

مواجهه

درباره دیجیتال آرت ونمایشگاه سالانه هنر دیجیتال تهران

سعید تسبیحی | دو ربات که یکی می کشد و دیگری نجات می دهد؛ «بخشید» گفتن‌ها وقتی پایم بی اختیار به نفر پشت سری لگد زد. در ادرحام جمعیت صداهای نامربوط. پاندولی که منحنی نامنظم بر صفحه سیاه می‌سازد: «آخ!» که شیشه آب معدنی کسی روی لباس سرازیر شد.لوله‌های درهم و شیر فلکه قرمز؛ «عذرت خواهی!» تنه‌هایی که موقع ایستادن به شانه‌های چپ و راستم برخورد می‌کنند. آن طرف کسی می‌خواهد جلوی پروچکشن بایستد و تصویر دیجیتال خودش را در بارانی مصنوعی ببیند که ۲ نفر از جلوی چشم او می‌پوند و می‌ایستند و تصمیم می‌گیرند به چیدمان لوله‌های درهم نگاه کنند. دیگری جلوی نیلوفر ایستاده و می‌خواهد باز و بسته بشند و «باز آفرینی الگوریتم طبیعت» را تماشا کند که ۳ نفر در حال تحلیل «نسل امروز کره» رد می‌شوند. نور می‌رود و موقع رد شدن ۳نفر بازمی‌گردد و آن دیگری نمی‌تواند ماجرا را پیگیری کند. دیگر استفاده از ایکس باکس به‌عنوان خلاقیتی هنری و احتمال چپ شدن استکان کاغذی قهوه روی لب‌تاپ کسی که می‌خواهد اسکایپ رفت، کسی از پشت چیزی نگویم و همچنین به سراغ تحلیل چگونگی انتقال مضمون و حس تنهایی از طریق نمایش «کنج» در ۵ تلویزیون روی هم، آن هم در حالی‌که شانه هر نفر، تنگ به کناری‌اش سپیده‌نخواهم رفت. کسی از پشت نزدیک می‌شود و می‌گوید: «شاید اصلا خودت مرض ترس از فضاهای شلوغ داری.»

هنر دیجیتال از زمانی‌که خود مسأله دیجیتال وارد زندگی مردم شد، آغاز شده و تاکنون در سراسر دنیا به پیشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای رسیده است. شاخه‌های مختلفی دارد و در اشکال گوناگون ظاهر می‌شود. اگر می‌خواهیم به روز باشیم و در قرن بیست و یکم جای برتری خودنمایی و عرضه و تولید داشته باشیم، خواه ناخواه در گیر مسأله هنر دیجیتال خواهیم

شود. «دیجتال آرت» به معنی: «هرگونه هنری که به وسیله رایانه خلق می‌شود» است. از زمان پیدایش دیجیتال آرت، مباحث بسیاری درباره آن شکل گرفته و پرشی هم مطرح شده که؛ آیا واقعاد دیجیتال آرت یک هنر است؟ و تاکنون فقط شرایط زمان پاسخ می‌دهد:از آن جایی که خلاقیت مدنظر است، بله دیجیتال آرت تا زمانی‌که بتواند خلاقیت و هنرمندان را به نمایش بگذارد یک هنر است. درواقع ماجرا به زمان اختراع دوربین بازمی‌گردد. زمانی‌که دوربین اختراع شد، تغییری ساختاری در هنر به وجود آورد. عجیب نیست تصور کنسانی‌که در آن دوره عکس و فیلم را به‌عنوان هنر نمی‌پذیرفتند. زمان به همه نشان داد که خلاقیت مطرح است. به قولی: هدف وسیله را توجیه کرد. خیلی‌ها دیجیتال آرت را به‌عنوان انقلابی جدید در هنر می‌شناسند و معرفی می‌کنند. مسأله دیجیتال آرت، نه فقط استفاده از وسایل دیجیتال برای تولید یک هنر که در واقع ادغام هنر، ریاضیات، علوم و تکنولوژی است.

امروز این مسائل از اجزای جدایی‌ناپذیر هنر شده‌اند. دیجیتال آرت در تعریف ساده و آکادمیک، با تبادلات هنر، خلاقیت، رایانه، ریاضی و علوم بیان می‌شود. نمایشگاه سالانه هنر دیجیتال تهران، همان طور که در بیانیه ابتدایی‌اش مطرح شده در نظر دارد؛ «با آرایه آثار هنرمندان بین‌المللی و نیز تعامل و تبادل دانش و تجربیات با آنان، بستری مهیا شود که امکان تولید و نمایش آثار هنرمندان ایرانی توسعه‌یافته و غنی‌تر و پربار تر شود.» و البته این بستر به مرور زمان بالاخره مهیا شده است اما در این سسترن، انگار قدرت‌نمایی معنایی ندارد. هدف این یادداشت نقد تک‌تک آثار و صحبت درباره کیفیت هر اثر نیست، چراکه پاسخ به این نقادی احتمالاً در آخر به توجیه «تجربه پایین»، «افشار کاری مخصوص ایران» و «تازگی» این نوع از هنر ختم خواهد شد. مسأله این نیست.

تادانکس یک نمایشگاه سالانه هنر دیجیتال تهران با تمرکز بر دیجیتال آرت روی ما می‌شود. تادانکس امسال از ۱۸ تا ۳۰ مهر ماه ۱۳۹۳ برقرار است و هنرمندان زیادی از آن مشارکت دارند. تنوع، تازگی و تلاش برای نزدیک شدن به استانداردهای بین‌المللی این نمایشگاه را در مرکز توجه هنر دوستان قرار داده است. گالری محسن، مجتمع تجاری سام سنتر و سینما پردیس قلهک پذیرای تعداد زیادی از مخاطبان و اهالی هنر هستند.

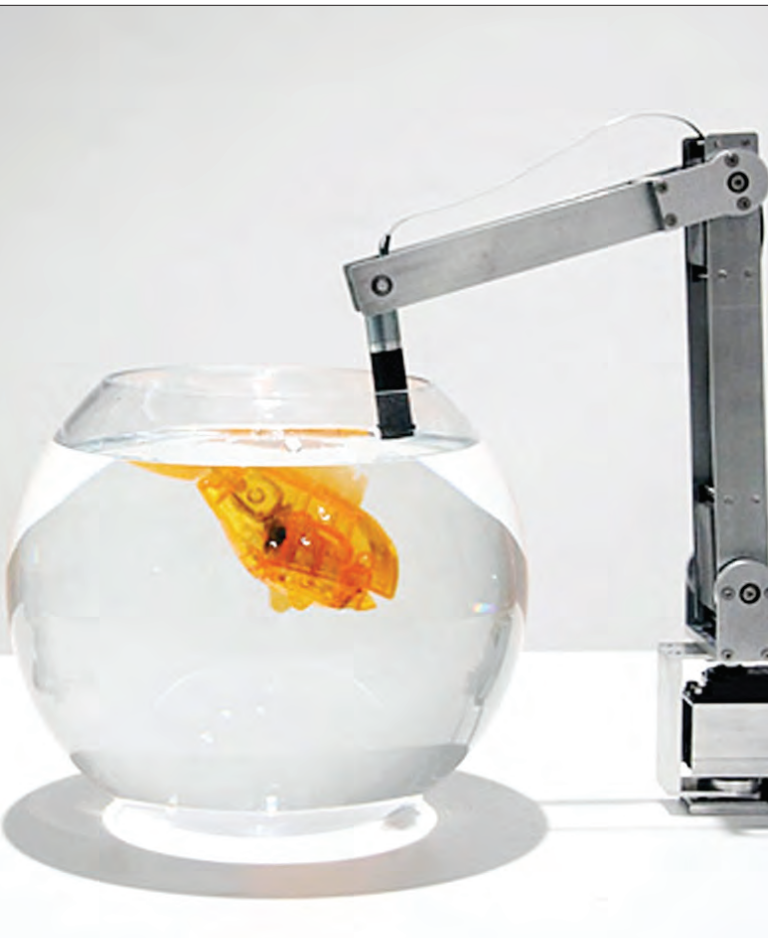
اهمیت تادانکس نخست، در بر آمدن آن از بخش خصوصی است، بعد در بکارگیری نیروهای جوان جامعه هنری ایران و بعد از اینها دعوت، حضور و ارتباط با هنرمندان خارجی. این بخش سوم از آن رو اهمیت دارد که فضای فرهنگی ایران (چه در هنر و چه در حوزه اندیشه) عمدتا گیرنده بوده است و کمتر پیش آمده هنرمندان خارجی نیز بتوانند به ایران آمده و اثر و نشست و کارگاه برگزار کنند. به مدد حامیان خصوصی، هر سال تادانکس گسترده‌تر می‌شود و بر گزار کنندگان آن بخش‌های تازه‌تری برایش در نظر می‌گیرند.

شرکت کردن در تادانکس به‌عنوان هنرمند، به این شکل است که مسئولان سالانه چندمقیل تر فراخوان می‌دهند و هیأت داوران از میان آثار ارایه شده تعدادی را انتخاب می‌کنند.امسال تادانکس برای سومین سال متوالی مجموعه آثار جالب توجهی پیش روی ما می‌گذارد؛ در بخش گالری و اثر هنری، ۱۷ اثر از هنرمندان ایرانی و خارجی به نمایش در آمده که در آنها با استفاده از ابزار و رسانه‌های دیجیتالی، ایده‌ها به اجرا در آمده‌اند. اجرای صدا و تصویر و کارگاه‌های آموزشی در پردیس سینمایی قلهک و پلتفورم داربست بخش‌های جنبی این سالانه هستند. در تادانکس امسال علاوه بر ایرانی‌ها هنر مندانی از آلمان، اتریش، استرالیا، کره و بحرین به آرایه اثر و برگزاری کارگاه می‌پردازند این گسترده‌گی تادانکس را به مهم‌ترین رویداد هنری روز ایران تبدیل کرده‌است.

اگر بخواهیم چند اثر را مثال بزیم می‌توانیم پیش از هر

چیز به اثر جالب توجه «تئوپارک» هنرمند کرای پیردازیم.

اثری که پارک در چهارمین سالانه هنر دیجیتال تهران ارایه داده است از امکانات دیجیتال به خوبی استفاده می‌کند تا حرفش را بزند. پارک در برخورد با تکنولوژی شگفت‌زده نیست که کار با دلیل آن واقف است. تعامل انسان و شیتی، این قدیمی‌ترین کنش بشری را از نظر دور نداشته و حرکت مکانیکی را به‌عنوان نمادی از دنیای پیشاد دیجیتال از نظر دور



مسأله، مولفه‌های اساسی دیجیتال آرت در دنیا و همچنین فضای تنگ مورد استفاده برای این نمایشگاه سالانه بسیار مهم و تاثیر گذار است.

تعداد و هجوم آثار با توجه به فضای هر دو گالری (محسن و سام سنتر) زیاد بود. هنر دیجیتال به‌عنوان یک هنر معناگرا که به وسیله فنون دیجیتالی عرضه می‌شود، نیاز به برقراری ارتباط مستقیم با مخاطب و قرار دادن فرد در شرایط اثر دارد. ارتباط مستقیم زمانی برقرار می‌شود که بتوان به دور از شلوغی و همه‌همه‌های معمول گالری؛ نزدیک اثر ایستاد، استیمت را مطالعه کرد و بعد به تماشای اثر و شنیدن صوت مخصوص آن ایستاد. همچنین فرد زمانی در شرایط اثر قرار می‌گیرد که مدام تنه افرا ده همدیگر برخورد نکنند، صوت مخصوص اثری دیگر وارد این فضا نشود، کسان دیگری که می‌خواهند به اثری دیگر بپردازند از جلوی همدیگر عبور و مرور نکنند و به‌طور کلی بتوان بدون چسبیدن فیزیکی به آن اثر متوجه مضمون آن شد. با توجه به این مسائل شاید تعداد اندکی از آثار نتوانستند شرایط لازم دیجیتال آرت را فراهم کنند. به‌طور مثال کسانی که به تماشای «ماشین طراحی اطلاعات محدودش» و «حلقه» می‌ایستادند عموماً پشت به پشت همدیگر، یا تنه‌شان به هم برخورد می‌کرد و یا پای همدیگر را لگد می‌کردند. به دلیل «تازگی» و «جذابیت» مضمون کلی که همان «دیجتال» بودن آثار است، استقبال بسیار زیاد از این نمایشگاه مسأله دور از انتظار و غیر قابل پیش‌بینی نبود.

منتقدان دیجیتال آرت، برای اثبات نظر بی‌شان مبنی بر هنر نبودن آن، انتهای مطرح می‌کنند؛ وقتی بین هنرمند و اثر یک وسیله ساخت یک کارخانه دیگر یا نرم‌افزار تولیدی شخص یا کمپانی دیگری قرار می‌گیرد، این در واقع هنرمند است که خودش را در اختیار آن مسأله قرار داده و نتیجه می‌گیرد؛ خلاقیت محدود

گزارشی از چهارمین سالانه هنر دیجیتال تهران نگاه باعینک دیجیتال



نداشته. هنرمند با قرار دادن دوربین کوچک و اتصال آن به پروچکشن، مخاطب را در گیر ایده می‌کند و در محیط قرار می‌دهد.

در اثر جالب دیگری، «پگاه طبیسی» نژاده، کوشیده است سرگشتگی انسانس معاصر را در فضای مجازی به چالش بکشد. در اثر او اشخاصی در آن سوی خط اسکایپ حاضر می‌شوند و با توی ناظر و بیننده به گفت‌وگو می‌پردازند. هر شخص شرکت‌کننده در این اجراء ۵ ساعت از زندگی خود را با مخاطب شریک می‌شود. رفتاری روزمره که بسیاری از ما با آن عجین و آشنا شده‌ایم و در خانه‌های بسیاریمان می‌توان با ساعت‌ها «انلاین» بودن روبه‌رو شد. محیط اجزای اثر در زیرزمین سام سنتر به شکل هوشمندانه‌ای با صفحات شفاف پلیکسی چینش شده است. این چینش آویخته، کمک می‌کند تا آدم‌ها در محیط تکرار شوند. بازتاب مکرر



شده و تکرری در چارچوب یک نرم‌افزار یا ساخت افزار دیگر قرار گرفته به خوبی به ما نشان می‌دهد که؛ دیجیتال آرت یک هنر نیست. این بخش از منتقدان در واقع اصالت اثر را مورد توجه قرار داده‌اند البته منظور دقیقاً استفاده از نرم‌افزارهایی نظیر ادوب فوتوشاپ نیست، بلکه به نظر می‌رسد نوع آرایه اثر مورد توجه آنها باشد. به مرور زمان هنرمندان دیجیتال آرت، برای اصالت بخشیدن به آثار دیجیتالی‌شان، بیشتر و بیشتر به استفاده از ریاضیات و علوم در کنار فناوری روی می‌آوردند. سخت‌افزارهایشان را تا حد امکان خودشان تولید می‌کنند و برای تولید نرم‌افزار هم از همکاری کسی بهره می‌گیرند. به این شکل اصالت مضمون در آثار دیجیتال به وجود می‌آید.

نمایشگاه اخیر تجربه خوبی برای اصلاح آینده دیجیتال آرت در ایران بود. هنری که فقط در تهران که در دنیا مسأله تازه و جالب توجهی است. شاید تمام مسأله‌ی که به آنها پرداختیم، ناشی از انتظار بالای همه ما باشد. شاید باید به این نمایشگاه به‌عنوان پیچ و خم ابتدای جاده نگاه کرد. شاید به جای رنجش از شلوغی و فضای خفه، باید از استقبال مخاطبان خوشحال شد. اگر مسأله‌ای به انتظارات بالایی که از آن می‌رود توجه کند، برای برآورده کردن انتظارات تلاش بیشتری می‌کند. ابتدای جاده اگرچه پیچ و خم زیاد است، اما آینده‌ای روشن را بر ایمان تصویر می‌کند. تعداد زیاد مخاطبان مسأله خوبی است، چراکه نشان می‌دهد انگیزه و توجهات کافی برای پیشرفت وجود دارد. اما باید که فکری به حال توجه دقیق به آثار در این استقبال فوق‌العاده هم کرد. ناچاریم و همچنین نیاز است که دیجیتال آرت را به‌عنوان مسأله‌ای مهم و در حال رشد ببینیم، به مولفه‌های اصلی و اساسی‌اش توجه بکنیم و به این شکل خودمان را برای مواجهه بیشتر و بیشتر با آن آماده سازیم.

کار رسانه‌ای را به روش‌های مختلف نشان داد. نسیم بیارجمندی با نگاهی فرم‌گرا به ارتباط انسانی پرداخته و نام اثرش را احترام متقابل گذاشته بود. استفان تیفن گرابر، آونگی مجیزه به گچ‌بر تخته سیاه قرار داده است. منحنی‌هایی که این دستگاه تولید می‌کند با داده‌های تابش الکترومغناطیسی در مکان‌های مختلف تهران تهیه شده‌اند. چنان‌که بالطبع رسیدن این سالانه یک فستیوال مفصل است.

از طرفی، هزینه قابل توجه هنرهایی که با ابزار دیجیتال انجام می‌شود ضرورت این سالانه و حمایت بخش خصوصی را بیشتر می‌کند. به نظر می‌رسد، بر گزار کنندگان تادانکس نیز به این امر واقف باشند. در نوشته نمایشگاه (استیت منت) آمده است: «زمینه عموماً غیر تجاری هنر دیجیتال در میان مدیوم‌های هنر معاصر از سو و گرانی هزینه‌های تجهیزات و ابزار از نسوی دیگر، امکان تجربه‌ریزی و حضور هنرمندان ایرانی را در این رشته دشوار می‌کند. بنابراین شاید ظرفیت‌های چندانی برای نمایش و آرایه وجود نداشته باشد و پیشینه آکادمیک و تجربه محدودی هم که موجود است، نیاز به همراهی و مدیریت دارد. با چنین محدودیت‌هایی طی ۲ دوره گذشته تلاش شده است با آرایه آثار هنرمندان بین‌المللی و نیز تعامل و تبادل دانش و تجربیات با آنان، بستری مهیا شود که امکان تولید و نمایش آثار هنرمندان ایرانی توسعه یافته و غنی‌تر و پربار تر شود.»

از طرفی دیگر آسیب‌شناسی هنر دیجیتال ایران نیز با تماشای آثار هنرمندان حاضر در تادانکس ممکن‌تر می‌شود. به‌طور مثال اتکه بیش از حد به نرم‌افزار، سپردن ایده‌ای نه چندان قابل تأمل به ماشین و عدم توجه به ظرفیت‌های مکانیکی دیجیتال آرت، آثار ایرانی‌ها را از هنرمندان خارجی نمایشگاه متمایز می‌کند. این مسأله شاید، از عدم مولد بودن اقتصاد و کشور ما در تولید ابزار دیجیتال، وارداتی بودن آن در نهایت بیگانگی با این تکنولوژی نزد ایرانیان نشأت گرفته باشد. شاید هم از عدم اطلاع کافی درباره چستی دیجیتال آرت و ضعف‌های تئوریک ناشی شده باشد. به هر حال، از جایی باید شروع کرد و وارد شد. نگاه ایرانی لاجرم به عناصر تمدن صنعتی، دیجیتال و دنیای پسادیجتالی (که در آن فضای مجازی بر همه چیز حکومت می‌کند) ناخواسته مصرف‌گراست. هنرمندان ایرانی اس‌ا می‌توانند به مرور و با تلاش بسطیاز این مرحله عبور کنند و چه جامعه آنها را همراهی کند و چه نه، به عمیق‌تر شدن در مفهوم جهان دیجیتال؛ بپردازند. تادانکس یک قدم مهم بلند است. حرکتی که ما را به نسوی تجربه، خطا و سرانجام تغییر، راهنمایی می‌کند.

پای دیجیتال به هنر ایران باز شد

| **سعید شهری** | منتقد و نقاش |

تادانکس یاهمان سالانه هنر دیجیتال تهران پیش از این یک فستیوال جمع و جور بود که در یک گالری و با اهدافی کوچک تعریف و برپا شد. اما بلند پروازی و بجا و درست بر گزار کنندگان آن باعث شده است امسال این سالانه وسیع‌تر بر گزار شود و مخاطبان محدود هنرهای تجسمی را به نسوی خود بکشد.

اینکه یک سالانه از بخش خصوصی بر می‌خیزد در میان این همه رویداد ریز و درشت هنری قد علم می‌کند بیش از هر چیز نیازمند حامیان مالی درست و حسابی است؛ حامیانی که البته برای خرج کردن و برپا کردن یک نمایشگاه گرانیقیمت با بازگشت سرمایه صفر باید به استانداردهای موجود توجه کنند. استانداردهای گالری‌داری در تهران چندان بالا نیست. زیرزمین سام سنتر جای مناسبی است که هنرمندان خارجی معتبر میهمان در کنار هنرمندان جوان تر ایرانی به آرایه اثر و تبادل فکر بپردازند. گالری محسن اما همیشه یک مجموعه جوان کار بوده است که مرکزیت نسبی آن مخاطبان زیادی را هر هفته راهی محل گالری کرده است. در کنار اینها و در طول روزهای سالانه، پردیس سینمایی قلهک پذیرای تعداد قابل توجهی از اهالی هنرهای تجسمی بود که برای دیدن یا شنیدن آثار هنری اجزایی، با زبیرنای دیجیتال حضور به هم می‌رسانندند.

از این رو ۵ اثر از آثار تادانکس امسال را که به نظر قابل توجه و جالب‌تر بودند به شکل گذرا مرور می‌کنیم:

کوادرانورام یک اثر جمعی از ۳ هنرمند اروپایی است. در این اثر دو بازوی مکانیکی یکسان در کنار یک طرف ماهی قرار دارد که یک ماهی رویت در آن است. یک بازو ماهی را می‌گیرد و روی زمین می‌اندازد. بازوی دیگر آن را برداشته و دوباره به آب می‌اندازد.

احتمالاً کوادر اتور می‌تواند ایده زیست ناچار موجود زنده در شرایط خفقان و گرفتار در آمد و شد بین مرگ و زندگی را آنداعی کند.

تئوپارک هنرمند کرهای یک سطح حساس را به حرکت دهنده متصل کر دو با حرکت دست روی آن، اکواربوم، بسیار کوچکی حرکت می‌کند. پارک در این اثر به تفاوت‌های فتاری آدم‌ها تاکید کرده‌بود.

پگاه طبیسی نژاد با ایده مهاجرت به شرق اثر پرداخت کارونمتکی بر اسکایپ و گفت‌وگوی آدم‌ها در فضای مجازی است.

سیدمحمد اسماعیل عمادی در اثر خود محیط و فضا را به چالش می‌کشید. سروناز مستوفی با بلندگوهایی به هم متصل به تجربه‌ای تازه هر سید.

تغییرات فرم، رنگ و نور در تصاویر ویدیویی مبتنی بر تغییر ریتم و رنگ موسیقی، حباب‌های پراکنده در فضا و امثال آن؛ گاه با استست منته‌ها هه‌خوانی نداشتند. ناگفته نماند که برخی از آثار ایده‌های خوبی داشتند اما گاه سایه تکنیک و ابزار بر ایده افتاده و تحت تاثیرش قرار داده بود. قرار این سالانه هنر دیجیتال تهران که بازحمت بسیار و کار دشوار و طاقت فرسا گرد آمده و برپا گشته است، بر این بوده که فضایی به وجود آورد تا هنرمندان، متخصصان، دانشجویان و علاقه‌مندان هنر دیجیتال بتوانند ضمن مرور بخش‌ای از جریان معاصر این هنر در ایران و سایر نقاط جهان، به تبادل نظر و تجربیات خود بپردازند. در مورد سخنرانی‌ها و کارگاه‌های آموزشی می‌توان تأیید کرد اتفاق خوبی در هنر ایران افتشاده اما درباره آثار دیجیتال آرایه شده لازم است کار و تلاش جدی‌تری صورت بگیرد. می‌دانیم که هنر دیجیتال، خاصه نوع تعاملی آن بسیار جالب توجه و در موارد بسیار، تاثیر گذار بوده و هست. ما نیاز به تغییر اندیشه‌ای و فکر عمیق‌تر داریم. نمی‌توانیم خود را به تکنولوژی بسپاریم و وقتی دیجیتال آهنگ خود را ساز می‌کند، شادمانه سنت‌هایمان را با بالا ببریم و برقصیم و لذت ببریم. من ترجیح می‌دهم در وضع میان‌مایه، اادیکال باشم و بگویم کار خوبی بود. خیلی خوب. اما می‌شود باز هم بهتر بود و بهتر شد.

تغییرات فرم، رنگ و نور در تصاویر ویدیویی مبتنی بر تغییر ریتم و رنگ موسیقی، حباب‌های پراکنده در فضا و امثال آن؛ گاه با استست منته‌ها هه‌خوانی نداشتند. ناگفته نماند که برخی از آثار ایده‌های خوبی داشتند اما گاه سایه تکنیک و ابزار بر ایده افتاده و تحت تاثیرش قرار داده بود. قرار این سالانه هنر دیجیتال تهران که بازحمت بسیار و کار دشوار و طاقت فرسا گرد آمده و برپا گشته است، بر این بوده که فضایی به وجود آورد تا هنرمندان، متخصصان، دانشجویان و علاقه‌مندان هنر دیجیتال بتوانند ضمن مرور بخش‌ای از جریان معاصر این هنر در ایران و سایر نقاط جهان، به تبادل نظر و تجربیات خود بپردازند. در مورد سخنرانی‌ها و کارگاه‌های آموزشی می‌توان تأیید کرد اتفاق خوبی در هنر ایران افتشاده اما درباره آثار دیجیتال آرایه شده لازم است کار و تلاش جدی‌تری صورت بگیرد. می‌دانیم که هنر دیجیتال، خاصه نوع تعاملی آن بسیار جالب توجه و در موارد بسیار، تاثیر گذار بوده و هست. ما نیاز به تغییر اندیشه‌ای و فکر عمیق‌تر داریم. نمی‌توانیم خود را به تکنولوژی بسپاریم و وقتی دیجیتال آهنگ خود را ساز می‌کند، شادمانه سنت‌هایمان را با بالا ببریم و برقصیم و لذت ببریم. من ترجیح می‌دهم در وضع میان‌مایه، اادیکال باشم و بگویم کار خوبی بود. خیلی خوب. اما می‌شود باز هم بهتر بود و بهتر شد.

زروان روحبخشان | دستگاهی مکانیکی سا بر نامرئی‌تری خاص که وقتی در مقابل آن قرار بگیری بدای یک حرکت دورانی حباب صلبور در هوا بخش می‌کند. عینکی خاص که با اتصال به یک دوربین در مرکز چیدمانی معلق، با اغراق در رنگ و نور و بعد، توهم بصری ایجاد می‌کند. سگوهایی برای نشستن در برابر مانیتورهایسی که امکان مصاحبت با فردی در جایی دیگر از طریق اینترنت در نرم‌افزار را فراهم می‌کند. دستگاهی متحرک با یک منبع نور متمرکز پشت یک ظرف شفاف که در آن آب است و با اتصال به یک حسگر یا یاهمان سنسور دیجیتال، حرکت دست‌ما را دنبال می‌کند و حرکت آب باعث تغییر فرم تصویر ناشی از نور بر سطح دیوار می‌شود. دو بازوی روباتیک که با برنامه‌ریزی خاص، یک ماهی مکانیکی را در داخل تنگ آب می‌اندازند و بیرون می‌آوردند و این مدام تکرار می‌شود. دستگاهی که با حرکتی پاندول وار و طول حرکتی متغیر، خطوط منحنی سفیدی را روی سطح سیاه نصب شده بر دیوار رسم می‌کند. جسمی از صدا در بلندگوها یا اسپیکرهای متعدد متصل به هم که در نوری متمرکز چیده شده‌اند و بسیاری چیدمان‌های صوتی و تصویری دیگر که طی ۲ دوره گذشته تلاش شده است با آرایه آثار هنرمندان بین‌المللی و نیز تعامل و تبادل دانش و تجربیات با آنان، بستری مهیا شود که امکان تولید و نمایش آثار هنرمندان ایرانی توسعه یافته و غنی‌تر و پربار تر شود.

از طرفی دیگر آسیب‌شناسی هنر دیجیتال ایران نیز با تماشای آثار هنرمندان حاضر در تادانکس ممکن‌تر می‌شود. به‌طور مثال اتکه بیش از حد به نرم‌افزار، سپردن ایده‌ای نه چندان قابل تأمل به ماشین و عدم توجه به ظرفیت‌های مکانیکی دیجیتال آرت، آثار ایرانی‌ها را از هنرمندان خارجی نمایشگاه متمایز می‌کند. این مسأله شاید، از عدم مولد بودن اقتصاد و کشور ما در تولید ابزار دیجیتال، وارداتی بودن آن در نهایت بیگانگی با این تکنولوژی نزد ایرانیان نشأت گرفته باشد. شاید هم از عدم اطلاع کافی درباره چستی دیجیتال آرت و ضعف‌های تئوریک ناشی شده باشد. به هر حال، از جایی باید شروع کرد و وارد شد. نگاه ایرانی لاجرم به عناصر تمدن صنعتی، دیجیتال و دنیای پسادیجتالی (که در آن فضای مجازی بر همه چیز حکومت می‌کند) ناخواسته مصرف‌گراست. هنرمندان ایرانی اس‌ا می‌توانند به مرور و با تلاش بسطیاز این مرحله عبور کنند و چه جامعه آنها را همراهی کند و چه نه، به عمیق‌تر شدن در مفهوم جهان دیجیتال؛ بپردازند. تادانکس یک قدم مهم بلند است. حرکتی که ما را به نسوی تجربه، خطا و سرانجام تغییر، راهنمایی می‌کند.

