

## رویکرد زیباشناسانه به اسباب بازی به عنوان عنصر کیچ در هنر معاصر

### چکیده:

در سده بیست و یکم، با گسترش حضور اسباب بازی در هنرهای زیبا مواجه ایم. این آثار با ظاهر چشم نواز خود، جهانی رنگارنگ را پیش روی مخاطب قرار می دهند. اسباب بازی دارای زبانی جهانی است و بار احساسی زیادی را القای کند. از این رو، با برخی از تعاریف کلی کیچ مطابقت دارد. با ظهور اندیشه های پست مدرنیستی در دهه های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، مرزبندی بین هنر والا و کیچ به هم ریخت و مباحث نظری پیرامون کیچ تغییر یافت. این نوشتار در صدد پاسخگویی به این پرسش های پژوهشی است که، چگونه می توان ورود اسباب بازی به حوزه هنرهای زیبا را بر اساس رویکردهای معاصر درباره کیچ تبیین و توجیه کرد؟ و هنر معاصر چگونه از اسباب بازی در جهت تبیین زیبایی شناسی نوین استفاده می نماید؟ این پژوهش، به لحاظ هدف پژوهشی بنیادین و بر اساس روش پژوهشی توصیفی-تحلیلی است. در گردآوری داده ها از روش کتابخانه ای استفاده شده است. با توجه به نتایج به دست آمده، برخی رویکردهای معاصر (از جمله رویکرد سم بینکلی در خصوص کیچ) کیچ را تسکین دهنده حس عدم امنیت هستی شناختی در دنیایی پر از انتخاب ها و مخاطرات فراوان تعبیر می کنند. حس امنیت هستی شناختی و تسکین دهندگی که کیچ القای کند، با حس «گریز از واقعیت»، «برانگیخته شدن احساس شادمانی» و «غرق شدن در دنیای رنگارنگ کودکان» که اسباب بازی ها فراخوانی می کنند، اشتراک زیادی دارند. هنر رنگارنگ و کودکانه معاصر، مخاطب را در فضایی قرار می دهد که بیش از کنکاش های فکری- فلسفی عمیق، آرامش و شادمانی کودکانه را تجربه کند. هم چنین، هنرمند به روش های مختلف از اسباب بازی (عنصر کیچ) آشنایی زیادی می کند و باعث ورود آن به گفتمان های جدید می شود.

واژگان کلیدی: اسباب بازی، کیچ، زیبایی شناسی، هنر معاصر

### نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۲۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۳/۱۰

### سارا خندابی

کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.

### Email:

sara\_khandabi@yahoo.com

### عفت السادات افضل طوسی

(نویسنده مسئول)

استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.

Email: afzaltousi@alzahra.ac.ir

### ابوالقاسم دادور

استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.

Email: a.dadvar@alzahra.ac.ir

### DOI: شناسه دیجیتال

10.22051/jtpva.2022.38630.1385

## مقدمه

نگرش‌های تبعیض‌آمیز و مرتبه‌آفرین مدرنیستی، کیچ را هنری مبتذل، احساسی، کلیشه‌ای، تقلیدی، فاقد خلاقیت و نوآوری تعریف کردند. از نظر آنها کیچ در پایین‌ترین سطح در سلسله‌مراتب فرهنگ و هنر قرار داشت. با ظهور اندیشه‌های پست‌مدرنیستی در دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، مرزبندی بین هنر والا و کیچ به هم ریخت. هنرمندان پاپ از کلیشه‌ها در هنر خود استفاده کردند و مباحث نظری پیرامون کیچ تغییر یافت. دیدگاه‌های پست‌مدرنیستی، آزادی مطلق برای انواع نگرش‌ها قایل شدند و امکان هنری بودن را در هر نوع پدیداری با هر نوع دیدگاهی پذیرا شدند. امروزه، هنرمندان به شکل گسترده‌ای از کیچ و کلیشه استفاده می‌کنند. در میان عناصری که این هنرمندان به عنوان ماده اصلی کار هنری از آن بهره می‌برند، «اسباب‌بازی» از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. اسباب‌بازی به عنوان کالای مصرفی جذاب، با احساسی زیاد و حس بازی‌گوشانه‌ای را القا می‌کند؛ هم‌چنین، به دلیل زبان جهانی خود، می‌تواند با برخی از تعاریف کلی کیچ منطبق باشد. از این رو، استفاده از این عنصر در هنر، به شیوه‌ای فراگیر و اغراق‌آمیز را می‌توان تلفیق کیچ و هنر در جهت محو کردن مرزهای این دو در نظر گرفت. در سده بیست و یکم، با گسترش هر چه بیش‌تر حضور اسباب‌بازی در هنرهای زیبا روبه‌رو هستیم. این آثار به شکل‌های متفاوت مجسمه، چیدمان، اسمبلاژ، تصویر و ترکیبات آنها ارایه می‌گردند و با تنوع و ظاهر جذاب خود، جهانی رنگارنگ و مفرح را پیش‌روی مخاطب قرار می‌دهند. در نتیجه هنرمند با استحاله عنصر کیچ (اسباب‌بازی)، آن را به هنری تبدیل می‌کند که سزاوار بحث‌های زیباشناسانه است. عنصر کیچ (اسباب‌بازی) هنگامی که از صافی آفرینش هنرمند عبور می‌کند، علاوه بر حفظ هویت اولیه و قابل تشخیص خود، وارد گفتمان‌های دیگری نیز می‌گردد. در اینجا، با دو مساله روبه‌رو می‌شویم: نخست، بازتعریف کیچ در سده بیست و یکم و تغییر دیدگاه‌های پیرامون آن (با تاکید بر نظر سم بینکلی) و دیگر، استفاده هنرمند از عنصر اسباب‌بازی (کیچ)، به اشکال مختلف و متنوع و وارد کردن آن به گفتمان‌های جدید. این نوشتار در صدد پاسخگویی به این پرسش‌هاست که چگونه می‌توان ورود اسباب‌بازی به حوزه هنرهای زیبا را بر اساس رویکردهای معاصر پیرامون کیچ تبیین و توجیه کرد؟ بسترهای فرهنگی-اجتماعی ظهور رویکردهای زیباشناسانه به اسباب‌بازی کدامند؟ و هنر

معاصر چگونه از اسباب‌بازی در جهت تبیین زیبایی‌شناسی نوین استفاده می‌نماید؟

## روش پژوهش

این پژوهش، به لحاظ هدف پژوهشی بنیادین و بر اساس روش پژوهشی توصیفی-تحلیلی است. نوع داده و تجزیه و تحلیل آن از نوع کیفی است. در گردآوری داده‌ها از منابع کتابخانه‌ای استفاده شده است. جامعه آماری این پژوهش، از بین آثار هنری-که از عنصر اسباب‌بازی استفاده نموده‌اند- به‌طور هدفمند و به تعداد محدود (ده نمونه) انتخاب شده است. آثار مورد بررسی شامل چیدمان<sup>۱</sup>، مجسمه<sup>۲</sup>، اسمبلاژ<sup>۳</sup> و... هستند که در سده بیست و یکم خلق گشته‌اند. در گزینش آثار محدوده جغرافیایی خاصی مورد نظر نبوده است. وجه مشترک این آثار استفاده از عنصر اسباب‌بازی است و تمرکز بر آثاری است که با رویکردهای معاصر در زمینه کیچ هم‌خوانی بیش‌تری داشته باشند. این نوشتار (قسمتی از نوشتار)، به مطالعه موردی پژوهش‌های بینکلی در خصوص کیچ می‌پردازد و از آن برای تفسیر هنر (اسباب‌بازی) بهره می‌برد. بینکلی به اثرات روانشناختی و جامعه‌شناختی مثبت کیچ اشاره دارد. با توجه به پژوهش‌های بینکلی در خصوص «روانشناسی مثبت‌گرا»، مقوله «شادی» و مباحث پیرامون آنها در دهه‌های اخیر، شاهد نگاهی تازه، مسالمت‌آمیز و در عین حال کاوشگرانه برای مطالعه جامعه و فرهنگ امروزی هستیم. از این رو، می‌توان از چنین نظریاتی برای تفسیر هنر معاصر که در متن فرهنگ و جامعه امروزی قرار دارد، بهره برد.

## پیشینه پژوهش

در زمینه کیچ، تعاریف و جنبه‌های کلی آن و طراحی و ساخت اسباب‌بازی پژوهش‌هایی در داخل کشور انجام گرفته است. مانند علیشیری (۱۳۹۲) در پایان‌نامه «کیچ آرت در هنر معاصر ایران» به مطالعه نقاشی کیچ، نشانه‌های بروز این جنبش در ایران، تعاریف، تاریخچه، فلسفه و زیبایی‌شناسی گرایشات عامه‌پسند پرداخته است؛ پژوهش به آثار داخلی ایران محدود شده است. بنابراین، با نوشتار حاضر هم‌پوشانی خاصی ندارد. شیردل (۱۳۹۳) در پژوهش «طراحی اسباب‌بازی در راستای فرهنگ یاری‌گری برای کودکان» به بررسی ابعاد مختلف فرهنگ یاری‌گری و بازی، نحوه شکل‌گیری، پیام‌ها و کارکردهای آنها و طراحی اسباب‌بازی در همان پارادیم

فرهنگ‌های معاصر اسباب بازی» تاریخچه اسباب بازی و ویژگی‌های نشانه‌شناسانه، طراحی آن، هم‌چنین، حضور اسباب بازی در جهان معاصر، نظریه‌های بازی و اسباب بازی در ارتباط با بزرگسالان را مورد بررسی قرار داده است. استوارت (۲۰۱۵)، در پایان‌نامه «کیچ معاصر: یک محک برای عمل خلاق» رویکردهای معاصر پیرامون کیچ و هم‌چنین، کیچ در هنر معاصر را مورد بررسی قرار داده است. هیچ یک از پژوهش‌های غیر فارسی ذکر شده نیز به مساله پژوهشی نوشتار حاضر نپرداخته‌اند، اگر چه جز منابع مورد استفاده آن بودند.

### پست‌مدرنیسم و نتایج آن در زمینه هنر

پژوهش در خصوص هنر معاصر، به خصوص هنری که مورد توجه این نوشتار است و بررسی بسترهای فرهنگی-اجتماعی ظهور آن، نیازمند توجه به مقولات بنیادین پست‌مدرنیسم و پس‌اساختارگرایی است. پست‌مدرنیسم مجموعه‌ای پیچیده و متنوعی از اندیشه‌ها و نظریاتی است که در اواخر دهه ۱۹۶۰ مطرح شد (برمن، ۱۳۹۲: ۳۶-۳۸). ویژگی شاخص تفکر پست‌مدرن، عدم اعتقاد به دنیای عینی و بی‌ایمانی نسبت به توجیهات و استدلال‌های کلی یا جهان‌شمول فلسفی و ناباوری یا عدم اعتماد به هرگونه فراروایت درباره مشروعیت است. با مشروعیت‌زدایی از نظام‌های جهانی تفکر، دیگر هیچ‌گونه شالوده و بنیانی به منظور بنای واقعیتی عینی و جهانی باقی نمی‌ماند (کوال، ۱۳۹۲: ۶۲). پس‌اساختارگرایی، بخش اعظم زمینه فلسفی نظریه‌های پست‌مدرن را تشکیل می‌دهد (وارد، ۱۳۹۶: ۱۳۲). دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ در عرصه فکر مقارن است با تولد اندیشه‌های پس‌اساختارگرا و شالوده‌شکن که دیدگاه‌های انحصارطلب فرم‌گرا و ساختارگرا را کنار گذاشتند و دیدگاه‌های آزادتر و بسط‌یافته‌تری را جای‌گزین آن‌ها کردند (تابعی، ۱۳۹۴: ۲۹۶). پس‌اساختارگرایی به رابطه میان انسان‌ها، جهان و عمل ساخت و بازتولید معنا می‌پردازد (بلزی، ۱۳۹۸: ۲۴). از نتایج نظریات پس‌اساختارگرایی می‌توان به مباحث «عدم تعین<sup>۵</sup> و بی‌تصمیمی معنا، بینامتنیت<sup>۶</sup> و بازی» در هنر اشاره کرد. دیدگاه‌های پسامدرن برخلاف نگره‌های سابق، هیچ اصل و قاعده‌ای را به عنوان یگانه چهارچوب حقیقت هنری پذیرا نشدند. برعکس، آنان آزادی مطلق برای انواع نگرش‌ها و دیدگاه‌ها قایل شدند. از دیدگاه پسامدرن هنر در بازی‌های متفاوت شرکت می‌جوید و بنابر حضورش در آن

می‌پردازد. این پژوهش به جنبه طراحی اسباب بازی توجه دارد و به لحاظ هدف پژوهش با پژوهش حاضر- که هدفش بررسی حضور اسباب بازی در هنرهای زیبا است- هم‌پوشانی زیادی ندارد. مرسلی توحید و معنوی‌راد (۱۳۹۴)، در مقاله «بررسی رویکرد کیچ در عرصه ارتباطات بصری» با اتخاذ رویکردی انتقادی به شیوع و گسترش کیچ و مصادیق آن در عرصه ارتباطات تصویری پرداخته‌اند. این پژوهش نیز به لحاظ هدف پژوهشی و حوزه پژوهش (هنر گرافیک) با نوشتار حاضر هم‌پوشانی خاصی ندارد. ترک‌زاده (۱۳۹۵)، در پایان‌نامه «بررسی مواد و روش‌های ساخت و تولید (مطالعه موردی صنعت اسباب بازی ایران)» در حوزه طراحی صنعتی، به مطالعه مواد و روش‌های تولید اسباب بازی در صنعت می‌پردازد. جعفری (۱۳۹۵) در پایان‌نامه «مطالعه اجتماعی هنر کیچ در نقاشی یک دهه اخیر ایران» به مطالعه اجتماعی هنر کیچ در نقاشی یک دهه اخیر ایران (دهه ۹۰ شمسی) می‌پردازد. غازی (۱۳۹۷)، در پایان‌نامه «مطالعه زیباشناسی کیچ در نقاشی مدرن ایران از ۱۳۴۰ تا ۱۳۶۰» به مطالعه زیباشناسی کیچ در نقاشی مدرن ایران از ۱۳۴۰ تا ۱۳۶۰ می‌پردازد. این پژوهش به آثار هنری داخل ایران محدود شده است؛ و به دلیل تنوع بازه‌های زمانی مورد بررسی، با پایان‌نامه حاضر- چه به لحاظ هدف پژوهشی و چه به لحاظ آثار مورد بررسی- هم‌پوشانی خاصی ندارد. خوشبین (۱۳۹۷)، در پایان‌نامه «بررسی کارکردهای عروسک در آثار عکاسان پست‌مدرنیسم» به بررسی کارکردهای عروسک در آثار عکاسان پست‌مدرنیسم می‌پردازد. هیچ یک از پژوهش‌های ذکر شده به مساله ظهور رویکردهای زیباشناسانه به اسباب بازی در هنر معاصر اشاره نکرده و این مساله پژوهشی را مطرح و بررسی ننموده‌اند. هم‌چنین، در خصوص پژوهش‌های غیر فارسی در زمینه کیچ، اسباب بازی و ظهور آن در هنر معاصر می‌توان به موارد زیر اشاره کرد، که جزو منابع مورد استفاده پژوهش حاضر نیز هستند: کالینسکو (۱۹۸۷)، در کتاب «پنج چهره از مدرنیته» کیچ را به عنوان محصول انقلاب صنعتی و یکی از نتایج مدرنیته مورد بررسی قرار می‌دهد. کولکا (۱۹۹۶)، در کتاب «کیچ و هنر» به تعاریف و ویژگی‌های کیچ پرداخته است. بینکلی (۲۰۰۰) در مقاله «کیچ به عنوان یک سیستم تکراری: مشکلی برای نظریه سلسله‌مراتب سلیقه» نظریه‌ای درباره کیچ ارائه می‌دهد که چهارچوب سلسله‌مراتبی سنتی درباره کیچ را نادیده می‌گیرد. هلجاکا (۲۰۱۳)، در پایان‌نامه «اصول بازی بزرگسالان در

است. تفکرات نخبه‌گرایانه مدرنیستی، مرزهای هنر آوانگارد و کیچ را مشخص‌تر کرد؛ به طوری که کیچ در پایین‌ترین سطح در سلسله‌مراتب فرهنگ و هنر قرار گرفت. منتقدان کیچ، آن را کم‌ارزش، مبتذل، دارای بار احساسی زیاد، فاقد ذوق و سلیقه، دل‌فریب، کلیشه‌ای، تقلیدی و تکراری معنا کردند. از نظر آنها کیچ به تصورات قالبی (کلیشه‌ها، ایده‌ها و عناصر از پیش موجود) پای‌بند بوده و فاقد خلاقیت و نوآوری بود. نویسندگانی که روی جنبه‌های جامعه‌شناختی و فرهنگی اجتماعی کیچ تمرکز می‌کنند، تأکید می‌کنند که قبل از دوران مدرن، شرایط مناسب برای مصرف و تولید کیچ وجود نداشت. آنها به عواملی چون، ظهور طبقه متوسط، شهرنشینی و هجوم جمعیت روستایی به شهرها، زوال اشرافیت، از هم پاشیدگی هنر و فرهنگ عامیانه (فولک)، افزایش سواد در میان طبقه پرولتاریا (طبقه کارگر)، زمان بیش‌تر برای فراغت، تولید انبوه، پیشرفت فناوری، به عنوان پیش‌شرط‌هایی برای کیچ، استناد می‌کنند. نویسندگانی که بیش‌تر به جنبه‌های هنری-تاریخی، سبک‌شناسی و زیبایی‌شناسی اهمیت می‌دهند، کیچ را فرزند جنبش رمانتیسم در نظر می‌گیرند (Kulka, 1996: 19).

### ویژگی‌های کلی تعریف شده برای کیچ

کلمنت گرینبرگ<sup>۱</sup> منتقد هنری مشهور آمریکایی در مقاله مشهور خود به نام آوانگارد و کیچ<sup>۲</sup> نوشته است: کیچ تجربه‌ای عاریتی و نیابتی و حساسیتی جعلی است. کیچ مظهر تمامی آن چیزهایی است که در حیات دوران ما جعلی و ساختگی است (گرینبرگ، ۱۳۸۳: ۱۹۶). از نظر زیبایی‌شناسان، کیچ محصولی است که وابسته به حالت احساساتی افراطی، ابتذال، دانش سطحی و تکرار است. کیچ نه تنها به شکل اشیای مادی ظاهر می‌شود، بلکه از طریق گوشه‌های همراه، برنامه‌های جدید شبکه‌های اجتماعی، در عنوان شبکه‌های خبری یا از طریق بنرهای تبلیغاتی وجود دارند و همیشه برای جلب توجه ما با هم در رقابت است به زندگی همه ما نفوذ کرده است (Botz-Bornstein, 2019: 43-44). کیچ به هر آن چه شدیداً عاطفی است، میل وافری دارد و لذت را در نفس احساس بروز می‌دهد، صرف نظر از اینکه احساس سرخوشی، اندوه یا شیفتگی باشد. کیچ ما را مجذوب خود می‌سازد و منزل‌گاهی در بافت تکراری موضوعات مکرر فرهنگی بنامی کند که دستاورد آن حس تعلق به الگویی موزون از تجربه معمول است (Binkley, 2000: 142). توماس

بازی‌ها، نقش‌ها، معناها و تعاریف مختلف به خود می‌گیرد (تابعی، ۱۳۹۴: ۲۹۷-۳۰۴). آزادی مطلق در زمینه آرایه هنر و هم‌چنین، خصلت بینامتنی و بازی‌گونه‌گی هنر پست‌مدرن با کنار گذاشتن تعاریف مدرنیستی هنر، زمینه‌ساز اولیه تلفیق هنر والا و عامه‌پسند گردید. تمایززدایی پست‌مدرنیستی جامعه‌شناسان بر این باورند که هیچ اثری دارای ویژگی‌های ذاتاً «هنری» نیست. آنها اغلب، ماهیت هنری یک اثر هنری را یک ویژگی درون‌ذاتی و جدایی‌ناپذیر یک شی (اُبژه) در نظر نمی‌گیرند (انگلیس، ۱۳۹۳: ۱۷-۲۳). محققان به جای اینکه علت تمایز میان اشکال والا و نازل هنر را در عناصر درونی آنها جست‌وجو کنند، جای‌گزین‌های قانع‌کننده‌تری را پیشنهاد کرده‌اند. آنها معتقدند که این تمایز، از روابط طبقاتی موجود جامعه، و سلاویق و استفاده‌های متفاوت طبقات اجتماعی از هنر ناشی می‌شود. تمایز قاطع میان اشکال والا و توده‌ای هنر، خود برساخته اجتماعی خاص است که به طور مشخص از اواخر سده نوزدهم تا اواخر سده بیستم، شکل گرفته است (الکساندر، ۱۳۹۶: ۳۴۶-۳۵۰). به خصوص ایجاد تمایز میان هنر آوانگارد و کیچ از نتایج مدرنیسم است. ولی در دوره پست‌مدرن این تمایز کمرنگ گشت. اسکات لش<sup>۳</sup> معتقد است: پست‌مدرنیسم یک نظام دلالت بسیار نامتعارف است که خصلت بنیادی ساخت‌دهنده آن، تمایززدایی است. او مدرنیسمیون فرهنگی را فرآیند تمایز یابی و پست‌مدرنیسمیون را فرآیند تمایززدایی می‌داند. پست‌مدرنیسمیون شاهد تمایززدایی در چهار مولفه است: رابطه میان انواع اشیای فرهنگی تولید شده (زیباشناختی، نظری، اخلاقی و...)، رابطه میان امر فرهنگی و امر اجتماعی، اقتصاد فرهنگی آن پارادایم و شیوه دلالت؛ یعنی روابط میان دال، مدلول و مرجع دلالت (لش، ۱۳۹۸: ۲۰). از این رو، در دوره پست‌مدرن ما شاهد کم‌رنگ شدن مرزهای بین هنر آوانگارد و کیچ هستیم.

### کیچ

اصطلاح کیچ در دهه‌های ۱۸۶۰ و ۱۸۷۰، جزو اصطلاحات صنفی نقاشان و واسطه‌های هنری مونیخ بود که برای اشاره به تصاویر ارزان قیمتی - که به عنوان سوگاتی به گردشگران فروخته می‌شد - به کار می‌رفت (Calinescu, 1987: 234). یکی از ریشه‌های تاریخی پیشنهاد شده برای این اصطلاح، فعل آلمانی به معنی ارزان ساختن<sup>۴</sup> است (kjellman -). chapin, 2013: 6) کیچ نیز محصول تمایز یابی مدرنیته

فرار به انواع سرزمین های عجیب و غریب و خیالی)» از نظر سبک شناسی می توان کیچ را به لحاظ قابل پیش بینی بودن نیز تعریف کرد. به گفته هارولد روزنبرگ<sup>۱۱</sup> «کیچ: ۱) هنری است که قوانینی را وضع کرده است؛ ۲) هنری است که مخاطبان قابل پیش بینی، اثرات قابل پیش بینی و پاداش های قابل پیش بینی دارد». (Calinescu, 1987: 244). معتقد است: اشیای کیچ جذابند؛ نه تنها به خاطر اینکه زیبا هستند، بلکه چون هر کسی که مایل به خرید باشد، می تواند آن - یا هر شی مشابهی - را به دست آورد. حتی پرزحمت ترین و گران قیمت ترین اشیای کیچ دارای آگهی ساخته شده در خود، دعوت به تصرف و لذت آماده هستند. فریبندگی زیبایی شناسی کیچ به وضوح تجاری است (Ibid: 244-252). هم چنین، اولیور معتقد است: کیچ در فرهنگ معاصر، دقیقاً در خدمت این عمل است که انسان ها را زیر یک چتر با عقیده اینکه «در نهایت همه چیز درست خواهد شد» قرار دهد. هر آنچه که منشای درد و رنج است، از نگاه کیچ رانده می شود. به این ترتیب، کیچ میلیون ها مصرف کننده را به یک هم بستگی کاذب و ساختگی با آنها پی که فکر می کنند، همه چیز این دنیا خوب است و بشریت هیچ مشکلی ندارد، در می آورد (Olivier, 2003: 101).

### تغییر لحن دیدگاه های معاصر پیرامون کیچ (مطالعه موردی آرای سم بینکلی)

آثار مهم متعددی در شرح زیباشناختی، فرهنگی و تاریخی خود، کاملاً جدی به مساله یورش کیچ بر یک پارچگی موجود پرداخته اند، و از دهه ۱۹۳۰ به بعد، کیچ آماج حجم انبوهی از نوشته های شدیداً انتقادی به قلم گروهی از منتقدان ناراضی قرار گرفته و در همه موارد، به نحوی از انحا، به نیرنگ زیباشناختی منحصراً مدرن متهم شده است. (Binkley, 2000: 139) در اواسط قرن بیستم، مدرنیسم به بن بست رسید. در دهه های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، این حس بحران باعث برخاستن نظریه پردازان هنری پست مدرن شد. آن ها به «بازگشت دوباره به گذشته» و «غلبه بر جدایی طبقه های بالا و پایین فرهنگی» اظهار تمایل کردند و می خواستند این کار را از طریق ترویج نظام زیباشناسی «سرزنده» - که هم درون مایه های فرهنگی عامه پسند و هم سنتی را می پذیرد - انجام دهند. تعجبی هم نبود که کیچ یکی از ابزارهای ارجح ایده های پست مدرن شد. تحت تأثیر پست مدرنیسم، شاید مرز میان کیچ و هنر کم رنگ شد. (Ortlieb & Carbon,

کولکادر کتاب خود به نام «کیچ و هنر» سه ویژگی (شرط) اساسی برای کیچ در نظر می گیرد: ۱) کیچ، اشیای مضامینی را به تصویر می کشد که سرشار از احساسات عام هستند؛ ۲) اشیای مضامینی که کیچ به تصویر می کشد، بلافاصله و بدون زحمت قابل شناسایی هستند؛ ۳) کیچ، اساساً ارتباطات ما را در رابطه با اشیای مضامین به تصویر کشیده شده تقویت نمی کند. مضامین (کیچ) چه اشتراکاتی دارند؟ کولکا به این پرسش این گونه پاسخ می دهد: «همه آنها بار احساسی زیادی دارند. آنها دارای احساسات عامیانه ای هستند که خود به خود منجر به پاسخ های احساسی غیرانعکاسی می شود. موضوعی که معمولاً توسط کیچ به تصویر کشیده می شود، به طور کلی زیبا تلقی می شود. کیچ برای حمایت از احساسات و باورهای احساسی ما آمده است، نه برای به هم زدن یا مورد پرسش قرار دادن آنها. موفقیت کیچ هم چنین، به جهانی بودن احساسات القایی آن بستگی دارد. هدف کیچ ایجاد نیازها یا انتظارات جدید نیست، بلکه برطرف کردن نیازهای موجود است. از آن جا که، هدف کیچ خشنود کردن بیش ترین تعداد افراد ممکن است، همیشه به متداول ترین اشتراکات می پردازد. آنها صرف نظر از اعتقادات مذهبی، عقاید سیاسی، نژاد یا ملیت به انگیزه های احساسی انسان می پردازند» (Kulka, 1996: 30-41). مورال و لوی، در پژوهش «کیچ و آموزش زیبایی شناسی» به ویژگی آنی بودن دریافت کیچ اشاره دارند: کیچ کاملاً متناسب با بیشترین میزان انفعال مردم است که محدوده توجه کمی دارد و فهم مخاطب از آن سطحی است چرا که این هنر به مردم وعده لذت آنی را می دهد که نیازی به کسب دانش خاص و قبلی یا فعالیت خاصی ندارد.» هم چنین، «کیچ سعی دارد از مقبولیت و ارزش ثابت آثار پیشین بهره ببرد تا پاسخی قابل پیش بینی دریافت کند. (morreall & loy, 1989: 68-69) یکی از ویژگی های کیچ «دارا بودن وجه نمایشی و اغراق آمیز» است. موضوعات کیچ توجه مخاطب را به خود و صاحب شان جلب می کنند با «حال و هوای غنا، ظرافت یا اغوا» (Ibid: 63). کالینسکو در کتاب «پنج چهره از مدرنیته» می نویسد: «کیچ نقش ایجاد گریزی خیالی از ابتذال و بی معنایی زندگی روزمره معاصر را نیز بر عهده دارد. کیچ در هر شکل و ترکیبی آرامش بخش و دلپذیر است؛ کیچ به عنوان کوششی سیستماتیک برای فرار از واقعیت روزمره تعریف می شود. فرار در زمان (فرار به گذشته ای شخصی) به آینده ای پرماجرا (با استفاده از کلیشه های علمی تخیلی و غیره)؛ و در مکان

(2019: 19)

از نظریه‌پردازان معاصر که به ارزیابی مجدد کیچ پرداخته‌اند، سم بینکلی است. سم بینکلی، پروفیسور جامعه‌شناسی با تمرکز بر روابط قدرت در جامعه معاصر، مسیرهایی را در جامعه‌شناسی ذهنیت احساسات و زندگی شخصی ارایه می‌دهد. او مطالعاتی درباره ادبیات خودیاری و روان‌شناسی عامه‌پسند، جنبش‌های سبک زندگی ۱۹۷۰، گفتمان‌های ضد نژادپرستی و چندفرهنگی، فرهنگ احساسی، عاطفی، جسمانی، نئولیبرالیسم، با نگاهی به شکل‌گیری ذهنیت در این زمینه‌ها انجام داده است. هم‌چنین، بینکلی به بررسی گفتمان‌های معاصر پیرامون «شادی» پرداخته است. از پژوهش‌های او در این زمینه می‌توان به کتاب شادی به عنوان سرمایه‌گذاری: مقاله‌ای در مورد زندگی نئولیبرال (۲۰۱۴) و مقاله شادی، روانشناسی مثبت‌اندیشی و برنامه دولت نئولیبرال (۲۰۱۱) اشاره کرد؛ که گفتمان‌های معاصر در مورد شادی و روان‌شناسی مثبت‌گرا را از دیدگاه نظریه نئولیبرال دولت‌داری بررسی می‌کند. بینکلی در پژوهش کیچ به عنوان یک سیستم تکراری: مشکلی برای نظریه سلسله‌مراتب سلیقه (۲۰۰۰)، نه تنها سلسله‌مراتب سلیق را بازتعریف می‌کند، بلکه کاربرد و ارزش کیچ در زندگی عصر معاصر را در توانایی آن جهت بازگرداندن فرد [به جامعه جدید] نشان می‌دهد. او معتقد است: کیچ اصلاح‌کننده‌ای کلی برای یک مشکل مدرن کلی، یعنی تجزیه هستی، از دست دادن اطمینان به جمعی بودن زندگی و جایگاه افراد در جهان است (Stewart, 2015: 25-26).

بینکلی به نفع خاص بودگی کیچ را به منزله سبکی متمایز استدلال می‌کند، سبکی که تکراری و قراردادی بودن را به عنوان ارزشی فی‌نفسه پاس می‌دارد. این درک زیباشناختی از کیچ مبتنی است بر کاربرست مضامین تکراری به جای نوآوری، ترجیح قالب‌ها و قراردادهای رایج بر اصالت و تجربه‌گری، توسل به تایید عاطفی به جای کاوش وجودی. بینکلی نشان می‌دهد که کیچ حامل درک زیباشناختی خاصی است، که به خلاقیت محض بی‌اعتناست، و در عین حال، بر تکرار امر آشنا صحنه می‌گذارد. تنیدگی حالتی است از حیات روزمره که، عدم قطعیت‌ها، دغدغه‌های وجودی، و حساسی از آزادی و آفرینش‌گری در کنش انسانی را از طریق تثبیت سنت‌ها و عادات اندیشه - که به ژرف‌ترین زوایا و خفایای حیات روزمره رخنه کرده است - دربر می‌گیرد. جوامع مدرن، با قرار دادن افراد در برابر انتخاب‌های

بی‌سابقه‌ای از کالاهای مصرفی، چشم‌اندازهای اخلاقی و برنامه‌های زندگی، امنیت حیات متعارف را با وعده آزادی - با توجه به جمیع مخاطرات مبتلا به این آزادی تضعیف می‌کنند. آنچه گیدنز<sup>۱۳</sup> امنیت هستی‌شناختی<sup>۱۴</sup> می‌خواند با تکثیر انتخاب‌ها به خطر می‌افتد و حیات اجتماعی به طور فزاینده‌ای متلاشی می‌شود. بینکلی استدلال می‌کند که کیچ، به لطف تنیدگی‌اش در عادات رایج، وفاداری‌اش به قراردادهای، و برخورداری‌اش از نوای بی‌ادعای زندگی روزمره، به خدمت بازتنیدگی مصرف‌کنندگان [در بستر مذکور]، احیای ذخایر امنیت هستی‌شناختی، و تقویت حس انسجام کیهانی در جهانی لرزان از چالش، نوآوری و آفرینش‌گری درمی‌آید. به ویژه هنگامی که کیچ تأثیربرانگیزترین مطالبات خود را بر قوای ادراک زیباشناختی ما عرضه می‌کند، یعنی وقتی به عاطفه دست می‌یازد، قصد دارد بازتنیدگی مصرف‌کنندگان خود را بر ژرف‌ترین سطح شخصی میسر سازد. مشخصاً کیچ از امر خلاقه، مبدعانه و مبهم روی برمی‌تابد و امر تکراری، امن و آسان را پیش می‌برد. به این ترتیب، اطمینان می‌دهد که آنچه قرار است رخ دهد، شبیه به آنی است که پیش‌تر رخ داده، که مخاطرات نوآوری و عدم قطعیت به هیچ وجه در کار نیست؛ و شخص در قالب عادات رایج در گونه‌ای هنری، فارغ از ماجراجویی، در امن و امان است. به طور خلاصه، به نظر شایسته‌تر است که، کیچ را در کل به منزله نوعی مُصلِح وجودی<sup>۱۵</sup> [نه اجتماعی] تعبیر کرد که تسکین‌دهنده حس عدم امنیت هستی‌شناختی در دنیایی از انتخاب‌های بی‌شمار و مخاطرات فراوان است؛ کیچ گذار ارزش‌گذاری است از ریاکاری به یکرنگی، از تقلید به تکرار ارادی، و در نتیجه، از تقلب به سوی حرکتی بیش از حد بی‌ریا برخاسته از حُسن نیت انسانی. کیچ قصورش را نیز جذاب می‌سازد: به طرز جذابی قراردادی، به طور غریبی تکراری. صادق نبودن کیچ، تقلیدی بودن و شکست فاحش آن در اصل بودن به حرکتی جذاب بدل می‌شود که نشان‌گر بی‌ریایی و تلاش خودآگاهانه‌ای در جهت تأثیرگذاری بر میل بی‌ریایی و سادگی است. صداقت، صراحت و تواضع به چیزی فراتر از جذابیت صرف می‌انجامد و به نظر می‌رسد برای نفس طبیعت انسانی اساسی است. (Binkley, 2000: 135-141)

### ویژگی‌های اسباب‌بازی

اسباب‌بازی‌ها مجموعه نسبتاً پیچیده‌ای از نشانه‌ها



می‌کند. (Heljakka, 2013:148-154)

### اسباب بازی به مثابه کیچ

اگر ویژگی‌های کیچ را مرور کنیم، می‌بینیم که اسباب بازی بسیاری از ویژگی‌های کیچ را داراست. لذا، حضورش در هنر معاصر، مباحثی نظیر «به هم ریختن مرز کیچ و هنر» را به وجود آورد. در این قسمت تنها به این پرسش پاسخ می‌دهیم که چرا اسباب بازی عنصری قابل انطباق با برخی تعاریف کیچ است.

- صنعت اسباب بازی را می‌توان به عنوان یک ارایه دهنده تجاری «بازی» در نظر گرفت. اسباب بازی در وهله اول، کالایی است که برای بازی طراحی شده است. کالایی مصرفی هم چون سایر کالاهای مصرفی، تکثیر شده به تعداد بی‌شمار (ویژگی تکرار کیچ) از هر نوع، با تنوع فراوان در جنس، اندازه، شکل ظاهری و کاربرد که با قیمتی مشخص برای همه افراد جامعه قابل دسترس است (ویژگی تجاری کیچ).

- اسباب بازی - اگر اسباب بازی‌های فکری را از بحث خارج کنیم - اغلب دارای ظاهری فریبنده، جذاب و زیبا برای ارتباط سریع با مخاطب هستند و از جلوه‌ای نمایشی، اغراق‌آمیز برخوردارند (ویژگی جذابیت و اغراق کیچ).

- اسباب بازی دارای زبانی جهانی است و مستقل از زبان ملی، مذهب، نژاد و ملیت برای همگان قابل درک و دریافت است (ویژگی جهانی بودن، صراحت و شفافیت کیچ).

- اسباب بازی‌ها، بار احساسی زیادی در خود دارند و شدیداً روی عاطفه تاثیر می‌گذارند. آن‌ها حس آرامش، شادمانی، آزادی، گریز از واقعیت و بی‌معنایی زندگی و بازیگوشی کودکان را یادآور می‌شوند (وجه عاطفی و احساسی عنصر کیچ).

- اسباب بازی‌ها، خصلت انسانی «جنبه انسانی قابل شدن برای هر چیزی»، «تخیل و روایت‌پردازی» و «بازی زمانی بین گذشته و حال» را فراخوانی می‌کنند و احساسی برخاسته از حسن نیت انسانی و همدلی برمی‌انگیزند.

با توجه به موارد بالا، اسباب بازی می‌تواند عنصری قابل انطباق با برخی تعاریف کیچ باشد. حال این پرسش به وجود می‌آید که، هنرمند معاصر در جهان کنونی مجذوب کدام ویژگی اسباب بازی گشته است؟ و چگونه از آن بهره می‌برد؟

### ورود اسباب بازی به حوزه هنر معاصر (جنبش نئوپاپ)

همان‌طور که گفته شد، دیدگاه‌های پست مدرن، هیچ اصل

هستند. گفتن این که اسباب بازی چیست کار راحتی نیست. زیرا معنای آن تا حدی ثابت نیست. آن‌ها اشیایی (تولید صنعتی و تجاری) هستند که برای سرگرمی کودکان تولید شده‌اند. هم چنین، بازی با اسباب بازی‌ها راهی است که بازیکنان از طریق آن جهان نمادین، شخصیت و دیدگاه‌شان درباره جهان را سازمان‌دهی می‌کنند. اگر «بازی کردن» را به عنوان یک عمل تفسیری، تعریف می‌کنیم، این تعریف به یک شیء از حوزه بازی‌گوشی دوباره معنا می‌بخشد. به عبارت دیگر، بازی کردن به معنای برخوردار کردن شیء بالاییه دوم معنای خیالی است. بنابراین، رابطه بین بازیکنان و اسباب بازی‌ها همیشه به گونه‌ای است که در آن معنای اسباب بازی با تفسیر بازیکنان مورد مذاکره و اصلاح قرار می‌گیرد (Thibault & Heljakka, 2018: 7-9). جنبه انسانی قابل شدن برای هر چیزی<sup>۱۵</sup> به آرزوی انسان برای دیدن غیر انسان به شکل انسان، اشاره دارد. انسان‌ها برای جنبه انسانی قابل شدن برای هر چیزی و برای طرح‌ریزی احساسات و باورهای انسانی روی هر چیز مستعد هستند. اسباب بازی‌ها می‌توانند «دیالوگ‌های درونی» را یک بار در وسایل بازی به شکلی که خود وسایل ارایه می‌دهند، و دیگر بار با ارایه خودشان به عنوان کمک برای مکالمه در سطح بیرون و درون برانگیزند. (Heljakka, 2013: 156-162) هم چنین، اسباب بازی می‌تواند خودش را به صورت یک مخزن مادی برای خاطرات نشان بدهد. به این ترتیب، چنان‌که از فرهنگ‌های معاصر برداشت می‌شود اسباب بازی شیء است که به لحاظ مفهومی قابلیت مکاشفه در بسیاری از سطوح و در یک محور زمانی بین نوستالژی و اکنون را دارد. (Heljakka, 2013: 259) زیبایی کودکان<sup>۱۶</sup> یک اصطلاح ذهنی است که نوعی جذابیت را - که معمولاً با جوانی و ظاهر مرتبط است - توصیف می‌کند. هم چنین، یک مفهوم علمی و یک مدل تحلیلی در علم رفتارشناسی است که اولین بار توسط گنراد لورنز<sup>۱۷</sup> ارایه شد. لورنز مفهوم «طرح‌واره کودک» را ارایه داد که مجموعه‌ای است از ویژگی‌های صورت و بدن که باعث می‌شود موجودی بامزه و زیبا<sup>۱۸</sup> به نظر برسد و انگیزه مراقبت را در دیگران ایجاد کند (URL4). با مطالعه اسباب بازی‌های معاصر با ویژگی‌های ملموس نظیر رنگ درخشان، طرح‌های کلی دایره‌وار، فرم‌های اندام‌وار و بسیاری از جزئیات ملموس جهت احضار حس سرگرمی مواجه هستیم. در طراحی وسایل بازی برای کودکان، طراح معمولاً شکل‌ها و تناسبات‌گردی را ایجاد

و قاعده‌ای را به عنوان یگانه چهارچوب حقیقت هنری پذیرا نشدند و آزادی مطلق برای انواع نگرش‌ها و دیدگاه‌ها قایل شدند. هم‌چنین، تمایززدایی پست‌مدرنیستی باعث کم‌رنگ شدن مرز بین هنر زیبا و کیچ شد. از نتایج این تمایززدایی در عرصه هنر، می‌توان به جنبش پاپ آرت<sup>۱۹</sup> دهه ۱۹۶۰ اشاره نمود. این جنبش زمینه را برای جنبش‌های بعدی - از جمله نئو پاپ<sup>۲۰</sup> - مهیا نمود. ورود اسباب‌بازی به حوزه هنرهای زیبا با جنبش نئو پاپ آغاز می‌گردد.

نئو پاپ یک جنبش هنری پست‌مدرن است که در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ به عنوان احیاگر زیبایی‌شناسی و ایده‌های جنبش هنری پاپ (میانه سده بیستم) تعریف شده است. این جنبش تحت تاثیر ویژگی‌های هنر پاپ نظیر استفاده عمدی از کیچ و علاقه به تجاری‌سازی می‌باشد. استفاده از کیچ در هنر، با هنر پاپ آمریکایی در دهه ۶۰ آغاز گردید. هنرمندان پاپ متأثر از تصاویر ستاره‌ها، محصولات مصرفی و مُد بودند و ظهور این مضامین در هنر پیش‌رو آن دوران اغراق‌آمیز و شوک‌آور بود (سمیع‌آذر، ۱۳۹۹: ۱۰-۲۴). هنرمند آمریکایی جف کونز<sup>۲۱</sup> در دهه ۱۹۸۰ در خط مقدم جنبش نئو پاپ ظاهر شد. هم‌چنین، هنرمند ژاپنی تاکاشی موراگامی<sup>۲۲</sup> یکی از اولین هنرمندان نئو پاپ ژاپنی توصیف می‌شود. آثار او به شدت متأثر از فرهنگ عامه ژاپنی است. هنرمندان نئو پاپ بیش از هنرمندان هنر پاپ (پاپ آرت) به زیبایی‌شناسی کودکانه و اسباب‌بازی توجه نشان دادند.

ورود عنصر اسباب‌بازی به حوزه هنرهای زیبا، هم‌زمان با ظهور جریان‌های نئو پاپ دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ بود. با اینحال می‌توان عواملی را برشمرد که به تثبیت و پیرنگ شدن این حضور یاری رسانده باشد. به نظر می‌رسد برخی مباحث مطرح در جامعه‌شناسی هنر - که در ذیل این مطلب می‌آید - در این زمینه بیتاثیر نبوده است.

#### ۱- مباحث جامعه‌شناختی عصر پست‌مدرن پیرامون

**کیچ و هنر معاصر:** همانطور که گفته شد، بینکلی به نفع خاص بودگی کیچ به منزله سبکی متمایز استدلال می‌کند، سبکی که تکراری و قراردادی بودن را به عنوان ارزشی فی‌نفسه پاس می‌دارد. او ویژگی‌هایی برای کیچ در نظر می‌گیرد و نتایجی را از آن استخراج می‌کند. این ویژگی‌ها عبارتند از: کاریست مضامین تکراری به جای نوآوری، ترجیح قالب‌ها و قراردادهای رایج بر اصالت و تجربه‌گری، بی‌توجهی به خلاقیت محض و صحه گذاشتن

بر تکرار امر آشنا؛ و نتایجی که از آنها به دست آورده است عبارتند از: توسل به تائید عاطفی به جای کاوش و جودی، احیای ذخایر امنیت هستی‌شناختی، تسکین حس عدم امنیت هستی‌شناختی در دنیایی آکنده از انتخاب‌های بی‌شمار و مخاطرات فراوان، تلاش خودآگاهانه در جهت تاثیرگذاری بر میل بی‌ریایی و سادگی.

اسباب‌بازی با ظاهر فریبنده، جذاب و گاهی، اغراق‌آمیز خود دارای زبانی جهانی قابل درک برای همگان و بار احساسی زیادی است؛ و حس شادمانی، آزادی، بازی‌گوشی، گریز از واقعیت، نوستالژی و... را القای می‌کند. اسباب‌بازی عنصری جهانی، آشنا و تکراری است که می‌تواند به نتایجی که بینکلی انتظار دارد به خوبی پاسخ دهد و شاید از مناسب‌ترین گزینه‌ها در این خصوص باشد. حس امنیت هستی‌شناختی، سادگی، بی‌ریایی و تسکین‌دهندگی که کیچ القای می‌کند، و بینکلی به آن اشاره کرد، با «حس فراموشی لحظه‌ای»، «گریز از واقعیت»، «برانگیخته شدن احساسات مختلف شادمانی، نشاط، ترحم و بازی‌گوشی»، «غرق شدن در دنیای رنگارنگ کودکانه»، «حس نوستالژی» و «بازی‌های زمانی بین گذشته و حال» که اسباب‌بازی‌ها و فضا سازی‌های کودکانه فراخوانی می‌کنند، نزدیکی زیادی دارد. عنصر اسباب‌بازی با زبان آشنا و مشترک جهانی خود که مستقل از مذهب، نژاد، زبان، گفتگو، ملیت و... است، در فراخوانی احساسات انسانی برای همه یک‌سان عمل می‌کند و احساساتی که فرامی‌خواند، اساسی، سهل‌الوصول، آشنا و جهانی است. حال وقتی اسباب‌بازی‌ها به هر شکلی در هنر معاصر به کار گرفته می‌شوند، می‌توانند به نوعی حامل این مفاهیم باشند. هنر رنگارنگ و کودکانه سده بیست‌ویکم به گونه‌ای، مُسکن دغدغه‌های انسان معاصر است و مخاطب را در فضایی قرار می‌دهد که بیش از کنکاش‌های فکری - فلسفی عمیق، امنیت، آرامش، شادمانی و بیخیالی کودکانه را تجربه کند (کاهش جنبه انتقادی هنر). از طرف دیگر، با به کارگیری و بازی بی‌پایان با این عناصر بی‌شمار، طیف وسیعی از آثار را ارائه می‌دهد که هر یک از حیث نوآوری و ویژگی‌های چشم‌نواز بصری می‌تواند یگانه باشد.

#### ۲- هنر معاصر شرق و هنر پاپ معاصر: در ابتدا، می‌توان

به ظهور جریان‌های نئو پاپ به طور موازی در شرق (آسیا)



### دسته بندی کلی آثار اسباب بازی در هنر معاصر

اسباب بازی‌ها در هنر معاصر به چه شکل‌هایی به کار می‌روند؟ و به لحاظ بصری چه گفتمان‌هایی را برمی‌انگیزند؟ اگر به چگونگی استفاده از عنصر اسباب بازی و زیبایی‌شناسی مربوط به آن در هنر معاصر، ارایه آن از طریق رسانه‌های مختلفی، مانند چیدمان، اسمبلاژ، مجسمه، نقاشی و ترکیبی از آنها توجه نماییم، با تنوع فراوان در مترتال و نحوه ارایه هم چنین، رویکردهای متفاوت به اسباب بازی روبه‌رو می‌شویم. عنصر اسباب بازی، هنگامی که از صافی آفرینش هنرمند عبور می‌کند، علاوه بر حفظ هویت اولیه خود، وارد گفتمان‌های دیگری نیز می‌گردد. در سال‌های اخیر، استفاده از ایده اسباب بازی و فضا سازی کودکانه در هنر روبه افزایش است. در این قسمت، به دلیل وسعت دامنه تولیدات هنری از این نوع، تنها تعدادی از آنها مورد مطالعه قرار می‌گیرند و می‌توان به لحاظ ظاهری آنها را به چند دسته کلی تقسیم نمود:

### دسته نخست: اسباب بازی در ابعاد بسیار بزرگ

دسته نخست، شامل تقلیدی از وسایل بازی کودکانه در ابعاد بسیار بزرگ‌تر است. نحوه ارایه این آثار به گونه‌ای است که از عنصر آشنا و پیش‌پاافتاده با تغییر ابعاد و مترتال، آشنایی زدایی می‌شود. کیفیت عالی ساخت، مواد مصرفی گران قیمت، رنگ‌های درخشان و شاد و ظاهر جذاب این آثار، حس ستایش را در مخاطب برمی‌انگیزند (تصویرهای ۱ و ۲).



تصویر ۱- جوانا واسکنسلوس<sup>۲۵</sup>، توتی فروتی<sup>۲۶</sup> (بستنی میوه‌ای)، ۲۰۱۱م. قالب‌های پلاستیکی بازی با ماسه و فولاد ضد زنگ، ۲۲۰×۲۲۰×۴۰ سانتی متر (URL6).

و غرب اشاره کرد. از مهمترین چهره‌های این جنبش هنری می‌توان به جف کونز از آمریکا و تاکاشی مورا کامی از ژاپن اشاره نمود. این هنرمندان هر یک متأثر از رسانه‌های جمعی، فرهنگ عامه، شخصیت‌های انیمیشن (جامعه خود) و... بودند (Stewart, 2015: 54-78; Maltby, 2012: 24). هم چنین، بین مفهوم «زیبایی و بامزگی کودکانه» در غرب و فرهنگ کاوایی<sup>۲۳</sup> ژاپنی، که به نوعی زیبایی همراه با جذابیت، آسیب‌پذیری و کودکانگی اشاره دارد، شباهت زیادی دیده می‌شود که هر دو در مورد اسباب بازی صدق می‌کند. (Heljakka, 2013: 148-154) استفاده از اسباب بازی در هنر معاصر در میان هنرمندان معاصر غربی و شرقی - اکثراً ژاپن، چین، کره - به طور موازی پیش رفته است. برگزاری نمایشگاه‌های مختلف، در گالری‌های سرتاسر جهان نیز، امکان تعامل در این زمینه را بالا برده است. به طوریکه، امکان برگزاری نمایشگاه‌های هنری برای هنرمندان شرقی (آسیا) در کشورهای غربی و هنرمندان غربی در کشورهای شرق آسیا وجود دارد.

۳- آرت توی<sup>۲۴</sup> و هنر معاصر: جنبش «آرت توی» در اواسط دهه ۱۹۹۰، به طور هم‌زمان در شرق (چین و ژاپن) و غرب - اغلب، ایالات متحده آمریکا و برخی کشورهای اروپایی - ظاهر شد. اسباب بازی‌های هنری طراحی منحصر به فردی داشته و اغلب، در تعداد محدودی ساخته می‌شوند و به صورت انبوه ارایه نمی‌گردند. با گذشت بیش از بیست سال از ظهور اسباب بازی هنری، هنوز هم به عنوان بخش هنری تحت عنوان هنر شهری، خیابانی یا زیرزمینی طبقه‌بندی و تعریف می‌شود (Sernissi, 2014: 1-30). اگرچه این جنبش در هنر رسمی موفقیت قابل توجهی کسب نکرده و به عنوان خرده فرهنگ، به همان شکلی که در دهه ۱۹۹۰ ظهور کرده بود - باقی مانده است، ولی با این حال توانست مرز بین کالا و هنر را کم‌رنگ‌تر کند و بر اهمیت عنصر اسباب بازی بیافزاید. در نتیجه، اسباب بازی از سطح کالای تولید انبوه به کالایی که شایسته طراحی تخصصی و درک زیباشناسانه است، ارتقا یافت و حضورش پررنگ‌تر شد. از طرفی، بسیاری از هنرمندان هنرهای زیبا به تولید اسباب بازی‌های مجموعه‌ای و کلکسیونی توجه نشان دادند و آثار خود را به این طریق ارایه و تولید نمودند. پس می‌توان تعامل بین جنبش «آرت توی» و «هنرهای زیبا» را به عنوان یکی از دلایل رشد حضور اسباب بازی در هنر معاصر در نظر گرفت.



تصویر ۴- پائولا پیوی (۳)، چیدمان ماگروه پچه هاستیم ۲۰۱۹، ۳۲ م، گالری Perrotin، نیویورک، آمریکا (URL3).



تصویر ۲- مومویو توریمیتسو<sup>۲۷</sup>، به نوعی احساس راحتی نمی‌کنم<sup>۲۸</sup>، ۲۰۰۰ م، عروسک بادی بزرگ مقیاس، گالری زیباس پاریس (URL8).



تصویر ۵- پورتیامانین<sup>۳۲</sup>، چیدمان پروژه صورتی؛ میز<sup>۳۴</sup>، ۲۰۱۶ م، ۴۲۷×۲۴۴×۷۶ سانتیمتر the Frieze Art Fair، لندن (URL10).



تصویر ۶- سیباستین ماسود<sup>۳۱</sup>، شورش رنگارنگ، کابوس هفتم<sup>۳۶</sup>، ۲۰۱۴ م، گالری پروژه‌های کایانگالیس، نیویورک (URL9).

### دسته سوم: آثار خلق شده با الهام از زیبایی‌شناسی اسباب‌بازی

دسته سوم، آثاری هستند که با در نظر گرفتن زیبایی‌شناسی اسباب‌بازی‌های تولید انبوه و فضای کودکانه، خلق می‌گردند و در عین حال منحصر به فرد بوده هنر محسوب می‌گردند (تصویر ۸).

### دسته دوم: چیدمان‌های اسباب‌بازی

دسته دوم، شامل چیدمان‌ها، اسمبلاژها و... هستند. این آثار اغلب با بهره‌گیری از اسباب‌بازی‌های «حاضر و آماده» که توسط کارخانه‌ها تولید انبوه شده و در فروشگاه‌ها در دسترس هستند، خلق و آرایه می‌گردند. تاثیرگذاری این آثار اغلب، از طریق احاطه مخاطب و قرار دادن او در فضایی کودکانه با رنگ‌های شاد و درخشان است. فضاسازی‌های رویاگونه و بازی‌گوشانه و استفاده از اسباب‌بازی به شکل‌های مختلف، حس وارد شدن به سرزمینی سحرآمیز را در مخاطب القا می‌کند. در تمامی این آثار با نوعی «تجمع» و «هم‌نشینی» اسباب‌بازی‌ها مواجه هستیم. این اشیاء در کنار هم وارد گفتگو (بصری) می‌شوند، روی هم تاثیر می‌گذارند و در عین حال کل واحدی را می‌سازند (تصویرهای ۳، ۴، ۵، ۶، ۷).



تصویر ۳- مایک کلی<sup>۳۱</sup>، توده مرکزی معطر به همراه ماهواره‌ها<sup>۳۲</sup>، ۱۹۹۹ م، گالری Kunstverein Braunschweig، آلمان (URL7).



تصویر ۸- تروی امری ۰۳۹، دوست دوستانه<sup>۴</sup>، ۲۰۱۷ م.، ۵۰×۶۵×۲۶ سانتی متر، نمایشگاه مبلغان (URL11).

### دسته چهارم: هنر متاثر از جنبش آرت توی

دسته چهارم، آثاری هستند که به صورت مجموعه آرایه می گردند. هنرمندان این دسته، در زمینه خلق این نوع آثار، فروش و آرایه آثار تحت تاثیر جنبش «آرت توی» هستند. همانطور که گفته شد آرت توی، مرز بین هنر و کالای مصرفی



تصویر ۷- میگل دلیه<sup>۳۷</sup>، اسپری مو<sup>۳۸</sup>، ۲۰۲۰ م.، ترکیب مواد، ۱۰۴×۷۹×۳۳ سانتیمتر، گالری Jaski، آمستردام (URL5).

جدول ۱. دسته بندی کلی و ویژگی آثار اسباب بازی در هنر معاصر (نگارندگان).

اسباب بازی	نحوه به کارگیری اسباب بازی (عنصر کیچ) در هنر معاصر	نحوه آشنایی زدایی از اسباب بازی (عنصر کیچ) در هنر معاصر
دسته نخست: اسباب بازی در ابعاد بسیار بزرگ	- تقلید از وسایل بازی کودکانه از پیش موجود. - استفاده از رنگ های شاد و درخشان. - استفاده از متریال متفاوت از شیء که از آن تقلید می کنند. - ساخت اثر در ابعاد بزرگ تر از معمول. - آثار دارای کیفیتی بینامتنی هستند.	- ابعاد بزرگ اثر، حس شگفتی و ستایش را در مخاطب برمی انگیزد. - استفاده از متریال متفاوت از شیء که از آن تقلید می کنند، برای بعضی از آثار، باعث ایجاد شگفتی در مخاطب می گردد. - در واقع، آشنایی زدایی از طریق برانگیختن حس تحسین و ستایش مخاطب در برابر بزرگی و عظمت اثر و از طرف دیگر، از طریق ایجاد حس شادمانه و بازی گوشانه در برابر ظاهر جذاب، رنگارنگ، درخشان و کودکانه آن انجام می گیرد؛ که خود تضادی را ایجاد می نماید.
دسته دوم: چیدمان های اسباب بازی	- استفاده از اسباب بازی های حاضر و آماده تولید انبوه شده. - استفاده از فضا سازی های کودکانه، رنگ های شاد. - کنار هم قرار دادن اسباب بازی ها به شکل های مختلف. - آثار دارای کیفیتی بینامتنی هستند	- هم نشینی اسباب بازی ها در کنار یکدیگر به شکل های مختلف، گسترده یا محدود، پراکنده یا فشرده، منظم یا نامنظم و ایجاد گفتمان های جدید از این طریق. - ایجاد ارتباط جز به جز (اسباب بازی ها با یکدیگر) و جز با کل (اجزای چیدمان با کل آن) در این آثار. - ایجاد ویژگی های هنر پست مدرنیستی از جمله بازی گونگی و عدم تعین معنا در این دسته از آثار.
دسته سوم: آثار خلق شده با الهام از آشنایی شناسی اسباب بازی	هنرمندان این دسته از زیبایی شناسی اسباب بازی های تولید انبوه استفاده می کنند.	- به سبب یکتا بودن و منحصر به فرد بودن و تولید شده به تعداد محدود، هنر محسوب می گردند. - این دسته آثار، برخی پیچیده، و برخی مشابه محصولات تولید انبوه هستند. - آشنایی زدایی در این دسته از طریق نحوه آرایه آن ها (در گالری) و در موارد پیچیده از نوآوری و خلاقیت هنرمند ناشی می گردد.
دسته چهارم: هنر متاثر از جنبش آرت توی	- این دسته آثار متاثر از طراحی خاص اسباب بازی های هنری (آرت توی) به شکل مجموعه و در نسخه های محدود آرایه می گردند. هنرمندان دسته چهارم، در زمینه خلق این نوع آثار (به صورت مجموعه، یا به شکل تولید به تعداد محدود)، فروش و آرایه آثار (از طریق سایت های فروش) تحت تاثیر جنبش آرت توی هستند.	- مرز بین هنرمند (هنرهای زیبا) و طراحان اسباب بازی هنری (آرت توی) کم رنگ می شود.



هنر مباحثی نظیر «به هم ریختن مرز کیچ و هنر» را به وجود آورده است. ورود اسباب‌بازی به حوزه هنرهای زیبا تقریباً همزمان با ظهور جریان‌های نئوپاپ ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ بود. علاوه بر این می‌توان عواملی را برشمرد که به تثبیت و پررنگ شدن این حضور یاری رسانده باشد. تغییر لحن‌گفتمان‌های معاصر در مورد کیچ و مباحث فلسفی جامعه‌شناختی عصر پست‌مدرن پیرامون کیچ و تعامل آنها با هنر معاصر، در پررنگ شدن حضور اسباب‌بازی بی‌تاثیر نبوده است. از نظریه‌پردازانی که به ارزیابی مجدد کیچ پرداخته است، سم بینکلی است. همان‌طور که گفته شد، بینکلی به نفع خاص بودگی کیچ به منزله سبکی متمایز استدلال می‌کند. سبکی که تکراری و قراردادی بودن را ارزش می‌داند. همان‌طور که گفته شد، حس امنیت هستی‌شناختی، سادگی، بی‌ریایی و تسکین‌دهندگی که کیچ القا می‌کند، با «حس فراموشی لحظه‌ای»، «گریز از واقعیت»، «برانگیخته شدن شادمانی، نشاط، ترحم و بازی‌گوشی» و «بازی‌های زمانی بین گذشته و حال» که اسباب‌بازی‌ها فراخوانی می‌کنند، اشتراک زیادی دارد. عنصر «اسباب‌بازی» در فراخوانی احساسات انسانی برای همه یک‌سان عمل می‌کند. حال وقتی اسباب‌بازی به هر شکلی در هنر معاصر به کار می‌رود، می‌تواند به نوعی انتقال‌دهنده این مفاهیم باشد. هنر رنگارنگ و کودخانه سده بیست‌ویکم مخاطب را در فضایی قرار می‌دهد که بیش از کنکاش‌های فکری-فلسفی عمیق، امنیت و شادمانی کودخانه را تجربه کند. هم‌چنین، «تعامل بین هنر معاصر شرق که متأثر از فرهنگ عامه شرقی است و هنر پاپ معاصر» و تعامل بین «آرت توی و هنر معاصر» در تثبیت شدن حضور اسباب‌بازی در هنر موثر بوده‌اند. اسباب‌بازی‌ها در هنر معاصر به شکل‌های گوناگونی به کار می‌روند و به لحاظ بصری گفتمان‌های متعددی را برمی‌انگیزند. این نوشتار چهار دسته کلی برای اینگونه آثار در نظر می‌گیرد: تقلیدی از وسایل کودخانه در ابعاد بسیار بزرگتر، چیدمان‌ها و اسمبلاژها و هم‌نشینی اسباب‌بازی‌های تولید انبوه، آثاری که صرفاً از زیبایی‌شناسی اسباب‌بازی تولید انبوه استفاده کرده و در یک نسخه ارایه می‌گردند و آثاری که متأثر از جنبش آرت توی هستند. با گسترش هر چه بیشتر حضور اسباب‌بازی در هنر معاصر می‌توان به امکان وجود زیبایی‌شناسی نوینی نظر داشت که مبتنی بر فضا‌سازی‌های کودخانه، به کارگیری رنگ‌های درخشان و شاد و استفاده از اسباب‌بازی در اثر است.

راکم‌رنگ کرده است. حال هنرمندان سرشناس و جهانی با تقلید از این شیوه ارایه اثر، با پشتوانه شهرت خود برآنند که هنر خود را به صورت کالا ارایه دهند. اثر هنری آنها به تعداد محدود، از طریق سایت‌های فروش هنری به فروش می‌رسد. در اینجا هنرمند معاصر بیش از هر چیز یگانگی، منحصر به فرد بودن و دور از دسترس عموم بودن هنر را در می‌کند (تصویرهای ۹ و ۱۰).



تصویر ۹- تاکاشی مورا کامی، آقای داب<sup>۱</sup>، ۲۰۱۶ م.، ۲۳/۶ x ۲۷/۴ سانتیمتر، ۷۵۰ نسخه (URL1).



تصویر ۱۰- تاکاشی مورا کامی، آقای داب - دابپاپوس<sup>۲</sup>، ۲۰۱۶ م.، ۲۵/۴ x ۳۰/۵ سانتی‌متر، ۴۰۰ نسخه (URL2).

### نتیجه‌گیری

با مرور ویژگی‌های کیچ درمی‌یابیم که اسباب‌بازی به عنوان کالای مصرفی جذاب، با جلوه اغراق‌آمیز طرح و رنگ، زبان جهانی و عاطفه کودخانه‌ای که القا می‌کند، بسیاری از ویژگی‌های عنصر کیچ را داراست. از این رو، حضورش در

پی‌نوشت

1. Kitsch.
2. Installation art.
3. Sculpture.
4. Assemblage art.
5. Indeterminacy.
6. Intertextuality.
۷. اسکات لاش (Scott Lash)، ۱۹۴۵ م. استاد جامعه‌شناسی و مطالعات فرهنگی دانشگاه لندن است. کارهای لاش در زمینه مطالعات فرهنگی و جامعه‌شناسی تأثیرگذار بوده است.
8. Verkitschen.
۹. کلمنت گرینبرگ (Clement Greenberg)، ۱۹۹۴-۱۹۰۹ م. منتقد هنری تأثیرگذار سده بیستم.
10. Avant-Garde and Kitsch (1939).
۱۱. هارولد روزنبرگ (Harold Rosenberg)، ۱۹۷۸-۱۹۰۶ م. نویسنده و منتقد فلسفه و هنر آمریکایی.
۱۲. آنتونی گیدنز (Anthony Giddens)، ۱۹۳۸ م. جامعه‌شناس انگلیسی.
13. Ontological security.
14. Existential corrective.
15. Anthropomorphism.
16. Cuteness.
۱۷. کُنراد لورنز (Konrad Lorenz)، ۱۹۸۹-۱۹۰۳ م. جانورشناس و رفتارشناس اتریشی.
18. Cute.
19. Pop art.
20. Neo-pop.
21. Jeff Koons (1955) .
22. Takashi Murakami (1962).
23. Kawaii.
24. Art toy.
25. joana vasconcelos (1971).
26. Tutti Frutti (2011).
27. Momoyo Torimitsu.
28. Somehow, I don't feel comfortable (2000).
29. Mike Kelley (1954- 2012).
30. Deodorized Central Mass with Satellites (1999).
31. Paola Pivi (1971).
32. We are the baby gang (2019).
33. Porita Munson (1961).
34. Pink project ;table (2016).
35. Sebastian Masuda (1970).
36. Colorful Rebellion – Seventh Nightmare (2014).
37. Miguel Delie (?).
38. Hairspray (2020).
39. Troy Emery (?).
40. Friendly Friend (2017).
41. Mr. Dob (2016).
42. Mr. Dob - Dobtopus (2016).

کتابنامه

- الکساندر، ویکتوریا. دی (۱۳۹۶). *جامعه‌شناسی هنرها (شرحی بر اشکال زیبا و مردم‌پسند هنر)*، چ. سوم، ترجمه اعظم راودراد، تهران: فرهنگستان هنر-متن.
- انگلیس، دیوید (۱۳۹۳). «نگاه جامعه‌شناسانه به هنر» در «نظریه‌های فلسفی و جامعه‌شناختی در هنر»، چ. سوم، ترجمه علی رامین، تهران: نی.
- برمن، مارشال (۱۳۹۲). «پست‌مدرنیسم» در «پست‌مدرنیته و پست‌مدرنیسم تعاریف - نظریه‌ها و کاربردها»، ترجمه حسینعلی نوذری، تهران: نقش جهان.
- بلزی، کاترین (۱۳۹۸). *درآمدی بر پسا ساختارگرایی*، ترجمه فرزاد بوبانی، تهران: ماه و خورشید.
- تابعی، احمد (۱۳۹۴). *رابطه میان ایده پسا مدرن و عدم تعیین (مطالعه تطبیقی فلسفه و هنر غرب)*، چ. سوم، تهران: نی.
- ترک‌زاده، فرنوش (۱۳۹۵). *بررسی مواد و روش‌های ساخت و تولید (مطالعه موردی صنعت اسباب‌بازی ایران)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد طراحی صنعتی، تهران: دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا.
- جعفری، مینا (۱۳۹۵). *مطالعه اجتماعی هنر کیچ در نقاشی یک دهه اخیر ایران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، یزد: دانشکده هنر و

- معماری، دانشگاه علم و هنر یزد.
- خوش‌بین، مریم (۱۳۹۷). *بررسی کارکردهای عروسک در آثار عکاسان پست‌مدرنیسم*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد عکاسی، تهران: دانشگاه هنر تهران، پردیس بین‌المللی فارابی.
- سمیع‌آذر، علیرضا (۱۳۹۹). *امواج پست‌مدرن*، تهران: نظر.
- شیردل، حمیدرضا (۱۳۹۳). *طراحی اسباب‌بازی در راستای فرهنگ یاری‌گری برای کودکان*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد طراحی صنعتی، تهران: دانشکده هنرهای کاربردی دانشگاه هنر.
- علی‌شیری، محسن (۱۳۹۲). *کپیج آرت (برگرفته از هنر عامه‌پسند) در هنر معاصر ایران*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد نقاشی، تهران: دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران.
- غازی، منیره (۱۳۹۷). *مطالعه زیباشناسی کپیج در نقاشی‌های مدرن ایران از ۱۳۴۰ تا ۱۳۶۰*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد نقاشی، تهران: دانشکده هنر، دانشگاه سوره.
- کوال، استینار (۱۳۹۲). «مضامین پست‌مدرنیته» در «پست‌مدرنیته و پست‌مدرنیسم تعاریف - نظریه‌ها و کاربردها»، ترجمه حسینعلی نوذری، تهران: نقش جهان.
- گرینبرگ، کلمنت (۱۳۸۳). «آوانگارد و کپیج»، ترجمه فرشید آذرنگ، حرفه هنرمند، پیاپی ۷، ۱۹۳-۲۰۱.
- لش، اسکات (۱۳۹۸). *جامعه‌شناسی پست‌مدرنیسم*، چ. ششم، ترجمه حسن چاوشیان، تهران: مرکز.
- مرسلی‌توحید، فاطمه و معنوی‌راد، میترا (۱۳۹۴). «بررسی رویکرد کپیج در عرصه ارتباطات بصری»، هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی، دوره ۲۰، شماره ۳، ۵-۱۶.
- وارد، گلن (۱۳۹۶). *پست‌مدرنیسم*، ترجمه قادر فخرنجبری و ابودر کرمی، چ. ششم، تهران: ماهی.
- Binkley, S. (2000). Kitsch as a Repetitive System (A problem for the theory of taste hierarchy). *Journal of Material Culture*. July. 2. 131-152. DOI: 10.1177/135918350000500201.
- Binkley, S. (2011). Happiness, Positive Psychology and the Program of Neoliberal Governmentality. *Macmillan Publishers Ltd*. November. 4. 371-394. doi:10.1057/sub.2011.16.
- Binkley, S. (2014). *Happiness as Enterprise (An Essay on Neoliberal Life)*. New York: SUNY Press.
- Botz - Bornstein, T. (2019). *The New Aesthetics of Deculturation (Neoliberalism, Fundamentalism, and Kitsch)*. Great Britain: Bloomsbury Publishing Plc. ISBN 10: 1350086347 / ISBN 13: 9781350086340
- Calinescu, M. (1987). *Five Faces of Modernity (Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism)*. United States of America: Duke University Press, Durham. ISBN 10: 0-8223-0726-x.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of Adult Play in Contemporary Toy Cultures*. Aalto University Publication Series. Doctoral dissertations. ISBN: 978-952-60-5144-4. [https://www.researchgate.net/publication/281291618\\_Principles\\_of\\_adult\\_playfulness\\_in\\_contemporary\\_toy\\_cultures\\_From\\_Wow\\_to\\_Flow\\_to\\_Glow](https://www.researchgate.net/publication/281291618_Principles_of_adult_playfulness_in_contemporary_toy_cultures_From_Wow_to_Flow_to_Glow).
- Kjellman Chapin, M. (2013). *Kitsch: History, Theory*. Practice. United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing. ISBN 10: 1-4438-4599-x.
- Kulka, T. (1996). *Kitsch and Art*. United States of America: The Pennsylvania State University Press. ISBN 10: 027101556X ISBN 13: 9780271015569.
- Maltby, P. (2012). Kinkade, Koons, Kitsch. *Journal for Cultural and Religious Theory*. Spring. 1. 53-81. <https://jcr.org/archives/12.1/index.shtml>
- Morreall, J., Loy, J. (1989). Kitsch and aesthetic education. *The Journal of Aesthetic Education*. Winter. 4. 63-73. <https://doi.org/10.2307/3333032>.
- Olivier, B. (2003). Kitsch and Contemporary Culture. *South African Journal of Art History*. December. 18. 94-103. <https://repository.up.ac.za/handle/2263/15012>.
- Ortlieb, S. A., & Carbon, C. (2019). Kitsch and Perception: Towards a New Aesthetic from Below. *Art & Perception*. March. 1. 1-26. Doi: <https://doi.org/10.1163/22134913-00001091>.
- Sernissi, L(2014) .. Art Toys in the contemporary art scene. *PSICOART( Journal of Art and Psychology)*. March. 4. 1-30. doi: <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/4220>.
- Stewart, S. (2015). *Contemporary Kitsch: An Examination Through Creative Practice*. Retrieved from <https://ro.ecu.edu.au/theses/1717>.
- Thibault, M., Heljakka, K. (2018). Toyification. A Conceptual Statement. *8th International Toy Research Association World Conference, International Toy Research Association (ITRA)*. Jul 2018. Paris. France. hal-02083004.

#### URLs:

- URL1. <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-64>, date access: 14/8/2021
- URL2. <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-dobtopus-1>, date access: 14/8/2021
- URL3. <https://www.designboom.com/art/paola-pivi-we-are-the-baby-gang-playful-polar-bears-that-grew-feathers-beat-climate-change-05-17-2019>, date access: 14/8/2021
- URL4. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness#cite\\_note-8](https://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness#cite_note-8), date access: 14/8/2021
- URL5. <https://www.jaski.nl/artists/miguel-delie/?v=30#artwork-4>, date access: 14/8/2021



- URL6. <http://www.joanavasconcelos.com/info.aspx?oid=533>, date access: 14/8/2021
- URL7. <https://www.moma.org/collection/works/166044>, date access: 14/8/2021
- URL8. <https://www.momoyotorimitsu.com/somehow>, date access: 14/8/2021
- URL9. <https://mymodernmet.com/sebastian-masuda-colorful-rebellion-seventh-nightmare/>, date access: 14/8/2021
- URL10. <http://www.portiamunson.com/installations/pink-project.php>, date access: 14/8/2021
- URL11. <http://troyemery.net/missionaries>, date access: 14/8/2021

## An Aesthetic Approach to Toys as A Kitsch Element in Contemporary Art

### Abstract:

In the twenty first century, we face the development of the presence of toys in the fine arts. They present a world of happiness to the addressee. Because of their universal language and the great emotional connotation, they inspire, toys, as attractive consumer goods, conform to some definitions of the kitsch. Thus, the use of this element in art in a comprehensive and exaggerated way can be considered as a combination of kitsch and art in order to eliminate boundaries between them. Discriminatory and status-making modernist attitudes defined kitsch as a trivial, emotional, stereotyped and imitative art having no creativity. From their point of view, kitsch was located at the lowest level of the culture and art hierarchy.

The word kitsch was first used in the nineteenth century to refer to inexpensive pictures sold as souvenirs to tourists. One frequently suggested etymological origin for the term is the German verb *verkitschen*, meaning to make cheaply. Thus, from its earliest usage, kitsch was linked with a cheap form of art. kitsch is a modern phenomenon. The authors who focus on the sociological and sociocultural aspects of the phenomenon emphasize that the proper conditions for both the consumption and the production of kitsch did not exist prior to the modern era. They invoke factors like the emergence of the middle class, urbanization and the influx of peasant populations to the towns, the decline of aristocracy, the disintegration of folk art and folk culture, increased literacy among the proletariat, more time for leisure, mass production, and technological progress, as preconditions for kitsch. Authors who are more concerned with its art-historical, stylistic, and aesthetic aspects consider kitsch to be an offspring of the Romantic Movement. The discourse on kitsch has changed tone. The concept, which in the early 20 century referred more to pretentious pseudo-art than to cute everyday objects, was attacked between the World Wars by theorists of modernity. The late 20th century scholars gazed at it with critical curiosity.

With the emergence of post-modernist thoughts in the 1960s and 1970s, the boundaries between the high art and the kitsch collapsed. Pop artists used stereotypes in their own works and theoretical discussions changed about kitsch. Post-modernist views assumed absolute freedom for all kinds of attitudes and accepted the possibility of being artistic in every kind of phenomenon with every kind of attitude. Nowadays, artists use kitsch and

### Document Type:

Original/Research/Regular Article

**Receive Date:** 19 January 2022

**Revise Date:** 13 May 2022

**Accept Date:** 31 May 2022

### Sara Khandabi

Master of Art Research-  
Faculty of Arts, Alzahra University,  
Tehran, Iran.

**Email:** sara\_khandabi@yahoo.com

### Efatsadat Afzaltousi

(corresponding Author)

Professor, Department of Art  
Research, Faculty of Arts, Alzahra  
University, Tehran, Iran.

**Email:** afzaltousi@alzahra.ac.ir

### Abolghasem Dadvar

Professor, Department of Art  
Research, Faculty of Arts, Alzahra  
University, Tehran, Iran.

**Email:** a.dadvar@alzahra.ac.ir

### DOI:

10.22051/jtpva.2022.38630.1385



stereotypes extensively. Among the elements that artists enjoy as the main material of the artistic work, “toys” possess a special place.

In the twenty first century, toys are presented increasingly in the fine arts. They appear in different forms of sculptures, Installation art, assemblage, images and a combination of these items and, with their various and attractive appearance, present a colorful and joyous world to the addressee. As a result, the artist transmutes the element of kitsch (toy) into an art that deserves aesthetic discussions. When the element of kitsch (toy) is refined by the artist’s creativity, in addition to preserving its initial and recognizable identity, it enters other discourses. Here, you face two issues: first, redefinition of kitsch in the twenty first century and change of its surrounding discourses (with an emphasis on Sam Binkley’s idea) and second, the artist’s use of the element of toy (kitsch) in different forms and its involvement in the new discourses.

Sam Binkley is Professor of Sociology. He offers courses on the sociology of subjectivity, emotions and personal life, with a focus on power relations in contemporary society. His research examines the social production of subjectivity through lifestyle literatures and popular texts. He has undertaken studies of self-help literature and popular psychology, lifestyle movements of the 1970s, multi-cultural discourses, and the corporeal and emotional of neoliberalism, all with an eye toward the fashioning of subjectivity in these contexts.

Binkley not only redefines taste hierarchies but highlights the function and value of kitsch in contemporary life through its ability to re-embed the individual. Sam Binkley in *Kitsch as a Repetitive System: A Problem for the Theory of Taste Hierarchy* (2000) argues for breaking away from the traditional analyses that categories kitsch as bad taste, aligned with ‘taste habits’, class identities and crass consumerism. he argues that Modern societies, confronting individuals with unprecedented choices in consumer goods, ethical outlooks and life plans, undermine the security of conventional life with the promise of creative freedom – the freedom to choose oneself through one’s own taste expressions – with all the risk and danger this freedom invokes. What Giddens calls ‘ontological security’ is jeopardized as choices multiply and social life is increasingly disembodied, and as routines, recurring practices, comforting cosmologies and world views are shattered. In short, kitsch, which glories in its embeddedness in routines, its faithfulness to conventions, and its rootedness in the modest cadence of daily life, works to re-embed its consumers, to replenish stocks of ontological security, and to shore up a sense of cosmic coherence in an unstable world of challenge, innovation and creativity. Particularly where kitsch makes its most aggressive demands on our aesthetic sensibilities, in its appeals to sentiment, kitsch aims to re-embed its consumers on the ‘deepest’ personal level. Precisely by deflecting the creative, the innovative and the uncertain, kitsch advances the repetitive, the secure and the comfortable, supplying the reassurance that what is to come will resemble what has gone before, that the hazards of innovation and uncertainty are far away, and that one is safe and secure in the routines of an unadventurous genre.

This article is seeking to answer the research questions of how can the entrance of toys to the area of fine arts be defined and justified based on the contemporary approaches to kitsch? And how are toys used to define modern aesthetics by the contemporary art? According to its aim, this study is fundamental, and considering its method, it is descriptive-analytical. Library method has been used to collect the data. Based on the obtained results, some contemporary approaches interpret kitsch as alleviating the sense of ontological insecurity in the world full of abundant choices and risks. The sense of soothing that kitsch inspires and the sense of escaping from the reality and happiness that toys elude have a lot in common. Contemporary childish art places the addressee in an atmosphere that experiences mostly childish peace and happiness rather than philosophical-intellectual explorations. Moreover, the artist de-familiarizes toys (as a kitsch element) by making use of various methods and leads them to enter new discourses. The entrance of the toy element into the field of fine arts was contemporary with the emergence of neo-pop currents in the 1980s and 1990s. However, some other factors can be considered that helped it to stabilize and highlight its presence. It seems that the following interactions have not been ineffective in this respect:

1. The interaction between “philosophical-sociological discussions of postmodern age about kitsch” and “contemporary art”.
2. The interaction between “Eastern contemporary art influenced by Eastern popular culture, specially Kawaii culture” and “contemporary pop art inheriting neo-pop currents and pop art in the 1960s”.
3. The interaction between “Art Toy” and “contemporary art”.

In contemporary art, toys are used in various forms; and visually evoke several discourses. This article considers four general categories for such kind of works:

First, an imitation of childish items in much larger dimensions. Second, arrangements, assemblages and accompaniment of mass-produced toys. Third, works in which, merely, aesthetics of mass-produced toys is used and they are presented in one version. Forth, works that are influenced by the movement of “Art Toy”. With increasing expansion of presence of toys in contemporary art, it is possible to consider the presence of novel aesthetics that is based on childish settings and use of toys and

also bright and cheerful colors in the works.

**Keywords:** Toys, Kitsch, Aesthetics, Contemporary Art.

#### References:

- Alexander, V. D. (2017). *Sociology of the Arts: Exploring Fine and Popular Forms*. (3rd ed.). (Translated by A. Ravadrad). Tehran: Matn publication.
- Ali Shiri, M. (2013). *Kitsch Art (Taken from Popular Art) in Iran's Contemporary Art. Master's Thesis*. Islamic Azad University. Tehran branch. Iran.
- Belsey, C. (2019). *Post Structuralism (A very short introduction)*. (1st ed.). (Translated by F. Boobani). Tehran: Mah-O-Khorshid.
- Berman, M. (2013). *Postmodernism in Postmodernism: Definitions, Theories and Applications*. (Translated by H. A. Nouzari). Tehran: Naghshe Jahan publication.
- Binkley, S. (2000). Kitsch as a Repetitive System (A problem for the theory of taste hierarchy). *Journal of Material Culture*. July. 2. 131-152. DOI: 10.1177/135918350000500201.
- Binkley, S. (2011). Happiness, Positive Psychology, and the Program of Neoliberal Governmentality. *Macmillan Publishers Ltd*. November. 4. 371-394. doi:10.1057/sub.2011.16.
- Binkley, S. (2014). *Happiness as Enterprise (An Essay on Neoliberal Life)*. New York: SUNY Press.
- Botz - Bornstein, T. (2019). *The New Aesthetics of Deculturation (Neoliberalism, Fundamentalism, and Kitsch)*. Great Britain: Bloomsbury Publishing Plc. ISBN 10: 1350086347 / ISBN 13: 9781350086340
- Calinescu, M. (1987). *Five Faces of Modernity (Modernism, Avant-Garde, Decadence, Kitsch, Postmodernism)*. United States of America: Duke University Press, Durham. ISBN 10: 0-8223-0726-x.
- Ghazi, M. (2017). *A Study of Kitsch Aesthetics in Modern Iranian Painting From 1340 to 1360. Master's Thesis*. Faculty of Arts, Soore University. Iran.
- Greenberg, C. (1939). Avant-Garde and Kitsch. (Translated by F. Azarang). *Herfeh Honarmand*. Spring. 193-201.
- Heljakka, K. (2013). *Principles of Adult Play in Contemporary Toy Cultures*. Aalto University Publication Series. Doctoral dissertations. ISBN: 978-952-60-5144-4. [https://www.researchgate.net/publication/281291618\\_Principles\\_of\\_adult\\_playfulness\\_in\\_contemporary\\_toy\\_cultures\\_From\\_Wow\\_to\\_Flow\\_to\\_Glow](https://www.researchgate.net/publication/281291618_Principles_of_adult_playfulness_in_contemporary_toy_cultures_From_Wow_to_Flow_to_Glow).
- Inglis, D. (2014). *Thinking Art Sociologically in Philosophical and Sociological Theories in Art*. (Translated by A. Ramin). Tehran: Nashre Ney.
- Jafari, M. (2016). *A Social Study of Kitsch Art in the Painting of the Last Decade of Iran. Master's Thesis*. Art Research. Arts and Architecture Faculty of Ardakan. Yazd University. Iran.
- Khoshbin, M. (2018). *Studying The Functions of Dolls in the Works of Postmodernist Photographers*. Master's Thesis. Department of Photography. University of Art.
- Kjellman Chapin, M. (2013). *Kitsch: History, Theory*. Practice. United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing. ISBN 10: 1-4438-4599-x.
- Kulka, T. (1996). *Kitsch and Art*. United States of America: The Pennsylvania State University Press. ISBN 10: 027101556X ISBN 13: 9780271015569.
- Kvale, S. (2013). *Themes of Postmodernity in Postmodernism: Definitions, Theories and Applications*. (Translated by H. A. Nouzari). Tehran: Naghshe Jahan.
- Lash, S. (2019). *Sociology of Postmodernism*. (Translated by H. Chavoshian). Tehran: Markaz.
- Maltby, P. (2012). Kinkade, Koons, Kitsch. *Journal for Cultural and Religious Theory*. Spring. 1. 53-81. <https://jcr.org/archives/12.1/index.shtml>
- Ma'navirad, M., & Morsali Touhidi, F. (2015). A Study of Kitsch Approach in the Field of Visual Communication. *Journal of Fine Arts: Visual Arts*. February. 3. 5-16. doi: 10.22059/jfava.2015.56376.
- Morreall, J., Loy, J. (1989). Kitsch and aesthetic education. *The Journal of Aesthetic Education*. Winter. 4. 63-73. <https://doi.org/10.2307/3333032>.
- Olivier, B. (2003). Kitsch and Contemporary Culture. *South African Journal of Art History*. December. 18. 94-103. <https://repository.up.ac.za/handle/2263/15012>.
- Ortlieb, S. A., & Carbon, C. (2019). Kitsch and Perception: Towards a New Aesthetic from Below. *Art & Perception*. March. 1. 1-26. Doi: <https://doi.org/10.1163/22134913-00001091>.
- Sami Azar, A. (2020). *Postmodern Waves*. Tehran: Nazar.
- Sernissi, L. (2014). Art Toys in the contemporary art scene. *PSICOART (Journal of Art and Psychology)*. March. 4. 1-30. doi: <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/4220>.
- Shirdel, H. (2014). *Toy Design in Line with the Culture of Helping Children. Master's Thesis*. Industrial Design Field. Faculty of Applied Arts. University of Art. Tehran.
- Stewart, S. (2015). *Contemporary Kitsch: An Examination Through Creative Practice*. Retrieved from <https://ro.ecu.edu.au/theses/1717>.
- Tabei, A. (2015). *The Relationship Between the Postmodern Idea and Indeterminacy*. Tehran: Nashre Ney.
- Thibault, M., Heljakka, K. (2018). Toyification. A Conceptual Statement. *8th International Toy Research Association World Conference, International Toy Research Association (ITRA)*. Jul 2018. Paris. France. hal-02083004.

- Torkzadeh, F. (2016). *Investigating Materials and Manufacturing Methods (A Case Study of Iran's Toy Industry)*. Master's Thesis. Industrial Design Field, Faculty of Arts, Al-Zahra University, Tehran. Iran.
- Ward, G. (2017). *Postmodernism*. (Translated by Gh. Fakhr Ranjbari and A. Karami). Tehran: Mahi.

**URLs:**

- URL1. <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-64>, date access: 14/8/2021
- URL2. <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-mr-dob-dobtopus-1>, date access: 14/8/2021
- URL3. <https://www.designboom.com/art/paola-pivi-we-are-the-baby-gang-playful-polar-bears-that-grew-feathers-beat-climate-change-05-17-2019>, date access: 14/8/2021 /
- URL4. [https://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness#cite\\_note-8](https://en.wikipedia.org/wiki/Cuteness#cite_note-8), date access: 14/8/2021
- URL5. <https://www.jaski.nl/artists/miguel-delie/?v=30#artwork-4>, date access: 14/8/2021
- URL6. <http://www.joanavasconcelos.com/info.aspx?oid=533>, date access: 14/8/2021
- URL7. <https://www.moma.org/collection/works/166044>, date access: 14/8/2021
- URL8. <https://www.momoyotorimitsu.com/somehow>, date access: 14/8/2021
- URL9. <https://mymodernmet.com/sebastian-masuda-colorful-rebellion-seventh-nightmare/>, date access: 14/8/2021
- URL10. <http://www.portiamunson.com/installations/pink-project.php>, date access: 14/8/2021
- URL11. <http://troyemery.net/missionaries>, date access: 14/8/2021