

بیت برثانیه
نمایشگاه گروهی هنر رسانه نو



حامیان:



چاپ مرصاد



همیاران



سیب سفید شیراز



dm Grand Market

بیت بر تانیه اولین نمایشگاه هنر رسانه نو در شیراز است که توسط موره شین اللهیاری و مانی نیلجیانی گردآوری شده و با همکاری پروژای تعریف شده در گالری هنرمندان شیراز به نمایش گذاشته خواهد شد. این پروژه با هدف برگزاری و پرداختن به هنر معاصر بویژه رسانه تکوینی در قالب ورکشاپ، نمایشگاه و سخنرانی و گفت و گو توسط محسن حضرتی و میلاد فروزنده تأسیس شده است و تلاش دارد تا مکانی باشد برای معرفی مفاهیم و مسائل مربوط به هنر و تکنولوژی به جامعه هنری و عمومی شیراز. در گردآوری آثار مختلف برای این نمایشگاه، موره شین و مانی هنرمندان مطرحی را انتخاب کرده اند که هر یک از ابزار دیجیتال، نرم افزارها و روش های متفاوتی استفاده می کنند تا فرم و زیبایی شناسی تکنولوژیک متفاوتی از هنر رسانه نو را در کار خود ارائه دهند. از هنریازی گرفته تا برنامه نویسی خلاق، انیمیشن سه بعدی تجربی، هنر گلچینج، و جیف / گیف.!!

اهمیت مفهوم "بیت بر تانیه" به عنوان نام این نمایشگاه در دو بخش معنا پیدا می کند: اول اینکه تمامی هنرهای دیجیتال به صورت ماهیتی از طریق سرعت بیت هدایت می شوند. افکار و ایده ها به داده های بیت تبدیل می شوند؛ همچنین بیت از طریق شبکه یا مانیتور یا حتی چاپ سه بعدی از محلی به محله دیگر انتقال داده می شود تا تجربه ای بصری را شکل دهد. دوم اینکه سرعت دسترسی به اطلاعات از طریق اینترنت به سرعت بیت و یا همان بیت بر تانیه بستگی دارد. تجربه ای که برای نسل گذشته اینترنت که از طریق سیستم دیال آپ یا شماره گیری به اینترنت دسترسی داشتند، تجربه ای بسیار محسوس است.!!

نمایشگاه بیت بر تانیه از طریق نمایش کارهای هنرمندان مطرح هنر رسانه نو که با تکنولوژی و اینترنت کار میکنند به بررسی این موضوعات و مفاهیم میپردازد.

(Bitrates) is the first New Media Art exhibition in the city of Shiraz in Iran, curated and organized by artists Morehshin Allahyari and Mani Nilchiani, hosted by Dar-ol-Hokoomeh Project at Shiraz Artist House. With a vision to create a space dedicated to emerging artistic practices, workshops, talks, presentations and exhibitions, Dar-ol-Hokoomeh Project seeks to expose the creative community and general public to the potentials of new technologies and New Media theory and practice. !!

In their curation process, Morehshin and Mani have selected artists that each use variety of digital tools, material, and software in their works to present a specific category and technological aesthetics of new media art; from artgame, creative coding, experimental ۳D animation to glitch art and animated GIF. The significance of the term "Bit Rate" is two fold: On the one hand, every digital art work at one point or the other needs to navigate the bottleneck of "bits". Ideas turn into bits, bits are streamed over a network, to a screen, or to a tangible output such as a ۳D printer to form an experience. While simultaneously, as a generation who sought their exposure to the world outside through slow, clunky dial-up modems, our interaction with the world at large was at the mercy of "bit rate". (Bitrates) draws attention to these ideas through the presentation of the work that engages and explores technology and internet as a medium. !

موره شین اللهیاری

هنرمندان: Artist's :

موره شین اللهیاری مانی نیلجیانی بسن بیکنسن رامزی ناصر دانیال رورک آنجلا واشکو الکس مایرز آندرو بلانتون برنامورقی آلفرد سالزار کارو

Morehshin Allahyari Mani Nilchiani Benjamin Bacon Ramsey Nasser Daniel Rourke Angela Washko

Alex Myers Andrew Blanton Brenna Murphy Alfredo Salzar-Caro

طراح گرافیک: محسن حضرتی

مترجم: فروزان حقیقی

با تشکر از اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی فارس

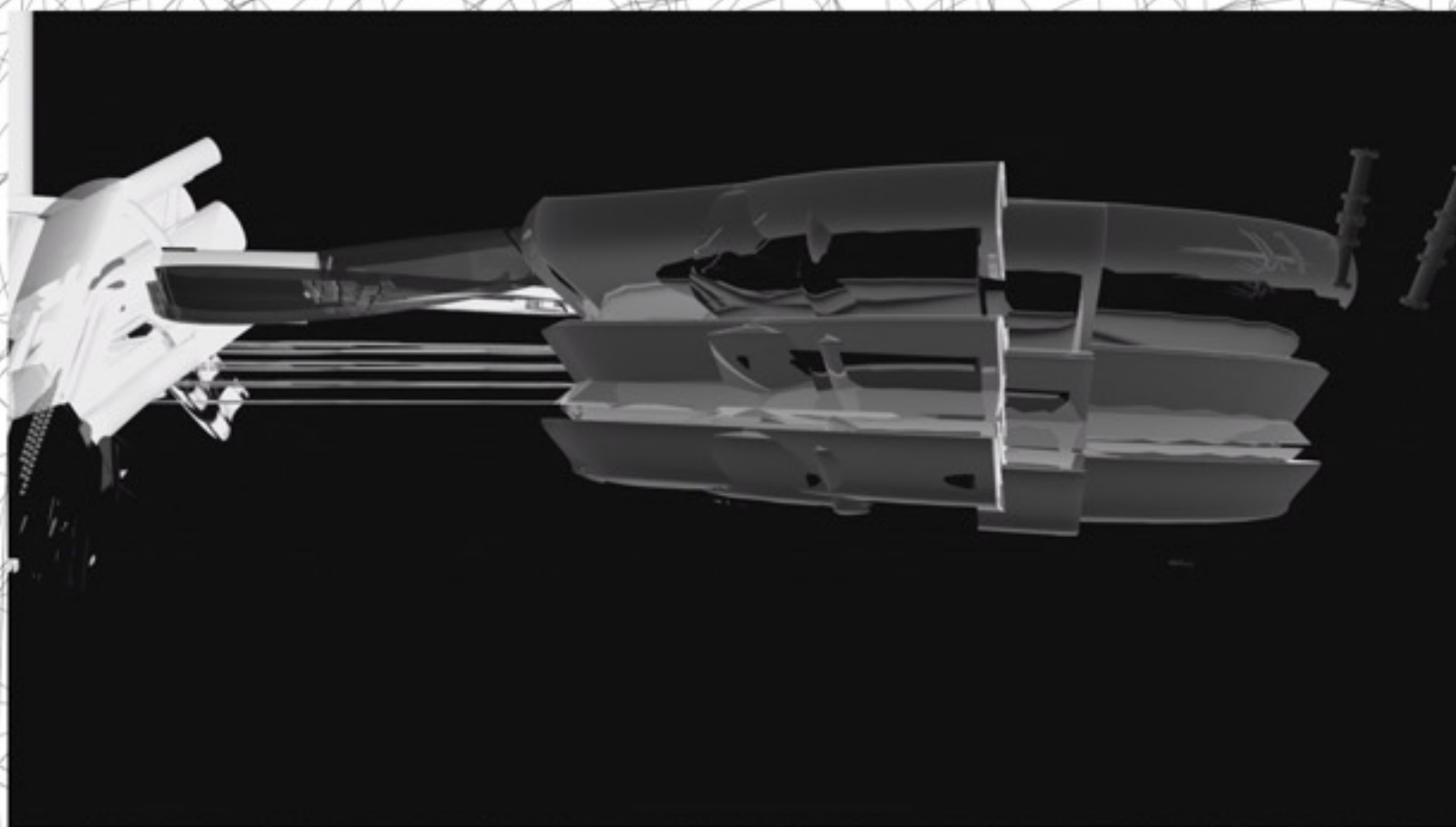
Morehshin Allahyari

مورهشین الله یاری

موره شین الله یاری هنرمند رسانه نو و فعال هنری و اجتماعیست. او مدرک لیسانس خود را در رشته مطالعات رسانه از دانشگاه تهران دریافت کرد. در سال ۲۰۰۷ با دریافت بورسیه از دانشگاه نور از ایران به آمریکا مهاجرت کرد و مدرک فوق لیسانس خود را در رشته مطالعات رسانه دیجیتال دریافت نمود. وی مدرک ام.اف.ای خود را در رشته هنر رسانه نو از دانشگاه تگزاس شمالی در سال ۲۰۱۲ دریافت کرد. فعالیت ها و تحقیقات هنری موره شین شامل انیمیشن ۳ بعدی تجربی، چاپ و مدل سازی سه بعدی، ویدئو آرت، چیدمان چند رسانه ای، و پرفرمنس آرت است. کارهای هنری او در نمایشگاه های متعددی در اروپا، ایالت متحده، آسیا، خاورمیانه، کانادا و آمریکای جنوبی به نمایش در آمده است. وی در مورد کارهای تحقیقاتی و هنری خود در کنفرانس ها و دانشگاه های بسیاری سخنرانی کرده است. از جمله کنفرانس تد، موزه مجسمه نشر، موزه هنرهای دالاس، کنفرانس سی ای ای در نیو یورک و شیکاگو، کنفرانس این اینگیجمنت، کنفرانس رسانه دیجیتال پراسپکتیو، و فستیوال هنر رسانه نو کورنتس. موره شین اخیراً جایزه آرک و آن گیلس کیمبر وگ را از موزه هنر دالاس دریافت کرده و در تابستان ۲۰۱۳ به عنوان هنرمند برگزیده شده در مرکز هنری بنف در کانادا پذیرفته شده است. موره شین در حال حاضر استاد دانشگاه تگزاس در دالاس در دانشکده هنر و تکنولوژی است.

یاد آوری زمان، سر آغاز فراموشی

یاد آوری زمان، سر آغاز فراموشی "ویدئو چند ماینست که در دنیای واقعی و خیال اتفاق می افتد. مفاهیمی چون خلق دوباره خاطرات و رویاها در فضای مجازی، به چالش کشیدن آن از هم پاشیدگی زمان، مکان و فراموشی در هر بار به یاد آوردن خاطرات، مفاهیم اصلی این ویدئو هستند. با در هم آمیختن دیجیتال با فیزیک، گذشته با حال، و خاطرات، این پروژه به جستجوی برداشتن سمبلیک به ایده های مربوط به بی مکانی و بی زمانی میبرد. به یاد آوری خاطرات از طریق جمع آوری، بازنمایی، و بازسازی زمانی حوادث، اعمال، و مکان ها اتفاق می افتند. "یاد آوری زمان، سر آغاز فراموشی" مرز نامشخص فراموشی و یاد آوریست در دنیای مجازی.



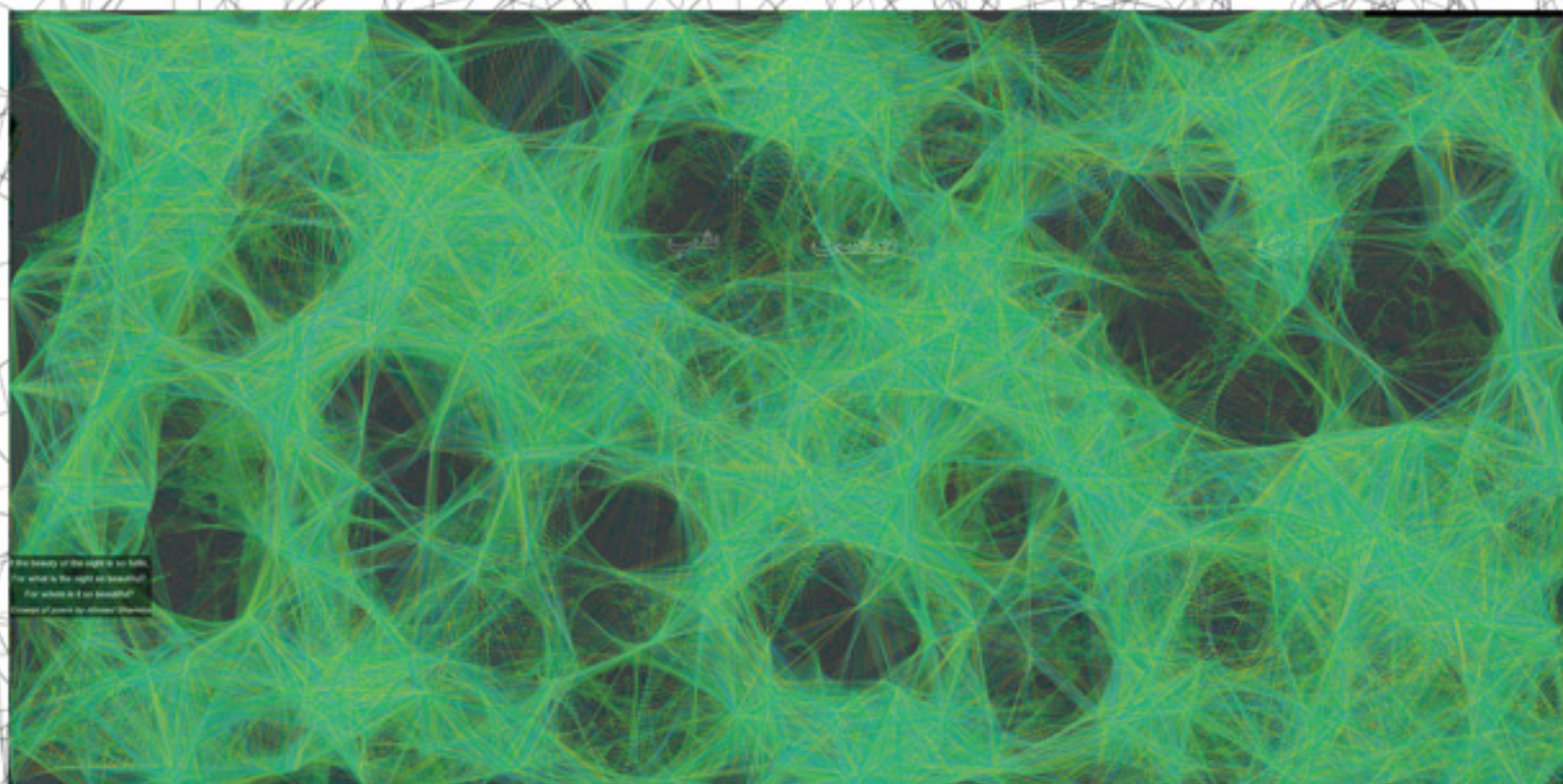
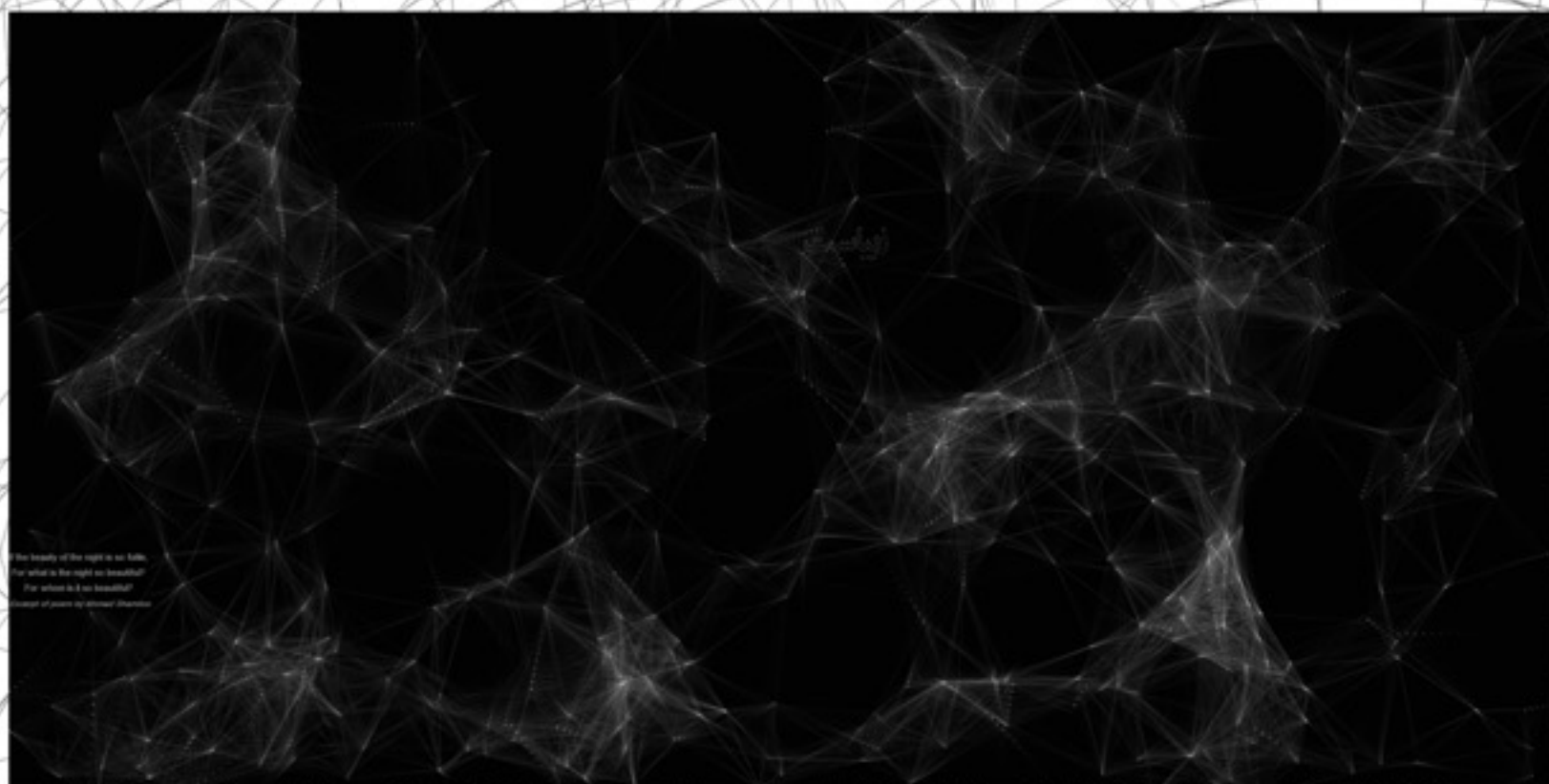
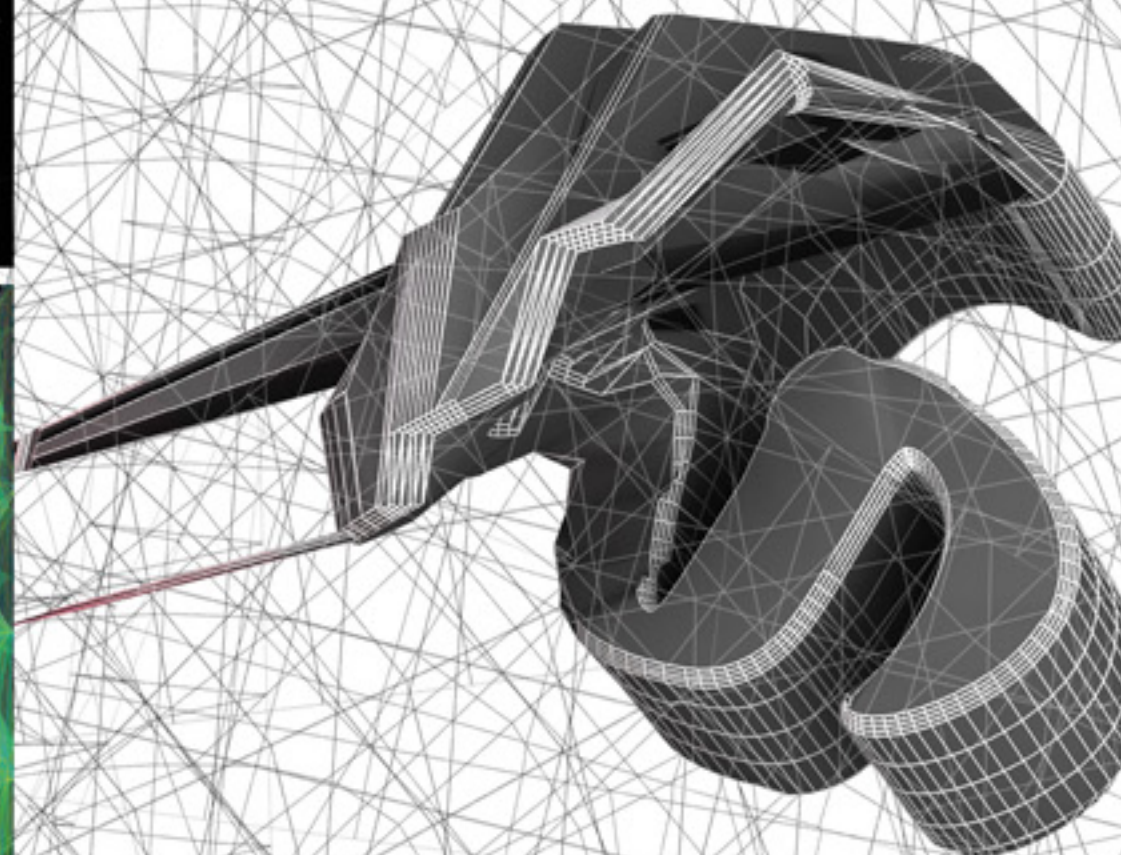
Mani Nilchiani مانی نیلچیان

مانی نیلچیان طراح، هنرمند و برنامه نویس ایرانی ساکن نیویورک است. وی دانش آموخته کارشناسی ارشد دیزاین و فناوری از دانشگاه پارسونز شهر نیویورک، و کارشناسی چاپ از دانشگاه هنر تهران است. وی روزهای خود را به کار به عنوان برنامه نویس وب در مجله اینترنتی 'دیلی بیست'، تدریس برنامه نویسی وب در دانشگاه پارسونز و کار بر روی پروژه های شخصی خود سپری می کند. او در آثار خود، در جستجوی جنبه های شاعرانه تکنولوژی است به تجربه بر روی خلق فضاها و سیستم های تعاملی می پرد ازد. آثار وی در تهران، نیویورک، سیدنی و ونکوور به نمایش در آمده است.

شب

شب، چیدمانی تعاملی است که به بررسی ترجمان دیداری پویای شعری © از احمد شاملو می پردازد. این اثر، تلاشی است برای قرار دادن مخاطب در فضای شعر، و فراخواندن وی به جستجو در این فضا. در این تجربه، واژگان حضوری ثانوی پیدا می کنند. و دریافت شعر بر دوش تجربه ای تعاملی نهاده می شود که از درون خطوط کد رایانه می تراود. بی حاصلی سبده دمی تهی از امید، و آورد بی انتهای ستارگان که سرد می گذرد، تجربه ای را در برابر مخاطب قرار می دهد که با همکاری وی رخ می نماید.

© احمد شاملو / شب

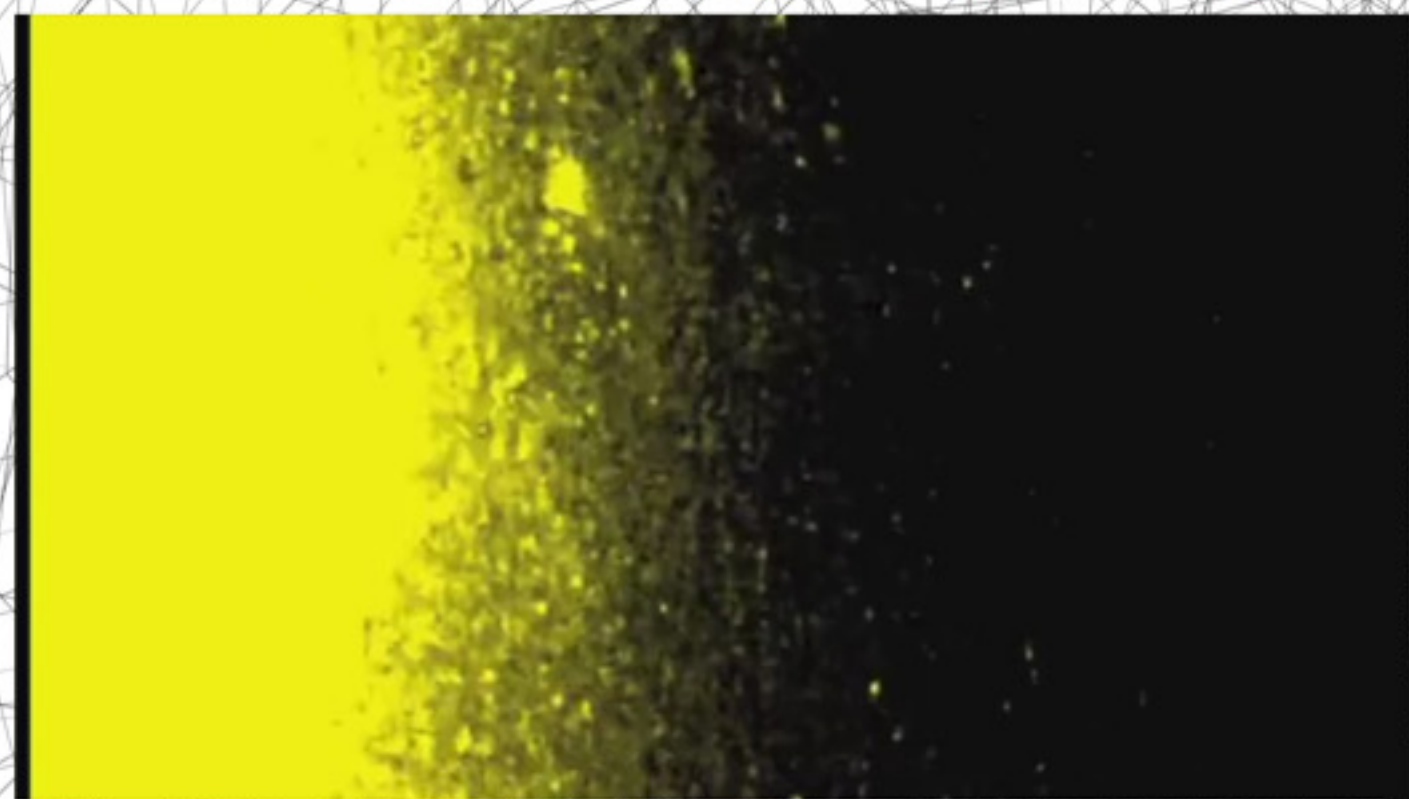
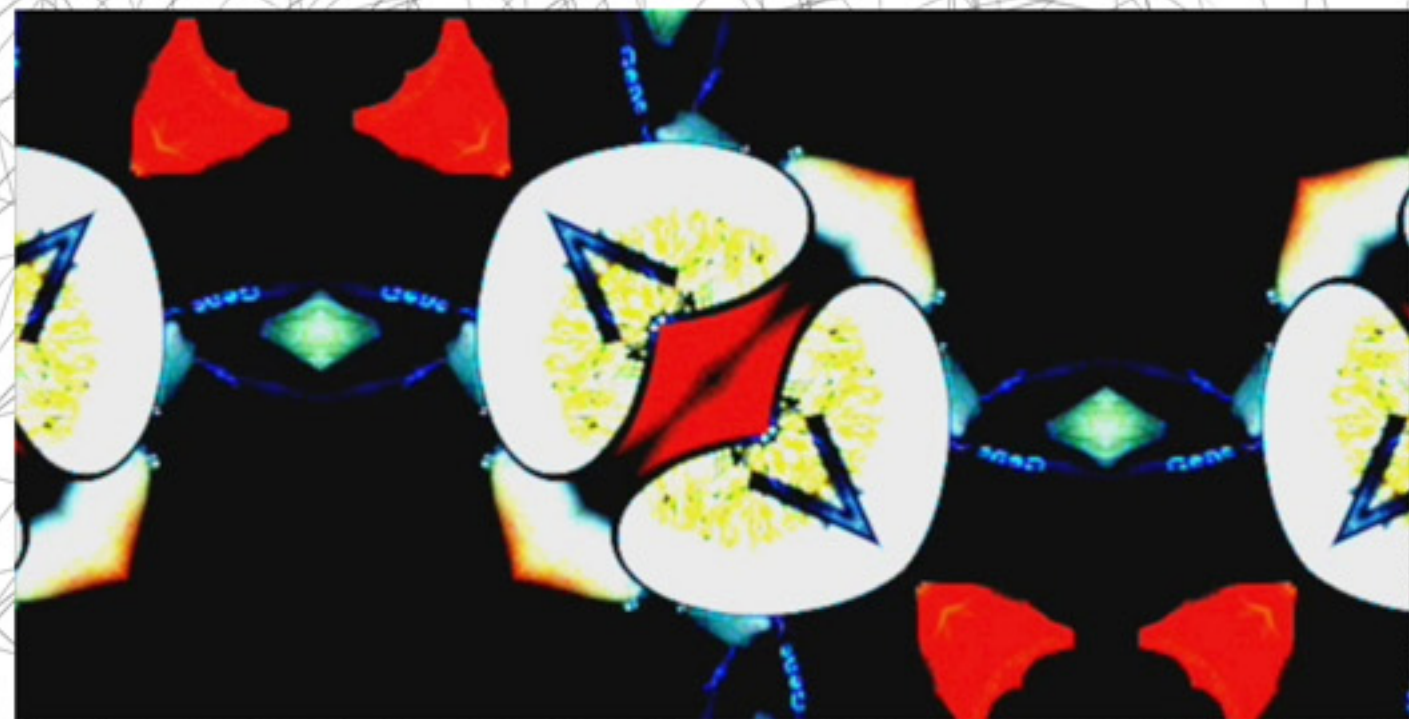


Benjamin bacon

بنجامین بیکن

بنجامین بیکن، استاد دانشگاه نیویورک و هنرمند میان رشته ایست که سابقه تدریس در دانشگاه پارسونز شهر نیویورک و مدیریت رشته دیزاین و فناوری این دانشگاه را در کارنامه خود دارد. وی پایه گذار لابراتوار dogma openLAB، فضایی تجربی برای هنر میان رشته ای در شانگهای است. از اهداف این لابراتوار، ایجاد فضایی برای همکاری و تعامل دیزاین، پژوهش و آموزش در زمینه های فناوری رایانه، زیست شناسی و شیوه های تولید نوین دیجیتال است.

بنجامین بیکن در این گزیده، آثاری را در زمینه موسیقی الکترونیک و تجربی، چیدمان های تعاملی و بازی را به نمایش می گذارد.



Ramsey Nasser
رامزی ناصر

رامزی ناصر، هنرمند، مهندس رایانه، طراح و آموزگار لبنانی / آمریکایی است که پیوسته در پی خلق آثاری است گاه جذاب و گاه کارآمد است. آثار وی گستره ای را از بازی، تا نرم افزار سخت افزار، خلق زبان های برنامه نویسی، داده نگاری و، وب سایت های گوناگون را در بر می گیرد. وی به باورمند پرو پا قرص جنبش متن باز است و تا جایی که می تواند، نرم افزارهایی که سازد و کد آثار خود را در دسترس همگان قرار می دهد وی دانش آموخته کارشناسی علوم رایانه از دانشگاه بیروت و کارشناسی ارشد دیزاین و فناوری از دانشگاه پارسونز شهر نیویورک است و سابقه ای ده ساله را از فعالیت حرفه ای در کارنامه خود دارد...

قلب

قلب، عنوان زبان برنامه نویسی است که رامزی با هدف پژوهش در نقش فرهنگ در برنامه نویسی و کد ساخته است. در این زبان برنامه نویسی، کد به تمامی به زبان عربی نگاشته می شود و ازین مجرا جهت گیری فرهنگی و پیش فرض های فراگیر اجتماع بشری را از زبان های برنامه نویسی در بوته نقد می نهد. این زبان برنامه نویسی با بهره گیری و بر پایه زبان جاوا اسکریپت بنا نهاده شده است. تمامی زبان های برنامه نویسی بر پایه کاراکترها و حروف ASCII لاتین و زبان انگلیسی بنا نهاده شده اند. در نتیجه این امر، برنامه نویسی به مرور زمان پیوندی ناگسستنی با فرهنگی خاص یافته و به این ترتیب، خواه ناخواه جانبدار قشری می شود که با این زبان و فرهنگ رشد کرده اند. قلب، تلاشی است برای دیگرگون کردن این معادله، و پیشنهادی است برای بازنگری جنبه های فرهنگی زبان های برنامه نویسی.

```
قلب REPL
repl.qblang.org/#amthila/fybunatshi
قلب: لغة برمجة - مترجم ٠,١,٣
رامزي ناصر ٢٠١٢

أمثلة - النجدة - ما هذا؟

<<< (أمثلة)
سهل: مرحبا يا عالم
متوسط: عدد فيبوناتشي
متقدم: لعبة الحياة لكونواي
<<< (حد فبوناتشي لامدا ن)
... (إذا أصغر؟ ن ٢)
... ن
... (جمع فيبوناتشي طرح ن ١)
... (فبوناتشي طرح ن ٢)
... (قول فيبوناتشي ١٠)
...
... <==
... <<<
```



Daniel Rourke دانیال رورک

نویسنده، آموزگار و هنرمند، در لندن است. کارهایش در باره بیان دیگرگون دیجیتال، در پرتو بحث های رایج در لفاف پست اومانیسم است. نوشته هایش در Rhizome, Furtherfield, Alluvium Journal و AfterImage منتشر شده اند.

گفتیست

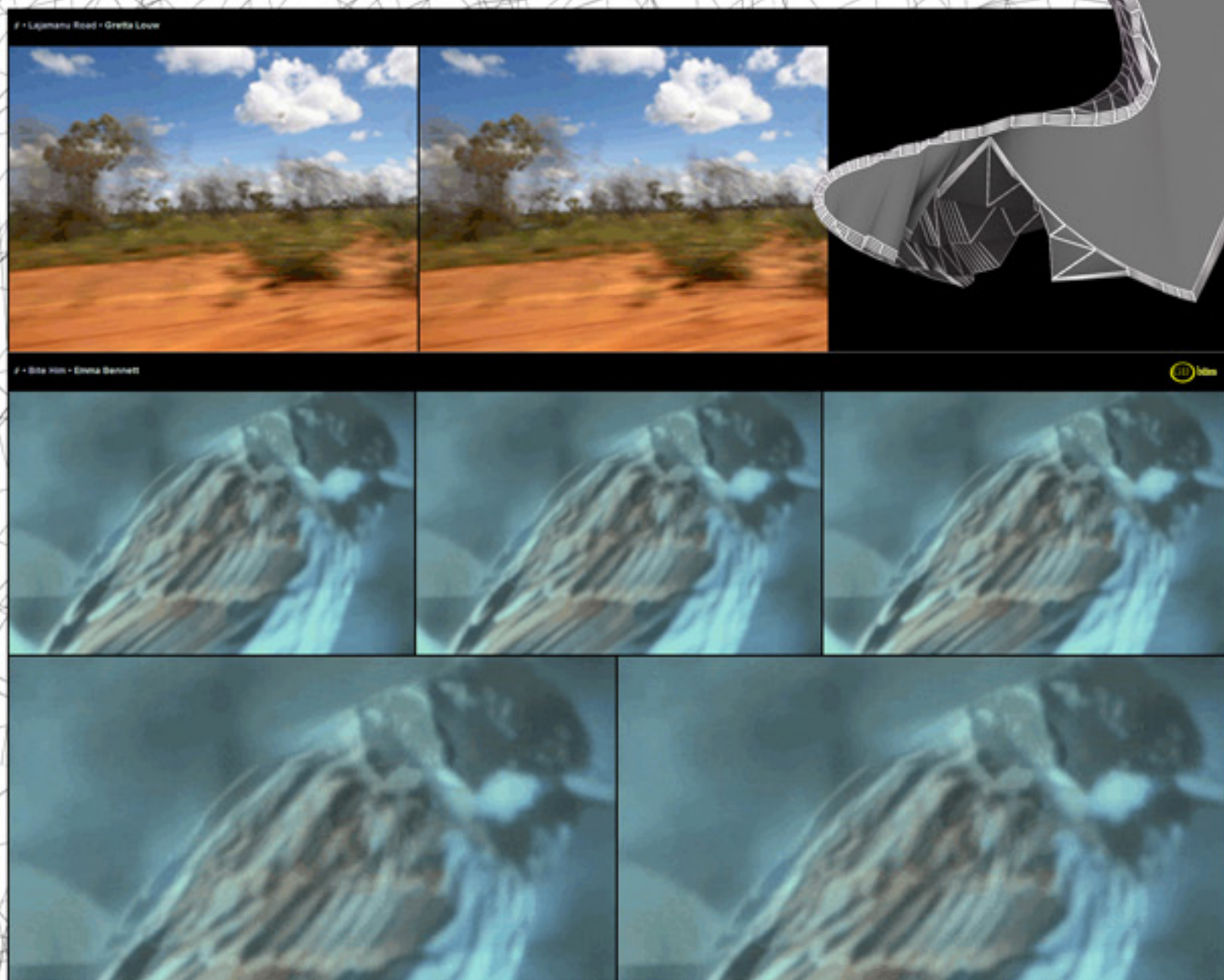
به عنوان بخشی از نمایشگاه بیت برنائه با نمایشگاه گردانی موره شین اللهیاری و مانی نیلچانی در شیراز، دانیال رورک که از ۵۰ هنرمند دعوت بعمل آورده است تا یک تصویر متحرک گیف + قطعه صدای کوتاهی را ساخته و یا گردآوری کنند. هر اثر گیف + صدا به طور بی پایان بر روی وب سایت gifbites.com تکرار خواهد شد. برای گشایش نمایشگاه بیت برنائه، گزیده ای از این آثار در گالری به نمایش در خواهد آمد و پس از آن در ۳۰ خرداد مجموعه کامل این آثار در همین نگارخانه در عرضه خواهد شد.

در دوران فراوانی دسترسی به اینترنت و پس پردازش حرفه ای تصاویر اچ دی ۱ و سه بعدی، تصاویر گیف متحرک ۲ جایگاهی کنایه آمیز می یابند. پیشینه این تصاویر کوچک و کم حجم که از تنگنای باریک ترین پهنای باند ها به آسانی گذر می کنند، به برهه ای از تاریخ شبکه جهانی وب می رسد که صفحات وب برای ابعاد محقر ۶۴۰ × ۴۸۰ پیکسل طراحی می شدند، و پویایی در آنها، جز در متون متحرکی که عرض و طول صفحه را می پیمودند، معنای دیگری نمی یافت. تصاویر متحرک گیف که از بطن کهنگی خود بار دیگر سر بر می آورند، امروز دوباره به دستمایه اصلی ارتباط تصویری در وب معاصر بدل شده اند. سادگی و رهایی این رسانه ارتباطی برای آماتورترین علاقه مندان وب نیز این امکان را فراهم می کند که با گزینش و کنار هم نهادن تصاویری دست چین شده از تلویزیون، سینما، یوتیوب، تلویزیون های مدار بسته، فیلم، کارتون، بازی های رایانه ای و منابع دیگر اثری را حامل یک پیام یا ایده خلق کرده و با جهان به اشتراک بگذارند. پروژه گیف بایتس بزرگداشتی است از ایجاز و توان بیان بالای تصاویر به ظاهری کیفیت، که رسایی پیام خود را بسیار فراتر از شاخص های اسمی کیفیت تصاویر دیجیتال می یابند. آرمان این پروژه به جریان انداختن این تصاویر گویا و پیر توان در جای جای مجراهای کوچک و بزرگ شبکه جهانی اینترنت است و امید آن است که این رسانه به گرمی بازار گفتگوهای کات اند پیست ۳ فضاهای مجازی افزوده و گونه ای از گفتگو را رونق بخشد که فراتر از دراک الگوریتم های جستجوی گوگل باشد.

۱. HD تصاویر با کیفیت و وضوح بسیار بالا

Animated Gif .y

۲. cut-and-paste conversations به گونه ای از محاوره کتبی اطلاق می شود که اجزای سخن از سر هم کردن قطعات معنادار کوچک و خرد حاضر و آماده تشکیل می شود و نه متنی که طرفین گفتگو تاپ کرده باشند.



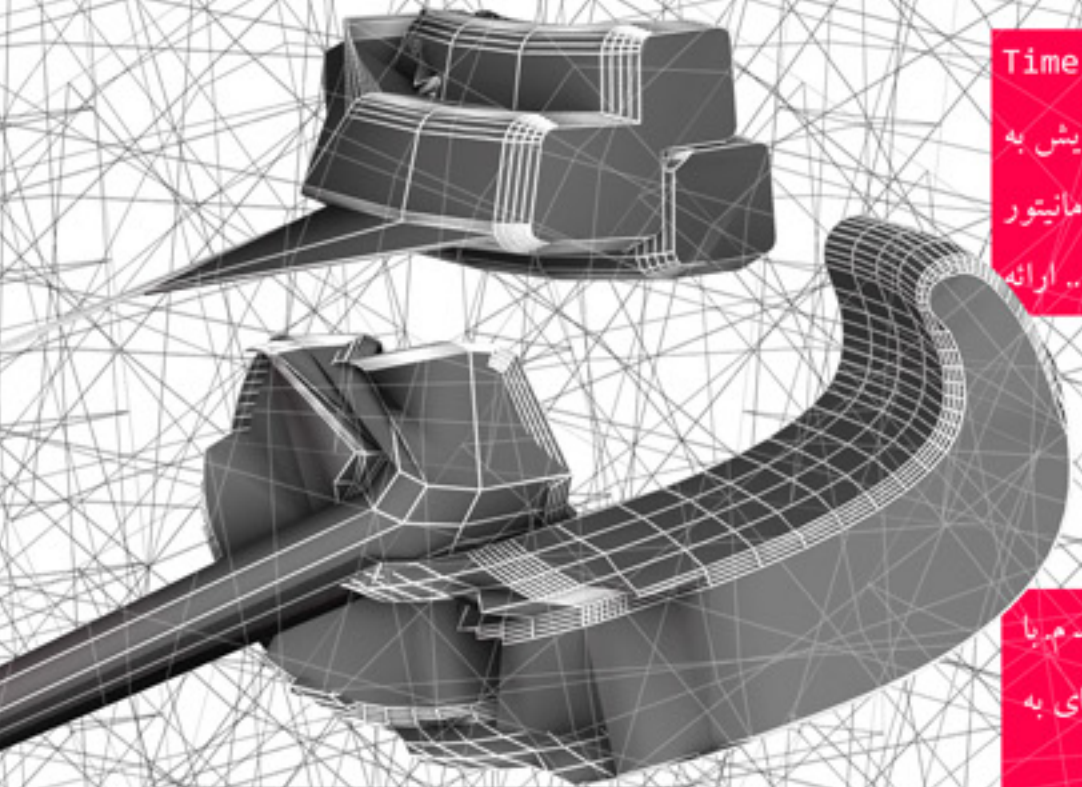
Angela Washko آنجلا وشکو

هنرمند و اجراگری که اساس تمرینات اش، پژوهش است؛ وی اطلاعات را به عنوان ابزاری برای داستان سرایی بکار می گیرد. از طریق آنچه وشکو به عنوان "سوءاستفاده" از نرم افزار می نامد، او سعی در به چالش کشیدن افکار عمومی، انتخاباتی که در زندگی روزمره خود می کنیم، و مباحثی مربوط به جنسیت در بازیهای کامپیوتری دارد. از سال ۲۰۱۲ به عنوان مشاور آگاهی رفتاری در دنیای وارکرفت مشغول به فعالیت شد؛ او در حال حاضر روی یک برنامه تلویزیونی کار می کند.

تمرینات اش در Time Magazine, The Guardian (UK), ARTnews, VICE, Hyperallergic, Rhizome, the New York Times, The Creator's Project, Digicult, Bad At Sports صورت ملی و بین المللی در گالری بیت فرمز نیویورک، موزه کازاما هنرهای معاصر فنلاند، بینال آمریکایی های دنور، دیجیتال مانیفستور مکزیک، تصاویر متحرک لندن، مفهوم های K11 شانگهای چین، اینتراکسس تورنتو کانادا، فستیوال بین المللی فیلم روتردام و .. ارائه شده است.

تعقیب کردن آبشار

وی می گوید: "در یکی از زمان هایی که در world of warcraft بازی می کردم، به سمت یک آبشار بزرگ کشیده شدم. با پرواز بر قله، چندین بار تصمیم گرفتم بر خلاف آن پرواز کنم و به پایین بپریم. علی رغم روش های مختلفی که می توانستم برای به سلامت رساندن خودم به پایین استفاده کنم، تصمیم گرفتم فیزیک بازی و استقامت کاراکتر خود را امتحان کنم." شاهکارهای قهرمانانه ی ورزشی هستند با ماهیت در هم شکستن محدودیتهای فرم انسانی، و جستجو برای سرحد برتری. من شخصیت خودم را در کاراکترم وارد نمی کنم، اگرچه بسیاری از بازیکن ها گفته اند که چنین می کنند. چگونه می توان اعمالی همچون شجاعت و حماقت را از مکان واقعی به مکان مجازی انتقال داد، به ویژه هنگامی که مرگ پیامدی ندارد و کمی بیشتر از یک تغییر زیبایی شناسی به رگه های سیاه و سفید است.



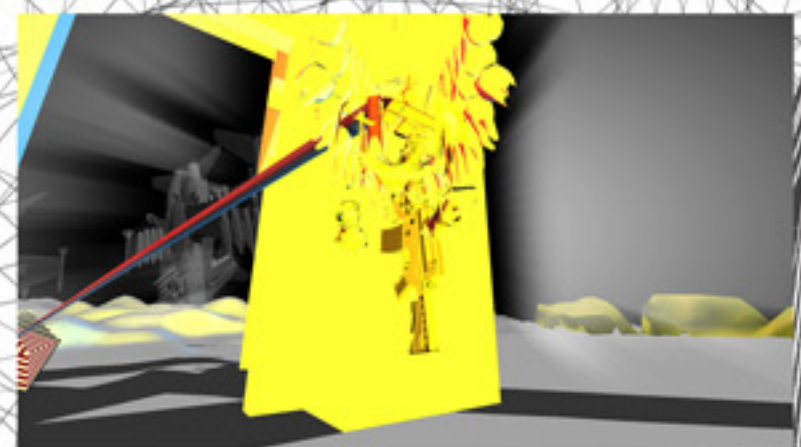
Alex Myers الکس مایرز

الکس مایرز از طریق ساخت بازی های هنری به کشف و بررسی این موضوع می پرد ازد که چگونه معانی و مفاهیم جدید و تصادفی با شکستن قوانین بازی و به چالش کشیدن انتظارات و تصورات رایج بازیکن ها شکل می گیرند

الکس کارهایش را در مراکز بسیاری از جمله، گالری گرونینگن، مرکز هنری نیکولای کوپنهاگن، لابراتوار هنرهای الکترونیکی و اجرای برلین، مرکز هنری اینتر اکسس ترنتو، گالری فکت لیورپول، و مرکز هنرهای دیجیتال لس آنجلس نمایش داده است. مدرک کارشناسی ارشد هنرهای زیبایش را در رشته ی هنر مشارکتی از انستیتو مهر دانشگاه علمی کاربردی هنر در گرونینگن هلند در سال ۲۰۰۹ گرفته است. او استاد و مدیر برنامه مطالعات بازی دانشگاه بلوواست و همچنین مدیر استود یوی کنت بیلوز و مرکز هنرهای تجسمی است و سخنرانی و ورک شاپ هایی در رابطه با بازی، طراحی مشارکتی، و هنر رسانه جدید برگزار می کند

نوشتن چیزهایی که پیش از این نمی توانیم بخوانیم

بازی ای سوررئالیست است؛ در رابطه با زیبایی آهوفنیا. این چهارمین بازگویی در مجموعه بازی های زودگذر است که شخص را به سمت پیدا کردن معنی هدایت می کند. مادر زندگی روزمره مان از چیزهای زیادی رونویسی میکنیم. این نوشتن نا جایی رشد می کند که به شرایط بحرانی و بی معنایی می رسد و سرانجام راه اش را به حوزه ی معنا باز می یابد



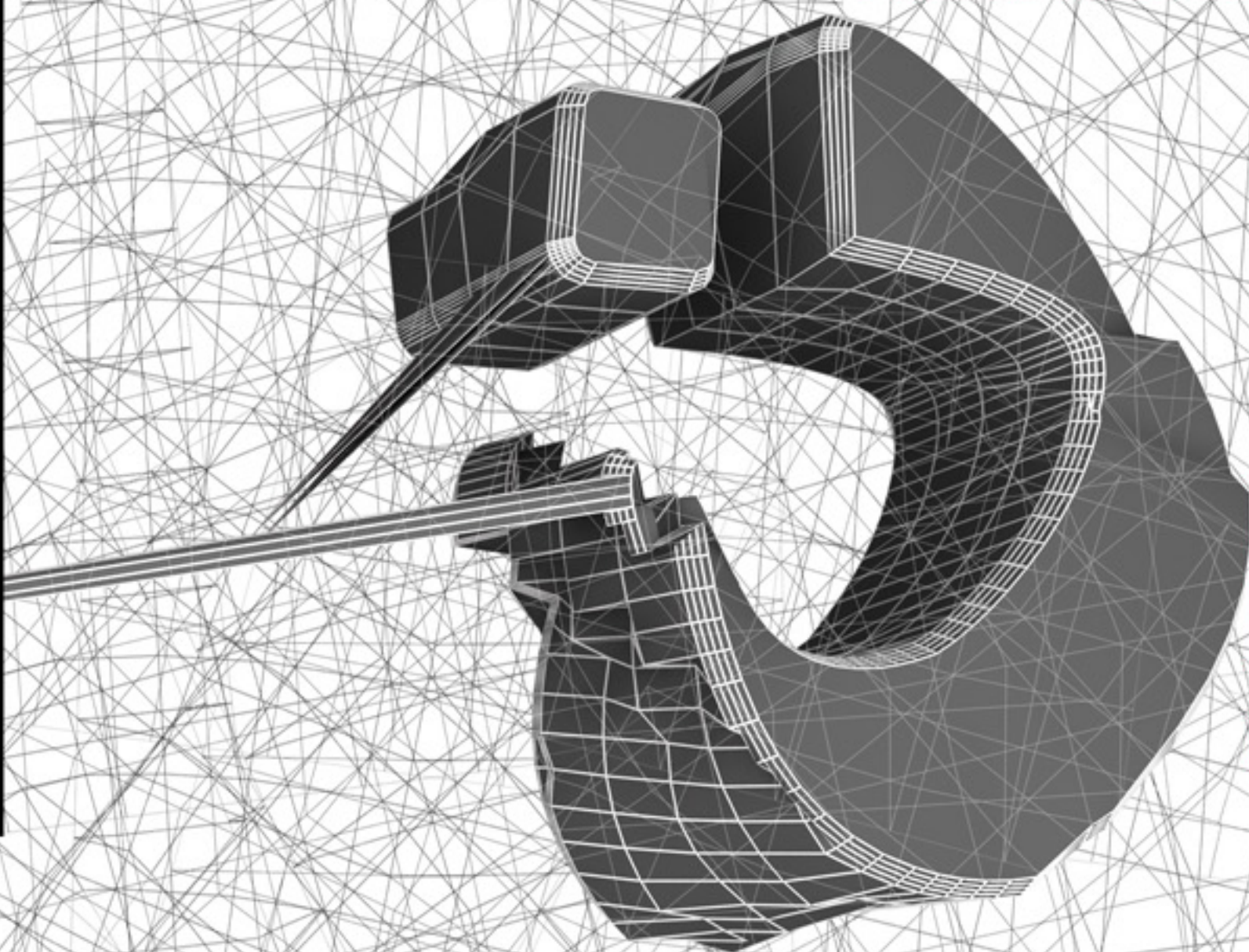
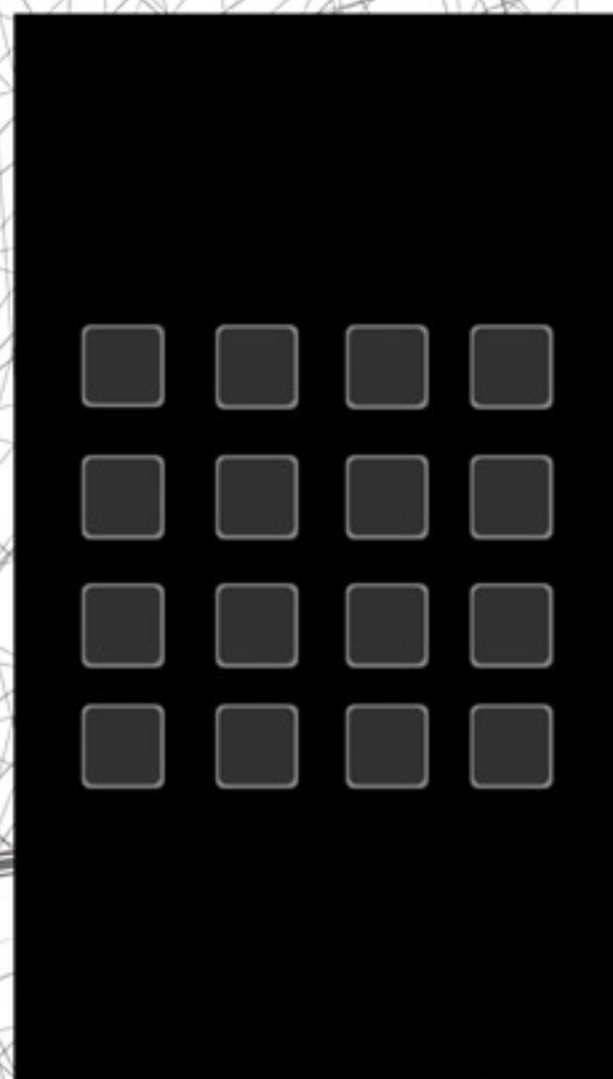
Andrew Blanton
آندرو بلانتون

آهنگساز و هنرمند رسانه است؛ کارشناسی ارشد اش را در سال ۲۰۰۸، در رشته ی اجرای موسیقی، از دانشگاه دتور، و کارشناسی ارشد هنرهای زیبایش را در رشته ی رسانه جدید از دانشگاه تگزاس شمالی در سال ۲۰۱۳ گرفته است. در حال حاضر کارهای او بر پتانسیل موجود بین هنرهای بین رسانه ای و تکنولوژی و ساخت محیط های صدایی به مدد توسعه نرم افزارها، و تنظیم موسیقی برای همان محیط ها تمرکز دارد.

ماجولر

ماجولر، یک محیط صدایی همه جانبه ی متکی به نرم افزار است که برای سیستم ios، و بخش بر روی iPhone با چهار کانال صوتی تنظیم شده است. کلیت کار، تلاشی برای اکتشاف حلقه های بازخورد و قابلیت لمس صداهاست. بر مبنای کارهای قبلی که بر روی iTunes منتشر شده بود standaloneV، standaloneV.

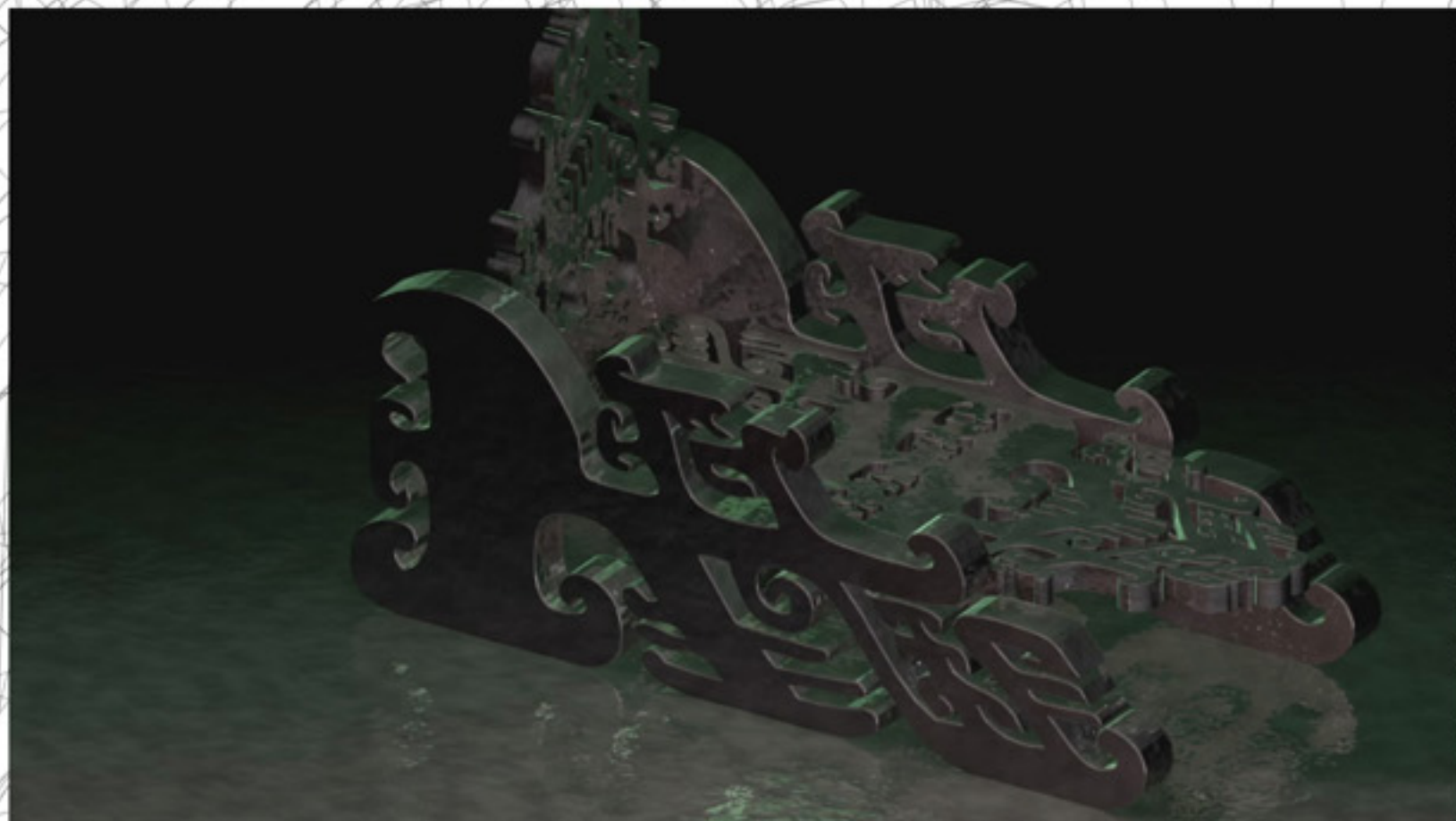
ماجولر یک سیستم جدید است که برای داشتن تعامل حلقه های بازخورد چند گانه در زمان واقعی و زنده طراحی شده است.



Brenna Murphy
برنا مورفی

پیچیدگی ترنسهای بُعدی را با عملکرد دستگاه های ضبط شخصی، برنامه های گرافیک کامپیوتری و سازو کارهای دیجیتال در هم می آمیزد. کارش، تفکری ادامه دار روی ترکیبات روانی از تجربه حسی، ما بین قلمرو های فیزیکی و مجازی است؛ او همچنین در ساخت مجسمه های آنالوگ سینت سایزری، چیدمان صدای تعاملی همکاری میکند و با بیچ کوپر، تحت نام اشتراکی MSHR فعالیت می کند.

وسیله نقلیه کریدور



Alfredo Salzar-Caro آلفرد سالزار کارو

آلفردو سالزار کارو متولد مکزیک و هنرمند رسانه است و در حال حاضر در شیکاگو فعالیت می کند. آلفردو تا کنون نمایشگاه های ملی و بین المللی زیادی در شهرهایی نظیر دالاس، شیکاگو، نیویورک، تورنتو، آمستردام، لندن، برلین و البته در شهر خودش مکزیکو سیتی به نمایش گذاشته است.

او با مجسمه و رسانه دیجیتال، شامل ویدئو، انیمیشن های گیف و واقعیت مجازی کار می کند. آلفردو به مدد این رسانه ها در پی پدیده شناسی، هویت، حافظه و زمان است. زمان و حافظه، هسته های مرکزی تمرینات هنری او هستند. این دست مفهوم ها، به تازگی به عنوان نماد های دیجیتال و بازسازی های مجازی فضاها ظاهر شده اند؛ اغلب به صورت ساختن خود نگاره ای برای سرگرمی و نمایش.

علاوه بر این او پروژه هایی را کیوریت میکند؛ نظیر تیم خیابانی - چیدمان زیرزمینی و کنشگری ویدئو و انیمیشن های گیف که توسط چند هنرمند معاصر از رشته های مختلف ساخته شده که کارهایشان در مجموعه های دائمی بسیاری از موزه ها و گالری ها در سراسر جهان موجود است.

پرتره الکساندریا

پرتره الکساندریا پرتره ایست که از طریق کامپیوتر تولید شده است و چهره الکساندریا از گیبو، هنرمند و کیورتر از شیکاگو، را به نمایش می گذرد. از لحاظ تصویری ادغامی از تصاویر سورئال و بارک است. این ویدئو اثره را به عنوان سمبلی از سوژه ها در زندگی و همچنین رابطه سوژه با خود من به عنوان هنرمند به کار می گیرد.

