‌شوند و آنهایی که تماشا و تحسین می‌کنند و مرعوب می‌شوند.

واژگان کلیدی: نظام دیدن، امر دیدنی، نمایش، عصر صفوی، میدان نقش جهان

<sup>۱</sup> دانشجوی کارشناسی ارشد نقاشی، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

<sup>۲</sup> استادیار، دانشکده‌ی هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر، تهران، ایران (نویسنده‌ی مسئول)

## مقدمه

در دهه‌های اخیر و با ظهور هنرهای پسا رسانه‌ای، هنر رنگ و بویی جدید به خود گرفته است و این گونه به نظر می‌رسد که با شکسته شدن مرزهای از پیش تعریف شده‌ی هنر به خصوص در هنر تجسمی، رسانه‌ای قدیمی همچون طراحی جایگاه و اهمیت خود را از دست داده باشد. در آمریکای دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ با توجه به تحولات اجتماعی-سیاسی- از جنبش‌های برابری خواهانه‌ی زنان، سیاهان و اقلیت‌های جنسی گرفته تا بالا گرفتن جنگ ویتنام و رقابت‌های فضایی دوره‌ی جنگ سرد- واکنش‌هایی از سوی تشکل‌های ضد نهادی در میان هنرمندان و نظریه‌پردازان صورت گرفت که تعاریف گذشته از هنر را به چالش کشیدند و تلاش کردند از نگاه کالایی داشتن به شی هنری دوری بجویند. شاید بتوان ماده‌زدایی از شی هنری، نوشته‌ی لوسی لیپارد<sup>۱</sup> (۱۹۶۸) و پاراگراف‌هایی در مورد هنر مفهومی قطعه نوشته‌های سُل لُویت (۱۹۶۷) را از شاخص‌ترین اظهارات هنرمندان و نظریه‌پردازان پیشرو در آمریکا دانست که بر برتری اثر هنری تمام شده چون نقاشی و مجسمه نسبت به ایده و مفهوم در هنر تاخند و نقاشی سنتی را عرصه‌ای تنگ برای نقد و ابراز هنری در عصر جدید دانستند. با ظهور رسانه‌ها و شیوه‌های جدید خلق، توزیع و دریافت اثر هنری به نظر می‌رسید که طراحی drawing نیز که عمدتاً به‌عنوان زمینه‌ای برای نقاشی به شمار می‌رفت اهمیت خود را از دست بدهد. وقتی به هنری جدید، مانند هنر زمینی نگاه می‌کنیم، چیزی که در وهله‌ی اول ممکن است به مخاطب القا شود این است که این هنر عاری از هر گونه آنچه در هنرهای سنتی به عنوان هدف اصلی هنر در نظر گرفته، می‌شد است؛ نه چیز مشخصی را بازنمایی می‌کند، و نه فرم و بیان مشخصی در قالبی که از یک طراحی، نقاشی و یا مجسمه انتظار می‌رود را واجد است. چنانکه اشاره شد، با ظهور هنرهای مفهومی شیوه‌های بیان هنر سنتی توان و ارزش خود را از دست می‌دهد و هنرمندان جدید خود را از قالب‌های تنگ پیشین رها می‌سازند.

با این حال، نمی‌توان ظهور این جریان‌های هنری جدید را که از دهه ۱۹۶۰ به این سو در غرب رواج یافتند، مستقل از پیشینه‌ی آن‌ها متصور شد. در این میان جایگاه طراحی و نقاشی کجاست و چگونه در راستای هنری‌های جدید تحول یافته‌اند؟ در این پژوهش، با دقت شدن در هنرهای زمینی و زیست محیطی می‌خواهیم ببینیم که آیا ارتباطی بین این هنرها و رسانه‌ای همچون طراحی که قرن‌ها اساس هنر آفرینی قلمداد می‌شد وجود دارد و یا خیر. اگر وجود دارد آیا بر همان تعریف گذشته‌ی خود پایبند است یا در معنایی جدید در هنر زمینی متجلی می‌شود؟ این که دقیقاً جایگاه طراحی در هنر زمینی چیست و چگونه در قالبی جدید مطرح می‌شود، موضوع مورد پژوهش ما است.

در این نوشته، با نگاهی موشکافانه‌تر به فلسفه‌ی طراحی در فرآیند خلق اثر هنری مفهومی خواهیم پرداخت و به این پرسش پاسخ خواهیم داد که چطور هنرمند زمینی با طرح و بیان مفاهیم جدید، طراحی منحصر به فرد خود را شکل می‌دهد و بر اساس آن اثر زمینی خود را می‌آفریند. لازم به ذکر است که در اینجا منظور از "طراحی" نه صرفاً اتود زدن برای کار یا پروژه‌ی اصلی که در میان تقریباً همه‌ی هنرمندان رایج است، بلکه بیشتر تحولی است که مفهوم طراحی در فرآیند انجام کار به خود می‌بیند و در واقع، خود موضوع هنر واقع می‌شود. در این پژوهش ما قصد داریم تا به وجوه فلسفی شکل‌گیری هنر زمینی و با تکیه بر آثار هنرمند آمریکایی رابرت اسمیتسون (۱۹۳۸-۱۹۷۳) به طور خاص میزان ارتباط بین کنش طراحی و هنر زمینی را مطالعه کنیم.

اسمیتسون که زاده‌ی نیوجرسی در ۱۹۳۸ بود، تحصیلات خود را در مقطع دبیرستان در رشته‌ی نقاشی در مدرسه‌ی کلیفتن<sup>۲</sup> شروع کرد و بعدها به لیگ دانش‌آموزان هنرمند پیوست و تحصیلات خود را در مدرسه‌ی موزه‌ی بروکلین<sup>۳</sup> ادامه داد. بعد از بازگشت از ارتش، او موفق شد تا در ۱۹۵۹ در گالری هنرمندان<sup>۴</sup> واقع در شهر نیویورک، اولین نمایشگاه انفرادی نقاشی خود را برپا کند. ذهنیت تجسمی او در کنار ارتباط آثار و نوشته‌هایش با مفاهیم مینیمالیستی که ریشه در اندیشه‌های ضد نهادی‌ای همچون فلسفه‌ی موقعیت‌گرایی<sup>۵</sup>، فلسفه نئورنالیستی و فلسفه گروه فلاکسوس<sup>۶</sup> داشت، سبب شد تا جایگاه ویژه‌ای برای خود و آثارش در هنر معاصر پدید آورد. خلاقیت و توانایی او در تنویر کردن آثارش می‌تواند یکی از دلایل اصلی اهمیت جایگاه این هنرمند در هنر معاصر شمرده شود و نقشی کلیدی در فهم هنر معاصر ایفا کند. در آثار او اعم از چیدمان‌های نمایشگاهی و نیز چیدمان‌های محیطی مقوله‌هایی چون تأثیر زندگی صنعتی بر محیط پیرامون، فلسفه‌های مینیمالیستی و ماهیت بازنمایی و ابژه محوری در هنر، بحث زمینه و منطقه‌ای که ابژه‌ی هنری را احاطه کرده، و نیز اهمیت روند و زمان به عنوان عوامل تکمیل‌کننده‌ی خلق اثر نقش بازی می‌کنند. مرگ تراژیک اسمیتسون در سی و چهار سالگی حین یکی از پروژه‌هایش که با سقوط هواپیمایش در تگزاس همراه شد؛ موضوعی بود که او را به هنرمندی اسطوره‌ای بدل کرد. در این پژوهش، به طور مشخص به دنبال این موضوع هستیم تا نوع رویکرد رابرت اسمیتسون و روش فکری او در طراحی‌هایش آشکار گردد و نمونه‌ی مشخصی برای موقعیت طراحی در هنرهای معاصر باشد.

در ابتدای این پژوهش به معرفی طراحی مفهومی خواهیم پرداخت و پس از آن به شرح دو ابزار کلیدی یعنی زبان و نقشه، به عنوان ابزاری دیرین در انتقال مفاهیم می‌پردازیم، که چگونه به هنرمند زمینی اجازه دادند تا طراحی‌های نوین خود بر پایه‌ی این دو ابزار خلق کند و سپس بر اساس این طراحی‌ها آثار زمینی خود را پدید آورد.

## مفهوم و جایگاه طراحی در حیات ذهنی انسان

طراحی در واقع قدیمی‌ترین شیوه‌ی ارتباطی است که قدمت آن به پیش از پیدایش زبان و مهارت نوشتار بر می‌گردد. طراحی به خالق و یا هنرمند این امکان را داد تا افکار و یا آنچه را که می‌بیند توسط ابزاری همچون گچ، مداد، ذغال و یا حتی مواد رنگی در محدوده‌ی دو بعد یعنی همان صفحه‌ی کاغذ، بوم و یا هر صفحه‌ی دیگر که باشد پیاده کند و ردی قابل دیدن، چه به صورت خطی و چه به صورت طیفی خاکستری، از خود بر جای بگذارد. طراحی تنها محدود به حوزه‌ی هنری نمی‌شود و در سایر علوم و فنون مختلف همچون علوم طبیعی، طب و صنعت کاربرد داشته و دارد و حتی رسانه‌ی عکاسی نیز قادر نبوده تا آن را به گوشه‌ای براند، زیرا چیزی که از قوه‌ی تخیل می‌آید و نیز ادراک انسان را منعکس می‌کند، قابل عکس برداری شدن نیست.

زمانی که به موضوعی و یا جسم مشخص فکر می‌شود تمام اطلاعات و درکی که ما به صورت خاطره در ذهن نسبت به آن موضوع یا جسم مشخص داریم به عنوان تصویری مبهم در ذهن ما مرور می‌شود. برای روشن‌تر شدن موضوع یک لیوان را در ذهن خود مجسم کنید، در مدت زمان کوتاهی تصاویری همچون نوع، فرم، رنگ، و نیز احساسات و خاطراتی همچون حس سردی و گرمی مایع درون آن و یا حس دردآوری که لبه‌ی شکسته‌ی آن دستتان را خراش داده، همه و همه‌ی آن چیزی که با مجسم کردن لیوان برایتان تداعی می‌شود در ذهن شما شکل می‌گیرد. از این رو طراح به منظور خلق اثری، خواسته یا ناخواسته، لیوان را آن

گونه طراحی خواهد کرد که از جهان پیرامون خود دریافت کرده، یعنی مجموعه‌ای از مفاهیم، خاطرات، و دریافت‌ها، که با انتزاعی از کل، اغراق و ساده‌سازی (استیلیزاسیون) همراه است.

در پروسه‌ی طراحی فاکتورهای متعددی هستند که بر کار هنرمند اثرگذار هستند؛ فاکتورهای همچون فرهنگ، ملیت، زبانی که ذهن و شیوه‌ی اندیشیدن هنرمند را شکل داده، موقعیت جغرافیایی و فضای بصری‌ای که هنرمند به گونه‌ای پیوسته با آن در ارتباط است، و فرهنگ تصویری یا رژیم بازنمایی‌ای که کار هنرمند به آن وابسته است. همان‌طور که آلفرد ام. بروکز<sup>۷</sup>، استاد هنرهای زیبای دانشگاه ایندیانا، اشاره می‌کند طراحی در واقع شیوه‌ای است تا به واسطه‌ی خط، ایده‌ها به تصویر کشیده شوند و بیشتر توجه شوند، اما این در حالیست که آن قدر این امر بديهی و شناخته شده است که در اکثر مواقع به آن فکر نمی‌شود. بحث به نمایش گذاشتن آن چه که از محیط درک کرده‌ایم و نه آن چه که با چشم سر دیده‌ایم در مرحله‌ی دوم اهمیت قرار می‌گیرد. او ادامه می‌دهد، تمام طراحی‌های بزرگ و قوی حاکی از وضعیت ذهنی است که توسط هنرمند پدید آمده است. این وضعیت ذهنی ناشی از درک هنرمند از روح و ذات موضوع است. (Brooks, 1920, pp. 138-142) درک هنرمند از موضوع، جدا از نوع فرهنگ، زبان، و منطقه‌ای که در آن رشد کرده نمی‌تواند باشد. مثلاً، ویلیام کنتریج<sup>۸</sup>، طراح و انیماتور آفریقایی تبار، در کتاب ۶ درس طراحی (۲۰۱۲)، عنوان می‌کند که چگونه منطقه‌ی ژوهانسبورگ، محل تولد و زندگی او، فرهنگ آفریقایی، و نیز نوع سیاست حاکم بر جامعه بر طرز تفکرش اثر گذاشته، چیزی که ما در طراحی‌ها و فیلم‌های پویانمایی او به وفور شاهد هستیم (کنتریج، ۲۰۱۲، ۷۳-۷۹).

به‌رغم اینکه طراحی به عنوان یک روش پایه برای ثبت واقعیت و تخیل در هنر مطرح می‌شود و در هر فعالیت هنری تجسمی گریز از آن ممکن به نظر نمی‌رسد، جایگاه آن در بسیاری از تجربه‌های هنری معاصر مایه‌ی شک و شبهه است؛ چرا که نتیجه‌ی این تجربه‌ها در قالبی بسیار متفاوت با آنچه که در روش مرسوم سنتی آن آرایه می‌شد، مطرح می‌شود. در این جا برای روشن شدن این که طراحی چه جایگاهی در هنر زمینی دارد دارد بر دو قالب کلیدی یعنی زبان و نقشه در حوزه‌ی طراحی، متمرکز می‌شویم؛ دو قالبی که به هنرمند کمک کرده تا از طراحی به خلق هنر زمینی برسد و بر اهمیت زمین صحنه گذارد، زیرا هر خطه از زمین، زبان و نقشه‌ی ویژه‌ی خود را داراست.

## طراحی با زبان

طراحی همچون زبان کلامی شیوه‌ای ارتباطی است. اما این که چگونه زبان کلامی در طراحی کردن و انتقال آن به بیننده تأثیر می‌گذارد جای بحث و کنکاش دارد. شاید این سؤال پیش بیاید که چطور زبان قادر است چه به صورت مستقیم و چه به صورت غیرمستقیم بر طراحی اثر بگذارد. این به ما کمک می‌کند تا بتوانیم آنچه در اینجا اسمیتسون تحت عنوان "معنایی قابل انتقال از آن یاد می‌کند و در آثارش جامه‌ی "طراحی" به خود می‌پوشد را بهتر درک کنیم. پیش از آن که به ارتباط و جایگاه طراحی در هنر زمینی پردازیم لازم است تا با ماهیت زبان بیشتر آشنا شویم. همان‌طور که لرا بورودیتسکی دانشمند علوم شناختی و زبان عنوان می‌کند،

ما انسان‌ها قادر هستیم تا افکار خود را از طریق زبان به یکدیگر منتقل کنیم. اما تعدد این زبان‌ها آن هم چیزی در حدود ۷۰۰۰ مورد، شاید تا حدودی راه را برایمان سخت کند، زیرا برخی از زبان‌ها آواها، کلمات، و حتی قواعد دستوری کاملاً متفاوتی دارند. حال این سؤال مطرح است

که آیا زبان می‌تواند بر شکل افکار ما اثر بگذارد؟... بر اساس سخن شارلمانی<sup>۸</sup> "داشتن زبان دوم در واقع داشتن روح دوم است." بیانی قدرتمند که زبان، واقعیت را می‌سازد! اما از سوی دیگر شکسپیر از طرف شخصیت ژولیت، مطرح می‌کند که: "نام چیست؟ یک گل سرخ با هر نامی که در دنیا داشته باشد حتماً رایحه‌ای به همین میزان شیرین خواهد داشت." چیزی که به نظر می‌آید شاید زبان نمی‌تواند واقعیت را بسازد. او مطرح می‌کند چگونه زبان می‌تواند بر جهت‌گیری‌های شخصی، میزان دقت در ارایه‌ی مفهومی، و یا تعریفی مردانه و زنانه از موضوعی داشتن، اثر بگذارد. زبان‌ها حتی در اختصاص دادن طیف‌های رنگی متنوع با هم تفاوت دارند، بدین گونه که مثلاً در زبان انگلیسی برای رنگ آبی، اسامی آبی-تیره و آبی-روشن دارند در حالی که در زبانی مثل زبان روسی برای هر طیف نام منحصر به همان خاکستری رنگی را دارا می‌باشد، ازین رو روس‌ها قادر خواهند بود تا سریع‌تر و دقیق‌تر منظور خود را انتقال دهند. یا در موارد دیگر، خیلی از زبان‌ها ساختاری که دارند به گونه‌ای است که با جنسیت آمیخته شده است. مثلاً، کلمه "پل" را در نظر بگیرید، در زبان آلمانی از لحاظ ساختاری، زنانه است در حالی که همین کلمه در زبان اسپانیایی، کلمه‌ای مردانه قلمداد می‌شود، بنابراین زمانی که قرار است این کلمه توسط یک آلمانی زبان توصیف شود از صفات زنانه‌ای همچون زیبا، جذاب و یا هر صفت زنانه‌ی دیگری استفاده می‌کند، اما در زبان اسپانیایی، "پل"، با صفاتی همچون قوی و یا بلند توصیف می‌شود که صفاتی مردانه به شمار می‌رود (Boroditsky, 2017).

ازین رو، می‌توان نتیجه گرفت که به خاطر تأثیر مستقیم زبان بر افکار انسان، به ویژه افکار یک هنرمند، طراحی‌ها و نقاشی‌های او متأثر از زبانی که صحبت می‌کند خواهد بود و بر اساس قراردادهای منعقد شده بین آنهایی که به آن زبان مشترک صحبت می‌کنند، ممکن است خطوط ضخیم‌تر و با شدت بیشتری باشند، و یا در هنگام استفاده از رنگ، طیف‌هایی زنانه، مردانه و یا خنثی به کار گرفته شود. در ادراک نیز چنین موضوعی مطرح می‌شود: مثلاً، تصویر از بالا به پایین خوانده شود یا از چپ به راست، و یا راست به چپ. در هنری مثل هنر زمینی نیز، به هنگام نشان دادن "تسلط" و یا "چیرگی" بر زمین، بر اساس زبانی که هنرمند با آن خو گرفته است، فرم‌ها برای نشان دادن همین تسلط و چیرگی به صورتی قد برافراشته و یا مسطح بر زمین ظاهر می‌شوند که خود گویای نوعی فرهنگ است که به نژاد، جنسیت، و موقعیت اجتماعی بستگی دارد. بنابراین با در نظر گرفتن این واقعیت، هنرمند برای این که بتواند ایده یا مفهومی که در ذهن دارد را به دیگران انتقال دهد و یا منتقد بتواند در مورد اثر او صحبت کند نیاز به ابزاری همچون زبان دارد. در اینجا هنرمند به دو صورت قادر است تا از زبان به عنوان یک ابزار در طراحی خود استفاده کند که در واقع ایجاد پیوندی است آگاهانه بین عناصر زبانی و ماهیت طراحی: (۱) مطرح کردن مفاهیم جدید در قالب یک یا چند کلمه توسط خود هنرمند (مثل مفهوم مکان/نامکان که توسط اسمیتسون مطرح شد و به آن در زیر اشاره خواهد شد) و خلق طرح مورد نظر بر اساس فلسفه‌ی وجودی آن مفاهیم و عبارات تعریف شده‌ی زبانی. (۲) استفاده از تئوری‌های از پیش تعریف شده که از سوی اندیشه‌پردازان هنری برای خلق طراحی مطرح شده‌اند. (لازم به ذکر است که اسمیتسون هم مبدع مفاهیم نوین است و هم پیرو و آگاه به دیدگاه‌های نظریه‌پردازان معاصرش در مورد مساله‌ی بازنمایی زبانی و تصویری). دو مورد از ویژگی‌های بنیادینی که زبان داراست و به هنرمند قدرت خلق اثر می‌دهد، آرایه‌ی پارادوکس و تمثیل<sup>۱۱</sup> است. بر اساس همین موضوع، اسمیتسون دو مفهوم مکان/نامکان<sup>۱۲</sup> را مطرح می‌کند و بر اساس آن طراحی‌ها و سپس آثار زمینی خود را خلق می‌کند. در واقع، بدین صورت طراحی با مفهوم آن، با پرسش از قابلیت‌ها و ویژگی‌های زبانی‌اش، آمیخته و ارایه می‌شود. طراحی مفهومی زبانی برای بازنمایی است که در بین مکان (ابژه‌ی رسوخ ناپذیر اصلی) و نامکان (دریافت منتزع ما از مکان) تجلی می‌یابد و مطرح می‌شود. به عقیده‌ی کریگ اونز<sup>۱۳</sup> آن چه که شکاف‌های موجود در "کلام زمینی"<sup>۱۴</sup> اسمیتسون،

آشکار می‌کند در واقع قواعد جداکننده‌ایست که والتر بنیامین از آن با عنوان تمثیل یاد می‌کند. در تمثیل، زبان شکسته شده، پراکنده می‌شود، تا در هر تکه‌ی خود معنایی جدید بیابد. این ذات و ویژگی بنیادی "نوشتن"<sup>۱۵</sup> است تا با ایجاد شکافی عمیق میان توده‌ای سخت از معنای کلامی، نگاه را وادار کند تا به اعماق زبان خیره شود؛ تمثیل با یک حرکت چیزها و اعمال را به رشته‌ی تحریر در می‌آورد و برعکس، نوشته را به یک چیز (شی) تبدیل می‌کند؛ در تمثیل کلمات نوشته شده همچنین میل دارند تا به سمت تصاویر بصری پیش روند. برای اسمیتسون مطلبی که جالب است تنها تقابل میان مقوله‌ی کلامی<sup>۱۶</sup> و بصری نیست، بلکه به این دلیل است که یک پادزهر و یا تعدیل کننده برای انگیزه‌های کلی هنر ارایه می‌دهد. اسمیتسون به این موضوع اذعان دارد که هم مقالات و هم آثار او نتیجه‌ی انباشت مواد هستند، چیزی که اساس و ماهیت تمثیلی فعالیت‌های زیباشناختی او را آشکار می‌کند، چه به صورت کلامی و چه به صورت بصری. زیرا این تمثیل نویس است که قطعات را بی‌وقفه روی هم می‌چیند، بدون آنکه هدف خاصی را دنبال کند. بنابراین کار تمثیلی نتیجه‌ی قابل محاسبه از یک روند انباشت است. نویسنده نباید این حقیقت که مرتب کردن و چیدن کلمات در کنار هم بخشی از فعالیت او محسوب می‌شود را نادیده بگیرد. از این رو دیدگاه اسمیتسون از یک ارتباط و هارمونی میان "نوشته" و "مجسمه" پرده برمی‌دارد، ارتباطی که هر لحظه این امکان را دارد تا این دو بتوانند در مقام دیگری ظاهر شوند. (Owens, 1979, p. 124) چنین جابه‌جایی‌هایی که بین قابلیت‌ها و خصوصیات تصویری و متنی، و بین عینیت و ذهنیت (مکان و نامکان) اتفاق می‌افتد بر اساس ساختاری زبان کلامی و طراحی تاکید می‌کند و آنها را آشکار می‌سازد.

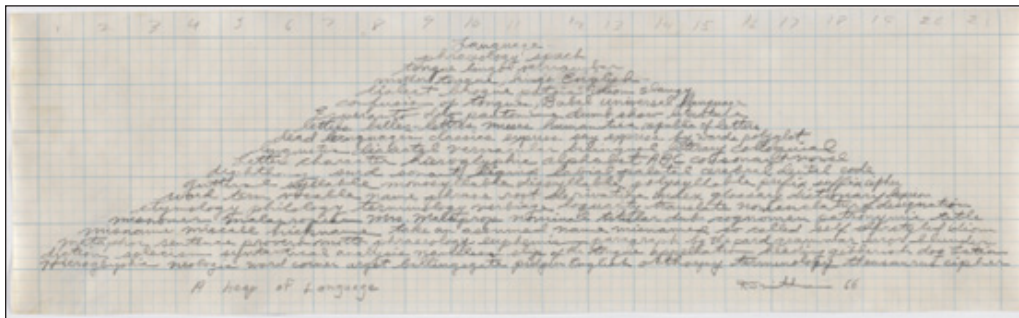
در رابطه با مسأله‌ی مکان به اصطلاح واقعی و نامکان منتزع شده از آن، اسمیتسون اصطلاحات "مرکز" و "پیرامون" را در رابطه با زبان و تصویر مطرح می‌کند. اونز در مقاله‌ی «کلمات زمینی»<sup>۱۷</sup> اقدام به تحلیل مقاله‌ی اسمیتسون، «موزه‌ای از زبان در جوار هنر»<sup>۱۸</sup>، می‌کند و شرح می‌دهد که در این مقاله، اسمیتسون در واقع به دنبال این موضوع است که وقتی در عرصه‌ی تصویر، زبان به شکلی خودآگاه پا به میدان می‌گذارد، دقیقاً چه اتفاقی می‌افتد. این مقاله به مفهوم مرکز و آن چه که در اطرافش رخ می‌دهد می‌پردازد، و در واقع به دنبال یک ارتباط دیالکتیکی بین مرکز و محیط پیرامون در مسیر کنش طراحانه است. برخلاف مجسمه‌های مدرنیست‌ها که معنا و کارایی آنها در خودِ ابژه‌ی مجسمه متمرکز بود، در نامکان‌های اسمیتسون چیزی ذهن را به خارج از آنچه که در مرکز (خودِ اثر) است، یعنی به محیط پیرامون، منحرف می‌کنند؛ محیطی که اِلمان اصلی مورد نظر را در بر گرفته است. اسمیتسون خود در این مقاله می‌گوید: "واقعاً تعریف مرکز چیست؟ قطب، محور، علاقه غالب، موقعیت مستحکم، یا هدف؟ ذهن همیشه به بیرون، به مسیری که پر از پیچ و خم است و موجب سرگیجه می‌شود، پرتاب می‌شود." به عقیده‌ی اسمیتسون، نامکان‌ها در واقع انعکاس خالی از مکان هستند. (همان، ۱۲۲) همان طور که مشخص است، اسمیتسون با تعریف مفهومی جدید، یعنی بحث مکان و نامکان، سعی دارد تا طراحی خود را بر پایه‌ی این دو مفهوم خلق کند. در اینجا زبان به عنوان ماده‌ای خام برای هنرمند عمل می‌کند و ساختار خودِ زبان، خودِ طراحی، به جای توصیف و بازنمود واقعیت، در قالب عناصری کاملاً خام و تغییرشکل نیافته (قطعات سنگ، ردپاهای عناصر طبیعت) عرضه می‌شوند. اونز اشاره می‌کند، به طور پارادوکس وار، ایده‌ی "مرکز" تنها می‌تواند در "زبان" اتفاق بیافتد؛ در همین زمان، زبان به طور بالقوه جایگزینی متناهی از عناصر را در مرکز مطرح می‌کند، همه‌ی راه‌های ممکن به ظاهر امن را برای جای گرفتن هر مرکزی در هر چیزی از بین می‌برد. بنابراین چیزی که اسمیتسون در این متن شرح می‌دهد تجربه‌ی گیج کننده‌ی مرکز گریزی است. این اتفاق زمانی رخ می‌دهد که زبان به

یک مسأله‌ی جهانی بدل شده و همه چیز در غیاب مرکز و یا محلی که یک اتفاق رخ داده، تبدیل به گفتمان و سخن می‌شود. به عقیده‌ی اونز اگر قرار باشد تا مجموعه نوشته‌های اسمیتسون، در فرهنگ حاضر ما به چیزی شهادت دهد، بی‌شک فوران زبان در حوزه‌ی هنرهای بصری است، و در پی آن مرکز‌گریزی از همین حوزه است، مرکز‌گریزی‌ای که در آن این متن‌ها خودشان نقش مهمی را ایفا می‌کنند. (همان، ۱۲۲) چنین دو شکلی از زبان که در قالب مرکز و نامرکز (پیرامون) در ادبیات اسمیتسون مطرح می‌شود، قابل مقایسه است با تقسیم بندی فردینان دو سوسور زبان‌شناس سوئیسی است که زبان (لانگ) را به عنوان زبان دستوری و رسمی است و از گفتار یا سخن (پارول) که وجهی شخصی، نامتمرکز و متغیر می‌یابد. در اینجا متوجه آگاهی اسمیتسون از نظریه‌های پیشروی زمانه‌اش می‌شویم که طرح بنیادین مسائل مربوط به طراحی و بازنمایی در این راستا صورت می‌گیرد.

رابرت اسمیتسون در مقاله‌ی خود به مقاله‌ی دونالد جاد اشاره می‌کند که چگونه جاد به توصیف آثار لی بونتکو<sup>۱۹</sup> مجسمه‌ساز زن آمریکایی می‌پردازد که آثارش مرکزگرایانه محسوب می‌شوند. او با تکیه بر ساختار مفهومی خود، یعنی ایده‌ی "خاص"<sup>۲۰</sup> و "عمومی"<sup>۲۱</sup> سعی می‌کند تا به صورت تعمیم داده شده، دو شاخصه‌ی اصلی آثار لی یعنی "سوراخ"<sup>۲۲</sup> و "فرا مرز"<sup>۲۳</sup> را بررسی و تعریف کند. یعنی مرکز و یا همان سوراخ را معادل با "خاص"، و "فرا مرز" و یا "محیط پیرامون" را معادل با "عمومی" در نظر بگیرد. (Flam, 1996, p. 80) چنانکه اسمیتسون ادامه می‌دهد، به عنوان مثالی دیگر، کارل آندره به عنوان یک "ماتریالیست" اثر خود را "پرواز از ذهن" می‌نامد. آندره می‌گوید که "اشعار" و "مجسمه" او عاری از هر گونه بار معنوی، رمانتیک‌گونه و ثانویه هستند و این دو برای او به منزله‌ی موادی بی جان و بی روح می‌مانند. این در حالیست که لوسی لیپارد در نوشته‌ی خود در روزنامه‌ی نیویورک تایمز<sup>۲۴</sup> در مورد مجسمه آندره در بایکرت گالری<sup>۲۵</sup>، آن را به دلیل "ظرافت متمایز کننده" و "اثرات سطح"، "رمانتیک طغیانگر" توصیف می‌کند. آندره به عقیده‌ی شخصی خود "ماتریالیست" و در نگاه لیپارد "رمانتیک" است. به عقیده‌ی اسمیتسون هر دوی این نگاه‌ها مانند هم هستند، از این جهت که هر دو به یک دیدگاه و برداشت شخصی ارجاع می‌دهند، چیزی که قابل جابه‌جایی و تعویض است. (همان، ۸۴) مسأله‌ای که در اینجا مطرح است این است که زبان آنچه را که در ذهن وجود دارد به خوبی نمی‌تواند منتقل کند و هنرمند با استفاده از همین ضد و نقیض‌ها و پارادوکس‌های موجود اثر خود را خلق می‌کند، و یا منتقد با زمینه‌ی فکری خویش به نقد آثار دست می‌زند. همانطور که اسمیتسون در مقاله‌ی «موزه‌ای از زبان در جوار هنر» می‌گوید، و هم ناشی از زبان مانند بسیاری از شوخی‌هایی که ما با آن آشنا نیستیم و یا پیچ و خم‌های تاریخی، ترکیب‌بندی‌های گیج‌کننده‌ی دستوری باعث می‌شود تا هنرمند به گمراهی برود و خودش را گرفتار قواعد و دستور زبان‌های سرگیجه‌آور کند. زبان به جای آنکه مکان‌ها و موقعیت‌ها را کشف کند، آنها را می‌پوشاند. زبان به جای گشودن درهای توصیف و توضیح آنها را می‌بندد. اسمیتسون بر اساس صحبت فیلسوف و ریاضیدان فرانسوی قرن هفدهم بِلز پاسکال<sup>۲۶</sup> که، "طبیعت یک حوزه‌ی گسترده است، مرکز آن همه جا و محدوده یا محیط آن هیچ جا است"، زبان را به عنوان موزه‌ای توصیف می‌کند، به گونه‌ای که هر کلمه را به عنوان آجری، هر جمله را به عنوان اتاقی، و هر پاراگراف را به عنوان کفی از هر اتاق در نظر می‌گیرد. به عقیده‌ی او "زبان موزه‌ای بزرگ و گسترده است که مرکزش هر جا و محدودیتش هیچ جا است". مثلاً، او دن فلاوین را مطرح می‌کند که چگونه از نوشتن به عنوان یک منظره‌ی کاهنده استفاده می‌کند. روش زندگینامه نویسی فلاوین به گونه‌ای بازخوانی خاطرات را تغییر داده که تنها ذره‌ای از آنچه که واقعاً رخ داده را به ذهن منتقل می‌کند، چنین شگردی مخاطب را با هیچ چیز مگر با کلمات

رو به رو نمی‌کند. افکار و خاطرات خُرد شده، به سیلاب‌ها و بخش‌های مختصر و کوتاه تبدیل می‌شوند، دلیل و برهان تبدیل به پودری از صامت‌ها و مصوت‌ها می‌شود. (همان، ۷۸)

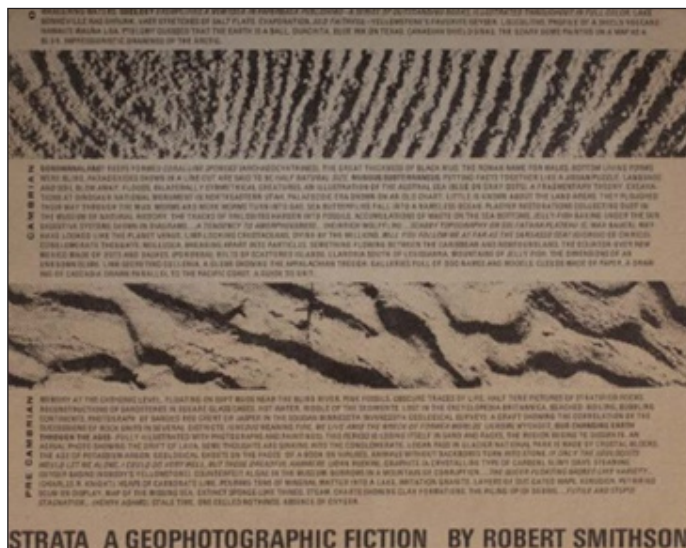
به عقیده‌ی اونز، درکی که اسمیتسون از زبان دارد، به او کمک کرده تا مهارت خاصی در به کارگیری نشانه‌ها داشته باشد و از دیدگاه برخی، این مهارت را "سَبک" کاری او بدانند. او به طور مکرر از زبان به عنوان ماده‌ای بصری استفاده می‌کند، درست مانند یک مداد در طراحی. در اثر پشته‌ای از زبان<sup>۲۷</sup> (۱۹۶۶)، مترادف‌های "زبان" همچون سنگ‌ریزه‌ها روی هم انباشته شده‌اند، بدین گونه که آنچه که نشان دهنده‌ی کارایی‌شان است را تخریب می‌کنند. در این سری از نوشته‌ها، پشته‌ای از زبان در نمایشگاهی در گالری دووان<sup>۲۸</sup> در ۱۹۶۷ با عنوان زبانی که باید دیده شود و اشیائی که باید خوانده شوند<sup>۲۹</sup> استفاده شد، عنوانی که نشان دهنده‌ی ترجمه‌ی متقابل پدیده‌های کلامی و بصری است. (Owens, 1979, p. 123) در این اثر هنرمند با استفاده از ماده‌ی زبان بر روی صفحه‌ای شطرنجی که عموماً برای نقشه‌کشی به منظور ساخت بنا استفاده می‌شود، طراحی خود را به صورت پشته و انباشتی از مواد (زبان) خلق کرده است.



تصویر ۱ رابرت اسمیتسون، پشته‌ای از زبان، ۱۹۶۶، مداد بر روی کاغذ گراف، ۵/۱۶+۹/۵۵ سانتی متر، موزه‌ی هنر مدرن (MoMA)، آمریکا

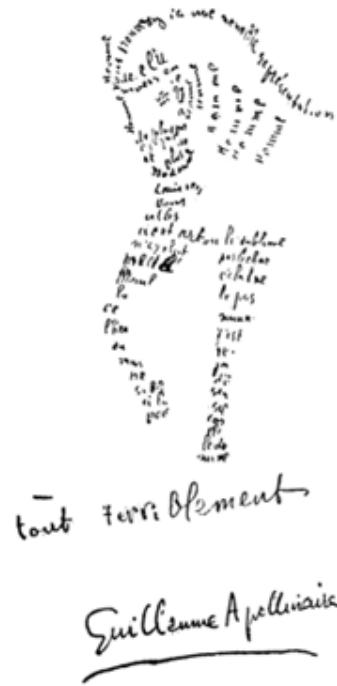
اونز اشاره می‌کند، در اثر اسمیتسون با نام لایه‌های رسوبی: یک داستان جغرافیاییِ عکاسی شده<sup>۳۰</sup> (۱۹۷۲)، بلوک‌های متنی همچون لایه‌های رسوبی در صفحه نشان داده شده‌اند؛ خطوط چاپی و نوشته‌ها به عنوان لایه‌های کلامی رسوب شده، خوانده می‌شوند. در همین زمان، همراهی عکسِ فسیل‌های متلاشی شده در دوره‌های زمین‌شناسی مختلف، به دلیل افزایش بیش از حد لایه‌ها بر روی هم و تحمل فشار بسیار، زبان را تبدیل به یک صفحه‌ی نمایش فوتومکانیکی نیم تُنی کرده‌اند (همان، ۱۲۳).



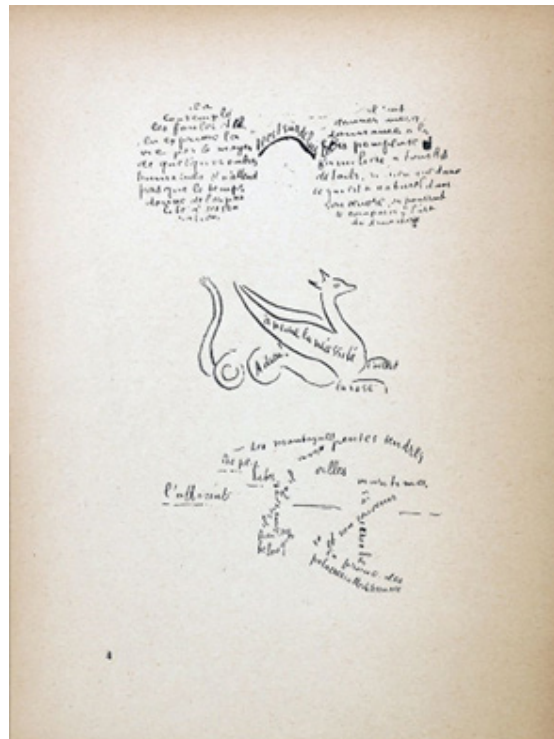


تصویر ۲ رابرت اسمیتسون، لایه‌های رسوبی: یک داستان جغرافیایی عکاسی شده (قسمتی از اثر)، ۱۹۷۲، موسسه هنری شیکاگو، آمریکا

به نظر اسمیتسون اسامی مواد معدنی و خود مواد معدنی تفاوتی با هم ندارند، زیرا در ریشه‌ی هر دو، یعنی مواد معدنی و لغات چاپی، شروع تعداد زیادی شکاف و درز است [یعنی قابل شکستن و تجزیه شدن به عناصر بنیادی‌تر هستند]. کلمات و سنگ‌ها حاوی یک زبان هستند؛ به هر کلمه‌ای که به اندازه‌ی کافی طولانی هستند نگاه کنید، آن موقع قادر خواهید بود تا یک سری از گسست‌ها را ببینید، ذراتی که در دل خود فضای خالی مختص به خود را دارند. (Flam, 1996, p. 107) در اینجا اسمیتسون برای انتقال اندیشه خود در مورد مقوله‌هایی همچون زمان، تخریب و انباشت، بی‌نظمی و یا همان آنتروپی سعی کرده تا با استفاده از دو ابزار و مواد، یعنی عکس و زبان، طراحی مورد نظر خود را خلق کند. در این اثر، عکس فسیل‌های مختلف که هر کدام مربوط به دوره‌ای خاص از اعصار زمین‌شناسی هستند در کنار نوشته و توضیحات در مورد این دوره‌ها به صورت لایه‌ای، نسل جدیدی از طراحی را به مخاطب نشان می‌دهد. البته ناگفته نماند که استفاده‌ی فرمی از زبان به دوران باستان باز می‌گردد، ولی این گیوم آپولینر<sup>۳۱</sup> شاعر کویست بود که برای اولین بار با مجموعه‌ای به نام جنگ و صلح<sup>۳۲</sup> (۱۹۱۳-۱۹۱۶) کلمه‌ی کالیگرام<sup>۳۳</sup> را ابداع کرد و برخلاف آن چه که در دنیای اشعار و نحوه‌ی نگاشتن آن رایج بود، مصرع‌های شعر خود را به شیوه‌ای نو و در قالب اشکال مختلف می‌نگاشت، گاهی در شمایل یک زن با کلاه و گاه در نمایی از یک عینک، و در ۱۹۱۸ به چاپ رساند. بدین ترتیب مرز همیشگی بین نوشتار (معنای کلامی) و تصویر (فارغ از کلام) از میان رفت و بر ماهیت بازنمودی زبان تاکید شد. این امر بعدها در گرایش‌های گرافیکی و تایپوگرافی، و نیز نقاشی خط رواج زیادی یافت.



تصویر ۳ گیوم آپولینر، کالیگرام اسب، ۱۹۱۷، عکس از EFE، Newscom



تصویر ۴ گیوم آپولینر، کالیگرام اسب، ۱۹۲۰، عکس از EFE، Newscom

اسمیتسون در واقع به دنبال روشی اساسی‌تر برای خلق اثر هنریست. روشی که در آن با ابتدایی‌ترین و پایه‌ای‌ترین ساز و کار طبیعی اثر هنری قابل ساخت باشد. او چهار روش طبیعی، یعنی زنگ‌زدگی<sup>۳۴</sup>، آبگیری<sup>۳۵</sup>، کربنی شدن<sup>۳۶</sup>، و انحلال<sup>۳۷</sup> (روش عمده‌ی تشکیل سنگ و مواد معدنی) را، بهترین گزینه برای خلق اثر می‌داند. روند جداسازی آلیاژهای معدنی از دل سنگ‌ها و صخره‌ها به منظور رسیدن به یک عنصر «خالص» استفاده می‌شود تا بتوانند محصولات «ایده‌آل‌تری» را تولید کنند. ایدئولوژی تکنولوژی هیچ اهمیتی برای مقوله‌ی زمان و روندی که طی شده تا فعل و انفعالاتی طبیعی در به وجود آمدن یک ماده‌ی معدنی نقش داشته‌اند قائل نیست و تنها به مقوله‌ی «عرضه و تقاضا» اهمیت می‌دهد. درست مثل «رنگ‌های» تصفیه شده و عمل آمده در آتلیه و کارگاه‌ها، «فلزات» تولید شده در آزمایشگاه‌ها درون یک سیستم «ایده‌آل». چنین سیستم‌های «خالص» محصور شده‌ای، فهم و درک سایر فرآیندهای متمایز از فرآیند تکنولوژیکی را ناممکن می‌کنند. (Flam, 1996, p. 106) در این جا اسمیتسون بر ناپایدار بودن قراردادهای زبانی تأکید دارد، این که چطور یک کلمه مانند «خالص»، «ایده‌آل»، و غیره می‌تواند معنای قبلی خود را از دست داده و در معنایی جدید حاضر شوند، این که تا چه اندازه مرز میان گفتمان و آن چه که واقعاً باید باشد متزلزل است، این که مثلاً «خالص» سازی مواد معدنی در زمینه‌های مختلف شاید معانی متفاوتی در بر داشته باشد، در فناوری به یک صورت تعریف می‌شود و از نظر شخصی مثل اسمیتسون به گونه‌ای دیگر. مفهومی که به اسمیتسون کمک کرده تا به عمیق‌ترین لایه از معنا نفوذ کند و طراحی‌های خود را بر اساس این معانی خلق کند. بدین گونه، طراحی رنگ زبان و ساختار مرکزگیز آن را به ظهور می‌رساند، رابطه‌ی کدر و ناشفاف و غیرطبیعی بین زبان و واقعیت در طراحی‌های اسمیتسون علنی می‌شود و قالبی متفاوت از آنچه پیش از این به تصویر طراحیانه نسبت داده می‌شد منجر به تعریف مفهومی جدید از طراحی می‌شود.

### جایگاه نقشه<sup>۳۸</sup> در هنر زمینی به عنوان ابزاری برای طراحی نوین

از زمان آغاز عصر مدرن و هنگامی که نقاشی به عنوان یک اقدام برای بازنمایی صرف منظره از روبرو فاصله گرفت، همراهی نقاشی با بحث نقشه‌کشی گویی تمام شد و این دو انگار در دو جهت مخالف از هم قدم برداشتند. رنسانسی‌ها نقاشی را چون پنجره‌ای گشوده به طبیعت می‌خواندند که انسان به عنوان ناظر می‌تواند قواعد زیبایی آن را کشف و ارایه کند. در حالی که نقشه بیش از آن که به دنبال دغدغه‌های اومانستی و زیباشناسانه باشد به دنبال پاسخ‌گویی به مسائل کاربردی مربوط به مشخص کردن قلمروهای جغرافیایی، علوم دریانوردی و غیره بود که تلاش می‌کرد نگاه از بالا و بدون دخل و تصرف برای کاربرانش ارایه دهد. (پیش از دوره‌ی رنسانس، به واسطه‌ی نبود تمایز نقاشی از نقشه‌های علمی، نقشه‌ها آمیخته به خیال‌پردازی‌های هنرمندانه بودند.) در ادامه، آنچه در طول این چند دهه‌ی اخیر برای نقشه در نظر گرفته شد نیازهایی بود که فناوری در دوره‌ی معاصر به وجود آورده است، نیازهایی همچون فراهم آوردن یک سری اطلاعات دقیق برای درک موقعیتی\_مکانی.

در حوزه‌ی نقاشی، نقاشانی چون روتکو و نیومن که به دنبال مرجعی روحانی برای خلق آثار خود بودند بیش از پیش از تمرکز بر روی مکان‌ها و مناظر فاصله گرفتند و سعی کردند تا با خلق آثاری که محدود به جغرافیایی مشخص نبود از هر آن چه که زمینی بود دوری کنند. این در حالیست که هنرمندان نسل بعد به

جای فاصله گرفتن از مناظر و تکیه بر معنویات، سر خود را از ابرها بیرون آوردند و پای خود را بر زمین گذاشتند و بدین ترتیب زمین به عنوان مهره‌ای کلیدی در آثار ایشان نقش ایفا کرد. اما این پیوند جدید میان نقشه و نقاشی در فرمی جدید و متفاوت بروز کرد. علاوه بر جنبه‌های زیباشناختی در اجرای نقشه که آن را با هنر پیوند می‌زند، مسائل ژئوپولیتیکی نقشه و پتانسیل آن برای نمایش موضوعات فرهنگی، همچنین اهمیت یافتن نقش مخرب انسان در تغییر زمین و در عین حال کشف مناظر بکر برای هنرمند مهم تلقی شد. هنرمندان زمینی برای خلق آثار خود به مناطق متروک توجه کردند و حتی به مناطقی رفتند که پای بشر به آنجا نرسیده، مناطقی که حتی بر روی نقشه هم نشانه‌گذاری نشده بودند.

از اوایل قرن بیستم ترکیب هنر و عمل نقشه‌کشی، یا کارتوگرافی<sup>۴۹</sup>، امکان‌ات خلاقانه‌ی جالبی را فراهم کرد. سباستین کاکارد<sup>۴۰</sup> در مقاله‌ی خود کارتوگرافی و هنر<sup>۴۱</sup> (۲۰۱۸) با رجوع به دادانیست‌های آغاز قرن بیستم عنوان می‌کند که جنبش دادانیسم باعث شد تا از قدرت نقشه و این که چطور دولت‌ها به منظور مقاصد خاص سیاسی از آن بهره می‌برند، پرده برداری شود. به این دستاورد جدید «هنر نقشه»<sup>۴۲</sup> می‌گویند، این رویکرد شیوه‌های مرسوم نقشه‌کشی را به چالش می‌کشد و بُعد سیاسی آن را به حالت شاعرانه‌ای بزرگنمایی می‌کند. این روش بعدها توسط سوررنالیست‌ها در دهه ۱۹۲۰ بسیار مورد تأکید قرار گرفت. آنها بر روی مسایل سیاسی و فرهنگی نقشه‌ها بسیار تمرکز کردند. در قرن بیست و یکم ارتباط بین هنر و نقشه‌کشی، جان تازه‌ای گرفت. اما در این زمان به جای مسایل مربوط به سیاست‌های پشت پرده و خرده گرفتن به این که چرا تقسیم‌بندی‌ها و مرزبندی‌ها به این شکل انجام شده است، علاقه برای رفتن و کشیدن نقشه‌ی مکان‌هایی که یک اثر هنری در آن مکان به خصوص شکل گرفته و یا خلق شده افزایش یافت. (Ribeiro, 2018, pp. 3-4) مثل پیدایش علاقه‌مندی برای رفتن و دیدن مکانی که اسکله‌ی ماریپچ<sup>۴۳</sup> معروف‌ترین اثر اسمیتسون در آن جا خلق شده است؛ هم به منظور دیدن مکان و هم علاقه به طراحی نقشه برای پیدا کردن موقعیت مکانی آن نقطه. کاکارد ادامه می‌دهد، در این جا نقشه‌کشی‌های متعددی هستند که هنر، به خصوص شاخه‌ی نقاشی، بر کار آنها تأثیر گذاشته است. مثلاً، مهندس هنری بک<sup>۴۴</sup> برای نقشه‌کشی خطوط مترو، با تأثیر پذیری از جنبش مدرنیسم و آوانگارد نقشه خود نقشه‌ی زیرزمینی لندن<sup>۴۵</sup> را خلق کرد، بدین گونه که به جای تمرکز بر محل دقیق مترو در شهر، بر روی خود خطوط و انشعابات مترو تمرکز کرد. یا به عنوان مثالی دیگر می‌توان از نقشه‌های پانوراما<sup>۴۶</sup> یاد کرد که از نقاشی‌های هاینریش برن<sup>۴۷</sup> نقاش اتریشی (۱۹۱۷-۱۹۹۹) تأثیر گرفته است. این نوع نقشه‌ها با تأکید بر زیبایی مناظر طراحی شده‌اند. این نقشه‌ها ترکیبی از نقاشی اروپایی سنتی و کارتوگرافی مدرن است. (همان، ۵-۶) در اینجا می‌توان به اهمیت زیباشناختی نقشه که به واسطه‌ی هنر برای طراحی آن استفاده می‌شود توجه کرد که نقشه را از شکل کارکردی صرف خارج می‌سازد. ادوارد اِس. کیسی<sup>۴۸</sup> در کتاب نقشه‌کشی زمین: هنرمندان منظره را تغییر شکل می‌دهند (۲۰۰۵) اشاره می‌کند که براساس، نوع موقعیت عمودی که به طور ضمنی در عمل نقشه‌برداری لحاظ می‌شود تا دیدی افقی نسبت به ناحیه‌ای خاص از زمین به ما بدهد، همواره بر فاصله گرفتن از زمین و حفظ این فاصله تأکید کرده است، به گونه‌ای که هر چه این فاصله بیشتر باشد، به دلیل وسعت دید و اشراف به محیط، نقشه از اعتبار بیشتری برخوردار است. اما با همه‌ی این تفسیرها، نقشه‌ها هر چه قدر هم دقیق باشند باز قابل قیاس با «خود» آن منطقه نیستند و تنها می‌توانند به عنوان یک ویژگی یا اثری زمینی محسوب شوند. با این دید، نقشه دیگر یک نشانه‌گر و یا علامت آیکونیک نیست—موقعیت بیشتر نقشه‌های قراردادی به گونه‌ای است که خواننده‌ی نقشه را به سمت ناحیه‌ای می‌برند که وجود آن از نقشه جداست. این ادعا حتی در مورد نقشه‌ای

که عین به عین ترسیم شده باشد نیز صادق است. اما نقشه‌ی زمینی<sup>۴۹</sup> خود جزیی از زمین است. امروزه دیگر این گونه فرض نمی‌شود که زمین واقعیت اولیه‌ای است که توسط واقعیت مرتبه دوم، مثل نقشه، برای ما بازنمایی شود. خود نقشه نیز یک واقعیت اصلی است، به همان اندازه‌ای که زمین است، چون بخشی از زمین شده است. (Casey, 2005, pp. 3-4)

در اینجا رویکرد هنرمندان در مواجهه با نقشه با هم متفاوت و چه بسا در نقطه‌ی مقابل هم قرار می‌گیرند. کیسی ادامه می‌دهد که چطور بعضی از هنرمندان مثل جَسپر جانز با به سخره گرفتن مرزهای «استاندارد» مشخص شده در نقشه آمریکا و محو کردن آنها سعی می‌کند تا طرح مورد نظر خود را خلق کند، درحالی‌که هنرمند دیگری مثل ایو اینگلاس<sup>۵۰</sup> با دست گذاشتن روی یک سری تکنیک‌های خاص که در علم نقشه‌برداری استفاده می‌شود سعی می‌کند تا نقاشی‌های خود را بر اساس آن تکنیک‌های به خصوص خلق کند (p. 107). به نظر کیسی، جانز یک نقاش منظره حداقل به معنای آن چه که رایج است، نیست، بلکه نقاشی‌های او به گونه‌ای صورت می‌گیرد که نقشه‌ها، چیزی که به طور ضمنی به عنوان محتوایی که ما را به سمت مناظر هدایت می‌کنند، خودشان می‌توانند به عنوان معادل نقاشی منظره بدل شوند. در این مورد، یک منظره به نقشه‌ای تبدیل می‌شود. برای یافتن چیزی که آثار جانز را متمایز می‌کند، اجازه دهید تا به اولین نقاشی از نقشه‌ی اصلی او نگاه کنیم.

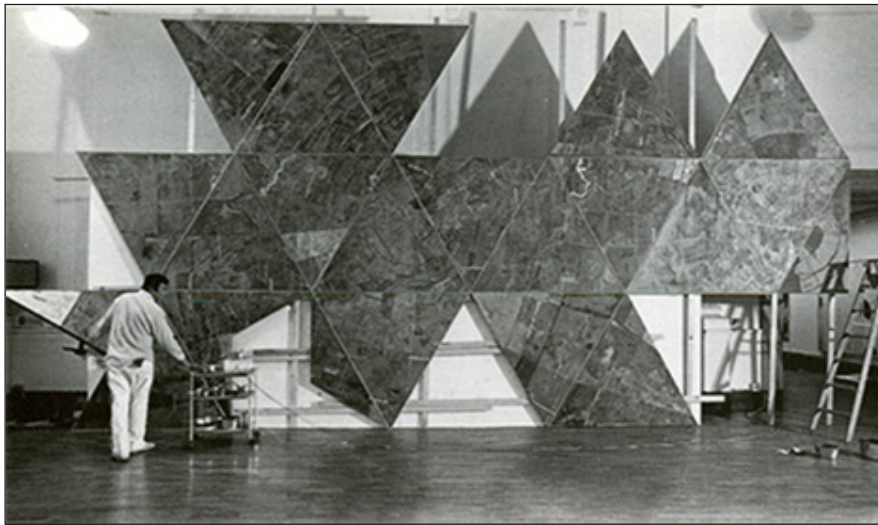


تصویر ۵ جَسپر جانز، نقشه، ۱۹۶۱، رنگ و روغن روی بوم، ۲/۱۹۸+۷/۳۱۴ سانتی متر، موزه هنرهای مدرن (MoMA)، نیویورک، آمریکا

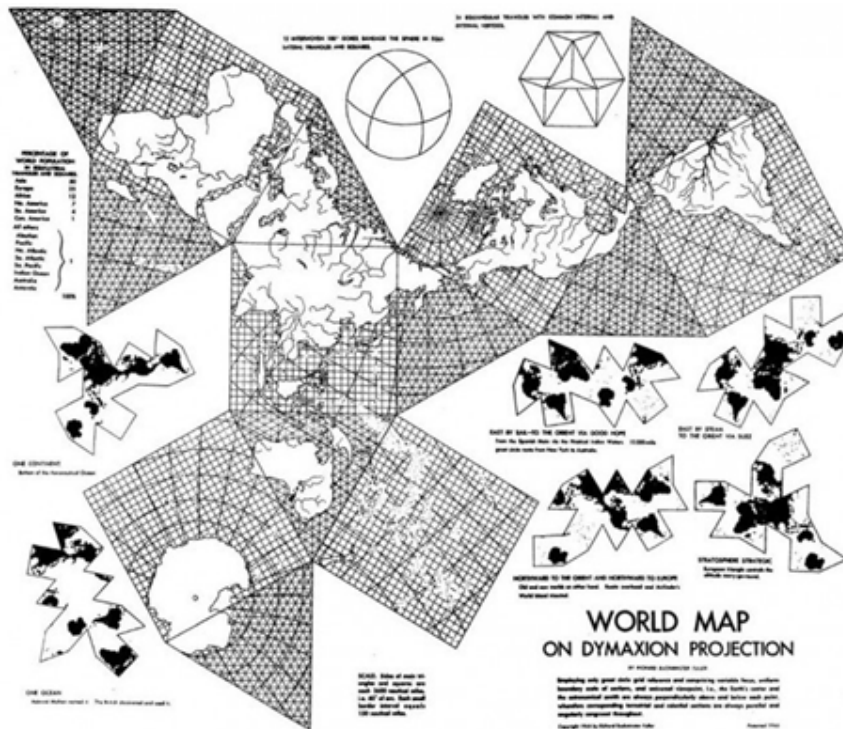
در اولین نگاه، این شبیه به یک نقشه‌ی تخریب شده است، تکه تکه کردن آن درست مانند یک شی نقشه‌برداری بکر می‌ماند. اما دقیق‌تر آن است که بگوییم جانز روی نقشه را با رنگ پوشانده است. «نقاشی کرده است» نه به معنای تبدیل یک نقشه به نقاشی یا این که آن را در نهایت هنرمندانی کشیده باشد، بلکه این نقاشی با استفاده از رنگ جزییاتی را پوشانده که می‌توانست برای فردی که نیاز به نقشه‌های معمولی داشته است مفید باشد. همین نقشه‌ی پوشانده شده از رنگ می‌توانست در موقعیت‌هایی حیاتی، به عنوان یک نقشه‌ی کاربردی حتی به کار گرفته شود؛ نام‌های تقریباً همه‌ی ایالات با لایه‌هایی رنگی با ضخامت متفاوت پوشانده شده‌اند، بعضی‌ها پررنگ‌تر و بعضی‌ها کم‌رنگ‌تر، و مرزهایشان در برخی نقاط حفظ شده و در برخی دیگر با شدت قلم تأکید بیشتری بر رویشان شده است. با این وجود، به‌رغم عنوان ناموزون، «نقشه»، در بهترین

حالت تنها یک نمای ابتدایی است. موضوعی که الان مهم است مقوله‌ی دقت در نمایاندن نیست-ارتباط با واقعیت جغرافیایی معین-یا سودمندی نتیجه، بلکه مهم این است که چه چیزی در سطح نقاشی اتفاق می‌افتد. اگر این یک نقاشی از نقشه است، عنوانی که برای آن در نظر گرفته شده خود سؤال برانگیز است. اگر نقشه خود یک انتزاع است، انتزاعی از مکانی و یا منظره‌ی زندگی شده و یا تجربه شده، چه اتفاقی برای این انتزاع می‌افتد وقتی که به شیوه‌ی جانز با رنگ پوشانده می‌شود؟ حال اگر این پوشانده شدن با رنگ خود یک انتزاع است، ما با این انتزاعی از انتزاع چه باید بکنیم؟ در واقع مسأله به این سادگی هم نیست، زیرا جنس و کاراکتر این دو انتزاع با هم متفاوت است. در این مورد اگر از رابرت هیوز<sup>۵۱</sup> پرسیم که «آیا نقاشی یک انتزاع نمایشی است؟» ما را به نقاشی رنه مگریت<sup>۵۲</sup>، این یک پیپ نیست<sup>۵۳</sup> (۱۹۲۹) ارجاع خواهد داد. در این نقاشی گرچه یک پیپ تصویر شده اما نوشته‌ای که در زیر تصویر آمده و به ما یادآور می‌شود که این یک پیپ نیست و تنها نمایی از آن است. در نقاشی جانز، نقشه، این موضوع صدق می‌کند، نقشه در واقع یک نقشه نیست بلکه نمایی از یک نقشه است. در اینجا موضوعی که اهمیت دارد زیر سؤال بردن همین نحوه‌ی ارایه دادن نقشه است، نقشه‌ای که از نگاه بسیاری غیرقابل نفوذ و انکارناپذیر است، اما جانز با کاری که انجام می‌دهد آن را به چالش می‌کشد (همان، ۱۲۵-۱۲۶).

جانز در اثر دیگر خود با نام نقشه (بر اساس اطلس دیمکشین هوایی-اقیانوسی [ساخته‌ی] ریچارد باکمینیستر فولر)<sup>۵۴</sup> (۱۹۶۷-۱۹۷۱)، با استفاده از نقشه‌ی مبتکرانه فولر، طرح خود را به صورت عین به عین بر روی بوم به وسیله‌ی رنگ ترسیم می‌کند. فولر در نقشه خود با جهان بینی متفاوتی سعی کرده تا از لحاظ تکنیکی نقشه‌ای که پیش‌تر بر روی گره رسم شده را بدون آنکه خللی در آن وارد شود بر روی سطح دو بعدی پیاده کند. فولر در نقشه خود سعی دارد تا جای ممکن بیشترین دقتی که می‌توان در ترسیم کارتوگرافی اعمال کرد را پیاده کند. به گفته‌ی فولر، «همه‌ی انسان‌ها... در میان تمام موارد دیگر، برای دیدن جهان از منظر پویایی، کیهانی و جامع، آن هم به صورتی دقیق، ضروری هستند.» (Fuller, 1969, p. 122) «فولر در واقع یک مثبت اندیش است که سعی دارد با استفاده از نقشه‌ی خود به صورت هر چه دقیق‌تر دنیای امروز و آینده را برای ما ترسیم کند» (MoMa, 1971). نوع چیدمان نقشه فولر به صورتی است تا هر کسی از هر جایی که بایش بهتر بود به اطراف خود نظر کرده و بر آن اشراف داشته باشد. اما جانز «خود را یک منفی اندیش می‌داند که به عقیده‌ی او امکان این هست که هر لحظه این روابط [و این تقسیم بندی‌ها] دچار ابهام و نابودی شوند» (همان، ۱۹۷۱). از آن جا که جانز فضای کافی برای اجرای نقاشی خود را به صورت هم زمان نداشته است، با تقسیم کردن ایده‌ی کلی و پیاده سازی آن روی لت‌های مثلثی شکل جدا از هم نقاشی خود را اجرا می‌کند؛ او تا زمان چیدمان در گالری نتیجه‌ی کار خود را به صورت یک‌جا ندیده بوده است. اما پس از نمایشگاه اثر خود را باز با افزودن رنگ تغییر می‌دهد. در این اثر بوم‌های مثلثی شکل به وسیله‌ی لولا به هم متصل شده‌اند تا به مخاطب اجازه دهد به جای ایستادن و نگاه کردن به صورت رو در رو، با قدم زدن به دور آن، هر بار موقعیت جدیدی را برای نگریستن به اثر انتخاب کند. درست مثل حالتی که ما به گره نگاه می‌کنیم.



تصویر ۶: جسپر جانز در هنگام کار بر روی «نقشه» (بر اساس اطلس دیمکشن هوایی-اقیانوسی [ساخته‌ی] ریچارد باکمینیستر فولر) (ورژن دوم)، ۱۹۷۱، عکس از هانس ناموت



تصویر ۷ اطلس دیمکشن هوایی-اقیانوسی، ۱۹۴۳، ریچارد باکمینیستر فولر

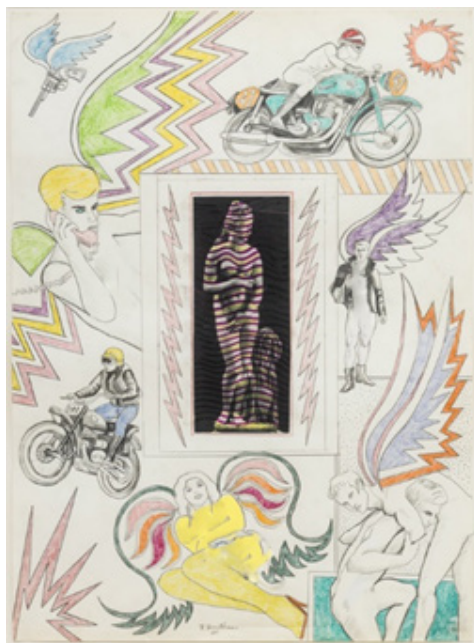
هنرمندی مثل جانز با استفاده از نقشه در طراحی‌ها و نقاشی‌های خود، در واقع به دنبال به چالش کشیدن مرزبندی‌های از پیش تعیین شده است، این در حالی است که اسمیتسون به دنبال ایجاد تغییر در زمینه و محیطی است که ابژه را در برمی‌گیرد، تا با این کار وضعیت لحظه‌ای اثر هنری را نسبت به مکان و زمان بسنجد. آن دسته از طراحی‌های او که به واسطه‌ی نقشه خلق شده‌اند، عموماً حامل مفهومی هستند و آن هم بحث «مکان-گریزی»<sup>۵۵</sup> و «مرکز-گریزی»<sup>۵۶</sup> است. اسمیتسون در مصاحبه‌ای که با پائول کامینگز در ۱۹۷۲ داشت، عنوان می‌کند که «نامکان‌ها به عنوان نقشه‌ای سه بعدی آستره هستند که ما را به مکانی خاص بر روی زمین ارجاع می‌دهند. که این امر به نوعی توسط فرآیند نقشه‌برداری صورت می‌گیرد... این مناطق مقصد نهایی نیستند بلکه نوعی مناطق حاشیه‌ای محسوب می‌شوند.» (Smithson, 1972)

اسمیتسون با تا کردن، بریدن، و یا بازسازی مجدد نقشه سعی دارد تا مفهوم مکان-گریزی و مرکز-گریزی را مطرح کند. درست مثل کاری که فولر در نقشه‌ی دیمکشن خود انجام داد. شاید این سؤال پیش بیاید که علت خاص بودن نقشه‌ی فولر نسبت به نقشه‌های دو بعدی متعددی که پیش‌تر از او طراحی شده‌اند، چیست؟ در واقع کاری که فولر انجام داده از آن جهت با ارزش است که با ایجاد برش‌هایی خاص بر روی دو بعد این امکان را به مخاطب می‌دهد تا از یک سری تعاریف از پیش تعریف شده مثل شمال، جنوب، شرق، و غرب ثابت و خلل - ناپذیر دوری کند، و در عوض موقعیت خود را متناسب با جهان‌بینی خاص خود بسنجد. اسمیتسون نیز با استفاده از این ایده سعی کرده تا طراحی‌های خود را به گونه‌ای اجرا کند که بر مفهوم مکان-گریزی و مرکز-گریزی تأکید بیشتری بورزد. اسمیتسون با استفاده از نقشه و مفهوم نامکان که پیش‌تر در بخش زبان به آن پرداختیم، سعی دارد تا دغدغه‌ی خود را نسبت به زمینه ارایه اثر مطرح کند. این دغدغه‌ی ذهنی برای تأکید بر بافت و زمینه چیزی نبوده که صرفاً معطوف به آثار زمینی او باشد، بلکه پیش‌تر در طراحی‌هایش به این مفهوم پرداخته و بر دوری از تمرکز بر روی ابژه و توجه به محیط پیرامون اصرار ورزیده است. گرولاین جونز در مقاله‌ی ناخودآگاه/ اسمیتسون پس از مرگ: وضعیت مبهم هنر و هنرمند در قاب پست مدرن<sup>۵۷</sup> (۲۰۰۲)، مطرح می‌کند که به کار گرفتن عناصر موجود در نقاشی‌های هنرمندان گذشته مثل میکلائو و یا بخشی از نقاشی گابریل دستره<sup>۵۸</sup> در برخی از طراحی‌ها و نقاشی‌های بداهه‌ی اسمیتسون و ترکیب آن با یک سری تکه آگهی‌ها و تبلیغات مجلات و روزنامه‌ها که متناسب با زندگی صنعتی مدرن بودند، و همراهی طراحی‌های خیالی او در اطراف این عناصر، خوانشی جدید از طراحی را خلق کرده است. در واقع دیالکتیکی که بین فریم [عکس یا تکه‌ی کلاژ] و آن چه که اطراف آن را احاطه کرده است [طراحی‌ها و نقاشی‌های او] به عنوان یک مدل اساسی و مهم در آثار بعدی اسمیتسون، به ویژه ایده‌ی مکان/نامکان نقش بازی کرده است. (Jones, 2002, pp. 19-23) این اندیشه‌ی مکان/نامکان در طراحی‌های اولیه‌ی او زمینه‌ساز بهره‌گیری او از نقشه‌هاست.





تصویر ۸ رابرت اسمیتسون، بدون عنوان (مبارزه‌ی دایناسورها)، ۱۹۶۳، کلاژ و مداد رنگی و مداد شمعی بر روی کاغذ، ۷۲/۴۵+۹۶/۶۰ سانتی متر، حق کپی رایت مربوط به بنیاد هالت/اسمیت می باشد، مجوز از جیمز کوهرن، نیویورک، آمریکا

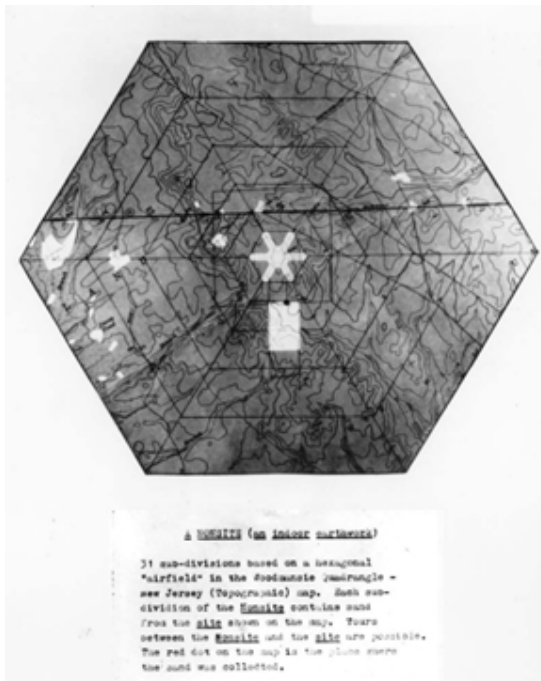
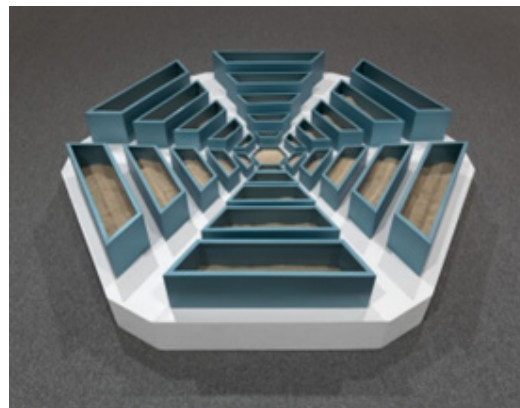


تصویر ۹ رابرت اسمیتسون، بدون عنوان (ونوس با اشعه‌های نور)، ۱۹۶۴، کلاژ و مداد رنگی و مداد شمعی بر روی کاغذ، ۷۶/۸۸+۵۵/۲ سانتی متر، حق کپی رایت مربوط به بنیاد هالت/اسمیت می باشد، مجوز از جیمز کوهرن، نیویورک، آمریکا

نقاشی‌ها و طراحی‌های اسمیتسون عموماً بر محور نوعی قیاس می‌چرخد. قیاسی بین دو چیز، چیزی که در گذشته مرسوم بوده و چیزی که در زمینه و بافتِ زمان حال جای گرفته و تعمیم داده شده است. مثلاً، در تصویر شماره ۹، قیاس نمایش قدرت بین آن چه که در طبیعت رخ داده و آن چه که در زمان حال جز کلیشه‌های دنیای تصویر شده است. یا به عنوان مثالی دیگر، در تصویر شماره ۱۰، که قیاسی بصری بین ونوس در زمان گذشته و فتیش‌های زمان معاصر است. به طور کلی این زمینه‌ی فکری اسمیتسون به او کمک کرده تا بسیاری از آثار زمینی را بر اساس همین پایه‌ی فکری خلق کند، یعنی قیاس مفهومی مشترک در زمینه و بافت‌های متعدد، هرچند که به لحاظ گرایش موضوعی، آثار زمینی او با طراحی‌ها و نقاشی‌های این دوره‌ی او متفاوت است. این نوع نگاه و آمادگی قدرت تجسمی وی که ریشه در طراحی‌ها و نقاشی‌های اسمیتسون دارد، امکانی را برایش فراهم کرد تا به هنگام خلق طراحی‌های جدید خود از نقشه به بهترین شکل استفاده کند. یک نمونه از این طراحی‌ها که بر مفهوم مکان-گریزی و مرکز-گریزی دلالت دارد، اثر بقایای نقشه‌ی هیپارخوس (۱۰۰ سال قبل از میلاد) در دریاچه‌ی آزوگو (۱۹۵۴-۱۹۵۵)، ۱۹۶۷، است. که در آن اسمیتسون یک نقشه تاریخی از خاورمیانه را بر یک نقشه از منطقه پایین برن<sup>۵۹</sup> در حوالی نیوجرسی، به صورت کلاژ چسبانده است و طراحی‌ای نوینی را به معرض نمایش گذاشته است؛ که بعداً آن را به صورت اینستالیشن، با تکیه بر مفهوم نامکان، در محیط گالری به نمایش درآورد.



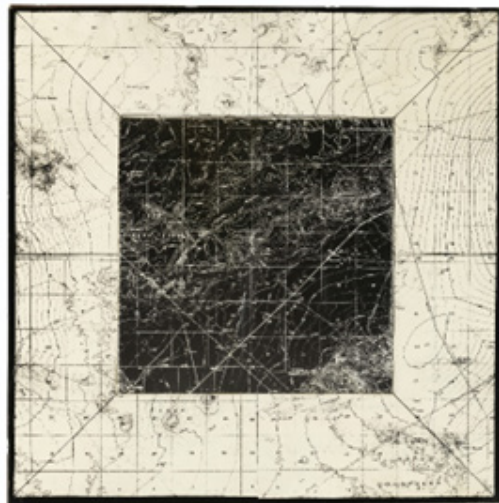
تصویر ۱۰ رابرت اسمیتسون، بقایای نقشه‌ی هیپارخوس (۱۰۰ سال قبل از میلاد) در دریاچه‌ی آزوگو (۱۹۵۴-۱۹۵۵)، ۱۹۶۷، بریده‌ی نقشه‌های پرینت شده و چسبانیده شده بر روی کاغذ ۱/۳۲+۴۴ سانتی متر، موزه‌ی هنرهای مدرن (MoMA)، نیویورک، آمریکا



تصویر ۱۱ رابرت اسمیتسون، تئوری نامکان، ۱۹۶۸، پاین برن، نیوجرسی، آمریکا

یک نمونه کاملاً واضح دیگر از مجموعه‌ی نامکان‌های اسمیتسون اثر دو بار نامکان<sup>۶۰</sup> (۱۹۶۸) است. این اثر که ترکیبی از مواد طبیعی جدا شده از دل «مکان»ها است، در «نامکان»، یعنی فضای آراسته‌ی موزه، مونتاژ شده است. اثر دو بار نامکان نتیجه‌ی جمع‌آوری مواد از دو مکان متمایز است؛ سنگ‌های آتشفشانی از مینرال کانتی<sup>۶۱</sup> در نوادا<sup>۶۲</sup> از ایالت آریزونا، در مقایسه با سنگ‌های ذغالی متخلخل از صحرای معجوه<sup>۶۳</sup> در ایالت کالیفرنیا. یک طراحی قاب شده که از ترکیب نقشه توپوگرافی این دو مکان است بر دیوار رو به روی آن آویزان شده است و به محل جمع‌آوری این مواد معدنی اشاره دارد. نقشه‌ای که هم از لحاظ فرمی و هم از لحاظ مفهومی بسیار ما را یاد طراحی‌هایی که پیش تر به آنها پرداختیم می‌اندازد. سنگ‌های آتشفشانی‌ای که در این چیدمان به کار رفته مربوط به ماقبل از تاریخ هستند و اسمیتسون از روی عمد مفاهیم زمان را با قرار دادن آنها در جعبه‌های براق و مدرن دستکاری می‌کند. دو بار نامکان، تفاوت‌های بین کالیفرنیا و نوادا را از جهات بسیاری تجسم می‌بخشد، ایده‌های گذشته در برابر حال، ارگانیک در برابر ساختگی،

مجسمه‌سازی و فضای سه بعدی در برابر دو بعدی، و در نهایت فضاهای داخلی در برابر جهان بیرونی. اسمیتسون می‌گوید: «روش من بیشتر در چارچوب مرجع دوگانه عمل می‌کند، که این امر باعث ایجاد بی‌نهایت احتمال می‌شود» (Robbin, 1968).



تصویر ۱۲ دوبار نامکان، رابرت اسمیتسون، ۱۹۶۸، آرت بریجز، آمریکا

چیزی که هنرمندان به خصوص در این دهه‌های اخیر بر روی آن تأکید دارند متزلزل بودن قراردادهایی است که حتی به لحاظ علمی، منطقی و اثبات شده به نظر می‌رسند و نقشه نیز یکی از همان قراردادهاست.

به عقیده‌ی اسمیتسون نقشه‌ها بسیار مهم هستند، زیرا انتزاعی‌ترین آثار هنری از چنین نقشه‌های انتزاعی به وجود آمده‌اند. نقشه در واقع سیستم ذهنی‌ای است که از شبکه‌ها، طول‌ها و عرضها ساخته شده است. شما قادر خواهید بود تا یک نقشه‌ی چینه‌شناسی<sup>۶۴</sup> از هر نقاشی آبستره‌ای که می‌خواهید بکشید. (Flam, 1996, p. 234) هنرمندان زمینی، به خصوص اسمیتسون با دست گذاشتن بر روی همین مورد، یعنی به چالش کشیدن مفاهیم پذیرفته شده مثل ایده‌ی نقشه، آثار خود را خلق کرده‌اند. طراحی‌های اسمیتسون عموماً بر روی صفحات شطرنجی خلق شده‌اند. یعنی او برای محلی که در نظر داشت تا کار خود را در آنجا اجرا کند، نقشه‌ای جدید خلق می‌کرد و فرم آن را بر نقشه‌ی آماده‌ی موجود طراحی می‌کرد؛ او با طراحی بر روی نقشه به اثر خود اعتبار و جایگاه جدید می‌بخشید و مخاطبان را دعوت می‌کرد تا در مکانی که اثر در آن خلق شده است حضور یابند، این همان فلسفه‌ای است که پیش‌تر بدان پرداختیم، یعنی مکان/نامکان. نقشه نیز همچون زبان به واسطه‌ی طراحی ما، در قالب نامکان نقش ایفا می‌کند. بحث زمینه و هر آن چه که در اطراف مرکز (اثر) رخ می‌دهد و نیز خود اثر، برای هنرمندی همچون او از یک سطح اهمیت برخوردار است. طریقه‌ی دیگر بهره‌گیری اسمیتسون از نقشه‌ها، نحوه‌ی تهیه‌ی عکس‌های هوایی از این آثار زمینی به منظور مستند کردن آنهاست که لایه‌ی مفهومی دیگری بر اثر هنری او می‌افزاید. تهیه‌ی این عکس‌ها مصداق کاری است که نقشه‌کش‌ها به هنگام تهیه‌ی نقشه از یک ناحیه مشخص به منظور مقاصد سیاسی-اجتماعی با استفاده از عکس‌های هوایی انجام می‌دهند. استفاده از این شیوه در حوزه‌ی هنری، توسط اسمیتسون خوانش جدید در استفاده از نقشه و عمل نقشه‌برداری پدید آورده است.



تصویر ۱۳ رابرت اسمیتسون، جاده مارپیچ (۱۹۷۰)، اوتا، آمریکا، تصویر از Getty

## نتیجه

در این پژوهش، سعی شد تا رد پای طراحی را در آثار زمینی دنبال کنیم و به طور اختصاصی تر به طراحی های اسمیتسون و تأثیر آن بر روی آثار زمینی اش پردازیم. در این مسیر دریافتیم تا چه میزان طراحی و نقاشی می تواند ذهن هنرمند را برای تبدیل کردن ایده های خود به یک مرحله ی قابل به اشتراک گذاری با سایرین تبدیل کند و در نهایت شرایطی برای هنرمند ایجاد کند تا بتواند تخیل و ایده ی خود را از طراحی به رسانه ای همچون هنر زمینی بدل کند. به طور خاص در مورد هنرمندی مثل اسمیتسون، توانایی وی در خلق بصری با قدمت دارترین روش، یعنی طراحی و نقاشی به او این امکان را داد تا پا را فراتر گذاشته و با ایجاد فلسفه ای نو آنچه را که پیش تر بر روی سطح آورده در زمینه ای جدید، با حفظ همان کیفیات فرمی موجود در طراحی ها و نقاشی هایش، خلق کند.

او با استفاده از دو ابزار کلیدی، یعنی زبان و نقشه، توانست مفاهیم تازه ای را شکل دهد و بر اساس آن به خلق طراحی های نوین و منحصر به خود پردازد. او از ویژگی هایی چون تمثیل و پارادوکس که خاصه ی زبان می باشد استفاده کرد و با نگاهی نوین طراحی را به شیوه ی خود تغییر داد و بر اساس آن، آثار زمینی اش را خلق کرد. تأثیر زبان بر نوع دریافت ما از محیط و تغییر دادن افکار ما از یک سو، و رابطه ی مستقیم افکار و تصورات هنرمند با آن چه که ترسیم می کند از سوی دیگر، به اسمیتسون کمک کرد تا نسلی نو از طراحی را ابداع کند. البته لازم به ذکر است، او نه تنها از زبان به منظور خلق مفهوم بلکه به عنوان مواد و مصالح و به عنوان یک عنصر بصری در طراحی های خود بهره برد. او با شکستن و نفوذ به عمق و معنای زبان توانست از چیزی که به عنوان واقعیت و باور پذیرفته شده است فاصله بگیرد و با تحلیل به موقع و دقیق، و تغییر در نظام رسوخ شده ی حاکم در هنرهای تجسمی درهای جدیدی از تفکر را در مورد رابطه ی متزلزل بین بازنمایی و واقعیت باز کند. او همچنین با بیان دو مفهوم مکان و نامکان و استفاده از نقشه به عنوان یک راهنما، منتهی در تعریفی جدید و متمایز از مقاصد و بهره برداری های سیاسی پیشین، توانست اهمیت زمینه و بافتی که اثر در آن خلق می شود را بیش از پیش افزایش دهد.

این هنرمند با وجود عمر کوتاهش آثار زمینی زیادی را بر مبنای مفاهیم جدیدی از طراحی که خود مبدع آن بود خلق کرد. اسمیتسون را نه فقط به عنوان یک هنرمند، بلکه یک پژوهشگر می توان در نظر داشت که ضرورت ها و مسائل تجسمی زمانه ی خود را شناسایی کرده، آگاهانه به هنر معاصر خود اندیشیده و آن را شکل بخشیده است.

## پی نوشت ها

1. Lucy Lippard
2. Clifton
3. Brooklyn Museum Art School
4. Artists Gallery
5. Situationist

گروهی از هنرمندان، نویسندگان، و شاعران آوانگارد اروپایی که در کنفرانسی در ایتالیا در ۱۹۵۷ به گونه ای انقلابی با هم متحد شدند و گروه SI که مخفف عبارت International Situationist است را تشکیل دادند.

6. Fluxus

فلاکسوس نام گروه کوچک، اما بین‌المللی است که متشکل از هنرمندان و آهنگسازان بود و عمدتاً تحت نگرشی مشترک و نه یک جنبش در کنار هم جمع شدند. این جنبش مهم توسط هنرمند آمریکایی-لیتونیایی، گنورگ ماچیوناس (George Maciunas)، در ۱۹۶۰ شکل گرفت.

7. Alfred M. Brooks
8. William Kentridge
9. Lera Borodistky
10. Charlemagne:

شارلمانی، کارل بزرگ، و یا کارلوس ماگنوس پس از فتح و ادغام سرزمین‌های مختلف اروپایی، در سال ۸۰۰ میلادی توسط پاپ لنوی سوم در رم تاجگذاری کرد. او به عنوان مؤسس امپراتوری مقدس روم شناخته می‌شود و از نظر فرانسوی‌ها پدر کشورهای فرانسه و آلمان است.

11. Allegory
12. Site/ None-site:

در ۱۹۶۷، اسمیتسون اقدام به مطالعه پیرامون مناطق صنعتی نیوجرسی کرد، و در این حین رویارویی با انبوهی از تل‌های مملو از خاک و سنگ‌ریزه‌ها و نخاله‌های به جا مانده از تغییراتی که در حین کار توسط کارگران در این مناطق ایجاد شده بود، او را به این فکر انداخت که این انباشت‌های ایجاد شده را معادل با بناهای باستانی ارزیابی کند. این امر منجر به این شد تا اولین بار او از دو مفهوم مکان و نامکان سخن به میان آورد. مجموعه‌ی "نامکان‌ها" و یا همان None-site‌ها در واقع نتیجه‌ی چیدمان شن و ماسه، سنگ و خاک، و نیز مواد نمکی، که از یک معدن به خصوص استخراج شده بودند و در محفظه‌های فلزی گالوانیزه و یا بعضاً با پوشش آینه‌ای اندوده شده‌اند در فضای گالری به نمایش درآمدند. این درحالیست که مکان یا همان Site یک سری اطلاعات پراکنده پیرامون یک مکان است. مکانی که می‌توانید اثر را در آنجا مشاهده کنید، تجربه کنید، و یا به آنجا سفر کنید. "نامکان" در واقع محفظه‌ای است، یک کار انتزاعی در مورد اطلاعات موجود. مفهوم "نامکان" در واقع در جابه‌جایی و حفظ معنی بعد از آن که به مکانی دیگر انتقال می‌یابد، تعریف می‌شود. به جای قرار دادن چیزی در منظره آن را به داخل محیطی دیگر (درونی) می‌بریم که یک محفظه‌ی انتزاعی است. تنش گفتمان مشترک بین این دو مفهوم، مکان و نامکان، به وسیله‌ی عکس و مهم‌تر از آن به وسیله‌ی نقشه با همراهی همان محفظه‌ها نمایش داده می‌شوند. اینها به بیننده این امکان را می‌دهد تا ارتباط بین مکان اورژینال (اصلی) و آن چه که انتزاعی از آن را به نمایش درآمده، یعنی مفهوم محیط بیرون و درون را درک کنند.

13. Craig Owms
14. Earth Word
15. Writing
16. Verbal
17. Earthwords
18. A Museum of Language in the Vicinity of Art
19. Lee Bontecou
20. The Specific
21. The General
22. The Hole
23. Periphery
24. The New York Times
25. Bykert Gallery
26. Blaise Pascal (1623-1662)
27. A Heap of Language (1966)
28. Dwan Gallery
29. Language to be Looked at and/or Things to be Read (1967)
30. Strata: A Geophotographic Fiction (1972)
31. Guillaume Apollinaire

32. Peace and War (1913\_1916)

33. Calligram:

نوعی سبک فرمی در نوشتن اشعار است که خود نوشته در شمایل یک شکلی همچون اسب، عینک، و غیره نگاشته می‌شود.

34. Oxidation

35. Hydration

36. Carbonatization

37. Solution

38. Map

39. Cartography:

علم و هنر ترسیم نقشه زمین است.

40. Sé bastien Caquard

41. Cartography and Art (2018)

42. Map Art

43. Spiral Jetty (1970)

44. Henry Beck

45. London Underground Map

46. Panaroma:

پانوراما یا سراسر نما به آن دست از عکس‌ها، نقاشی‌ها، و نقشه‌ها گفته می‌شود که یک فضای وسیع از یک منطقه را به نمایش می‌گذارند.

47. Henrich Beranne

48. Edward S. Casey

49. Erath-map

50. Eve Inggilas

51. Robert Hughes

52. René Magritte

53. Ceci n'est pas une pipe (1929)

54. Map (Based on Richard Buckminster Fuller's Dymaxion Airocean World), 1967-1971

55. Displacement

56. Decentralization

57. Preconscious/Posthumous Smithson: The Ambiguous Status of Art and Artist in the Postmodern Frame (2002)

58. Gabrielle d' Estré es:

معشوقه‌ی جوان هنری چهارم، پادشاه فرانسه در قرن شانزدهم که نقاشی معروف از او و یکی از خواهرانش جنبه‌ی اروتیک غریب و همجنسگرایانه دارد. منظور نویسنده این نقاشی بوده است که در ادامه خواهد آمد (هنرمند ناشناس\_ حدود ۱۵۹۴).

59. Pine Barrens

60. Double Nonsite (1968)

61. Mineral County

62. Nevada

63. Mojave

64. Stratigraphic:

شاخه‌ای از رشته‌ی زمین‌شناسی است که در مورد چگونگی پیدایش و ترتیب توالی سنگواره‌ها، قدمت سنگ‌ها و چینه‌های پوسته‌ی زمین بررسی می‌کند.



## فهرست منابع

- کنتریج، و (۲۰۱۲). ۶ درس طراحی. ترجمه شیوا نوروزی. تهران: چاپ و نشر نظر.

- Boroditsky, L. (2017, 11 1). *How Language Shapes the Way We Think*. Retrieved 6 26, 2020, from Ted Talk: [https://www.ted.com/talks/lera\\_boroditsky\\_how\\_language\\_shapes\\_the\\_way\\_we\\_think?language=en](https://www.ted.com/talks/lera_boroditsky_how_language_shapes_the_way_we_think?language=en)
- Brooks, A. M. (1920). Drawing. *The Art Bulletin*, 138-142.
- Casey, E. S. (2005). *Earth Mapping\_Artists Reshaping Landscape*. London: University of Minnesota Press.
- Flam, J. (1996). *Robert Smithson: The Collected Writings*. (J. Flam, Ed.) Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Fuller, R. B. (1969). *Ideas and Integrities, a Spontaneous Autobiographical Disclosure*. (R. W. Marks, Ed.) New York: Collier.
- Guggenheim. (2020, 3 5). *Collection Online*. Retrieved 3 5, 2020, from Guggenheim: <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/robert-smithson>
- Jones, C. A. (2002). Preconscious/Posthumous Smithson: The Ambiguous Status of Art and Artist in the Postmodern Frame. *The University of Chicago Press*, 19-23.
- MoMa. (1971, October 13). *The Museum of Modern Art*. Retrieved from The Museum of Modern Art: [https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press\\_archives/4725/releases/MOMA\\_1971\\_0162\\_115.pdf](https://www.moma.org/momaorg/shared/pdfs/docs/press_archives/4725/releases/MOMA_1971_0162_115.pdf)
- Owens, C. (1979). *Earthwords*. Massachusetts: The MIT Press.
- Reynolds, A. (2003). *Robert Smithson: Learning from New Jersey and Elsewhere*. Massachusetts: The MIT Press.
- Ribeiro, S. C. (2018). Cartography and Art. *Jeographic Information Science & Technology Body of Knowledge*, 3-4.
- Robbin, T. (1968). *Robert Smithson Interview*. New York: Archives of American Art, Smithsonian Institution. Retrieved 2 21, 2021, from <https://www.aaa.si.edu/collections/robert-smithson-interview-11008#how-to-use-this-collection>
- Smithson, R. (1972, July 14-19). Oral history interview with Robert Smithson. 20. (P. Cummings, Interviewer)

Received: 2020/10/07

Accepted: 2021/10/08

## Old Media in Contemporary Drawing: A Special Focus on Robert Smithson's Land Art

**Sepideh Eftekhari Toroghi**, M.A Student of Painting, Art university Tehran, Iran

**Kambiz Mousavi Aghdam**, Member of Visual Arts Faculty, Art University, Tehran, Iran

### Abstract

By the 1960s, the eruption of diverse artistic expressions and methods challenged the modernist definitions of art, which were based on disciplinary compartmentalization such as painting, sculpture, architecture, photography, etc. The artistic media, especially in the field of visual arts, dramatically underwent changes in their definitions. Accordingly, the traditional meaning of drawing, which was the key principle in creating all types of art at least since the Renaissance, was inevitably questioned. Whether drawing has any footprint in contemporary art, including earth art, which seems to be free of any connection with traditional definitions and media, was a matter of controversy. However, in its expanded and contemporary sense, the process of drawing adapted itself to the new post-media and interdisciplinary conditions; the fact that can aptly be traced in earth art as one of the critical movements in the art scene of the 1960s and 1970s. The dependence of earth art to the natural elements and geographical locations on the one hand, and the strong connections between artist's drawings and his or her culture, language, nationality, and social agency on the other, made the role of drawing in earth art practices significant and, therefore, necessary to study.

In this article, the ways in which drawing as a medium takes an important role in the process of land art, specifically in Robert Smithson's groundbreaking works, will be studied. In this context, the position of language and map with regard to the conception of drawing will be discussed. The allegory and the paradox as the two vital characteristics of language gave the artist such as Robert Smithson the opportunity to articulate his conceptual drawing style and create his earthworks. The localization character and the aesthetic aspect of the map also make this tool a part of the context-based drawing, turning it into a means of new aesthetic practice. Smithson's innovative idea of Non-Site sites is directly related to the expanded sense of drawing and the utilization of language and map in his work, providing a ground for the later conceptual arts with environmental concerns. Smithson's art and writing are both considered in this text, not only to show his awareness of the problem and answers in the visual art of his period, but also the ways he suggests to redefine the process of drawing. In other words, with reference to his theory and practice, one would be able to picture the critical position of art, its means and aims, in this historical momentum of contemporary Western art. This article shows how drawing, as an apparently obsolete and traditional medium, has played a highly important role in the development of conceptual art from the 1960s onward. It argues that the position of drawing in contemporary art has not been destabilized, but, rather has been essential in the development of diverse new media in the contemporary art scene.

**Keywords:** Land Art, Robert Smithson, contemporary drawing, language, map