

# The Subjective Aesthetics of Experimental Animation in the Transition from Modernism to Pop Art, Based on the Theoretical Views of John Dewey<sup>1</sup>

Farshid Moayerifar<sup>2</sup>, Ramtin Shahbazi<sup>3</sup>

Receive Date:14 July 2025, Accept Date:16 August 2025

Doi: 10.22034/rpa.2025.2065899.1166

## Abstract

Experimental animations, originally shaped under the influence of modernism through individual subjectivity and abstract formalism, underwent a fundamental transformation with the emergence of Pop Art and popular culture. This transformation—marked by the replacement of the artist's individual subjectivity with a collective subjectivity embodied in mass culture—entailed a radical redefinition of aesthetic experience. With the expansion of mass media, this trajectory returned once again to a form of individual subjectivity, but now reframed through the lens of everyday life, collective narratives, and shared visual memory, rather than the introspective modernist unconscious. This foundational shift reflects not only a historical change in aesthetic paradigms but also a philosophical reorientation in the very notion of subjectivity in art. The early modernist period, which prioritized the interiority of the artist and the formal autonomy of the artwork, was grounded in a Kantian conception of aesthetic judgment—emphasizing detachment, disinterestedness, and the pursuit of pure form. Experimental animators such as Oskar Fischinger and Norman McLaren became emblematic of this phase, transforming the moving image into an instrument of personal expression and visual abstraction. Their works, often non-narrative and purely formal, sought to translate the rhythms of inner experience into visual form, positioning animation as a site for the manifestation of an artist's inner vision rather than an imitation of external reality. Within this framework, the viewer occupied a contemplative, even passive

---

1. This article is derived from the master's thesis project of Mr. Farshid Moayerifar, titled 'Aesthetics in Experimental Animation Based on the Components of Pop Art from the Perspective of John Dewey's Theories', in the field of Animation at the Faculty of Art, Soureh International University. The thesis was supervised by Dr. Ramtin Shahbazi and was defended in September 2024."

2. MA in Animation, Department of Animation, Faculty of Art, Soureh International University, Tehran, Iran. Email: farshidmoayerifar@gmail.com

3. Assistant Professor, Department of Cinema, Faculty of Art, Soureh International University, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

position—encountering art as a window into the singular mind of its creator. However, with the rise of postwar mass media and the emergence of Pop Art during the 1950s and 1960s, this modernist conception of the autonomous, introspective subject was profoundly challenged. Pop Art's embrace of popular imagery, consumer iconography, and industrial reproduction mechanisms introduced a new aesthetic orientation—one that dissolved the rigid boundary between high and low culture. The artist no longer stood apart from society as a solitary visionary but became immersed within a collective system of signs, codes, and shared experiences. In this context, collective subjectivity replaced the individual consciousness of modernism. Works such as *Gerald McBoing-Boing* (UPA, 1951) and *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968) exemplify this turn: they celebrated everyday cultural symbols, musical rhythms, and mass-produced aesthetics as the new language of experimental animation. The aesthetic field, once reserved for individual expression, became a stage for collective imagination shaped by mass communication and shared cultural references. This study examines the transformations of subjectivity in experimental animation from an aesthetic perspective. Using a descriptive-analytical approach and qualitative methodology, the research provides a comparative analysis of three phases of subjectivity in experimental animation: first, the modernist phase characterized by the individual subjectivity found in the works of artists such as Norman McLaren and Oskar Fischinger; second, the rise of collective subjectivity in works influenced by Pop Art and popular culture, such as *Gerald McBoing-Boing* and *Yellow Submarine*; and third, a return to redefined individual subjectivity grounded in everyday experience and cultural references, as exemplified by the works of Paul Driessen. By organizing these phases into a continuous historical and conceptual framework, the research reveals that experimental animation operates as a visual and cultural mirror of its time—absorbing and reinterpreting broader aesthetic and social transformations. The first phase situates the artist as a solitary agent of perception, seeking transcendence through formal innovation; the second transforms the artist into a mediator of collective imagery, engaging the viewer through familiarity and cultural participation; and the third, emerging in postmodern contexts, synthesizes the two by grounding individual expression within the shared textures of everyday life. This triadic evolution—from subjective introspection to collective mediation and back to contextualized individuality—illustrates how the ontology of animation remains in constant dialogue with cultural change. Drawing on John Dewey's aesthetic philosophy—particularly his views on aesthetic experience, the dissolution of the subject/object dualism, and the generative role of popular culture—this study shows that subjectivity in experimental animation evolves in response to the cultural shifts of its time. Dewey's pragmatist aesthetics, which rejects the separation of art from life and perceives aesthetic experience as a dynamic interaction between organism and environment, provides the theoretical lens

through which these transformations can be understood. In Dewey's framework, experience is not confined to the isolated consciousness of the subject but emerges from the continuous transaction between the individual and their surroundings. This perspective resonates profoundly with the evolution of experimental animation: from modernist isolation to collective interactivity and eventually to a renewed synthesis of both in the domain of lived experience. For Dewey, aesthetic experience represents a consummatory moment—a unity of doing and undergoing, where perception, emotion, and meaning coalesce. When applied to animation, this model reveals how the medium's temporal and sensory nature embodies the fluidity of experience itself. Experimental animation thus becomes a form of inquiry into the process of experience: it does not merely depict but enacts the rhythm of perception and response. Within this philosophical framework, the dissolution of the subject/object dichotomy is mirrored by the animator's own process—where the boundaries between creator, material, and viewer are blurred through movement, sound, and visual rhythm. In this sense, the evolution of subjectivity in animation parallels Dewey's call to reintegrate art with everyday life and to overcome the alienation imposed by institutionalized, museum-based conceptions of art. By examining these transformations through Dewey's theory, the study situates experimental animation as both a reflection and a reconstruction of aesthetic subjectivity. In the modernist era, works by Fischinger or McLaren can be seen as visual equivalents of Deweyan "complete experiences," where every element contributes to the unified perception of rhythm and emotion. During the Pop Art phase, this completeness is no longer rooted in the artist's individuality but in the communal participation of the audience—viewers are invited to recognize fragments of their own lives and visual environments within the artwork. The post-Pop era, represented by Paul Driessen and later experimental animators, returns to individuality, yet it is now informed by cultural saturation and shared memory: the self is redefined not as an isolated genius, but as a node within a network of social and perceptual experiences. Through this lens, the study argues that experimental animation serves as a bridge between individual and collective aesthetic experience within the framework of popular culture. It embodies Dewey's idea that art is not separate from the stream of everyday existence but is rather its heightened, reflective form. The aesthetic act in animation—whether through abstraction, parody, or visual metaphor—constitutes a lived encounter, a transformation of the ordinary into the extraordinary through rhythm, color, and movement. This process reaffirms the social and participatory dimension of subjectivity: even the most personal works are embedded in collective frameworks of interpretation and recognition. Furthermore, the comparative analysis demonstrates that the transitions among these three phases correspond to larger cultural and epistemological shifts—from modernist formalism to postmodern intertextuality. The study thus extends beyond

formal analysis to propose a broader aesthetic argument: that experimental animation exemplifies how art continuously renegotiates the relationship between self and world, imagination and materiality, and individuality and community. It reflects the aesthetic oscillation between introspection and communication, solitude and collectivity, which defines the modern condition of artistic creation. Ultimately, this research contributes to a deeper understanding of experimental animation as a critical aesthetic practice—a medium that not only visualizes thought but also materializes the philosophical tensions between subjectivity and culture. By bringing together Dewey's aesthetic philosophy and the historical evolution of animation, the study illuminates how experimental animation functions as a living laboratory of aesthetic experience, where philosophy becomes image and thought turns into motion. The findings reveal that, across its history, experimental animation has persistently negotiated the boundaries between artistic individuality and cultural collectivity, between subjective perception and shared experience. In conclusion, the study proposes that the aesthetic evolution of experimental animation mirrors the broader modern-to-postmodern transformation in art's relationship with life. From the solitary modernist artist seeking transcendence through abstraction, to the Pop Art animator embracing cultural symbols and mass participation, and finally to the post-modern creator who reclaims individuality within the realm of everyday experience, the trajectory of subjectivity in animation reflects a continual dialogue between art, culture, and lived experience. Within Dewey's experiential framework, this dialogue affirms animation's unique role as an aesthetic bridge—uniting perception, emotion, and collective imagination through the moving image.

**Keywords:** Experimental Animation, John Dewey, Modernism, Pop Art, Popular Culture, Subjectivity

## زیبایی‌شناسی سوژکتیو انیمیشن‌های تجربی در گذار از مدرنیسم به پاپ‌آرت با تکیه بر آرای نظری جان دیوی<sup>۱</sup>

فرشید معیری‌فر<sup>۲</sup>، رامتین شهبازی<sup>۳</sup>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۲۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۵/۲۵

Doi: 10.22034/rpa.2025.2065899.1166

### چکیده

انیمیشن‌های تجربی که در آغاز با تأثیر از مدرنیسم و بر پایه سوژکتیویته فردی و فرم‌گرایی انتزاعی شکل گرفتند، با ظهور پاپ‌آرت و فرهنگ‌عامه دچار تحولی اساسی شدند؛ جایگزینی سوژکتیویته فردی هنرمند با سوژکتیویته جمعی به عنوان فرهنگ‌عامه، بازتعریفی بنیادین از مفهوم تجربه زیباشناختی بود که با گسترش رسانه‌های جمعی، این مسیر بار دیگر به سوژکتیویته فردی بازمی‌گردد، اما این بار با روایتی تازه؛ روایتی که منبع آن نه ناخودآگاه مدرن و درون‌گرای هنرمند، بلکه عناصری از زندگی روزمره، روایت‌های جمعی و حافظه بصری مشترک می‌باشد. این پژوهش به تحلیل چگونگی تحولات سوژکتیویته تحت تأثیر فرهنگ‌عامه در گذار از مدرنیسم به دوره پاپ‌آرت در انیمیشن‌های تجربی از منظر زیبایی‌شناختی می‌پردازد و با بهره‌گیری از رویکرد توصیفی - تحلیلی و روشی کیفی، به بررسی تطبیقی سه مرحله از سوژکتیویته در انیمیشن تجربی می‌پردازد: نخست، مرحله سوژکتیویته مدرنیستی در آثار هنرمندانی چون نورمن مک‌لارن و اسکار فیشینگر؛ دوم، دوره‌ای که با ورود پاپ‌آرت و فرهنگ‌عامه، سوژکتیویته جمعی در آثاری چون زیردریایی زرد اثر جرج دانیگ بروز می‌یابد؛ و سوم، مرحله‌ای که سوژکتیویته فردی بر پایه روزمرگی و عناصر فرهنگ‌عامه بازتعریف می‌شود، همانند آثار پل درین. نظریات زیبایی‌شناسی جان دیوی در باب تجربه زیبایی‌شناختی، نفی دوگانگی سوژه/اژه و جایگاه فرهنگ‌عامه به عنوان بستر خلق معنا، زمینه مناسبی در این راستا می‌باشد. این پژوهش نشان می‌دهد که سوژکتیویته در انیمیشن‌های تجربی با تغییرات فرهنگی هر دوران دگرگون می‌شود و این مدیوم، پلی میان تجربه زیباشناختی فردی و جمعی در چارچوب فرهنگ‌عامه ایجاد می‌کند.

واژگان کلیدی: سوژکتیویته، مدرنیسم، پاپ‌آرت، انیمیشن‌های تجربی، جان دیوی، فرهنگ‌عامه

۱. این مقاله برگرفته از پروژه پایان‌نامه کارشناسی ارشد آقای فرشید معیری‌فر، با عنوان «زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیوی» در رشته تصویر متحرک است که در دانشکده هنر دانشگاه بین‌المللی سوره با راهنمایی دکتر رامتین شهبازی است که در شهریور ۱۴۰۳ دفاع شده است.

۲. کارشناس ارشد، تصویر متحرک، گروه انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.  
Email: farshidmoayerifar@gmail.com

۳. استادیار گروه سینما، دانشکده هنر، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران (نویسنده مسئول).  
Email: ramtin.shahbazi@soore.ac.ir

## مقدمه

در هنر مدرن<sup>۱</sup>، سوپژکتیویته<sup>۲</sup> مفهومی کلیدی در تحلیل زیبایی‌شناسی<sup>۳</sup> می‌باشد که بر تجربه و احساس فردی هنرمند تأکید دارد. در قرن بیستم و با پیدایش جنبش‌های آوانگارد<sup>۴</sup>، این مفهوم در قالب بیانی انتزاعی<sup>۵</sup> و شخصی نمود یافت. انیمیشن تجربی<sup>۶</sup> نیز بازتاب همین سوپژکتیویته بود و هنرمندانی چون مک‌لارن<sup>۷</sup>، فیشینگر<sup>۸</sup> و لن لای<sup>۹</sup>، به‌جای بازنمایی<sup>۱۰</sup> واقعیت، دنیای ذهنی و شهودی خود را از طریق فرم و ریتم به تصویر کشیدند.

با آغاز جنبش‌های آوانگارد پس از جنگ جهانی دوم و با ظهور رسانه‌هایی چون تلویزیون، جریان تازه‌ای در نقد زیبایی‌شناسی سوپژکتیو کانتی<sup>۱۱</sup> شکل گرفت که با اتکا بر فرهنگ‌عامه<sup>۱۲</sup>، در پی بازگرداندن مخاطب عام به عرصه هنر بود. در این فضا، پاپ‌آرت<sup>۱۳</sup> شکل می‌گیرد؛ جریانی که «با گذار از حدود زیبایی‌شناسی مدرنیستی بر نشانه‌ها و نظام نشانه‌ای سیستم ارتباطی سده بیستم به عنوان مهم‌ترین مأخذ خود تأکید داشت» (جهانگرد، ۱۴۰۱: ۲۰).

با ظهور پاپ‌آرت، سوپژکتیویته از شکل فردی به جمعی تغییر یافت و فرهنگ عامه جایگزین نگاه فردگرای مدرنیستی شد. این تحول در انیمیشن تجربی نیز نمود یافت و در دهه‌های پایانی قرن بیستم، سوپژکتیویته فردی با الهام از تجربه‌های زیسته و عناصر روزمره بازتعریف شد.

مدرنیسم<sup>۱۴</sup> و آوانگارد با نگاه سوپژکتیو خود هنر را از زندگی روزمره دور کردند، اما جریان‌هایی مانند پاپ‌آرت، انیمیشن‌های تجربی و نظریات جان دیوی<sup>۱۵</sup> درباره تجربه زیباشناختی، زمینه بازگشت هنر به بستر عمومی و بازنگری در مفاهیم و معیارهای زیبایی‌شناسی را فراهم آوردند.

پژوهش حاضر، قصد دارد به تحلیل سیر تحول سوپژکتیویته در انیمیشن‌های تجربی در سه مرحله اصلی بپردازد: سوپژکتیویته فردی در دوران مدرن، سوپژکتیویته جمعی در دوران پاپ‌آرت و بازگشت به سوپژکتیویته فردی با تکیه بر منابع عامه‌پسند. دیوی، با نقد دوگانگی کلاسیک سوژه<sup>۱۶</sup> /ابژه<sup>۱۷</sup> و با تأکید بر جایگاه تجربه زیسته در فرایند هنری، بستری فراهم می‌آورد تا بتوان این تحولات را نه فقط به عنوان تحولات فرمی، بلکه به مثابه دگرگونی در نحوه دریافت و درک زیبایی‌شناسی مورد بررسی قرار داد، وی معتقد است که در زندگی روزمره چیزهای بسیاری وجود دارد که زیبایی‌شناسی می‌تواند به آنها توجه کند و ما و زیبایی‌شناس باید:

«پیوند تجربه زیبایی‌شناسی را با زندگی عادی دوباره احیا کنیم و بر این نکته آگاه باشیم که اگر هنر را در جایی دور بنشانیم و سپس به تمجید از آن مشغول شویم یا اینکه خود را صرفاً به این مشغول کنیم که آثار هنری بزرگ را برگزینیم و به بررسی آنها همت بگماریم، از فهم نقش هنر در تمدن عاجز و ناتوان خواهیم بود» (شایگانفر، ۱۴۰۱: ۴۳).

## پیشینه پژوهش

پژوهش‌های پیشین در زمینه انیمیشن تجربی عمدتاً بر جنبه‌های فرمی، تکنیکی و تاریخیچه آوانگارد تمرکز داشته‌اند و تحلیل ساختار ذهنیت (سوپژکتیویته) در پیوند با زمینه‌های فرهنگی و زیبایی‌شناختی کمتر مورد توجه قرار گرفته است. همچنین، مطالعات مربوط به نسبت پاپ‌آرت و فرهنگ‌عامه با انیمیشن، اغلب محدود به حوزه گرافیک تبلیغاتی و سینمای جریان اصلی بوده‌اند. نگارندگان پیش‌تر در مقاله منتشر شده در هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۹(۴)، ۶۵-۷۸، در سال ۱۴۰۳ با عنوان «زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیوی» با تمرکز بر زیبایی‌شناسی متأثر از پاپ‌آرت و نظریات دیوی به بررسی سیر تغییرات زیبایی‌شناسی انیمیشن‌های تجربی پرداخته‌اند. مقاله حاضر با حفظ همان مبنای نظری، با تمرکز بر مفهوم سوپژکتیویته، سعی دارد سیر تحول ذهنیت هنرمند را در بستر فرهنگی و زیبایی‌شناختی انیمیشن تجربی از مدرنیسم تا پساپاپ‌آرت بررسی کرده و خلأ نظری موجود در این زمینه را از منظر میان‌رشته‌ای و معناشناختی تکمیل کند.

## روش پژوهش

این پژوهش از نظر هدف، در زمره تحقیقات کاربردی در حوزه تحلیل انیمیشن قرار می‌گیرد و از حیث روش و موضوع، با رویکردی توصیفی-تحلیلی به بررسی سیر تحول زیباشناسی سوپژکتیو در انیمیشن‌های تجربی می‌پردازد؛ تحولی که از تأثیر جنبش‌های آوانگارد آغاز شده و در گذار به دوره پاپ‌آرت، به سوی نوعی زیبایی‌شناسی سوپژکتیو متأثر از فرهنگ‌عامه، با اتکا به نظریات تجربه زیباشناختی جان دیوی، بازتعریف شده است. روش گردآوری داده‌ها در این پژوهش به صورت کتابخانه‌ای می‌باشد و منابع شامل کتاب‌ها، پایان‌نامه‌ها، مقالات و وبسایت‌های مرتبط با

به دنیای ذهنی و فردی خود پناه می‌برد؛ رویکردی مبتنی بر اصالت و ذوق شخصی که ریشه در سوپژکتیویسم<sup>۲۳</sup> مدرن دارد، جریانی که از دکارت<sup>۲۴</sup> آغاز شد، در اندیشه کانت شکل گرفت و در هنر قرن بیستم به اوج رسید (میرزایی و عبدی، ۱۳۹۳: ۳۱). (تصویر ۲)

اکسپرسیونیسم انتزاعی<sup>۲۵</sup> در میانه قرن بیستم در آمریکا و به عنوان واکنش به رئالیسم<sup>۲۶</sup> و فاشیسم<sup>۲۷</sup> اروپا شکل گرفت، جنبشی که با حذف واقع‌گرایی و تمرکز بر بیان احساسات درونی هنرمند شناخته می‌شود. ریشه‌های این جنبش به آثار آرتور داو<sup>۲۸</sup> و نقاشی معروف مربع سیاه<sup>۲۹</sup> مالویچ<sup>۳۰</sup> در اوایل قرن بازمی‌گردد و در دهه‌های ۴۰ و ۵۰ در مکتب نیویورک با عنوان اکسپرسیونیسم انتزاعی به اوج می‌رسد (دانتو، ۱۳۹۴: ۲۸) که نتو-دادا<sup>۳۱</sup> در واکنش به آن در اروپا و آمریکا به عنوان انعکاسی از ناآرامی‌های اجتماعی و سیاسی آن زمان شکل گرفت و در تلاش برای از بین بردن مرز بین هنر زندگی روزمره و به‌کارگیری فرهنگ عامه زمینه را برای ظهور پاپ‌آرت فراهم می‌آورد.

### سوپژکتیویته در فرهنگ عامه

در دهه ۱۹۴۰، با افول معیارهای واحد ارزش‌گذاری هنری و با گسترش سوپژکتیویسم و کثرت‌گرایی، گروه مستقل<sup>۳۲</sup> بریتانیایی با تمرکز بر فرهنگ توده و عناصر آشنا از زندگی روزمره و فرهنگ عامه، جریان آوانگاردی عامه‌پسند را در برابر نسخه‌گرایی مدرن شکل دادند؛ رویکردی که ضمن نقد زیبایی‌شناسی سنتی، ارتباطی نزدیک‌تر با مخاطب برقرار می‌کرد (جهانگرد، ۱۴۰۱: ۲۰). (تصویر ۳)

موضوع می‌باشد. شایان ذکر است که تحلیل داده‌ها در این تحقیق به صورت کیفی انجام گرفته است.

### مبانی نظری پژوهش سوپژکتیویته آوانگارد

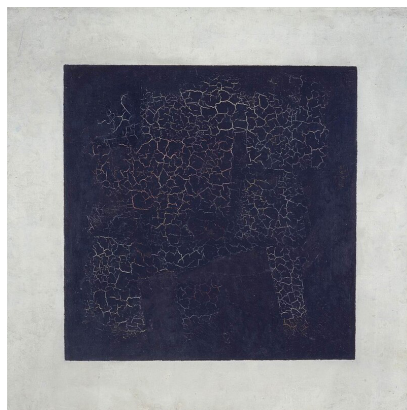
ظهور دوربین عکاسی و وقوع جنگ جهانی اول از مهم‌ترین عوامل دگرگونی در مفهوم زیبایی‌شناسی با رویکردی سوپژکتیو بودند و هنرمند را از بازنمایی عینی واقعیت به سوی بیان شخصی، حسی و روانی سوق دادند؛ نگاهی فرمال<sup>۱۸</sup> و تهی از محتوای ایدئولوژیک<sup>۱۹</sup> که بر تجربه فردی استوار بود. (تصویر ۱)

دادانیسم<sup>۲۰</sup> و ظهور هنرمندانی نظیر مارسل دوشان<sup>۲۱</sup> را می‌توان از مهم‌ترین پیامدهای جنگ جهانی اول، که بر پایه پوچ‌گرایی حاصل از تلاش‌های دوشان بر ایجاد بینشی جدید در هنر؛ که درصدد حذف مفهوم زیبایی به عنوان یک صفت ضروری از اثر هنری بود، دانست، جنبشی زاینده از دل نفرت که به بیماری جهان تبدیل شد (T. Kelly, 1964: 196).

«دوشان در موزه هنر مدرن نیویورک<sup>۲۲</sup> ابراز داشت: نکته‌ای که می‌خواهم قویاً آن را به کرسی بنشانم، این است که انتخاب این آثار حاضر-آماده، به موجب حظ زیبایی-شناسی نبوده این انتخاب مبتنی بر واکنشی است از جنس بی‌تفاوتی بصری و در عین حال همراه با غیاب کامل ذوق خوش یا بد بوده، در واقع نوعی بی‌حسی کامل» (دانتو، ۱۳۹۴: ۴۲).  
هنرمند مدرن با فاصله‌گیری از بازنمایی واقعیت بیرونی،



تصویر ۳. سوپ کمپل ۱: گوجه فرنگی، اثر اندی وارهول، ۱۹۶۸.



تصویر ۲. مربع سیاه، اثر کازیمیر مالویچ، ۱۹۱۵.



تصویر ۱. چشمه، اثر مارسل دوشان، ۱۹۱۷.

با تولید پیام‌ها و اشیای مشترک، میان اعضای یک جامعه، نوعی «حوزه تجربی» مشترک بین رمزپرداز و رمزگشا ایجاد می‌کند (جهانگرد، ۱۴۰۱: ۲۰).

تجربه از عوامل کلیدی در شکل‌گیری آثار مبتنی بر فرهنگ عامه در دوره پاپ‌آرت به شمار می‌رود، اما به دلیل تنوع فرهنگی و تفاوت‌های منطقه‌ای، این هنر همواره با جغرافیا و تاریخ خاص خود پیوند می‌خورد. در این زمینه، تجربه نه صرفاً به عنوان حالتی شناختی یا خودشناختی، بلکه به مثابه مفهومی بوم‌شناختی و وابسته به زمینه‌های جغرافیایی و فرهنگی فهمیده می‌شود (J. Evans; Lubling, 2016: 18).

#### سوپزکتیویته در انیمیشن‌های انتزاعی

«برخلاف هنری که بر بازنمایی واقعیت بنا شده است، انیمیشن از همان ابتدای پیدایش به شیوه‌ای کاملاً مدرنیستی به نظر می‌رسد که از واقعیت و رئالیسم فاصله می‌گیرد» (Telotte, 2015: 418). در دهه ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰ انیمیشن‌های تجربی به دو صورت بازنمایی و انتزاعی (در حالت اول، تأکید بر کیفیت انتزاعی تصاویر و نگاه زیبایی‌شناسانه فیلم‌ساز به جهان واقعی است؛ در حالی که در حالت دوم، فیلم‌هایی با تصاویر کاملاً انتزاعی و صداهای سینتتیک<sup>۳۷</sup> دست‌ساز، بدون هرگونه بازنمایی واقع‌گرایانه و با نگاهی کاملاً سوپزکتیو و تجربی مورد توجه قرار می‌گیرند) در سینمای اروپا و آثار فیلم‌سازان آوانگارد و تجربی قوت گرفت (غنچه‌پور، ۱۳۹۳: ۶۱-۶۳).

در انیمیشن تجربی، هنرمند خود را نه صرفاً تولیدکننده تصویر، بلکه سوژه فعال فرایند خلق می‌داند که در پی فاصله‌گیری از نظام‌های ابژکتیو، صنعتی و مبتنی بر قراردادهای رسانه‌ای غالب است. برخلاف انیمیشن‌های جریان اصلی که با ساختارهای از پیش تعیین‌شده و اهداف تجاری شکل می‌گیرند، انیمیشن تجربی حاصل نوعی کنش فردی و زیباشناختی است که در آن، ابزار و تکنیک نه واسطه‌ای بی‌جان، بلکه امتدادی از ذهن و بدن هنرمند محسوب می‌شود. در اینجا، رابطه سوژه و ابژه از حالت تقابل‌گرایانه بیرون آمده و به رابطه‌ای هم‌افزا و یکپارچه تبدیل می‌شود؛ ابژه هنری بازتابی از سوپزکتیویته خالق آن است و خود فیلم، به مثابه تجربه‌ای هنری، حامل ذهنیت منحصر به فرد اوست. انیماتور تجربی با خلق شیوه‌های نوین بیانی، نه فقط به بیان درونیات خود می‌پردازد، بلکه به بازتعریف

اندی وار هول<sup>۳۳</sup> با نمایش قوطی‌های سوپ و کنسرو، به بخشی از زندگی روزمره خود اشاره می‌کند که به گفته او زندگی‌اش را آسان‌تر و دل‌پذیرتر کرده بود، چون قبلاً آنها را می‌خورده و بیست سال هر روز ناهار ثابتی داشته است. او دلیل نقاشی آنها را چنین بیان می‌کند: وار هول می‌گوید کسی به او گفته بود «زندگی‌ات بر تو غلبه کرده» و او این جمله را دوست داشته. این نگاه شخصی و تکرارشونده به امور عادی، ریشه در فلسفه زندگی روزمره دیویی دارد که به نظریه تجربه زیبایی‌شناختی وی می‌انجامد (شایگان‌فر، ۱۴۰۱: ۱۴۵-۱۴۲). اندی وار هول با خلق آثاری همچون قوطی سوپ کمپبل<sup>۳۴</sup>، با تکیه بر سه حقیقت اساسی فرهنگ عامه که عبارتند از:

«اینکه ما در عصر اشیاء تولید انبوه و بدون دخالت عاطفی زندگی می‌کنیم، اینکه این اشیاء معمولاً به دلیل تولید در مقادیر زیاد مقرون به صرفه هستند و اینکه تکرار و تکثیر در کار، تولید و بازاریابی، همان چیزی است که آنها را می‌سازد و در نهایت به فروش می‌رساند» (Shanes, 2009: 41)، سعی بر به چالش کشیدن تولید انبوه از طریق تکرارها و چاپ داشت تا آنجا که آتلیه هنری خودش را کارخانه نامید و با تولید انبوه یک اثر بی‌ارزش و فاقد معنا مانند قوطی کوکا، اصالت را در آثار هنری زیر سؤال برد و در معرفی فلسفه فکری آثارش فروشگاه‌های زنجیره‌ای و موزه را شبیه به هم می‌دانست (ولی‌زاده و شریف‌زاده ۱۳۹۸: ۱۶۹-۱۶۷).

پاپ‌آرت با اینکه در ظاهر فردگرایی را کنار می‌گذارد، اما در واقع همان سوپزکتیویته انتزاعی را در قالب عناصر روزمره دنبال می‌کند. این جریان ریشه در مدرنیسم و ماهیتی فردی دارد، نه اجتماعی؛ بنابراین به دلیل گرایش به کثرت و تغییرپذیری معیارها نزد هنرمند، مخاطب و حتی خود اثر، تحلیل‌پذیری ثابتی ندارند.

«از دیدگاه دانتو<sup>۳۵</sup> آثار اندی وار هول و شاید به طور کلی پاپ‌آرت نقطه پایان هنر و در عین حال پایان دوران آوانگارد و آغاز دوره‌ای است که دانتو آن را به نام دوره پساتاریخی می‌خواند. آغاز این دوره را سال ۱۹۶۴ می‌انگارد. سالی که هنر مدرنیسم با طرح پرسش (هنر چیست؟) مهر پایان را بر هنر می‌زند» (شریف‌زاده و بنی‌اردلان، ۱۳۹۱: ۲۸).

لارنس الووی<sup>۳۶</sup> با نقد زیبایی‌شناسی سوپزکتیو مدرن، پاپ‌آرت را در تقابل با آن مطرح می‌کند و نظریه «پیوستگی هنر زیبا - هنر عامه» را پیش می‌کشد. او نبوغ فردی را نفی می‌کند و فرهنگ عامه در دوران پاپ‌آرت را منبعی می‌داند که

برخلاف زیبایی‌شناسی کانتی، دیویی «سوژه» و «ابژه» را از هم جدا ندانسته و این دو را به عنوان یک کل جدایی‌ناپذیر در نظر می‌گیرد. وی با رد عقل به عنوان پایه فلسفه‌های قبل از خود و جایگزینی «احساس» بر این باور است که تجربه‌های زیستی ارگانیسم زنده و محیط زیستش تحت تأثیر این احساس قرار گرفته و منجر به شناخت می‌شود. دیویی هنر را معتبرترین راه برای درک و تجربه کامل ماهیت بنیادی تجربه انسانی می‌داند و معتقد است که هنر به عنوان مستقیم‌ترین و کامل‌ترین تجلی تجربه به مثابه تجربه به ما این امکان را می‌دهد تا ماهیات درونی و عمیق تجربیات خود را بدون واسطه و مستقیم درک کنیم (Fesmire, 2003: 108).

«در دیدگاه دیویی هنر دارای دو ویژگی محوری می‌باشد که آن را به نقطه تلاقی تبدیل می‌کند که در آن معانی پدیدار می‌شوند. از یک سو، «هنر نه صرفاً درونی است و نه صرفاً بیرونی؛ نه صرفاً ذهنی و نه صرفاً فیزیکی»؛ از سوی دیگر، هنر «اتحادی آشتی‌دهنده است میان فازهای عمومی، تکراری، منظم و تثبیت‌شده طبیعت با فازهایی که ناقص، در حال تکامل و از این‌رو هنوز نامطمئن، محتمل، نو و خاص هستند»... [هنر] اتحادی از ضرورت و آزادی، هم‌نوایی کثرت و وحدت، آشتی میان محسوس و ایده‌آل می‌باشد» (D'Agnesse, 2016: 88).

دایانه کالینسن<sup>۴۲</sup> می‌گوید دیویی «واژه «تجربه» را در چنان معنای وسیعی به کار گرفت که تقریباً تمامی جنبه‌های زندگی آگاهانه را در بر می‌گیرد» (کالینسن، ۱۳۸۵: ۱۱۳). «تجربه صرفاً آن چیزی نیست که در حین گذر از جهان در ذهن ما ثبت می‌شود، بلکه شامل اشیاء و رویدادهایی است که آن جهان را تشکیل می‌دهند. اشیاء و رویدادها به اندازه خود ما بخشی از تجربه هستند. هنگامی که به‌طور کامل در تجربه غوطه‌ور می‌شویم» (W. Jackson, 1998: 3).

دیویی تجربه را فرایندی تعاملی می‌داند که صرفاً محدود به ذهن نیست، بلکه اشیاء، رویدادها و بدن فیزیکی را نیز در بر می‌گیرد. تجربه کامل زمانی شکل می‌گیرد که این عناصر به‌گونه‌ای در هم تنیده شوند که مرزی میان خود، شیء و رویداد نباشد. بالین‌حال، او تجربه را نه مفهومی عرفانی یا متافیزیکی، بلکه پدیده‌ای طبیعی و جغرافیایی می‌داند که آگاهی نیز بخشی از آن می‌باشد (J. Evans, 2016: 65-64). بر این اساس تجربه، در فلسفه

امکانات رسانه نیز کمک می‌کند. او در فرایند خلاقه خود، سوژکتیویته را از طریق فرم و تکنیک، به تجربه‌ای قابل ادراک بدل می‌سازد. در این نوع سینما، اثر هنری نه کالایی برای مصرف، بلکه امکانی برای تجربه فردی، درونی و غیرقابل استانداردسازی است (ایزدیان، ۱۳۹۱: ۶۲ و ۶۳).

استودیوهایی مانند انجمن ملی فیلم کانادا<sup>۳۸</sup> با رویکردی مستقل و تجربی، نقشی کلیدی در پیوند انیمیشن با فرهنگ عامه و گسترش هنر پاپ ایفا کردند، به‌گونه‌ای که جریان‌های آوانگارد مدرنیستی همچون سینما در بستر کثرت‌گرایی پست‌مدرن<sup>۳۹</sup> جذب و در قالب محصولات عامه‌پسند ادغام شدند (غنچه‌پور، ۱۳۹۳: ۹۹). فضای آزاد انجمن ملی فیلم کانادا برای انیماتورهای جوان و مشتاق کافی بود که به صورت پیش‌رو و پیشقدم در بیان نوآورانه آثار تجربی خود دست به ابتکار عمل و خلق سبک‌ها و تکنیک‌های شخصی بزنند. «از آنجا که "تنوع" ویژگی مشترک اصلی تولیدات مستند انیمیشن NFB است، هیچ ویژگی دیگری وجود ندارد که همه این فیلم‌ها به اشتراک بگذارند» (Formenti, 2022: 194). پاپ‌آرت با بهره‌گیری از عناصر زندگی روزمره، زبان هنر را دگرگون کرد و این دگرگونی بر انیمیشن نیز اثر گذاشت؛ به‌گونه‌ای که انیماتورها به سبک‌ها و نمادهای آشنا روی آوردند و انیمیشن، همچون پاپ‌آرت، به بخشی از زندگی روزمره مخاطبان بدل شد.

### تجربه روزمره به مثابه هنر

جان دیویی با به‌کارگیری اصول پراگماتیستی<sup>۴۰</sup> در نظریه زیبایی‌شناسی و ریچارد رورتی<sup>۴۱</sup> با نوشته‌های متأخر خود، نقش مهمی در گسترش و احیای این جریان ایفا کردند. پراگماتیسم با رد مبانی استعلایی و تجربه‌گرای سنتی، معنا را در ارتباط رفتاری انسان با تجربه‌هایش جست‌وجو می‌کند (Harrison, 2001: 15). از نظر دیویی، آنچه در فلسفه‌های پیشین به عنوان نقطه آغاز اندیشه شناخته می‌شود، در واقع چیزی جز تلاش ارگانیسم زنده برای سازگاری با محیط نیست. دیویی این رابطه پویا میان ارگانیسم و محیط را «تجربه» می‌نامد؛ تجربه‌ای که به‌طور کلی نوعی تعامل مداوم و مبتنی بر عمل است. در این فرایند دوسویه، تمایزی میان عمل و ماده یا ذهن و عین وجود ندارد، بلکه همه در درون یک کل تجزیه‌ناپذیر تجربه جای می‌گیرند (شایگان‌فر، ۱۴۰۱: ۶).

والا ترین هنر می‌باشد؛ نیازمند ظرافت لمس؛ مهارت و دقت در کار؛ واکنش‌پذیری و تطبیق ظریف با یک موقعیت خاص به دور از تحلیل تأملی؛ درک غریزی هماهنگی‌های مناسب بین اعمال و بین‌انسانها است» (R. Stroud, 2011: 6)

فلسفه روزمره دیویی با تأکید بر تجربه‌های کاربردی و عمومی، نقش مهمی در تحول تفکر هنری قرن بیستم آمریکا و شکل‌گیری پاپ‌آرت داشت. او با مرتبط ساختن تجربه زیباشناختی با زندگی روزمره، ارزش‌های هنری را دگرگون کرد و زمینه را برای پذیرش هنر عامه‌پسند فراهم آورد. به باور دیویی، درک تجربه‌های تخصصی نیازمند شناخت عمیق تجربه‌های مشترک و روزمره است که به عنوان بنیانی برای رشد و پیچیدگی در زندگی انسانی عمل می‌کنند (W. Jackson, 1998: 1). دیویی هنر را جزئی از زندگی روزمره می‌داند و زیبایی را امری وابسته به تجربه شخصی، نگاه سوژکتیو و فاقد معیار ثابت تلقی می‌کند؛ پاپ‌آرت نیز بازتابی از همین پیوند با فرهنگ و زیست روزمره می‌باشد.

### تجربه زیباشناختی دیویی

جان دیویی هنر و زیبایی‌شناسی را امتداد تجربه‌های روزمره می‌داند و با جداسازی هنر از زندگی، مانند نگاه موزه‌ای، مخالفت می‌کند. به باور او، هنر زمانی معنا و ارزش واقعی می‌یابد که در بطن زندگی روزمره حضور داشته باشد و به ارتقای کیفیت آن کمک کند (R. Stroud, 2011: 5-4). تقابل زیبایی‌شناسی کاربردی و کانتی در نقد دیویی به بی‌غرضی هنر نمایان می‌باشد؛ او اگرچه دیدگاهش به سوژکتیویته شباهت دارد، اما تجربه زیباشناختی را در جهت نفع و لذت شخصی معنا می‌کند، نه بی‌غرضی مطلق. در نگاه دیویی، اثر هنری تنها زمانی معنا پیدا می‌کند که با تجربه زیباشناختی همراه باشد؛ در غیر این صورت، شیئی بی‌روح باقی می‌ماند. او هنر را «رویداد-شیء» می‌داند که در آن «سوژه» و «ابژه» به شکلی جدایی‌ناپذیر حضور دارند. این تجربه، وحدتی زنده و پویا میان ذهن و بدن، حس و عقل، و ماده و معنا ایجاد می‌کند که از دوگانگی‌های سنتی فراتر می‌رود. از دیدگاه دیویی، تجربه هنری نه صرفاً لذتی لحظه‌ای، بلکه کمالی است که درک زنده، حسی و عقلانی از اهمیت کلی تجربه را ممکن می‌سازد. بدین ترتیب، رابطه صرفاً طبیعت‌گرایانه و دوگانه‌انگارانه میان درون و بیرون، سوژه و ابژه، در فرایند تجربه هنری حل می‌شود (Diodato, 2015: 54-53).

دیویی از بنیانی‌ترین مفاهیم به‌شمار می‌رود که هم‌زمانی این نگرش با شروع جنبش‌های هنری که منجر به پاپ‌آرت شد، رابطه تنگاتنگی بین فلسفه او و هنر عامه به وجود آورد.

دیویی برخلاف فیلسوفان پیش از خود، به لذت و خرسندی ناشی از تجربه زیبایی‌شناسانه باور داشت. از قرن ۱۶ با ظهور فلسفه دکارت و طرح سوژکتیویته، مسئله تعریف هنر و تفکیک آن به هنرهای زیبا و ماشینی آغاز شد؛ روندی که با آثار شارل باتو<sup>۴۳</sup>، کانت و دیگران تا قرن ۱۹ و ۲۰ ادامه یافت. در واکنش به این تقسیم‌بندی‌ها، لارنس الووی در قرن بیستم با نظریه «پیوستگی هنر زیبا و هنر عامه»، ضمن نقد زیبایی‌شناسی سوژکتیو کانت، مفهومی تازه از هنر ارائه داد که بر فرهنگ عامه استوار بود و عنوان پاپ‌آرت را به خود گرفت؛ تلاشی برای از میان برداشتن شکاف‌های دوقطبی میان هنر نخبه‌گرا و روزمره. زیبایی‌شناسی ایدئالیستی<sup>۴۴</sup> با ارزش‌های مطلق‌گرایانه‌اش، نمایانگر گرایش دوگانه‌نگر ارسطویی<sup>۴۵</sup> بود. الووی، مفاهیم زیبایی‌شناسی سوژکتیو مانند «زیبایی ناب و غیرغایت‌مند» را متعلق به جوامع پیشاصنعتی می‌دانست که توان پذیرش هنر عامه را نداشتند. او به جای این نظام مطلق‌نگر، خواهان جایگزینی ارزش‌های متکثر بود، چراکه به باور او، جامعه ارتباط‌محور قرن بیستم نیازمند مفاهیمی فراتر از دوگانگی‌هایی چون نابغه/توده یا زیبایی/کاربردی بود. این تمایزها نماد نوعی زیبایی‌شناسی انحصاری و طبقاتی بودند. از همین رو، نقد الووی ماهیتی اجتماعی پیدا می‌کند و به نوعی «قیام هنر توده در برابر هنر حاکم» تلقی می‌شود (جهانگرد، ۱۴۰۱: ۱۹).

دیویی میان ابزار و هدف تمایزی قائل نیست و آنها را در تعامل با یکدیگر مؤثر می‌داند. از نظر او، کنش هماهنگ انسان با اشیاء و طبیعت، اگر به تعادل برسد، تجربه‌ای زیباشناختی می‌آفریند. او هنر را بخشی از زندگی روزمره و برانگیزاننده شور انسانی می‌داند و آثاری را که از زندگی گسسته‌اند یا صرفاً سوژکتیو و موزه‌محورند، نقد می‌کند. وی در کتاب *رئوس کلی یک نظریه انتقادی اخلاقی* (۱۸۹۱)<sup>۴۶</sup> در تعریف و نقش هنر این گونه بیان می‌کند:

«اگر نقش ضروری پرورش هنری در رفتار به آن سادگی که هست آشکار نیست، تا حد زیادی به این دلیل است که «هنر» به چنان بت‌واره غیر واقعی تبدیل شده است - نوعی صیقل فوق‌العاده و اضافی که تنها توسط افرادی که به‌طور خاص پرورش‌یافته‌اند قابل دستیابی است. در واقع، خود زیستن

«به نظر می‌رسد که فیلم‌های سینمایی انتزاعی، اغلب درباره نیاز انسان به گسترش توانایی‌اش در دیدن، تجربه کردن و درک امور روزمره است. به همین دلیل آنها تماشاچیان را به مبارزه می‌طلبند تا در فرایند خلق معنی شرکت کنند» (فرنیس، ۱۳۸۳: ۲۵۶)، که این تعامل در دوران پاپ‌آرت بیشتر جهت هم‌ذات‌پنداری به خود می‌گیرد تا معنا آفرینی دوران مدرن.

نظریه‌های دیویی درباره تجربه زیباشناختی، بستری مناسب برای تحلیل انیمیشن‌های تجربی فراهم می‌کند؛ به‌ویژه آثار تولیدشده در انجمن ملی فیلم کانادا و هنرمندان مستقل که با الهام از عناصر فرهنگ عامه مانند قصه‌ها، ضرب‌المثل‌ها و ترانه‌های مردمی و تجربه‌های زیسته مردم ساخته شده‌اند. دیویی با تأکید بر پیوند سوژه و ابژه در فرایند هنری، به هم‌افزایی میان مولف و مخاطب اشاره می‌کند که زمینه‌ساز خلق تجربه‌ای نو و شکل‌گیری سبک‌های هنری تازه می‌شود.

#### یافته‌های پژوهش

این پژوهش با تمرکز بر مفاهیم نظری سوژکتیویته، تجربه زیباشناختی جان دیویی و نسبت انیمیشن با فرهنگ عامه در بستر پاپ‌آرت، سه طیف از انیمیشن‌های تجربی را مورد تحلیل قرار می‌دهد: نخست، آثار مدرنیستی با سوژکتیویته فردی و شهودی؛ دوم، آثار متأثر از پاپ‌آرت با ذهنیت جمعی و رسانه‌ای؛ و سوم، آثار پساپاپ‌آرت که سوژکتیویته‌ای نو را بر پایه تجربه‌های زیسته و عناصر روزمره بازنمایی می‌کنند. شاخصه‌های تحلیلی این پژوهش با تأکید بر ساختار ذهنیت‌محور و تجربه‌گرایی اثر تدوین شده‌اند و هدف آنها بررسی سیر تحول سوژکتیویته در پیوند با زمینه‌های فرهنگی، ادراکی و زیباشناختی است و تمرکز اصلی بر تحلیل مفهومی و تجربه‌محور می‌باشد. در راستای تحلیل تطبیقی انیمیشن‌های تجربی در سه طیف مورد بررسی این پژوهش، مجموعه‌ای از شاخصه‌های نظری و زیباشناختی در دو دسته تدوین شده است که امکان بررسی دقیق سیر تحول سوژکتیویته را فراهم می‌آورد:

دسته اول: شاخصه‌هایی با تمرکز بر ساختار سوژکتیو اثر

۱. نوع سوژه هنری: فردی، جمعی یا تلفیقی؛
۲. نقش مخاطب: منفعل، تأویل‌گر یا مشارکت‌کننده؛
۳. منبع الهام اثر: ناخودآگاه، حافظه جمعی یا زندگی روزمره؛

«ویژگی منحصر به فرد تجربه زیباشناختی دیویی دقیقاً در این واقعیت نهفته است که هیچ تمایزی بین خود و موضوع در آن وجود ندارد، زیرا میزان تجربه زیباشناختی به اندازه‌ای است که ارگانسیم و محیط برای ایجاد تجربه‌ای همکاری می‌کنند که در آن این دو به قدری به‌طور کامل یکپارچه شده‌اند که هر یک ناپدید می‌شوند» (J. Musial, 1968/1967: 12).

دیویی با نقد جدایی میان هنر و زندگی در تفکر مدرن و تأکید بر پیوند «ایده» و «ماده»، در برابر دیدگاه‌هایی چون «هنر برای هنر» می‌ایستد. او معتقد است تجربه زیبایی‌شناختی باید با زندگی روزمره و واقعیت مادی گره بخورد، چراکه ایده تنها از طریق تجسد در ماده معنا می‌یابد و هنر را به تجربه‌ای یکپارچه و زنده تبدیل می‌کند (دیویی، ۱۴۰۱: ۴۰).

#### انیمیشن، تجربه، سوژکتیویته

سینما و انیمیشن در دوران گسست از سنت‌های کلاسیک پدید آمدند و به مدیومی جدید برای بیان مسائل فرهنگی در جهان صنعتی و پساجنگ بدل شدند؛ رسانه‌هایی که نیازمند تجربه‌گرایی با نگاهی تازه بودند.

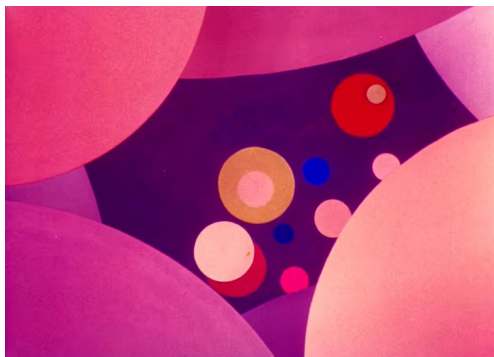
«نخستین بحث‌ها درباره فیلم‌هایی که مستقیماً توسط هنرمندان ساخته می‌شد، توسط گروه‌های فوتوریست<sup>۴۷</sup>، کنستراکتیویست<sup>۴۸</sup> و دادائست بین سال‌های ۱۹۰۹ تا اواسط دهه ۱۹۲۰ مطرح شد. به‌قول ازرا پاوند<sup>۴۹</sup> این "گرداب" فعالیت‌ها، شامل آزمایش‌های "بازی با نور" در باهاوس<sup>۵۰</sup>، "کوبیسم افیک" رابرت<sup>۵۱</sup> و سونیا دلونه<sup>۵۲</sup>، "ریونیسم"<sup>۵۳</sup> روسی و کوبو-فوتوریسم<sup>۵۴</sup> سورینی<sup>۵۵</sup>، کوپکا<sup>۵۶</sup> و گونه‌های روسی آن در گروه لف<sup>۵۸</sup> بود. همه این آزمایش‌ها به نوبه خود ریشه در انقلاب کوبیستی<sup>۵۹</sup> داشتند که توسط براک<sup>۶۰</sup> و پیکاسو پیشگام شده بود» (Rees, 2011: 19).

با ظهور جریان‌هایی مانند گروه مستقل در انگلستان، انیمیشن نیز هم‌راستا با تحولات هنری معاصر، مسیری تازه یافت. این رویکرد با تأثیر از پراگماتیسم و آرای جان دیویی، بر پیوند هنر و زندگی روزمره و نقش زیباشناختی فرهنگ عامه تأکید داشت. دیویی معتقد بود که هنر از زندگی دور شده و بسیاری نمی‌دانند لذت آنها از سرگرمی‌هایی چون سینما یا موسیقی جاز، ناشی از کیفیت زیباشناختی آنها می‌باشد (دیویی، ۱۴۰۱: ۱۵).

مارین فرنیس<sup>۶۱</sup>، در کتاب هنر در حرکت<sup>۶۲</sup> می‌گوید:

این اثر بدون استفاده از روایت یا شخصیت، تنها با حرکت هندسی اشکال، رنگ و ریتم بصری، موسیقی کلاسیک رپسودی محارستانی شماره ۲<sup>۶۴</sup> ساخته فرانتس لیست<sup>۶۵</sup> را به تصویر می‌کشد. فیشینگر با بهره‌گیری از تکنیک‌های نوین تصویربرداری و انیمیشن نوری، تلاش می‌کند موسیقی را به تجربه‌ای دیداری و ذهنی تبدیل کند. در این انیمیشن، روایت، شخصیت‌پردازی و عناصر بازنمودی کاملاً حذف شده‌اند و تمرکز صرف بر ترجمه دیداری موسیقی و بیان شهودی هنرمند است. نوع سوژه هنری به‌وضوح فردی است؛ ذهنیت خالص و درونی فیشینگر در بازآفرینی موسیقی از طریق تصویر، اثر را به جلوه‌ای از سوژکتیویته مدرنیستی بدل می‌کند و مخاطب را در جایگاهی منفعل قرار خواهد داد و به عنوان ناظر، بدون امکان مشارکت مستقیم، تنها درگیر دریافت بصری از جریان فرمال اثر خواهد شد. منبع الهام کاملاً ذهنی و شهودی می‌باشد و از ناخودآگاه هنرمند سرچشمه می‌گیرد. زبان بصری اثر به‌طور کامل انتزاعی و بدون ارجاع به واقعیت بیرونی یا عناصر آشنا می‌باشد. میزان خودبیدان‌گری در شعر نوری بسیار بالا است؛ چراکه کل ساختار بصری اثر ترجمان تجربه ذهنی فیشینگر از موسیقی می‌باشد. با این حال، میزان مشارکت تجربه زیسته ملموس یا روزمره در ساختار اثر بسیار پایین می‌باشد. هیچ نشانی از فرهنگ عامه، زندگی اجتماعی، یا زبان بصری مشترک در آن دیده نمی‌شود. به همین دلیل نسبت اثر با فرهنگ توده، صفر یا حتی گسسته است و کارکرد آن نیز تأمل برانگیز و ادراکی باقی می‌ماند. سوژکتیویته اثر به‌وضوح فردی، شهودی و مدرنیستی است.

از منظر نظریه تجربه زیباشناختی جان دیویی در این اثر، ایده موسیقایی در قالب ماده بصری و رنگ تجسد یافته و تجربه بصری و موسیقایی در یک کل واحد شکل



تصویر ۴. شعر نوری، اثر اسکار فیشینگر، ۱۹۳۸ (برگرفته از فیلم).

۴. زبان بصری: انتزاعی، نمادین یا بازنمایی واقع‌گرا؛
۵. سطح خودبیدان‌گری: میزان حضور ذهنیت شخصی هنرمند؛
۶. میزان مشارکت تجربه زیسته: حضور مستقیم تجربیات زیسته در اثر؛
۷. نسبت با فرهنگ عامه: نفی، بازتاب یا درونی‌سازی؛
۸. تأکید بر فرم یا محتوا: اولویت زیبایی‌شناسی یا معنا؛
۹. کارکرد اثر هنری: تأمل برانگیز، سرگرم‌کننده یا فرهنگ‌محور؛
۱۰. نوع سوژکتیویته: فردی مدرنیستی، جمعی رسانه‌ای یا فردی پساپاپ‌آرت.

- دسته دوم: شاخصه‌هایی با تمرکز بر پیوند اثر با تجربه زیباشناختی جان دیویی
۱۱. تجسد ایده در ماده: میزان تجلی مفاهیم ذهنی در فرم‌های بصری؛
۱۲. سطح ادغام سوژه و ابژه: وحدت یا فاصله میان هنرمند، اثر و مخاطب؛
۱۳. نوع تجربه ادراکی مخاطب: ادراک صرفاً بصری، چندحسی یا مشارکتی؛
۱۴. درجه آشنایی‌زدایی یا آشناسازی: چگونگی مواجهه مخاطب با زبان تصویری؛
۱۵. میزان بازنمایی امر روزمره: حضور زندگی عادی یا موقعیت‌های روزمره؛
۱۶. بافت اجتماعی-فرهنگی اثر: زمینه‌های فرهنگی، تاریخی یا رسانه‌ای؛
۱۷. تأثیر رسانه بر تولید اثر: نقش بستر تولید در فرم و پیام اثر؛
۱۸. سازوکار تکرار و تولید انبوه: استفاده از الگوهای پاپ یا تولید سریالی؛
۱۹. نقد یا درونی‌سازی فرهنگ عامه: رویکرد انتقادی یا پذیرش‌گرایانه؛
۲۰. درجه روایت‌محوری یا ضدروایتی: حضور یا غیبت ساختار داستانی کلاسیک.

## طیف اول

### انیمیشن «شعر نوری»<sup>۶۳</sup>

انیمیشن شعر نوری ساخته اسکار فیشینگر به عنوان یکی از پیشگامان انیمیشن انتزاعی و سینمای تجربی در سال ۱۹۳۸ از آثار شاخص انیمیشن‌های تجربی تحت تأثیر سوژکتیویته مدرنیسم است. (تصویر ۴)

ظاهر خواهد شد، که تنها به مشاهده تعامل فرمی میان صدا و تصویر می‌پردازد. منبع الهام اثر، تجربه ذهنی و ادراکی هنرمند از موسیقی می‌باشد که به فرم انتزاعی تصویری تبدیل شده‌است. زبان بصری اثر انتزاعی و غیرروایتی می‌باشد و بر اساس جریان آزاد خطوط و رنگ‌ها در ارتباط مستقیم با موسیقی شکل می‌گیرد. میزان خودبیان‌گری در این اثر بسیار بالا می‌باشد، زیرا کل ساختار فیلم حاصل تفسیر بصری شخصی مک‌لارن از ریتم موسیقی است. اما مشارکت تجربه زیسته، به معنای زندگی اجتماعی یا روزمره، در این اثر بسیار کم‌رنگ می‌باشد. فرهنگ عامه، چه در سطح مضمون و چه در نشانه‌شناسی بصری، در اثر حضور ندارد و نسبت آن با زندگی عمومی جامعه عملاً گسسته است. فرم مهم‌ترین عنصر فیلم بوده و بر تمام اجزای اثر سلطه دارد، به‌گونه‌ای که محتوا، در معنا و روایت، غایب می‌باشد. از منظر کارکرد، این اثر، تجربه‌ای بصری و زیباشناختی است که برای تأمل حسی و تجربه ریتم طراحی شده است. نوع سوپزکتیویته در این اثر به‌وضوح فردی، شهودی و متعلق به سنت مدرنیستی بوده که در آن هنرمند به عنوان سوژه‌ای مستقل، جهانی ذهنی را بازنمایی می‌کند.

از دیدگاه جان دیویی، نقش و نگار پر تحرک می‌تواند مصداقی از «رویداد-تجربه» باشد که در آن ایده (موسیقی) در ماده (فرم بصری) تجسد می‌یابد. اثر نشان‌دهنده وحدت میان سوژه و ابژه می‌باشد، به‌گونه‌ای که موسیقی (ابژه) و احساس هنرمند (سوژه) در تجربه‌ای بی‌واسطه و شهودی درهم تنیده می‌شوند. تجربه بیننده نیز تجربه‌ای ناب و غیرمفهومی خواهد بود که نه از طریق روایت، بلکه از طریق ادراک بصری و شنیداری شکل می‌گیرد. این اثر فاقد عناصر آشنا، فرهنگ عامه، یا تکرار و تولید انبوه است و در مقابل، یک تجربه منحصربه‌فرد و آشنایی‌زدا ارائه می‌کند. نقش و نگار پر تحرک را باید تجلی‌گاهی از سوپزکتیویته مدرنیستی دانست؛ جایی که فرم و ریتم، در غیاب روایت و زندگی روزمره، تجربه‌ای ناب از وحدت ذهن و صدا را در قالب تصویر متحرک ارائه می‌دهد.

## طیف دوم

### انیمیشن «زیردریایی زرد»

یکی از مهم‌ترین آثار جرج دانینگ، سریالی بر پایه ترانه‌های بیتلز<sup>۶۸</sup> برای بی‌بی‌سی بود که به ساخت فیلم مشهور

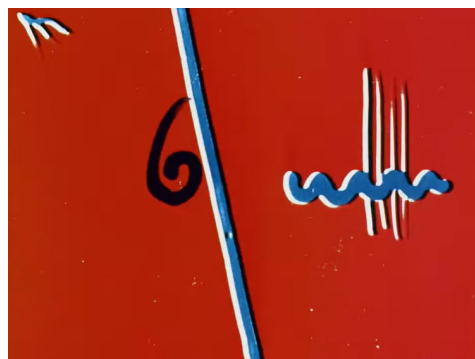
می‌گیرد. در عین حال، سطح بالایی از ادغام سوژه و ابژه مشاهده می‌شود؛ جایی که موسیقی (ابژه) و دریافت هنرمند (سوژه) در فرایند خلق، به‌طور کامل درهم تنیده می‌شوند. تجربه ادراکی مخاطب نیز یک تجربه ناب بصری و انتزاعی خواهد بود که او را به سطحی شهودی از دریافت می‌برد. اثر با ساختار ضدروایتی خود، از تمامی عناصر داستانی فاصله گرفته و تنها بر فرم و ریتم تمرکز دارد. همچنین در این ساختار، هیچ بهره‌ای از تکرار یا تولید انبوه دیده نمی‌شود و تکنیک ساخت اثر منحصربه‌فرد است.

در مجموع، شعر نوری تجلی کاملی از سوپزکتیویته فردی در دوران آوانگارد است که با اتکای کامل بر شهود هنرمند، تجربه‌ای انتزاعی و ناب از رابطه میان فرم، موسیقی و ذهن را شکل می‌دهد؛ تجربه‌ای که با وجود نبود روایت یا معنا، واجد کیفیتی زیباشناختی و وجودی است.

### انیمیشن «نقش و نگار پر تحرک»<sup>۶۶</sup>

انیمیشن نقش و نگار پر تحرک در سال ۱۹۴۰ اثری کوتاه و تجربی از نورمن مک‌لارن می‌باشد. این فیلم، که بخشی از تولیدات اولیه انجمن ملی فیلم کانادا محسوب می‌شود، به‌طور کامل بر هماهنگی بین موسیقی ریتمیک بوگی ووگی<sup>۶۷</sup> و حرکات‌های انتزاعی و پویای گرافیکی بنا شده است. مک‌لارن در این اثر، با استفاده از تکنیک نقاشی مستقیم روی نگاتیو فیلم، تجربه‌ای بصری خلق می‌کند که بدون روایت، شخصیت یا گفتار، صرفاً از طریق حرکت، رنگ، خط و ضرباهنگ موسیقی پیش می‌رود. (تصویر ۵)

در این انیمیشن، نوع سوژه هنری به‌شدت فردی بوده و اثر به‌طور مستقیم بازتاب ادراک شخصی هنرمند از ریتم موسیقی است. مخاطب در این ساختار، همچون ناظر منفعل



تصویر ۵. نقش و نگار پر تحرک، اثر نورمن مک‌لارن، ۱۹۴۱ (برگرفته از فیلم).

جمعی و هم‌ذات‌پنداری فرهنگی است. نوع سوپزکتیویته در این اثر، ذهنیت جمعی پسامدرنی می‌باشد؛ سوپزکتیویته‌ای که از طریق رسانه، تصویر، صدا و نمادهای مشترک بازتاب می‌یابد و با مخاطب در سطح فرهنگی و تجربی تعامل برقرار می‌کند.

از منظر جان دیوی، می‌توان این انیمیشن را نمونه‌ای از تجربه زیباشناختی در بستر فرهنگ‌عامه دانست؛ در این تجربه، مرز میان هنر و زندگی روزمره، فرد و اجتماع، سوژه و ابژه، کم‌رنگ شده و ایده‌هایی چون آزادی، صلح و شادی از طریق فرم‌هایی آشنا و قابل‌درک برای عامه در ماده (رنگ، تصویر، ریتم) تجسد یافته‌اند. مخاطب برخلاف آثاری که در گذشته هیچ وجه اشتراکی با آنها نداشت، در اینگونه آثار که شامل اشتراکاتی برگرفته از زندگی روزمره خودش می‌باشد نه از طریق تفسیر عقلانی، بلکه با مشارکت احساسی و حسی درگیر خواهد شد. با وجود ساختار روایی، بخش‌هایی از فیلم بر بازی با فرم، ریتم و تجربه ادراکی متمرکز هستند و همین وجه تجربی، آن را در پیوند با انیمیشن‌های تجربی نگاه می‌دارد.

در نهایت، زیردریایی زرد را می‌توان نماد دگرگونی سوپزکتیویته در بستر پاپ‌آرت دانست؛ جایی که ذهنیت فردی جای خود را به ذهنیت جمعی می‌دهد و تجربه زیباشناختی نه در فضای نخیه‌گرایانه، بلکه در دل رسانه، موسیقی و فرهنگ‌عامه معنا می‌یابد.

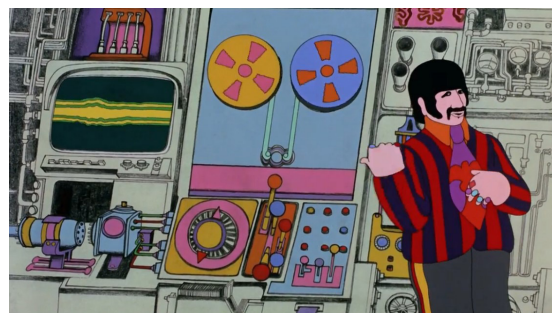
### طیف سوم

انیمیشن «کشتن یک تخم‌مرغ»<sup>۷۲</sup> / انیمیشن کشتن یک تخم‌مرغ یکی از آثار مینیمالیستی<sup>۷۳</sup> و فلسفی پل دریزن در سال ۱۹۷۷ است که با طراحی ساده و روایت سوررئال<sup>۷۴</sup>، تنش میان خشونت، بی‌معنایی و تجربه زیسته فرد را در موقعیتی روزمره به تصویر می‌کشد. داستان از جایی آغاز می‌شود که مردی قصد دارد تخم‌مرغی را بشکند، اما تخم‌مرغ فریاد می‌زند «نکن!». بی‌توجهی و هشدار تخم‌مرغ، به چرخه‌ای از خشونت، تنهایی و انتقام می‌انجامد که در پایان، خود او قربانی همان خشونت می‌شود. (تصویر ۷)

در این اثر، نوع سوژه هنری، فردی و مبتنی بر یک تجربه ذهنی و هستی‌شناختی است. تخم‌مرغ، به عنوان ابژه‌ای زنده، استعاره‌ای از موجودیتی شکننده و نادیده‌گرفته‌شده

زیردریایی زرد انجامید. این اثر پاپ‌آرتی با تأثیر از سبک پیتر مکس<sup>۶۹</sup>، موسیقی راک اندرول<sup>۷۰</sup>، گرافیک کمیک‌گونه و رنگ‌های روان‌گردان، با سبک بصری پست‌سایکلدلیک<sup>۷۱</sup> به نمادی شاخص از دهه ۱۹۶۰ و اوج فرهنگ عامه بدل شد و به دلیل تنوع تکنیکی و سبک بصری‌اش، محبوبیت گسترده‌ای یافت (Wise, 2012). این فیلم نه تنها نمونه‌ای شاخص از سوپزکتیویته جمعی در هنر تصویری است، بلکه تجسمی از هم‌پیوندی هنر، موسیقی، رسانه‌های جمعی و تجربه‌های روزمره مخاطب دهه شصت میلادی به شمار می‌رود. (تصویر ۶)

در این اثر، نوع سوژه هنری دیگر صرفاً فردی نبوده، بلکه جمعی، رسانه‌ای و برآمده از ذهنیت نسلی است که با جنگ، آزادی‌خواهی، موسیقی، مواد روان‌گردان و فرهنگ‌توده عجین شده است. مخاطب در مواجهه با این اثر از جایگاه منفعل خارج خواهد شد و در ادامه در فضای روایی، تصویری و موسیقایی اثر شریک می‌شود. منبع الهام، زندگی روزمره، سیاست، موسیقی پاپ و آرمان‌های عمومی است. زبان بصری اثر ترکیبی از نمادپردازی، بازنمایی کمیک‌گونه و فرم‌های سایکلدلیک است که هم جذابیت بصری دارد و هم بیان‌گر نسلی خاص می‌باشد. میزان خودبیان‌گری هنرمند به معنای فردی در این اثر کاهش یافته و جای خود را به بیان فرهنگی و گروهی داده است. تجربه زیسته نسل مخاطب در اثر جاری می‌باشد و فضای سیاسی، موسیقایی و اجتماعی دوران در تمام اجزای آن نفوذ کرده است. فرهنگ‌عامه نه تنها در لایه‌های بیرونی، بلکه در ماهیت اثر درونی شده است و همین ویژگی، آن را از آثار تجربی مدرنیستی جدا می‌سازد. اثر تلفیقی از فرم و محتوا می‌باشد؛ سبک بصری خاص آن در خدمت انتقال پیام‌های روشن و نمادین قرار می‌گیرد. کارکرد اصلی زیردریایی زرد ترکیبی از سرگرمی، معناپردازی



تصویر ۶. زیردریایی زرد، اثر جرج دانیگ ۱۹۶۸ (برگرفته از فیلم).

خواهد شد و ایده (خشونت روزمره، شکنندگی، و بی تفاوتی انسانی) در قالبی ساده، اما مؤثر، در ماده (فرم بصری و ریتم روایی) تجسد می‌یابد. سوژه و ابژه، در قالب تعامل مرد و تخم‌مرغ، از حالت انتزاعی خارج شده و در موقعیتی ملموس و تأثیرگذار وحدت می‌یابند. گرچه روایت دارد، اما ساختار روایی آن خطی و متعارف نیست؛ بلکه بیشتر بر اثرگذاری روانی و شک‌برانگیز بودن موقعیت‌ها تکیه دارد.

در مجموع، *انیمیشن کشتن یک تخم‌مرغ* نمونه‌ای روشن از بازگشت به «سوژکتیویته فردی پس از عصر فرهنگ‌عامه» است؛ سوژکتیویته‌ای که از دل تجربه‌های روزمره، با زبانی ساده و استعاری، بحران‌های وجودی و زیباشناختی انسان معاصر را در قالبی بصری و تأمل‌برانگیز بازنمایی می‌کند.

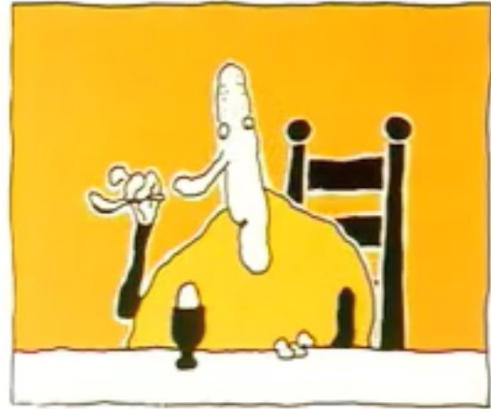
#### انیمیشن «ریان»<sup>۷۵</sup>

*ریان* مستندی تجربی در سال ۲۰۰۴ از کریس لندرت<sup>۷۶</sup> درباره افول روانی ریان لارکین<sup>۷۷</sup>، انیماتور پیشگام کانادایی است. فیلم با انیمیشن سه‌بعدی مخدوش، فرم بصری آشفته و صداهاى واقعی مصاحبه، فروپاشی ذهنی و درونیات هنرمند را بازنمایی می‌کند. حضور لندرت در نقش مصاحبه‌گر، مرز میان مستندساز و سوژه را به طرز غیرمتعارفی از بین می‌برد. (تصویر ۸)

در این اثر، نوع سوژه هنری کاملاً فردی می‌باشد؛ اما این فردیت نه به شکل درون‌گرایانه و انتزاعی مدرنیستی، بلکه به شکل فروپاشیده، آشکار، اجتماعی و حتی عریان نمایان می‌شود، بیننده نیز در این اثر نقشی مشارکتی خواهد داشت؛ او نه فقط ناظر زندگی ریان، بلکه درگیر تأمل در مفهوم «هنر»، «شکست» و «خود» می‌شود. منبع الهام اثر تجربه‌های واقعی و شخصی فردی می‌باشد؛ نه فقط تجربه ریان، بلکه تجربه خود لندرت نیز در فیلم حضور دارد.



تصویر ۸. *ریان*، اثر کریس لندرت ۱۹۷۷ (برگرفته از فیلم).



تصویر ۷. *کشتن یک تخم‌مرغ*، اثر پل دریزن ۱۹۷۷ (برگرفته از فیلم).

می‌باشد که در برخورد با نیروی بیرونی (سوژه انسان) به فریاد درمی‌آید. این‌گونه روایت، ناظر را مجبور به مشارکت خواهد کرد؛ چراکه وی را با شوک، طنز، هم‌ذات‌پنداری و اضطراب درگیر روایت می‌کند. منبع الهام اثر، موقعیتی ساده از زندگی روزمره می‌باشد، اما با چرخشی ذهنی و فلسفی، ابعاد جدیدی به آن داده شده است. زبان بصری اثر مینیمال، ساده‌سازی شده و کاریکاتوری می‌باشد، اما برخلاف پاپ‌آرت با بازنمایی‌های آشنا، اینجا فرم بصری در خدمت بحران درونی و تجربه فردی قرار گرفته است. میزان خودبیان‌گری بالا می‌باشد؛ زیرا دریزن به‌وضوح مفاهیمی چون بی‌عدالتی، خشونت و اضطراب را از دیدگاه شخصی و ذهنی به تصویر می‌کشد. تجربه زیسته فردی و احساس در مواجهه با موقعیت‌های ساده زندگی، به مرکز معنا تبدیل می‌شود. نسبت اثر با فرهنگ‌عامه غیرمستقیم است؛ نه آن را می‌ستاید و نه کاملاً طرد می‌کند، بلکه آن را با چرخشی ذهنی بازتعریف می‌کند. فرم و محتوا در این اثر به‌خوبی تلفیق شده‌اند؛ فرم ساده اثر، بستری برای معنای تلخ و تأمل‌برانگیز فراهم می‌کند. کارکرد اثر، ترکیبی از هشدار، نقد و طنز فلسفی است. نوع سوژکتیویته، سوژکتیویته فردی پسامدرن است - نه خودبیان‌گر رمانتیک، بلکه فردی در مواجهه با جهان غریب، گسسته و پوچ.

در چارچوب نظریه تجربه زیباشناختی دیویی، این اثر مصداقی از تجربه‌ای کامل، درونی و غیرمجزا است؛ جایی که کنش ذهنی و پاسخ احساسی بیننده در هم تنیده

زبان بصری اثر تجربی و نوآورانه است، چهره‌ها شکسته‌اند، فرم‌ها ناپایدار، فضای ذهنی شخصیت‌ها به صورت بصری نمود یافته است. خودبیان‌گری به صورت مستقیم و چندلایه در اثر جاری می‌باشد؛ نه فقط از زبان ریان، بلکه از زبان خود کارگردان نیز تجربه زیسته، در عمیق‌ترین شکل خود، جوهره فیلم را می‌سازد؛ خاطرات، گفت‌وگوها، سکوت‌ها و آشفتگی‌ها، همگی برآمده از زندگی واقعی می‌باشند.

فقدان نشانه‌های فرهنگ‌عامه در این اثر، برخاسته از جهت‌گیری آگاهانه برای حذف آن نیست، بلکه نتیجه تمرکز تام بر ابعاد ذهنی و زیستی فردیت شخصیت است. در اینجا ما با یک زندگی «واقعی» و بدون بزرگ مواجه هستیم. تلفیق فرم و محتوا بی‌نقص است؛ فرم شکسته و غیراستاندارد، به خوبی بازتاب محتوای روان‌شناختی فیلم است. کارکرد اثر نه سرگرم‌کننده می‌باشد، نه انتزاعی؛ بلکه نقدی تلخ، صمیمی و انسانی است نسبت به سرنوشت هنرمند و مفهوم شکست. نوع سوژکتیویته، فردی، روانی، و بازتاب‌دهنده لایه‌های پنهان خود می‌باشد.

از منظر نظریه تجربه زیباشناختی دیویی، ریان تجربه‌ای عمیقاً یکپارچه و انسانی را ارائه می‌دهد. سوژه و ابژه در این اثر یکی می‌شوند؛ زیرا هنرمند خود وارد میدان روایت می‌شود و تجربه فردی را از درون به تصویر درمی‌آورد. ایده (بحران درونی، خلاقیت، شکست و معنا) در قالبی بصری تجسد یافته که نه تنها تماشاگر را مخاطب قرار می‌دهد، بلکه به او اجازه می‌دهد تا بخشی از تجربه شود. این اثر مرز میان هنر، مستند، روان‌درمانی، و خودنگاری را در هم می‌شکند. در نهایت، این اثر را می‌توان نقطه اوج بازگشت به سوژکتیویته فردی در انیمیشن تجربی دانست - اما این بار نه در قالب خودشیفتگی مدرنیستی، بلکه به صورت بازنمایی شکنندگی روان انسان معاصر در مواجهه با جامعه، با زبانی بصری که تجربه را به ماده تبدیل می‌کند و بیننده را به مشارکت در آن فرا می‌خواند.

### نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که سوژکتیویته در انیمیشن‌های تجربی مفهومی ایستا و یک‌دست نیست، بلکه ساختاری پویا و تحول‌پذیر می‌باشد که در تعامل با زمینه‌های فرهنگی و زیبایی‌شناختی هر دوره، پیوسته بازتعریف می‌شود. این پژوهش در پی پاسخ به چگونگی

تحولات سوژکتیویته تحت تأثیر فرهنگ‌عامه در گذار از مدرنیسم به دوره پاپ‌آرت در انیمیشن‌های تجربی از منظر زیبایی‌شناختی نشان داد که چگونه نگرش سوژکتیو مدرن، مبتنی بر ذهنیت فردی و نخبه‌گرا، در مواجهه با طغیان فرهنگ توده، به سمت نوعی سوژکتیویته جمعی و رسانه‌ای سوق یافت. در نتیجه، انیمیشن تجربی با فاصله‌گیری از خودبیان‌گری فردی مدرنیستی، به رسانه‌ای برای بازنمایی تجربه‌های مشترک، حافظه بصری جمعی و زندگی روزمره بدل شد؛ امری که در قالب زیبایی‌شناسی پراگماتیستی و تجربه‌محور جان دیویی، امکان تحلیل نظری منسجم‌تری می‌یابد.

در طیف نخست، سوژکتیویته به شکل فردی، شهودی و انتزاعی ظاهر می‌شود و تجربه زیباشناختی از زندگی روزمره گسسته است. در طیف دوم، تحت تأثیر فرهنگ‌عامه و پاپ‌آرت، ذهنیت جمعی و رسانه‌ای جایگزین فردیت نخبه‌گرای مدرنیستی می‌شود و تجربه زیباشناختی در بستر زندگی روزمره و مشارکت مخاطب معنا می‌یابد. در طیف سوم، بازگشتی به سوژکتیویته فردی رخ می‌دهد، اما این بار بر پایه تجربه‌های زیسته، حافظه و وضعیت‌های روانی، که فردیت را به شکلی معاصر و بینافردی بازتعریف می‌کند.

بر اساس نظریه تجربه زیباشناختی جان دیویی، این سه طیف به سه سطح از رابطه میان هنر و زندگی اشاره دارند: در مرحله اول، هنر از زندگی جدا می‌باشد و به کنش ذهنی فردی محدود می‌شود؛ در مرحله دوم، هنر با زندگی روزمره پیوند خورده و در قالب رسانه‌ای فرهنگی و قابل درک برای عموم بازتعریف می‌شود؛ در مرحله سوم، تجربه هنری از دل کنش‌های زیسته و فردی سربرمی‌آورد، اما به واسطه فرم و روایت، مخاطب را نیز درگیر تجربه‌ای انسانی و مشترک می‌سازد. در هر سه مرحله، تعامل میان سوژه و ابژه - به عنوان بنیان نظری دیویی - شکلی نو به خود می‌گیرد و امکان‌های تازه‌ای را برای درک هنر فراهم می‌سازد.

انیمیشن تجربی به عنوان مدیومی میان‌رسانه‌ای، امکان بازنمایی تحولات سوژکتیویته در بستر فرهنگ بصری معاصر را فراهم کرده است. این مدیوم با بهره‌گیری از ظرفیت‌های فرمی و ادراکی خود، فضایی برای گفت‌وگوی هنرمند، مخاطب و فرهنگ زمانه ایجاد می‌کند و می‌تواند زمینه‌ساز پژوهش‌های میان‌رشته‌ای در حوزه‌های فلسفه هنر، زیبایی‌شناسی، فرهنگ‌عامه و رسانه‌های نوین باشد.

## پی‌نوشت‌ها

1. Modern art
2. subjectivity
3. Aesthetics
4. Avant-garde
5. Abstraction
6. Experimental Animation
7. William Norman McLaren (1914-1987)
8. Oskar Fischinger (1900-1967)
9. Len Lye (1901-1980)
10. Representation
11. Immanuel Kant (1724-1804)
12. Popular culture
13. Pop Art
14. Modernism
15. John Dewey (1859-1952)
16. Subject
17. Object
18. formal
19. Ideology
20. Dada
21. Marcel Duchamp (1887-1968)
22. Museum of Modern Art
23. Subjectivism
24. René Descartes (1596-1650)
25. Abstract Expressionism
26. Realism
27. Fascism
28. Arthur Dove (1880-1946)
29. Black Square
30. Kazimir Severinovich Malevich (1879-1935)
31. Neo-Dada
32. Independent Group
33. Andy Warhol (1928-1987)
34. Campbell's Soup Cans
35. Arthur Danto (1924-2013)
36. Lawrence Alloway (1926-1990)
37. Synthetic Sounds
38. NFB - National Film Board of Canada
39. Postmodernism
40. Pragmatism
41. Richard Rorty (1931-2007)
42. Diane Collinson (1930)
43. Charles Batteux (1713-1780)
44. Idealism
45. Aristotle (384-322 BC)
46. Outlines of a Critical Theory of Ethics
47. Futurism
48. Constructivism
49. Ezra Weston Loomis Pound (1885-1972)
50. Bauhaus
51. Cubisme orphique
52. Robert Delaunay (1885-1941)
53. Sonia Delaunay (1885-1979)
54. Rayonism
55. Cubo-Futurism
56. Gino Severini (1886-1966)
57. Frank Kupka (1871-1957)
58. LEF
59. Cubism
60. Georges Braque (1882-1963)
61. Maureen Furniss
62. Art in Motion: Animation Aesthetics - 1998
63. An Optical Poem (1938)
64. Hungarian Rhapsody No. 2 (1847)
65. Franz Liszt (1911-1886)
66. Boogie-Doodle (1940)
67. Boogie Woogie
68. The Beatles (1960-1970)
69. Peter Max (1937-2023)
70. Rock & Roll
71. Psychedelic Forms
72. The Killing of an Egg (1977)
73. Minimalism
74. Surreal
75. Ryan (2004)
76. Chris Landreth (1961)
77. Ryan Larkin (1943-2007)

## فهرست منابع

- ایزدیان، پگاه (۱۳۹۱). شیوه‌های نوین در انیمیشن تجربی، استاد راهنما: فاطمه حسینی شکیب، دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران. جهانگرد، علی اکبر (۱۴۰۱). «تقابل زیبایی‌شناسی سوژکتیو با مبانی نظری هنر پاپ از منظر لارنس الووی». *هنرهای تجسمی (هنرهای زیبا)*. ۲۷ (۲). ۱۵-۲۳. دیویی، جان (۱۴۰۱). *هنر به منزله تجربه*، ترجمه: مسعود علیا. چاپ چهارم. تهران: ققنوس. دانتو، آرتور (۱۳۹۴). *آن‌چه هنر است*، ترجمه: فریده فرودفر. تهران: چشمه. شایگان‌فر، نادر (۱۴۰۱). *زیبایی‌شناسی زندگی روزمره ویویی و هنر پاپ*. تهران: انتشارات هرمس. شریف‌زاده، محمدرضا؛ بنی‌اردلان، اسماعیل (۱۳۹۱). «مساله تشخیص کار هنری بر اساس نظریه عالم هنر آرتور دانتو». *نقش مایه*. ۵ (۱۰). ۳۲-۲۵. فرینس، مارین (۱۳۸۳). *هنر در حرکت: زیبایی‌شناسی انیمیشن*، ترجمه: سارا سعیدیان و شهرزاد اکرمی. تهران: انتشارات بنیاد فارابی. غنچه‌پور، آرش (۱۳۹۳). *انیمیشن آبستره از مدرنیسم تا پست مدرنیسم*؛ بررسی و تحلیل تأثیرات فرم انیمیشن آبستره بر موزیک‌ویدئو و سینمای جریان اصلی معاصر، استاد راهنما: فاطمه حسینی شکیب، دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران. کالینسن، دایانه (۱۳۸۵). *تجربه زیبایی‌شناختی*، ترجمه: فریده فرودفر. تهران: فرهنگستان هنر. میرزایی، داود؛ عبدی، نعمت‌الله (۱۳۹۳). «پژوهشی درباره مسئله «بازنمایی» در هنر پاپ». *فصلنامه‌ی کیمیای هنر*. ۲ (۸). ۴۴-۲۷. معیری‌فر، فرشید؛ شهبازی، رامتن (۱۴۰۳). «زیبایی‌شناسی در انیمیشن‌های تجربی بر اساس مؤلفه‌های پاپ‌آرت از منظر آرای جان دیویی». *هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی*. ۲۹ (۴). ۷۸-۶۵. ولی‌زاده، سمیه؛ شریف‌زاده، محمدرضا (۱۳۹۸). «نگرش فلسفی بر مفهوم بازنمایی در هنر پاپ‌آرت با تأکید بر اندیشه‌های آرتور دانتو». *فلسفه تحلیلی (جستارهای فلسفی-پژوهش‌های فلسفی)*. ۱۵ (۳۶). ۱۸۰-۱۵۷.

- Diodato, Roberto (2015). NOTES ON AESTHETIC EXPERIENCE. *Rivista di Filosofia Neo-Scholastica*. 107(1-2). 53-58.
- D'Agnes, Vasco (2016). Art and Education in Dewey: Accomplishing Unity, Bringing Newness to the Fore. *Education and Culture*. 32(2). 80-98.
- Fesmire, Steven (2003). *John Dewey and Moral Imagination: Pragmatism in Ethics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Formenti, Cristina (2022). *The Classical Animated Documentary and Its Contemporary Evolution*. London: Bloomsbury Publishing
- Harrison, Sylvia (2001). *Pop Art and the Origins of Post-modernism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- J. Evans, Eric; Lubling, Yoram (2016). *Peace in Motion: John Dewey and the Aesthetics of Well-Being*. New York: Peter Lang Publishing.
- J. Musial, Thomas (1967/1968). Aesthetics and Pragmatism: John Dewey's "Artas Experience. *Notre Dame English Journal*. 3 (1). 7-13.

- Rees, A.L (2011). A History of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-garde to Contemporary British Practice. 2nd Edition. United Kingdom: British Film Institute.
- R. Stroud, Scott (2011). *John Dewey and the Artful Life: Pragmatism, Aesthetics, and Morality*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press
- Shanes, Eric (2009). *Pop Art*. New York: Parkstone International.
- T. Kelly, Edward (1964). Neo-Dada: A Critique of Pop Art. *Art Journal* .23(3), 192-201.
- Telotte, J.P (2015). Animation, Modernism, and the Science Fiction Imagination. *Science Fiction Studies*. 42(3). 417-432.
- W. Jackson, Philip (1998). *John Dewey and the Lessons of Art*. New Haven: Yale University Press.
- Wise, Wyndham (2012). George Duning. <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/george-dunning>