بررسی هنر تعاملی از دیدگاه نشانه‌شناسی

** سارا جهانگیری *** سید نظام‌الدین امامی‌فر (نویسنده مسئول)

** کارشناس‌ارشد ارتباط‌تصویری، دانشگاه کمال‌الملک نوشهر، مازندارن، ایران
jahangiri2922@Gmail . com

*** (نویسنده مسئول) استادیار دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، شهر تهران، ایران
Emamifar@shahed.ac.ir

چکیده

در قرن بیستم ، تحولاتی در زمینه هنر بوجود آمد که به همراه پیشرفت تکنولوژی وفن‌آوری زمینه را برای هنر جدید وحضور رسانه‌های جدید فراهم آورد. رابطه هنر و فن آوری وپیشروی جهان بسوی فرهنگ دیجیتالی موجب بوجود آمدن هنر عصر دیجیتال شده و به این ترتیب هنرمندان از تکنولوژی دیجیتالی در این روند بهره‌مند گشتند. این امکانات موجب رشد وبروز هنرهای جدید از جمله هنر تعاملی گردید.در پژوهش انجام شده به بررسی هنر تعاملی از دیدگاه نشانه شناسی پرداخته شده است تا نشان دهد چگونه واقعیت مجازی شکلی واقعی پیدا می‌کند و به مخاطب احساس واقعی می‌بخشد و حضور مخاطب را از جایگاه همیشگی خود تغییر داده و بصورت فعال امکان‌پذیر می‌سازد و به کشف رموز این ارتباط می‌پردازد. روش انجام تحقیق بر مبنای ماهیت توصیفی -تحلیلی بوده است وشیوه گردآوری اطلاعات به صورت ترکیبی (کتابخانه ای و میدانی) و تعداد نمونه ۵ تصویر است. روش تجزیه و تحلیل اطلاعات نیز کیفی است. نتایج به دست آمده از بررسی نمونه‌ها نشان می‌دهد که این هنر به طور عمده وابسته به شروع کردن آگاهانه‌ی مخاطب بوده و در اکثر موارد ، مخاطب است که تعامل را آغاز می‌کند ، این موضوع سبب می‌شود که در این نوع هنر، تأکید عمده بر نقش فعال مخاطب و مشارکت قرار گیرد، این خصیصه که البته در عین حال مبتنی بر نوعی روحیه‌ی اجتماعی برای حضور فعال در محیط زندگی است. تا نشان دهد چگونه واقعیت مجازی شکلی واقعی پیدا می‌کند و به مخاطب احساس واقعی می‌بخشد و حضور مخاطب را از جایگاه همیشگی خود تغییر داده و بصورت فعال امکان‌پذیر می‌سازد و به کشف رموز این ارتباط می‌پردازد.

واژگان کلیدی:

نشانه‌شناسی، هنر تعاملی ، مخاطب

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

مقدمه

با پیشرفت تکنولوژی و فناوری شبکه، امکانات تعاملی در دنیای مجازی پیشرفت کرده و سبب تغییر شکل هنر شده است و این امکان را ایجاد نموده تا مخاطب نیز در گیر جریان اثر هنری باشد بر این اساس ماهیت اثر هنری و هنرمند تغییر یافته و مفهوم هنرمند از صرف خالق اثر بودن و اثر هنری به مثابه یک متن کامل و همینطور جایگاه مخاطب از تنها بیننده وتماشاگر بودن به مخاطبی فعال، تأثیرگذار و کنشگر تبدیل پیدا کرده است. این تغییرات منجر به تحول روشهای انتقال پیام به مخاطب و نیز استفاده از رسانه‌ها و توانایی آن‌ها برای اینکار گردید. هنر تعاملی، نوعی از هنر جدید است که در آن رابطه دو سویه برتر برقرار است. با وجود ارائه فردی اثر هنری، مشارکت مخاطب نیز وجود دارد و تعاملی میان هنرمند و مخاطب شکل داده شده است. در یک اثر تعاملی هنرمند فضایی باز و همچنین حق انتخاب برای ورود و خروج به آن را را در امکان مخاطب قرار می‌دهد. بنابراین شرایط برای مخاطب اثر وجود دارد تا تعیین‌کننده فرم نهایی اثر باشد و بر اساس نظر خود آن را تغییر دهد به همین جهت فرم نهایی اثر می‌تواند برای هر مخاطب متفاوت باشد.

اهمیت این پژوهش براین است که به تاویل و رمزگشایی در هنر تعاملی که در آن بیننده را در واقعیت مجازی به مخاطبی فعال تبدیل می شود و همچنین به شناخت شیوه‌های بیانی مهمی که مخاطب را مجاب به قبول واقعیت مجازی می‌کند می‌پردازد. سؤال پژوهش این است که - در گرافیک تعاملی از چه شیوه های بیانی غالبی در القای مفهوم ، استفاده شده است ؟

فرضیه های پژوهش بر این است که - بنظر می رسد که شیوه ی بیانی غالب در القای مفهوم آثار تعاملی ، استفاده از عناصر نمایه ای باشد .

- شناسایی و تحلیل علل ظهور و عملکرد هنر تعاملی با تأکید بر هنر تعاملی در ایران. ۱۳۹۳. قادری، عرفان. استاد راهنما احمد نادعلیان و استاد مشاور محسن مراثی.

در این پایان‌نامه، با بهره‌گیری از روشی توصیفی-تحلیلی و استفاده از منابعِ کتابخانه‌ای و اینترنت، سی اثر از شاخص‌ترین نمونه‌هایِ خارجی و ایرانی «هنر تعاملی» معرفی و تحلیلِ شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که علی‌رغم شباهت‌های بسیارِ موجود بین انواع هنری مشارکت/تعامل-مبنا (از جمله هنر مشارکتی، سیبِرنِتیکی، نسبت‌مند و ...) هر یک از آن‌ها تعریفی ویژه‌یِ خود را داشته و نباید با یکدیگر خلط شوند و ارایه تعریفِ ویژه‌ی «هنِ تعاملی» ضروری است. پس از آن نشان داده شد که بر اساسِ این تعریف از «هنرِتعاملی»، نمونه‌هایِ مشارکت/تعامل-مبنای ایرانی؛ جز در چند مورد استثنائی، نه تعاملی بل‌که از انواع دیگر از جمله مشارکتی، سیبرنتیکی و... هستن .

- بررسی نقش و جایگاه مخاطب در هنرهای تعاملی Interactive arts.عباسی، فرود. استاد راهنما مهرناز کوکبی و مصطفی اسدالهی.

در این پژوهش به این پرداخته شده است که تأثیرات فنآوری های تکنولوژیک بر روند هنر عصر دیجیتال، رشد هنرهای نوین به ویژه هنر تعاملی، تغییر ماهیت اثر هنری و هنرمند، منجر به تغییر جایگاه مخاطب از بیننده و تماشگر صرف به تماشاگر مشارکت کننده و کنش گر شده است و به دنبال آن شیوه های انتقال پیام به مخاطب نیز متحول شده است. مطالعه هنرهای حرکتی در تبلیغات تجاری بین سالهای ۲۰۰۰تا۲۰۱۶.اشرف جولایی ، شیوا . استاد راهنما دکتر سید نظام الدین امامی فر . در این پژوهش تلاش شده به نقش هنر های حرکتی در تبلیغات نوین بپردازد.

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

- **نقش مخاطب درهنر تعاملی (مطالعه موردی: چیدمان تعاملی). ۱۳۹۴. سیدین ، بهاره . استاد راهنما رضا افهمی و مهدی کشاورز افشار.**

این مطالعه مروری بنیادین بر روی مفاهیم هنر تعاملی، با مطالعه موردی بر روی چیدمان تعاملی دارد و با استفاده از روشهای بسیار متعدد موجود تعامل انسان-کامپیوتر (HCI) برای ارزیابی تجربه و نقش مخاطب با چنین آثار تعاملی‌ای، به بررسی معیارهای زیبایی شناختی حاکم بر تجارب هنر تعاملی می‌پردازد.

رابطه هنر و تکنولوژی

از آغاز قرن بیستم، به تدریج ضرورت اصلاح وضعیت هنرمند و تماشاگر احساس گردید. در چنین وضعیتی مخاطب همواره در پیوند با یک عینیت و ذهنیت مجهول قرار می‌گرفته است. با ظهور فناوری در دنیای جدید، اشکال قبلی ارتباط هنری جوابگوی نیازهای مخاطب و هنرمند نبودند، بلکه نیاز به یک تعامل متقابل که در آن هم هنرمند و هم مخاطب در فرآیند شکل گیری و بهره مندی اثر مشارکت و همکاری داشته باشند، احساس گردید (رهبرنیا، مصدری، ۱۳۹۴).

تاثیر رسانه‌های نوین بر تعاملی شدن هنر جدید آخرین آوانگارد در قرن بیستم هنری است که پایدارترین انقلاب یعنی انقلاب فناوری را به خدمت می‌گیرد. هنر مبتنی بر فناوری که حاصل اختراعات خارج از دنیای هنر مانند یک رشته از کارهای هنری اعم از عکاسی تا فیلم و ویدئو، واقعیت‌های مجازی و غیره می‌باشد، این امر هنر را به عرصه‌ای هدایت کرده است که زمانی تحت تسلط مهندسان و تکنیسین‌ها بوده است. (راسن، ۱۳۸۹: ۹). با ظهور اجراها، چیدمان، ویدئو ، زمان‌بندی فرم هنری محوریت یافت. طراحی هنر محاوره‌ای و مبنی بر کامپیوتر، به‌گونه‌ای است که نیازمند یک تلفیق زمانی بوده تا در آن بیننده وارد قراردادی با کامپیوتر شود. به‌کارگیری کامپیوتر در حوزه تولید هنری در سال‌های اخیر سبب شده است تا ضرورت تعریفی جدید از زیباشناسی احساس گردد. انسان-کامپیوتر در واقع یک نوع تعامل است، چرا که به مصرف‌کننده امکان کنترل کامپیوتر را در زمانی واقعی به‌وسیله اطلاعاتی که بر صفحه نمایش داده می‌شود، می‌دهد. به‌محض آن که یک شی توسط کامپیوتر بازنماینده شود بطور خودکار تعاملی می‌شود.

تعامل و هنر مفهومی

تعامل به معنای برهم‌کنش و اثر متقابل یکی از مفاهیمی بود که بسیار پیشتر از شکل گیری هنر رسانه‌ی جدید به خصوص در مورد مجموعه‌ی هنرهای نمایشی مطرح شد (انصاری، ۱۳۸۹: ۴۴). این مضمون همچنین، یکی از ویژگی‌هایی بود که به نوعی میراث هنر مفهومی به شمار می‌رود. هنر مفهومی شکلی از بیان هنری است که تلاش دارد تا جنبه‌ی فیزیکی و ظاهری کار را تا حد ممکن تنزل بخشیده و به جای آن نیروی ذهنی ناشی از اثر هنری را تقویت کند. در این نوع، تحریکات بصری و نوری به نفع روند فکری و هوش مندانه ادراک اثر هنری، کم اهمیت شمرده شده و مخاطب اثر هنری به همراهی و گفت و گو با خالق آن یعنی هنرمند دعوت می‌شود. بدین ترتیب فرآیند آفرینش اثر هنری با فرآیند ادراک و دریافت آن به نوعی پیوند می‌خورد. هنر مفهومی اساساً از الگوهای فکری سرچشمه می‌گیرد و در این راه از هر وسیله و موادی که با ابزار ذهنیت‌های هنرمند سازگاری دارد، مدد می‌جوید (لوسی اسمیت، ۱۳۹۳: ۲۰۱).

القای معنا در هنر مفهومی، چه برای هنرمند و چه برای مخاطب، چه در عنوان اثر و چه در ارائه‌ی آن، ممکن است شخصی باشد؛ این قسمتی از اندیشه‌ی جهانی شدن هنر است. برخلاف هنر کلاسیک و اندیشه‌ی این هنر (مفهوم گرایی)، در هنر مفهومی، مخاطب شخصاً با اثر هنری ارتباط و درگیری پیدا کرده و خود را در اثر یافته و معنای شخصی‌ای از آن پیدا می‌کند که با تمام

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

داشته‌های روحی و ذهنی و شخصیتی او هم‌سو است؛ به بیان دیگر، مخاطب با خالق اثر رابطه برقرار نمی‌کند، بلکه با خود اثر مرتبط شده و خود را درون آن می‌یابد، گویی خود مخاطب جزیی از اثر بوده و بدون او اثر کامل نمی‌گردد، و اثر نیز بدون حضور وی ناقص است؛ زیرا بنابر اندیشه‌ی هنر معاصر، هنری که درک نگردد و ارتباط برقرار نکند، کامل نیست. آثاری دیگر به گونه‌ای ساخته شده‌اند که تماشاگر حتی احساس می‌کند که در ارجای آن نقشی دارد و تا حدی بازیگر آن است. اومبرتواکو بسیار زود، در کتاب اثر گشوده شیوه این نوع کار را توصیف کرده است. مخاطب اثر گاهی به کمک تعبیرش و گاهی از راه کنش مؤثر، آن اثر را به پایان می‌رساند. در سال‌های دهه ۱۹۷۰، این اصول را مشارکت تماشاگر نامیدند. به طور کلی، هدف از این رویکرد رها کردن این برداشت بود که هنرمند جهان بینی خود را به مردم تحمیل می‌کند. از طرفی این رویکرد به دنبالِ دادن این امکان به مردم بود که خود نظرشان را بیان کنند (میه، ۱۳۹۰: ۵۸)

تعامل در عصر دیجیتال

«تعاملی» رایج‌ترین اصطلاح در توصیف هنر عصر دیجیتال است. هنرمندان با وجود ماشین‌ها، برای خلق کنش‌های تعاملی بیشتر با تماشاگران تلاش می‌کنند که یا هنر خود را در ماشین خلاصه کنند و یا در برنامه‌های روزمره‌ی از پیش تعیین شده شرکت کنند که خودشان می‌توانند آن را مطابق دستورات یا حرکات ساده‌ی تماشاگر دست کاری کنند. صرف نظر از این که چه زمانی، مکان‌های سنتی اجتماع هنر مانند موزه‌ها یا گالری‌ها، حضور نامحسوس هنر تعاملی دیجیتالی را بپذیرند، تغییر انکارناپذیری در تجربه‌ی هنری رخ داده است. تعامل به شکل نوینی از تجربه‌ی بصری تبدیل شده است. در حقیقت، تعامل شکل نوینی از تجربه‌ی هنری است که فراتر از فضای مجازی رفته و حس لامسه را بسط می‌دهد. تماشاگران در این هنر، عناصری اصلی و فعال هستند. آن‌ها دیگر فقط تماشاگر نیستند، بلکه اکنون کاربر آنند (راش، ۱۳۸۹: ۲۵۴). این بسط ادراک در هنر تعاملی یادآور مفهومی است که مک لوهان برای هر شکل از رسانه در نظر گرفته بود. به نظر او، رسانه همواره نحوه‌ای از بسط و امتداد بدن و ادراک حسی است، مثلاً بیل و چکش و ابزارهای نظیر آن‌ها امتداد دست هستند؛ دوربین و ابزارهای دیداری بسط چشم، و شبکه‌ی الکترونیک بسط شبکه‌ی عصبی است (مک لوهان، ۱۹۹۴). بر همین اساس می‌توان رشد اینترنت و انواع جدیدتری از رسانه که در دوران دیجیتال به ظهور رسیده‌اند را به عنوان اشکال پیچده تری از بسط و امتداد درک در نظر گرفت. یکی از ویژگی‌های مشخصه‌ی این رسانه‌های جدید که تا حد زیادی متکی به نیروی بصری هستند، امکانات تعاملی‌ای می‌باشند که در آن‌ها گنجانده شده و سبب می‌شوند امتداد و رشد نظام ادراکی در این رسانه‌ها با کنش‌گری بیشتری در کاربر همراه باشد.

هنر تعاملی

هنری است با سازمایه های خاص خود، گونه‌ای مستقل از دیگر انواع هنرهای تعامل – محور است. هنر تعاملی از یکسو با بهره بردن از کنش تعامل‌گری مخاطبان به منظور تعبیر نمایشگری و از سوی دیگر با اصرار بر کنش فعالانه مخاطبان در تغییر این نمایشگری هستی مستقل خود از گونه‌های مشابه را آشکار می‌سازد. «یک اثر هنری فقط در صورتی تعاملی است که تصور کند کنش‌های کاربران آن است که به پدید آوردن نمایشگری آن کمک می‌کند.» (لوپز، ۲۰۱۰: ۲۶) کنش فیزیکی و واقعی مخاطبان در هنر تعاملی که منجر به تغییر نمایشگری اثر می‌شود، مهم‌ترین ویژگی این گونه هنر است بر این اساس می‌توان هنر تعاملی را گونه‌ای هنری دانست که در آن مخاطب می‌تواند نمایشگری اثر را تغییر دهد. به دلیل آنکه اثر اساساً تعامل – محور است، دریافت کامل اثر منوط به تعامل با آن و تغییر نمایشگری اثر است. درگیری مخاطب با اثر به صورت فیزیکی و فعالانه و با میانجی گری واسطه‌ای رایانه – محصور صورت خواهد پذیرفت. (لوپز، ۲۰۱۰: ۲۶)هنر تعاملی Interactive Art یک شاخه از هنر جدید است که اساس آن بردعوت کردن مخاطب در فرآیند شکل گیری اثر می باشد . (عباسی ، ۱۳۹۲)

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

مشارکت فعال وخلاقانه ی مخاطب در هنر تعاملی و هنر مشارکتی باعث می شود که هنر از مالکیت انحصاری مؤلف یا خالق اثر بیرون کشیده شود. به دیگر سخن، هنر تعاملی شیوه ایست که مخاطب می تواند در اثر شرکت کند بر آن تاثیر بگذارد وگاه آن را به خواست خود تغییر دهد.(احسانفر ، ۱۳۹۶)

در هنر تعاملی جهت ارتباط بیشتر پیام با مخاطب به سهیم کردن مخاطب در خلق اثر و گاهاً جایگزینی مخاطب با هنرمند پرداخته می شود .در این هنر به دور از مفهوم زدایی، مخاطب مفهومی را کشف و دوباره سازی می کند و در طول تعامل با اثر، تفکردرباره ی موضوع و طرح دیدگاه های جدید شکل می گیرند. طرح مسائل فرهنگی، سیاسی، اجتماعی، محوریت دادن به مفهوم، تعامل با مخاطب، بهره گیری از فضای مجازی و اجرای تکنولوژیک از مشخصه های این هنر هستند.

ویژگی های اثر تعاملی

در یک اثر تعاملی ، اجرا به همراه اثر صورت می گیرد. به این ترتیب که در شیوه ی غیر دو سویه هنرمندان اثر را اجرا می کنند و این اجرا می تواند شامل ارائه ی یک بیلبورد توسط طراح و یا نمایش یک نقش توسط هنرپیشه باشد . اما هنرمندان تعاملی پیش نمون اجرا را تعریف نمی کنند بلکه محیط اجرا را ایجاد می کنند. از این روست که دیوید سلتز یک سیستم تعاملی را نه یک اثر برای اجرا شدن توسط مخاطب بلکه آن را بستری می نامد برای رخداد تعامل. (قادری ،۱۳۹۳) رافائلی ویژگی هایی برای تعامل برمی شمرد که بدین شرح اند: مساعدت کاربر . وضوح و قابل فهم بودن . حضور اجتماعی . درگیرکردن مخاطب . تقلید از روابط بین فردی . انتقال احساس تفریح ، شناخت ، یادگیری ،و قابلیت شناخت وارتباط (دیوان بگی ، ۱۳۹۳) . از ویژگی های دیگری که یک اثر تعاملی می تواند داشته باشد می توان به ذکر موارد زیر پرداخت :

۱_ در ان ها تماشاگر نقش فعالی را ایفا می کند و اثر با مشارکت او کامل می شود.

۲_ مخاطب یا کاربر با اثر و محیط ان در گیر می شود و جزی از ان بحساب می اید بنابراین یا توجه به تعداد مخاطب، اثر می تواند شکل های متفاوتی به خود گیرد.

جایگاه هنرمند و مخاطب

تغییر جایگاه هنرمند در مکاتب هنری از ابتدای قرن بیستم،مطرح بوده است ، ولی در این بین هرگز نقش طراح را از اجراکننده جدا نشده بوده است . اما در نوع تعاملی آن، خودِ هنرمند نیز می تواند تبدیل به مخاطبِ اثر خود می شود. بدین ترتیب که اثر دیگر یک امرِ از پیش تعیین شده نیست که پدید آورنده، آن را مطرح سازد تا در چهارچوبِ نظریات و ایده های او معنا خلق شود ،بلکه خود هنرمند نیز نه به عنوان خالق که در غالب طراح می تواند در شکل یک مفسر ظاهر شود . با پیدایشِ رسانه های جدید و مطرح شدنِ مفهومی به نامِ کاربر، نظمِ سابقِ رسانه های کلاسیک و مفهومِ مخاطب کاملا برهم خورده است ، این در حالیست که تاکنون نقش مخاطب با اثر بصورت منفعلانه بوده است ولی در هنر تعاملی مخاطب نقشی فعالانه پیدا می کند . امروزه مخاطبان و کاربرانِ رسانه های اجتماعی، عناصری بسیار فعال در فرآیندِ ارتباطی هستند که درآنِ واحد که محتوایی را تولید می کنند در همان لحظه، مصرف کننده ی محتوای تولیدی نیز هستند . در واقع می توان گفت پیام مانند ماده ی خامی است که برای تبدیل شدن به اثر هنری ، احتیاج به کنش و حضور مخاطب دارد . (فراهانی ، ۱۳۹۵)

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

مقدمه‌ای بر نشانه‌شناسی (semionlogi)

نشانه‌شناسی، علمی است که به بررسی انواع نشانه و عوامل حاضر در فرآیند تولید و مبادله و تعبیه آنها و نیز قواعد حاکم بر نشانه‌ها می‌پردازد و سرشت و چگونگی ارتباط و معنا را در پدیده‌ها و نظام‌های نشانه‌ای گوناگون مطالعه می‌کند (مهاجر، ۱۳۸۰، ۲۵۲). براساس تعریفی از امبرتو اکو "نشانه شناسی نه فقط شامل مطالعه هرچیزی است که به چیزی دیگر اشاره دارد"(امامی فر، ۱۳۸۸، ۵). نشانه چیزی است که از دید کسی، از جهتی یا ظرفیتی به جای چیزی می‌نشیند. نشانه کسی را خطاب می‌کند، یعنی در ذهن آن شخص نشانه‌ای برابر یا شاید نشانه‌ای بسط‌یافته خلق می‌کند، نشانه‌ای که به این ترتیب آفریده می‌شود تفسیر نشانه نخست نامیده می‌شود (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۸). نشانه ، مبنای یکی از روش‌های تحلیل متن است . اگر بخواهیم به زبان ساده معنای نشانه‌شناسی را روشن کنیم می‌توان آن را مطالعه منظم و سامان مند همه مجموعه عوامل مؤثر در ظهور و تأویل نشانه‌ها نامید. (نوری، ۱۳۸۵)

اگرچه ریشه‌های نشانه‌شناسی در تاریخ به افلاطون و اگوستین باز می‌گردد، اما نشانه‌شناسی به عنوان یک تئوری مستقل در آغاز قرن بیستم در نوشته‌های چارلز ساندوز پیرس و فردینان دوسوسور مطرح شد. از دیدگاه سوسور، نشانه، نه یک شی را به یک نام، بلکه یک مفهوم را به تصور صوتی پیوند می‌دهد. تصور صوتی آوای مادی نیست که جنبه فیزیکی داشته باشد، بلکه اثر ذهنی این آواست و حواس ما نمایش از آن را ارائه می‌دهد، نشانه‌ی زبانی محسوس است و اگر آن را مادی بنامیم، تنها به همین معنی و برای تقابل با مفهوم است (امامی‌فر، ۱۳۸۸، ۵). از دید سوسور نشانه شکل از دال و مدلول است که رابطه بین دال و مدلول را دلالت می‌نامند. از دیدگاه پیرس، نشانه دارای الگویی سه وجهی است: نمود (Representamen): صوتی که نشانه به خود می‌گیرد و لزوماً مادی نیست. تفسیر (Interpretant): معنایی که از نشانه حاصل می‌شود است. موضوع (Object): نشانه به آن ارجاع می‌دهد. براساس طبقه‌بندی پیرس نشانه‌شناسی به سه دسته شمایلی، نماد و نمایه تقسیم‌بندی می‌شود (همان منبع، ۸)

معنای صریح، معنای ضمنی

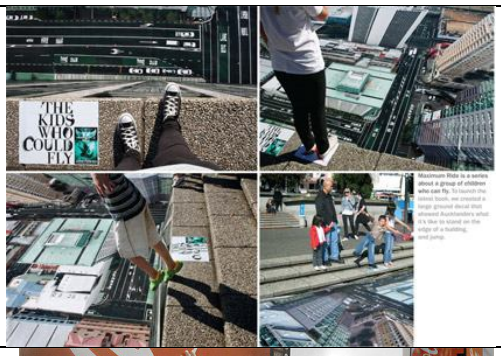
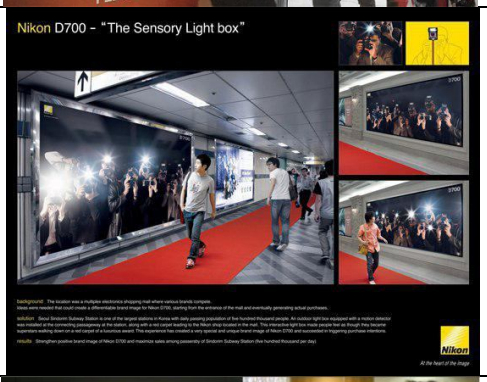
هر واژه ممکن است علاوه بر معنای «تحت‌اللّفظی»اش (معنای به اصلاح صریح آن) معانی ضمنی نیز داشته است. در نشانه‌شناسی، معنای صریح و معنای ضمنی حقیقت مفاهیمی هستند که با رابطه‌ی دال و مدلول سر وکار دارند و نوع مدلول از هم متمایز می‌شوند: مدلول صریح و مدلول ضمنی. (سجودی، ۱۳۸۷، ص. ۷۷) معنای «صریح» را با عباراتی چون مبتنی بر «تعریف»، «معنای تحت‌اللّفظی»، «معنای بدیهی» یا «معنای مبتنی بر دریافت عام» توصیف کرده‌اند. (چندلر، ۲۰۰۷، ص. ۱۳۷) عبارت «معنای ضمنی» به تداعی‌های اجتماعی- فرهنگی و «شخصی» (ایدئولوژیکی، عاطفی و ...) نشانه اشاره دارد. (سجودی، ۱۳۸۷، ص. ۷۸)

بررسی نمونه های گرافیک تعاملی از دیدگاه نشانه شناسی :

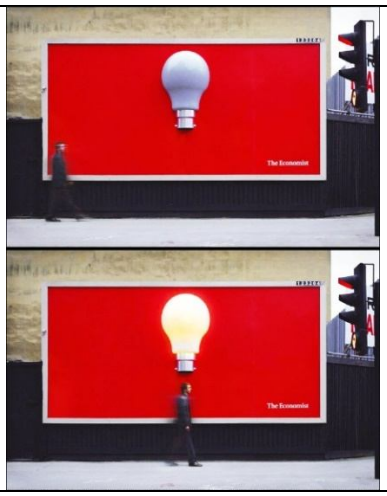
در بررسی نمونه های گرافیک تعاملی ، به بررسی ۵ اثر انتخابی که با توجه به جامعه آماری و نمونه های موجود در این زمینه در راستای سوالات پژوهش انتخاب شده است ، پرداخته می شود . در بررسی نمونه های انتخابی پس از توضیح کوتاهی در معرفی اثر با استفاده از مباحث پایه ای نشانه شناسی نظیر « دلالت صریح و دلالت ضمنی » و « دال و مدلول » و غیره که در پژوهش به آن اشاره شده است ، به تحلیل و تفسیر آثار پرداخته و آن ها را از نظر گذرانده است و فرآیند تولید معنا و درک محتوا را از این دیدگاه نشان داده شده است .

شماره	تصویر	

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

۱			تبلیغات کتاب های جیمز پترسون، نویسنده ی آمریکایی ، مجموعه ای درباره یک گروه از کودکان است که می توانند پرواز کنند . تبلیغ در نگاه اول این حس را القا میکند که شخص در حا ل پرش است . در این اثر شیوه القای مفهوم با استفاده از عناصر شمایلی صورت گرفته است .
۲			نمونه ای از گرافیک تعاملی در تبلیغات شرکت کوکاکولا در آمریکای جنوبی .دستگاه دوستی به مناسبت روز دوستی به ابعاد ۳,۵ متر عرضه شد ، افراد می توانستند دو بطری کوکاکولا باقیمت یکی دریافت کنند وتنها راه رسیدن به دکمه و گرفتن نوشیدنی کمک دوستان بوده است . در این اثر شیوه القای مفهوم با استفاده از عناصر نمایه ای صورت گرفته است .
۳			تبلیغات شرکت Nikon ، هنر تعاملی با وجود حس گر که با رد شدن مخاطب واکنش نشان میدهد . در این اثر شیوه القای مفهوم با استفاده از عناصر شمایلی صورت گرفته است .
۴			تعامل بر این اساس که زمانی که شما از خود عکس سلفی میگیرید در صفحه عکس شما همراه با افراد مشهور نمایش داده میشود . در این اثر شیوه القای مفهوم با استفاده از عناصر نمایه ای صورت گرفته است .

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

۵			تبلیغات مجله The Economist در لندن سال ۲۰۰۴ که رنگ تجاری آن قرمز است . وجود لامپ سه بعدی بزرگی که سنسوری همراه با آن تعبیه شده ، با حرکت عابری زیر آن روشن میشود . پیام تبلیغ آن است که کسانی که این مجله را مطالعه میکنند مغزی روشن دارند . *در این اثر شیوه القای مفهوم با استفاده از عناصر نمایه ای صورت گرفته است*

جدول ۱) نمونه های هنر تعاملی

در نمونه شماره ۱ ، بر اساس دیدگاه نشانه شناسی رابطه بین دال (فرم و شکل اثر) و مدلول (محتوای اثر) مبتنی بر شباهت است و تصوراتی از را از داستان مورد نظر می دهد و از طریق تقلید تصویری به هدف خود رسیده است . بنابراین رابطه دال و مدلول وشیوه بیانی برای القای مفهوم مورد نظر بر نشانه شمایلی دلالت دارد . همچنین در این اثر تعامل بصورت فیزیکی و استفاده از قابلیت های محیط است زیرا با ایجاد تغییراتی در پلکان مخاطب را در اثر مشارکت می دهد و به اثر جنبه تعاملی می بخشد . اثر جنبه تبلیغاتی و همچنین محیطی دارد .

در تصویر شماره ۲ ، تعامل در اثر بصورت فیزیکی و کنش مخاطب به عنوان محرک اثر است زیرا تنها با کمک افراد می توان از دستگاه استفاده کرد . گرافیک تعاملی در اثر با توجه به جنبه های تبلیغاتی و محیطی می باشد . از دیدگاه نشانه شناسی در این اثر دال رابطه علی با مدلول دارد و به آن وابسته است و این رابطه قابل مشاهده و استنتاج است . بنابر این برای رساندن مفهوم از نشانه های نمایه ای استفاده شده است .

در تصویر شماره ۳ ، تعامل در اثر بصورت دیجیتال و با استفاده ازحس گر های بی واسطه است زیرا سنسور هایی در دوربین های روی تابلو تعبیه شده که با عبور فرد واکنش نشان داده و فلش میزند . گرافیک تعاملی در اثر دارای جنبه های محیطی و تبلیغاتی می باشد . از دیدگاه نشانه شناسی رابطه بین دال و مدلول بر اساس شباهت است و از طریق تقلید تصویری بدست آمده است . زیرا با ایجاد فضایی مشابه ، فضایی که از هنرمندان عکاسی میشود مخاطب را در موقعیتی مشابه قرار می دهد . بنابراین در القای مفهوم از نشانه های شمایلی استفاده شده است .

در تصویر شماره ۴ ، تعامل در اثر بصورت دیجیتالی وحس گر های با واسطه است و به جنبه فرهنگی و تبلیغاتی و همچنین سرگرمی را داراست . از دیدگاه نشانه شناسی در این اثر دال یعنی صفحه نمایش و دوربینی که عکس را ثبت میکند و تصویر ستارگان به همراه مخاطب و همچنین نشان برند آدیداس زمانی که تصاویر را به مخاطب جهت انتخاب معرفی میکند ، و مدلول ایجاد حس هیجان و اشتیاق در مخاطب ، در گیر کردن ذهن مخاطب و برند مورد تبلیغ ، بین دال و مدلول رابطه ای نمایه ای برقرار است.

در تصویر شماره ۵ ، *تعامل در اثر بصورت دیجیتال و با استفاده از حس گر های با واسطه می باشد . گرافیک تعاملی نیز در این اثر دارای جنبه های محیطی و تبلیغاتی است* . در این اثر دال به طریقی فیزیکی و علی با مدلول رابطه دارد و این رابطه قابل مشاهده

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

و نتیجه گیری است زیرا لامپ درون بیلبورد با عبور افراد روشن شده و محتوای آن داشتن ذهنی روشن با خواندن این مجله است . بنابراین در این اثر از نشانه های نمایه ای برای رساندن مفهوم استفاده شده است .

با توجه به نمونه های ذکر شده در جدول ، از ۵ اثر در سه اثر از عناصر نمایه ای برای القای مفهوم استفاده شده است .

نتیجه‌گیری

نگارنده در این پژوهش به بررسی نشانه شناسانه ۵ اثر از نمونه های هنر تعاملی در جدول شماره (۱)پرداخته است . در این جستار به اهمیت دیدگاه نشانه شناسی در درک معنا و محتوا و همچنین تحلیل آثار توجه شده است و همچنین با استفاده از مباحث پایه ای نشانه شناسی نظیر « دلالت صریح و دلالت ضمنی » و « دال و مدلول » و آن ها را از نظر گذرانده است و فرآیند تولید معنا و درک محتوا و اهمیت ارتباط مخاطب در اثر تعاملی را از این دیدگاه نشان داده است . بر این اساس شناخت نشانه ها نقش مهمی در جذب مخاطب و درک معنا و محتوا توسط او ، همچنین تاثیر بسزایی در خوانش اثر هنری تعاملی در ذهن مخاطب دارد .

ارزیابی نمونه‌های مطرح شده در این پژوهش نشان می‌دهد که در بیشتر نمونه ها ، برای القای مفهوم نیز شیوه بیانی غالب استفاده از عناصر نمایه ای می باشد .

Abstract

In the twentieth century, there were developments in the field of art that, with the advent of technology and technology, provided a platform for new art and the emergence of new media. The relationship of art and technology to the digital world has led to the emergence of digital age art, and artists have been using digital technology in this process. These facilities have contributed to the growth of new and emerging arts, including interactive art. In this research, interactive art is examined from the point of view of semiotics to show how virtual reality finds a real form and gives the audience a real sense of presence and places the audience in a position It always changes itself and makes it possible to actively discover the mystery of this connection. The method of doing research is based on the descriptive-analytical nature. The information images. The ۵gathering method is combined (library and field) and the sample number is information analysis method is also qualitative. The results obtained from the study show that this art mainly depends on the conscious initiation of the audience, and in most cases, the audience that initiates the interaction, this leads to the fact that in this kind of art, the main emphasis on active role Audience and participation, which is, of course, based on a kind of social spirit for active participation in the living environment. To show how virtual reality finds its true form and gives the reader a sense of reality and changes the presence of the audience from his .permanent position and makes it possible to actively discover the mystery of this connection

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

Keywords :Semiotics, interactive art, audience

منابع

- احمدی،بابک(۱۳۷۴).حقیقت وزیبایی.تهران:نشرمرکز
- از نشانه های تصویری تا متن: به سوی نشانه شناسی ارتباط دیداری؛ نویسنده: بابک احمدی؛ تهران، نشر مرکز، ۱۳۷۱، در ۳۲۷ ص؛ شابک: ۹۶۴۳۰۵۲۰۵۲؛ چاپ دوم ۱۳۷۵؛ موضوع: سینما، نشانه شناسی، ارتباط دیداری، زیبایی شناسی - قرن ۱۴ هجری - قرن ۲۰ م

- استینسون ، اوکویرک و کایتون ، ویگ بون . ۱۳۹۰مترجم : محمد رضا یگانه دوست . مبانی هنر نظریه و عمل . تهران : سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاهها .
- پاکباز ، رویین .۱۳۷۸ . دایره المعرف هنر . تهران : نشر هنر معاصر .
- تکلو ، مریم و گودرزی ، مصطفی . ۱۳۹۶ . تعامل ویدئو آرت و نقاشی . تهران : انتشارات مهر نوروز .
- داندیس ، دونیس ا . مترجم : سعید آقایی . ۱۳۸۸ . مبادی سواد بصری . تهران : نشر گنج هنر .
- راش، مایکل . .۱۳۸۹ مترجم : علیرضا سمیع آذر. رسانه های نوین در قرن ۲۰ . تهران : نشر نظر
- لوسی اسمیت ، ادوارد . مترجم : علیرضا سمیع آذر . ۱۳۸۰ . مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم . تهران : نشر نظر.
- لوسی اسمیت ، ادوارد . مترجم : علیرضا سمیع آذر ۱۳۸۲ . جهانی شدن و هنر جدید . تهران : نشر نظر .

- سجودی فرزان.نشانه شناسی لایه ای وکاربردآن درتحلیل متن هنری .
- سجودی، فرزان، نشانه‌شناسی کاربردی، ۱۳۸۷. چاپ اول. تهران: علم.
- سجودی، فرزان، نشانه شناسی کاربردی، تهران، نشر قصه، ۱۳۸۲

- احسانفر ، فاطمه . ۱۳۹۶ . بررسی تحلیلی تبلیغات تعاملی در حوزه فرهنگ بین سالهای میلادی۲۰۱۶ تا ۲۰۰۰ . پایان نامه کارشناسی ارشد استاد راهنما خشایار قاضی زاده .

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)

- اشرف جولایی ، شیوا . مطالعه هنرهای حرکتی در تبلیغات تجاری بین سالهای ۲۰۰۰تا۲۰۱۶. پایان نامه کارشناسی ارشد استاد راهنما دکتر سید نظام الدین امامی فر .
- امامی فر،سیدنظام الدین. ۱۳۸۸ .نشانه شناسی کاربردی.کتاب ماه هنر:شماره ۱۳۵.
- بابایی انلوجه ، حمیده . استاد راهنما مهرناز کوکبی . بررسی صدا در گرافیک تعاملی مکانهای عمومی .۱۳۹۳.
- بررسی نشانه شناختی اعلان از ظهور انقلاب اسلامی ایران تا۱۳۸۰.امامی فر،سیدنظام الدین و خزائی،محمدوسجودی ،فرزان.
- جلالزاده ،بهاره و دوران،بهزاد.۱۳۸۸.رمز گشایی از بازیهای رایانه ای : مطالعه موردی بازی رایانه ای عملیات ویژه۸۵. فصلنامه تحقیقات فرهنگی .دوره دوم :شماره ۷.
- چندلر، دانیل، مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه‌ی مهدی پارسا. ۱۳۶۸زیر نظر فرزان سجودی، تهران: انتشارات سوره مهر.
- دهقانی ، آزاده ، ۱۲۲ شماره ،۱۹ص ، نشریه تندیس ، اردیبهشت ۱۳۸۷
- دهقانی ، آزاده ، ۱۳۱ شماره ،۱۷ص ، نشریه تندیس ،شهریور ۱۳۸۷
- دیوان بگی ، حنانه . ۱۳۹۳ نقش هویت مجازی در خلق آثار هنر تعاملی دو دهه اخیر در ایران و جهان. دانشکده هنر دانشگاه شاهد
- قادری ، عرفان . ۱۳۹۳ُ. شناسایی و تحلیل علل ظهور و عملکرد هنر تعاملی با تأکید بر هنر تعاملی در ایران. پایان نامه کارشناسی ارشد،استاد راهنما احمد نادعلیان و استاد مشاور محسن مرایی
- رهبرنیا،زهراومستری ،فاطمه.۱۳۹۴.تاثیر رسانه های نوین برتعاملی شدن هنر جدید بارویکردی به نظریه هنر در عصر باز تولید پذیری مکانیکی . مجله جهانی رسانه :شماره بیست .
- سیدین ، بهاره . ۱۳۹۴ نقش مخاطب درهنر تعاملی (مطالعه موردی: چیدمان تعاملی).پایان نامه کارشناسی ارشد استاد راهنما رضا افهمی و مهدی کشاورز افشار.
- شمیلی،فرنوش .تحلیل عناصرتصویری برپایه رویکرد نشانه شناسی . فصلنامه علامه.
- عباسی ، فرود .بررسی نقش و جایگاه مخاطب در هنرهای تعاملی Interactive arts. پایان نامه کارشناسی ارشد،استاد راهنما مهرناز کوکبی و مصطفی اسدالهی .
- قادری ، عرفان . ۱۳۹۳ُ. شناسایی و تحلیل علل ظهور و عملکرد هنر تعاملی با تأکید بر هنر تعاملی در ایران. پایان نامه کارشناسی ارشد،استاد راهنما احمد نادعلیان و استاد مشاور محسن مرایی
- لوسی اسمیت ، ادوارد . مترجم : علیرضا سمیع آذر . ۱۳۸۰ . مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم . تهران : نشر نظر.
- لوسی اسمیت ، ادوارد . مترجم : علیرضا سمیع آذر ۱۳۸۲. جهانی شدن و هنر جدید . تهران : نشر نظر .
- مطالعه هنرهای حرکتی در تبلیغات تجاری بین سالهای ۲۰۰۰تا۲۰۱۶.اشرف جولایی ، شیوا . استاد راهنما دکتر سید نظام الدین امامی فر .

Create PDF files without this message by purchasing novaPDF printer (http://www.novapdf.com)