

بازخوانی مفاهیم تمدنی شهر کاشان با بهره‌گیری از هنرهای دیجیتال

چکیده

کاشان یکی از اولین مراکز تشکیل تمدن انسانی است. طبق حفاری‌های باستان‌شناسی در تپه‌های سیلک کاشان، سابقه حضور بشر در این منطقه به پنج تا هفت هزار سال پیش از میلاد بازمی‌گردد. در تاریخ بشر، دو حوزه فرهنگ و هنر، تکنولوژی و صنعت دائماً در حال تأثیرگذاری متقابل بوده‌اند و تغییر و تحول هرکدام اثر مستقیمی بر طرف مقابل برجای گذارده است. در چند دهه گذشته نیز با رشد سخت‌افزاری رایانه‌ها امکان لازم برای هنرمندان و مهندسين فراهم‌آمد تا با طراحی و اجرای نرم‌افزارهای گوناگون از رایانه به‌عنوان وسیله و ابزاری جهت خلق آثار هنری بهره بگیرند. تأثیر فناوری دیجیتال باعث دگرگونی فعالیت‌هایی مانند نقاشی، رسم، مجسمه‌سازی، هنرهای صوتی و موسیقی شده است. ابزار دیجیتال امکان بسیار مناسبی جهت معرفی فرهنگ و مظاهر تمدنی شهرهای تاریخی فراهم کرده و لازم است با شناخت دقیق از این ابزار حداکثر بهره را از آن برد. این پژوهش با استفاده از روش تحلیلی و توصیفی به دنبال نشان دادن اهمیت استفاده از دانش روز در بازشناسی مفاهیم کهن می‌باشد. یافته‌های تحقیق نشان داد که هنرهای دیجیتال با اتکا به بُعد بصری خود می‌توانند معرف مناسبی برای تمدن‌هایی با گونه‌های متنوع هنری باشند و در صورتی که از ابزار مناسب استفاده شود می‌توانند به ارتقای فرهنگ عمومی کمک کنند.

اهداف پژوهش:

۱. بررسی نقش هنرهای دیجیتال در معرفی ابعاد تمدنی کاشان.
۲. معرفی و تشریح ابعاد چندگانه هنر دیجیتال در جهت بازآفرینی مظاهر تمدنی.

سؤالات پژوهش:

۱. هنرهای دیجیتال چگونه می‌تواند معرف یک تمدن (کاشان) باشد؟
۲. چه حوزه‌هایی از دانش دیجیتال می‌تواند در معرفی مظاهر تمدنی موثر و مفید واقع گردد؟

کلیدواژه‌ها: تمدن کاشان، هنر، دیجیتال، فناوری‌های کامپیوتری.

مقدمه

در سال‌های اخیر پیشرفت تکنولوژی با سرعت بسیار خیره‌کننده‌ای در حال توسعه می‌باشد. می‌توان گفت که پس از انقلاب صنعتی در سال‌های دور، انقلابی دیگر اتفاق افتاده است که انقلاب دیجیتال نام دارد. امروزه دنیای دیجیتال در زندگی روزمره انسان‌ها بسیار تأثیرگذار است. به وجود آمدن ابرکامپیوترها و صفحات اینترنتی و مجازی انسان امروز را بسیار کمک کرده است. محاسبات کامپیوتری حل معادلات سنگین و پیچیده توسط کامپیوترها در ابتدا یکی از ارکان اصلی انقلاب دیجیتال بوده است اما امروزه دنیای دیجیتال در همه عرصه‌های زندگی انسان مدرن تأثیرگذار است؛ به طوری که حتی خرید روزانه خانه یکی از کاربردهای دنیای دیجیتال است و این نشانگر نفوذ بسیار زیاد این عرصه بر زندگی روزمره انسان‌هاست امروزه در کنار تمام هنرهای سنتی ایران مانند گلیم‌بافی، قالیبافی و غیره هنرهای دیجیتالی از جمله طراحی کردن یک پوستر و یا طراحی دیجیتالی یک منزل مسکونی توسط معماران یک هنر حساب می‌شود. چه در زمینه گرافیکی و چه در زمینه معماری بدون کمک کامپیوترها و هنرهای دیجیتال نمی‌توانند بازخورد خوبی در کار خود داشته باشند؛ از این‌رو ما را به این سو و امی دارد که این دنیا را که دنیای دیجیتال نام دارد، بسیار جدی بگیریم و برای بررسی کامل آن فضاهایی را مشخص نموده و از آن بهره‌وری کاملی را انجام دهیم شهر کاشان علاوه بر این که قدمتی چند هزار ساله دارد و دارای بافت سنتی می‌باشد می‌تواند با پیشرفت تکنولوژی عرصه جدیدی را برای خود ایجاد نماید و آن ایجاد یک مرکز کاملاً به روز دیجیتالی است.

ایجاد یک مرکز دیجیتالی می‌تواند هم در عرصه گردشگری و و هم در دیگر عرصه‌های تاریخی و فرهنگی به این شهر قدیمی کمک کند. آشنایی دادن بیشتر مردم با شهر کاشان از طریق دنیای دیجیتال و ایجاد ارتباط با گردشگران خارجی می‌تواند یکی از کوچک‌ترین کمک‌هایی باشد که از طریق دنیای دیجیتال می‌توان به راحتی آن را انجام داد. واقعیت مجازی فناوری است که در آن محیطی مجازی در جلوی چشمان کاربر قرار می‌گیرد و براساس حرکت سر و بدن آن محیط مجازی تعامل برقرار می‌کند.

شهر کاشان به‌عنوان یکی از شهرهای مهم گردشگری که همه‌ساله پذیرای هزاران توریست است می‌تواند با کمک تکنولوژی هم از لحاظ اقتصادی و هم فرهنگی پیشرفت چشم‌گیری نماید. می‌توان با احداث مجتمع دیجیتالی و واقعیت مجازی تبلیغات بسیار عظیمی برای گردشگران انجام داد و آنان را ترغیب کرد تا اگر به صورت حضوری و واقعی نتوانسته‌اند تمامی دیدنی‌های شهر را ببینند با کمک این فناوری به صورت مجازی از همه اماکن توریستی دیدن کنند. ایجاد محیطی مطلوب که ضمن ارتقای غنای حسی، خوانایی را با خود داشته باشد و فضاهای آن به نحوی مؤثر و کارا ساماندهی شده باشند و پاسخی مساعد به فعالیت، کالبد و معنا دهند در گرو نگاهی معمارانه، خلاق و همراه با شناخت به هنرهای دیجیتال است. از این‌رو، آماده‌سازی برای خلق فضاهای سرزنده و کارا برای گروه‌های سنی مختلف و هنرمندان مختلف این عرصه هنری ضروری به نظر می‌رسد. درواقع، آنچه ضرورت این تحقیق را برجسته‌تر می‌سازد این

است که نقش حمایتی هنر معماری برای دیگر عرصه‌های هنر است ضمن آن که شکوفایی این هنر لازم به توجه ویژه به نیازمندی‌ها و الزامات اولیه آن دارد.

در این پژوهش با تأکید بر روش تحلیلی و توصیفی به دنبال پاسخ به این سؤال هستیم. که هنرهای دیجیتال چگونه می‌تواند معرف یک تمدن (کاشان) باشد.

پژوهش حاضر از منظر هدف کاربردی است و از نظر طرح به روش کیفی و توصیفی-تحلیلی مورد بررسی قرار گرفت. این تحقیق که شامل مطالعات پایه و بنیادین می‌باشد. از نوع تحقیق کتابخانه‌ای و ترجمه متون لاتین بوده که با مراجعه به مدارک موجود و جمع‌آوری آن‌ها انجام گرفته شد و به صورت تحقیقات میدانی و کتابخانه‌ای بود. در این مرحله سعی شد مهم‌ترین عناصر تأثیرگذار بر واقعیت مجازی، هنرهای دیجیتال مورد مطالعه و ارزیابی قرارگیرد تا بستر مناسب جهت طراحی آماده گردد. پس از اینکه به شناخت مناسبی از موارد فوق‌الذکر رسیدیم به طراحی مجتمع هنرهای دیجیتال با رویکرد واقعیت مجازی با استناد به مطالعات اولیه به خلق فضایی برای نیل به هدف نهایی برای طراحی در زمینه معماری پرداخته شد.

روش گردآوری اطلاعات در مرحله شناخت، شامل مطالعه اسنادی، فیش‌برداری، تجزیه و تحلیل پایان‌نامه‌ها، مقالات و کتاب‌های مربوطه، بررسی و تحلیل پروژه‌های مشابه، مشاهده و ارزیابی بناهای موجود، پرسش‌نامه و نرم‌افزار SPSS بود. داده‌ها پس از گردآوری، به وسیله نرم‌افزار SPSS تجزیه و تحلیل شده و با استفاده از نتایج به دست آمده، صحت فرضیه مطرح شده، تأیید یا رد گردیدند. جامعه آماری پژوهش حاضر ۱۵۰۰ نفر بود که حجم نمونه جامعه آماری در پژوهش حاضر ۳۰۶ نفر محاسبه شده که این تعداد به نسب مساوی بین دو جنسیت زن و مرد و گروه سنی ۱۵ تا ۳۵ سال مورد بررسی قرار گرفت. در این راستا، سؤالاتی در زمینه پرسش تحقیق از جامعه آماری مطرح شد تا در درجه اول میزان علاقمندی مردم در استفاده از هنر دیجیتال در معرفی تمدن کاشان را به دست آوریم و در درجه بعد نوع استفاده از هنر دیجیتال را در این زمینه شناسایی کنیم.

نتیجه‌گیری

در حال حاضر در زمانی زندگی می‌کنیم که نیاز به استفاده گسترده از ابزار دیجیتال در معماری حس می‌شود. با وجود اینکه ابزار دیجیتال سازگاری میلیون‌ها سال سازگاری بدن ما با محیط را از بین می‌برد و موجب می‌شود تا از جهان بساوایی و تجسد یافته دور شویم؛ اما اقتضای زمانه این است که از نکات مثبت آن در معماری استفاده کنیم. تکنولوژی دیجیتال توانسته است فرم‌هایی که ساختن آن در گذشته غیرممکن بود را ممکن سازد. معماری دیجیتال با بازنمایی تأثیر تکنولوژی و واقعیت مجازی توانسته بر دانش بشر بیافزاید و انسان‌ها در اقصی نقاط کره زمین از اطلاعات سایر نقاط باخبر و آگاه شوند. در این راستا، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، رابطه بین هنرهای دیجیتال و علاقه‌مندی مردم در استفاده از این دانش، در سطح متوسط است؛ همچنین، نتایج حاصل از آزمون KS (آزمون کلموگورف-اسمیرنوف مؤلفه‌های مختلف مؤثر) حاکی از نرمال بودن داده بود و آزمون T فرضیه نشان داد بین میزان رضایت‌مندی

مراجعان و متغیرهای اصلی معماری (کاربرد فناوری، تکنولوژی، معماری دیجیتال) رابطه‌ای معنادار در سطح ۹۹٪ وجود دارد و بهره‌گیری از این عامل بر میزان رضایت‌مندی کاربران اثرگذار است. هنوز در کشور ما فرهنگ صحیح استفاده از تکنولوژی شکل نگرفته است و در این زمینه، نیازمند آموزش عمومی هستیم. ولی می‌توان با افزایش خدمات دیجیتال و آموزش در سطح جامعه به این امر کمک کرد. به این صورت می‌توان با استفاده از تکنولوژی به شناخت تمدن و فرهنگ غنی خود در سطح جهانی کمک کنیم و با هزینه کم‌تر و کیفیت بهتر دانش عمومی را ارتقا بخشیم. نتایج پژوهش نشان داد مردم به استفاده از ابزار دیجیتال به‌ویژه زمانی که با تصویر همراه باشد علاقمند هستند و این ابزار می‌تواند کمک شایانی در معرفی مظاهر تمدنی شهرهایی نظیر کاشان داشته باشد. تعامل‌پذیر بودن و امکان برقراری و ارتباط دوطرفه از دیگر موارد تأثیرگذار در موفقیت این ابزار می‌باشد.

منابع و مآخذ:

- ابن‌حوقل. ابوالقاسم محمدبن‌حوقل. (۱۹۳۸). *صوره‌الارض*. جلد دوم، بیروت: دارالصادر.
- راش، مایکل. (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم*. ترجمه: بیتا روشنی، تهران: چاپ و نشر: نظر.
- ضیائی، الهه و همکاران. (۱۳۹۹). «تأثیر خدمات فرهنگی - مذهبی زرتشتیان بر گسترش تحولات تمدن ایرانی-اسلامی». *مطالعات هنر اسلامی*، شماره ۳۷، ۲۲-۳۴.
- قاسمی، امیرعلی. (۱۳۹۵). *تاریخچه هنر دیجیتال، دوهفته‌نامه هنرهای تجسمی تندیس*.
- کرم، ساغر؛ عرفانیان، محمدعلی. (۲۰۱۶) «معماری دیجیتال». تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- گلابچی، محمود؛ علی اندجی گرمارودی و باستانی، حسین. (۱۳۹۱). «معماری دیجیتال». تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- قمی، حسن بن محمدبن‌حسن. (۱۳۸۵). *تاریخ قم*. تصحیح دارالتحقیق آستانه مقدس قم. تهران: نشر زایر.
- لاری‌پور، نگین؛ دادور، ابوالقاسم. (۱۳۹۸). «تحلیل نشانه‌شناسی صورت و معنا در مسجد وکیل شیراز». *نشریه علمی و پژوهشی مطالعات هنر اسلامی*، شماره ۳۳، ۲۱.
- نراقی، حسن. (۱۳۴۵). *تاریخ اجتماعی کاشان*. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران.
- مظفر، فرهنگ؛ خاکزند، مهدی. (۱۳۸۷). «به‌کارگیری تکنولوژی در فرآیند طراحی معماری». *نشریه بین‌المللی علوم مهندسی دانشگاه علم و صنعت ایران*، ویژه‌نامه مهندسی معماری و شهرسازی، جلد ۱۹، شماره ۶.