



پیوستار زمانی - مکانی باختین در هنر تعاملی جدید

(بررسی تطبیقی دو نمونه فرهنگی)

گیتا مصباح* دکتر زهرا رهبرنیا**

چکیده

توانایی‌های رو به افزایش کامپیوتر، هنر دیجیتال و اینترنت مانند تعامل، گستردگی، سرعت، امکان حضور هم‌زمان در مکان با استفاده تکنولوژیک از رسانه‌های جدید برای به تعامل کشیدن مخاطب در بیان معنا و مسائل فرهنگی اجتماعی است. در این مقاله تحلیلی گفتمانی بر دو نمونه از هنر تعامل گرای مبتنی بر رسانه‌های جدید دیجیتال "نمونه ۰۱" اثر نادعلیان و "ترافیک احساسی" اثر بنیون صورت می‌گیرد. با استفاده از منابع کتابخانه‌ای مکتوب و دیجیتال و روش تحلیل محتوا با به‌کارگیری نظریه "پیوستار زمانی- مکانی" باختین به بررسی تحلیلی و تطبیقی دو اثر ذکر شده پرداخته شده است. در ابتدا با تحلیل تعامل‌های صورت‌پذیرفته در نمونه‌ها، روابط گفتمانی حاکم بر آنها استخراج شده، سپس روابط زمانی و مکانی موجود در آنها تجزیه و تحلیل شده و در نهایت با بررسی تطبیقی این دو نمونه به وجوه اشتراک، افتراق و نیز چگونگی استفاده از ویژگی‌های تعاملی رسانه اینترنت پرداخته شده است.

نتیجه این بررسی نشان می‌دهد که هر دوی این آثار ویژگی‌های گفتمان مکالمه‌ای دارند و این دو نمونه به‌خوبی توانسته‌اند "حضور خود در دیگری باختین" را که یکی از ویژگی‌های ساختاری هنر جدید نیز محسوب می‌شود در معرض نمایش قرار دهند. پیوستار زمانی- مکانی در هر دو اثر، با حفظ روابط همان زمان- همان مکان، زمان دیگر- همان مکان، همان زمان- مکان دیگر و زمان دیگر- مکان دیگر منطبق با نظر باختین مشاهده می‌شود و نشان می‌دهد که به چگونگی استفاده از رسانه اینترنت و امکانات تکنولوژیک فرهنگی وابستگی نزدیک دارد.

کلید واژه‌ها: پیوستار زمانی- مکانی، گفتمان، مکالمه، باختین، هنر تعاملی.

مقدمه

تعامل بین فن‌آوری اطلاعات (IT) و هنر به‌طور گسترده رو به افزایش است. علم، هنر و فن‌آوری از دهه ۱۹۶۰، از زمانی که دانشمندان، هنرمندان و مخترعان شروع به همکاری نموده و از ابزارهای الکترونیک برای خلق هنر استفاده نمودند، به یکدیگر پیوند خورده‌اند (Furht, 2009: 567). گستره اصطلاح هنرهای تجسمی از ابتدای قرن بیستم از محدوده صفحه و بوم فراتر رفته و توانایی‌های رو به افزایش کامپیوتر منجر به سر برآوردن هنرهای تجسمی مبتنی بر کامپیوتر، که به عنوان هنر دیجیتال نیز شناخته می‌شوند، شده است. ویژگی‌های اینترنت مانند تعامل، گستردگی، سرعت، امکان حضور هم‌زمان در مکان دیگر نظر هنرمندانی را که در همگامی با استفاده فن‌آوری شده از رسانه‌های جدید برای به تعامل کشیدن مخاطب در بیان معنا و مسائل فرهنگی - اجتماعی هستند، به خود جلب کرده است. از سوی دیگر، ظهور نظریه‌های جدید علمی مانند نظریه نسبیت انیشتین متفکران علوم انسانی و ادبی را نیز به این فکر انداخته است که از مفاهیم سلب و تغییرناپذیر گامی فراتر بگذارند و با این نسبیت همگام شوند. باختین^۱ با استفاده از این نسبیت نظریه "پیوستار زمانی - مکانی"^۲ خویش را بیان کرده است و آنرا قابل استفاده در حوزه‌های فرهنگی می‌داند. در این مقاله نگارندگان با طرح این پرسش اصلی که آیا شاخه‌های هنر تعاملی که از رسانه‌های جدید بهره می‌برند توانایی انطباق با این نظریه را دارند یا خیر به بررسی دو مورد از هنر تعامل‌گرا با دو فرهنگ متفاوت ایرانی و غربی پرداخته‌اند که از رسانه اینترنت استفاده می‌کنند. در نظر گرفتن مهم‌ترین اندیشه باختین، مبنی بر شکل گرفتن معنا در تعامل، به تحلیل ویژگی‌های تعاملی و گفتمانی این دو مورد با هدف استخراج روابط مکالمه‌ای و گفتمانی آن‌ها و روابط مستتر زمانی و مکانی مدنظر بوده است. در این مسیر با تشریح نظریه باختین و تحلیل دو نمونه بر اساس آن به بررسی تطبیقی و مقایسه‌ای پرداخته شده است.

پیشینه پژوهش

پیوستار زمانی - مکانی باختین در مطالعه رمان و تشریح انواع رابطه زمانی مکانی بیان شده است. باختین ریشه آنرا در فضاهای گفتمانی کلاسیک آتن یا فضاهای گفتمانی قرن نوزدهم پاریس می‌داند. بوستاد در کتاب "دیدگاه باختین در ادبیات و فرهنگ" به مطالعه مشارکت

در فضاها الکترونیک جدید و فعالیت‌های اجتماعی در مکالمه‌های الکترونیک پرداخته است. اما نگارندگان در خصوص "هنر جدید" با مطالعه‌ای جدی در استفاده از این نظریه برخورد نکردند.

شیوه پژوهش

این مقاله مبتنی بر شیوه توصیفی - تحلیلی و روش گردآوری اطلاعات از نوع کتابخانه‌ای با استفاده از منابع مکتوب و دیجیتال است. برای گردآوری نمونه‌های هنری از اینترنت استفاده شده است. ابزار تحلیل، نظریه "پیوستار زمانی مکانی" باختین است. این ابزار برای تحلیل نشانه‌شناختی زمانی مکانی در هنر تعاملی^۳ جدید وابسته به فن‌آوری دیجیتال بهره برداری شده است.

مبانی نظری

میخائیل باختین یکی از مهم‌ترین اندیشمندان ادبی و فلسفی سده بیستم روسیه بوده، که آثار وی الهام‌بخش متفکران متعددی نظیر مارکسیست‌های جدید، ساختارگرایان، پساساخت‌گرایان و نشانه‌شناس‌ها شده است. او خود به‌وضوح توصیف کرده که آنچه او در مطالعاتش در حوزه ادبیات یافته به سایر حوزه‌های مطالعاتی باید تسری یابد، چنان که پروژه او بیش از آن که ادبی باشد، فلسفی است (Bostad, 2004: 168). تئودورف^۴ آثار باختین را به چهار دوره متمایز مبتنی بر پدیدارشناسی، جامعه‌شناسی، زبان‌شناسی و تاریخ ادبی تقسیم کرده است (Todorve, 1984: 96). «... تمام مباحث چهار دوره کارفکری باختین را یک اندیشه مرکزی به یکدیگر پیوند می‌زند: معنا را فقط در مناسبت میان افراد می‌توان ساخت؛ و معنا در مکالمه ایجاد می‌شود» (احمدی، ۹۸، ۱۳۸۰). منطق مکالمه^۵ را باختین اختراع نکرده اما از آنجا که او آنرا بنیان سخن دانسته است، تازگی دارد. «منطق مکالمه‌ای باختین فرهنگ را نه تنها پایدار و معین نمی‌داند بلکه آنرا برون‌گرا و پویا می‌شمارد» (Bostad, 2004: 2). دیدگاه مکالمه‌ای به درک ما از معنای موجود در زبان، ادبیات، هنرهای تجسمی، فلسفه، تاریخ روشنفکری، سیاست، فن‌آوری‌های ارتباطی یا رسانه‌های جدید کمک نماید. این همیاری مرتبط با هستی منطق مکالمه‌ای است (ibid: 8). باختین با مطالعه در آثار داستاویوسکی دریافت که وجود انسان به طور کلی در گرو مکالمه است و فرهنگ در جریان مکالمه ادامه می‌یابد. احمدی از زبان باختین نوشته



گرفت» جریانی از مکالمه‌دار مرتبط به هم، کنش پاسخگویانه - جریانی که با حضور مداوم کلمات با معنا بسته نشده است» (Bakhtin, 1981:342).

ب- گفتمان^{۱۲}: این واژه از دیدگاه زبان‌شناسی تعاریف زیادی دارد که نزدیک‌ترین تعریف به مفاهیم مورد نظر پژوهش حاضر را می‌توان نظر فونتنی^{۱۳} دانست که مهم‌ترین ویژگی‌ها و عناصر آن را مبتنی بر ارتباط و حضور دانسته است (شعیری، ۱۳۸۹: ۳۱-۱۳). گفتمان به گفته خود باختین "زبان در کلیت ذاتی خود" و به این صورت توصیف شده است: «کلیه اشکال بیانی تک‌گفتار در ساختار ترکیبی‌شان، که به سوی شنونده و پاسخ او جهت‌گیری کرده است. این جهت‌گیری به سوی شنونده معمولاً به عنوان رویداد اصلی تشکیل‌دهنده سخن بیانی در نظر گرفته شده است. ... هر آرایش دیگر از سخن به خوبی به سوی دریافت‌کننده‌ای که "پاسخگو" است جهت‌گیری کرده است...» (Bakhtin, 1981:96-279). بر این اساس، بوستاد معتقد است: «همه گفتمان‌ها مکالمه نیستند اما هر مکالمه‌ای گفتمان است بنابراین، ویژگی‌های اصلی گفتمان مکالمه‌ای عبارت است از پاسخگویی و مقابله به مثل که عبارت از حضور متقابل دیگری در سخن ما است» (Bostad, 2004:169). سولومادین^{۱۴} از دید باختین آنرا "درج فکر دیگری در سخن" (Solomadin, 1997:177) می‌خواند. در گفتمان یک توجه سنتی بر ارتباط و وابستگی نطق و سخن وجود دارد، مکالمه بر پاسخ تأکید می‌ورزد. گفتمان به‌عنوان بخشی از کنش مکالمه‌ای دوسدایی است. و به این معنا است که همزمان عبارت است از رابطه یک عبارت بیانی و موقعیتی که در آن بیان شده است و نیز رابطه یک عبارت بیانی و فرهنگ بزرگ‌تری که بخشی از آن است (Bakhtin, 1984:181 ff). در اینجا با دو پیشنهاد جدید برای مکالمه آشنا می‌شویم: «... یک دنیای اجتماعی که تا حدودی به اشتراک گذاشته شده است، بسط یافته است و به‌طور مداوم به وسیله کنش‌های ارتباطی‌اش تغییر پیدا کرده است» (Rommetveit, 1974:23 ff)... هر کنش (فعل و انفعال) دوتایی^{۱۵} یا چندگانه^{۱۶} بین اشخاص منحصر به فرد که حضور دوجانبه همکارانه دارند و از طریق زبان (با سایر روش‌های سمبولیک) کنش دارند (Linell, 1998:9 ff).

پ- پیوستار زمانی - مکانی: «کرونوتوپ یکی از معدود واژه‌های غیرروسی است که باختین در آثار خود به

است: «ما خود را از چشم دیگری می‌شناسیم. ما لحظات دگرگونی و تبدیل اندیشه خود را در مناسبت با دیگری بازمی‌یابیم. در یک کلام، بازتاب زندگی خویش را در آگاهی افراد دیگر درک می‌کنیم» (احمدی، همان، ۱۰۲). هر مشاهده بشری به‌شکل اجتناب‌ناپذیر و به‌طور مستقیم به زمان و مکان وابسته است. بنابراین دیدگاه ما، که "موضع"^{۱۷} مجازی ما است، منشأ گرفته از جایگاه، اجتماعی، فیزیکی و کنشگری ما است (cf. Schütz and Luckmann, 1989). باختین می‌نویسد: «... در هر کنش فرهنگی منحصر به فرد، نظام روش‌مند واقعی هر پدیده فرهنگی عبارت است از مشارکت خودمختار^{۱۸} یا استقلال مشارکتی^{۱۹} آن» (Bakhtin, 1990:277). از سوی دیگر، هنگامی که ما خلین^{۲۰} به هستی‌شناسی اجتماعی مشارکت اشاره می‌کند، "دریافت فعالانه"^{۲۱} را مشارکت می‌داند. مشارکت یعنی مسئولانه خارج از حیطه مشخص شده سوژه فعالیت کردن و از اینرو معتقد است که «... هر کنش خلاقانه ضرورتاً مشارکت‌کننده است و کاملاً خودمختار و مستقل نیست» (Makhlin, 1997:47). باختین این جهان‌بینی استقلال مشارکتی مکالمه‌ای را با جهان‌بینی خودمختاری غیر مشارکتی تک‌گفتار مقایسه می‌کند که مکالمه حقیقی در آن غیر ممکن است (Bakhtin, 1984:79-85). تایلور در توضیح نظریه معناسازی هامبولت می‌گوید: «... فعالیت زبانی ... برای باز کردن مطلبی بین دو طرف صحبت به کار می‌رود ... زبان ما را قادر می‌سازد چیزی را در فضای عمومی قرار دهیم» (Taylor, 1985:259). «حلقه باختین در علاقه خود به مکالمه از چندین ایده انقلابی علوم طبیعی بهره گرفته است. باختین به‌شدت مسحور قوانین جدید فیزیکی اینشتین، پلانک و بوهر بود» (Holquist, 1990: xv).

باختین در مقاله خود در خصوص مفهوم پیوستار زمانی- مکانی در متن ادبی هنری از نظریه نسبیت اینشتین (در نظر گرفتن زمان به‌عنوان بعد چهارم) استفاده می‌نماید (Bostad, 2004:8). بر این اساس، پیش از تشریح نظریه پیوستار زمانی مکانی باختین به تعریف چند اصطلاح نیازمندیم:

الف - مکالمه^{۲۲}: براساس تعریف واژه‌نامه نشانه‌شناسی مکالمه عبارت از واحدی گفتمانی در ساختار گفتار است، که به‌عنوان تبادلی لغوی شامل حداقل دو طرف صحبت یا مشارکت‌کننده که به تناوب دارای جایگاه فرستنده و گیرنده پیام می‌شوند (Martin & Ringham, 2000:61). راه دیگری برای درک و دریافت مفهوم مکالمه این است که آنرا تنها در فضایی با این ویژگی‌ها در نظر

می‌شود، جان می‌گیرد و هنرمندانه قابل رؤیت می‌شود. به همین ترتیب مکان نیز به نسبت تغییرات زمان، پیرنگ طرح و تاریخ، از خود حساسیت و عکس‌العمل نشان می‌دهد. ویژگی پیوستار زمانی - مکانی هنری همین تقاطع محورها و پیوند شاخص‌های آن است» (باخنین، ۱۳۸۷: ۱۳۷).

پیوستار زمانی - مکانی و گفتمان الکترونیک^{۲۲}

همزمان با شکل‌گیری و پیشرفت اینترنت از دهه ۱۹۹۰، فضاهای خاصی به مردم ارائه شد تا به خلق فضاهای عمومی و خصوصی جدی برای دیدار مبادرت ورزند که در آن امکان هم-کاری هم‌زمان^{۲۳} و غیر هم‌زمان^{۲۴} وجود دارد؛ اینترنت اکنون فضاها و راه‌های جدید دیدار را بازنمایی می‌کند که مستقل و مکمل فضای فیزیکی هستند و بهره‌برداری از این فضاها با توانایی کنترل زمان همراه است. جونز می‌گوید: «ارتباط مبتنی بر رسانه کامپیوتر، ابزاری برای فراهم ساختن امکان برقراری ارتباط است. وی می‌گوید این شیوه از ارتباط در ذات و گوهره خود مکانی اجتماعی است و هنگامی که بر رابطه دیالکتیک بین فضا و زندگی اجتماعی تأکید می‌کند منعکس‌کننده نظریه باخنین است» (Jones, 1995: 16 ff). گفتمان الکترونیک رسانه دیگری را بازرسانه می‌کند، که در آن گفتمان‌ها به روش‌های جدید رسانه‌ای، و منجر به تغییر در محتوای گفتمان می‌شود، به شیوه‌ای که همه رسانه‌ها هنگامی که رسانه‌ای می‌شوند بر سخن تأثیر می‌گذارند. گفتمان الکترونیک توانایی جدیدی ایجاد می‌کند، اما فشار را بر معنا سازی و یادگیری قرار می‌دهد. بوستاد براساس نظریه پیوستار زمانی - مکانی باخنین با

کار برده است. این واژه برای روس‌ها ریشه یونانی دارد» (Holquist, 2005: 106). باخنین واژه "پیوستار زمانی - مکانی" را معرفی می‌کند «... و آن را استعاره‌ای برای اتصال ذاتی رابطه‌های زمانی - مکانی که به شکل هنرمندانه‌ای در ادبیات بیان شده‌اند، می‌داند» (Bakhtin, 1981: 4) او به این حقیقت اشاره می‌کند که اصطلاح فضا-زمان^{۲۵} در ریاضیات به کار رفته است و معنی فضایی خود را در تئوری نسبیت دارد، اما به هر حال استعاره‌ای برای بیان جدایی‌ناپذیر بودن فضا و زمان در سایر مباحث فرهنگی نیز هست. باخنین استعاره "مکان - زمان" یا "پیوستار زمانی - مکانی" را به مفاهیم دیدار^{۱۸}، تماس^{۱۹}، فاصله^{۲۰} و مجاورت^{۲۱} مرتبط و اشاره می‌کند که دیدار و فراق مردم موضوعی مهم و جاری در طرح‌های ادبی است (Bostad, 2004: 172) و ادامه می‌دهد مسئله‌ی دیدار یکی از شکل‌مایه‌های اصلی و جهانی نه‌تنها در ادبیات بلکه در سایر بخش‌های فرهنگ و فضاهای مختلف عمومی و زندگی روزمره است. در قلمرو علمی و تکنیکی که تفکر مفهومی صرف غلبه دارد، موضوع در این پایه موجود نیست اما مفهوم تماس تاحدودی با موضوع دیدار برابری می‌کند. بوستاد می‌گوید: «جایی که "دیدار" به یک استعاره مرکزی تبدیل می‌شود بوسیله مفهوم تماس فاصله و مجاورت دریافت می‌شود. واژه "پیوستار زمانی - مکانی" نه‌تنها مفهوم جدایی‌ناپذیر هم‌زمانی زمانی و مکانی را در خود دارد، بلکه شامل جنبه ارزشی که همیشه با مردم و انتخاب آن‌ها از زمان و مکان در رویدادهای واقعی مرتبط است، می‌باشد...» (ibid). «در پیوستار زمانی - مکانی شاخص‌های مکانی و زمانی در کلیتی بسیار سنجیده و عینی با هم می‌آمیزند. گویی زمان متراکم



نمودار ۱- نمودار تطبیقی زمان و مکان در گفتمان‌های الکترونیک (Bostad et al, ibid: 17)



استفاده از فن آوری‌های جدید نظیر ویدیو و ماهواره با انتشار مستقیم ویدیو و صوت در آثار اجرایی خود روی آوردند (Paul, 2003:11-18, Edmonds et al, 2006:307-322) و حالا اشکال گوناگونی از هنر تعاملی وجود دارد، فن آوری جدید از سیستم‌های کامپیوتری اولیه تا فن آوری‌های پیشرفته کامپیوتری، طبقه جدیدی از هنر تعاملی را ایجاد نموده است (Dannenberg, 1995).

هنر تعامل گرای اینترنتی

«رسانه دیجیتال امکان ایجاد ارتباط هم‌زمان و غیر هم‌زمان را فراهم می‌سازد و مفهوم حضور در مکالمه، مجازی می‌شود همان‌گونه که مکان فیزیکی طرفین مکالمه در هنگامی که از طریق شبکه متصل می‌شوند اهمیت کمتری می‌یابد» (Bostad et al, 2004: 15).

اینترنت بحثی را درخصوص معنای حضور داشتن با هم ایجاد می‌کند، و به وسیله کاربرد فرارسانه‌ای خود، نیروی بالقوه‌ای را برای آنچه حضور مجازی می‌نامیم، جهت خلق تجربه‌ای از بی‌واسطگی به نمایش می‌گذارد (Bolter and Grusin, 1999: 21 ff).

همین‌طور هنر اینترنتی هنگامی که هنرمند برخی از سنت‌های متداول اجتماعی و فرهنگی اینترنتی را در پروژه‌های خارج از این فضا به کار گیرد، خارج از فضای اینترنت شکل می‌گیرد.

تحلیل دو نمونه از آثار هنر تعاملی اینترنتی براساس پیوستار زمانی - مکانی باختین:

در این پژوهش پروژه‌های "۰۱" اثر تعاملی احمد نادعلیان و "ترافیک احساسی" یک بخش از اپرای هنری موریس بنیون^{۲۷} که بیش از ۱۵ قسمت مستقل دارد، در نظر گرفته شده که براساس پیوستار زمانی - مکانی باختین به شیوه‌ای که بوستاد گفتمان الکترونیک را بررسی کرده است، مطالعه و تحلیل و نتایج به صورت تطبیقی مقایسه می‌شود.

پروژه "۰۱"، اثر احمد نادعلیان، موزه هنرهای معاصر، ۱۳۸۱، تهران، ایران:

پرده‌ای سفید به ابعاد ۳،۴۵×۲،۴۵ پوشیده از ارقام «۰» و «۱» درون اتاقی تاریک که پروژکتور نوری شدید بر آن می‌تاباند، هنرمند بینندگان را مجبور به عبور از مسیری می‌کند که از جلو پرده می‌گذرد و منجر به افتادن سایه آن‌ها بر پرده و قرار گرفتن ارقام "۰" و "۱" در بافت بدن آن‌ها

مطالعه گفتمان در فضای عمومی الکترونیکی به بررسی نشانه معناساختی فضا و مکان در اینترنت پرداخته است (Bostad, 2004:167 ff)^{۲۵}. در این مطالعه، او با مقایسه برخی شیوه‌های ارتباط سنتی نظیر ارتباط رو-در-رو، و شیوه‌های جدید الکترونیک ارتباط، با اثبات انطباق مشارکت در فضای اجتماعی فن آوری شده با نظریه باختین روابط زمانی-مکانی را به شکل نمودار ۱ خلاصه کرده و در نهایت به این نتیجه رسیده است که ممکن است پیوستار زمانی-مکانی غالب یک مکالمه در فرهنگ‌های مختلف تغییر کند اما نظر باختین درخصوص پیچیدگی و اهمیت پیوستار زمانی-مکانی برای درک مکالمه به اعتبار خود باقی است (ibid).

هنر تعاملی

با اختراع کامپیوتر تعامل محور در دهه ۱۹۹۰ هنر تعاملی تبدیل به پدیده‌ای بزرگ و منجر به تجربه هنری جدیدی شد. بیننده و ماشین، اکنون قادر بودند که آسان‌تر در کنار یکدیگر در مکالمه شرکت کنند تا بتوانند اثر هنری واحدی برای هر بیننده خلق نمایند (Muller, 2006: 195-207). در این گونه هنر، بیننده با فراهم کردن ورودی‌هایی برای تأثیر گذاشتن بر خروجی‌ها به طریقی در فرآیند هنری شرکت می‌نماید. برعکس شکل‌های سنتی هنر که در آن تعامل مخاطب تنها رویدادی ذهنی است، تعامل‌گرایی، امکان جستجو، ایجاد کردن و همیاری در اثر هنری را فراهم می‌سازد، عملی که بسیار فراتر از فعالیت روانی است (Paul, 2003:67). تعامل‌گرایی به عنوان یک رسانه تولید معنا می‌نماید (Muller, ibid). بسیاری از چیدمان‌های تعاملی بر مبنای کامپیوتر هستند و اغلب با تکیه بر سنسورهای برای اندازه‌گیری مواردی نظیر حرارت، حرکت، فاصله و سایر پدیده‌های جوی که سازنده برای استخراج پاسخ‌ها بر مبنای کنش مشارکت‌کننده‌ها، طراحی کرده است، کار می‌کند. در اثر هنری تعاملی هم مشاهده‌گر و هم اشیا با یکدیگر در مکالمه کار می‌کنند تا یک اثر هنری کامل و واحد برای هر مشاهده‌گر ایجاد شود. اگرچه همه بینندگان تصویری یکسان تجسم نمی‌کنند؛ چون این هنر تعاملی است، هر بیننده‌ای تفسیر خود را از اثر هنری دارد که ممکن است به طور کامل از بیننده دیگر متفاوت باشد (Muller, ibid). مثال‌های ابتدایی از این نوع هنر را می‌توان در دهه ۱۹۲۰ در اثری^{۲۶} از مارسل دوشان مشاهده کرد. اما ایده کنونی هنر تعاملی، بیشتر از دهه ۱۹۶۰ بنا به دلایل سیاسی شروع به گسترش پیدا نمود. از دهه ۱۹۷۰ هنرمندان به



تصویر ۱. عبور بیننده حاضر از مقابل پرده
(مأخذ: نادعلیان، ۱۳۸۱)



تصویر ۲. نمونه واکنش بیننده حاضر در برابر پرده
(مأخذ: همان)



تصویر ۳. نمونه واکنش بیننده حاضر در برابر پرده
(مأخذ: همان)

حرکاتی در مقابل پرده و گاه حتی تبدیل شدن آن به حرکات نمایشی مشاهده می‌شود. این پاسخگویی همان چیزی است که سولو مادین از دیدگاه باختمین آن را "درج فکر دیگری در سخن" (Solomadin, 1997:177) نامیده است. بدین مفهوم که حضور دیگری در خود، که از نگاه باختمین سازنده معنا است، شکل می‌گیرد. هنرمند در اینجا

می‌شود. بینندگان با عبور از مقابل پرده و آگاه شدن از آنچه قرار است رخ دهد، حرکاتی انجام می‌دهند و با آگاهی از آنچه روی می‌دهد گاه با بازگشت به مسیر دو مرتبه در کنش شرکت می‌کنند. هم‌زمان، یک دوربین این تصاویر را روی سایت رسمی هنرمند بر شبکه اینترنت منتقل می‌کند؛ این کار برای نادعلیان به گفته خودش تمثیلی از خود اینترنت، "رقمی شدن و عددی شدن انسان امروز" بوده است و صفحاتی که نادعلیان در شبکه اینترنت طراحی کرده بود، توالی زمانی را نشان می‌دادند. آنها صفحاتی طولانی بودند که تصاویر در کنار هم تکرار می‌شدند. بنا به گفته شفاهی هنرمند در برخی از روزهای اجرا، امکان تعامل نوشتاری به شکل پرسش متنی توسط بیننده غایب، از طریق "پیغام‌رسان سایت یاهو" وجود داشته است (تصاویر ۱-۳).

کنشگرها، عناصر و رخدادهای موجود در اجرا

عناصر موجود در این اثر عبارت‌اند از: هنرمند و فضای طراحی‌شده توسط او، رسانه‌های جدید شامل ویدیو پروژکتور، اینترنت و دوربین اینترنت^{۲۸} و بیننده در دو دسته حاضر در موزه هنرهای معاصر که در اینجا "بیننده حاضر" نامیده می‌شود و بیننده‌ای که از طریق اینترنت مشاهده‌گر است و "بیننده غایب" نامیده می‌شود؛ و عبور ناآگاهانه از فضای طراحی‌شده توسط هنرمند از مقابل پرده، عکس‌العمل بیننده حاضر در برابر پرده و انتقال نتایج این عبور به‌طور هم‌زمان بر شبکه اینترنت رخدادهای این اثر هستند.

تحلیل گفتمانی فرایند

در این فرایند در ابتدا با طراحی فضا در شکل بیانی تک‌گفتاری مواجه هستیم که از سوی هنرمند به سوی مخاطب‌ها و پاسخ آن‌ها جهت‌گیری شده است. این جهت‌گیری با عدم آگاهی بینندگان از فضا و رخدادی که پیش رو دارند و با هدایت عامدانه آن‌ها به سوی مسیری که از کنار پرده می‌گذرد، همراه است. بنابراین، فرایند شرایط گفتمانی دارد. بیننده با حضور در این فضا خود را ملزم به پاسخ‌گویی می‌بیند و لذا شرایط مکالمه نیز ایجاد می‌شود و بنا به گفته باختمین چون فشار و عدم تقارنی از جانب هنرمند بر بیننده تحمیل شده است، لذا مکالمه صورت می‌گیرد. در پی الزام به پاسخ‌گویی، گاه بیننده مسیری را که طی کرده است آگاهانه بارها تکرار می‌کند تا در گفتمانی مکالمه‌ای که همراه با پاسخگویی و مقابله به مثل است شرکت کند. این پاسخگویی به شکل انجام



"ارتباط هم‌زمان" است. بدین معنا که گفتمان شکل گرفته در همان زمان و همان مکان صورت می‌گیرد.

در مرحله دوم بیننده حاضر از مقابل پرده عبور و با حرکات خود اقدام به "مشارکت در گفتمان" می‌کند. در اینجا نیز دو طرف ارتباط در یک زمان و در یک مکان، کنش ارتباطی را شکل داده‌اند. گرچه ممکن است بیننده هرگز از حضور فیزیکی هنرمند اطلاع پیدا نکند و حضور واقعی خود او نیز از طریق ویدئو پروژکتور تبدیل به حضوری الکترونیک و انتزاعی شده باشد. یعنی در اینجا رسانه دال جدیدی را ایجاد کرده است. در اینجا می‌بینیم که داشتن ارتباط رو-در-رو با الزام حضور فیزیکی همراه نیست.

در مرحله سوم تصاویر ایجادشده از بیننده حاضر بر پرده از طریق اینترنت "در همان زمان در مکان دیگری" برای بیننده‌های غایب نمایش داده می‌شود. بدین معنا که در کنش ارتباطی صورت گرفته هنرمند و بیننده حاضر که این بار به طور اشتراکی یک طرف ارتباط هستند، در همان زمان از طریق رسانه جدید "اینترنت" در مکان جغرافیایی دیگری قرار دارند که در اینجا فضای اشتراکی دیجیتال این امکان حضور در مکان را فراهم آورده است با توجه به سرعت پایین اینترنت در آن برهه زمانی، امکان ارتباط هم‌زمان اینترنت در اینجا به مفهوم هم‌زمان بودن نیست و در رده "زمان دیگر" قرار می‌گیرد. این روابط زمانی-مکانی را به شکل نمودار ۲ می‌توان خلاصه کرد. در کل کنش مشاهده می‌شود که تعامل مخاطب و هنرمند به شکل هم‌زمان در یک مکان صورت می‌گیرد؛ این تعامل در کل به شکل ارتباطی رو در رو است اما پیوستار زمانی-مکانی آن با حضور در مکان دیگر از طریق اینترنت به دلیل "شرایط فن‌آوری شده مکان وقوع و کندی سرعت اینترنت" به‌رغم آنچه انتظار می‌رود، دچار نقصان می‌شود.



نمودار ۲. نمودار زمانی-مکانی پروژه ۰۱ نادعلیان (مأخذ: نگارندگان)

موفق می‌شود خود را در بینندگان متجلی و نتایج تفکر خویش را از طریق واکنش آن‌ها پیگیری کند؛ در اینجا کنشی دوتایی یا چندگانه صورت می‌گیرد که ناشی از حضور دوجانبه و همکارانه بین دو طرف گفتمان است. این رویداد دارای شرایط اصلی مکالمه به معنی تقابل، حضور و اشتراک است. این مکالمه جریانی ممتد است مرتبط با "برهم‌کنش پاسخگویانه" که با حضور مداوم کلمات با معنا بسته نشده است. بدین مفهوم که حرکات بیننده که در این کنش، نقش کلمات را دارند، در جریانی پیوسته قرار می‌گیرد و این چرخه بسته‌ای نیست. از سوی دیگر کل این رویداد هم‌زمان از طریق اینترنت برای بینندگان دیگری پخش می‌شود. با بررسی سایت هنرمند به نظر می‌رسد که در طراحی اصلی، بینندگان غایب به شکل هم‌زمان امکان حضور نوشتاری، صوتی و تصویری را در کنش نداشته و تنها شاهد فریم‌های متوالی از رویدادی بوده‌اند که در موزه هنرهای معاصر شکل می‌گرفته است. بنا به گفته شفاهی هنرمند در برخی اجراها بینندگان غایب از طریق پیام‌رسان «یاهو» با نظردهی یا طرح پرسش در کنش شرکت کرده‌اند، این شکل از ارتباط بیانگر این است که از نظر هنرمند حضور بیننده غایب در اجرا اهمیتی نداشته است و تنها به‌عنوان امکانی از ارتباط اینترنتی از آن بهره گرفته است. بنابراین شرکت این بیننده در جهت ادامه‌دار شدن مکالمه نیست و تأثیری بر روند گفتمان مکالمه‌ای نداشته است.

تحلیل پیوستار زمانی-مکانی کنش

برای بررسی این پیوستار که بیان زمان مکانمند نیز نام دارد باید به بررسی روابط زمانی-مکانی کنش بپردازیم. کنش "۰۱" سه مرحله دارد:

مرحله اول "هدایت بیننده حاضر به عبور از کنار پرده"، مرحله دوم "مشارکت در گفتمان هنری توسط بیننده حاضر" و مرحله سوم عبارت است از "نمایش این گفتمان از طریق رسانه اینترنت به بیننده غایب". در مرحله اول فشار اعمال شده از جانب یک طرف منجر به پاسخ عبور از مسیری خاص شده است؛ دو طرف گفتمان در یک زمان و در یک مکان حضور دارند. به‌عبارتی، ارتباطی رو-در-رو صورت می‌گیرد که مبتنی بر حضور است، اما این حضور برای طرف دارای قدرت که هنرمند است، حضوری آگاهانه و خودمختار است؛ ولی برای بیننده حاضر حضوری ناخودآگاه ولی با مشارکت خودمختار است و بدین معنا است که گرچه فشار از جانب هنرمند وارد می‌شود اما در نهایت، استقلال مشارکتی بیننده حاضر حفظ می‌شود، بنابراین ارتباطی که صورت می‌گیرد،

پروژه ترافیک احساسی^{۲۹} اثر موریس بنیون^{۳۰}، ۲۰۰۵، لینز، اتریش:

اجرای نمایشی حاصل از ترکیب موسیقی/اینترنت که در آن احساسات جهانی ابزار موسیقایی هستند. هنرمندان موریس بنیون و جان باپتیست باریر^{۳۱} کارگردان‌های هنری پروژه هستند که نقشه احساسی جهان را که از اینترنت گردآوری کرده‌اند، نمایش می‌دهند. بر پرده‌ای بزرگ ترکیبی از نقشه‌های احساسی مختلف نمایش داده می‌شود. اندازه کلمات به میزان تأکید بر آن احساس در اینترنت وابسته است. کلمات یکی پس از دیگری ظاهر می‌شوند و فشردگی واژه‌ها منجر به پیچیده‌تر شدن موسیقی می‌شود. کارگردان سرعت خطوط متفاوت را در صفحه‌ای که نقشه‌های ترکیبی احساسات مختلف را نمایش می‌دهد، کنترل می‌کند. پنج پرده کوچک‌تر، پنج نقشه احساسی شبیه نقشه جهان را متشکل از "احساساتی از ترس تا رضایت" نمایش می‌دهند. یک نصف‌النهار به دور هر کره می‌چرخد، نقشه را اسکن و "صدای احساس" را تولید می‌کند. کارگردان‌ها سرعت، فرکانس، زنگ و بافت صدا را کنترل می‌کنند. یک دوربین حرکت بیننده‌ها را

آنالیز می‌کند. جزء ریتمیک اثر یک لایه صوتی حاصل از خواندن نقشه‌ها است. این جزء هنگامی که حرکت بیننده افزایش می‌یابد، شدت و وقتی بیننده بی‌حرکت می‌شود، کاهش پیدا می‌کند. این حلقه واکنشی به کارگردان‌ها کمک می‌کند تا "موسیقی واکنشی" خلق کنند که توجه بیننده را برانگیزد. در پاسخ، این روش در حقیقت با بازی با حلقه (چرخه) بازخوردی، توانایی و امکان داشتن مقداری کنترل بر سیستم را به بیننده می‌دهد (حرکت/حلقه ریتمیک) (تصاویر ۷-۴).

عناصر و رخداد‌های موجود در اثر ترافیک احساسی

دو هنرمند کارگردان دو گروه بیننده، بیننده‌ای که از طریق اینترنت احساسات خود را بیان کرده است (از ۳۲۰۰ شهر متفاوت در سراسر جهان) و ما آن‌ها را "بیننده غایب" نامیده‌ایم و بیننده‌ای را که در زمان اجرا حاضر است و "بیننده حاضر" می‌نامیم، در کنار رسانه‌های ویدیو پروژکتور، اینترنت، دوربین تصویر برداری، پرده نمایش، بالن‌هایی از گاز هلیوم و موسیقی به کار گرفته‌اند. رویدادهایی که در این کنش شکل می‌گیرند، عبارت‌اند از: ۱- گردآوری احساسات بیننده غایب از طریق اینترنت به



تصویر ۴. گردآوری اطلاعات از اینترنت و تبدیل به نقشه
مأخذ: (Benayoun:2005)



تصویر ۵. حاضر نمودن بیننده غایب در قالب کلمات، مأخذ: (ibid)



تصویر ۶. نمایش احساسات بیننده غایب به بیننده حاضر، مأخذ: (ibid)



تصویر ۷. یکی از نقشه‌های کارتوگرافی احساسات، مأخذ: (ibid)



گفتمانی دیداری- شنیداری شده است. همین‌طور تعامل مشترک بیننده غایب و هنرمند از طریق تصویر و صوت، بیننده حاضر در مکان اجرا را به شرکت در کنش دعوت می‌کند. از سوی دیگر نقشه احساسی که بر پنج پرده‌ی کوچک‌تر نمایش داده می‌شوند، با اسکن توسط نصف‌النهار نقشه از دال تصویری به دال صوتی تبدیل می‌شود و به‌شکل صوتی از آن احساس منتشر می‌شود. پاسخگویی بیننده حاضر به این دو دعوت شکل گرفته، در اجرا به‌شکل حرکت در صحنه است که با آنالیز توسط دوربین درون چرخه مکالمه قرار می‌گیرد و با کاهش و افزایش حرکت هنرمند را به پاسخگویی دعوت می‌کند که این پاسخگویی به شکل ایجاد موسیقی تأثیرگذار بر بیننده خواهد بود. بدین شکل در این مرحله بیننده حاضر، با شرکت در این تعامل ضمن کنترل کل سیستم، با قرار گرفتن در کنار هنرمند و بیننده غایب در گفتمان مکالمه‌ای با خود نیز شرکت می‌کند و در نهایت موجب پویایی این جریان ادامه‌دار مکالمه‌ای می‌شود.

تحلیل پیوستار زمانی- مکانی کنش

این پروژه سه مرحله دارد. در مرحله اول هنرمند با ایجاد فضایی مجازی از طریق رسانه اینترنت بینندگان غایب را به حضور در این فضا فراخوانده است. بیننده غایب از هر مکان جغرافیایی در دنیا با زمان‌های متفاوت در این گفتمان شرکت کرده است؛ بدین معنا که پاسخگویی در زمان دیگر و در مکان دیگر شکل گرفته است. در این مرحله بیننده غایب با آگاهی و خودمختاری به پرسشی درخصوص احساس خود در آن لحظه پاسخ داده است. استقلال مشارکتی در این فرایند حفظ شده و مخاطب خودآگاهانه در گفتمان شرکت کرده است. این پاسخ در زمان دیگری و در مکان دیگر از شکل "۰" و "۱"، که مفهوم مثبت و منفی داشته است، به دال تصویری جدید - یعنی نقشه جغرافیایی- تبدیل شده است. در مرحله سوم این پاسخ‌ها به‌شکل کلماتی که اندازه آن‌ها به آمار توزیع احساسی بستگی دارد، بیننده غایب را به‌شکل مجازی در زمان اجرا حاضر می‌کند. ایجاد گفتمان بین هنرمند و بیننده غایب حاضر شده به‌شکل کلمات در مرحله چهارم که با پاسخ موسیقایی هنرمند رخ داده است، در زمان اجرا و مکان اجرا صورت می‌گیرد. هم‌زمان بر پنج پرده دیگر پنج نقشه احساسی دیگر که هرکدام به یک احساس تعلق دارند، تبدیل به صدای آن احساس در آن مکان

شکل "۰" و "۱"، ۲- تبدیل این "۰" و "۱" های احساسی به نقشه کارتوگرافی، ۳- حاضر کردن بیننده غایب در اجرا با تبدیل او به کلمات بیانگر احساسات و نمایش آمار این احساسات به شکل کوچک و بزرگ، ۴- تأثیرگذاری فشرده‌گی کلمات بر موسیقی که اجرا می‌شود و کنترل آن توسط کارگردان‌ها، ۵- نمایش پنج نقشه احساسی دیگر و تبدیل این تصاویر به صوت و کنترل آن توسط کارگردان، ۶- آنالیز حرکت بیننده حاضر و تأثیر آن بر ریتم موسیقی اصلی.

تحلیل گفتمانی فرایند

در این فرایند، هنرمند از طریق سایت اینترنتی بینندگانی را که در سراسر جهان پراکنده هستند و ما آن‌ها را بیننده غایب نامیده‌ایم، از طریق تحقیق پیمایشی الکترونیک درخصوص بیان احساس‌های متفاوتشان دعوت به پاسخگویی کرده است، یعنی با بیانی تک‌گفتار مخاطب را به پاسخگویی دعوت کرده است. بدان معنا که شرایط گفتمان حاصل شده است و بینندگان در سراسر دنیا باحضور در این فضا به بیان احساس خود به وسیله اعداد صفر و یک که زبان دیجیتال است و معنای مثبت و منفی متداول را دارد، می‌پردازند و به این صورت مکالمه شکل می‌گیرد. به این ترتیب، بینندگان با حضور و تقابل و به اشتراک گذاشتن احساسات خود در گفتمان مکالمه‌ای بین خود و هنرمند شرکت می‌کنند. در این ارتباط از شیوه نوشتاری به طریق رسانه الکترونیک استفاده شده است. سپس، این اعداد صفر و یک تبدیل به نقشه‌های جغرافیایی شده‌اند یعنی دال‌های احساسی که تبدیل به دال‌های جدیدی با مفاهیم قدیمی مثبت و منفی شده بودند، تبدیل به دال تصویری جدید یعنی نقشه جغرافیایی می‌شوند. با نمایش این نقشه جغرافیایی در محل اجرا هنرمند بیننده غایب را در شکل کلماتی که بزرگی و کوچکی آن‌ها بیانگر توزیع این احساس در گستره جهان است، در مکان حاضر می‌کند و با تأثیر فشرده‌گی این کلمات بر پیچیدگی موسیقی اصلی که در محل اجرا در حال پخش است، گفتمان مکالمه‌ای جدیدی بین بیننده غایب و هنرمند شکل می‌گیرد. حضور فیزیکی و مجازی بیننده غایب در این گفتمان به‌شکل کلمات منجر به تحمیل فشار از جانب او بر روند گفتمان می‌شود اما هنرمند با کنترل سرعت خطوط سعی در کنترل مکالمه دارد در صورتی که این کنترل، کنترلی دوسویه است چون فشرده‌گی کلمات به هر حال بر موسیقی تأثیر می‌گذارد. در اینجا گفتمان نوشتاری دیجیتال شکل گرفته بین هنرمند و بیننده غایب تبدیل به

می‌شوند و بر بیننده حاضر در همان مکان تأثیر می‌گذارند. پاسخگویی بیننده حاضر در صحنه اجرا که از این صداها و احساسات و نیز موسیقی اصلی صحنه متأثر می‌شود، با حرکت هم‌زمان با رویداد در صحنه شکل می‌گیرد. در همان زمان، هنرمند با آنالیز حرکت بیننده حاضر در اجرا این حرکت را بر موسیقی اصلی تأثیر می‌دهد. این مراحل زمانی- مکانی را می‌توان در نمودار زیر نشان داد:

مشاهده می‌شود که در این اجرا با این که بخشی از کنش در زمان و مکان دیگر صورت می‌گیرد، با توجه به این که نتیجه این فرایند با تغییر در شکل دال و تبدیل آن به دال جدید بازسانه‌ای می‌شود؛ با تبدیل دیگران (بیننده غایب) واقعی به دیگران مجازی و حاضر کردن در زمان اجرا پیوستار زمانی- مکانی در کل فرایند حفظ می‌شود.

بررسی تطبیقی دو پروژه "۰۱" و "ترافیک احساسی"

در بررسی تطبیقی ابتدایی این دو اثر آنچه در نگاه اول مشترک به نظر می‌رسد، استفاده از "رسانه‌های جدید مشابه" و نیز "فرایندی تقریباً مشابه" است اما مهم‌ترین تفاوت ساختاری این دو رویکرد مربوط به زمان استفاده از رسانه اینترنت در "فرایند اجرا و نحوه مشارکت آن در رویدادها"

است. لذا برای بررسی بهتر وجوه اشتراک و افتراق ابزاری این دو اجرا جدول ۱ نمایش داده می‌شود. آنچه در خصوص استفاده از رسانه اینترنت در این دو فرایند اهمیت دارد، نقشی است که این رسانه در "کنش گفتمان مکالمه‌ای و میزان مشارکت آن در کنش" دارد.

در پروژه "۰۱" نادعلیان به دنبال نمایش هویت مجازی انسان و غیر واقعی بودن او در این فضا و نمایش ابعاد دیگری از انسان است (نادعلیان، ۱۳۸۱)، که موفق عمل می‌کند. زیرا وی با تبدیل خود واقعی انسان به سایه و قراردادن نماد "۰" و "۱" دیجیتال در کالبد او دال جدیدی از مفهوم انسان ایجاد می‌کند که تصویری مجازی است. او با انتشار این تصاویر در اینترنت به دنبال استفاده دوجانبه از ویژگی‌های تعامل، مشارکت و گستردگی آن نیست بلکه از این ویژگی بیشتر به صورت یک‌جانبه در راستای بیان واقعیتی از این پدیده جدید به بیننده غایب عمل می‌کند. استفاده از امکان دوجانبه و تعاملی اینترنت به صورت جانبی و نه یک هدف اصلی صورت می‌گیرد. در "ترافیک احساسی" که یک قسمت از پروژه "مکانیک احساسات" بنیون است، اینترنت که از نظر او سیستم عصبی جهان شناخته می‌شود، به شکل گسترده از نظر فرهنگی در معرض فیلتر شدن قرار دارد (Benayoun, 2005)، و به شکل گسترده‌ای نقطه آغاز در نظر گرفته می‌شود.

همان مکان

تبدیل بیننده غایب به کلمات
 گفتمان بیننده غایب (کلمات) و هنرمند (موسیقی)
 تبدیل نقشه احساسی به صدای آن احساس
 گفتمان بیننده حاضر با هنرمند و بیننده غایب
 تبدیل حرکت بیننده حاضر به موسیقی
 تعامل بیننده حاضر با بیننده حاضر

همان زمان

مکان دیگر

پاسخ بیننده غایب به تحقیق
 پیمایشی الکترونیک
 تبدیل احساسات بیننده غایب
 به نقشه جغرافیایی

زمان دیگر



جدول ۱. جدول وجوه اشتراک و افتراق ابزار در دو رویداد (مأخذ: نگارندگان)

ابزار	پروژه	موسیقی
پروژه	بیننده غایب	دارد
	بیننده حاضر	دارد
	استفاده از اینترنت	پیش از کش
	استفاده از ویدیو پروژکتور	دارد
	استفاده از دوربین	دارد
استفاده از بالن هلیوم	ندارد	
موسیقی	ندارد	

جدول ۲. جدول تعامل کنشگران در هر فرایند (مأخذ: نگارندگان)

کنشگران	پروژه	تعامل
کنشگران	۰۱	تعامل بیننده حاضر - بیننده غایب
	کنترل کننده	تعامل بیننده حاضر - بیننده حاضر
	کنترل کننده	تعامل بیننده حاضر - هنرمند
	کنترل کننده	تعامل بیننده حاضر - بیننده حاضر
	کنترل کننده	تعامل هنرمند - بیننده حاضر
	کنترل کننده	تعامل هنرمند - بیننده غایب
	کنترل کننده	تعامل بیننده حاضر - بیننده حاضر

شده است؛ اما به دلیل نوع استفاده متفاوت دو هنرمند از این رسانه، رابطه‌های پیوستاری آن‌ها از نظر زمانی متفاوت است.

بدین معنا که او از ویژگی خاص اینترنت به معنای تعامل، مشارکت و گستردگی استفاده می‌کند و با جمع‌آوری اطلاعات احساسی بینندگان به شکل نمادین این رسانه یعنی "۰" و "۱"، گفتمانی گسترده و یک به چند را آغاز می‌کند. سپس، با تبدیل ظاهر این نماد دیجیتال کمتر آشنا به دال‌های تصویری آشنای دیگر یعنی "کلمات و نقشه جغرافیایی" به حضور مجازی افراد در اینترنت معنای دیگری می‌بخشد و به حضور آن‌ها در قالب این دال‌های جدید در مکان دیگری که از نظر جغرافیایی و واقعی امکان‌پذیر نیست، واقعیت می‌بخشد.

از سوی دیگر، نادعلیان در پروژه "۰۱"، گفتمان مکالمه‌ای ایجاد می‌کند که در آن هنرمند نقش کنترل‌کننده و قدرتمندی دارد و تعاملی که شکل می‌گیرد، به شکل تعامل هنرمند - بیننده حاضر و تعامل هنرمند - بیننده غایب است. بین بیننده غایب و بیننده حاضر در اجرا تعامل دوجانبه‌ای صورت نمی‌گیرد بلکه بیننده حاضر با شرکت در اثر تبدیل به اثر و سخن هنرمند می‌شود و به بیننده غایب ارائه می‌شود و امکان مکالمه بین او و بیننده غایب وجود ندارد. در صورتی که در اثر بنیون بین هنرمند، بیننده حاضر و بیننده غایب برای کنترل فرایند هیچ برتری موجود نیست، گرچه به نظر می‌رسد که هنرمند همواره نقش کنترل‌کننده نهایی را دارد اما می‌بینیم که قدرت بین همه تقسیم شده است و فشار در هر مرحله از جانب یکی از طرف‌های مکالمه صورت می‌پذیرد و کنترل انجام می‌شود. تعامل و گفتمان مکالمه‌ای در انحصار هنرمند با هیچ یک از طرفین نیست بلکه دیده می‌شود که بین "هنرمند - بیننده غایب"، "بیننده غایب - بیننده حاضر"، "بیننده حاضر - هنرمند" و حتی "بیننده حاضر - بیننده حاضر" است، اما تعامل بین "بیننده حاضر - بیننده غایب" بدین معنا که او بیننده غایب را دعوت به پاسخگویی، ملزم به آن و ایجاد مکالمه کند مشاهده نمی‌شود. این نتایج را می‌توان در جدول ۲ خلاصه کرد:

در بررسی روابط زمانی و مکانی در این دو پروژه براساس نتایج حاصل از پیوستارهای زمانی و مکانی آن‌ها که در جدول ۳ خلاصه شده است، مشابهت‌ها و تفاوت‌هایی دیده می‌شود. شکل غالب پیوستاری، "هم‌زمانی - هم‌مکانی" است که مشابه ارتباط "رو - در - رو" است؛ اما دیده شد که در این پیوستار هم‌زمان و هم‌مکان بودن الزامی برای حضور فیزیکی ایجاد نمی‌کند. در هر دو پروژه در استفاده از اینترنت، از ویژگی "حاضر کردن در مکان دیگر جغرافیایی" آن استفاده

جدول ۳. پیوستارهای زمانی - مکانی فرایندها (مأخذ: نگارندگان)

پیوستار زمانی - مکانی	همان زمان - همان مکان	همان زمان - مکان دیگر	زمان دیگر - مکان دیگر	زمان دیگر - همان مکان
پروژه	۰۱			
تبدیل بیننده غایب به کلمات گفتمان بیننده غایب و هنرمند تبدیل نقشه احساسی به صدای آن احساس گفتمان بیننده حاضر با هنرمند و بیننده غایب تبدیل حرکت بیننده حاضر به موسیقی تعامل بیننده حاضر - بیننده حاضر	عبور بیننده غایب از کنار پرده گفتمان بیننده حاضر و هنرمند	نمایش گفتمان به بیننده غایب	پاسخ بیننده غایب به تحقیق پیمایشی الکترونیک تبدیل احساسات بیننده غایب به نقشه جغرافیایی	مشارکت نوشتاری بیننده غایب

نتیجه گیری

برعکس شکل‌های سنتی هنر که در آن تعامل مخاطب فقط رویدادی ذهنی است، هنر تعامل‌گرای نوین با ایجاد امکان جستجو، همیاری در اثر هنری را فراهم می‌کند، عملی که تأثیری بسیار فراتر از فعالیت روانی دارد؛ بسیاری از رسانه‌های جدید از ویدیو پروژکتور، اینترنت و دوربین بهره می‌گیرند و بیشتر چیدمان‌های تعاملی بر مبنای کامپیوتر است؛ در این بررسی دو نمونه هنر تعاملی مبتنی بر اینترنت بر اساس پیوستار زمانی - مکانی باختمین بررسی و مشاهده شد که هر دوی این آثار مطابق با منطق مکالمه‌ای باختمین پدیده‌ای پویا و برون‌گرا هستند. در اثر "نادعلیان" مشاهده شد که حضور خود در دیگری که باختمین مطرح کرده است، به‌وضوح با پاسخ بیننده حاضر به درخواست هنرمند شکل می‌گیرد؛ با نمایش اثر در اینترنت، هنرمند کوشیده است این حضور خود در دیگری را در بیننده غایب نیز متجلی سازد که به دلیل استفاده از نمادهای مناسب مورد استفاده به نظر می‌رسد موفق عمل کرده است. در اثر "بنیون" تجلی خود در دیگری به شکل بسیار پیچیده و با مهارت بسیار با تبدیل دال‌ها به یکدیگر و تعامل متناوب همه اعضا با یکدیگر صورت پذیرفته است. مشارکتی که در هر دو اثر صورت گرفته است، چه زمانی که شکل ارتباطی رو در رو را در خود دارد و چه هنگامی که در فضای اجتماعی فن‌آوری شده صورت پذیرفته است، با نظر باختمین مبنی بر حفظ "استقلال مشارکتی" انطباق کامل دارد. در نهایت، در خصوص مهم‌ترین بخش مطالعه یعنی "پیوستار زمانی - مکانی" باختمین نیز دیده می‌شود که در هر دو نمونه پیچیدگی پیوستار زمانی - مکانی حفظ شده است. در دو فرهنگ متفاوت به کار گرفته شده، این پیوستارها وابسته به توانایی‌های فن‌آوری شده فرهنگی و تقدم و تأخر رسانه به کار گرفته شده، شکل‌های پیوستاری متفاوت به خود گرفته‌اند. اما در نهایت، نظر باختمین مبنی بر وجود "پیوستار زمانی - مکانی" هم‌چنان معتبر است. این دو نمونه نشان می‌دهند که مفاهیم زمان و مکان و نسبییت در انطباق با ویژگی‌های رسانه‌های فن‌آوری شده، پیچیده‌تر می‌شوند و کاملاً با نظریه باختمین هم‌راستا هستند. در نهایت می‌توان گفت که این بررسی موردی نشان می‌دهد که می‌توان انواع هنر تعامل‌گرای رسانه‌ای جدید را نیز آن‌چنان که "بوستاد" در خصوص توانایی‌های گفتمان الکترونیک، براساس نظریه باختمین، تحلیل کرده است با استخراج پیوستارهای زمانی - مکانی، به معناسازی اجتماعی آن‌ها پرداخت و توانایی‌های فرهنگی - اجتماعی هنر تعاملی را بررسی کرد.

تقدیر و تشکر

شایسته است از همکاری آقای دکتر احمد نادعلیان که با سخاوت درخصوص پروژه "۰۱" اطلاعات کافی در اختیار نگارندگان قرار دادند، تقدیر و تشکر به عمل آید.

پی نوشت

- 1 - Bakhtin
- 2 - Chronotope
- 3 - Interactive art
- 4 - Todorve
- 5 - Dialogism
- 6 - Position
- 7 - Autonomous participation
- 8 - Participative autonomy
- 9 - Makhlin
- 10- Active understanding
- 11- Dialogue
- 12- Discourse
- 13- Fontanille
- 14- Solomadin
- 15- Dyadic
- 16- Polyadic
- 17- Space-time
- 18- Meeting
- 19- Contact
- 20- Distance
- 21- Proximity
- 22- Electronic discourse
- 23- Synchronous
- 24- Asynchronous
- 25- جهت مطالعه بیشتر به کتاب "Bakhtinian Perspectives on Language and Culture" مراجعه شود.
- 26- Rotary Glass Plates
- 27- Benayoun
- 28- Webcam
- 29- Emotional traffic or (e-traffic)
- 30- Maurice Benayoun
- 31- Jean-Baptiste Barrière



روشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

رتال جامع علوم انسانی

۲۵- جهت مطالعه بیشتر به کتاب "Bakhtinian Perspectives on Language and Culture" مراجعه شود.

منابع

- احمدی، بابک. (۱۳۸۰). ساختار و تأویل متن. تهران: نشر مرکز.
- باختین، میخائیل. (۱۳۸۷). تخیل مکالمه‌ای. جستارهایی دربارهٔ رمان. مترجم رویا پور آذر. تهران: نشر نی.
- شعیری، حمیدرضا. (۱۳۸۹). تجزیه و تحلیل نشانه- معناساختی گفتمان. ایران: نشر سمت.





- Bakhtin, M. M. (1990). "The Problem of Content Material, and Form in "Verbal Art", In M. Holquist and V. Liapunov, *Art and Answerability*, University of Texas Press, Austin.
- Bakhtin, M. M., (1981). *Discourse in the Novel*, the *Dialogic Imagination*, University of Texas Press, Austin.
- Bakhtin, M. M., (1984). *Problems of Dostoevsky's Poetics*, University of Minnesota Press, Minneapolis/ London.
- Bolter, J. D., Grusin, R., (1999). *Remediation: Understanding New Media*, the MIT Press, Cambridge MA, London UK.
- Bostad, F., Brandist, C., Evensen, L. E., Faber, H. Ch. (2004), *Bakhtinian Perspectives on Language and Culture*, Palgrave, Britain.
- Furht, Borko, (2009). *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*, Springer, New York.
- Holquist, M., (2005). *Dialogism*, Routledge, London and New York.
- Holquist, M. and V. Liapunov, (1990), *Art and Answerability*, University of Texas Press, Austin.
- Jones, S, G , (1995). *Understanding Community in the Information Age, Cyber Society. Computer-mediated Communication and Community*, Sage Publications, London/ Thousands Oaks/ New Delhi.
- Linell, P. (1998). *Approaching Dialogue: Talk, Interaction and Contexts in Dialogical Perspectives*, John Benjamins: Amsterdam.
- Makhlin, V. (1997). 'Face to Face: Bakhtin's Programme and the Architectonics of Being-as-Event in the Twentieth Century', in *Face to Face. Bakhtin in Russia and the West*, C. Adlam, R. Falconer, V. Makhlin and A. Renfrew, Sheffield Academic Press, UK.
- Martin, B. and Ringham, F. (2000). *Dictionary of Semiotics*, Cassell, London and New York.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*, Thames & Hudson, London.
- Rommetveit, R. (1974). *On Message Structure. A Framework for the Study of Language and Communication*, John Wiley, London/New York/ Sydney/ Toronto.
- Schütz, A. and T. Luckmann, (1989). *The Structures of the Life-World*, Vol. II. Evanston, Ill.: Northwestern University Press.
- Solomadin, I., (1997). "Self and Other in Bakhtin and in the Non-Classical Psychology of Lev Vygotskii", in *Face to Face. Bakhtin in Russia and the West*, C. Adlam, R. Falconer, V. Makhlin and A. Renfrew, Sheffield Academic Press, UK.
- Taylor, C., (1985). *Human Agency and Language, Philosophical Papers 1*, Cambridge University Press, New York.
- Todorv, T., (1984). *Critique de la Critique*, Seuil, Paris.

مقالات

- Edmonds, E, Muller, L, Connel, M. (2006). "On creative engagement", *Visual Communication*, 5(3), 307-322.
- Muller, L., Edmonds, E. and Connell, M. (2006). "Living Laboratories for Interactive Art". *Co De sign: International Journal of Co Creation in Design and the Arts, Special Issue on Interactive Art Collaboration*, 2 (4), 195-207.

سایت

- Benayoun, M., (2005). "Emotional Traffic (e-traffic) ", URL: <http://www.benayoun.com>, viewed at (2011).
- Dannenberg, Roger B. and Bates, Joseph, (1995). "A Model for Interactive Art". Computer Science Department. Paper 481. URL: <http://repository.cmu.edu/compsci/481>, viewed at (2011).
- Nadalian, A., (2011). "01", URL: <http://www.ebart.com/01/index.htm>, viewed at (2011).



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی