تحلیل هنر تعاملی براساس نظریه فراواقعیت بودریار؛ مطالعه موردی: چیدمان تعاملی دیجیتال*

راشنو همایونفر**
شمس‌الملوک مصطفوی***
حسین اردلانی****

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۳/۲۳
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۸/۸

چکیده

ژان بودریار، فیلسوف معاصر و از پایه‌گذاران و نظریه‌پردازان پست‌مدرن، بازنمایی را در دنیای معاصر عاملی برای محوشدن امر واقع می‌داند. از دیدگاه وی ویژگی اصلی هنرهای جدید نه بیان زیبایی هنری، بلکه برقراری ارتباط با مخاطب، نمایش و بیان ایده‌های هنرمند است. نگاه خاص بودریار به جایگاه فن‌آوری، زمینه را برای بررسی آن در هنر تعاملی دیجیتال مهیا می‌کند. هدف از پژوهش حاضر این است که با تکیه بر مفاهیم کلیدی نظریات بودریار، یعنی فراواقعیت و وانمایی با بررسی نمونه‌های موردی و تحلیل آن‌ها، به این پرسش پاسخ داده شود که چه عواملی تجربه مخاطبِ هنرتعاملی را به تجربه‌ای فراواقعی تبدیل می‌کند. برای نایل‌آمدن به این هدف، در پژوهش حاضر از شیوه توصیفی ـ تحلیلی و گردآوری اطلاعات استفاده شده است؛ در این مسیر از منابع مکتوب و دیجیتال، بهره برده‌ایم. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که هنر تعاملی می‌تواند نمونه‌ای از تجربه فراواقعی را برای مخاطب ایجاد کند و عواملی همچون تعامل، تخیل، حس، سوژه و ابژه؛ مرز مشترک میان هنر تعاملی و نظریه فراواقعیت بودریار را فراهم می‌کنند. بررسی نمونه‌های مطالعاتی چیدمان‌های تعاملی دیجیتال، مبین محو تمایز بین وانموده و واقعیت و فقدان نشانه‌های ارجاع به جهان واقع در این آثار است که خلق دنیای فراواقعیت بودریار را در هنر تعاملی به نمایش می‌گذارد.

کلیدواژه‌ها: ژان بودریار، هنر تعاملی، واقعیت، فراواقعیت، وانمایی

*. این مقاله برگرفته از رساله دکتری راشنو همایونفر با عنوان «بررسی هنر تعاملی در جهان معاصر براساس نظریه فراواقعیت بودریار» است و نگارندگان دوم و سوم استادان راهنما و مشاورنویسنده یادشده بوده‌اند.

**. عضو هیئت علمی گروه گرافیک دانشگاه آزاد اسلامی واحد پرند. دانشجوی دکتری فلسفه هنر، واحد تهران مرکز، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. Email: Rashnohoma@gmail.com
***. دانشیار گروه فلسفه، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران (نویسنده مسئول). Email: sha_mostafavi@yahoo.com
****. استادیارگروه فلسفه هنر، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران. Email: h.ardalani@yahoo.com

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

مقدمه

هنر در ادوار مختلف همواره در نظر فلاسفه، به‌عنوان راهی برای شناخت حقیقت دارای اهمیت بوده است. هنر نیز هم‌زمان با تغییرات در حوزه‌های مختلف دچار دگرگونی شد و معنا و کارکرد آن، که زمانی صرفاً مرتبط با محوریت هنرمند بود، با حضور و نقش‌آفرینی مخاطب در تکمیل اثر صورتی نوین و عمومی یافت. تغییر مفاهیم در هنر قرن بیستم راهگشای هنر جدید شد و هنرمند به‌عنوان صاحب اثر و تنها آفریننده آن به چالش کشیده شد. این دگرگونی‌ها هم‌زمان با پیشرفت فناوری، عامل استفاده هنرمندان از رسانه‌های نوین برای عینیت بخشیدن به ذهنیت و افکارشان شد. با رشد فناوری و استفاده آن در جوامع هنری، هنر تعاملی نیز در مکان‌های بیشتر اشاعه پیدا کرد و طیف گسترده‌تری از مخاطبان به آن علاقه نشان دادند. تحقیق پیش رو بنا دارد با توجه به همگانی شدن و تأثیرگذاری این هنر بر جامعه و مخاطبان آن در جهان معاصر، این نوع هنر را با نگاهی متفاوت و با محوریت نظریه فلسفی فراواقعیت ژان بودریار بررسی و تحلیل کند.

از دیدگاه ژان بودریار در دنیای معاصر سیطرهٔ نشانه‌ها، ایماژها و بازنمایی‌ها[۳] آنچنان گسترده و فراگیر است که امر واقع به‌طور جدی محو شده و «مرجع حقیقت و علل عینی دیگر وجود خارجی ندارند» (نوذری، ۱۳۸۸: ۲۵۰). به عقیده او تولید واقعیت به وسیله تصاویر باعث شده که تصویر از قدرت توهمی خود محروم و تبدیل به نوعی فراواقعیت شود: «در فراواقعیت نشانه‌های واقعی (دال‌ها)، واقعیت (مدلول‌ها) را مغلوب خود کرده‌اند و جایگزینش شده‌اند، یا به روایتی ریشه‌ای‌تر، وضعیتی که در آن اشاره نشانه‌ها به یکدیگر، درگردشی پایان‌ناپذیر، ناموجودی مدلول‌ها را پنهان می‌کند» (بودریار،۱۳۷۴: ۱۰۰).

در هنر تعاملی، حضور مخاطب در تولید و تکمیل اثر هنری؛ نزدیکی فیزیکی و کنش مخاطب؛ و فضای مشترک ذهنی بین مخاطب و اثر هنری وجود دارد. هنر تعاملی می‌تواند با به‌کارگیری روش‌های جذب مخاطب، در کنار خلق فضای مجازی به‌وسیله رسانه‌های نوین، حقیقت جهان را برای مخاطب به چالش کشد. در این تحقیق سعی شده است به پرسش‌هایی همچون چگونگی درک یک اثر تعاملی نزد مخاطب و نیز چگونگی تولید و تفسیر نشانه‌ها در هنر تعاملی از منظر مفهوم فراواقعیت بودریار پاسخ داده شود. علاوه بر آن، تکثر در معنا و نشانه‌های متکثر حاصل از آن با نظریه بودریار براساس پایان دیالکتیک دال و مدلول و حفظ ارزش هنر تعاملی بررسی شده است. سوژه در هنر تعاملی، براساس دلایلی که به عقیده بودریار باعث تسلط ابژه بر سوژه می‌شود نیز ارزیابی شده است.

تلاش می‌شود با تکیه بر مفاهیم کلیدی نظریات بودریار، یعنی وانموده و فراواقعیت، به این پرسش پاسخ داده شود که چگونه هنرمندان قادرند به جهان وانموده بپردازند و اینکه این مفاهیم چگونه در آثار هنر تعاملی تبلور یافته است. در این پژوهش برای بیان نظریه فراواقعیت بودریار و بررسی آن در هنر تعاملی، به‌ویژه هنر تعاملی دیجیتال، از روش توصیفی و تحلیلی استفاده شد. اطلاعات و داده‌ها در این پژوهش از طریق مراجعه به منابع مکتوب و دیجیتال گردآوری شده و برای درک بهتر مفاهیم فراواقعیت بودریار، به بررسی نمونه‌های اجراشده هنر تعاملی در گالری‌های معتبر Artech house و Flutter در سال‌های اخیر پرداخته است تا به مفهوم فراواقعیت در هنرهای تعاملی به‌ویژه هنرهای تعاملی دیجیتال دست یابیم که به جهان فناوری وابستگی بیشتری دارند.

روش پژوهش

این مقاله به کمک تجزیه و تحلیل نظریه فراواقعیت و وانمایی بودریار و به‌کارگیری شیوه توصیفی ـ تحلیلی، به بررسی و تفسیر هنر تعاملی به‌ویژه هنر تعاملی دیجیتالی پرداخته است. نمونه مطالعاتی این مقاله، چیدمان‌های تعاملی دیجیتال، به‌عنوان آثار تعاملی بهره‌گیر از فن‌آوری‌های نو، انتخاب شده است. اطلاعات و داده‌ها از طریق مراجعه به منابع مکتوب و همین‌طور منابع اینترنتی گردآوری شده است.

پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش بر مبنای مفاهیم هنر تعاملی،

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

فراواقعیت و وانمایی صورت گرفته است. منصوریان در مقاله سال ۱۳۹۱ با عنوان «وانمایی: تاریخچه و مفهوم، نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر بودریار»، به بررسی مفهوم وانمایی پرداخته و نتیجه می‌گیرد که امر نمادین در یک سیر تاریخی از بازنمایی طبیعت و جایگاه ثابت خود عبور کرده و در نظم سوم وانموده، به خلق واقعیت می‌پردازد که به‌وسیله کدهای بی‌ارجاع بازآفریده شده است. او در مقاله دیگر خود در سال ۱۳۹۳ با عنوان «هنر و حقیقت رسانه در روزگار پست‌مدرن، بررسی رسانه به‌مثابه تولیدکننده وانمایی از منظر ژان بودریار»، با تفسیر بودریار از جریان‌سازی رسانه، روندی را بررسی می‌کند که در آن سوژه از فردیت و معنا تهی شده و در فضای وانموده و فراواقعیت قرار می‌گیرد. پس از آن نتیجه می‌گیرد که امر تولید جای خود را به نشانه‌های رسانه‌ای و تسلط فناوری می‌سپارد و فاصله واقعیت با این نشانه‌ها افزایش می‌یابد. توحیدلو سال ۱۳۹۶ در مقاله‌ای با عنوان «چرا دروغ روایی پروتز است»، به جنبه‌ای دیگر از حذف یا جانشینی واقعیت از طریق دروغ می‌پردازد. او این‌چنین بررسی می‌کند: چگونه دروغ که شباهت بسیاری به پروتز دارد، بزرگنمایی و اغراق ایجاد می‌کند و با گستردگی و توسعهٔ کنش، دامنهٔ حضور مکانی ـ زمانی کنشگر افزایش می‌یابد و حتی امکان جانشینی کنش با کنشی دیگر یا خلق کنشی توهمی را که از اصل وجود خارجی ندارد ممکن می‌سازد. ری‌شهری در مقاله سال ۱۳۹۸ با عنوان بازنمود شبیه‌سازی فرهنگی متأثر از رسانه‌ها در هنرهای تجسمی معاصر براساس نظریه ژان بودریار، مطالعه موردی: آثار کاترینا فریچ، با عطف به آرای بودریار، به بررسی تأثیر شبیه‌سازی فرهنگی بر هنر معاصر پرداخته است. او بازنمود این شبیه‌سازی فرهنگی را وانموده‌ای می‌داند که در آثار کاترینا فریچ و آرای بودریار وجود دارد. نتیجه این تحقیق وجوه اشتراک بین هنرمند و فیلسوف در استفاده از تکثیر، بازتولید و شبیه‌سازی، مصرف‌گرایی، تولید نشانه‌ها و فراواقعیت، را نشان می‌دهد. مقالات دیگری همچون «نظام نشانه‌ای حادواقعیت در اندیشه بودریار و تطبیق آثار پیتر هالی با آن» نوشته حامدی در سال ۱۳۹۲، مقاله «مطالعه تطبیقی نظریه واقع‌گرایی فیلم با حادواقعیت ژان بودریار» نوشته علی رضایی در سال ۱۳۹۹، مقاله «بررسی ناپدیدی هنر در عصر فراواقعیت از منظر بودریار با تأکید بر آثار ریچارد پرینس به‌مثابه مصادیق آن اندیشه» نوشته فرح‌بخش‌پور در سال ۱۳۹۹ و مقاله «واقعیت مجازی و جلوه‌های ویژه در سینما با رویکرد ژان بودریار، در وضعیت حادواقعیت» نوشته عطارزاده در سال ۱۴۰۰، همگی از دیگر پژوهش‌های مرتبط با فراواقعیت بودریار هستند که به بررسی این نظریه در زمینه‌های دیگر هنری همچون نقاشی، فیلم، عکاسی مدرن و سینما پرداخته‌اند. بررسی‌های مختلفی درباره عقاید بودریار در مقالات بسیار به چاپ رسیده است، اما چیزی که این مقاله را مستثنی می‌کند، بررسی نظریه فراواقعیت بودریار در هنر تعاملی در دوران معاصر است.

مبانی نظری پژوهش

۱. اصول فلسفی بودریار

بودریار مانند بسیاری از فلاسفه در پی یافتن حقیقت و واقعیت است؛ هرچند با نگاهی متفاوت از پیشینیان، واقعیت را در مسیر تغییر و تبدیل به نشانه‌ها و وانموده‌ها تفسیر می‌کند و درصدد نشان دادن این تغییرات در جامعه مدرن و پسامدرن است. وی در دوره‌های اولیه فکری‌اش به بررسی ادامه حیات نظام سرمایه‌داری و تداوم آن می‌پردازد. در جوانی گرایش زیادی به اندیشه‌های مارکسیسم داشت، ولی همچون بسیاری از روشنفکران پسامدرن پس از مدتی از آن عبور کرد. بودریار از هانری لوفور آموخت که نظریه مارکسیسم جواب‌گوی بحران‌های فلسفی و فرهنگی اروپا نیست؛ به این دلیل کار خود را با نقد نظریه مارکس آغاز کرد و ارزش مصرفی را در سایه نظریه نشانه‌شناسی سوسور تحلیل و تبیین نمود (نوذری، ۱۳۸۸: ۲۴۸). هرچند بودریار به‌عنوان یک متفکر پست‌مدرن شناخته شده است، خود این نسبت را قبول ندارد و پست‌مدرن را تعریف‌ناپذیر می‌داند. او معتقد است که انسان معاصر تماس خود را با واقعیت قطع کرده و یک شیفتگی پایان‌ناپذیر نسبت به محو واقعیت یافته است. در آثار متأخر بودریار نسبت به آثار اولیه‌اش چرخش او به سوی

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

پسامدرن کاملاً مشهود است. پیشگامی بودریار در این چرخش و تحلیل از جامعه معاصر، او را در دسته نخستین نظریه‌پردازان پسامدرن قرار می‌دهد (سیدمن، ۲۲۹:۱۳۸۸).

به اعتقاد بودریار، مشخصه مدرنیته عبارت است از انفجار تقسیم‌بندی‌های جدید، شکل‌های جدید تمایز و تمایزهای جدید فرهنگی. به‌عکس، مشخصه پست‌مدرن عبارت است از فرایند فروشکست که مرزها را در هم می‌شکند (همان:۲۳۱). دنیای پسامدرن بودریار گرفتار انفجار درون ریزبنیادی هم هست که طی آن طبقات اجتماعی، جنسیت‌ها، تفاوت‌های سیاسی و حوزه‌های اجتماعی و فرهنگی‌که زمانی مستقل از یکدیگر بودند، درهم فرومی‌ریزد و مرزها و تفاوت‌های پیشین را از بین می‌برد. این فروپاشی در همه عرصه‌ها از جمله هنر قابل مشاهده است. انفجار درون‌ریز[۶] واژه‌ای است که بودریار برای فرایندی به کار می‌برد که تفاوت‌های واقعیت (اصل) و وانموده (بدل) را از بین می‌برد. از دیگر مسائلی که توجه ژان بودریار را به خود جلب کرده مسئله فناوری در دنیای معاصر است. او به بررسی ارتباط دنیای فناوری و نمودهایش با واقعیت می‌پردازد. تمرکز او بر مفهوم واقعیت در جامعه مدرن و پست‌مدرن است و آن را در ساختارهای این جوامع بررسی می‌کند (باقری، ۱۳۹۳: ۲۵).

۱. ۱. فراواقعیت و وانمایی

واقعیت به عنوان دیرینه‌ترین مفهوم در فلسفه غرب، یکی از مفاهیم اساسی در اندیشه بودریار است. موضوع واحد در بیشتر تحلیل‌های بودریار این است که انسان در سیطره نشانه‌ها و رمزهاست و دیگر با واقعیت اصیل زندگی نمی‌کند. از منظر بودریار «جهان معاصر در مسیر خود، با فراموش کردن واقعیت اصیل به واقعیت دیگری روی آورده که این واقعیت برساخته انسان است و واقعیت را در مسیر تبدیل شدن به نشانه و وانموده می‌داند و معتقد است در دوران مدرن و پسامدرن، تلقی خاصی از هستی بر تفکر انسان سیطره یافته است، که نتیجه‌اش تسلط واقعیت مجازی و خیالی بر واقعیت اصیل است» (Baudrillard, 1993: 8). بودریار اعتقاد دارد همهٔ وجوه زندگی، فرهنگ، سیاست و تاریخ از عناصر فوق واقعی لبریز شده‌اند؛ به‌طوری که ما اکنون با واقعیتی روبه‌رو هستیم که واجد عناصر غیرواقعی است. بودریار با تأکید بر این‌گونه «غرق شدن در امر بصری» می‌گوید: «ما نمی‌توانیم دربارهٔ بازنموده‌ها سخن بگوییم. گویا آن‌ها بازتاب یا واکنشی به دنیا هستند؛ آن‌ها خود دنیا هستند شاید بتوان به آن‌ها واقعیت مکمل نیز گفت» (Baudrillard,2005a: 2).

او نگران فراموش شدن هستی بین وانموده‌ها و نشانه‌هاست. وی جهان را در نسبت با واقعیت به مراحل مختلفی دسته‌بندی می‌کند و در هریک از این مراحل، پله‌پله از واقعیت اصیل دور و به فراواقعیت تبدیل می‌شود: «چنین جهانی برگرفته از مدل‌ها یا صورت‌های خیالی است که جز در خودشان هیچ زمینه‌ای در واقعیت ندارند» (بودریار، ۱۳۷۴: ۲۴-۲۵). بودریار براساس سلسله‌مراتب چهارگانه، وانمایی را به مراحل بازتاب واقعیت عینی، پوشش واقعیت، نشانه بجای واقعیت (واقعیت مجازی) و نشانه‌های خیالی طبقه‌بندی می‌کند. در سه مرحله اول یک واقعیت عینی وجود دارد و نشانه‌ها به صورت‌های مختلف آن را نمایندگی می‌کنند ولی مرحله چهارم خلق فراواقعیت است (فرقانی، ۱۳۸۹: ۳۸). به اعتقاد او در دنیای معاصر، به مدد رسانه‌ها، تصاویر، وانموده‌ها و نشانه‌ها به گونه‌ای در جهان تسلط یافته‌اند که امر واقعی را محو کرده‌اند. بودریار همیشه نقش رسانه‌ها را با دید بدبینی نگریسته است؛ به این نحو گستره نگرشش تا آنجا پیش می‌رود که حوادث رخداده در دنیای خارج مانند رسوایی واترگیت یا جنگ خلیج فارس را نیز مصداق بارزی برای فراواقعیت می‌داند (Baudrillard, 2009: 118). البته نظریه‌پردازان دیگری نیز چون آلبرت برگمن[۷]، دانیل بورستین[۸] و امبرتو اکو[۹] در نظریات خود به این امر پرداخته‌اند (فرقانی، ۱۳۸۹: ۴۰).

بورستین در کتاب ایماژها، راهنمایی بر رویدادهای کاذب در امریکا تشریح کرده است که چگونه عملکرد رسانه‌های معاصر به ظهور رویدادهای کاذب منجر شده است. وی علت ازدیاد رویدادهای کاذب را در این می‌داند که رویدادهای کاذب بسیار شورانگیزند و انتشار آن‌ها

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

آسان‌تر است؛ به‌آسانی قابل فهم‌اند و از نظر اجتماعی سهل‌الوصول‌اند. از نگاه او اطلاع از رویدادهای کاذب به دانش کاذبی تبدیل می‌شود که افکار عمومی را شکل می‌دهد و درحقیقت، فرهنگ‌سازی می‌کند. اکو در کتاب جنگ تقلب، نبرد ناواقعی‌ها می‌گوید: «تخیل امریکایی در جستجوی فوق واقعیت به دنبال چیزی درست و اصیل می‌گردد، اما برای دستیابی به آن باید به نادرستی مطلق روی آورد» (Eco,1985: 65). هرچند، او معتقد است ابژه‌ها در دنیا به دلیل سه ویژگی قابلیت افزایش‌دهندگی، گستره‌بخشی و جانشینی خصوصیت پروتزی پیدا می‌کنند؛ پروتزهایی که حائل بین ما و واقعیت‌های طبیعی‌اند. این پروتزها دامنهٔ ارتباط ما را توسعه می‌دهند و روایت را تبدیل به اسطوره‌هایی می‌کنند که تضمین‌کنندهٔ رؤیای دست‌نیافتنی ماست؛ از طریق فانتزی به هر آنچه طبیعت انکارناپذیر نامیده می‌شود، (توحیدلو، ۱۳۹۶: ۲۷۴). از این رو اکو اعتقاد دارد که گاهی جنگ ناواقعی از هر جنگ واقعی مهم‌تر و واقعی‌تر است. چون سبب می‌گردد تا اجزا و ابعادی را دریافت کنیم که در واقعیت ممکن نیست. او در تحلیلی از دیزنی‌لند، آن را استمرار فضایی از روایت تخیلی می‌داند که به رؤیایی بدون ریشه و اساس تبدیل شده است. این واقعیت دروغین، توهمی را موجب می‌شود که درنهایت ما را وامی‌دارد تا با میل بیشتری اقدام به پذیرش این دروغ حقیقت‌نما کنیم (Eco,1998: 19).

از نگاه بودریار فراواقعیت فرایندی است که طی آن، رایانه‌ای شدن، تکنولوژی ارتباطات و رسانه‌ها با هم از طریق تولید تصاویر و مدل‌هایی از واقعیت که به‌طور فزاینده جای واقعیت اصلی را می‌گیرند، به تجربه بشری شکل می‌دهند (گیبینز، ریمر، ۱۳۸۱: ۷۴). بودریار در کتاب وانموده‌ها و وانمود این‌گونه می‌نویسد: «موضوع دیگر تقلید از واقعیت یا حتی تقلید تمسخرآمیز از واقعیت نیست، بلکه موضوع عبارت است از جایگزین کردن نشانه‌های امر واقع به جای خود امر واقع. دیگر نمی‌توان توهم واقعیت را ایجادکرد، زیرا بازنمایی امرواقع ناممکن شده‌است» (Baudrillard, 1994: 19). اگر مشخصه جامعه مدرن تفاوت باشد، مشخصه جامعه پسامدرن از بین رفتن تفاوت‌گذاری‌ها است، زیرا سوژه پسامدرن نمی‌تواند بفهمد غیرواقعیت کجا تمام می‌شود و واقعیت کجا آغاز می‌شود. از نگاه بودریار دیگر مرجع و علتی برای حقیقت وجود ندارد. وانموده برای بودریار همانند نشانه‌ای بدون مرجع است. شبیه‌سازی در نظر او یعنی بازنمایی غیرارجاعی و بدون مرجع که فقط با خودش قابل تعویض است. از دیدگاه بودریار، وانموده واقعی‌تر و استوارتر از واقعیتی است که آن را جعل می‌کند و وانموده را می‌توان رونوشتی از واقعیت دانست که هر گونه مرزی را با واقعیت از میان برمی‌دارد و واقعیت را در پس وانموده پنهان می‌کند. بدین ترتیب دال از مدلول خود رها می‌شود و آزاد عمل می‌کند: «وانموده هرگز آن چیزی نیست که حقیقت را پنهان می‌دارد. وانموده حقیقتی است که فقدان حقیقت را پنهان می‌دارد» (بودریار،۱۳۷۴: ۸۳).

۱. ۲. فراواقعیت در هنر

بودریار معتقد است هنر پاپ راهی را مجسم می‌کند که در آن وانموده‌ها، رونوشتی از واقعیت‌اند و از این طریق به شکل فزاینده‌ای مرز میان وانموده و واقعیت را از میان می‌برند. او هنر را به‌عنوان نمونه‌هایی از اینکه چگونه ابژه‌ها در جامعهٔ مصرفی به‌عنوان نظامی از نشانه‌ها سازمان می‌یابند، در نظر می‌گیرد و معتقد است هنر پاپ بازنمای دگرگونی‌های چشمگیری از ابژه‌ها است (Baudrillard, 1998: 33). با ظهور فناوری دیجیتال و گسترش ابزارهای تکثیر در دوران پست‌مدرن انسان به کمک فناوری جدید، این امکان را یافت تا به جای دیدن و بازنمایی جهان، به بازتولید چیزها و جایگزینی آن‌ها با امر واقع بپردازد. براساس چنین رویدادی بازتولید دیگر تکرار تقلیدگرانه یا مکانیکی یک نسخه ازپیش‌موجود نیست، زیرا بازتولید اساساً برای خود غایتی به معنای آفرینش نسخه اصیل قائل نیست. از این منظر ما به دوران جدیدی قدم گذارده‌ایم: «زمان‌هایی که در آن هنرها از ارجاع به امر واقع دست می‌کشند تا تصویر مستقلی ایجاد کنند که الزاماً به یک مصداق خارجی وابستگی ندارد» (Jameson,1991:179).

در این مدل تازه برخلاف نظام بازنمایی کلاسیک نسخه هنری اصیلی وجود ندارد، تا فاصله و تمایز آرمانی

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

خود را با رونوشت‌ها حفظ کند. زیرا اکنون دیگر هیچ مرجع مشخصی وجود ندارد. در چنین شرایطی بودریار تعریف جدیدی درباره ماهیت رابطه تصویر با امر واقع در دوران پست‌مدرن عرضه می‌کند. بودریار می‌گوید: «زمان آن فرا رسیده است، اساساً درباره اصل ارجاع تصاویر شک کنیم. همان راهبردی که بر طبق آن تصاویر همیشه ظاهراً به اشیای دنیای واقعی ارجاع می‌دهند و چیزی را تکثیر می‌کنند که از لحاظ منطقی و زمانی مقدم برخودشان است. این اصل ابداً صحیح نیست. تصاویر بر امر واقعی پیشی می‌گیرند و ترتیب منطقی و علت و معلولی امر واقعی و بازتولید آن را معکوس می‌کنند» (وارد، ۱۳۹۳: ۹۵).

بودریار در کتاب وانموده‌ها و وانمود، دیزنی‌لند امریکا را به‌عنوان نمونهٔ کامل از وانموده‌ها، شهری پر از ساخته‌های فناوری که افراد را به صورتی هدایت‌شده مجذوب خود می‌کند. بودریار دربارهٔ دیزنی‌لند این‌گونه می‌نویسد: «دیزنی‌لند به‌صورت ساخته‌ای خیالی ارائه می‌شود، تا ما باور کنیم که غیر دیزنی‌لند واقعی است؛ حال آنکه در حقیقت همهٔ لس‌آنجلس و امریکای گرداگرد آن دیگر واقعی نیستند، بلکه در ساحت فوق واقعی و وانمودگی جای دارند» (Baudrillard,1983: 25).

۲. هنر تعاملی

تعامل از مفاهیم مهم دوران معاصر در حوزه‌های سیاسی، اجتماعی، انسانی و هنری است. در دوران پست‌مدرن با ورود نگرش‌های جدید به هنر و فلسفه، فرم‌های غیرمرسوم و چیدمان‌های هنری بسیار حائز اهمیت شدند. هنر تعاملی به‌عنوان شاخه‌ای از هنر پست‌مدرن، دارای خصوصیات ابهام، ایهام، گسستگی و چندپهلویی و فاقد هرگونه وضوح و روشنی است؛ در ضمن خاستگاه و منشأ نامشخصی دارد. راش در کتاب رسانه‌های نوین در قرن بیستم این‌گونه می‌نویسد: «در حقیقت، تعامل شکل نوینی از تجربهٔ 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، ۲۵۴:۱۳۸۹). هنر تعاملی، نه فقط بینایی مخاطب، بلکه حواس دیگر او را نیز به خدمت می‌گیرد، تا نقش و واکنش او را در خلق اثر هنری به‌صورت فردی مشخص کند. «هنر تعاملی امکان جستجو، ایجاد کردن و همیاری در اثر هنری را فراهم می‌سازد. عملی که بسیار فراتر از فعالیت روانی است» (paul, 2003: 67). با توجه به پیشرفت فناوری وگره خوردن آن با هنر، ارتباط دوسویه بین هنرمند و مخاطب در به‌وجودآمدن هنر تعاملی دیجیتال سهم به‌سزایی داشته است.

هنر تعاملی با به کارگیری انواع روش‌ها مانند استفاده از حجم، صدا و سایهٔ مخاطب و بهره‌گیری از حسگرهای حرکتی، لمسی، صوتی و حرارتی در جریان خلق اثر هنری، مخاطب را شریک می‌کند. مراحل معمول در هنگام مشارکت با هنر تعاملی عبارتند از: پاسخ، کنترل، تامل، تعلق خاطر و قطع ارتباط. کاربران با این سیستم تعامل پیدا می‌کنند و منتظر پاسخ سیستم می‌مانند، چون می‌خواهند بدانند که سیستم چگونه کار می‌کند. در مرحلهٔ کنترل، کاربران می‌کوشند سیستم را دست‌کاری کنند تا احساس کنند که سیستم در اختیار آن‌ها است. در مرحلهٔ تأمل، کاربران دربارهٔ مفهومی تأمل می‌کنند که این اثر هنری، به آن‌ها عرضه می‌کند. مرحله تعلق خاطر هنگامی تحقق می‌یابد که کاربران احساس کنند تحت تأثیر سیستم هستند و درنهایت آخرین مرحله در سیر مراحل، قطع ارتباط با سیستم است.

۲. ۱. مخاطب و هنر تعاملی

شرایط مخاطب قبل از قرن بیستم، شامل یک غیبت مادی مستقیم یا غیرمستقیم در اثر بود که شکافی میان خالق و بهره‌ور لحاظ می‌نمود. مخاطب به‌عنوان بینندهٔ اثر فقط می‌توانست اثر را مشاهده کند و هنرمند در مرکزیت اثر هنری و مخاطب در حاشیه آن قرار داشت؛ به عبارتی، اثر به‌صورت کامل در برابر حضور و تعامل مخاطب محصور بود. در حالی که مخاطب قرن جدید همواره یک میل فزاینده برای همکاری در تولید هنری داشته‌است. (Tomei, 2006: 9) در هنر تعاملی، مخاطب

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

دیگر بینندهٔ صرف و منفعل نیست و از حد یک بازدیدکننده فراتر می‌رود و در به‌وجود آمدن اثر هنری مشارکت دارد و با مداخله خود، اثر هنری را تکمیل می‌کند. هنر تعاملی شاخه‌ای از هنر جدید است که با واکنش مخاطب تکمیل و معنادار می‌شود. عوامل زیادی مانند غیرمنتظره بودن، مخاطب را به سوی آثار هنر تعاملی جلب می‌کنند. رویدادهای غیرمنتظره‌ای توسط ابژهٔ هنر تعاملی، حس غافلگیری را در مخاطب ایجاد می‌کند؛ بنابراین اتفاقی رخ می‌دهد که خارج از تصور مخاطب است.

یکی از عوامل دیگر جلب مخاطب، سرگرمی و بازی‌گونه بودن این هنر است. اگرچه نزدیکی این هنر به بازی از دلایل محبوبیت هنر تعاملی است، پرسش‌هایی را در باب از بین رفتن مرز بین هنر و بازی برانگیخته است: «درواقع تقابل بین انواع قدیمی و جدید هنر، بازی را به‌عنوان جایگزینی برای اثر سنتی مطرح ساخت بازی که گاه ابتدایی، بچه‌گانه و غیر منطقی تعبیر می‌شد، راه حلی جذاب برای رویکردهای عقلانی و آکادمیک و پیچیده مورد انتقاد هنر و زندگی اجتماعی شده‌است» (Zimna,2010,105). برانگیختن حس کنجکاوی مخاطب عامل دیگر ترغیب مخاطب و مشارکت در این هنر است. هنرمند با هدف برانگیختن مخاطب با انتخاب‌کردن ابژه‌ی هنری او را به سمت اثر هنری و تجربه با آن سوق می‌دهد. راحتی کار ویژگی دیگر جذب مخاطب با اثر تعاملی است، زیرا اگر ارتباط با اثر تعاملی برای مخاطب نیاز به زمان زیاد و پیچیدگی داشته باشد، مخاطب از تعامل با اثر منصرف می‌شود یا ترجیح می‌دهد بین مخاطبان دیگر به اثر تعاملی نزدیک نشود. از سوی دیگر، هنر تعاملی دائم به واسطهٔ مخاطب و کنش‌های او در معرض تغییر و دگرگونی است و ماهیت معینی ندارد. همچنین پایانی برای آن قابل پیش‌بینی نیست و درنهایت با توجه به اینکه در هنر تعاملی مخاطب به‌عنوان تماشاگر و اجراگر وارد اثر می‌شود، احساس دیده شدن و حس قدرت به وی دست می‌دهد.

۲. ۲. هنر تعاملی دیجیتال

از دههٔ هشتاد قرن بیستم به بعد، عنصر دیجیتال به‌تدریج به حوزه‌های هنر راه پیدا کرد. این دهه را می‌توان تجربه کشف امکانات تعامل، کار با کامپیوتر و پیشرفت فناوری دانست که باعث به وجود آمدن هنرهای دیجیتال با تبارشناسی خاص خود شد. تعاملی بودن یکی از ویژگی‌های قابل توجه در آثار هنری کامپیوتری بود، زیرا به وسیله کامپیوتر یک محیط مجازی دو یا سه‌بعدی ساخته می‌شد و تماشاگر به کمک رابط‌هایی با اثر تعامل برقرار می‌کرد و اثر به درخواست او پاسخ می‌داد و براساس واکنش مخاطب تغییر می‌کرد. از دههٔ نود، و با به وجود آمدن کامپیوتر تعامل‌محور، تغییرات بزرگی در هنر تعاملی ایجاد شد؛ به صورتی که مخاطب و ماشین می‌توانستند در کنار یکدیگر اثر هنری واحدی خلق کنند. در هنر تعاملی هنگام قرار گرفتن مخاطب در میان‌سازه‌های این هنر، ابژه‌های اثر مخاطب را به سوی خود جلب می‌کند و هرچه این هنر از فناوری پیشرفته و نوین تشکیل شده باشد، مخاطب را بیشتر به شرکت در اثر هنری ترغیب می‌کند.

از دههٔ نود میلادی چیدمان‌های تعاملی رواج پیدا کرد و امروزه هنرمندان با فناوری و ابزارهای جدید، چیدمان‌های اثر هنری را با جسارت بیشتری می‌آزمایند. هنر تعاملی کامپیوتری مجهز به حسگر برای پاسخ به واکنش مخاطبان است. در این شرایط همهٔ بینندگان تصویری یکسان تجسم نمی‌کنند و هر بیننده تفسیر خود را از اثر هنری دارد، که ممکن است به‌طور کامل از بیننده دیگر متفاوت باشد (Muller, 2006: 195). با پیشرفت فن‌آوری و زیاد شدن رسانه‌ها، هنرمند این امکان را دارد تا برای آفرینش اثر خود از این رسانه‌ها براساس نیاز و بیان اثر هنری خود استفاده کند. فناوری زندگی را تغییر داده است؛ صداها و فرم‌های جدید دیدن را خلق کرده و به همین دلیل خود را به‌عنوان حمایتگر هنر، در جان بخشیدن به فرم‌های جدید دیداری و شنیداری، معرفی می‌کند. «واقعیت مجازی، قدرت هنر را برای دگرگون کردن واقعیت، افزایش می‌دهد. قاب تصویر، صحنه نمایش و... هنر را محدود می‌نمایند، زیرا نمی‌گذارند که هنر قسمتی از واقعیت باشد، اما واقعیت مجازی، به انتقال کنترل‌شده مجاز به واقعیت و برعکس،

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

امکان بروز می‌دهد» (حسینی، ۱۳۸۸: ۱۱۲). برای درک بهتر نقش فناوری در هنر جدید، باید درک کرد که هنر در چکیده معنایی خویش، «ارتباط» است. بنابراین نوآوری‌های ارتباطی در قلب آن جا دارند و نوآوری‌های فناورانه می‌توانند در این رشد تغییرات ارتباطی نقش حیاتی ایفا کنند (رهبرنیا، ۱۳۹۴: ۲۲۷).

۲. ۳. تصویر در هنر تعاملی

به باور بودریار امروزه تصاویر از معنا، مفهوم و کارکرد اصلی‌شان دور شده‌اند. زمانی تصویر چکیده‌ای از جهان دوبعدی بود. اما امروزه تصاویر بیش از پیش مجازی هستند و برای مقاصد اطلاعاتی، ارتباطی، تبلیغاتی کاربرد دارند. تصاویر که زمانی ما را به تأمل درباره واقعیت می‌کشاندند و نگرشی متفاوت را در ما زنده می‌کردند، امروزه به مدد فناوری مجازی شده‌اند (Mer-rin, 2005: 32) بودریار به وجود آمدن تصاویر به واسطه فناوری را نقد می‌کند و معتقد است این تصاویر دنیای جدیدی برای مخاطب می‌آفرینند و مخاطب را تحت تأثیر قرار می‌دهند؛ «به اعتقاد من تصاویر بی‌واسطه و فوری ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند بسیار زودتر از آنچه فکر می‌کنیم. در سطحی مادون بازنمود، دست‌کم در سطح شهود یا دریافت، از این حیث تصاویر همیشه کاملا غافلگیرکننده‌اند یا دست‌کم می‌توانند، باشند، متأسفانه به همین دلیل می‌توانیم بگوییم که تصاویر کمیاب شده‌اند. در بیشتر مواقع از طریق تمام چیزهایی که دوست داریم تصاویر به نمایندگی از ما بگویند موجب می‌شویم قدرت تصاویر زایل، منحرف و در میانه راه متوقف شود» (Baudrillard, 2005b: 13).

بودریار در کتاب *جامعه مصرفی*، نیاز را مفهومی برای خلق فراواقعیت دانست تا افراد بیشتر به سوی مصرف ترغیب شوند. طبق نظر بودریار با گذر انسان از مدرنیسم و وارد شدن به جامعه مصرفی، ارزش امر واقع به‌تدریج از بین می‌رود و چگونگی به تصویرکشیدن یک رخداد به‌مراتب مهم‌تر از خود آن می‌شود. به این ترتیب ما وارد یک فضای فراواقعی می‌شویم که در این فضا تصاویر و بازی نشانه‌ها جایگزین منطق تولید می‌شوند (منصوریان،۱۳۹۱: ۱۱۱). او معتقد است در جامعه مصرفی انسان رویاهایش را در قالب تصاویر معنا می‌بخشد و به مصرف می‌رساند. در هنر تعاملی خلق دنیای فراواقعیت با تصاویر، ایجاد نشانه‌های نوین در ترغیب مخاطب به سوی مصرف و بخشیدن معنای نوین به تصاویر تولیدشده نمونه‌های هنر معاصر است که نظرات بودریار در آن‌ها مشهود است. تصویر در هنر تعاملی مخاطب را وادار می‌کند آن‌قدر به آن نزدیک شود، تا جایی که وارد تصویر شود، به گونه‌ای که هیچ فاصله‌ای انتقادی برای او وجود نداشته باشد. در تصاویری که هنر تعاملی را تشکیل می‌دهند، تکثیر فراواقعیتی صورت می‌گیرد که برای مخاطب تشخیص واقعیت از فراواقعیت را غیرممکن می‌کند. به گفته بودریار: «ما مجبوریم به این تکثر تن بدهیم، به دنیا که دارد از طریق صفحه‌ها و پرده‌ها به تصویر تبدیل می‌شوند؛ به جهانی که دارد به تصویر تبدیل می‌شود، به تبدیل شدن تصاویر به همه چیز، اما آنجا که همه چیز به تصویر بدل شده است، دیگر تصویری وجود ندارد» (Baudrillard, 2001a, 67).

۲. ۴. هنر تعاملی و زیبایی‌شناسی

در دوران‌های مختلف تعاریف متفاوتی از زیبایی مطرح شده است. رنسانس دوره محو مفاهیم زیبایی مطلق و فوق طبیعی بود و هنر که به ویژگی‌های معنوی و اخلاقی می‌پرداخت، جلوه‌های مادی بیشتری یافت. در دوران پست‌مدرن مرز میان ارزش‌های زیباشناسانه و اخلاقی از بین رفت و آثار هنری براساس ارتباط با فرهنگ و جامعه تولید شد.

با تجاری شدن هنر به‌ناچار زیبایی‌شناسی با رویدادهای فرهنگی، سیاسی و اقتصادی درآمیخت و داوری زیبایی‌شناسی تغییرکرد. پیشرفت فناوری در این نگرش جدید به زیباشناختی هنر را نمی‌توان نادیده انگاشت. پست‌مدرنیسم به خلق فرهنگ جدیدی در جامعه پرداخته که در آن مصرف بر همه امور از جمله هنر تسلط یافته است و این امر به‌طور جدی از حساسیت زیباشناختی هنر کاسته است. هنر تعاملی نمونه‌ای بارز برای نشان دادن این امر در هنر است. این نوع هنر را دیگر نمی‌توان صرفاً با معیارهای رایج زیبایی‌شناسی سنجید، زیرا با دیدگاه‌های متفاوتی بر مخاطب عرضه

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

می‌شود و در آن تولید ایماژها و نشانه‌ها مخاطب را در فضای فراواقعی قرار می‌دهد؛ بنابراین مخاطبان معانی متفاوتی از این هنر برداشت می‌کنند که مدام در حال تغییر کردن است. با توجه به مشارکت مخاطبان در اثر هنری و خلق معنا و برداشت‌های متفاوت و سیال، محتوا و مفهوم اهمیت پیدا می‌کند و به عبارتی جایگزین زیبایی می‌شود. بر این اساس می‌توان گسست زیبایی‌شناسی کلاسیک و فرافکنی در ارزش‌های زیباشناختی هنر معاصر را در هنر تعاملی به‌خوبی مشاهده کرد. این نوع هنر در دورهٔ معاصر قادر است به باورهای بودریار دربارهٔ هنر پاسخ دهد.

۲. ۵. جایگاه ابژه و سوژه در هنر تعاملی و دیدگاه بودریار

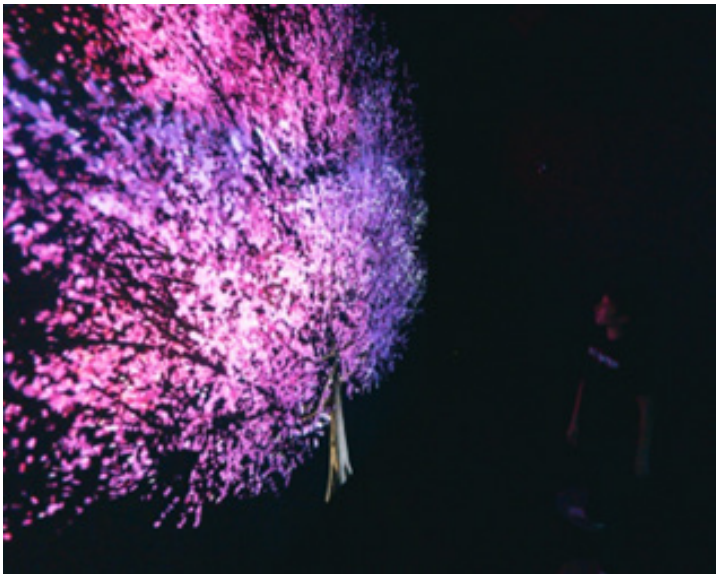
جایگاه سوژه در فلسفه هنر همواره موضوع مهمی در ادوارگوناگون بوده است. تسلط ابژه بر سوژه را بودریار برای نخستین بار در کتاب *نظام ابژه‌ها* مطرح کرد. او معتقد بود که انسان نیازها و خواسته‌هایش را در ابژه‌ها جستجو می‌کند و فناوری این امکان را بیشتر فراهم می‌سازد. به باور او جوامع فناوری تحت سلطهٔ ابژه‌ها پیش می‌رود. ابژه‌های فناورمحور، دنیایی را برای سوژه فراهم می‌کنند که آن را مجذوب و افسون خود و حتی اندیشه‌ها و رفتار فردی را تحت کنترل خود می‌گیرند. بودریار معتقد است حکمرانی از سوژه سلب و به دست ابژه می‌افتد. ناپدید شدن سوژه کم‌وبیش بازتاب ناپدید شدن امر واقعی است. تسلط ابژه بر سوژه نیز که به ناپدیدی امر واقعی می‌انجامد، ناپدیدی انسان (سوژه) را به شکل محتومی رقم می‌زند. انسان‌ها دنیایی سرشار از اشیاء حیرت‌آور تولید می‌کنند که در این دنیای غیرانسانی، ابژه بر سوژه چیره می‌شود؛ تا آنجا که سوژه به منزلهٔ عامل اراده در حال ناپدید شدن است. سوژه هرگونه پیش‌زمینه از خود را محو و ناپدید می‌کند، ارتباطش را با امر واقعی از دست می‌دهد و به این سخن بودریار معنا می‌بخشد که: «من ماشین هستم نه هیچ چیز دیگر» (Baudrillard, 2005b: 13). هنگام حضور مخاطب در هنر تعاملی، ابژه‌های اثر هنری، فرد را به سوی خود جلب می‌کند و هرچه این هنر بیشتر از فناوری پیشرفته تشکیل شده باشد، مخاطب را بیشتر به شرکت در اثر هنری ترغیب می‌کند. در هنر تعاملی سوژه در توهم لذت از ابژه اسیر می‌شود و در حسرت واقعیتی می‌ماند که هرگز نمی‌تواند تجربه و لمسش کند. شاید هنر تعاملی تنها بتواند غیاب را ترسیم کند، چون ناممکن بودن واقعیت را به تصویر می‌کشد.

۳. فراواقعیت بودریار در چیدمان‌های تعاملی دیجیتال

ژان بودریار با شناختی که از جامعه مصرفی و مفاهیم عصر اطلاعات و فناوری داشت، به توصیف وضع جدید در دنیای معاصر و معرفی مفهوم فراواقعیت پرداخت و نشان داد که در جامعهٔ پسامدرن، فراواقعیت به‌طور اجتناب‌ناپذیری بر واقعیت سیطره دارد. او با در نظر گرفتن یک نظام ارزش‌گذاری، اشیا را به پنج منطق ابزار، کالا، نمادین، نشانه و رمز دسته‌بندی می‌کند. در هنر تعاملی، مخاطبان با شرکت در اثر هنری معناهای متفاوت و جدیدی به اثر می‌بخشند و نشانه‌های متفاوت ایجاد می‌کنند، که این نشانه‌ها با وجود هر شرکت‌کننده در اثر به نشانه‌ای قابل تغییر تبدیل می‌شود که بیانگر همخوانی مرحله چهارم منطق ارزش‌گذاری اشیای بودریار با هنر تعاملی است. برای بررسی این دیدگاه در هنر تعاملی، برخی چیدمان‌های تعاملی را که در دو گالری هنری معتبر *Artech House* و *Flutter Experience* در سال ۲۰۲۱ در امریکا اجرا شدند، تحلیل می‌کنیم. این گالری‌ها در سالیان اخیر با بهره‌گیری از فناوری‌های دیجیتال آثار تعاملی مختلفی را اجرا کرده‌اند. درفضای چیدمان‌های دیجیتالی هر حرکت مخاطب، جسم، نوسان نور و صدایی می‌تواند فضای اجرا را عوض کند. فضایی بی‌ثبات و در عین حال پویا که چگونگی درک مخاطب از اجرا را مشخص می‌کند و به عبارتی دیدگاه اجرا را عوض می‌کند. با استفاده از عناصر تأثیرگذاری همچون شکل غیرمعمول هندسی، پروژکتورهای ایجاد فضای بی‌حد و مرز، نور و صدا می‌توان تعیین کرد که بیننده، اجرا را از کدام یک از دیدگاه‌های مختلف ببیند. چیدمان‌های دیجیتالی با ایجاد این حس که همه چیز در همین لحظه اتفاق

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]



تصویر ۱. چیدمان *شکوفه‌ها*، گالری هنری *Artech House*
منبع: (https://www.artechouse.com/program/pixelbloom)

می‌افتد، باورپذیری مخاطب را افزایش می‌دهد. وجود مؤلفه‌هایی همچون تخیل، تعامل و حس در کنار درهم‌آمیختگی عناصر متفاوت و متضاد و درنهایت ترکیب رویکردهای مختلف فکری، احساسی و عملی در یک اثر، مرز بین واقعیت و تخیل را می‌شکند و دنیای فراواقعی را برای مخاطب باورپذیر می‌کند.

چیدمان تعاملی *شکوفه‌های گیلاس*

این چیدمان، اثری از هنرمند ژاپنی اکیکو یاماشیتا[۸] است که در گالری هنری *Artech House* در سال ۲۰۲۱ ارائه شد. در این چیدمان تعاملی، مخاطبان می‌توانند بهار مجازی و تعامل با شکوفه‌های گیلاس را تجربه کنند و از صدای امواج غول‌پیکر دریا با موسیقی پس‌زمینهٔ طبل ژاپنی لذت ببرند (تصاویر۱و۲). نام ژاپنی این اثر *هانا فوبوکی* به معنی کولاک گل است که با الهام از توانایی طبیعت انتخاب شده و به دیدن چیزهایی مانند گذر زمان اشاره می‌کند که با چشم غیرمسلح قابل دیدن نیست. زیرا مخاطب علاوه بر مشاهده شکوفایی شکوفه‌ها، ریزش گلبرگ‌ها را در باد که شبیه برف ملایم یا کولاکی چرخان است نیز مشاهده می‌کند. مخاطب در یک مسیر فراواقعی زیر درختان گیلاس، که بدون عناصر تصویرشده با دست، ساخته شده‌اند قدم می‌زند و همان‌طور که شکوفه‌های گیلاس فضای اطراف او را پر می‌کند شکوفایی آن‌ها را با تمام حواس خود تجربه می‌کند (تصویر۳).

درختان در این فضا در اندازه‌های واقعی ظاهر می‌شوند و هنرمند از آن برای نشان دادن جهانی موازی با جهان واقعی استفاده می‌کند. در این اثر با تماس فیزیکی بین شرکت‌کنندگان (دست دادن یا در آغوش گرفتن) شکوفه‌های درخت شکوفا و گلبرگ‌ها در فضا به‌صورت آزاد مشاهده می‌شوند و هنگامی که تماس فیزیکی بین مخاطبان قطع می‌شود، درختان دوباره به حالت اولیه خود بازمی‌گردند. هر کنش مخاطب نشانه‌ای در ذهن او ایجاد می‌کند که با تغییر حرکات در سایر مخاطبان متفاوت است؛ نشانه‌هایی که ارجاعی به واقعیت بیرونی ندارند.

گذشت زمان با حرکت گلبرگ‌هایی شناور روی نهر کنار درختان نمایش داده می‌شود. همان‌طور که فصل‌ها تغییر می‌کنند این چیدمان هم در طول نمایشگاه تغییر می‌کند و تکامل می‌یابد. چیدمان در زمان‌های مختلف روز با توجه به موقعیت‌های متغیر خورشید در اتاق تغییر می‌کند که منعکس‌کننده تغییرات فصول مختلف سال است. با ترکیب تکنیک‌های معاصر و سنتی، شکوفایی و ریزش برف مانند شکوفه‌های گیلاس تداعی

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]



تصویر۲. چیدمان *شکوفه‌ها*، گالری هنری *Artech House*
منبع: (https://www.artechouse.com/program/pixelbloom)

می‌شود و چرخش فصول و عناصر طبیعت را به نمایش می‌گذارد. به‌کارگیری تمام این موارد همان دنیای فراواقعیت بودریار است که آماده تولید و آفرینش دنیایی بدون مبدأ است و در آن وانموده‌ها امر واقع نیستند، اما تأثیرگذاری آن‌ها بیشتر از امر واقعی است.

همه این تغییرات، با توجه به عکس‌العمل‌های مخاطبان، نشانه‌های جدیدی در ذهن ایجاد و به علت تغییر سریع فضا این نشانه‌ها خیلی زود تغییر می‌کنند و نشانه‌های جدیدی با توجه به تغییر رفتار مخاطبان جایگزین می‌شود. مخاطب در این فضا درک می‌کند رابطه علت و معلولی امر واقعی تغییر کرده است؛ چنانچه ایجاد شکوفه‌ها یا ریختن آن‌ها با درهم آغوش‌گرفتن و جدا شدن مخاطبان صورت می‌پذیرد؛ در حالی که در دنیای واقعی چنین رابطه علت و معلولی وجود ندارد.

این چیدمان تأییدی است بر نظر بودریار که می‌گوید: «ما در عصر شبیه‌ها زندگی می‌کنیم و آن‌ها نشانه‌هایی هستند که بدون ارجاع به رویدادهای واقعی عمل می‌کنند. رابطه انحصاری بین نشانه‌ها و واقعیت به طرز برگشت‌ناپذیری گسسته شده است» (Baudrillard, 2005a: 51). در این چیدمان نشانه‌هایی که ضامن موجودیت واقعیت باشند، از بین رفته و نشانه‌ها امر واقعی را در قالب شبیه‌سازی پی‌ریزی می‌کنند. در چیدمان شکوفه‌های گیلاس وجود مؤلفه‌هایی همچون تعامل هوشمندانه با مخاطب، معکوس کردن ترتیب علت و معلولی امر واقعی, به‌کارگیری ابعاد واقعی و ایجاد حس وجود جهان موازی و در نهایت ترکیب این مؤلفه‌ها در اثر، وجود دنیای فراواقعی را برای مخاطب باورپذیر می‌کند.

چیدمان تعاملی *توهم*[11]

این چیدمان در گالری *Flutter Experience* در سال ۲۰۲۱ به اجرا درآمد که ابزاری قدرتمند برای به چالش کشیدن ذهن و رویکردی درونی و ذهنی به زمان و مکان است (تصویر۴). چیدمان *توهم* که نامزد جایزه Motion award ۲۰۲۱ در رشته چیدمان تعاملی بود، به‌دست هنرمندان تجسمی به نام لایا کابرا[12] وایزابل دورجر[13] با همکاری طراح تعاملی انیا سارینا[14] ایجاد شد که فرصتی را برای قدم گذاشتن در توهم فضای بی‌نهایت ارائه می‌دهد. این اثر از طریق به‌کارگیری آینه‌ها، واقعیت‌افزوده[15]، تعامل، ویدیوهنری، موسیقی و انیمیشن مخاطبان خود را به تجربه یک سفر حسی به قلمروهای جادویی و واقعیت‌های تفکربرانگیز دعوت می‌کند. *توهم* مرز بین حقیقت و دروغ را سراب‌گونه محو می‌کند که در آن آینه‌ها نقش شکستن قواعد جاذبه را دارند و

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]



تصویر ۳. *چیدمان شکوفه‌ها*، گالری هنری *Artech House*
منبع: (همان)

دنیای فیزیکی و دیجیتال با هم ادغام می‌شوند. در این چیدمان انواع فناوری‌ها مخاطب را به‌صورت هدایت‌شده مجذوب خود می‌کنند و در آن تصاویر، وانموده‌ها و نشانه‌ها به‌گونه‌ای بر مخاطب تسلط می‌یابند و او را در کنترل خود در می‌آورند؛ به این دلیل که امر واقعی را محو کرده‌اند. چیدمان *توهم*، تأییدی است بر نظر بودریار مبنی بر اینکه فضایی برای مخاطب ساخته می‌شود که برگرفته از مدل‌ها یا صورت‌های خیالی است و جز در خودشان هیچ زمینه‌ای در واقعیت ندارند (بودریار، ۱۳۷۴: ۲۴-۲۵).

در *توهم* مخاطب در یک اتاق آینه‌ای به‌صورت بی‌نهایت می‌تواند از یک منظره شهری متحرک سفری را آغاز کند و با شکستن دیوارها زیبایی و قدرت طبیعت را رها کند، موج دریا، جنگل، کرم شب‌تاب، مناظر هوایی از سواحل مدیترانه و فرم‌های ابسترکتی را با نقاشی و جوهر خلق کند که تداعی‌گر ارتباط میکرو و ماکرو[۱۵] هستند. در چیدمان *توهم* وجود مؤلفه‌هایی همچون تخیل، درهم‌آمیختگی عناصر متفاوت و متضاد، به‌کارگیری مجموعهٔ حواس و درنهایت تکثیر نشانه‌های بدون ارجاع واقعی، فضایی فراواقعی را برای مخاطب ایجاد می‌کند. همه این موارد منطبق با نظرات بودریار است که می‌گوید، در دورهٔ پسامدرن ایماژ و بازی نشانه‌ها که حاصل فناوری در جامعهٔ معاصر است. مؤلفه‌هایی هستند که چیزی جز غیاب واقعیت را بیان نمی‌کنند و حامل هیچ‌گونه ارتباطی با واقعیت نیز نیستند. «نشانه‌ها مرجع یا مصداق ندارند و نشانه‌های تهی بی‌معنا، معناباخته و گنگ ما را در خود مستحیل می‌کنند» (Baudrillard, 1990: 74).



تصویر۴. *چیدمان توهم* گالری *Flutter Experience*
منبع: (https://flutterexperience.com)

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]



تصویر ۵. چیدمان گریز رویاها، گالری *Flutter Experience*
منبع: (همان)

چیدمان تعاملی *گریز رویاها*[۱۷]

این چیدمان را همان هنرمندان چیدمان *توهم*، در گالری *flutter* به نمایش گذاشتند که یک چیدمان تعاملی درباره ذهن و جستجوی آگاهی است و در آن مخاطب یک سفر حسی را تجربه می‌کند که ماهیت فراواقع رویاها را به تصویر می‌کشد. جایی که مرز بین دنیای فیزیکی و دیجیتالی (دنیای واقعی و تخیلی) محو شده است (تصویر ۵).

این چیدمان براساس حالت خواب است؛ سفری خیالی که می‌توان با چشمانی کاملاً باز تجربه کرد. رویاها نقطه شروع تخیل هستند. این کار مفهوم رویای شفاف را بررسی می‌کند؛ حالتی که در آن خواب هستیم و از خواب دیدن خود آگاه می‌شویم؛ رویاهایمان را می‌توانیم کنترل کنیم و همچنین بر افکار و خواسته‌هایمان می‌توانیم اختیار داشته باشیم. ما در حال آزمایش واقعیت هستیم. آیا بیداریم؟

در این کار با استفاده از فناوری چندرسانه‌ای پیشرفته برای تولید محیط‌های خلاقانه، از طریق نقشه‌برداری، فضای بی‌نهایت، واقعیت افزوده، تعامل، هنر ویدیویی، موسیقی و انیمیشن، از مخاطبان دعوت می‌شود تا به‌عنوان بازیگر و نه تماشاگر، فعالانه شرکت کنند. فضا به صحنه تئاتر تبدیل می‌شود؛ مکانی که در آن اشیا ظاهر می‌شوند، حرکت می‌کنند و سپس ناپدید می‌شوند؛ جایی که آگاهی تبدیل به توجه و کنش می‌شود و مغز واقعیت آگاهانه فرد را خیال‌پردازی می‌کند. موسیقی زمینه از ضربان‌ها و ریتم‌های درام استفاده می‌کند تا مخاطب را در فضا به حرکت درآورد و در مواقعی با حرکت فیزیکی خود بر موسیقی تأثیر بگذارد؛ صداهای تعاملی که به‌طور خاص برای یک قطعه ایجاد شده است. در چیدمان تعاملی «گریز رویاها» مخاطب به فضایی کشیده می‌شود که به‌ظاهر بازنمایی، ولی به فضای وانموده تبدیل شده است. زیرا برای مخاطب و حسی که آن لحظه از محیط می‌گیرد قابل تشخیص نیست و فراواقعیت از واقعیت تمایز داده نمی‌شود و مخاطب آن فضا را واقعی می‌پندارد.

در تمامی این چیدمان‌های بررسی‌شده، نشانه‌ها عاملی برای تحریف واقعیت هستند و تأییدی بر این نظر بودریار که در گذشته نشانه بازتاب یک واقعیت بوده است. در این آثار، متأثر از تعریف نشانه‌شناختی واقعیت بودریار، و با به رسمیت شناختن نقش مؤلفه‌هایی چون بازتولید و تکثیرپذیری در فرایند آفرینش اثر هنری؛ منطق بازتولید واقعیت، جایگزین بازنمایی آن شده است. در ادامه، برخی دیگر از مولفه‌های مؤثر بر پیدایش تجربه فراواقعی در این آثار بررسی می‌شوند.

تعامل

افراد شرکت‌کننده در یک اثر تعاملی براساس انرژی و وقتی که در تعامل با اثر صرف می‌کنند و شور و هیجان یا تعلق خاطر نسبت به اثر، می‌توانند در راستای درک و دریافت آن گام بردارند و مانند تجربه جهان واقعی بارها از اثر جدا شوند و دوباره به آن بپیوندند و موازنه خود را با آن بازتعریف کنند. در این چیدمان‌ها

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

تعامل مستقیم مخاطبان با اثر و کنش‌ها به روش‌هایی مانند تماس فیزیکی با یکدیگر، لمس صفحه یا دکمه حساس، حضور در مجاورت یک مکان و حرکت دست یا صورت میسر می‌شود. به‌عنوان مثال در چیدمان *شکوفه‌های گیلاس* تماس فیزیکی مخاطبان به‌صورت تماس دست‌ها یا در آغوش گرفتن، منجر به برقراری ارتباط بین حسگرها و ایجاد تجربه جدیدی در اثر می‌شود. حضور مخاطب در محل حسگرهای تعبیه‌شده و چرخش‌های دست مخاطبان که از طریق حسگرهای حرکتی دریافت می‌شود، از روش‌های تعامل مخاطبان با اثر است و پس از این کنش‌ها، مخاطبان تأثیر عمل خود را در فرایند ابژه فعال هنری مشاهده می‌کنند.

این آثار همچون دیگر آثار تعاملی، پایان‌یافته و تکمیل‌شده نیست و به همین دلیل مخاطب در تعامل با آن، ویژگی‌های بلاتکلیفی و بحران را تجربه می‌کند و برای تصمیم‌گیری و عزم به انجام دادن آن‌ها، فرصت‌هایی می‌یابد. این تعامل می‌تواند بارها تکرار شود و هر بار مخاطبان مختارند با اطلاعات بیشتری نسبت به خلق اثر تازه اقدام کنند. در این چیدمان مخاطب باید بخشی از سیستم شود تا درک کند که نحوه عملکرد و دیدن او راه‌حل‌هایی ازپیش‌تعریف‌شده نیستند. اثر با تعامل مخاطب شکل می‌گیرد و گسترش می‌یابد و خود مخاطبان بخشی از نتیجه اثر می‌شوند. این تعامل بین جهان مجازی، فراواقعی و انسان پیوند ایجاد می‌کند.

تخیل

هنرمندان در همه ادوار برای تأثیرگذاری و القای مفهوم در مخاطب سعی کرده‌اند تصورات خود را با الفاظ یا تصاویر در ذهن او بازسازی و تخیلش را به سمت نتیجه مطلوب مدیریت کنند. تخیل، یک اثر تعاملی چندلایه ایجاد می‌کند یا به عبارتی دیگر هر چقدر اثر لایه‌ها و کیفیت آن‌ها بیشتر باشد، به این معناست که از تخیل بیشتری بهره‌مند شده است. تخیل در هر کدام از این شکل‌های هنری، همیشه حالت یکسانی ندارد و گاهی با استفاده از میل و حرص خارق‌العاده. مخاطب، ذهن او در معرض انبوه تخیلات قرار می‌گیرد؛ اما درهرشکل مهم‌ترین برآمد این خیال‌پردازی‌ها، متأثر کردن واقعیت است. نمونه به‌کارگیری تخیل در چیدمان تعاملی *گریز رویاها* تشریح شد. این اثر از مفهوم اتاق‌های فرار برای کاوش در دنیای رویا و خیال استفاده می‌کند. درهایی را به روی مناظر آینه‌ای، آبشارها و مسیرهای پنهان باز می‌کند و بین تمثیل‌هایی از قصه‌ها، خرد و کلان، طبیعت، بدن، ذهن و جهان ارتباط برقرار می‌کند، که به‌صورت تصادفی و گاهی با وضوحی شگفت‌انگیز با یکدیگر ارتباط پیدا کرده‌اند. در این چیدمان با ماهیت فراواقع رویاها بازی می‌شود و مفاهیم و ایده‌های مرتبط با مفهوم خود همچون بیدار و هوشیار بودن به‌صورت دیجیتالی در یک محیط به‌هم‌پیوسته آشکار می‌شود. مخاطب با بررسی احتمالات در این چیدمان‌های تعاملی و براساس انتخاب هریک از این احتمالات واقعیتی تازه خلق می‌کند. این جست‌وجو که خود نوعی تخیل است، قطعیت را کاهش می‌دهد و به موقعیتی می‌رسیم که در آن شاهد از بین رفتن مرزهای خیال و واقعیت خواهیم بود. فراواقعیتی که بودریار به آن اشاره می‌کند، حالتی را می‌نمایاند که براساس آن مفاهیم به جای ریشه در واقعیت، در تخیل و فراواقعیت ریشه دارند (گیبینز ریمر، ۱۳۸۱: ۷۴). البته ذکر این نکته ضروری است که خیال مخل یا ضدواقعیت نیست، بلکه از طریق خیال می‌توانیم ظرفیت‌های پنهان واقعیت را نیز کشف کنیم. تخیل واسطی است میان واقعیت بیرونی و واقعیت درون ذهن انسان که می‌تواند دارای جنبه منفی به معنی گریز از واقعیت جهان بیرون و حذف واقعیت باشد، اما وجه دیگر آن، دریافت تناظرهای پنهان و امکانات فعل‌پذیری جهان است. تخیل در این وجه واسطی است برای خلق شدن دوباره و مقابله با نیستی (اصلانی،۱۳۹۹: ۲).

حس

از آنجایی که در آثار تعاملی، واقعیت و مجاز به یکدیگر پیوسته‌اند، مجموعه‌ای حواس در ایجاد تجربه فراواقعی، چه به‌صورت مجزا و چه در ارتباط با یکدیگر، به روند شکل‌گیری آن کمک می‌کنند. گفتنی است که سه حس بینایی، شنوایی و لامسه در این آثار بیشتر به کار گرفته می‌شوند. این نیروهای حسی واکنش‌های حرکتی و فعالیت‌های تازه‌ای را بر می‌انگیزانند. به‌طور

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

مثال در چیدمان تعاملی *توهم* ما در حال ایجاد حس نزدیکی با عناصری هستیم که عادت کرده‌ایم اطرافشان را احاطه کنیم و این حس در تضاد با نحوه ارتباط ما با آن‌ها است. هنگامی که مخاطب با آتش، آب و انرژی بازی می‌کند، حواس خود را بیدار می‌کند، نگاه را از درون به بیرون تغییر می‌دهد، درها را به روی مناظر غیرمنتظره باز می‌کند، از کیهان تا کوچک‌ترین‌ها می‌رود؛ در حالی که با تمام حواس خود با آن‌ها در حال تعامل است.

تکثیر نشانه‌ها

بودریار معتقد است نشانه‌ها، رمزگان و فضای مجازی در جامعهٔ پسامدرن بر همهٔ شئون زندگی ازجمله هنر تسلط یافته‌اند که در هنر معاصر، به‌ویژه در هنر تعاملی، قابل مشاهده است. در این فضا، هنر با تصاویر و حضور مخاطب نشانه‌های جدیدی خلق می‌کند. این نشانه‌ها براساس دیدگاه و ارتباطی که مخاطب با اثر تعاملی برقرار می‌کند متفاوت می‌شود؛ به همین دلیل نشانه‌ها مدام در حال تغییرند، به‌طوری که با واکنش‌های مخاطبان نشانه‌های متفاوت خلق می‌شود. به‌طور مثال در چیدمان *شکوفه‌های گیلاس*، بازتولید نشانه‌ها با توجه به کنش مخاطبان در ذهن آن‌ها ایجاد می‌شود که به دلیل پویایی فضا و تغییرات سریع آن، این نشانه‌ها به‌سرعت تغییر می‌کند و جای خود را به نشانه‌های جدیدی، متأثر از رفتار جدید مخاطبان، می‌دهد. امر واقع تحت کنترل نشانه‌ها و بازتولید آن‌ها قرار می‌گیرد و ما با بازی واقعیت به جای واقعیت روبه‌رو می‌شویم.

فناوری‌های جدید علاوه بر دگرگون کردن شیوه تولید اثر هنری، روی ساختار مبادله و تکثیر آن نیز اثر می‌گذارند و این امکان را می‌دهند که به بازتولید تصاویر و جایگزینی آن‌ها با امر واقع بپردازیم. در این حال همه چیز را می‌توان به‌مثابه نشانه بازتعریف و واقعیت را با انبوهی از نشانه‌ها و تصاویر بازتولیدشده مصرف کرد. به‌گفته بودریار: «ما به دوران جدیدی قدم گذاشته‌ایم؛ زمانی که در آن منطق وانمایی‌نشانه‌ها وکدهای واقعیت جایگزین منطق تولید شده است» (Baudrillard, 1994: 118). ویژگی دوران جدید این است که رمزها می‌توانند از واقعیت متمایز شوند و مستقل از آن‌ها به حیات خود ادامه دهند. با تکثیر و تولید بی‌وقفهٔ نشانه‌های شبیه‌سازی‌شده و محوِ میان بازنمایی و واقعیت، اهمیت نشانه‌های بازتولیدشده بیشتر می‌شود؛ این همان نقطهٔ محوری دیدگاه‌های بودریار و به زعم او نقطهٔ عطفی در زندگی بشر امروزی به حساب می‌آید.

نتیجه‌گیری

به عقیده بودریار در جامعه پسامدرن سیطرهٔ فراواقعیت بر واقعیت به‌طور اجتناب‌ناپذیری مشهود است. به باور او جهش از مرزهای واقعیت و تولید دنیای فراواقعیت به‌وسیله فناوری و مصرف نشانه‌ها و محو شدن آن‌ها در دنیای پست‌مدرن انکارنشدنی است. بی‌شک ما در دوره‌ای زندگی می‌کنیم که عصر غلبه فضای مجازی و نظام‌های اطلاعاتی است. پیدایش فضای مجازی حاصل یک تغییر فناوری است که مثل بقیه تغییرات فناورانه در زندگی بشر پیش‌زمینه اقتصادی ـ اجتماعی داشته است. بشر در سیر تکامل خود و برای پاسخ به نیازهای زندگی‌اش ابتدا از طبیعت تقلید می‌کرد، اما به‌تدریج به امکانات جدید خویش پی برد؛ او با تفکر مدرن به این امکانات دست یافت؛ تا جایی که دیگر آفریده‌هایش به واقعیت رجوعی نداشتند. این تولیدات به‌مرور ساختار پیدا کرد و بر زندگی‌اش مسلط شد. تبلور این تسلط را می‌توان در زندگی فناورانه بشر امروز یافت. پس مفهوم فراواقعیت را نباید نشانه‌ای جدا، بلکه باید نتیجه فرایند تولید واقعیت دانست. تولید واقعیت فرایندی بود که بشر مدرن آن را آغاز کرد و با تسلط یافتن این تولید در ساختاری از نشانه‌ها، بر زندگی آدمی، به اوج خود رسید؛ اگرچه این نشانه‌ها در زمینه نیازهای واقعی جسم و روح بشر فقط می‌توانند راه دستیابی به آن‌ها را متفاوت کنند و نمی‌توانند جایگزینی برای نیازهای واقعی باشند.

در تأیید نظرات بودریار و براساس شواهد و دلایل متعدد، در عصر کنونی اطلاعات، رسانه‌های مجازی تلاش می‌کنند با القای یکطرفه اطلاعات، مخاطب را مسخ و در چرخه‌ای منفعل قرار دهند تا به باور آنکه او

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

تآگاهانه و خودمختار در مسیر و بازی تعیین‌شده قرار گرفته، در مسیر طراحی‌شده و در جهت اهداف مؤلف حرکت کند. نقدی که بر این ایده وارد است توجه نکردن به نقش تعاملی و آگاهی‌بخش و اثرگذار رسانه در درک واقعیت‌های اجتماعی است؛ در صورتی که با گذر زمان، به دلیل رشد سواد رسانه‌ای مخاطبان، درک رسانه‌ای آن‌ها به حدی از رشد می‌رسد که می‌توانند بین ساخته‌های رمزی فراواقعی و خود واقعیت تمایز قائل شوند. هنر تعاملی به‌عنوان رسانه‌ای خاص، که با مشارکت مخاطبان در اثر هنری و خلق معنا شکل می‌گیرد، برای جلب توجه مخاطبان علاوه بر به‌کارگیری حواس پنجگانه مخاطب از عواملی مانند غیرمنتظره‌بودن، سرگرمی، برانگیختن کنجکاوی، ایجاد شگفتی و روش‌های اجرایی فناورانه بهره می‌گیرد تا بتواند اثر را به یک رویداد پیش‌بینی‌ناپذیر تبدیل کند. همین امر بستر مناسبی ایجاد می‌کند تا با طراحی‌های صورت‌گرفته، تکثیر فراواقعیتی تصاویر و نشاندن نشانه‌های واقعیت، به جای خود واقعیت، موجب دریافت و برداشت‌هایی آرمانی شود و تشخیص واقعیت از فراواقعیت را برای مخاطب مشکل کند. براساس سلسله‌مراتب چهارگانه وانمایی بودریار، مرحله چهارم آن خلق فراواقعیت است، اما بودریار در بیان اندیشه‌های خود مرحله سوم را نیز نوعی فراواقعیت می‌داند. به‌کارگیری مؤلفه‌های استخراج‌شده از اندیشه بودریار در خوانش چیدمان‌های تعاملی نیز نشان می‌دهد این چیدمان‌ها با به‌کارگیری فناوری و به کمک عواملی چون تعامل، تخیل و حس توانسته‌اند به نمونه‌هایی از مرحله سوم و چهارم تجربه فراواقعی بودریار تبدیل شوند. در چیدمان *شکوفه گیلاس* نشانه به‌جای واقعیت می‌نشیند (مرحله سوم) و در چیدمان *گریز رویاها* نشانه‌های خیالی هیچ ارتباطی با واقعیت ندارد و نشانه چیزی جز صورت خیالی و شباهتی تصنعی و ساختگی نیست (مرحله چهارم). می‌توان این‌گونه تحلیل کرد، که هنر تعاملی سوژه را در دام می‌اندازد و اندیشه او را به سمت موضوع تعیین‌شده می‌برد، تا دنیایی کاذب برای او رقم بزند؛ هرچند ذکر این نکته لازم است که این چیدمان‌ها ممکن‌ها را افزایش می‌دهند، استعاره تولید می‌کنند، جهان را فانتزی و شاعرانه می‌کنند و با ارائه نظم جدیدی از جهان نواقص را جبران می‌کنند. حضور مخاطبان به خلق مفاهیم و نشانه‌های متفاوت، سیال و بی‌دوام منتهی می‌شود. مخاطب دنیای فراواقعیت چیدمان‌ها را دنیایی جذاب و فانتزی و در راستای آمال خود می‌پندارد، ولی پیش از اینکه درصدد فهم و قضاوت اثر برآید در معرض پاسخگویی و ابراز کنش نسبت به آن قرار می‌گیرد. به‌واقع تنها امکان اختیار تعامل مخاطب، گزینش‌های برنامه‌ریزی‌شده، کدیافته و ارقامی دیجیتالی است که حس امتحان‌پذیر بودن و مشارکت را در این میان به او می‌دهد. همین امکان تعامل و کنش مخاطب، اختیار و آگاهی او را ولو به صورت محدود ارضا می‌کند و پیش رویش عالمی برنامه‌ریزی‌شده و فراواقعی می‌گشاید؛ بدین‌گونه نظریه وانمایی و فراواقعیت بودریار در آثار هنر تعاملی مصداق می‌یابد.

پی‌نوشت‌ها

1. Hyper Reality
2. sign
3. Simulation
4. Henri Lefebvre
5. Ferdinand de Saussure
6. Implosion
7. Albert Borgman
8. Daniel Boorestin
9. Umberto Eco
10. Akiko Yamashita
11. Ilusion
12. Laia Cabrera
13. Isabelle Duverger
14. Aniol Saurina Masó
15. Augmented Reality
16. micro and macro
17. Dream-e-scape

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]

کتابنامه

اصلانی، محمد رضا. (۱۳۹۹). در *ستایش خیال*، تهران: مرکز گسترش سینمای مستند، تابستان ۱۳۹۹.

باقری، علیرضا. (۱۳۹۳). *بررسی رویکردها و ابعاد هژمونی تکنولوژی بر انسان*، رسانه و فرهنگ پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی سال چهارم، ش۱، صص۱-۲۸.

بودریار، ژان. (۱۳۷۴). *وانمودهها، سرگشتگی نشانهها: نمونههایی از نقد پسامدرن*، ترجمهٔ مانی حقیقی، تهران: نشر مرکز.

ـــــــــ (۱۳۹۷). *وانمودهها و وانمود*، ترجمهٔ پیروز ایزدی، تهران: نشر ثالث.

توحیدلو، یگانه. (۱۳۹۶). *مطالعه پروتزسازی گفتمانی: چرا دروغ روایی پروتز است؟* پژوهش ادبیات معاصر جهان، دوره ۲۲، ش۱، بهار و تابستان ۱۳۹۶، صص ۲۶۹-۲۸۶.

حسینی، س ح. (۱۳۸۸). *زیبایی‌شناسی و فلسفه رسانه*. تهران: مهر نیوشا، انتشارات دانشکده صدا و سیما.

راش، مایکل. (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین در قرن ۲۰*، ترجمهٔ علیرضا سمیع‌آذر، تهران: نشر نظر.

رهبرنیا، زهرا. (۱۳۹۴). *تأثیر رسانه‌های نوین بر تعاملی شدن هنر جدید*، مجله جهانی رسانه، دانشگاه تهران دوره ۱۰ ش۲ صص۲۲۰-۲۵۳.

سیدمن، استیون. (۱۳۸۸). *کشاکش آرا در جامعه‌شناسی*، ترجمه هادی جلیلی. چاپ دوم، تهران: نشر نی.

فرقانی، محمد مهدی. (۱۳۸۹). *واقعیت رسانه، خلق فراواقعیت*، نشریه مطالعات رسانه‌ای، ش۹، تابستان صص۳۵-۵۶.

فکوهی، ناصر. (۱۳۸۶). *تاریخ اندیشه و نظریه‌های انسان‌شناسی*، چاپ پنجم، تهران: نشر نی.

گیبینز، جان آر؛ ریمر، بو. (۱۳۸۱). *سیاست پست‌مدرنیته؛ در آمدی بر فرهنگ و سیاست معاصر*، ترجمهٔ منصور انصاری، تهران: انتشارات گام نو.

منصوریان، سهیلا. (۱۳۹۱). *وانمایی: تاریخچه و مفهوم*، فصلنامه کیمیای هنر، ش۲، بهار، صص ۱۰۹-۱۲۰.

نوذری، حسینعلی. (۱۳۸۸). *صورتبندی مدرنیته و پست مدرنیته؛ بسترهای تکوین تاریخی و زمینه‌های تکامل اجتماعی*، چاپ سوم ، تهران: انتشارات نقش جهان.

وارد، گلن. (۱۳۹۳). *پست‌مدرنیسم*، ترجمهٔ نادرفخر، ابوذر کرمی، تهران: نشر ماهی.

Baudrillard, Jean. (1983), Simulations, trans. Paul Foss, Paul Patten and Philip Beitchman. New York: Semiotext

Baudrillard, Jean. (1990), Seduction. trans. Brian Singer. New York: St Martin’s Press.

Baudrillard, Jean. (1993), Symbolic Exchange and Death SAGE Publications

Baudrillard, Jean. (1994), Simulacra and Simulations, trans.S. Faria and Ann Arbor. MI: University of Michigan Press.

Baudrillard, Jean. (1998), The Consumer Society: Myths and Structures, London: Sage.

Baudrillard, Jean .(2001a), seduction. Montreal: Theory Books.

Baudrillard, Jean. (2001), Fragments, trans. Chris Turner, London and New York: Routledge.

Baudrillard, Jean. (2005a), The Intelligence of Evil or theLucidity Pact, Oxford and New York: Berg.

Baudrillard, Jean .(2005b), Violence of the virtual and integral reality, International Journal of Baudrillard Studies, vol 2.No. 2.

Baudrillard, Jean .((2009), Fatal Theory. London and Newyork:Routhledge, Taylor and Francis Group.

Eco, Umberto. (1985),La Guerre du faux. Paris: Grasset.

_____ (1998). Faith in Fakes – Travels in Hyperreality. London: Vintage.

Jameson, Fredric. (1991). Postmodernism or the Cultural logic of late capitalism. Duke University Press.

Merrin, William, (2005), Baudrillard and the Media, Polity Press, UK.

Muller, L., Edmonds, E. and Connell, M. (2006). Living Laboratories for Interactive Art. Co De sign: International Journal of Co Creation in Design and the Arts, Special Issue on Interactive Art Collaboration, 2 (4), pp. 195-207.

Paul.C. (2003). Digitl Art. London: Themes and Hudson.

Tomei. Fausto. (2006). Arte interattiva,Teoria e artisti.vol.106. Edizioni Pendragon.

Zimna, Katarazyna. (2010), Play in the Theory and Practice of Art, Loughborough University.

[Downloaded from kimiahonar.ir on 2026-11-27]

[DOI: 10.52547/kimiahonar.11.44.7]