

## استحاله مفهوم سوپژکتیو «بازی» در هنرهای تعاملی با تکیه بر آراء گادامر (پیکره مطالعاتی: چیدمان تعاملی Onde-Pixel به اجرا درآمده در پاولیون یونی کردیت میلان)

زهرا رهبرنیا<sup>۱\*</sup>، فاطمه مرسلی توحیدی<sup>۲</sup>، سپیده یاقوتی<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup>دانشیار گروه پژوهش هنردانشگاه الزهرا(س)، تهران، ایران.  
<sup>۲</sup>دکتری پژوهش هنرگروه ارتباط تصویر، دانشگاه الزهرا(س)، تهران، ایران.  
<sup>۳</sup>دکترای پژوهش هنرگروه طراحی پارچه، دانشگاه الزهرا(س)، تهران، ایران.  
 (تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۸/۲۹، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۶/۱۲/۲)

### چکیده

در طول تاریخ حیات فلسفی هنر، برخی از فیلسوفان نظیر کانت، شیلر و ویتگنشتاین از تمثیل «بازی» در تبیین دیدگاه‌های فلسفی و زیباشناسانه خود استفاده کرده‌اند؛ اما بیشتر این اندیشمندان بر جنبه سوپژکتیو و ناظر به سوژه تأکید دارند. در این میان، گادامر کوشید تا جنبه مشارکت و درگیری دو طرفه در تجربه هنری در یک کل را، با بهره‌گیری از مفهوم «بازی» نشان دهد و از سوی دیگر منظر سوپژکتیو و شناخت‌شناسی مدرن را، در سپهر هنر بزداید. گادامر برای ملموس ساختن ویژگی‌های هستی‌شناختی بازی نزد مخاطبان، شاخصه‌های یادشده را در بستر هنرهای نمایشی مطرح کرده است. پژوهش حاضر با هدف امکان‌سنجی گسترش مفهوم بازی در هنرهای تعاملی، که در آن رابطه مخاطب و اثر، وارد مرز جدیدی از مشارکت می‌شود، شکل گرفته است. این تحقیق به‌روش توصیفی-تحلیلی و بهره‌گیری از اطلاعات کتابخانه‌ای درصدد است تا نظرات هرمنوتیکی گادامر درباره وجه «بازی‌مند» اثر هنری را بر بستر هنرهای تعاملی بگستراند؛ از این‌رو مفاهیم یاد شده را در چیدمان تعاملی Onde Pixel در نمایشگاه سال ۲۰۱۶ میلان، بررسی کرده و به این نتیجه دست یافت، آن‌چه از مفاهیم بازی در اثر هنری در آرای گادامر مشهود است، در بستر مفهومی هنر تعاملی نیز قابل تعمیم است.

### واژه‌های کلیدی

هنر تعاملی، بازی، گادامر، مخاطب، چرخش سوپژکتیو.

## مقدمه

هنرهای تعاملی، درمی یابیم، مخاطب در ابتدای امر از طریق رابطه‌ای به‌سان «بازی» به درون اثر هنری فراخوانده می‌شود و مناسباتی که در جریان حضور خود در مجموعه تعاملی برقرار می‌کند با پارامترهای بازی که با آرای هرمنوتیکی گادامر همخوانی دارد، به هستی‌شناختی اثر هنری، می‌پردازد؛ به بیان دیگر، ویژگی مشترک آثار تعاملی این است که در آنها تماشاگر نقش فعالی را ایفا کرده و اثر با حضور او راه‌اندازی و کامل می‌شود. هنرهای جدید مخصوصاً هنر تعاملی با دعوت به ورود به اثر از طریق بازی و دریافت لذت تجربه اثر، بیش از پیش به جریان ابژکتیویته افزوده‌اند.

مقاله حاضر بر آن است تا با استفاده از مطالعه موردی یک اثر تعاملی به نمایش در آمده در پاولیون یونی کردیت<sup>۱</sup> شهر میلان، اثر میگل چوالیر<sup>۲</sup>، حرکت از فراگرد سوژکتیو اثر هنری در هنر مدرن به رابطه ابژکتیو- سوژکتیو هنر تعاملی که برساختی از کنش بازی میان ذهنیت هنرمند، اثر هنری و مخاطب است را نشان داده تا از طریق آن به دو پرسش اصلی زیر پاسخ دهد:

- مؤلفه‌های «بازی» در سپهر هستی‌شناختی گادامر چیست؟  
- چگونه می‌توان مفهوم «بازی» نزد گادامر را محمل مناسبی برای ساخت بایی این واژه در عرصه هنرهای تعاملی و رابطه مخاطب فعال با اثر هنری دانست؟

شیوه انجام پژوهش در این مقاله توصیفی-تحلیلی است و جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای و با استفاده از منابع مکتوب و دیجیتال است. اینترنت و وبسایت شخصی هنرمند، ابزار گردآوری اطلاعات بصری درباره مطالعه موردی پژوهش است. ابزار تحلیل، به کارگیری مفهوم درک گادامر از «بازی» برای تبیین خصوصیات هستی‌شناسانه بازی و جایگاه آن در هنر تعاملی است.

گادامر برای اینکه بتواند سخن خود درباره فهم زیبایی‌شناختی را تبیین کند از تمثیل «بازی»<sup>۱</sup> بهره جسته است. غرض از طرح بحث بازی در «حقیقت و روش»<sup>۲</sup> آن است که ما با موجودیتی از اشیا آشنا شویم که نشان می‌دهند تقسیمات دوگانه سوژه و ابژه، برای فهم جهان کافی نیست و می‌توان از چارچوب و دریچه‌های دیگر هم به نحوه وجود اشیا در جهان و ارتباط ما با آنها نگریست. پس مراد از طرح بحث بازی در این تحقیق گشودن دریچه‌ای بر وجود اثر هنری و نسبت سوژه با آن است که از دیدگاه گادامر به هستی‌شناسی اثر هنری تعبیه شده است؛ او «این مفهوم خطیر را با توسل به مفهوم «بازی»<sup>۳</sup> به انجام می‌رساند که به تناسب متن هم به معنای «بازی» و هم به معنای «نمایش»<sup>۴</sup> به کار می‌رود» (احراری، ۱۳۹۰، ۸۷). در حقیقت با به کارگیری این مفهوم، گادامر سعی بر نشان دادن آن دارد که هنرمند و فهمنده اثر هنری نیز در مصاف با تجربه هرمنوتیکی کاملاً آزاد نیستند و در چارچوب سنتی که آنان را در بر گرفته است، فعالیت می‌کنند؛ از سوی دیگر استعاره بازی نزد گادامر به معنای عاملیت در بستر ساختار است. زیرا بازی به شرطی به وجود می‌آید که قاعده‌مند و دوطرفه و یا چند طرفه باشد. در این حالت نه اثر هنری ابژه صرف است و نه خواننده سوژه.

هنر تعاملی<sup>۵</sup>، انشعابی از شاخه‌های هنر جدید است که در آن، تعریف اثر هنری و کنش میان مخاطب و ابژه هنر، وارد مرز جدید از فراگرد رابطه شده است. ویژگی مشترک بیشتر آثار تعاملی این است که در آنها تماشاگر نقش فعالی را ایفا کرده و اثر با حضور او راه‌اندازی و کامل می‌شود. آن‌چه تاکنون درباره رابطه مخاطب و هنر تعاملی مورد غفلت واقع شده است، نوع دعوت مخاطب به فراشد اجرایی اثر و مشارکت‌پذیری اوست؛ با تأملی دقیق در بیشتر نمونه‌های شاخص

## پیشینه پژوهش

بیان ریشه‌های تفکر گادامر درباره هستی‌شناسی اثر هنری، نشان می‌دهد چگونه گادامر با مفهوم کلیدی بازی یافته است تا به نقد سوژکتیویته حاکم بر زیبایی‌شناسی جدید بپردازد. در فصول پایانی پژوهش، مؤلف شاخصه‌هایی را برای چارچوب تعریفی گادامر از مفهوم و خصوصیات بازی مطرح کرده است.

- در مقاله عبدالله امینی و یوسف شاقول (۱۳۹۰)، با عنوان «مفهوم بازی نزد گادامر به مثابه بدیلی برای آگاهی زیبایی‌شناختی»، سعی بر نشان دادن انشقاق دیدگاه گادامر درباره هنر و بازی از سنت زیبایی‌شناسی سوژکتیویته کانتی است؛ نویسندگان مقاله بر این نکته تأکید دارند که از منظر گادامر مفهوم بازی، به مثابه بدیلی برای آگاهی زیبایی‌شناختی<sup>۱</sup> و به تبع آن تمایز زیبایی‌شناختی در نظر گرفته شده است.

- مونیکا ویلهاور<sup>۲</sup> در کتاب «اصول گادامر از بازی» (۲۰۱۰)، به مدل تحلیل گادامر از بازی پرداخته است و اشاره به سرچشمه تفکر فلسفی گادامر درباره بازی و بهره‌گیری او از آرای پیشینیان در زمینه

گادامر در آثار متقدم خود از جمله، «حقیقت و روش» (۱۹۶۰) و «زیبایی‌شناسی و هرمنوتیک» (۱۹۷۶)، به بررسی مفهوم بازی و دلالت‌های آن در فهم هستی‌شناسانه اثر هنری پرداخته است؛ از جمله بخش نخست کتاب «حقیقت و روش» را به طرح مسائل مربوط به هنر و زیبایی‌شناسی، اختصاص داده است. گادامر در این بخش درصدد تبیین «تجربه» ای بنیادین است که در عرصه هنر و زیبایی‌شناختی رخ داده و اتکا به این تجربه است که بخشی از فهم ما از جهان و به تناسب آن از «اثر هنری»، شکل می‌دهد؛ برای تبیین این فهم، گادامر، به مفهوم «بازی» در هنر و به ویژه هنرهای نمایشی، توسل جسته است. در این باره مستندات زیر قابل تأملاند:

- مهدی احراری (۱۳۹۰) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد خود با عنوان «بررسی نظریه بازی در هرمنوتیک گادامر»، به شرح و ایضاح اندیشه‌های گادامر در مورد مفهوم بازی به‌عنوان رهیافت موثر برای تبیین اثر هنری و گشودگی وجود، پرداخته است. نگارنده ضمن

نیست بلکه یک رخداد است» (گادامر، ۱۳۹۳، ۱۲). از این راه «گادامر تجربه فهم را با مفهوم «بازی» تبیین می‌کند» (Vilhauer, 2010, 25) و معتقد است، عمل «فهم» در فراگرد بازی، اتفاق می‌افتد. هنر برای گادامر، نقطه عزیمتی برای تبیین فهم و هستی‌شناسی آن است و از منظر او، هستی‌شناسی اثر هنری برای حقیقت فهم از مهم‌ترین ابزارها محسوب می‌شود. در نزد او همچون هایدگر، هنر از نظام زیبایی‌شناسی مدرن فراتر می‌رود و در نسبت با حقیقت قرار می‌گیرد و دیگر امری صوری، زینتی و لذتبخش محسوب نمی‌شود» (احراری، ۱۳۹۰، ۴).

### دیرینه‌شناسی مفهوم بازی در سپهر فلسفی

درنگ بر آرای فلاسفه و کارکردها و دلالت‌های مفهوم بازی نزد آنان، اشاره به اهمیت این مفهوم و جایگاه آن در سپهر فلسفی و از سوی دیگر حاکی از گوناگونی آراء یاد شده درباره جایگاه مفهوم «بازی» در فلسفه زیبایی‌شناختی است. فیلسوفان به درازای تاریخ فلسفه، بنا به اقتضای نظام فکری خویش و نوع برداشت شخصی از مسائل، به طور استعاری از مفهوم بازی، استفاده کرده‌اند. بنابراین در آغاز حقیقت این امر محقق می‌شود که گادامر در بهره‌مندی از مفهوم بازی، یکه‌تاز نیست، آن چه در آراء گادامر درباره مفهوم و اهمیت زیبایی‌شناختی بازی اهمیت دارد، عرضه متفاوتی از این گستره است که نسبت به کانت و شیلر و ویتگنشتاین مطرح کرده است. شاید در عرصه تفکر فلسفی، هراکلیتوس<sup>۴</sup> از نخستین متفکرانی است که از اصطلاح بازی برای تبیین فهم جهان استفاده کرده است. «وی جهان را به کودکی تشبیه می‌کند که در حال بازی کردن با شن‌ریزه‌ها بر روی یک صفحه مسطح است» (Inwood, 1999, 167).

امانوئل کانت<sup>۵</sup> نیز در نقد سوم خود، یعنی «نقد قوه حکم» در بافت‌ها و موقعیت‌های گوناگون بارها از مفهوم بازی استفاده کرده است. وی معتقد است «لذت نمی‌تواند بیانگر چیزی جز هماهنگی عین مزبور با قوای شناختی باشد و بنابراین فقط حاکی از صورت ذهنی عین است» (کانت، ۱۳۷۷، ۸۶).

«شیلر به بازی جنبه سوپژکتیو می‌دهد. به باور یکی از مفسران بازی مقوله زیبایی‌شناختی بنیادی شیلر بود» (Grondin, 2001, 43). نیچه نیز بعد دیگری از ابعاد بازی یعنی «آری گفتن» و جدیت در بازی را مدنظر قرار می‌دهد. گادامر خود اشاره می‌کند «به‌زعم نیچه پختگی انسان، یعنی بازیافتن آن جدیتی که در دوران کودکی در هنگام بازی داشته است» (Gadamer, 1973, 130).

«گادامر معتقد است که مفهوم بازی را از سپهر سوپژکتیو «تکانه بازی» شیلر جهت نقد «افتراق زیبایی‌شناختی اقتباس کرده است» (امینی و شاقول، ۱۳۹۰، ۲۰) و هیمنطور در جایی دیگر یاد می‌کند: «هوسلر وظیفه خطیری را برای ما انجام داده است زیرا تجربه فهم را با مفهوم بازی نمایش داده است» (Vilhauer, 2010, 25).

ویتگنشتاین نیز در «پژوهش‌های فلسفی» تعریفی مشخص از مفهوم بازی را ارائه می‌نماید؛ یک بار در ترکیب مشهور «بازی‌های زبانی» و بار دیگر در اشاره به مفهوم «شباهت خانوادگی». پس از او، هایدگر از جمله فیلسوفانی است که راه را برای گادامر هموار می‌نماید.

رابطه هنر و بازی کرده است.

«مطالعه بازی در محیط‌های تعاملی» عنوان پایان‌نامه مقطع دکتری آن موریسون<sup>۱۱</sup> است. وی در این رساله بازی را به‌عنوان زبانی مشترک و جهانی تصور کرده است که تمام افراد فارغ از موقعیت‌های شغلی و طبقاتی، آن را ابزاری برای درک هنرهای تعاملی و ورود به اثر می‌دانند. وی با مطالعه موردی چند نمونه هنر تعاملی، الگوهای بازی و نقش بازی در هنر تعاملی و جایگاه اجتماعی بازی را بررسی کرده است.

بریجیت کاستلو<sup>۱۲</sup> و ارنست ادموندز<sup>۱۳</sup> (۲۰۰۷)، در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه‌ای بر بازی، لذت در طراحی تعاملی» با اشاره به نقش خطیر بازی در هنرهای تعاملی، سطوح سیزده‌گانه‌ای از لذت در فرآیند بازی را بر طبق نظریات اندیشمندان هنر تعاملی مطرح کرده‌اند و به بازشناسی میزان بهره‌گیری از این سطوح لذت، در چند اثر تعاملی، پرداخته‌اند؛ آفرینش، جستجو، خطر، همدلی، شبیه‌سازی، رقابت و... برخی از سطوح لذت در بازی هستند که در مقاله یاد شده به آن اشاره شده است. آن چه از برآیند پیشینه ذکر شده محقق است، خلاء پژوهشی است که در آن فرآیند بازی در هنرهای تعاملی را از منظر فلسفی دنبال کرده باشد؛ در این راستا؛ پژوهش حاضر با توجه به پیوند حوزه فلسفه و هنر تعاملی در زمینه بازی و با بهره‌گیری از آراء گادامر، در نوع خود بدیع است.

### چارچوب نظری پژوهش؛ فهم از نظر گادامر

چارچوب نظری پژوهش حاضر، استفاده مفهوم «بازی» نزد آراء گادامر، برای دستیابی به مفهوم هنر است. در دیدگاه هرمنوتیک فلسفی گادامر، به طور خاص بر مفهوم «فهم» با طرح این سوال اساسی که «فهم چگونه حاصل می‌شود؟» متمرکز می‌گردد و از این نقطه است که پای مفاهیمی مانند بازی در هرمنوتیک او باز می‌شود. مفهومی که به شدت به سایر مفاهیم هرمنوتیک او به ویژه مفهوم فهم همبسته است. «از منظر گادامر، مقوله فهم مهم‌ترین مسئله هرمنوتیک است. فهم در متن، پس از توصیف و تعبیر و از طریق دیالوگ یا گفتگو و نه مونولوگ، به وسیله مفسر/خواننده حاصل می‌شود» (بابایی و همکاران، ۱۳۹۳، ۵۵). فهم برای گادامر، ماهیتی دیالکتیکی دارد و از امتزاج گفتگوی سوژه و ابژه ناشی می‌شود. «به عبارتی فهم عمل سوژه بر روی ابژه نیست» (واینسهایمر، ۱۳۸۱، ۱۸). در واقع گادامر در هرمنوتیک فلسفی خود به دنبال تبیین ماهیت فهم و پاسخ‌دادن به این پرسش بنیادی است که «فهم چگونه ممکن است، نه تنها در علوم انسانی، بلکه در کل تجربه انسان از جهان» (پالمر، ۱۳۸۷، ۱۸۱) به دست آید و «این عبارت در حقیقت و روش مشهور است که فهم بیش از هر چیز توافق است» (احمدی، ۱۳۸۱، ۱۰۰). درحقیقت، گادامر همچون هایدگر بر جریان سوپژکتیویسم و روش علمی به دیده شک می‌نگریست.

فهم برای آنان عمل فاعل شناسا یا همان ذهن محسوب نمی‌شود؛ بلکه واقع‌آیی بود که از تعامل میان خارج و ذهن، شکل می‌گرفت. در این شیوه هم فاعل شناسا و هم موضوع شناسایی دارای نقش بودند و نقش آنان نقش دوسویه یک گفتگو قلمداد می‌شد. «فهم روشمند

گادامر می‌گوید: «ما بازی (play) نمی‌کنیم. زیرا بازی‌ها وجود دارند. از طرف دیگر بازی‌ها وجود دارند چون ما بازی می‌کنیم» (Inwood, 1999, 167). «دریدا نیز در سال ۱۹۶۷ اصطلاح بازی را در اشاره به نوعی گشادگی یا جنبش که در جریان شناور دال‌ها رخ می‌دهد و نوعی سرگرمی مترادف با بازیگوشی به کار می‌برد» (پین، ۱۳۸۶، ۱۳۲).

### مؤلفه‌های بازی از منظر گادامر

با توجه به رویکرد هرمنوتیکی و غیر سوپژکتیو گادامر در تأویل و دریافت مخاطب از اثر، چند ویژگی بازی از آراء زیبایی‌شناسانه او قابل استخراج است: قائم‌به‌ذات بودن بازی، جدیت در بازی، عدم تفکیک در سوژه-ابژه، آفرینش و رخداد نو، محصور بودن در قواعد بازی و اختیار در شروع بازی. گادامر برای ملموس ساختن ویژگی‌های هستی‌شناختی بازی نزد مخاطبان، شاخصه‌های یادشده را در بستر هنرهای نمایشی مطرح کرده است. در ادامه پژوهش، به تبیین مؤلفه‌های بازی از منظر گادامر می‌پردازیم:

#### ۱- چرخش جایگاه سوژه در بازی

در برداشت از اثر هنری، «گادامر مفهوم بازی را به کار بست تا در سایه آن مفاهیمی مانند سوژه، ابژه و حقیقت را در نزد ما دوباره تعریف کند» (Vilhauer, 2010, 26). «اگر ما در بحث از تجربه هنری، سخن از بازی به میان می‌آوریم، منظورمان از بازی، وضعیت و یا حتی حالت نفسانی خالق اثر نیست؛ بلکه نحوه وجود خود اثر هنری است» (Gadamer, 1976, 101). وی معتقد است «اثر هنری ابژه‌ای نیست که در مقابل سوژه قائم‌به‌ذاتی (for itself) قرار گرفته باشد. به عکس، هستی حقیقی اثر هنری مدیون این واقعیت است که با تبدیل شدن به یک تجربه شخصی که آن را تجربه می‌کند» (گادامر، ۱۳۹۳، ۴۹)؛ بنابراین «هنر به مثابه رویداد، مستلزم ساختار وجودشناختی است متفاوت با آنچه در شرح معیارهای زیبایی‌شناختی که فقط استوار بر سوپژکتیویته هستند، وجود دارد» (ملپاس و دیوی، ۱۳۹۴، ۷۸) و از این رهگذر است که گادامر ارتباط خود را با جریان سوپژکتیو هنر مدرن قطع می‌کند. «سوژه‌ی تجربه هنری، سوژه‌ای که باقی می‌ماند و تداوم می‌یابد، سوپژکتیویته ذهنیت فردی که در حین تجربه است، نیست بلکه خود اثر هنری است» (Gadamer, 2004, 103) و در نهایت «منظور گادامر از بازی عبارت است از اجرای آن چه ابژه نیست به دست آنکه سوژه نیست» (واینسهایمر، ۱۳۸۱، ۳۳). در این شرایط، مخاطبان نیز سوژه نیستند، تنها بازی توسط آنان اجرا می‌شود. «لطف بازی، جاذبه و وجدی که از آن حاصل می‌شود درست در همین است که بازی بر بازیگر چیره می‌شود و سوژه حقیقی بازی نه شخص بازیگر بلکه خود بازی است. این بازی است که بازیگر را مجذوب و شیفته خود می‌کند، او را در دام بازی گرفتار می‌سازد و در این بند نغمه می‌دارد» (Gadamer, 1976, 105).

#### ۲- قائم‌به‌ذات بودن بازی

گادامر در مبحث عالم اثر هنری و حقیقت نهفته در آن و استقلال آن از سوژه‌هایی درگیر اعم از مخاطب و هنرمند، نظریه بازی را

به مبحث هستی‌شناسی اثر هنری پیوند می‌دهد و آن را رخدادی مستقل و قائم به ذات از هنرمند و مخاطب، توصیف می‌کند: «بازی در حقیقت بازی حقیقی، هنگامی که افق مضمونی<sup>۱۶</sup>، به وسیله هیچ ذهنیت قائم‌به‌ذاتی<sup>۱۷</sup> محدود نشده باشد. جایی که سوژه‌هایی نباشند که فعالانه رفتار کنند نیز وجود دارد» (گادامر، ۱۳۹۳، ۵۰). از این رو، «هم هنر و هم بازی در حرکتی رفت و برگشتی سهیم‌اند که به هیچ هدف خاصی جز تحقق خود برای خود محقق نیست» (ملپاس و دیوی، ۱۳۹۴، ۷۸).

#### ۳- اختیار در بازی

اختیار نقش اساسی را در عمده فعالیت‌های انسانی دارد؛ یکی از عرصه‌هایی که در آن انتخاب توسط اختیار و نه از روی اجبار صورت می‌پذیرد، انتخاب بازی و شروع آن از روی اختیار و نه از روی جبر است. گادامر فعالیت اختیاری در بازی را مطابق با انتخاب آزادانه‌ای می‌داند که مخاطب در برخورد با اثر هنری با آن مواجه می‌شود و قائل به عاملیت مخاطب در ورود به ساختار و منطق بازی است. بر مبنای آرای گادامر، «بازی از دیدگاه فعلیت ذهن، فعالیت شناسنده است، یعنی فعالیت آزاد که آدمی اراده می‌کند به آن وارد شود و برای لذت بردن از آن استفاده کند» (پالمر، ۱۳۸۷، ۱۸۸)؛ چنانچه ذکر شد، لذت بردن از اثر هنری، فرآیندی است اختیاری که مخاطب با انتخاب خود از آن بهره می‌برد.

#### ۴- بازی به مثابه امر جدی

گادامر توضیح می‌دهد که بازی انسانی همان نحوه وجود اثر هنری است و ما می‌توانیم با این استعاره هنر را هم یک بازی جدی و مسلط در نظر بگیریم که فراتر از سوژه‌های درگیر ایستاده است و عالمی براساس اتحاد سوژه و ابژه تشکیل داده است. در شبکه‌های تودرتویی این عالم است که بازیگران، تماشاگران، عوامل اجرایی و خود اثر، قواعد اثر هنری را پیروی می‌کنند و تحت قانون‌مندی آن در می‌آیند و از تمامی این توضیحات نتیجه می‌گیرند. «بازی با آنچه جدی است، نسبتی ویژه دارد. آنچه موجب بازی بودن بازی می‌گردد، نه رابطه آن با امور جدی است که بازی بر آنها دلالت دارد، بلکه جدی بودن به هنگام بازی است. کسی که بازی را جدی نگیرد، بازی خراب‌کن است. نحوه وجود بازی این اجازه را نمی‌دهد که برخورد بازیگر با بازی همانند برخوردش با یک شی باشد» (Gadamer, 2004, 102). «می‌توان گفت برای فرد بازیگر، بازی یک امر جدی است و درست به همین دلیل هم بازی انجام می‌گیرد» (احراری، ۱۳۹۰، ۸۷).

#### ۵- محصور بودن در قواعد بازی

گادامر معتقد است اگرچه مخاطب به اختیار خود به بازی ورود پیدا می‌کند؛ اما مانند در بازی و برقراری ارتباط با اجزای آن، طالب اصول و قوانینی است که بازی به مخاطب، تحمیل می‌کند. «تجربه اثر هنری همزمان مستلزم بازی شدن توسط آن و فرمانبرداری از محدودیت‌هایی است که بازی تحمیل می‌کند» (احراری، ۱۳۹۰، ۹۲). گادامر در حقیقت و روش تأکید کرده است: «بازی‌ها رویه مختص

همه به فراگیر شدن هنر دیجیتال کمک کردند. «در دهه هشتاد، افزایش دسترسی به کامپیوترهای شخصی شکوفایی کامپیوتر بر پایه هنر را به دنبال آورد که مشتمل بر طیف گسترده‌ای از نمایش‌های لیزری، گرافیک‌های کامپیوتری، مجسمه‌سازی‌های سایبرنتیک، تصاویر دیجیتالی، رخدادهای حرکتی، پویا نمایی و ارتباط از راه دور و تمام شیوه‌های هنر تعاملی است که نیازمند حضور تماشاگر/ شرکت کننده است» (راش، ۱۳۸۹، ۲۰). بنابراین «آوانگارد نوینی در حال پدید آمدن است که برای کامل شدن نیازمند مشارکت تماشاگر است» (همان، ۲۳۰).

بنابراین، «هنر الکترونیک می‌تواند از تمهیدات صوتی و تصویری و همین‌طور کامپیوتر بهره‌گیر تا آثار هنری پدید آورد» (گروسین و بولتر، ۱۳۸۸، ۱۷۹). بیشترین چرخش مفهومی در این دوران درباره جایگاه و اهمیت هنرمند روی داد. مجموع تغییراتی که ایجاد شد، عبارت از این بود که اثر هنری دیگر تنها یک آفریننده نداشت، بلکه مجموعه‌ای از هنرمندان و متخصصان براساس ایده اولیه یک طراح/ هنرمند، اثر را تولید می‌کردند و این مخاطبان بودند که با مشارکت و ورود خود به ساختار مجموعه طراحی شده، امکانات و فضاهای بالقوه طراحی شده توسط پردازشگرهای دیجیتالی را بالفعل می‌ساختند. «در این گونه هنر بیننده با فراهم کردن ورودی‌هایی برای تأثیر گذاشتن در خروجی‌ها به طریقی در فرآیند هنری شرکت می‌نماید. برعکس شکل‌های سنتی هنر که در آن تعامل مخاطب تنها رویدادی ذهنی است، تعامل گرایی، امکان جستجو، ایجاد کردن و همیاری در اثر هنری را فراهم می‌سازد، عملی که بسیار فراتر از فعالیت روانی است» (Paul, 2003, 67). به عبارت دیگر «هنگامی که دوشان پیشنهاد داد کار هنری برای تکمیل مفهوم وابسته به تماشاگر است، هرگز نمی‌دانست در پایان قرن بیستم برخی از آثار هنری به معنای واقعی وابسته به تماشاگر هستند، نه تنها برای کامل کردن، بلکه برای آغاز کردن و محتوای بخشیدن به اثر» (راش، ۱۳۸۹، ۱۹۴).

بنابراین می‌توان گفت، «تعاملی، معمول‌ترین اصطلاح در وصف نوع هنر عصر دیجیتال است. هنرمندان با وجود ماشین‌ها (کنش و واکنش تعاملی پیچیده با شیء خودکار اما هوشمند)، برای خلق کنش‌های تعاملی بیشتر با تماشاگران، کوشش می‌کنند که یا هنر خود را در ماشین خلاصه کنند و یا در برنامه‌های از پیش تعیین شده‌ای شرکت نمایند که خودشان بتوانند آن را براساس دستورات یا حرکات ساده تماشاگر دست‌کاری کنند» (راش، ۱۳۸۹، ۱۹۴).

«امروزه هنرمندان فعال در عرصه هنرهای الکترونیک، قطعاتی تولید می‌کنند که بینندگان از میان آنها می‌گذرند یا با حرکات بدن خود آن قطععات را راه می‌اندازند و فعال می‌کنند. این هنرمندان گرافیک دیجیتالی را با واقعیت مجازی و موسیقی و ویدئو ترکیب کرده و آثار بدیهی عرضه می‌دارند» (گروسین و بولتر، ۱۳۸۸، ۱۷۹). حاصل این تعدد روش‌ها این است که: «تعامل می‌تواند به روش‌های متفاوتی رخ دهد. به‌طور مثال در قالب یک شیء در بافتار یک موقعیت یا از طریق یک رسانه فنی که در ساده‌ترین حالت، دریافت کنندگان می‌توانند محتوای تولیدی هنرمند را با نظر خود تغییر دهند» (Daniels, 2008, 29).

به خود را دارند. بازی‌ها به‌واسطه روحشان از هم متمایز می‌شوند و اساس این تمایز جز این نیست که آمدو شد و حرکات هریک از آنها- که بازی خود همین حرکات است- تحت نظم و دستورالعمل متفاوتی صورت می‌گیرد» (Gadamer, 1976, 106-107).

«بازی بر بازیگر مسلط است و دارای قواعد خاص خودش است، این بازی است که بازیگر را به درون خودش جذب می‌کند و او در بازی مستغرق می‌شود، بازیگر در بیرون از بازی قدرت انتخاب دارد، ولی همین که وارد بازی شد، مسخر قواعد بازی می‌شود و لذا عمل آزادانه و ابتکاری وی محدود به آن می‌گردد» (امینی و شاقول، ۱۳۹۰، ۳۰). «بدین ترتیب شیوه مواجهه با مساله مورد بحث که مختص انسان است در خصلت بازی انسانی نیز بیان خود را می‌یابد که متضمن بیان محدود کننده است. فیلسوفان این مساله را به‌عنوان «التفات آگاهی»<sup>۱۸</sup> یاد می‌کنند» (گادامر، ۱۳۹۳، ۶۷).

## ۶- آفرینش نو در بازی

از دیگر خصوصیات بازی، آفرینش<sup>۱۹</sup> و رخدادی نو در هر لحظه از فرآیند بازی است. از این رو به زعم گادامر، «اثر هنری در مقام بازی دیگر امری حاضر در دست، به‌عنوان ابژه‌ای ایستا یا اثری تمام شده برای همیشه نیست. وی در مقاله بازی هنری تأکید می‌کند که اثر هنری یکبار برای همیشه خلق نشده است که مواجهه هرکسی در مقام سوژه با آن همواره به یک نحو باشد، بلکه اثر هنری رخدادی است که همواره برای هر فردی و برای هر مواجهه‌های همواره در حال بازآفرینی است» (امینی و شاقول، ۱۳۹۰، ۲۹)؛ بنابراین «هیچ‌کس نمی‌داند بازی چگونه پایان خواهد یافت و هیچ‌کس نمی‌داند اثر هنری رو به چه غایتی عمل می‌کند و اثر می‌گذارد» (Lawn, 2006, 91)؛ زیرا از منظر گادامر، «هنر یک آفرینش است تا یک اثر» (Gadamer, 1973, 26) و «بازی به معنای دقیق کلمه عبارت است از «رخداد جنبش» (گادامر، ۱۳۹۳، ۵۱). از این منظر اثر هنری یکبار برای همیشه آفریده نمی‌شود، بلکه در هر مواجهه‌ای از آن خلق می‌شود، اما نکته اینجاست هر بار اثر همانی نیست که توسط هنرمند آفریده شده است. بدین ترتیب، اثر هنری بارها و بارها مورد مواجهه قرار می‌گیرد و گویی در هر تقریبی بار دیگر خلق می‌شود، یعنی در عین این که تعدد و کثرت مواجهه‌ها و ظهورها هست، هر مواجهه‌ای خاص آن فردی است که در بازی اثر هنری مشارکت دارد و اثر هنری برای او به ظهور در می‌آید. «مواجه شدن با یک اثر هنری و مشارکت در ابژه هنری، صرف «بازشناسی» Recognition آن چیزی نیست که ما از پیش می‌شناختیم، یا آنچه هنرمند به‌عنوان خالق اثر پدید آورده است، بلکه چیزی افزون بر این بازشناسی و تحقیق است» (Gadamer, 2004, 113).

## مورد پژوهش: تحلیل چیدمان تعاملی Onde-Pixel براساس مفاهیم «بازی» گادامر

سرآغاز رسمی ورود هنر دیجیتالی را می‌توان از دهه ۱۹۹۰ جستجو کرد. دهه‌ای که در آن شکوفایی و رشد اقتصادی آمریکا و نیز ورود اینترنت و شبکه‌های جهانی و راه‌اندازی شرکت‌های عظیم کامپیوتری،

و با فرمول‌بندی دوباره توسط کامپیوتر، اجرا می‌کند. شوالیه در آثار خود سعی بر جریان سازی دوباره موضوعات و بافت‌هایی از طبیعت، جریان‌ها، شبکه‌ها دارد. در تصاویر او شاهد ارتباط مخاطب با خود و با جهان، هستیم.

از سال ۱۹۸۰، میگل شوالیه شروع به کار با تصاویر ترکیبی، مولد و تعاملی کرده است. در بسیاری از پروژه‌ها در زمان‌های گوناگون و ترکیب تأسیسات واقعیت مجازی مولد و تعاملی در مقیاس بزرگ، نشان داده شده در روی صفحه نمایش ال‌ای‌دی و یا صفحه نمایش ال‌سی‌دی، مجسمه‌های ساخته شده با یک چاپگر سه بعدی، و یا با برش لیزری، تصاویر هولوگرافی و دیگر اشکال ایجاد کرده است.

میگل شوالیه نمایشگاه‌ها و تأسیسات برای موزه‌ها، مراکز هنری، گالری‌ها و فضاهای عمومی در سراسر جهان تولید کرده است. آثار دیجیتال میگل شوالیه در دگردیسی ثابت هستند، غوطه‌وری ما را به یک جهان جادویی، شاعرانه و بسیار معاصر است.

<http://www.miguel-chevalier.com/en/biography>.

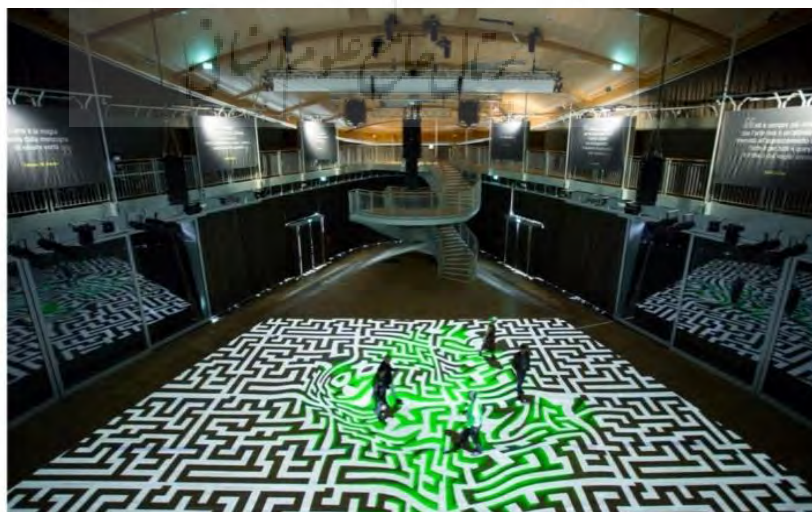
در تحلیل این چیدمان تعاملی بر مبنای نظریات گادامر درباره رابطه هنر و بازی از نخستین گام حرکتی، یعنی ورود به نمایشگاه می‌توان آغاز کرد. نخستین برخورد مخاطبان با آثار در چهارچوب سوبژکتیو کانتی اتفاق می‌افتد؛ براساس آن چه پیشتر اشاره شد، «هنر تعاملی، زانری است که در آن تماشاگران بر مبنای دعوت شدن و مشارکت به آن وارد می‌شوند و در آن تعامل گرایی، امکان جستجو، ایجاد کردن و همیاری را در اثر هنری فراهم می‌سازد، عملی که بسیار فراتر از فعالیت ذهنی است برخلاف اشکال سنتی هنری که در آن‌ها تعامل مخاطب رویدادی ذهنی است.» (Paul, 2003, 67)؛ اما در چیدمان تعاملی یادشده مشارکت مخاطب از مفهوم سنتی آن آغاز می‌شود، بدین مفهوم مانند سایر آثار هنر تعاملی مخاطب به یکباره وارد فضای چیدمان تعاملی نمی‌شود، در بدو ورود به پاولیون یونی کردیت، مخاطب با فضایی مدرن از تابلوهای نقاشی آپ آرت اثر هنرمندان مطرح تاریخ هنر، مواجه می‌شود، و در این رویارویی مخاطب

«چیدمان مولد و تعاملی واقعیت مجازی میگل چولیر در پاولیون یونی کردیت میلان به نمایش درآمد. این چیدمان تعاملی با عنوان "onde pixel" که در آگوست ۲۰۱۶ برپا بود، دیالوگی به یادماندنی میان گزیده‌ای از آثار خلاقان فرانسوی و گنجینه‌ی یونی کردیت برقرار می‌کند. این چیدمان بر روی فرش بزرگ نوری به ابعاد ۲۰ متر در ۲۰ متر قرار گرفته است که تمام سطح پاولیون یونی کردیت را پوشانده است. طراحی این فضا توسط میشل دلوچی<sup>۲۰</sup> انجام شده است. برای نقش‌مایه‌های انتزاعی، هنرمند از آثار آپ آرت<sup>۲۱</sup> و انتزاعی مجموعه یونی کردیت و آثار هنرمندان بزرگی نظیر ویکتور وازارلی<sup>۲۲</sup> و انریک کاستلونی<sup>۲۳</sup>، بهره برده است. این چیدمان تلفیقی از دنیای رنگ‌ها، اشیا و موسیقی است که مخاطبان با حضور در صحنه‌ای بازی‌گون خود را در آن غرق می‌بینند. سنسورهایی که تعبیه شده‌اند، صحنه و جهان سیالی را فراهم می‌سازد که به حرکت تماشاگران واکنش نشان می‌دهند. حرکت تماشاگران، اعوجاج صحنه‌های مجازی زیر پای آنان را تشدید می‌کند و بر روی موسیقی مولد در سالن نیز تأثیرگذار است. الگوهای بافتی آثار انتزاعی با هم ترکیب می‌شوند تا جایی که دورنمای اثر، احساسی شگفت‌آور از صحنه بازی متحرک را می‌دهد. موسیقی این پروژه اثری از ژاکوب بابونی<sup>۲۴</sup> است. و نوع آن چیدمان مولد و تعاملی حقیقی مجازی است» (تصویر ۱).

<http://www.miguel-chevalier.com>.

همچنین در زندگینامه هنری این هنرمند در وبسایت رسمی او چنین آمده است:

در سال ۱۹۵۹ در Mexico City به دنیا آمد. ساکن در پاریس، فرانسه از سال ۱۹۸۵ است. از سال ۱۹۷۸، شوالیه است به طور انحصاری بر روی کامپیوتر به عنوان یک ابزار هنری بیان، متمرکز شده است. او به سرعت جایگاهی برای خود در صحنه بین‌المللی به عنوان یکی از پیشگامان هنر مجازی و دیجیتال ایجاد کرد. میگل شوالیه همچنان ثابت کرد یکی از هنرمندان مهم در صحنه هنر معاصر است. آثار میگل شوالیه تجربی و چند رشته‌ای است. وی آثار خود را از میان تاریخ هنر

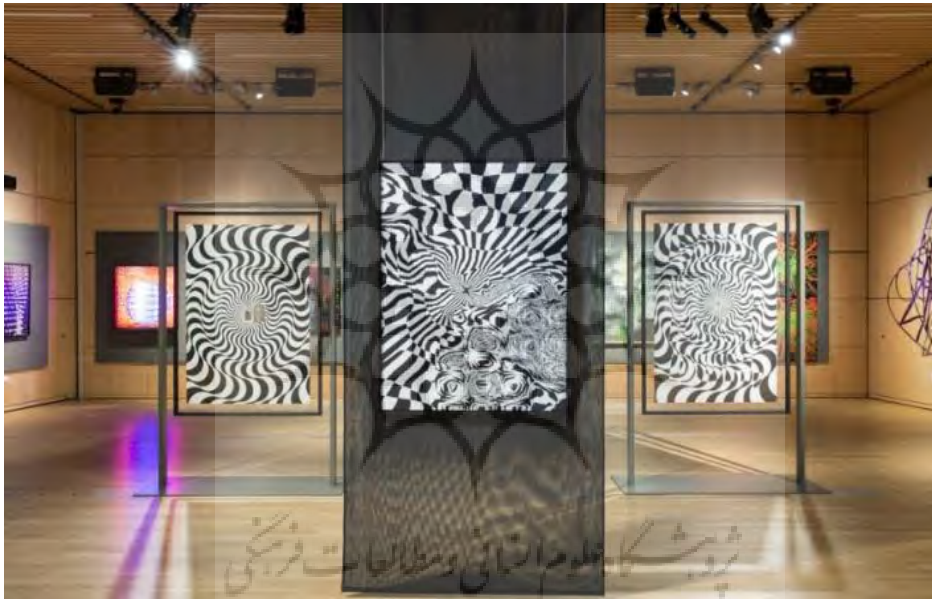


تصویر ۱- فضای بصری Onde Pixel. مأخذ: <http://www.miguel-chevalier.com>

از طرفین در جریان این گفتگو منفعل و صامت نیست، بلکه هریک فعالانه با یکدیگر وارد گفتگو شده و در برابر پرسش و پاسخ‌های یکدیگر قرار می‌گیرند. در این نگاه متن، ابژه‌ای منفعل نخواهد بود که خواننده برای کشف معنای آن تلاش کند، بلکه متن خود سوژه‌ای است که فعالانه در برابر خواننده قرار می‌گیرد و با پاسخ و پرسش‌های متقابل، حرکتی فرارونده می‌آفریند که در نتیجه آن فهم رخ می‌دهد. لذا فهم امری از پیش متعین نیست، بلکه فرآیندی است که در خلال گفتگو و دیالکتیک<sup>۲۵</sup> رخ می‌دهد.

« اثر هنری زمانی تبدیل به اثر هنری می‌شود که سوژه و ابژه با هم متحد شوند و به عبارتی دیگر ابژه‌ای مقابل سوژه وجود نداشته باشد» (احراری، ۱۳۹۰، ۹۱). «این نکته به دیدی تعاملی درباره هنر به منزله رویدادی هم‌سایانه یاری می‌رساند و بعدی گفتگویی به هنر می‌بخشد» (ملپاس و دیوی، ۱۳۹۴، ۷۷). «بازی ماهیت خاصی دارد که

و اثر هنری، هر دو نقش سنتی خود را بر عهده دارند (تصویر ۲). پس از تماشای آثار یادشده بر روی قاب و در چهارچوبی دو بُعدی، مخاطبان، از طریق راهرویی به فضای سه تالار بزرگ پاولیون یونی کردیت هدایت می‌شوند و این حرکت، نقطه عزیمتی است که از تغییر نقش مخاطب از تماشاگر به مشارکت‌کننده فعال، در سالن اصلی، همان‌طور که اشاره شد، آثار یادشده از طریق پروجکشن و سنسورهای حساس به حرکت و موسیقی در تعامل با مخاطبان هستند. این بار تنها ذهن سوژه نیست که، ابژه هنری را تحلیل کند، آن‌چه روی داده است، پیوستگی کامل ابژه و سوژه است که جز از طریق فرآیند بازی‌گون ورود به اثر، اتفاق نمی‌افتد، مخاطب خود را درگیر بازی می‌بیند و در این مرحله خود به یکی از اجزای بازی، بدل می‌شود. ویژگی مهم فهم از منظر گادامر، دیالکتیکی بودن آن و تحقق آن از راه گفتگوست. این گفتگو میان خواننده و متن رخ خواهد داد (تصویر ۳). هیچ یک



تصویر ۲- جایگاه ابژکتیو اثر و سوبژکتیو ذهن مخاطب. مأخذ: (<http://www.miguel-chevalier.com>)



تصویر ۳- عبور از سوبژکتیو هنر مدرن به رابطه دوسویه سوژه-ابژه هنر تعاملی. مأخذ: (<http://www.miguel-chevalier.com>)

با تمام این تفاسیر هنوز ایده اولیه در دست هنرمند باقی می‌ماند و او به‌عنوان یک شروع‌کننده موقعیت خود را حفظ خواهد نمود» (رهبرنیا و خیری، ۱۳۹۲، ۹۴).

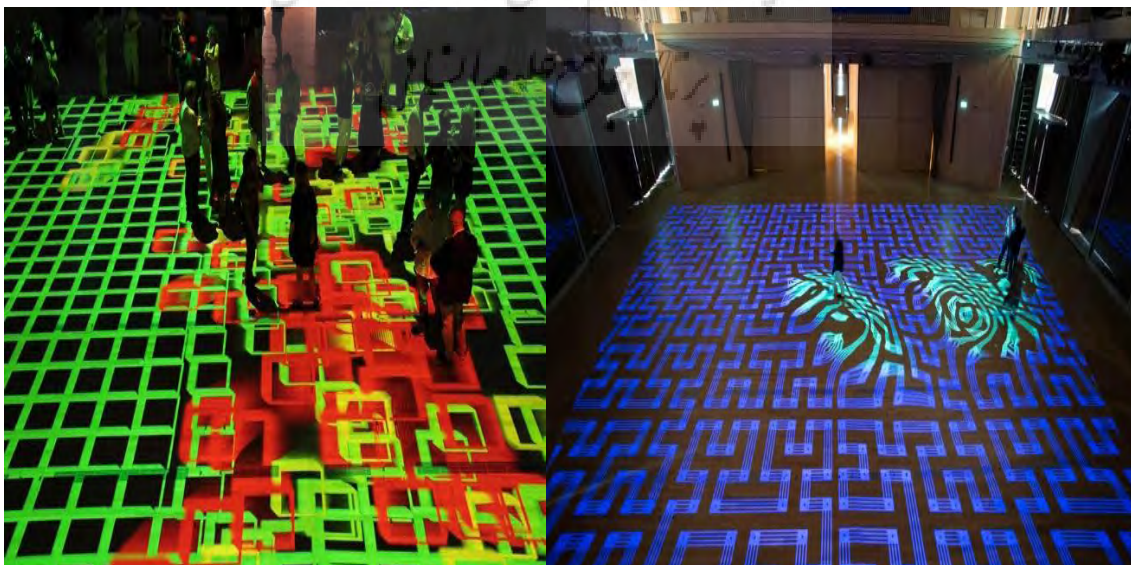
از دیگر سو، ابژه هنری در هر لحظه و هر آن، آفرینشی متغیر و متفاوت را به خود می‌پذیرد، چنین سرشتی به مفهوم «آفرینش نو در بازی» نزدیک می‌شود، تا جایی، که هر لحظه از ابژه هنری که توسط مخاطبان ایجاد می‌گردد، رخدادی است که تفاوت فرمی چشمگیری با لحظات پیش و پس از خود، دارد (تصویر ۴). «اولین هدف هنر تعاملی خلق تجربه برای مخاطبان است که از طریق در نظر گرفتن نقش فعال برای آنان اتفاق می‌افتد» (Costello & Admonds, 2007, 76). مایکل راش، وجود رخداد نو در بازی را تعبیر به بی‌دوامی فرم بازی می‌کند، «عجیب آن است که اگرچه فناوری نوین با انبوهی از جزئیات فیزیکی و وفور ماشین‌ها، سیم‌ها و ریاضی سر و کار دارد، اما هنری که از پیوند فناوری و هنر تولد یافته، از همه کم‌دوامتر است» (راش، ۱۳۸۹، ۹). جدیت در بازی، از دیگر پیش‌شرط‌های بازی است که گادامر برای فهم از هنر، پیش می‌کشد، در چیدمان تعاملی، اگرچه مخاطب مشغول تفریح و سرگرمی به نظر می‌آید اما برقراری ارتباط او با اثر از جنسی است که در جستجوی طلب مفهوم بازی است و این خود نیازمند نوعی از جدیت و هدف‌مندی است. «آنچه در تجربه هنر برای ما روی می‌دهد، شباهت فراوانی به بازی دارد. ما در بازی گم می‌شویم و به عبارتی خودمان را در جریان بازی حل می‌شویم. چنین مسأله‌ای منجر به قطع ارتباط با دنیای جدی خارج از بازی می‌گردد» (احراری، ۱۳۹۰، ۸۷).

«معتقد بودن به بازی، نیازمند تعلق داشتن به آن است و این تعلق خود مانع از تلقی بازی به مثابه ابژه یا من می‌گردد؛ درحقیقت، در حین بازی کردن که مانع از عینیت‌بخشیدن به آن می‌گردد، بازیکنان نقش خود را به‌عنوان فاعل شناسا یا سوژه از دست می‌دهند» (وانسهاپمر، ۱۳۸۱، ۳۳).

مستقل از ادراک مخاطبانی است که بازی را صرفاً انجام می‌دهند؛ سوژه بازی بازیگران نیستند، بلکه بازی توسط بازیگران صرفاً به نمایش در می‌آید» (Gadamer, 1976, 102). «رسانه‌های جدید و هنر تعاملی نسبت به سایر هنرهای مدرن، مشارکت بدنی و شناختی بیشتری را از مخاطبان طلب می‌کنند» (Manovich, 2002, 71).

برای بررسی قواعد گادامر از بازی، نخستین قاعده او یعنی اختیار در بازی را بررسی می‌کنیم. در چیدمان نوری تعاملی یادشده، مخاطب از طریق نمایش دو بعدی آثار با بستری که قرار است بدان وارد شود، آشنایی پیدا می‌کند، بنابراین، در این مرحله، این مخاطب است که با انتخاب خود به در ورود یا عدم ورود به بستر هنر تعاملی، قاعده اختیار را تحقق می‌بخشد. این نکته را باید در نظر گرفت که در «آثار تعاملی، مخاطب به خواست خود وارد اثر شده و بنا به خواست خود نیز از آن خارج می‌گردد و این یکی از شاخصه‌های هنر تعاملی است» (رهبرنیا و خیری، ۱۳۹۲، ۹۹).

بعد از ورود به بازی که در چهارچوب سنت گادامری، قاعده‌ای از روی اختیار است، مخاطب اگرچه آزادی عمل دارد ولی محدود به قوانینی و فرامینی است که بازی آن را تعیین می‌کند، از جمله راه‌اندازی بازی است که با راه‌رفتن مخاطب شکل می‌گیرد و نه حرکت آزادانه دیگری، اشکال ایجادشده اگر چه تنوعی عظیم دارند اما، باز هم محدود به گستره برنامه‌ای هستند که هنرمندان علم کامپیوتر از پیش برای حرکت کاربران، امکان‌سنجی کرده‌اند. بنابراین بازی هنر تعاملی نیز در چهارچوب سنت گامری از بازی قرار می‌گیرد و بر طبق قواعد از پیش تعیین‌شده، پیش می‌رود؛ بنابراین، «در اختیار هنرمند انتخاب مضمون همچنان باقی مانده است اما آن چه مشارکت‌کنندگان با این محتوا صورت می‌دهند تنوع بیشتری دارد» (راش، ۱۳۸۹، ۲۴۸). «مهم این است که در هنر تعاملی فرآیند هنری توسط هنرمند کنترل نمی‌گردد بلکه هنرمند نیز به یک مشارکت‌کننده در خلق اثر بدل می‌گردد که در این صورت جایگاه سنتی مؤلف-هنرمند از بین می‌رود.



تصویر ۴- آفرینش و رخداد نو در بازی. مأخذ: (<http://www.miguel-chevalier.com>)



## نتیجه

است، نوع دعوت مخاطب به فراشد اجرایی اثر و مشارکت پذیری اوست؛ با تأملی دقیق در بیشتر نمونه‌های شاخص هنرهای تعاملی، در می‌یابیم، مخاطب در ابتدای امر از طریق رابطه‌ای به‌سان «بازی» به دورن اثر هنری فراخوانده می‌شود و مناسباتی که در جریان حضور خود در مجموعه تعاملی برقرار می‌کند، با پارامترهای بازی که با آرای هرمنوتیکی گادامر همخوانی دارد، به هستی‌شناختی اثر هنری، می‌پردازد؛ به بیان دیگر، ویژگی مشترک آثار تعاملی این است که در آنها تماشاگر نقش فعالی را ایفا کرده و اثر با حضور او راه‌اندازی و کامل می‌شود. هنرهای جدید مخصوصاً هنر تعاملی با دعوت به ورود به اثر از طریق بازی و دریافت لذت تجربه اثر، بیش از پیش به جریان دیالکتیکی، سوژه-ابژه افزوده‌اند به طوری که مخاطب همواره در حال بازی، یعنی در حال گفتگو با اثر است.

بنابراین می‌توان نتیجه گرفت، بازی بشری، همان نحوه ماهیت اثر هنری است و به واسطه این استعاره کلیدی می‌شود فلسفه هنری مبتنی بر هستی‌شناسی برپا گردد که در طی آن هنر نیز یک بازی

گادامر به یاری بهره‌گیری از مفهوم «بازی» که آن را برای تبیین سرشت فهم به‌کار گرفته بود، کوشید که از یک طرف جنبه مشارکت و درگیری دوطرفه در تجربه اثر هنری را در یک کل نشان دهد و از سوی دیگر منظر سوژکتیو و شناخت‌شناسی مدرن را در سپهر هنر بزدايد. برداشت گادامر از بازی افتراق زیادی با مفهوم بازی نزد زیبایی‌شناسی مدرن و در سپهر سوژکتیو کانت، دارد. از نظر او تجربه هستی‌شناختی اثر هنری همچون بازی است که از افق هنرمند و مخاطب بالاتر می‌رود، هرچند افق این دو در هم امتزاج می‌یابد. او با پرداختن به ماهیت هستی‌شناختی هنرهای تجسمی، انتزاعی، تزئینی و با توسعه بخشیدن به مفهوم ادبیات و جهانشمولی متن، تلاش دارد علاوه بر هنر، کل تاریخ و فرهنگ را نیز به شکل متنی تأویل پذیر ببیند.

ویژگی مشترک بیشتر آثار تعاملی این است که در آنها تماشاگر نقش فعالی را ایفا کرده و اثر با حضور او راه‌اندازی و کامل می‌شود؛ آن چه تاکنون درباره رابطه مخاطب و هنر تعاملی مورد غفلت واقع شده

جدول ۱- کاربست یافته‌ها؛ تطبیق مفاهیم فلسفه «هنر و بازی» گادامر در چارچوب هنر تعاملی.

مولفه‌های بازی از منظر گادامر	مفاهیم فلسفی گادامر	کاربست مفهوم بازی در هنر تعاملی
چرخش جایگاه سوژه	بحث از تجربه هنری است. زمانی سخن از بازی به میان می‌آوریم، مقصودمان از بازی، موقعیت و یا حتی حالت نفسانی خالق اثر یا آن فردی است که از بازی حظ می‌برد و به طریقه اولی، آزادی سوژکتیویتی که در آن بازی نقشی ایفا می‌نماید نیست؛ بلکه نحوه وجود خود اثر هنری است	پس از تماشای آثار یادشده بر روی قاب و در چارچوبی دو بعدی، مخاطبان از طریق راهرویی به فضای سه تالار بزرگ پاولیون یونی کاردیت هدایت می‌شوند و این حرکت، نقطه عزیمتی است که از تغییر نقش مخاطب از تماشاگر به مشارکت‌کننده فعال، در سالن اصلی اتفاق می‌افتد.
قائم به ذات بودن بازی	بازی رخدادی مستقل و قائم به ذات از هنرمند و مخاطب است و فارغ از آگاهی مشارکت‌کنندگان، ماهیت خاص و مستقل و خود را داراست.	فرآیند هنر تعاملی از پیش توسط هنرمند و طراحان حوزه الکترونیک طراحی شده و هستی و وجودی قائم به ذات، از حضور مخاطب دارد.
آفرینش نو در بازی	اثر هنری یکبار برای همیشه آفریده نمی‌شود، بلکه در هر مواجهه‌ای از آن خلق می‌شود؛ اما نکته اینجاست همیشه اثر همانی نیست که توسط هنرمند آفریده شده است. بدین ترتیب، اثر هنری بارها و بارها مورد مواجهه قرار می‌گیرد و گویی در هر تقریبی بار دیگر خلق می‌شود.	ابژه هنری در هر لحظه و هر آن، آفرینشی متغیر و متفاوت را به خود می‌پذیرد، چنین سرشتی به مفهوم «آفرینش نو در بازی» نزدیک می‌شود، تا جایی که هر لحظه، ابژه‌ای هنری توسط مخاطبان ایجاد می‌گردد.
محصور بودن در قاعده بازی	تجربه اثر هنری مستلزم بازی شدن توسط آن و فرمانبرداری از محدودیت‌هایی که بازی به آن تحمیل می‌کند به‌طور همزمان است.	در هنر تعاملی تنوع بیشتری در صورت-پذیری محتوا توسط مشارکت‌کنندگان وجود دارد اگرچه انتخاب مضمون همچنان در اختیار هنرمند باقی مانده است.
بازی به مثابه امر جدی	بازی انسانی همان نحوه وجود اثر هنری است و ما می‌توانیم با این استعاره هنر را هم یک بازی جدی و مسلط در نظر بگیریم که فراتر از سوژه‌های درگیر ایستاده و عالمی بر اساس اتحاد سوژه و ابژه تشکیل داده است.	در چیدمان تعاملی، اگرچه مخاطب مشغول تفریح و سرگرمی به نظر می‌آید اما برقراری ارتباط او با اثر از جنسی است که در جستجوی طلب مفهوم بازی است و این خود نیازمند نوعی از جدیت و هدف‌مندی است
اختیار در بازی	بازی فعالیتی شناسنده از دیدگاه فعالیت ذهن است یعنی فعالیتی آزاد که آدمی اراده می‌کند به آن وارد شود و برای لذت بردن از آن استفاده کند.	در چیدمان نوری تعاملی یاد شده، مخاطب از طریق نمایش دو بعدی آثار با بستری که قرار است بدان وارد شود، آشنایی پیدا می‌کند، بنابراین، در این مرحله، این مخاطب است که با انتخاب خود به ورود یا عدم ورود به بستر هنر تعاملی، قاعده اختیار را تحقق می‌بخشد.

نزد مخاطبان، شاخصه‌های یادشده را در بستر هنرهای نمایشی مطرح کرده است. پژوهش حاضر مفاهیم یاد شده را در چیدمان تعاملی، Onde Pixel که در سال ۲۰۱۶ در نمایشگاه میلان، برپا بود، بررسی کرده و به این نتیجه مهم دست یافت که آن چه از مفاهیم بازی در اثر هنری در آرای گادامر مشهود است، بر پیکره هنر تعاملی نیز صادق است.

جدی و مسلط فراتر از سوژه‌های درگیر تلقی گردد که عالمی شبکه‌ای برپایه متحدشدن ابژه و سوژه را تشکیل داده است. با توجه به رویکرد هرمنوتیکی گادامر در تأویل و دریافت مخاطب از اثر، چند ویژگی بازی از آرای زیبایی‌شناسانه او قابل استخراج است: قائم‌به‌ذات بودن بازی، جدیت در بازی، عدم تفکیک در سوژه-ابژه، آفرینش و رخداندن، محصوربودن در قواعد بازی و اختیار در شروع بازی. گادامر برای ملموس ساختن ویژگی‌های هستی‌شناختی بازی

### پی‌نوشت‌ها

دانشنامه فلسفه استانفورد. ترجمه وحید غلامی پورفرد. تهران: ققنوس. واینسهایمر، جونل (۱۳۸۱)، هرمنوتیک فلسفی و نظریه ادبی، ترجمه مسعود علیا، تهران: انتشارات ققنوس. وینگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۱)، پژوهش‌های فلسفی، با درآمدی از بابک احمدی، ترجمه فریدون فاطمی، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز.

Inwood, Micheal, (1999). *A Heidegger Dictionary*. USA and Massachusettes, Blackwell, pp 166-168.

Manovich, Lev(2002). *The Language of New Media*, Cambridge:MIT press.

Gadamer, Hans-Georg(1973), *The play of art*, in: *The Relevanca of the Beautiful and other Essays*. Trans by Nicolas Walker, Cambrige, Cambrige university Press, PP123-130.

Grodin, Jean(2001). *Play, Festival and Ritual in Gadamer: on the theme of the immemorial in his later works*, Trans y: Lawrence K. Schnider. In: *Language and Linguisticality Gadamers Hermeneutics*. London(Maryland). Lexington Books. pp 43-52

Paul, C. (2003). *Digital Art*, Thames & Hudson, London

Popper, F. (2007), *From Technological to Virtual Art*, MIT Press, Cambrige, MA.

Castello, Brigid. Edmonds, Ernest(2007). *A Study in Play, Pleasure and Interaction Design, Designing Pleasurable Products and Interfaces*, August , 91-76

[www.unicreditgroup.eu/en/press-media/press-releases/2016/onde-pixel---lo-sguardo-di-miguel-chevalier.html](http://www.unicreditgroup.eu/en/press-media/press-releases/2016/onde-pixel---lo-sguardo-di-miguel-chevalier.html)

Lawn,Chris(2006), *Gadamer: a Guidefor the perplexed*, London and New York: Continuum.

Vilhauer, Monica(2010). *Gadamers Ethics of Play, Hermeneutics and the Other*, United Kingdom: Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc.

<http://www.miguel-chevalier.com>

- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. Spiel                    | 2. Truth and method           |
| 3. Game                     | 4. Play                       |
| 5. Interactive Art          | 6. New Art                    |
| 7. Unicredit pavilion       | 8. Miguel chevalier           |
| 9. Aesthetic consciousness  | 10. Aesthetic differentiation |
| 11. Monica Vilhauer         | 12. Ann Morrison              |
| 13. Brigid Costello         | 14. Ernest Edmonds            |
| 15. Heraclitus              | 16. Immanuel Kant             |
| 17. Horizon thematic        | 18. Being-for-itself          |
| 19. Intentionality          | 20. Creation                  |
| 21. Michele De Lucchi       | 21. Op Art                    |
| 22. Victor Vasarely         | 23. Enrico Castellani         |
| 24. Jacopo Baboni Schilingi |                               |

۲۵. «ریشه واژه دیالکتیک از Dialektiko Techne است که عبارتی یونانی می‌باشد و به معنای «فن مباحثه» است. Dia به معنای دوسویگی یا مبادله و کلمه Legein هم به معنای سخن گفتن و هم به معنای استدلال کردن می‌باشد» (فولکیه، ۱۳۶۲، ۱۰).

### فهرست منابع

- احراری، مهدی (۱۳۹۰)، بررسی فلسفه بازی در هرمنوتیک گادامر، *پایان‌نامه کارشناسی ارشد فلسفه هنر*، گروه فلسفه، دانشگاه علامه طباطبایی.
- احمدی، بابک (۱۳۸۱)، *ساختار و هرمنوتیک*، چاپ دوم، تهران: انتشارات گام نو.
- پین، مایکل (۱۳۸۶)، *فرهنگ اندیشه انتقادی از روشنگری تا پسامدرنیته*، ترجمه پیام یزدانجو، چاپ سوم، تهران: نشرمرکز.
- راش، مایکل (۱۳۸۹)، *رسانه‌های نوین در قرن بیستم؛ ترجمه‌ی بیتا روشنی*، تهران: نظر.
- کانت، ایمانوئل (۱۳۷۷)، *نقد قوه حکم*، ترجمه عبدالکریم رشیدیان، تهران: نشر نی.
- فولکیه، پل (۱۳۶۲)، *دیالکتیک*، ترجمه مصطفی رحیمی، تهران: آگاه.
- گادامر، هانس گئورگ (۱۳۹۳)، *هنر: نماد، بازی، فستیوال*، ترجمه عبدالله امینی: اصفهان: پرشش.
- گروسین، ریچارد، بولتر، جی دیوید (۱۳۸۸)، *منطق تحول رسانه‌ای*، ترجمه رحیم قاسمیان، تهران: مهرنیوشا.
- ملپاس، جف. دیوی، نیکولاس (۱۳۹۴)، *گادامر و زیبایی‌شناسی او*.

## **Transformation of the Subjective Concept of “Play” in Interactive Arts, Based on Gadamer’s views (Case Study: The Onde-Pixel Interactive Arrangement Implemented at Unicredit Pavilion, Milan)**

*Zahra Rahbarnia<sup>\*1</sup>, Sepideh Yaghoobi<sup>2</sup>, Fatemeh Morsali Tohid<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>Associate professor at the Faculty of Arts, Alzahra University, Tehran, Iran.

<sup>2</sup>Tutor of textile design group, Ph.D. student of Art Studies, Alzahra University, Tehran, Iran.

<sup>3</sup>Ph.D. student of Art Studies, Alzahra University, Tehran, Iran.

(Received 20 Aug 2017, Accepted 21 May 2018)

**T**hroughout the history of the philosophical life of art, some philosophers have used “play” to explain their philosophical and aesthetic views, but most of these scholars emphasize on the subjective aspects and corresponding subject matters. In the meanwhile, using Heidegger’s concepts in the process of understanding, Gadamer attempted to illustrate the role of two-way involvement in the artistic experience, based on the concept of “play” and, cleanse the arena of art of subjective and modern epistemological perspectives at the same time.

Considering the Gadamer’s hermeneutic approach to audience’s interpretation and understanding of the artwork, several features of “play”, including: substantiveness of the play, seriousness in play, non-separation of subject-object, new creation and events, confinement in the rules of the play and free will at the beginning of the play can be extracted from his aesthetic views. To explain his talk about aesthetic comprehension, Gadamer has used the parable of “play”. The aim of mentioning the issue of play in “truth and method” is to become familiar with the existence of objects which show that the dual divisions of subject and object are not enough to understand the world. In fact, using this concept, Gadamer tries to display it since as the play is not merely a product of the subjectivity (the subjects of the play) of the actors, the hermeneutic understanding and experience is not just a product of human mental activity. As the actor can freely play a role in the play on the one hand, he is not free due to the participation in the play on the other hand. He should play this role within the framework of the rules and content of the play. The

artist and the person who understands the work of art are not completely free in the face of hermeneutic experience. They act through the traditional framework which covers them. On the other hand, the play metaphor for Gadamer means the function in the context of the structure. The play is created when it is regular and bilateral or multilateral. In this case, the work of art is not a mere object and the reader is not a mere subject. Meanwhile, new arts, especially interactive art, have added to the flow of objectivity by inviting to enter the work through play and enjoy the experience of the work. In fact, Gadamer has raised these features in the context of performing arts in order to make the ontological features of the play tangible for audience. The present study is an attempt to investigate the feasibility of expanding the concept of play in interactive arts where the relationship between the audience and artwork has entered a new domain of participation. Drawing on the descriptive-analytical method and the library data collection methods, the present applied study mainly aims to apply the Gadamer’s hermeneutic views about “player” on the interactive arts. Therefore, one of the interactive artworks (by Miguel Chvalier) presented at the Unicredit Pavilion exhibition in Milan in 2016 was selected as the case study.

### **Key words**

Interactive Art, Play, Gadamer, Audience, Subjective turn.

---

\*Corresponding Author: Tel: (+98-912) 3875603. Fax: (+98-21) 88895626. E-mail: z.rahbarnia@gmail.com.