

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۳/۲۴

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۹/۱۲

حسین ریشهری^۲، افسانه ناظری^۳، نادر شایگان‌فر^۴

مطالعه بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی در کشتزار مورچگان پرچمی اثر یوکی‌نوری یاناکگی بر اساس آرای ژان بودریار^۱

چکیده

یوکی‌نوری یاناکگی هنر مفهومی را با کاربرد نشانه‌های هویتی- فرهنگی ملت‌های مختلف ارائه می‌دهد. او با خلق اثر کشتزار مورچگان پرچمی، استعاره‌ای از بیهودگی ملی‌گرایی آفرید. ترس و یا واقعیت تغییر هویت‌های فرهنگی در این اثر در گستره زندگی روزمره، فرایند شبیه‌سازی وسیعی را به نمایش می‌گذارد. به نظر ژان بودریار از پایه‌گذاران تئوری پست‌مدرن فرانسه، ما وارد عصر شبیه‌ها (وانموده‌ها) شده‌ایم. شبیه‌ها نشانه‌هایی هستند که به‌منزله رونوشت یا الگوی اشیاء یا رویدادهای واقعی عمل می‌کنند. در دوران پست‌مدرن شبیه‌سازی‌ها دیگر رونوشت یا کپی واقعیت نیستند، بلکه آن‌ها همزمان ایده واقعی را که مدعی بازنمایی آن هستند، به وجود می‌آورند. از این‌رو، پژوهش حاضر باهدف مطالعه شبیه‌سازی فرهنگی در اثر یوکی‌نوری یاناکگی با در نظر گرفتن آرای ژان بودریار، این سؤال را مطرح می‌کند که چگونه شبیه‌سازی فرهنگی در اثر این هنرمند بازنمود پیدا می‌کند. این مقاله با روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه اثر کشتزار مورچگان پرچمی می‌پردازد. نتایج نشان می‌دهد که یاناکگی، متناسب با پویایی جامعه بشری به لحاظ ماهیت و نحوه اجرا، با استفاده از طرح پرچم‌های مختلف و مورچه‌های زنده، نوع متفاوتی از ارتباطات بین کشورها را که منجر به شبیه‌سازی می‌شود به شیوه تمثیلی بیان کرده است.

کلیدواژه‌ها: شبیه‌سازی فرهنگی، عصر ارتباطات، ژان بودریار، یوکی‌نوری یاناکگی، کشتزار مورچگان پرچمی

1. Jean Baudrillard (1929-2007)

این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد حسین ریشهری با عنوان «نقش رسانه‌های الکترونیکی در همگونی فرهنگی و بازنمود آن در هنر معاصر (با تأکید بر آثار یوکی‌نوری یاناکگی، کاترینا فریچ و ژو وندو)» در دانشگاه هنر اصفهان به راهنمایی افسانه ناظری و نادر شایگان‌فر است.

۲. کارشناسی ارشد نقاشی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران

E-mail: hossein.rishehri@yahoo.com

۳. دانشیار، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول)

E-mail: a.nazeri@aui.ac.ir

۴. دانشیار، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران

E-mail: n.shayganfar@aui.ac.ir

مقدمه

به نظر ژان بودریار^۱ در عصر ارتباطات، فضاهاى خصوصى، به عرصه‌هاى عمومى تبدیل شده است. به نظر او شکل‌گیری عصر کنونی بر اساس شبیه‌سازی‌ها^۲ صورت می‌گیرد. به این دلیل که فرهنگ‌ها به واسطه گسترش ارتباطات رسانه‌ای و رای روابط محدودکننده سیاسی-جغرافیایی و فراتر از حدود مرزها با همدیگر در ارتباط هستند. در چنین شرایطی فرهنگ‌های مختلف بیش‌ازپیش تحت‌تأثیر یکدیگر قرار گرفته و بدین‌سان چه‌بسا الگوهایی از یک فرهنگ در فرهنگ دیگر تا جایی گسترش یابد که به‌عنوان الگوی فرهنگ حاضر، درونی و شناخته شود. تکرار چنین الگوهایی باعث شبیه‌سازی فرهنگ‌های مختلف می‌شود. حال با در نظر گرفتن پژوهش‌های انجام‌شده در مورد نظریه شبیه‌سازی بودریار به مطالعه فرهنگی در اثر کشتزار مورچگان پرچمی یوکینوری یاناگی هنرمند ژاپنی پرداخته می‌شود. مطالعات انجام‌شده در مورد آثار یاناگی بیشتر جنبه سیاسی دارد تا فرهنگی، به‌عنوان مثال نگاه تزو^۳ در رساله دکتری خود به آثار یاناگی نگاهی سیاسی است. بر این اساس وجه تمایز پژوهش حاضر با تحقیقات انجام‌شده، نگاهی متفاوت به اثری مفهومی بر مبنای نظریه شبیه‌سازی ژان بودریار است. کشتزار مورچگان پرچمی اثر هنرمند ژاپنی، یوکینوری یاناگی در میان سایر آثار مفهومی به دلیل داشتن مؤلفه‌های فرهنگی، هویت ملی کشورهای مختلف دنیا، بازنمایی واقعیت دنیای پسامدرن، عدم فضایی استاتیکی و ادغام فرهنگ‌های مختلف بررسی می‌شود. بنابراین در راستای هدف پژوهش، به واکاوی مؤلفه‌های شبیه‌سازی فرهنگی در عصر ارتباطات و سپس به خوانش و تحلیل اثر بر مبنای آرای ژان بودریار پرداخته شده است.

پیشینه پژوهش

بررسی‌ها و دیدگاه‌های گوناگونی درباره جهانی‌شدن فرهنگی و شیوه شکل‌گیری و گسترش فرهنگ جهانی وجود دارد اما آنچه به‌عنوان پیشینه، در ارتباط با موضوع پژوهش مشاهده شد به شرح زیر است. ریزارد ولنی در مقاله خود با عنوان فرا واقعیت و وانموده: ژان بودریار و پست‌مدرنیسم اروپا به بررسی مفاهیم پست‌مدرنیته با در نظر گرفتن تعریف بودریار از فرا واقعیت و شبیه‌سازی فرهنگی می‌پردازد و به این نتیجه می‌رسد که با توجه به نظریه بودریار جوامع هرروز سریع‌تر و جامع‌تر شروع به یکپارچگی و همسان‌سازی می‌کنند و به نظر می‌رسد که در این یکپارچگی، جوامع ناامن‌تر، ناپایدارتر و ترسناک‌تر خواهند شد. واقعیت از بین می‌رود و نسخه اصلی یک شیء هیچ اهمیتی ندارد و بنابراین ارزش مرجع آن را از دست می‌دهد. هدف از این پژوهش، ارائه و کشف یکی از اساسی‌ترین مفاهیم پست‌مدرنیته است، یعنی تعریف ژان بودریار از ایده‌های حاد واقعیت و شبیه‌سازی که فرهنگ امروز را در برمی‌گیرد. شوو هوی تزو در رساله دکتری خود با عنوان تأثیرات ویژه فرهنگی و بین‌المللی بر ادراکات انتقادی پنج هنرمند هنر چیدمان آسیایی؛ ونداگو، یوکینوری یاناگی، بینگ زو، تاتسو میاجایما و جئونگ-هووا چوی، به بررسی بازنمود بین‌المللی تأثیرات فرهنگی

در آثار پنج هنرمند آسیایی پرداخته است که در این میان، شرایط فرهنگی ژاپن طی صدسال گذشته، از ملی‌گرایی توتالیتار تا امپراتوری هیروهیتو^۲ زمانی که خلق هنر باعث تابوشکنی در این سرزمین گردید بررسی شده است. تزو، در بخشی جداگانه با عنوان هینومارو^۳، خورشید قرمز رنگی که نماد امپراتوری ژاپن است به بررسی آثار یانایگی پرداخته است. گرچه تزو در نتیجه‌گیری خود اشاره‌ای کوتاه به شبیه‌سازی کرده است، اما تمرکز اصلی او بر نماد شناسی می‌باشد.

در مقاله مهدی حامدی و فاطمه رضوی با عنوان نظام نشانه‌ای حاد و واقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیتر هالی هنر با آن این پرسش مطرح می‌شود که چگونه هنرمندان قادرند به جهان وانموده بپردازند؟ این مقاله با در نظر گرفتن حاد و واقعیت و وانموده‌های بودریار آثار تجسمی پیتر هالی هنرمند نئو-ژئو را مورد بررسی قرار داده است و نتیجه می‌گیرد که آثار هالی به‌گونه‌ای تمثیلی در پی وانمایی جوامع پسا صنعتی است. در مقاله سهیلا منصوریان، تحت عنوان وانمایی: تاریخچه و مفهوم-نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار مفهوم وانمایی و همچنین تطور و شکل‌گیری و نگاه تاریخی آن مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد امر نمادین، در یک سیر تاریخی از بازنمایی طبیعت و جایگاه ثابت خود به‌جایی می‌رسد که در سومین دوره خود و در نظم سوم وانموده، بار خلق خود واقعیت را بر عهده می‌گیرد. این واقعیت می‌تواند سیاسی، هنری و یا مذهبی باشد که در هر صورت توسط کدهایی بی‌ارجاع بازآفریده می‌شود. حوزه‌های نامبرده، در اتحادی که به‌واسطه امر وانموده صورت گرفته، جزمیت کلاسیک و تا حدی مدرن خود را از دست می‌دهند. همچنین در این مقاله نتیجه گرفته می‌شود که ارزش هر حوزه، در گروی کارکرد آن و میزان استفاده از امر وانموده است. به‌این‌ترتیب، هنر به‌سوی هر چه بیشتر انتزاعی شدن میل می‌کند و عواملی چون سیاست و رسانه و حوزه‌های تبلیغاتی، سوژه معاصر را وارد چرخه انتزاعی و تهی از معنا می‌کنند.

در مقاله سهیلا منصوریان هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مدرن، بررسی رسانه به‌مثابه تولیدکننده وانمایی از منظر ژان بودریار با تفسیر بودریار از رسانه و جریان سازی‌های آن مشخص می‌شود که چگونه این روند شکل گرفته و در نهایت سوژه تهی شده از فردیت و معنا در فضایی وانموده و فراواقعی باقی می‌ماند. این پژوهش با پرداختن به مخاطب، امر فراواقعی، جهان بدون معنا، توهم واقعیت، رابطه اطلاعات و ارتباطات، بقای وانموده، محو مخاطب و پایان معنای واقعی، نتیجه می‌گیرد که در جهان پست‌مدرن نشانه‌های انضمامی و واقعی امر تولید جای خود را به روند دیجیتالی شدن و نشانه‌های رسانه‌ای می‌سپارند که بر فاصله واقعیت و نشانه می‌افزایند تا جایی که دیگر نشانه‌های بی‌ارجاع رسانه‌ها سروکاری با حوادث واقعی نداشته و خود به بازتولید واقعیت می‌پردازند. غلامرضا پرهیزکار در مقاله واقعیت رسانه و توده در حاد و واقعیت بودریار ضمن نگاهی توصیفی به سیر تحول اندیشه بودریار، به مفهوم کلیدی اندیشه او یعنی حاد واقعیت پرداخته و سپس به تصویری که وی از رسانه و فروپاشی معنی و زایل شدن امر اجتماعی و نهایتاً شکل‌گیری توده بر اساس مفهوم حاد واقعیت ارائه می‌دهد، اشاره داشته است.

روش پژوهش

پژوهش‌هایی که بررسی شد، بیشتر به مفاهیم و انمایی، حاد واقعیت، توهم واقعیت و سیر تاریخی آن و نظام نشانه‌ای فرا واقع در اندیشه بودریار پرداخته‌اند. درحالی‌که این پژوهش به بیان نمود بیرونی شبیه‌سازی فرهنگی می‌پردازد. پژوهش حاضر با در نظر گرفتن آرای ژان بودریار، با روش توصیفی-تحلیلی به مطالعه اثر کشتزار مورچگان پرچمی اثر یوکینوری یاناگی می‌پردازد. گردآوری اطلاعات به صورت مطالعه کتابخانه ای صورت گرفته است. انتخاب آثار این هنرمند نیز به دلیل نزدیکی و همخوانی با نظریات بودریار و داشتن مولفه های فرهنگی خاص بوده است. از بین آثار یاناگی، کشتزار مورچگان پرچمی به دلیل خوانش تصویری متناسب با شبیه سازی فرهنگی بودریار، انتخاب شده است.

نظریه ژان بودریار و بیان جایگاه آن در پسا مدرنیست

ژان بودریار (۲۰۰۷-۱۹۲۹م) در ریمس فرانسه متولد شد. مطالعاتش را در ۱۹۶۶م در دانشگاه نانتر به پایان رساند. اغلب او را به‌عنوان یکی از پایه‌گذاران تئوری پست‌مدرن فرانسوی می‌شناسند. بودریار معتقد است که؛ جوامع معاصر غربی در کثرت معانی و بازنمایی‌های فرهنگی غرق شده‌اند. نشانه‌ها و معانی تحت هدایت رسانه‌های پیشرفته، بی‌وقفه تا آنجایی تکثیرشده و افزایش می‌یابند که دیگر تثبیت معانی نشانه، برقراری ارتباط واژه و ابژه و تمایز حقیقت از خطا و واقعیت از توهم، ممکن نخواهد بود (سیدمن، ۱۳۹۳: ۳۰-۳۱). بودریار فرهنگ را در حال تغییر و وجه معکوس مطلق فرهنگ در معنای «میراثی از آثار، افکار و سنت‌ها» و «خطی پیوسته از تأملات نظری و کارکرد نمادین» می‌داند (بودریار، ۱۳۹۴: ۱۴۷). همگونی فرهنگی موجب مستحیل شدن افراد یا گروه‌هایی از میراث قومی متفاوت در فرهنگ حاکم جامعه می‌شود. همگون سازی درواقع شدیدترین حالت فرهنگ پذیری است؛ و اکتساب ویژگی‌های فرهنگ حاکم را تا حدی که گروه همگون شده غیرقابل تشخیص از دیگر اعضای جامعه شوند، شامل می‌شود. بااینکه همگون سازی ممکن است از طریق اعمال زور و یا داوطلبانه انجام گیرد، به‌ندرت موجب جایگزینی کامل فرهنگ قومی و نژادی حاکم می‌شود. فرایند شکل‌گیری و گسترش فرهنگی خاص در عرصه جهانی موجی از همگونی فرهنگی را در جهان پدید می‌آورد و همه خاص‌های فرهنگی را به چالش می‌طلبد (گل‌محمدی، ۱۳۹۳: ۹۷-۹۹). به‌زعم بودریار امروزه فرهنگ بُعد همگانی تولید به شمار می‌رود، «فرهنگ دیگر برای این تولید نمی‌شود که تداوم یابد، بُعد چرخه‌ای و بازیافتی است» (بودریار، ۱۳۹۴: ۱۴۷). البته فرهنگ به‌عنوان مرجعی همگانی و ایده‌آل حفظ می‌شود، اما در واقع، به دلیل شیوه تولید خود تابع گرایش روزآمدی کالاهای مادی است و به همین دلیل بودریار فرهنگ را بعد چرخه‌ای می‌داند.

شبیه‌سازی^۷

چنانکه بودریار اشاره می‌کند، جوامع در دوره‌های پیشین بر تبادل نمادین متکی بودند و در دوره مدرن به چاپ، اما جهان معاصر زیر سیطره رسانه‌های گروهی الکترونیک

قرار دارد. وی معتقد است؛ در سرمایه داری انحصاری، مردم به عنوان مصرف کننده عمل می کنند، نیازهای آنان به اندازه نیروی کارشان مهم و اساسی هستند. مبادله کالا بی اهمیت نیست و مبنای واقعی نقد ریشه ای سرمایه داری مبادله نمادین نظم مصرفی است (لایون، ۱۳۸۰: ۳۶). یکی از وجوه اصلی نظریه بودریار توجه او به شبیه سازی و امور فرا واقعی است (استیونسون، ۱۳۸۳: ۲۱۸). او معتقد است در عصر نشانه ها وارد فضای «فرا واقع» می شویم. شبیه سازی امر واقع، واقعی تر از آن واقعیتی تلقی می شود که قرار است به آن ارجاع داده شود. از دیدگاه او: «امروزه واقعیت خود حاد واقعیت است» (بودریار، ۱۳۹۳: ۳۰). آن گونه که بودریار بیان می کند، سه مرتبه از تشابه وجود دارد که موازی با دگرگونی های قانون ارزش از رنسانس به بعد حرکت می کنند. ۱. بدل سازی: الگوی غالب در دوره کلاسیک از رنسانس تا انقلاب صنعتی و تشابه بر پایه قانون طبیعی ارزش است. ۲. تولید: الگوی غالب در دوران صنعتی است. ۳. شبیه سازی: الگوی غالب در مرحله کنونی است که تحت حاکمیت کُد قرار می گیرد (بودریار، ۱۳۹۴ الف: ۷۷۰). که در حادث ترین وضعیت آن - که مربوط به جامعه پست مدرن است - حالتی به وجود می آید که مفاهیم ریشه در واقعیت ندارد بلکه ریشه در تخیل و فرا واقعیت دارند.

در مرحله سوم، به زعم بودریار، اگر جامعه کلاسیک بر اساس مفاهیم و مبادلات نمادین و نیز جوامع مدرن بر اساس تولید شکل گرفته است، جامعه ی پسا مدرن و عصر کنونی بر اساس مفهوم شبیه سازی شکل می گیرد؛ در این مرحله نشانه ها، در صدد شکل دهی به جهان پیرامون خود بر می آیند. نظم ایجاد شده و اسلوب های جدید، در یک سیر دایره وار قرار می گیرند و واقعیت را تشکیل می دهند؛ به صورتی که هر نشانه صرفاً به نشانه ای دیگر و هر کالا به کالایی دیگر ارجاع داده می شود. عدم قطعیت ایجاد شده توسط تولید و تکثیر و انموده ها و کدهای جدید در این سیر، راه تشخیص درست از نادرست را ناممکن می سازد. به همین دلیل است که شاهد از بین رفتن تضاد بین زشت و زیبا در هنر، پدیده ی چپ و راست در سیاست، مفید و غیر مفید در اشیا و خوب و بد در اخلاق و هر سطحی از مفاهیم طبیعت هستیم. (Baudrillard، ۱۹۹۳: ۱۵۷) عصر کنونی با وانمایی امکاناتی که فناوری های رسانه ای نوین فراهم کرده اند، متضمن آن است که فرهنگ دیگر واقعیت را تکثیر نکرده بلکه خود آن را تولید می کند (استیونسون، ۱۳۸۳: ۲۱۸).

عصر ارتباطات و شبیه سازی فرهنگی

در عصر ارتباطات در فرهنگ های مختلف رسانه وسیله ای برای ابلاغ پیام تعریف شده است. بودریار رسانه را خود پیام تلقی می کند. رسانه تبلیغاتی، رسانه چاپی، رسانه دیجیتال، رسانه الکترونیکی، ابر رسانه، رسانه گروهی، چند رسانه ای، رسانه اجتماعی، رسانه هنری از جمله رسانه هایی هستند که بدون شک تمام افراد مستقیم یا غیر مستقیم با آنها سروکار دارند. «رسانه ها را می توان یکی از مهم ترین منابع اطلاعاتی موجود در هر جامعه دانست که با تولید، تکثیر و انتشار پیام، اطلاعات لازم و ضروری را در زمینه های مختلف همراه با تحلیل ها و تفسیرهای متعدد در اختیار مخاطب قرار

می‌دهند» (بیژنی، ۱۳۸۹: ۱۶). ژان بودریار متأثر از افکار اینس^۱ و مک لوهان^۲ است. او تأثیر رسانه‌های گروهی مدرن را کاملاً متفاوت و ژرف‌تر از هر فناوری دیگر قلمداد می‌کند. پیدایش رسانه‌های گروهی، خصوصاً رسانه‌های الکترونیکی مثل تلویزیون، موجب دگرگونی ماهیت و سرشت زندگی‌های ما شده است. تلویزیون دنیا را برای ما فقط «شبه‌سازی» نمی‌کند، بلکه چیرستی دنیایی را که ما واقعاً در آن زندگی می‌کنیم، برای ما تعریف می‌کند.

شبه‌سازی استوار شده بر اطلاعات و نمایش سیبرنتیکی، هدفش حداکثر عملیاتی شدن و بیش واقعی بودن و کنترل مطلق است (بودریار، ۱۳۸۳: ۱۲۶). بنا به استدلال بودریار، در روزگاری که رسانه‌های گروهی همه‌جا حضور دارند، واقعیت تازه‌ای آفریده می‌شود که متشکل از آمیزه‌ای از رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌ها است. دنیای فرا واقعیت با شبهه‌واره‌ها بنا می‌شود. تصویرهایی که معنای خود را از تصویرهای دیگر اخذ می‌کنند و به همین دلیل پایه و اساسی در واقعیت بیرونی ندارند (گیدنز، ۱۳۹۴: ۶۷۰-۶۶۹). به نظر بودریار به واسطه حاکمیت رسانه‌ها محرمانه‌ترین لحظات زندگی، اکنون از طریق فناوری‌های رسانه‌ای با تشریفات خاص خود به عرصه‌ی عمومی کشیده می‌شوند. فروپاشی زندگی روزمره را در رسانه‌ها، بودریار به‌عنوان نوعی هرزه‌نگاری توصیف می‌کند (استیونسون، ۱۳۸۳: ۲۱۴-۲۱۳). منظور او از هرزه‌نگاری؛ یعنی هر چیزی هرچقدر هم مبتذل باشد مطرح و مورد بحث قرار می‌گیرد.

جهان شبه رویداد، شبه تاریخ و شبه فرهنگ که بورستین^۳ در کتاب خود تحت عنوان تصویر^۴ از آن سخن رانده است، به معنای رویدادها، تاریخ، فرهنگ و ایده‌هایی است که نه بر اساس تجربه‌ای متغیر و متناقض و واقعی، بلکه از روی عناصر رمزگان و دست‌کاری فنی رسانه ساخته و پرداخته شده‌اند. از آنچه گفته شد، چنین برمی‌آید که تحریف معنی، سیاست، فرهنگ‌زدایی از فرهنگ و جنسیت زدایی از بدن در مصرف رسانه‌ای، چیزی فراتر از بازتفسیر «مغرضانه» محتواس است. همه‌ی تغییرات در فرم انجام می‌گیرد: همه‌جا، جانشینی وجود دارد، به‌جای امر واقعی «امر واقعی جدیدی» می‌نشیند که به‌طور کامل بر اساس ترکیب عناصر رمزگان تولید می‌شود (بودریار، ۱۳۹۴: ۱۹۳). ترکیب عناصر رمزگانی که رسانه‌ها از آن استفاده می‌کنند در مرحله نخست شامل چهره افراد، ظاهر، لباس، رفتار و گفتار و در واقع رمزهای اجتماعی هستند. رمزگان در سطحی دیگر شامل تکنولوژی، همچون دوربین، تدوین، موسیقی، صدابرداری می‌شود و در نهایت انسجام و ترکیب عناصر یاد شده باعث بازنمایی واقعیتی می‌شود که مورد مقبولیت اجتماعی قرار می‌گیرد. برای درک بهتر نظریه بودریار می‌توان گفت، رسانه‌های جمعی چنان به زندگی اجتماعی نفوذ کرده‌اند و چنان نقش مهمی در حیات اجتماعی ما ایفا می‌کنند که معلوم نیست کدامیک از برنامه‌های تلویزیون واقعیت است و کدامیک شبه‌سازی واقعیت. تلویزیون موقعیت‌های زندگی واقعی را عمدتاً به این دلیل شبه‌سازی می‌کند که جهان خود را تحقق بخشد و نه اینکه دنیای واقعی را بازنمایی کند. به‌زعم بودریار، آن‌قدر شبه‌سازی‌ها زیاد شده‌اند که «امر واقع به قتل رسیده است» و واقعیت چنان کم‌اهمیت شده که انگار وجود ندارد (پاینده، ۱۳۹۱: ۲۸۲-۲۸۵).

یوکینوری یاناگی^{۱۳} و اثر مفهومی او کشتزار مورچگان پرچمی

در ۱۹۵۹ در فوکوئوکا، ژاپن متولد شد. یاناگی مدرک کارشناسی و کارشناسی ارشد خود را در رشته نقاشی از دانشگاه هنر ماساچوست توکیو گرفت او همچنین کارشناسی ارشد مجسمه سازی دانشگاه ییل را نیز در ۱۹۹۰م اخذ کرد (Tzou, ۲۰۰۰: ۱۹۲). منتقدانی همچون الکساندر مونرو و پیتربلوم، یاناگی را نماینده هنر مفهومی ژاپن می دانند (Munroe, ۱۹۹۴: ۳۴۷). هنر او نه فقط به خاطر فرم ها و مواد به کار رفته اش بلکه به دلیل رویکردهای تجربی اش به عنوان یک هنر مفهومی شناخته می شود. مانند بسیاری از هنرمندان حوزه چیدمان قصد دارد مسائل اجتماعی، سیاسی و فرهنگی را به مخاطبینش منتقل کند. موضوع اصلی آثارش «هویت» در سطوح مختلف است (Caroline & Dav- ۲۰۱۰: ۷۱). از میان ۱۹ هنرمند منتخب در ۱۹۹۳م در دوسالانه ونیز یاناگی تنها هنرمند آسیایی بود که توانست جایزه آن سال را دریافت کند. مجموعه کشتزار مورچگان پرچمی^{۱۴} اثر یاناگی که در آن دوسالانه به نمایش درآمد، متشکل از جعبه های پلاستیکی هستند که در آن ها شن های رنگ شده به شکلی مرتب شده اند که پرچم های ملیت های مختلف را شکل می دهند همچنان که مورچه های مهاجر از طریق مجاری پلاستیکی بین جعبه ها، به عقب و جلو حرکت می کنند، طرح های پرچم ها مبهم و مغشوش شده، به طوری که یک نشانه ی هویت ملی به هم پاشیده شده و به پرچمی دیگر تبدیل می شود. یاناگی این کار را به مثابه استعاره ای از بیهودگی ملی گرایی ارائه می کند (Tzou, ۲۰۰۰: ۱۹۳). اثر مورچگان پرچمی یاناگی (تصویر شماره ۱) متشکل از ۱۸۲ جعبه با اندازه ۲۴ در ۳۰ سانتیمتر، جنس پلاستیک پر شده از شن های رنگی که هر کدام تداعی کننده یک پرچم هستند جعبه ها با لوله های پلاستیکی به هم متصل شده اند و درون آن ها تعداد زیادی مورچه آزادانه در حال حرکت هستند. جانث کاپلووس^{۱۵} از منتقدان هنر معاصر در توصیف اثر یاناگی از کلمات «سرگرم کننده و معنی دار» استفاده کرده است که به نظر می رسد یک نگاه طنز آمیز در تجسم اشیاء و اثر ارائه شده وجود دارد. برخلاف کاپلووس، الکساندر مونرو^{۱۶} در توصیف این اثر از کلمات «ویرانگر، پر هرج و مرج، سخت کوش» استفاده کرده است.



تصویر ۱: کشتزار مورچگان پرچمی، ۱۹۹۰م، یوکینوری یاناگی، ۱۸۲ قطعه ۷۸۰ در ۱۶۸ سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۱)

به وضوح ترس و یا واقعیت تغییر هویت‌های فرهنگی را در اثر یاناگی که نشان‌دهنده ملت‌های مختلف جهان است را می‌توان دید. ظاهر هر پرچم به‌طور روزانه به دلیل فعالیت مورچه‌ها (تصویر شماره ۴) که به‌طور مداوم دانه‌های شن و ماسه را از یک پرچم به دیگری انتقال می‌دهند تغییر می‌کند و از این طریق هویت‌های ملی جدیدی ایجاد می‌شود (Fiero, ۱۹۹۸: ۱۵۸). به گفته بودریار هر فرهنگی پیش از ناپدید شدن، عمومیت می‌یابد که در اینجا عمومیت یافتن فرهنگ‌ها به شبیه‌سازی فرهنگی نزدیک‌تر می‌شود (بودریار، ۱۳۸۴: ۴۶۰).



تصویر ۲: قسمتی از کشتزار مورچگان پرچی، ۱۹۹۰، یوکیئوری یاناگی، ۲۴ در ۳۰ سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۲)

مورچه، مظهر ارتباط جمعی



به نظر می‌رسد انتخاب هوشمندانه مورچه به‌مثابه «حشره‌ای اجتماعی» توسط یاناگی به ویژگی‌های زیست‌شناختی و فیزیکی مورچه چون قابلیت همزیستی، انطباق‌پذیری، امکان جابجایی و تغییر محیط‌زیستش بازمی‌گردد که به‌رغم جثه کوچک با قدرت و

توانایی حیرت انگیزش قابلیت حرکت در جهات مختلف و عبور از مسیرهای پرپیچ‌وخم و صعب‌العبور را دارد. مورچه حشره‌ای هوشمند است با توانمندی مسیریابی و حرکت، که با کار بی‌وقفه و مداوم قابلیت رخنه و رسوخ به بیشتر محیط‌زیست‌های زمین را داشته و بدان چیره گردیده و گستره‌های آن را درنوردیده است. بدین ترتیب، مورچه مظهر «ارتباط جمعی» است. چراکه در ارتباط با سایر مورچگان در نظامی جمعی زیست کرده، با حرکت و تلاش پیوسته و شاخک‌هایی که مدام در بالای سرش در حال حرکت هستند، با دیگر مورچه‌ها در ارتباط، همراهی، تعامل و تبادل اطلاعات است. همان‌گونه که مورچه‌ها در نظام اجتماعی خود در حرکت مداوم و جابجایی هستند و از طریق کدهای وابسته به حواس بویایی و لامسه با یکدیگر سریع ارتباط می‌گیرند، در جهان امروز نیز انسان‌ها و فرهنگ‌ها به‌واسطهٔ سهولت مهاجرت‌ها، انتقال اطلاعات و پذیرش‌های فرهنگی که رسانه‌ها در آن‌ها نقش کلیدی دارند جابجا می‌شوند و مرزهای هویتی‌شان را در هم می‌شکنند.

بررسی و تحلیل اثر یانازی بر اساس نظریه بودریار

یانازی، از پرچم که خود «نماد تشخص و هویت ملی» خاص، متمایز و منفرد است، بهره می‌برد، اما به‌کارگیری «مورچه‌های زنده» در اثر یانازی می‌تواند نمود نظام ارتباطات جهان‌شمولی باشد که مرزها و گستره‌های متعدد را با هویت‌های منفرد درنوردیده، با امکان حرکت از سطحی به سطح دیگر و شکستن مرزها و حدود جداگانه، آن‌ها را به کلیتی یگانه و «شبیبه به هم» تبدیل می‌کند، به‌طوری‌که در این فضا «حرکت مورچه‌ها» از گستره‌ای به گستره دیگر به‌مرور زمان موجبات تخریب و استحاله ویژگی‌های متمایز پرچم‌ها خواهد شد. واقعیتی نوین که در پرتو این استحاله به ظهور می‌رسد، نظامی واحد از پرچم‌های شبیه به هم خواهد بود؛ که به‌مرور زمانی نه‌چندان دور، نشانی از بی‌نشانی خواهند داشت. چه‌بسا خود مورچه‌ها نیز واجد همین ویژگی هستند. حشراتی که در نظامی جمعی از یکدیگر قابل تفکیک و تشخیص نیستند! مورچه‌ها به عبارتی خود نماد و حامل وجه ارتباطات و درعین حال «شبیبه‌ها» هستند که در نظامی واحد ایفای نقش می‌کنند، بی‌آنکه تفرد و تشخصی داشته باشند.

مورچه در اثر یانازی

۱. مظهر ارتباط جمعی است. (رسانا)

۲. قابلیت حرکت سیال و بی‌وقفه

۳. انطباق‌پذیری و تغییر محیط‌زیست

۴. رسوخ به‌کل جهان و درنوردیدن مرزها

۵. مشابهت با سایر مورچه‌ها-عدم تفرد (شبیبه‌ها)

(مأخذ: نگارندگان)



تصویر ۳: قسمتی از کشتزار مورچگان پرچی، ۱۹۹۰م، یوکنوری یانگی، ۱۸۲ قطعه، ۲۴ در ۳۰ سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۲)

مطابق با نظر بودریار، در عصر ارتباطات فضاهای خصوصی به عرصه‌های عمومی تبدیل می‌شود و در چنین فضاهایی تأثیر و تأثر فرهنگ‌ها بر همدیگر بیش‌ازپیش آشکار می‌شود. حال در این اثر نیز با از بین رفتن فضای خصوصی به‌وضوح تأثیر و تأثر کنش مورچه‌ها را می‌توان روی جعبه‌ها که به‌مثابه یک فرهنگ است، تماشا کرد. اشاره شد که بودریار در کتاب جامعه مصرفی خود به کثرت معانی و بازنمایی نشانه‌ها و تکثیر بی‌وقفه آن تأکید دارد. هنرمند نیز در اثرش توانسته است هوشمندانه از رد مورچه‌ها به‌عنوان بازنمایی نشانه‌ها استفاده کند. نشانه‌ها، درصدد شکل‌دهی به جهان پیرامون خود برمی‌آیند و دنیای خود را آن‌گونه که می‌خواهند می‌سازند و در اینجا مورچگان به‌عنوان نشانه‌ها در پی ساختن بی‌قیدوشرط دنیای خود هستند. هنرمند با نمایش اغتشاش خودسرانه مورچگان، هویت کشورها را نیز مغشوش کرده و بدین‌سان به یک همگونی کلی رسیده است. از سوی دیگر می‌توان گفت این اثر بسان شبکه‌ای از رسانه می‌ماند که ارتباطی تنگاتنگ با همدیگر دارند و از یکدیگر متأثر هستند. هر جعبه همچون یک شبکه تلویزیونی می‌ماند که هویت یک کشور را به نمایش گذاشته است و این هویت با نشانه‌هایی به سمت تغییر و دگرگونی پیش می‌رود (تصویر شماره ۷). آن‌گونه که ژان بودریار فرهنگ را در حال تغییر تعریف کرده و به عدم ثبات آن اشاره نموده است در این اثر نیز به‌واسطه حرکت مورچه‌ها عدم ثبات دیده می‌شود.

بنا بر اندیشه‌های بودریار، اسلوب‌های جدید، در یک سیر دایره‌وار قرارگرفته و واقعیت را تشکیل می‌دهند، به‌طوری‌که هر نشانه صرفاً به نشانه‌ای دیگر ارجاع داده

می شود و مبادله نشانه ای صورت می گیرد. نشانه ها بیش از آنکه در مقابل امر واقعی مبادله شوند در مقابل یکدیگر مبادله می شوند. دقت هنرمند به این موضوع که حرکت مورچه ها به واسطه کاربرد لوله های پلاستیکی متعدد، در یک سیر مدور قرار بگیرد جای تأمل دارد. این سیر چرخشی حرکت مورچه ها، به بحث تداوم فرهنگ که بودریار به آن اشاره کرد شبیه است. آنجا که او باور دارد فرهنگ برای تداوم تولید نمی شود بلکه بُعد چرخه ای خود را کامل تر می کند. به زعم او در این چرخه هیچ گونه قطعیتی وجود ندارد و همین باعث می شود تشخیص درست از نادرست را ناممکن بسازد. نمونه این چرخه، کاربرد حرکت هوشمندانه مورچه ها در این اثر است. حرکت نمادین مورچه ها از سراسر مرزهای شنی که دارای هویت ملی می باشند تقسیم فرهنگ را در سراسر جهان رقم خواهند زد. این روند در طول زمان تکامل می یابد و به نوعی منجر به سامانه ای با ترکیبی مغشوش خواهد گشت. مورچگان با فتحه فضای موجود به شبیه سازی و ناپدید شدن واقعیت منجر می شوند (تصویر شماره ۶) که به دنبال آن واقعیتی نو خلق خواهد شد. این همان واقعیتی است که بودریار در کتاب در سایه اکثریت خاموش، آن را جریان حاد واقعیت نامید (بودریار، ۱۳۹۳: ۲۶).



تصویر ۴: اوراسیا ۲۰۰۱، ۲۰۰۱-۲۰۰۰م، یوکینوری یاناگی، ۹۱ قطعه، ۲۵ در ۳۶ و نیم سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL)

فرا واقعیت در کشتزار مورچگان پرچمی بازنمایی شبیه سازی شده ای از امر واقع است که می توان گفت هنرمند به خوبی در اثرش بازنمایی کرده است. با توجه به باور بودریار که افزایش مصرف گرایی باعث تولید نشانه ها و در نهایت فرهنگ سازی جدید می شود در اثر یاناگی با فرایند افزایش مصرف گرایی مورچگان، وانموده ای ساخته می شود که سوژه معاصر در پی جاودانگی و درک موقعیت خود در انبوه کالا (در اینجا شن های رنگی) به وجود آورده است. با توجه به نظر بودریار نشانه های جدید که هویت پسامدرن را تشکیل می دهند، در صدد شکل دهی به جهان پیرامون خود هستند. و در این روند جامعه به سمتی حرکت می کند که هدفش کنترل بر تمام حوزه های

موجود است و در اثر یانانگی مورچگان (تصویر شماره ۳) به عنوان نشانه‌ها همه‌ی حوزه‌ها را دستخوش تخریب قرار می‌دهند. در این اثر مورچه‌ها به عنوان نشانه‌هایی در پی تغییر شکل دنیای اطراف خود می‌باشند. این تغییر شکل نیز دگرگونی ماهیت و سرشتی را به دنبال دارد که در نظریات بودریار به آن اشاره شد. وقتی از تغییر شکل صحبت می‌کنیم، یعنی به دنبال آن نوعی آفرینش رخ می‌دهد. آفرینشی که ژان بودریار آن را بازتاب رفتارهای مردم و تصاویر رسانه‌ها دانست.

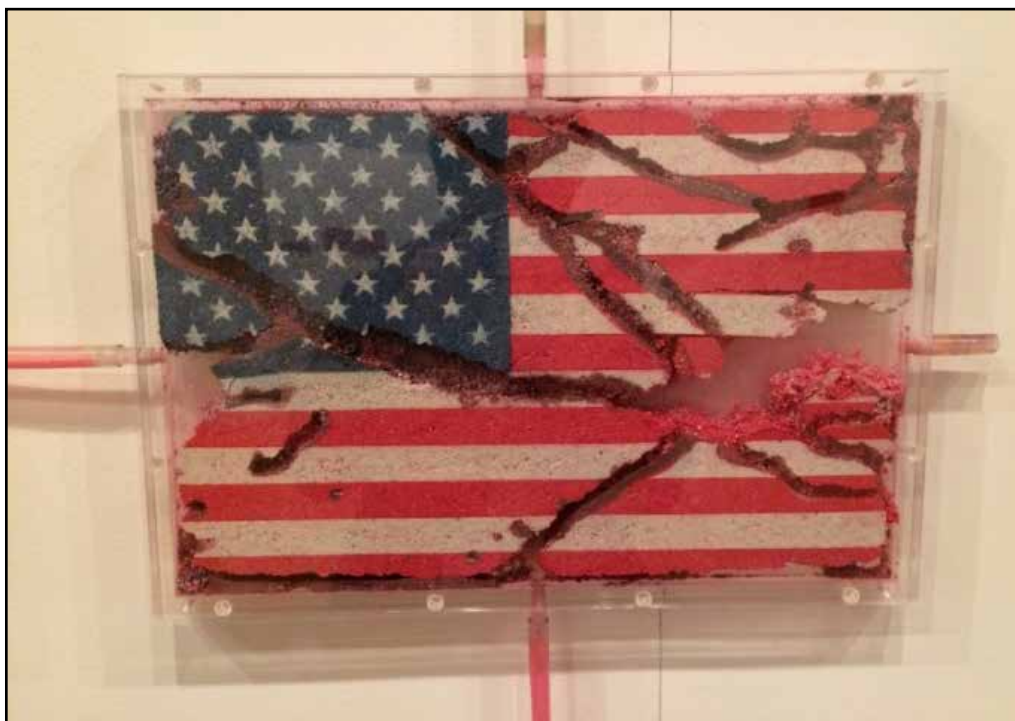
از مجموعه تشابهات سه‌گانه بودریار که در ابتدای متن ذکر آن رفت، تشابه‌سازی نوع سوم در اثر یانانگی، یعنی شبیه‌سازی به عنوان یک الگوی غالب بر مبنای قوانین ساختاری، صدق می‌کند. در این فرآیند شبیه‌سازی که بودریار بارها آن را با عناوین مختلف مورد بحث قرار می‌دهد، امر حاد واقعیت، امر جان‌شینی و وانموده مقوله‌هایی هستند که در کلیت اثر یانانگی دیده می‌شوند.



تصویر ۵ اوراسیا ۲۰۰۱، ۲۰۰۰-۲۰۰۱م، یوکی‌نوری یانانگی، ۹۱ قطعه، ۲۵ در ۳۶ و نیم سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۱)



تصویر ۶: قسمتی از کشتزار مورچگان پرچمی، ۱۹۹۰م، یوکی‌نوری یانانگی، ۱۸۲ قطعه، ۲۴ در ۳۰ سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۱)



تصویر ۷: قسمتی از کشتزار مورچگان پرچمی، ۱۹۹۰م، یوکینوری یاناگی، ۲۴ در ۳۰ سانتیمتر، مورچه، شن رنگی، جعبه، لوله و نی پلاستیکی. (مأخذ: URL۱)

بررسی اثر کشتزار مورچگان پرچمی و نظریه بودریار	
کشتزار مورچگان پرچمی	نظریات ژان بودریار
فضای کلی اثر	شبکه چندملیتی
زنجیره‌ای از پرچم‌های مختلف	ارجاع به دیگری
کثرت و تنوع پرچم‌ها	تکثر فرهنگی
خطوط رابط بین شبکه‌های مختلف	سیستم ارتباطی بین کشورها
پرچم‌های مختلف	ملیت و هویت
کاربرد مورچه	ساحت فراملی کنش انسانی یا فرهنگ امروز
جعبه‌های متعدد و روزه‌ها و کانال‌های مابین آن‌ها	امکان ارتباطات فرهنگی و وحدت قطب‌های مختلف و متعدد
تبادل شن و ماسه بین پرچم‌ها	تبادل اطلاعات منجر به تبادل فرهنگی خواهد شد.
تبادل شن و ماسه بین پرچم‌ها و مخدوش شدن نقوش پرچم‌ها	تحویل واقعیت به واقعیتی دیگر در نهایت فرهنگ‌سازی جدید می‌شود.
وجود شن‌های رنگی و جابجایی آن‌ها توسط مورچگان	قابلیت استحاله رنگ‌ها (تفرد، تمایز) - میل به شبیه‌ها
حرکت بین تمام جعبه‌ها و تخریب هویت ملی	ارتباط جمعی
عدم محدودیت مورچه‌ها	رسانه‌ها در پی تولید فرا واقعیت هستند. رسانه‌ها نیز محدودیتی برای خود قائل نیستند.
حضور گسترده مورچه‌ها در نقاط مختلف	درنوردیدن مرزها در عصر ارتباطات
حرکت و جابجایی مداوم	تخریب مرزها
از بین رفتن نسخه اصلی اثر مورچگان پرچمی	خلق واقعیت جدید و آفرینش-بازتابش رفتارها
استفاده از لوله‌ها پلاستیکی شفاف	در عصر ارتباطات فضاهای خصوصی به عرصه عمومی تبدیل می‌شود. از بین رفتن محرمانه‌ترین لحظات زندگی

(مأخذ: نگارندگان)

در اثر یاناگی فرایند شبیه‌سازی با تسلط یافتن بر واقعیت فرهنگ‌ها، جامعه را به‌سوی اغتشاش همراه بانظم می‌کشاند. کشتزار مورچگان دیگر محدود به یک قلمرو نیست بلکه در پی تولید فرا واقعیت هستند. اغتشاش در کشتزار مورچگان به‌مثابه تخریبی است که بودریار به آن اشاره می‌کند که در دنیای پسامدرن مرز بین انگاره و واقعیت به درون فرومی‌ریزد و تخریب می‌شود و همراه با آن واقعیت و زمینه آن به‌کلی از بین می‌رود اما در اینجا، تخریب در حالی صورت می‌گیرد که هویت‌ها هنوز به‌کلی از بین نرفته‌اند.

نتیجه‌گیری

یوکی‌نوری یاناگی هنرمند ژاپنی در اثر کشتزار مورچگان پرچمی نشان داد که کشورهای مختلف با توجه به گستردگی ارتباطات از درون دچار دگرگونی و تغییر ماهیت خواهند شد، همان چیزی که بودریار آن را شبیه‌سازی می‌نامد. شبکه چندملیتی، ارجاع به دیگری، تکثر فرهنگی، قابلیت استحاله رنگ‌ها، ارتباطات جمعی، تخریب مرزها، خلق واقعیت جدید و ساحت فراملی، ویژگی‌هایی هستند که به‌واسطه آن‌ها پی می‌بریم، کشتزار مورچگان پرچمی بازنمودی است از واقعه‌ای که منجر به یک تحول فرهنگی خواهد شد. نتیجه مهمی که در بررسی و تحلیل اثر یاناگی می‌توان گرفت، این است که از تشابهات سه‌گانه بودریار، مرحله سوم، یعنی شبیه‌سازی در اثر یاناگی، به‌عنوان یک الگوی غالب، صدق می‌کند. آفرینش و بازتولید در این فرآیند باعث شبیه‌سازی شده است که در کلیت اثر یاناگی دیده می‌شود. یاناگی با استفاده از طرح پرچم‌های مختلف و مورچه‌های زنده، متناسب با پویایی فرهنگ جامعه بشری به لحاظ ماهیت و نحوه اجرا، نوع متفاوتی از ارتباطات بین کشورها را که منجر به شبیه‌سازی می‌شود به شیوه تمثیلی در اثر خود بازنمود کرده است.

پی‌نوشت

Jean Baudrillard (1929-2007)

۲ شبیه‌سازی، یک تقلید تقریبی از عملکرد یک فرآیند یا یک سیستم است (Banks, 2001).

3 Shwu-Huoy Tzou

4 Hirohito(1901-1989)

5 Hinomaru

6 Cultural similarity

7 Simulation

8 Hyper Real

9 Harold Innis (1896-1952)

10 Marshal McLuhan (1911-1980)

11 Boorstin

12 L' image

13 Yukinori Yanagi

14 The World Flag Ant Farm

15 Janet Koplos

16 Alexandra Munroe (1957):

الکساندرا مونرو موزه‌دار و تاریخ‌نگار هنر مدرن و معاصر آسیا و همچنین محقق مطالعات هنر جهان و تاریخ هنر فراملی است.

فهرست منابع

- استیونسون، نیک. (۱۳۸۳). «کولاک بودریار، پسامدرنیته، ارتباطات جمعی و مبادله نمادین». ترجمه پیام یزدانجو. رسانه. (شماره ۵۷)، ۱۹۷-۲۴۴.
- بودریار، ژان. (۱۳۸۳). «وانموده‌ها و داستان علمی تخیلی». ترجمه علی ملائکه. ارغنون. (شماره ۲۵) ۱۲۵-۱۳۳.
- بودریار، ژان (۱۳۸۴) «چگونه می‌توانی از روی سایه‌ات پیری وقتی دیگر سایه‌ای نداری؟». ترجمه افشین جهانیده. فلسفه و کلام. (شماره ۲۶-۲۷)، ۴۵۷-۴۶۶.
- بودریار، ژان. (۱۳۹۳). در سایه اکثریت خاموش. ترجمه پیام یزدانجو. تهران: مرکز.
- بودریار، ژان. (۱۳۹۴الف). مبادله نمادین و مرگ، ترجمه عبدالکریم رشیدیان. تهران: نشر نی.
- بودریار، ژان. (۱۳۹۴ب). جامعه مصرفی. ترجمه پیروز ایزدی. تهران: ثالث.
- بیژنی، مریم. (۱۳۸۹). ارتباط با رسانه‌ها. تهران: مبنای خرد.
- پاینده، حسین. (۱۳۹۱). «طغیان کپی بر اصل؛ بررسی دیدگاه بودریار در باب رسانه و پست‌مدرنیسم». سوره. (شماره ۵۸)، ۲۸۵-۲۸۲.
- پرهیزکار، غلامرضا. (۱۳۸۹). «واقعیت رسانه و توده در حاد واقعیت بودریار». معرفت فرهنگی اجتماعی. (شماره ۴)، ۲۰۰-۱۷۹.
- حامدی، مهدی و فاطمه رضوی (۱۳۹۴). «نظام نشانه‌ای حاد واقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیترو هالی هنر با آن». شناخت. (شماره ۷۳)، ۷۱-۸۴.
- گل محمدی، احمد. (۱۳۹۳). جهانی‌شدن فرهنگ، هویت. تهران: نشر نی.
- گیدنز، آنتونی. (۱۳۹۴). جامعه‌شناسی. ترجمه حسن چاوشیان. تهران: نشر نی.
- لایون، دیوید (۱۳۸۰). پسامدرنیته. ترجمه محسن حکیمی. تهران: آشیان.
- منصوریان، سهیلا. (۱۳۹۰). «وانمایی: تاریخچه و مفهوم، نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار». کیمیای هنر. (شماره ۲)، ۱۱۰-۱۲۰.
- منصوریان، سهیلا (۱۳۹۲). «هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مدرن، بررسی رسانه به مثابه تولیدکننده وانمایی از منظر ژان بودریار». کیمیای هنر. (شماره ۸)، ۶۰-۷۲.
- Banks, Jerry (2001). *Discrete-Event System Simulation*. the University of Michigan: Prentice Hall.
- Baudrillard, Jean. (1993). *Symbolic Exchange and Death*. Trans, Iain H. Grant, London: Sage.
- Betiag, Liwhu (2016). *The Trojan Horse of Globalizing Media & Changing Identities in Nigeria*. Department of Theatre & Media Studies. University of Calabar, Nigeria, 685-697.
- Bonito Oliva, Achille (1993). *Aperto '93: emergency/emergenza: Flash art international*. the University of California: Giancarlo Politi Editore.
- Caroline, Turner & Daven, Rhana (2010). *The Second Asia-Pacific Triennial of Contemporary Art*. the University of California: Queensland Art Gallery.

Fiero, K. G. (1998). *The Humanistic Tradition: The Global Village of the 20th Century*. (vol 6). New York: McGraw-Hill.

Munroe, Alexandra (1994). **Hinomaru Illumination: Japanese Art of the 1990s. Japanese. Art After1945: Scream Against the Sky**. New York: Harry N. Abrams.

Ryszard, W. Wolny (2017). **Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism**. *European Journal of Interdisciplinary Studies*. (vol 8), 76-80.

Tzou, Shwu-Huoy (2000). **Cultural-specific and International Influences on and Critical Perceptions of Five Asian Installation Artists: Gu Wenda, Yanagi Yukinori, Xu Bing, Miyajima Tatsuo, and Choi Jeong-Hwa**. United States: Texas Tech University.

url1: www.yanagistudio.net

url2: www.mymodernmat.com