

عوامل مؤثر در جذب مخاطب در هنر تعاملی با استناد به آثار دنیل روزین

1. نگار زجاجی 2. زهرا رهبرنیا

1. دانشجوی دکترا، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران

Zojaji_negar@yahoo.com

2. دانشیار، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران

z.rahbarnia@gmail.com

چکیده

در دهه‌های اخیر مطالعات بسیاری حول قابلیت‌های هنر تعاملی صورت گرفته است. با این حال پیش از تعامل و ایفای نقش فعال، فرد باید در موضع برخورد با اثر قرار گیرد و بنابراین قبل از هر اقدامی، دانستن چگونگی جذب مخاطب به سمت اثر اهمیتی اساسی دارد. پرسش پژوهش حاضر این است که چه ویژگی‌هایی در ترغیب مخاطبان به برقراری ارتباط با اثر مؤثر هستند. برای شرح بهتر در کنار پژوهش اسنادی و کتابخانه‌ای، این ویژگی‌ها با استناد به مجموعه‌ی «آینه‌های مکانیکی»¹ دنیل روزین²، هنرمند فعال در حوزه‌ی هنر تعاملی بصورت تطبیقی و تحلیلی بررسی شده‌اند. نتیجه حاکی از آن است که دغدغه‌مند بودن اثر. غیرمنتظره بودن آن. ایجاد حس کنجکاوی. سرگرم‌کننده بودن، و آشنا بودن ابزار ساخت از ویژگی‌های تأثیرگذار بر جذب اولیه‌ی مخاطب به اثر هستند که در آثار دنیل روزین نیز به انحاء گوناگون مشاهده می‌شوند.

واژگان کلیدی: هنر تعاملی، مخاطب، ترغیب، ارتباط، کنش

¹ Mechanical Mirrors

² Daniel Rozin

Contributing factors of Calling the audience to an interactive artwork: a Case Study of Daniel Rozin's work

1.Negar Zojaji; 2.Zahra rahbarnia

1. Doctoral Student, Department of Art, Alzahra University, Tehran, Iran

2. Associate Professor, Department of Art, Alzahra University, Tehran, Iran

Abstract

Envisaging an active role for the audience, interactive artworks hold a lot of potential for getting people engaged in the Arts. Therefore in recent decades a lot of studies have been conducted on how to make the utmost use out of interactive art's potential in order to build collective appreciation of art. Nevertheless, before taking an active part, an individual should in the first place take a stand as a viewer. Knowing how to direct the audience's attention towards the artwork is thus, the first and foremost important concern. Needless to say failing to cease the audience's attention in the very first step of confrontation, an interactive artwork might fail to fulfill its ultimate purpose despite having proper qualities to engage the audience. Correspondently, the present research aims to study some effective features of encouraging the audience to connect to the work and meanwhile explores them in some works of Daniel Rozin, an interactive art activist. To do so the documentary analysis approach has been adopted and a comparative study has afterward been done on the collected data. The result suggests containing collective issues, unexpectedness, curiosity development, entertaining, and user-friendly medium as features effective in encouraging the audience to start an interactive connection with the art.

Keywords: Interactive Art, Audience, Encourage, attention, engage

مقدمه

هنر تعاملی در دهه های اخیر بسیار مورد توجه قرار گرفته است. از آنجا که تمرکز هنر تعاملی، همانند تمامی هنرهایی که از دهه ی 1960 به بعد مشارکت مخاطب را هدف می گیرند، بر عاملیت فعال، تألیف و ایجاد، و اجتماع و مسئولیت جمعی می باشد، و همچنین با توجه به هدف هنر تعاملی در راستای دربرگیری اجتماعی هرچه گسترده تر، حضور مخاطب در این هنر اهمیت بسزایی پیدا می کند. (Bishop,2006: 12) از سوی دیگر، موزه های هنری نیز که به دلیل وجود یک سری عوامل بازدارنده در محیطشان، مدت ها بعنوان یکی از بسترهای ایجاد محرومیت فرهنگی و اجتماعی شناخته می شدند، در سال های اخیر تلاش های فزاینده ای در راستای برقراری ارتباط با طیف گسترده تری از ملاقات کنندگان که فراتر از دایره ی مخاطبان

معمولشان باشد داشته اند. (Jensen,2013:144) بر همین اساس مطالعه ی محرکه ها و عوامل موثر در جلب توجه مخاطب و ترغیب او به تعامل با اثر درخور اهمیت بسیار می باشد. پژوهش حاضر به مطالعه ی برخی عوامل موثر در جلب نظر و فراخوانی مخاطب به اثر می پردازد و در این ضمن عوامل مذکور را در بعضی آثار دنیل روزین به عنوان نمونه های موردی بررسی می نماید. تحقیقات جاری با استفاده از روش اسنادی و نیز بررسی مستندات موجود از آثار دنیل روزین صورت گرفته است.

دنیل روزین هنرمند و مدرس حوزه ی هنر تعاملی دیجیتال است که به خلق چیدمان ها و مجسمه هایی با قابلیت منحصر به فرد تغییر و پاسخگویی به حضور و دیدگاه مخاطب می پردازد. در بسیاری موارد بیننده خود محتوای اثر می شود و در مابقی بیننده در موضع ایفای نقش فعال در مواجهه با اثر قرار می گیرد. (معرفی دنیل روزین) مجموعه آثار معروف روزین «آینه های مکانیکی» است که شامل آثاری با اسامی گوناگون مثل «آینه ی خودمحور»، «آینه ی زباله ای»، و یا «آینه ی چوبی» می باشد. این آینه ها بازتابی هدفمند از خود مخاطب به او ارائه می دهند که در واقع واکنشی به حضور و عاملیت او است. آینه های روزین با استفاده از فناوری رایانه عمل می کنند، با این حال در هیچ یک از آنها رایانه در معرض دید نیست و در زیرساخت اثر مستتر است. خود روزین هدفش را از این مجموعه آثار روبرو کردن مخاطب با بازتاب خود عنوان می کند. بر همین اساس، علاوه بر ساختار این آثار، مخاطب محور بودنشان نیز بستر مناسبی برای مطالعه ی تمهیدات و راهکارهای جلب مخاطب و ترغیب او به تعامل با اثر فراهم می کنند.

در رابطه با تعامل مخاطب و اثر تا کنون مطالعاتی صورت گرفته که برای نمونه می توان به تلاش های کلیر بیشاپ^۳، هریت اف. سنیه^۴ اشاره نمود. مطالعات کلیر بیشاپ بیشتر بر نقش مخاطب در جایگاه آفریننده ی اثر تمرکز کرده است و بویژه در کتاب مشارکت^۵ خود به بررسی جوانب و اهداف گوناگون این نقش مولد میپردازد. از سوی دیگر هریت اف. سنیه سالهاست درباره ی مسائل مربوط به رابطه ی مخاطب با آثار هنری در محیط های عمومی به پژوهش پرداخته و ویژگی هایی ظاهری و محتوایی برای چنین آثاری برشمرده است. در یک نگاه کلی در این زمینه تا بحال بیشتر به نقش مخاطب و عوامل تأثیرگذار بر مخاطب به صورت عام پرداخته شده است. حال آنکه مقاله ی پیش رو به بررسی موردی بعضی عوامل تأثیرگذار در جذب اولیه ی مخاطب -مثابه ی سطح آغازین تعامل- با تکیه بر یک مجموعه آثار خاص می پردازد و ویژگی هایی مؤثر را در این رابطه معرفی می کند. با توجه به اهمیت تعامل و در نتیجه هنر تعاملی در دنیای معاصر، و نیز با در نظر گرفتن سیاست های اخیر نهادهایی چون موزه ها در جهت گسترش دامنه ی مخاطبینشان، نتایج حاصل از این پژوهش می تواند برای نهادهای هنری و دست اندرکاران حوزه ی هنرهای تعاملی-چه در زمینه های عملی و چه در زمینه های نظری- مفید باشد.

عوامل ترغیب کننده ی مخاطب در مواجهه ی نخستین با اثر

در هر اثر هنر تعاملی عوامل گوناگونی مستتر هستند که بر کیفیت تعامل مخاطب با آن اثرگذارند. این عوامل در مراحل مختلف عمل می کنند. بدین ترتیب که ویژگی هایی از اثر در برخورد اولیه مهم هستند، ویژگی های دیگری در ادامه ی روند تعامل اهمیت دارند، و یا خصوصیات دیگری بر شدت و یا پایایی تجربه تأثیرگذارند. از عواملی که در مرحله ی نخستین مواجهه با اثر برای جلب نظر مخاطب حائز اهمیتند، می توان به دغدغه داشتن، غیرمنتظره بودن، ایجاد کنجکاوی، در نظر گرفتن جنبه ی سرگرمی، و ابزار ساخت مخاطب پسند اشاره کرد.

³ Claire Bishop

⁴ Harriet F. Senie

⁵ Participation

دغدغه مند بودن: هنرمندان معاصر به صورت فعال با دغدغه های اجتماعی درگیر شده و از آنها تأثیر گرفته اند. ارجاعات محتوایی گسترده به مسائل جاری، در کنار عنصر تعامل، مخاطب را در خلق بازتاب رویدادهای بازنمایی شده شریک می کند. (Costache, 2012) این مطرح کردن دغدغه های اجتماعی در اثر، در واقع ارائه ی بازتابی از مسأله ای می باشد که مخاطب در دنیای حقیقی با آن درگیر است و بنابراین حس همذات پنداری مخاطب از طریق قوه ی تخیلش برانگیخته می شود. قوه ی تخیلی که در اینجا مورد بحث است، همان چیزی است که گرگوری کوری از آن تحت عنوان تخیل بازآفرین یاد می کند. تخیل باز آفرین باعث می شود مخاطب با رجوع به مفاهیم و تعاریف خاص خود، تجسمات بصری را در رابطه با تجربه ی بصری حقیقی درک نماید. (گات، 1384: 183) در واقع همین تجربه ی بصری پیشین فاصله و غربت مخاطب را نسبت به اثر کم کرده و او را به تعامل با اثر ترغیب می کند. تخیل بازآفرین زمانی برانگیخته می شود که رویداد تخیلی بدون رجوع ذهنی به نوعی از رویداد مورد بازآفرینی اش نمی تواند بطور کامل توجیه شود. بر همین مبنا این نوع تخیل، عنصر اساسی برای درگیر شدن مطلوب و صحیح با بسیاری آثار هنری است؛ بویژه در مواردی که اثر یک محتوای بازنمایانه قدرتمند دارد. (همان: 184) این امر را می توان صورتی نوین از کاتارسیس ارسطویی دانست که نشان می دهد چگونه نمایش دقیق و درست شخصیت ها و ماجراجویی هایشان احساسات را بر می انگیزد و پالایش می کند. (Gaut, 2003: 17)

گذشته از تأثیری که پرداختن اثر به دغدغه های جمعی جاری، بر ترغیب مخاطب به برقراری ارتباط با آن دارد، این تمهید می تواند جنبه ی آموزشی نیز داشته باشد. چرا که هنر آگاهی از مسائل اجتماعی ایجاد می کند و می تواند جنبه های مذهبی، سیاسی، و اقتصادی فرهنگ ها را ابراز کند. بدین ترتیب هنر می تواند هر آن چیزی باشد که یک فرهنگ از آن می خواهد. (Martinez, 2014)

غیر منتظره بودن: از عوامل جلب نظر مخاطب به اثری خاص، غیرمنتظره بودن اثر است. شیء یا رویداد غیر منتظره از طریق ایجاد حس غافلگیری توجه مخاطب را به خود جلب می کند. این ویژگی تا حدی تأثیرگذار است که در سال های اخیر همگام با هرچه مهم تر شدن هنر تعاملی، نسل جدید هنرمندان اندازه های بسیار بزرگ و همه پسندی را که مدتها برای جلب توجه مخاطب رایج بود، رد کرده اند و در عوض فرم هایی غیر معمول را ترجیح می دهند که محیط را در هم شکند. (نگاهی به کتاب هنر عمومی اکنون؛ خارج از زمان؛ خارج از مکان) این غافلگیری می تواند از راه های گوناگون مانند استفاده ی دور از انتظار از امکانات زمانی-مکانی برای ارائه ی اثر و یا حتی بکارگیری مواد و ابزار غیرمعمول در ساخت اثر صورت گیرد.

در هنر تعاملی غیرمنتظره بودن، از طریق برانگیختن واکنش آنی مخاطب، او را در جایگاه ایفای ناخودآگاه نقش فعال در برخورد با اثر قرار می دهد. ادموند بورک در کتاب رویکردی فلسفی به درک ما از امر والا و امر زیبا عنوان می کند که در هر چیز ناگهانی و خلاف انتظار، ما بالقوه ی آغاز کردن هستیم؛ بدین ترتیب که با توجه به ارتباط رویدادهای ناگهانی با درکی که ما از خطر داریم، طبیعتمان ما را به موضع گیری در برابر آن امر برمی انگیزد. (Burke, 1990: 152)

برانگیختن حس کنجکاوی: کنجکاوی باعث می شود تا مخاطب در جستجوی نتیجه باشد و این جویندگی خود حالتی از پویایی است. بنابراین ایجاد وجهه ی سؤال برانگیز و کنجکاوکننده در اثر باعث می شود تا مخاطب برای دریافت نتیجه ی تجربه ی تعاملش با اثر، و یا سنجش درستی حدسیات خود در رابطه با نتیجه ی این تجربه به سمت آن سوق کند.

سرگرم کننده بودن: سرگرمی از عوامل دیگر ترغیب مخاطب به تعامل با اثر می باشد و از راههای پرکاربرد ایجاد سرگرمی در هنر تعاملی، بازی است. امروزه محبوبیت نزدیک کردن هنرهای تعاملی به بازی چنان افزایش یافته که گاه انتقادها و

⁶ Public Art Now, Out of Place, Out of Time by Claire Doherty

بحث هایی را حول از بین رفتن مرز بین هنر و بازی برمی انگیزد. متوسل شدن به بازی بخصوص از زمانی مهم شد که تقابل و تضاد بین انواع هنر جدید و هنر قدیمی پررنگ تر شد. در واقع تقابل بین انواع قدیمی و جدید هنر، بازی را بعنوان جایگزینی برای «اثر» سنتی مطرح ساخت. بازی که گاه ابتدایی، بچگانه، و غیرمنطقی تعبیر می شود، راه حلی جذاب برای رویکردهای عقلانی و آکادمیک و پیچیده ی مورد انتقاد هنر و زندگی اجتماعی شده است. (Zimna,2010: 105) اهمیت بازی و سرگرمی بویژه در این است که با توجه به مقبولیت عامشان قابلیت جذب مخاطبانی خارج از محدوده ی مخاطبان خاص درگیر با دنیای هنر را نیز دارند. از شواهد این امر می توان به تحقیقات میدانی صورت گرفته برای ترغیب مادران جوان به بازدید از موزه ای در انگلستان اشاره نمود که در آن فعالیت های کارگاهی که به عنوان راهی سرگرم کننده برای وارد کردن بازی به پروسه ی بازدید نگریسته شده بودند، نقش بسزایی در تحقق هدف داشتند. چراکه تجربه ی بازدید خانواده ها را از کلیشه های پیشین کنترل های سخت گیرانه ی صدا و رفتار از سوی کارکنان موزه متفاوت ساختند. حتی در مراحل ابتدایی این تحقیق، ترغیب و گرد هم آوردن مادران در موزه، از طریق دسترسی به یک گروه بازی محلی برای مادرهایی با محرومیت از یک سری فعالیت های اجتماعی و کودکانشان محقق شد. (Jensen,2013: 156-157)

سادگی ابزار ساخت: از دیگر ویژگی هایی که میل به تعامل با اثر را در بین طیف گسترده تری از مخاطبان تقویت می کند، راحتی کارکرد است. آشنا و معمول بودن اجزای اثر راه را برای تعامل با آن هموار می سازد، در حالیکه در شرایط عکس این حالت ممکن است تحت تأثیر استفاده از ابزاری پیچیده، میزان قابل توجهی از زمان و انرژی صرف کشف طریقه ی تعامل با اثر شود و یا مخاطب را بالکل از تعامل با اثر منصرف سازد؛ ضمن اینکه در صورت وقوع کنش تعاملی، کنش مذکور دارای سطح نازلی از آنی بودن و آزادانه بودن خواهد بود. این مسأله در مورد آثاری که در آنها از فناوری های جدید استفاده شده است مهم تر می شود. بسیاری از بازدیدکنندگان موزه ها در شرایطی که ندانند برای تعامل با اثر چه رفتار کنشی ای باید نشان دهند، دچار نوعی شرم زدگی می شوند و به همین دلیل هم احساس شرم، در میان مخاطبان هنر تعاملی احساسی رایج است. (Scot, و 425) 2013: 422

نگاهی به عوامل ایجاد رغبت در مخاطب در مجموعه «آینه های مکانیکی» دنیل روزین

از عوامل برشمرده شده، رویکرد دغدغه مند بودن اثر در آثار تعاملی دنیل روزین به خوبی مشهود است. به عنوان نمونه در یکی از این آثار به نام «آینه ی زباله ای» که از تکه زباله های گوناگون که اغلب زیر پا له شده اند ساخته شده، اشاراتی به مصرف گرایی و نیز معضلات زیست محیطی که امروزه بسیار مسأله ساز شده اند وجود دارد. خود روزین هدفش را از این اثر نشان دادن آنچه انسان مصرف می کند به عنوان بازتابی از خود او عنوان می نماید. با توجه به مطرح بودن مسأله های زیست محیطی و نیز مصرف گرایی در جوامع امروزی، بازتابی از این مفاهیم، اثر را برای مخاطب قابل لمس تر ساخته و دنیای مخاطب و دنیای اثر را به هم نزدیک تر می کند.



تصویر 1- آینه ی زبانه ای (وب سایت هنرمند)

از سوی دیگر نمونه ی غیرمنتظره بودن و غافلگیری بیننده را نیز در قالب های گوناگونی می توان در آثار دنیل روزین مشاهده نمود. در وحله ی اول، نوع هستی اثر که تا حدی بسته به حضور مخاطب است، خود به امری غیرمنتظره بدل می شود. در آینه های مکانیکی روزین مخاطب تا زمانی که در مقابل اثر قرار نداشته باشد، برخلاف انتظاری که احتمالاً از پیش دارد، چیزی جز سطحی یکدست و کسل کننده نخواهد دید. این در دسترس نبودن آثار و یا اطلاعاتی که بیننده انتظارش را دارد، او را میوس می کند. (گزارش پژوهش موزه ی تیت) هنگامی که بیننده در مقابل اثر قرار می گیرد اتفاقی خلاف ظواهر امر روی می دهد و اثری که صرفاً سطحی یکدست و ایستا پنداشته شده بود، بصورت پویا خودنمایی می کند. این نخستین مرحله از غافلگیری مخاطب است که در برخورد با این آثار صورت می گیرد.

مرحله ی بعد زمانی است که مخاطب با تصور معمول خود از آینه در مقابل شیئی نمایی-تحت نام آینه- قرار گرفته و بازتاب خود را در آن می بیند. مشاهده ی شیئی با عملکرد یکسان و نامی تقریباً یکسان، اما با ظاهر و نتیجه ای متفاوت از آنچه مخاطب در دنیای حقیقی می شناسد، خود سطح دیگری از غافلگیری است.

مرحله ی بعدی غیرمنتظره بودن در آثار روزین، به تصویری برمی گردد که اثر از خود مخاطب و به خود او ارائه می دهد. همانطور که در یک نمایش بذله گویی های مبتذل شخصیت یک نمایش از حیث آشنا بودن مخاطب را کاملاً غافلگیر می کنند، و یا موسیقی های آرام موتزارت از این جهت که با عمیقاً آشنا بودنشان جلوه ای جدید به امر آشنا می دهند، ما را غافلگیر می کنند، انعکاس تصویر مخاطب در آینه های مکانیکی روزین نیز برای او غیرمنتظره است. به بیان دیگر، مخاطب غافلگیر می شود چرا که این خود اوست که در آینه ی بدقت شکل یافته ی اثر دوباره کشف می شود (Gelven, 1995: 110). این مسأله هنگامی ملموس تر می شود که به یاد آوریم آینه های روزین چگونه بازتاب افراد را در مایه ی مسائل مطرح دوره ی خود آنها بازتاب می دهد. بطور مثال در «آینه ی خودمحور»، مخاطب بازتاب خود را در قالب یکی از ویژگی های مذموم انسان نوین دریافت می کند، و یا در «آینه ی زبانه ای» انعکاس تصویر مخاطب در قالب آنچه حاصل مصرف روزمره ی خود اوست به او برمی گردد. در نتیجه این آینه ها تصویری را که مخاطب از خود در ذهن دارد در هم شکسته و او را به کنکاش دوباره در شخصیتش ترغیب می کند. در حقیقت می توان گفت در این مرحله، غافلگیری از طریق آشناپنداری رخ می دهد.

سطح بالاتر غیرمنتظره بودن از طریق توالی بازتاب هایی است که تکراری نیستند و هر یک ویژگی هایی جدید دارند. در مجموعه آینه های روزین، اثر پویاست و همگام با مخاطبان و کنش هایشان تغییر می کند، بنابراین همواره ظرفیت ارائه ی جلوه ای تازه را دارد و مخاطب هیچ گاه نمی تواند آنچه را خواهد دید دقیقاً پیش بینی کند. ادموند بورک، با استناد به موسیقی بعنوان یک مثال، عنوان می کند که انتظار، خود باعث امتداد و توالی می باشد. همانطور که بسیاری از جانورانی که برای شنیدن صدایی آماده می شوند، حالتی هشیار گرفته و گوش هایشان را تیز می کنند، تأثیر رویدادها (در مثال مذکور اصوات موسیقی) نیز با یک ابزار کمکی که در اینجا همان انتظار است، بطور قابل ملاحظه ای افزایش می یابد. اما حتی بعد از چندین بار تجربه، ما همچنان منتظر تجربه های بیشتر هستیم، چرا که نمی توانیم از نوع و شکل تجربه های بعدی بطور دقیق با خبر باشیم؛ در چنین شرایطی هر یک از تجربه ها، هنگام روی دادن نوعی غافلگیری ایجاد می کنند که حس میل به تداوم تجربه و کنشش به اثر را باز

هم بیشتر می کند (Burke, 1990: 265-266). علاوه بر این، همانطور که گفته شد اثر بازتابی بسیار متفاوت از آنچه در دنیای واقعی از یک آینه دریافت می شود ارائه می کند. بدین ترتیب این آینه ها از یک ویژگی غیرمنتظره بودن مداوم مبتنی بر آشنایی زدایی برخوردار هستند .

در حقیقت این آثار از حیث غیر منتظره بودن آثاری غنی هستند، چرا که این ویژگی را در درجات مختلف و به طرق مختلف (آشناپنداری و آشنایی زدایی) دارا هستند و به همین دلیل توانایی بالایی در جلب نظر مخاطبین از طریق غافلگیر کردن دارند.

از ویژگی های مهم دیگر آینه های مکانیکی که در ترغیب مخاطبین مؤثر است ایجاد و ابقای حس کنجکاوی مخاطب است. برای روشن تر شدن مسأله می توان به مقایسه ی آینه ی زباله ای روزین با اثری که مشخصاً از لحاظ پیام و مواد ساخت به آن شباهت دارد اشاره کرد. این اثر تصویربست از یک کوسه که بصورت کلاژی از اتیکت های پوشاک به هم متصل شده ایجاد شده است و به ارزش های پوچ دنیای مصرف گرای امروزی و فانی بودن هویت های تشکیل شده از نام های تجاری اشاره دارد. این تابلو که «خرید» نام دارد جزو مجموعه ی موزه ی هنر مدرن استانبول است و بنابراین به صورت ثابت در بین آثار نمایشی قرار دارد. در اینجا مخاطب، پس از چند بار دیدن اثر-حتی اگر متوجه جزئیات بصری جدیدی شود- با اثری یکسان و قابل پیش بینی روبروست. بنابراین بعد از مدتی، اثر نظر کمتری را متوجه خود خواهد کرد و توجیهی برای تکرار تجربه ی دیدنش دربر نخواهد داشت. در مقابل در آینه ی زباله ای با پیامی نسبتاً یکسان، مخاطب با هر بار دیدن و تعامل با اثر نتیجه ای جدید دریافت می کند که هیچ گاه بطور دقیق قادر به پیش بینی آن نیست و بنابراین احتمال بیشتری وجود دارد که پس از هر بار تجربه، میل به تجربه ی مجدد اثر در او وجود داشته باشد. به بیان دیگر، خود مخاطب قادر است با ایفای نقش کنشی در هر بار تجربه ی اثر، نتیجه ی متفاوت و جدیدی از آن استخراج کند. این وابستگی اثر به تعامل مخاطب، در او حس کنجکاوی در مورد نتیجه ی کنشش، و نیز تفاوت هر تجربه با تجربه ی پیشین را برمی انگیزد و بدین طریق اثر جذابیت خود را حفظ می کند. از این حیث ایجاد کنجکاوی نه تنها در جلب نظر مخاطب، بلکه در تداوم تمایل او به اثر نیز مؤثر است.



تصویر 2- خرید، صابیره سوسوز (موزه ی هنر مدرن استانبول)

گذشته از مواردی که به آنها پرداخته شد، آثار دنیل روزین با توجه به قابلیت هایی که استفاده از کامپیوتر در ساختارشان ایجاد کرده، تا حد خوبی توانسته اند به بعد سرگرمی نیز پردازند. مخاطب در این آثار امکان این را دارد که در دنیای اثر بدون چارچوبی خاص و احساس مسئولیت یا انجام وظیفه به ایفای نقش و اثرگذاری دلخواه خود پردازد و برای مدتی، خارج از برنامه های زندگی روزمره، سرگرم شود. این آزادی عمل تفریح گونه ی مستتر در اثر با القای حق انتخاب و اختیار تمایل مخاطب را به ارتباط با اثر بیشتر می کند .

ابزار ساخت از موارد دیگریست که بسته به وبژگی هایش می تواند در ایجاد میل به تعامل با اثر در مخاطب نقش داشته باشد. در آینه های دنیل روزین هم یکی از عوامل احساس راحتی و فراخوانی دوستانه ی مخاطب به ارتباط با اثر، نحوه ی بهره گیری از ابزار ساخت است. در این آثار علیرغم اینکه برای واکنش به کنش مخاطب، از فناوری رایانه استفاده شده است، این ابزار فناوری به هیچ وجه در مقابل دید مخاطب نبوده و یا با ایجاد پیچیدگی ارتباط با اثر را دشوار نمی کنند. واسطه های ساخت اثر که مخاطب می بیند، موادی بسیار آشنا چون چوب، تکه های زباله، و یا قطعات آینه هستند. همین امر باعث می شود مخاطب در ارتباط با اثر احساس راحتی کند و در فرآیند تعامل با موانعی چون نگرانی از آشکار شدن ضعفش در استفاده از ابزار ارتباطی مواجه نباشد. همچنین تعامل مخاطب با آثار روزین، فرآیندی مستقیم است؛ بدین معنا که خود مخاطب برای ایفای نقش فعال خود کافی است. این امر هنگامی مهم تر می شود که بازدیدکننده ی مردم برای حصول اطمینان از نحوه ارتباط با اثر به مشاهده ی بازدیدکنندگان دیگر می پردازد (Scott, 2013: 425). در چنین شرایطی فرد نگران ناشناخته بودن ابزار واسطه ی تعامل نخواهد بود. علاوه بر این مستقیم بودن ارتباط تعاملی فایده ی ضمنی دیگری نیز دارد و آن تمرکز انرژی مخاطب بر صرف عمل تعامل است.



آینه ی چوبی (وب سایت هنرمند)

نتیجه گیری

در سال های اخیر توجه زیادی به هنرهای تعاملی شده است. همچنین مطالعاتی در جهت تقویت هر چه بیشتر این هنر برای دستیابی به اهدافش و تأثیرات آن صورت گرفته است. از آنجا که مهم ترین قدم برای آغاز تعامل مخاطب با اثر کشش او به اثر است، پژوهش حاضر تمرکز خود را بر عوامل مؤثر در این مرحله ی آغازین قرار داد. در این مقاله، به برشماری برخی ویژگی های مورد نیاز برای ترغیب اولیه ی مخاطب به برقراری ارتباط با یک اثر هنر تعاملی-که ارتباط مخاطب در آن اهمیت فوق العاده دارد- پرداخته شده است. برای انجام این هدف از مطالعه ی منابع مکتوب در رابطه با ویژگی های آثار هنری و از آن بین تمرکز بر ویژگی های مؤثر بر مخاطب پرداخته شد و در مرحله ی بعدی به مجموعه ی «آینه های مکانیکی» دنیل روزین به عنوان نمونه های محقق شده ی کاربرد این ویژگی ها رجوع شد. در نهایت نتایج حاصل از این پژوهش را می توان در دو وجه اعلام کرد: ویژگی های مؤثر در موفقیت آثار تعاملی، و ویژگی های آثار تعاملی روزین.

در مواجهه با آثار تعاملی، دغدغه مندی، غیرمنتظره بودن، ایجاد کنجکاوی، برخورداری از جنبه ی سرگرمی، و بیگانه نبودن ابزار ساخت اثر می توانند در ترغیب مخاطب به برقراری ارتباط آغازین با اثر تأثیر بسزایی داشته باشند. همچنین غافلگیری می تواند در سطوح مختلف و به طرق متنوع رخ دهد. از شیوه های مؤثر در این بین، آشناپنداری و آشنایی زدایی علیرغم تضاد روندهایشان هر دو قابلیت ایجاد حس غافلگیری در مخاطب را دارا هستند.

در رابطه با آثار روزین باید گفت آثار روزین به عنوان آثاری تعاملی نه فقط بازتابی از مخاطب- بلکه بازتابی از دنیای معاصر ارائه می دهند. نکته ی بسیار جالب در آثار او بکارگیری هم-هدف دو رویکرد مذکور آشناپنداری و آشنایی زدایی در یک اثر واحد است. همچنین این آثار را از حیث برخورداری از ویژگی های مهم مذکور در هنر تعاملی، می توان آثاری موفق قلمداد نمود. از آنجا که آثار هنر تعاملی همواره در فضای آزاد قرار ندارند، بنابراین بکارگیری نتایج این پژوهش می تواند در ایجاد تمایل به بازدید از آثار تعاملی در موزه ها-که امروزه تلاش زیادی برای آن صورت می گیرد- و نیز تکرار اینگونه تجربه های بصری مفید باشد.

جدول 1: نقش ویژگی های جذب کننده ی مخاطب در آثار تعاملی و در آثار روزین

ویژگی	دغدغه مند بودن	غیرمنتظره بودن	ایجاد کنجکاوی	سرگرم کننده بودن	سادگی ابزار ساخت
نقش در اثر	شریک کردن مخاطب در خلق بازتاب رویداد بازنمایی شده از طریق قوه ی تخلیش	برانگیختن واکنش آنی مخاطب از طریق غافلگیر کردن او	ایجاد سؤال و تمایل مخاطب به سمت اثر برای دریافت نتیجه ی تجربه اش	توانایی جذب طیف گسترده ای از مخاطبان بنا بر مقبولیت عام	هموار ساختن راه تعامل با اثر
جایگاه در آثار روزین	بازتاب مسائل اجتماعی همچون معضلات زیست محیطی و زندگی جدید	وابستگی اثر به مخاطب-کاربرد شی با عملکرد و نام یکسان، با ظاهر و نتیجه متفاوت-ارائه بازتاب مخاطب به خودش- توالی بازتاب های غیر تکراری	دریافت نتیجه جدید با هر بار تعامل با اثر- انگیزش کنجکاوی مخاطب به نتیجه ی کنشش	ایفای نقش و اثرگذاری دلخواه بدون چارچوب خاص	آشنا بودن واسطه های ساختی که در دید هستند

منابع و مآخذ:

گات، بریس (1384)، *دانشنامه زیبایی شناسی*، ترجمه منوچهر صانعی دره بیدی و دیگران، انتشارات فرهنگستان هنر، تهران.

Bishop, Claire (2006), *Participation*, Whitechapel & The MIT Press

Burke, Edmund (1990), *A philosophical Enquiry: into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, Oxford University Press

Costache, Irina D. (2012), *The Art of Understanding Art: A Behind the Scenes Story*. Wiley-Blachwell

Gaut, Berys(2003), *The Routledge Companion to Aesthetics*, Routledge

Gelven, Michael(1995), *A Philosophical Inquiry into Judgment, Worth and Existence*, Rowman & Littlefield

Jensen, Eric A.(2013), "Reconsidering The Love of Art: Evaluating the Potential of Art Museum Outreach", *Visitor Studies*, 16:2, 144-159, DOI: 10.1080/10645578.2013.827010

Martinez, Jonathan(2014), *Art & Humanities Professional Essays and Assignments*

Scott, Susie (2013), "Goffman in the Gallery: Interactive Art and Visitor Shyness", *Symbolic Interaction*, 36 :4, 417-438, DOI: 10.1002/SYMB.74

Zimna, Katarzyna(2010), *Play in the Theory and Practice of Art*, Loughborough University

منابع اینترنتی:

گزارش پژوهش موزه ی تیت در: tate.org.uk/download/file/fid/37523

معرفی دنیل روزین در: artistaday.com/?p=18326

نگاهی به کتاب هنر عمومی اکنون؛ خارج از زمان، خارج از مکان در: <http://www.amazon.com/Public-Art-Now-Time-Place/dp/1908970170>

منابع تصاویر:

وب سایت هنرمند: <http://www.smoothware.com/danny/newtrashmirror.html>

سایت موزه ی هنر مدرن استانبول:

<http://www.istanbulmodern.org/en/collection/photography-collection/5?t=3&id=1182>