



## Research Paper

# Simmelian analysis of constructing interactive art in virtual space

Zahra Rahbarnia<sup>1</sup>, Gita Mesbah<sup>2\*</sup>

1. Associate Professor, Department of Research of Art, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran

2. Assistant Professor, Department of Painting, Shiraz University of Arts, Shiraz, Iran (Corresponding author)



<https://doi.org/10.22034/scart.2024.140122.1415>

Received: November 22, 2023

Accepted: December 30, 2023

Available Online: March 15, 2024

**Keywords:** interactive art, formal sociology, Simmel, distance, number

### Abstract

Since new media, such as Internet, enables interaction, participation, and simultaneous presence in multiple locations, New Art can be studied sociologically as small samples of society. This article discusses two examples of interactive art: "emotional traffic" and "01," in which the internet plays an important role. Simmel's formal sociological theory is applied to qualitative content analysis. This study examines how virtual spaces created through technology correspond to social ideas in real life. To test this hypothesis, the qualitative content analysis findings will be compared with Simmel's theories. A virtual space is assessed through the concepts of distance, stranger, wanderer, self-expression, and maintaining one's self. Virtual spaces have different characteristics from traditional societies as well as a connection to the real world. Through analyzing the artworks' process, it was possible to extract the commonalities and differences between the two spaces. Using the Internet as a medium helps the concept of "distance" and incompatibility with proximity and presence. Even though these interactions do not align with Simmel's concepts, it might be possible to reach the opposite of his interpretations while maintaining the interaction. By using technology, Simmel's concept of "stranger" approaches the concept of "wanderer" with fewer degrees of strangeness. Due to the control of the artist, presence in virtual space resembles "stranger", but due to freedom of movement, physical presence resembles "wanderer". It is also seen according to Simmel's theory, that the complexity and quality of interactions are changed by increasing the number of participants.

Rahbarnia, Z & Mesbah, G,(1402). Simmelian analysis of constructing interactive art in virtual space. *Sociology of Culture and Art*, 5 (5), 101-113.

**Corresponding author:** Gita Mesbah

**Address:** Shiraz University of Arts

**Tell:** 09128132239

**Email:** g.mesbah@shirazartu.ac.ir

## Extended Abstract

### 1- Introduction

Interaction in art developed from criticisms of modern art. However, advances in computer science attracts artists to it. In addition to addressing social, cultural, and political issues, new art is characterized by interaction, participation, and the use of new technologies. The purpose of this article is to examine the factors in new art that govern society, culture, and ethnicity to prevailing theories, laws, and classifications.

Simmel (1858-1918) stresses interactions in sociology, emphasizing the particularity of individual interactions. In addition to developing theories about strangers, distances, numbers, fashion, money, etc., Simmel also studied these concepts concerning human communication.

Multimedia-based interactive art makes use of new technologies and two elements of interaction on the Internet, it attempts to communicate a wide range of communication concepts using multimedia technology. This study focuses on how individuals interact with each other and how their interactions change as the number of people increases. It is important to ask how Classical Studies might address the rise of new forms of social interaction in the contemporary world, which are based on media-based relationships that rest on ancestral media such as the Internet. The concept of "place", "interaction", "self" and "other", and the relationship between them will be investigated and analyzed. In this paper, two examples of a type that has been rooted and implemented in two different European and Iranian cultures are examined "Emotional Traffic" by Benayon and "01" by Nadalian, both of which have extended their sample through the Internet to determine whether society characteristics are present, conform to, or not.

### 2- Methods

Through the use of library and electronic resources, this study collected documentary information to conduct descriptive-analytical research using Simmel's formal sociology theories. Due to their characteristics of sociability, interaction with the audience, use of the Internet to present absent persons and complete the work, as well as their technological and sociological characteristics, the two works "Emotional Traffic" and "01" have been analyzed as examples. Simmel's concepts have also been analyzed in these works.

### 3- Findings

Both of these works have the interactive features of a community, but what differentiates them is the complexity and simplicity of their structures. Benayon's work consists of six phases. Nadalian's work isn't complicated, and despite showing a society that eventually expands on the Internet, it is just a small community; a community made up of smaller communities with interactions similar to a metropolis.

Benayon's collection is complex and resembles a metropolis in its interaction, especially when it is accompanied by interactions between the components. Nadalian's work results in simple interactions, but only when participants are interacted they take on multiple structural forms. In the "emotional traffic" work, the artist is not only responsible for collecting emotions from the world, but also for controlling other stages of the performance, and it seems he is in control of everything. Essentially, we can compare it to the role that Simmel believes the financial economy plays in society.

While the artist guides the participants to cross a path at the beginning of "01," he remains an observer, not taking an active role in the proceedings. In contrast, when the work is displayed on his internet network, the present participant travels in another's land and has complete mobility. He maintains the concept of distance/proximity at this point. Moreover, the collection represents his freedom of action, and he plays a powerful role here.

Due to the effects of technology, the artist can present the whole world in a specific place, thus distance and closeness take on a crucial significance in Nadalian's photograph. As Benayon hides behind a digital mask, he creates a style of socializing, and invites others to do the same; however, once he starts controlling other people's emotions, he expresses himself through music, which directs social interaction. It is evident that Nadalian only hides himself in this electronic mask, and since he leaves the performance process to the participants, he continues this concealment, even though it makes the collection appear elsewhere, but does not express itself.

### 4- Discussion & Conclusion

Two new artworks are highlighted in this article utilizing Simmel's social notions applied to his formal sociology, showing the interaction between societies with vastly different technological capabilities (Europe;Austria,Asia;Iran) and diverse cultures and societies.

The findings show that the use of internet space as part of society can make the “distance” present and bring it closer. Place can be incorporated into another place without social approaches or social distance, including distant, extremely far, and close places. Depending on how it is used, “strangers” can be associated with lesser degrees of strangeness and be more like “wanderers”. People's virtual presence can be as real as their physical presence through this technology, impacting their interactions in society as well. Consequently, people from far away geographically or socially may feel like Simmel’s stranger despite being part of the community. People may not necessarily preserve their self-concept by aligning with this fluid flow in a fast-paced manner simply by hiding behind a digital mask and inviting others to participate socially. The majority of the time, they express themselves. Participation does not imply a lack of concern or care, but rather an encouragement to express more emotion later. A greater number of participants increases the feeling of leisure, release, and comfort. When a third person

enters an interaction, it becomes more complex, but Simmel believes a third party always influences the reaction and changes the interaction quality when multiple interactions occur within a single participant.

In new art, artistic thought is expressed through interaction-based environments, leading to the formation of small communities that can serve as examples of larger urban societies, in which the artist tries to convey cultural, social, and political issues happening in the community. In some cases, Simmel's social characteristics may be true, but they cannot apply to all works and require further reflection and investigation.

### 5- Funding:

The costs of this study were provided by the authors of this study.

### 6- Authors' Contributions:

All stages of this study were conducted jointly by Zahra Rahbarnia, Associate Professor of Research of Art in Alzahra University, and Gita Mesbah, Assistant Professor of Painting in Shiraz University of Arts.

### 7- Conflict of Interests:

According to the authors of this article, there was no conflict of interest.

## تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی

زهرا رهبرنیا<sup>۱</sup>، گیتا مصباح<sup>۲\*</sup>

۱. دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

۲. استادیار گروه نقاشی، دانشگاه هنر شیراز، شیراز، ایران


<https://doi.org/10.22034/scart.2024.140122.1415>

## چکیده

رسانه‌های معاصر نظیر اینترنت، امکاناتی مانند تعامل، مشارکت و حضور هم‌زمان در مکان‌های متفاوت را برای هنر جدید ایجاد می‌کند که می‌توان آنها را به‌عنوان نمونه کوچکی از جامعه مورد تحلیل جامعه‌شناختی قرارداد. در این پژوهش، دو نمونه هنر تعاملی متکی بر اینترنت، با نظریه جامعه‌شناختی صوری زیمل و روش تحلیل کیفی، بررسی شده‌اند. هدف پژوهش بررسی چگونگی انطباق فضای تعاملی برساخته شده (مجازی) از طریق رسانه‌های تکنولوژیک با انگاره‌های جامعه واقعی است. ضمن توصیف فرایند در دو اثر «ترافیک احساسی» و «۰۱»، نمونه‌ها بر اساس مفاهیم زیمل شامل فاصله، غریبه، سرگردان، بیان خود، حفظ مفهوم خود و نیز تأثیر افزایش تعداد مشارکت‌کنندگان در تعامل تحلیل شده، سپس وجوه اشتراک و افتراق آنها استخراج شده است. نتایج نشان می‌دهد: اینترنت می‌تواند به‌بهرتر نشان‌دادن مفهوم فاصله و عدم تطابق آن با نزدیکی و حضور کمک کند. با استفاده از امکانات تکنولوژیک مفهوم "غریبه" زیمل با درجاتی کمتر از غریبگی به مفهوم «سرگردان» نزدیک می‌شود. باتوجه به کنترل هنرمند، حضور مجازی باعث نزدیک‌شدن به مفهوم «غریبه» زیمل است؛ اما حضور فیزیکی در محل اجرای اثر باتوجه به آزادی انتخاب ماندن در سرزمین به مفهوم «سرگردان» نزدیک می‌شود. مطابق با نظریه زیمل افزایش تعاملات از تعامل دوتایی به سه‌تایی و بیشتر باعث پیچیدگی آن و تأثیرگذاری بر کیفیت تعامل می‌گردد.

تاریخ دریافت: ۱ آذر ۱۴۰۲

تاریخ پذیرش: ۹ دی ۱۴۰۲

انتشار آنلاین: ۲۵ اسفند ۱۴۰۲

واژه‌های کلیدی: هنر تعاملی، جامعه‌شناسی صوری، زیمل، فاصله، تعداد.

استاد: رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

\* نویسنده مسئول: گیتا مصباح

نشانی: ایران، شیراز، دانشگاه هنر شیراز، گروه نقاشی

تلفن: ۰۹۱۲۸۱۳۲۲۳۹

پست الکترونیکی: g.mesbah@shirazartu.ac.ir

## ۱- مقدمه و بیان مسئله

کنش‌های انتقادی نسبت به هنر مدرن آغازگر ظهور مسئله تعامل در هنر است و پیشرفت‌های علوم کامپیوتری مورد توجه هنرمندان قرار گرفت. هنر جدید باتکیه بر ویژگی‌هایی نظیر تعامل، مشارکت و استفاده از تکنولوژی‌های جدید سعی دارد با پرداختن به مسائل اجتماعی، فرهنگی، سیاسی به بیان رویدادها و مشکلات موجود در جوامع بپردازد، از این رو با استفاده از خصوصیات حاکم بر اجتماع، فرهنگ، اقوام و غیره سعی در بیان مقصود خود دارد. استفاده از این عوامل باعث می‌شود بتوان آنها را با نظریه‌ها، قوانین و طبقه‌بندی‌های حاکم بررسی نمود. جامعه‌شناس آلمانی؛ گئورگ زیمل (۱۸۵۸-۱۹۱۸)؛ با تأکید بر ویژگی تعامل در جامعه‌شناسی نظریه‌های متعددی در خصوص مفاهیمی، چون غریبه<sup>۱</sup>، فاصله<sup>۲</sup>، تعداد<sup>۳</sup>، مفهوم مُد<sup>۴</sup>، پول و غیره دارد و این مفاهیم را به‌ویژه در ارتباطات انسانی و تعامل آنها مورد بررسی قرار داده است. هنر تعاملی مبتنی بر رسانه اینترنت، با استفاده از دو عنصر تعامل و تکنولوژی جدید اینترنت، تلاش دارد مفاهیم ارتباطی متعددی را بیان کند. توجه زیمل به روابط متقابل فرد و جامعه و تمرکز بر تغییرات کیفی کنش متقابل افراد با تغییر در تعداد افراد است، حال با توجه به این نکته که در دنیای معاصر روابط برساخته مبتنی بر رسانه‌های جدید مانند اینترنت منجر به بروز شکل‌های نوین برهم‌کنش اجتماعی شده است، این پرسش به ذهن خطور می‌کند که چگونه می‌توان این تعاملات را با روش‌های کلاسیک مطالعات اجتماعی بررسی و تحلیل نمود و مفاهیم مکان، تعامل، خود و دیگری و ارتباط بین آنها به چه شکل تعریف خواهند شد. در این نوشتار تلاش شده با بررسی دو نمونه اجرا شده در دو فرهنگ متفاوت ایرانی و اروپایی که با استفاده از اینترنت، خود را بسط داده‌اند باهدف پاسخگویی به پرسش مفاهیم حضور، تطابق یا عدم تطابق، ویژگی‌های جامعه مورد نظر زیمل تحلیل شود.

## ۲- پیشینه پژوهش

### ۲-۱- پیشینه تجربی

در خصوص مفاهیم متعددی که زیمل در آثار خود ذکر نموده، بررسی‌های گوناگونی صورت گرفته است که به شکل موردی به اعلام نتایجی مبتنی بر رد یا قبول این نظریات پرداخته‌اند. الیاس کانتی<sup>۵</sup> (۱۹۷۳) با مطالعه بر روی جمعیت به بررسی تأثیر تراکم بر میزان رهاسدگی احساسی شرکت‌کننده‌ها پرداخته است، لاش<sup>۶</sup> و اوری<sup>۷</sup> (۱۹۹۴) به نتیجه یافتن شکل‌های جدید فاصله اجتماعی در محدوده بافت‌های پویا رسیده‌اند. باربارا آدام<sup>۸</sup> (۱۹۹۵) چگونگی بی‌قید و بی‌میل شدن در آنچه که "حضور جهانی"<sup>۹</sup> نامیده می‌شود، را بررسی نموده است. آلن<sup>۱۰</sup> (۲۰۰۳) به بررسی مفاهیمی مانند فاصله از دیدگاه زیمل در تعاملات امروزی که با گسترش شهرها رخ می‌دهد پرداخته است. کریستودولولو<sup>۱۱</sup> (۲۰۲۱) به ماهیت هستی‌شناختی تعامل در نظریه زیمل می‌پردازد. مصباح و رهبرنیا (۱۳۹۰)، با تحلیل گفتمانی نمونه‌های مورد مطالعه این مقاله «۱» نادعلیان و «ترافیک احساسی» بنیون با استفاده از نظریه «پیوستار زمانی - مکانی باختین» به این نتیجه رسیده‌اند که هر دو این آثار ویژگی گفتمان مکالمه‌ای دارند و این دو نمونه به خوبی توانسته‌اند «حضور خود در دیگری باختین» را که یکی از ویژگی‌های ساختاری هنر جدید محسوب می‌شود نشان دهند و ذکر نموده‌اند که در هر دو اثر پیوستار زمانی - مکانی منطبق با نظر باختین دیده می‌شود و نشان می‌دهد که

<sup>1</sup> stranger

<sup>2</sup> distance

<sup>3</sup> number

<sup>4</sup> fashion

<sup>5</sup> Elias Canetti

<sup>6</sup> Scott Lash

<sup>7</sup> John Urry

<sup>8</sup> Barbara Adam

<sup>9</sup> global presence

<sup>10</sup> Allen

<sup>11</sup> Christodoulou

رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

وابستگی نزدیک به چگونگی استفاده از اینترنت و امکانات تکنولوژیک فرهنگی است. خانمحمدی و پاکدامن (۱۴۰۲) با به کارگیری مفاهیم متن، ضایعه فرهنگی، سپهر نشانه‌ای، هویت و فرم اجتماعی غریبه از دید زیمل به بررسی هنر مهاجرت در مجسمه‌سازی معاصر ایران پرداخته‌اند. نگارندگان درخصوص ارتباط نظریات زیمل و هنر تعاملی اینترنت محور، پژوهش ویژه‌ای را مشاهده نموده‌اند.

## ۲-۲: ملاحظات نظری

شهرت زیمل به واسطه رویکرد تعاملی به مطالعات جامعه‌شناختی است. ریشه روش نظری او در چهار رویکرد معرفت‌شناختی یعنی؛ واقعیت‌گرایی<sup>۱</sup>، ساخت‌گرایی<sup>۲</sup>، تعامل‌گرایی<sup>۳</sup> و تکامل‌گرایی<sup>۴</sup> است، (ریتزر<sup>۵</sup>، ۲۰۰۵: ۶۹۸). زیمل با طرح مفهوم «فرم» امکان درک بهتر پدیده‌ها و کنش‌های اجتماعی را فراهم می‌آورد، (خانمحمدی و پاکدامن، ۱۴۰۲: ۲۰۲-۱۸۶) جامعه‌شناسی که زیمل بنیان نهاد، توجه خاصی به فرم کنش اجتماعی<sup>۶</sup> دارد. از این‌رو او را بنیان‌گذار جامعه‌شناسی صوری می‌نامند. جامعه‌شناسی صوری زیمل می‌گوید، تغییر کمی اعضای گروه منجر به تغییرات کیفی در کنش متقابل افراد گروه می‌شود، از این‌رو رابطه متقابل فرد و جامعه در جامعه‌شناسی او مهم است به اعتقاد زیمل، حیات فردی در یک دیالکتیک مداوم با صورت‌های اجتماعی درگیر است و جامعه فرمی بااهمیت روزافزون است که حیات انسان‌ها را سازمان می‌دهد، (کرایب، ۱۳۸۲: ۱۱۹). صورت روابط انسانی موردتوجه زیمل است؛ چون به عقیده وی هستی یافتن واقعیت به دلیل ماده واقعیت نیست؛ بلکه علاوه بر ماده، عامل دیگری نیز در کار است و آن «صورت» یا «فرم» است. مفهوم صورت یا شکل برای زیمل مترادف معنایی مفهوم «ساخت» در ساختارگرایی است. ساختار؛ روابط پایدار میان نهادهای اجتماعی را بیان می‌کند که کلیت روابط اجتماعی بر اساس آن تنظیم شده‌اند، ولی در فرم‌گرایی که به‌عنوان نموده‌های روابط در نظر گرفته می‌شود، فرایندها یا نقش‌های اجتماعی که در تک‌تک روابط قابل مشاهده هستند موردتوجه است. نظام‌های اجتماعی، اقتصادی یا سیاسی از روابط میان اجزاء اجتماعی قابل انتزاع‌اند و نمی‌توان آنها را مستقیم دید. ولی مفاهیم رقابت<sup>۷</sup>، تضاد<sup>۸</sup>، موقعیت ولگرد<sup>۹</sup> یا غریبه را می‌توان در اشخاص و روابط روزمره دید، (ابوالحسن تنهایی، ۱۳۷۷: ۳۲۶ و ترنر، ۱۳۷۱: ۲۰۴). در رویکرد تعامل‌گرایانه زیمل، نمود حقیقت یک برساخت اجتماعی است و بنابراین شکل‌گیری ساخت آن در تعامل رخ می‌دهد، یعنی صورت‌ها و مراحل شکل‌گیری تعامل به‌عنوان منبع حقیقت مورد مطالعه قرار می‌گیرند. به اعتقاد او شناخت شخص از طریق شناخت او از جهان و با گونه‌سازی<sup>۱۰</sup> شکل می‌گیرد؛ بنابراین برای اینکه شناخت «خود» امکان‌پذیر باشد شرط لازم دانستن جزئیات اشکال تعاملی است که از طریق این گونه‌سازی‌ها ساخته می‌شود. یعنی با آنکه شناخت واقعاً کامل و عمیق دیگری غیرممکن است، از طریق فرایندهایی که زیمل آن را از نظر جامعه‌شناختی «پیشینی<sup>۱۱</sup>» می‌نامد، ممکن می‌شود. به‌عبارت‌دیگر، این پیشینی بودن شرط مطالعه علمی جامعه است؛ یعنی فردیت ما خارج از فرم‌ها و صورت‌هایی که از مدل‌های مختلف «با دیگران بودن» به وجود می‌آید، غیرقابل شناخت است، (کریستودولولو<sup>۱۲</sup>، ۲۰۲۲: ۶۶-۴۹). مفهوم «غریبه یا بیگانه» زیمل، شناخته‌شده‌ترین کاربرد آن است. او غیرری است که حقیقت دیگری را در قلب ما بازنمایی می‌کند، (ریتزر، همان: ۶۹۹). از دید زیمل غریبه به‌عنوان «شکل ویژه‌ای از تعامل» بیان می‌شود، (زیمل<sup>۱۳</sup>، ۱۹۰۸: ۶۸۵). عناصر نزدیکی و

<sup>1</sup> pragmatism

<sup>2</sup> constructivism

<sup>3</sup> interactionism

<sup>4</sup> evolutionism

<sup>5</sup> Ritzer

<sup>6</sup> social action forms

<sup>7</sup> competition

<sup>8</sup> conflict

<sup>9</sup> wanderer

<sup>10</sup> typification

<sup>11</sup> a priori

<sup>12</sup> Christodoulou

<sup>13</sup> Simmel

رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

فاصله هر دو حاضر هستند. آلن ذکر می‌کند، "از نگاه زیمل تجربه متناقض برهم‌کنش اجتماعی با کسی که از نظر مکانی نزدیک و از نظر اجتماعی دور است مفهوم «غریبه» را می‌سازد، بنابراین در همه انواع روابط درجاتی از غریبگی وجود دارد"، (کرانگ و تریفت<sup>۱</sup>، ۲۰۰۰: ۵۸-۵۷). شیلدز معتقد است، غریبه وجودی مورد تردید و ابهام را که از نظر مکانی حاضر نیست، بازنمایی می‌کند. اما باتوجه‌به اینکه غریبه درعین‌حال «اینجا» وجود دارد با شک و تردید بیانگر کیفیت غایب‌بودن و عدم وجود است و اعتبار حضور را مورد تردید قرار می‌دهد، (شیلدز<sup>۲</sup>، ۱۹۹۲: ۱۸۹). بدین معنا ارتباط جدایی‌ناپذیر مفهوم نزدیکی<sup>۳</sup> و حضور<sup>۴</sup> می‌شکند؛ لذا نزدیک بودن اجتماعی به کسی به معنای الزام به نزدیکی ضروری فیزیکی نیست، بر این مبنا آنتونی گیدنز شرح می‌دهد که در جهانی که آکنده از مکانیسم‌های روابط فاصله‌دار است، عامل ضروری روابط جوامع با یکدیگر حضور بی‌واسطه و با هم سوزدها نیست، (گیدنز<sup>۵</sup>، ۱۹۸۴: ۱۹۹۰). در تعاریف گوناگون زیمل مفهوم رفتار بی‌میل<sup>۶</sup> در پاسخگویی به ریتم پیچیده زندگی شهری یکی از تأثیرات «دور بودن» و «فاصله داشتن» است، یعنی نیاز به انزوای درونی تاحدی که از گمنام بودن محافظت نماید، لذا زیمل معنای متداول «سبک» را بر عکس کرده تأکید می‌کند که تمایل مردم به پیروی از شیوه‌های متداول زندگی مخفی‌سازی شخصی و نه آشکارشدن است، بنابراین، پیروی از مد یا پذیرش چیزها یا تظاهر و وانمود عمومی آنها، راه‌هایی برای حفظ مفهوم «خود»، به‌جای راهی برای بیان «خود» فرد است، (کرانگ و تریفت، همان: ۶۲-۶۱). دونالد<sup>۷</sup> معتقد است که پیروی از مد، پوشیدن ماسکی اجتماعی است که فرد به‌جای نمایش بیشتر، خود را کمتر نمایش دهد تا با سلاقی بیشتری مطابقت داشته باشد. اما او معتقد است که برای زیمل، این ماسک، "بازنمایی نوعی واکنش تشویشی به فرافعال بودن و انگیزش‌های زیاد از حد کلان‌شهرهای مدرن است"<sup>۸</sup>، (همان: ۶۲). الیاس کانتی با مطالعه بر روی جمعیت بیان می‌کند که جمعیت احساسی از رهاشدگی و فراغت بیشتر را با تراکم عرضه می‌نماید، بنابراین، تسلیم‌شدن در برابر «هویت جمعی»، به معنای ازدست‌دادن «هویت شخصی» نیست، بلکه در «جامعه‌پذیری» است که توانایی انطباق با جامعه است، (همان). در کار زیمل نوع هویت منکسر قرار گرفته در پشت نقاب اجتماعی چندان معلوم نیست، اما امروز یک قرن پس از کار زیمل در خصوص کلان‌شهر، "در فرایندهای تعاملی که امروز در شهرهای اطلاعاتی و شبکه‌ها که به REAL-TIME مشهور هستند، شکل می‌گیرد، گفته می‌شود تکنولوژی‌های جدید، شیوه‌های جدید رودررو شدن و با هم حضور داشتن را فراخوانده‌اند" و لذا لاش و اوری معتقدند که «اشکال جدید فاصله اجتماعی باید در محدوده بافت‌های پویا فراگرفته شوند»، (لاش و اوری<sup>۸</sup>، ۱۹۹۴: ۲۵۵).

متغیر تحلیلی مهم دیگری که در ساخت صور اجتماعی در جامعه‌شناسی صوری زیمل به کار گرفته شده است مفهوم اعداد است: "بهترین استفاده‌ای که زیمل از مقوله ریاضی و اعداد در جامعه‌شناسی صوری‌اش نموده، مفهوم «دوتایی» و «سه‌تایی» است. به تعبیر او با ورود عنصر سوم به یک گروه دونفره، فراگردهای گوناگونی امکان‌پذیر می‌شود، که پیش‌ازاین نمی‌توانست اتفاق بیفتد. عنصر سوم می‌تواند نقش میانی و داور را ایفا کند و از بروز تنش‌ها بکاهد؛ یا به‌عنوان شخصی ذی‌نفع عمل کرده و از اختلاف دو عضو دیگر به نفع خویش بهره‌برداری کند و نیز می‌تواند نقش «تفرقه‌بینداز و حکومت کن» را ایفا نماید. یک گروه سه‌نفره، مسیرهای تازه‌ای به روی کنش‌های اجتماعی می‌گشاید. ضمن آنکه فرصت‌هایی را نیز محدود می‌کند"، (ریترز، همان، ۱۵۶ و کوزر، ۱۳۷۷: ۲۶۰-۲۵۹). اتخاذ موضع بی‌طرفانه خصوصیت برجسته و شاخص حکم زیبایی‌شناختی ذوق، است که تحت‌تأثیر نقد حکم زیبایی‌شناختی کانت از زمان تحول زیبایی‌شناسی مدرن در قرن هجدهم، بسط و تحول یافته است. از این منظر به هر چیزی می‌توان با دیدی زیبایی‌شناختی نگریست که شامل طیف کاملی از تمام امور و موضوعات زندگی روزمره می‌شود. از این‌رو، زیمل نفوذ این سنت را با اشاره به لذاپذی نشان می‌دهد که ناشی از مشاهده امور و موضوعات از دیدگاهی

<sup>1</sup> Crang & Thrift

<sup>2</sup> Shields

<sup>3</sup> proximity

<sup>4</sup> presence

<sup>5</sup> Giddens

<sup>6</sup> blasé attitude

<sup>7</sup> Donald

<sup>8</sup> Lash and Urry

رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.



متفکرانه و فاصله‌دار و بدون غرق‌شدن مستقیم در آن امور است، (فریزی<sup>۱</sup>، ۱۹۸۱: ۱۵۱). "تحسین ابژه نه‌تنها زیبایی‌شناختی نیست، بلکه کاربردی است تنها زمانی زیبایی‌شناختی می‌شود که نتیجه‌ای از افزایش فاصله، انتزاعی‌شدن و تعالی باشد"، (زیمل<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴: ۷۱).

با گسترش فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی در اثر ورود رایانه و اینترنت به عرصه اجتماع و شتاب گسترده تغییرات رسانه‌ای و فناوری، اندیشیدن به آینده بیش‌ازپیش اهمیت یافته است، (خاتمی مقدم و بذریاش، ۱۴۰۱: ۲۳۹-۲۰۹). "اینترنت، به عنوان یک رسانه جدید و فراگیر در شکل‌دهی به ارتباطات، به سرعت در حال گسترش است؛ به طوری که هیچ پدیده دیگری در سالهای اخیر، به اندازه اینترنت رشد نداشته است. سایتها و وبلاگها بر روی این شبکه جهانی، هر لحظه بیشتر می‌شوند. رشد فناوری اطلاعات و ارتباطات از یکسو موجب آسانی ارتباط، از میان برداشتن موانع جغرافیایی و دسترسی به اطلاعات شده و از دیگر سو زمینه‌های بروز و ظهور محیط‌های جدید را فراهم آورده است"، (پورنجف و همکاران، ۱۴۰۱: ۱۴۱-۱۱۸). در هنر جدید، گونه‌های نوین و حتی غیرمتعارف بیانی ظهور پیدا می‌کند. "فناوری‌های جدید، فاصله مکانی را از بین برده و بر توان انسانها برای مرآوده با یکدیگر افزوده است. انسان امروزی با کمک ابزارهای ارتباطی، مانند اینترنت، توانسته است که گروه‌هایی دور از هم، اما در دسترس، خلق کند"، (کوثری، ۱۳۸۷: ۱۷۰-۱۳۹). می‌توان گفت با تعامل (فیزیکی) با شیء هنری، دنیای جدیدی در هنر خلق شد که بلوغ آن با شکل‌گیری «هنر تعاملی» است. یعنی دنیای هنر معاصر با «تعامل» پیوندی ناگسستنی یافته است و بسیاری از هنرمندان به استقبال مشارکت مخاطب در فرآیند ایجاد کار هنری رفته‌اند، (سبطی، ۱۴۰۱: ۱۲). تحقق هنر تعاملی بدون مخاطب امکان‌پذیر نیست. ممکن است این حضور و تعامل به‌نوعی ایده یا بازی طراحی شده توسط هنرمند باشد؛ اما با دیدگاهی عمیق، باید خاطر نشان ساخت نفوذ مخاطب به مرزهای بسته اثر هنری می‌تواند عواقبی مهلک داشته باشد که مهم‌ترین آن می‌تواند اختلال در کنترل هنرمند بر پایان اثر که تا پیش‌ازاین فقط در دست او بود، باشد، (همان: ۴۲). عمده‌ترین تفاوت هنر تعاملی گرایش آن به فرآیند کار به‌جای پایان‌یافتگی و تمامیت اثر است، (همان: ۴۴). در هنر مبتنی بر فرآیند، هنرمند آغازگر ولی کنترل‌کننده نتیجه آن نیست، هنر فرآیندگرا ایستا، مستقل و خودمختار نبوده و با گشودن فرآیندها، ارتباط بین محیط را نمایان می‌کند، (فرناندز<sup>۳</sup>، ۲۰۰۶: ۴۷۷). در این فرآیند مخاطب نیز از مرحله تماشاگر صرف، عبور کرده و وارد فرآیند چندلایه‌ای از تجربه می‌شود، (روگالا<sup>۴</sup>، ۲۰۱۰: ۲۹۹-۳۰۹).

### ۳- روش پژوهش

این پژوهش با استفاده از ابزار تحلیل مبتنی بر نظریات جامعه‌شناسی صوری زیمل و به شیوه توصیفی - تحلیلی و گردآوری اطلاعات اسنادی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای و الکترونیک انجام شده است. دو اثر «ترافیک احساسی» و «۰۱» به دلیل دارا بودن ویژگی‌های، جامعه‌پذیری، تعامل با مخاطب، استفاده از اینترنت برای حاضر نمودن اشخاص غایب و تکمیل اثر و ویژگی‌های تکنولوژیک و جامعه‌شناختی محل خلق اثر به‌عنوان نمونه مورد مطالعه قرار گرفته‌اند و مفاهیم زیمل در آنها تحلیل شده است.

### ۴- تحلیل یافته‌ها

#### - تحلیل پروژه ترافیک احساسی<sup>۵</sup> اثر موریس بنیون، ۲۰۰۵، لینز، اتریش

این اثر یک بخش از پروژه ۱۵ قسمتی سازوکار احساسات<sup>۶</sup> است. اجرایی نمایشی حاصل از ترکیب موسیقی/اینترنت که در آن احساسات جهانی تبدیل به ابزاری موسیقایی می‌شوند: نقشه احساسی جهان که از طریق اینترنت گردآوری شده توسط دو

<sup>1</sup> Frisby

<sup>2</sup> Simmel

<sup>3</sup> Fernandez

<sup>4</sup> Rogala

<sup>5</sup> Emotional traffic

<sup>6</sup> The Mechanics of Emotions

رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.



کارگردان هنرمند اجرا، موریس بنیون<sup>۱</sup> (۱۹۵۷) و جان باپتیست باریر<sup>۲</sup> (۱۹۵۸)، موسیقیدان نمایش داده می‌شود. در زمان نمایش ترکیبی از نقشه‌های احساسی مختلف بر روی پرده‌ای بزرگ، اندازه کلمات به میزان تأکید بر آن احساس در اینترنت، تغییر می‌کند. ظهور متوالی و فشرده کلمات یکی پس از دیگری منجر به پیچیده‌تر شدن موسیقی می‌شود. سرعت خطوط متفاوت در صفحه‌ای که نقشه‌های ترکیبی احساسات مختلف را نمایش می‌دهد توسط کارگردان کنترل می‌شود. «احساساتی از ترس تا رضایت» بر پنج پرده کوچک‌تر، به‌عنوان پنج نقشه احساسی شبیه نقشه جهان نمایش داده می‌شوند. «صدای احساس» با چرخش یک نصف‌النهار به‌دور هر کره و اسکن نقشه تولید می‌شود. کارگردان‌ها سرعت، فرکانس، زنگ و بافت صدا را کنترل می‌کنند. یک دوربین حرکت بیننده‌ها را آنالیز می‌کند. جزء آهنگین اثر، یک‌لایه صوتی حاصل از خواندن نقشه‌ها است. هنگامی که حرکت بیننده افزایش می‌یابد این جزء شدت یافته و وقتی بیننده بی‌حرکت می‌شود کاهش پیدا می‌کند. این حلقه واکنشی، به کارگردان‌ها کمک می‌نماید تا «موسیقی واکنشی» خلق کنند که توجه بیننده را برانگیزد. در پاسخ، این روش در حقیقت به بیننده، در بازی با حلقه (چرخه) بازخوردی، توانایی و امکان‌داشتن مقداری کنترل بر سیستم را می‌دهد، تصاویر ۱ تا ۵.



تصویر ۲: ترافیک احساسی (منبع تارنمای بنیون، ۲۰۲۳)



تصویر ۱: ترافیک احساسی (منبع تارنمای بنیون، ۲۰۲۳)



تصویر ۴: ترافیک احساسی (منبع تارنمای بنیون، ۲۰۲۳)



تصویر ۳: ترافیک احساسی (منبع تارنمای بنیون، ۲۰۲۳)



تصویر ۵: ترافیک احساسی (منبع تارنمای بنیون، ۲۰۲۳)

#### <sup>1</sup> Maurice Benayoun

موریس بنیون مشهور به (MoBen) هنرمند، نظریه‌پرداز و نمایشگاه‌گردان فرانسوی زاده الجزایر است که در پاریس و هنگ‌کنگ در حیطه هنر جدید به فعالیت می‌پردازد. تمرکز اصلی او بر استفاده از رسانه‌های مختلف نظیر ویدئو، گرافیک کامپیوتری، واقعیت مجازی، اینترنت، پرفورمنس، استفاده از EEG، چاپ سه‌بعدی، NFT و آثار هنری مبتنی بر بلاک‌چین، چیدمان و آثار تعاملی است. جهت اطلاع بیشتر به وبسایت هنرمند به آدرس <https://benayoun.com> مراجعه نمایید.

#### <sup>2</sup> Jean-Baptiste Barrière

آهنگساز و هنرمند چندرسانه‌ای که در حیطه موسیقی، فلسفه، تاریخ هنر و منطق ریاضی تحصیل نموده و در پروژه‌های تعاملی موریس بنیون به همکاری با او پرداخته است.

رهرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

## ساختار صوری اثر «ترافیک احساسی»:

اجزای تشکیل دهنده «ترافیک احساسی» عبارت‌اند از: هنرمند، شرکت‌کنندگان از ۳۲۰۰ شهر جهان، شرکت‌کنندگان در محل اجرا، اینترنت، ویدئو پروژکتور، دوربین، پرده نمایش و موسیقی؛ مراحل اجرا به شکل زیر است:

۱- تعامل هنرمند و شرکت‌کنندگان از ۳۲۰۰ شهر جهان از طریق اینترنت، ۲- تبدیل کلمات حاصل از اینترنت به نقشه جغرافیایی و نمایش نقشه جغرافیایی توسط هنرمند به شرکت‌کنندگان در محل اجرا، ۳- نمایش تنش‌های احساسی در قالب تغییر اندازه کلمات و تاثیر این کلمات بر موسیقی اصلی، ۴- نمایش احساسات متفاوت در قالب کلمه بر روی پنج پرده کوچکتر و تولید صدای مربوط به هر حس و کنترل آن توسط هنرمند، ۵- آنالیز حرکت بیننده‌های شرکت‌کننده در محل اجرا و تبدیل این حرکت به ریتم صوتی متغیر، ۶- کنترل و تولید موسیقی کنشی متناسب با مرحله پنجم برای جلب توجه احساسی این مشارکت‌کننده.

## تحلیل «ترافیک احساسی» بر اساس مفاهیم زیمل:

**مرحله اول** - در ابتدای این اجرا، هنرمند در فضای اینترنت اقدام به تشکیل فضایی مجازی نموده که با اینکه به طور اختصاصی متعلق به این هنرمند است و در حکم خاک (زیمل، ۲۰۱۱) او محسوب می‌شود، پذیرای حضور بیگانگانی از ۳۲۰۰ مکان واقعی در این کلان شهر است. این بیگانگان با اینکه از فاصله‌ای دور به هنرمند نزدیک شده‌اند، اما به طور دائم در این فضا ماندگار نمی‌شوند بلکه آزادی رفت و آمد را در اختیار داشته و می‌توانند در این مکان حضور یابند لذا این حضور معادل «بیگانه» زیمل نیست بلکه با واژه «سرگردان» معادل است. این فرد در تعامل با هنرمند و به درخواست او در بیان احساسات خود شرکت می‌نماید. مفهوم فاصله و یکی شدن آن با نزدیکی اما در این حضور مشاهده می‌شود، فضای اینترنت فاصله دور و بسیار دور را تبدیل به نزدیک کرده و افراد را در مکان حاضر نموده است. این حضور به معنای حضور فیزیکی نیست، بلکه حضوری مجازی و پویا است. فضای مجازی که در اینجا به عنوان کلان شهری متشکل از ۳۲۰۰ شهر گوناگون است، اما تعامل را تنها بین هنرمند و افراد امکان پذیر می‌سازد. افراد در پشت ماسک الکترونیک پنهان شده‌اند و به بیان خود می‌پردازند. این نقاب، این امکان را برای آنها فراهم می‌سازد تا خود را بیان کنند. از سوی دیگر مشاهده می‌شود که هنرمند نیز خود را در پشت این نقاب مخفی ساخته، اقدام به ایجاد سبکی نموده است و با مد کردن شرکت مردم در این تعامل، با عمومی کردن آن خود را در پس آن مخفی ساخته است و با این عمومی کردن، شرکت‌کنندگان با مشاهده افزایش تراکم جمعیت و بیان احساسات، احساس رهایی بیشتری در بیان احساس خود پیدا نموده و هرچه تراکم بیشتر شود، این بیان رهاتر و عمومی‌تر می‌گردد، بنابراین افراد تسلیم هویت جمعی می‌شوند و با اجتماعی شدن در یک فضای مجازی خود را در دیگری باز می‌یابند.

**مرحله دوم**- در این مرحله هنرمند فضای یک گالری را به‌عنوان خاک (سرزمین) خود انتخاب می‌کند، پاسخ شرکت‌کنندگان اینترنتی از فاصله‌های متفاوت را تبدیل به نقشه‌هایی جغرافیایی متغیر نموده است، بدین معنا که حضور غایب بینندگان سرزمین‌های گوناگون به شکل تصویری حاضر از سراسر جهان در محل اجرا نمایش داده شده و آنها را در تمام مدتی که این سرزمین و خاک از آن اوست به‌عنوان عضوی از گروه ساکن در این خاک حاضر نموده است. از سوی دیگر بینندگان دیگری نیز در این سرزمین و خاک به طور دائمی در آمدودش هستند و با هنرمند در تعامل قرار دارند. شرکت‌کنندگان دسته اول که تا انتهای مالکیت سرزمین توسط هنرمند، عضوی از گروه هستند از فاصله‌های دور از طریق اینترنت به هنرمند نزدیک شده‌اند و در مرحله دوم با تبدیل به تصویری پویا صورت این نزدیک بودن را تغییر داده‌اند. اینها از این مرحله به بعد عضوی از اجتماع هستند که با ثابت شدن در این سرزمین، مفهوم «امروز آمده‌اند و فردا نمی‌روند» را احیا کرده‌اند، دیگر دارای آزادی انتخاب بین ماندن و رفتن نیستند؛ لذا با واژه «غریبه» زیمل همخوانی دارند. اینها دوری هستند که هم‌زمان نزدیک هستند؛ اما نزدیکی آنها هنوز هم فیزیکی نیست. با اینکه در این سرزمین ساکن هستند؛ ولی مالک خاک این سرزمین نیستند. اما شرکت‌کننده‌ای که با حضور فیزیکی در محل به بازدید از اثر می‌پردازد و در تعامل شرکت می‌نماید، آزادی انتخاب ماندن در این خاک را دارد، مفهوم آمدن امروز و رفتن فردا در مورد او صدق دارد، آمدن او دائمی نیست؛ لذا در جایگاه «سرگردان» زیمل می‌نشیند. در این مرحله تعامل دوتایی قبلی به تعاملی سه‌تایی تبدیل می‌گردد که تاثیر این افزایش تعداد با ادامه تعامل در سایر مراحل مشخص می‌شود. هنرمند آنچه را که مد و عمومی کرده بود با تغییر سبک به نقشه تبدیل نموده و با نمایش آن، بینندگان را به مشارکت فرامی‌خواند.

رهنریا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

نقاب دیجیتالی از نوع شبکه که هنرمند در پس آن مخفی شده بود تبدیل به نقاب دیجیتال از نوع *real-time* شده است. هنرمند در این مرحله همچنان خود را در آن پنهان ساخته است و شرکت‌کنندگان به بیان خود می‌پردازند.

**مرحله سوم-** در این مرحله مفهوم دیگری از تعداد و تأثیر آن بر کیفیت کنش مشاهده می‌شود به این معنا که آمار حاصل از بیان هر احساس در اینترنت خود را به شکل اندازه کلمه نشان می‌دهد، و این تغییر در تعداد، بر موسیقی که در محل اجرا پخش می‌شود تأثیر می‌گذارد؛ یعنی کمیت بر کیفیت کنش مؤثر می‌شود. مفهوم «غریبه» همچنان در حالت قبلی حفظ شده و بینندگان همچنان دارای نقش سرگردان هستند.

**مرحله چهارم-** در این مرحله شرکت‌کنندگان جهانی ضمن حضور در پرده بزرگ به شکل هم‌زمان بر ۵ پرده دیگر نیز حاضر می‌شوند به این معنا که «غریبه» در ۵ اجتماع دیگر شرکت می‌کند فاصله اجتماعی دور او هنوز نزدیک است و با تبدیل هم‌زمان از «شکل تصویری به شکل صوتی» بر روند تعامل تأثیرگذار می‌شود یعنی، تغییر کیفیتی به کیفیت دیگر باعث ادامه تعامل می‌شود، اما هنرمند در این مرحله با کنترل این صدا دیگر خود را پشت نقاب مخفی نمی‌سازد و به بیان خود و تأثیرگذاری بیشتر در تعامل می‌پردازد. این تأثیر گذاری به این شکل است که هنرمند با کنترل صدای احساس شرکت‌کننده دیگر، به افزایش فاصله بین خود و او کمک می‌کند و از سوی دیگر شرکت‌کننده سوم جامعه یعنی بیننده را تشویق به اجتماعی شدن و شرکت در تعامل می‌نماید.

**مرحله پنجم-** شرکت‌بیننده در تعامل با پاسخ احساسی - حرکتی به تأثیر موسیقی بر «خود» است هنرمند که از مرحله چهارم شروع به بیان «خود» نموده است با تغییر و تلفیق سبک و شیوه تصویری وانمود عمومی به صوت باعث می‌شود که بیننده احساس خود را با تغییر چگونگی حرکت بیان کند که این حرکت به ضرباهنگ صوتی دیگری تبدیل می‌شود. در اینجا این عضو سوم است که با تغییر در اندازه و کمیت حرکت خود بر لایه صوتی و هنرمند تأثیر می‌گذارد، تغییر کیفیت حرکت او باعث تغییر در نزدیکی و دوری او به دو عضو دیگر مجموعه می‌شود ضمن این که افزایش تعداد بیننده‌ها و بیان احساسی حرکتی آنها بر کیفیت موسیقی و پیچیدگی آن تأثیر می‌گذارد. هرچه تعداد بیننده بیشتر می‌شود، بیننده‌ها در بیان احساس خود رهاتر می‌گردند و پاسخگویی حرکتی آنها به بیان حسی «غریبه» بیشتر می‌شود.

**مرحله ششم -** در این مرحله واکنش احساسی بیننده به وسیله تغییر کیفیت حرکت باعث می‌شود که هنرمند اقدام به تولید موسیقی کنشی نماید که بر بیننده و چگونگی واکنش او تأثیرگذار است، این بدان معنا است که هنرمند در اینجا نیز با کنترل موسیقی به افزایش فاصله خود با غریبه و سرگردان کمک می‌کند که باعث ادامه‌دار شدن روند تعاملی می‌شود، از سوی دیگر «خود» را همچنان بیان می‌کند و تلاش بر انزوا و مخفی‌سازی "خود" ندارد. این مراحل را می‌توان در جدول ۱ خلاصه نمود.

#### - تحلیل پروژه «۰۱»، اثر احمد نادعلیان، موزه هنرهای معاصر، ۱۳۸۱، تهران، ایران :

احمد نادعلیان<sup>۱</sup> (۱۳۴۲)، در سال ۱۳۸۱ اثر چیدمان ویدئویی تعاملی با عنوان «۰۱» را در نمایشگاه هنر جدید موزه هنرهای معاصر اجرا نمود. در این اثر هنرمند، بینندگان را مجبور می‌کند از مسیری؛ درون یک اتاق تاریک که پروژکتوری نور شدید بر پرده ای سفید به ابعاد ۳.۴۵×۲.۴۵ پوشیده از ارقام «۰» و «۱» می‌تاباند؛ و از جلو پرده عبور کنند که منجر به افتادن سایه آنها بر پرده و قرار گرفتن ارقام ۰ و ۱ در بافت بدن آنها می‌شود. بینندگان با عبور از مقابل پرده و آگاه شدن به آنچه قرار است رخ دهد، به انجام حرکاتی می‌پردازند و این آگاهی از آنچه که روی داده باعث می‌شود گاه با بازگشت به مسیر دو مرتبه در کنش، شرکت نمایند. هم‌زمان یک دوربین این تصاویر را بر روی سایت رسمی هنرمند بر شبکه اینترنت منتقل می‌نماید؛ آنها صفحاتی طولانی بودند که تصاویر در کنار هم تکرار می‌شدند. امکان تعامل نوشتاری به شکل پرسش متنی توسط بیننده غایب، از طریق «پیغام رسان سایت یاهو» در برخی روزهای اجرا، بر اساس گفته شفاهی هنرمند وجود داشته است. (تصاویر ۶ تا ۸)

<sup>1</sup>Ahmad Nadalian

هنرمند زاده سنگسر که به عنوان هنرمند زیست محیطی شناخته می‌شود و در اجرای آثار هنری خود از رسانه‌های گوناگونی مثل عکس، متن، ویدئو و چیدمان ویدئویی استفاده می‌نماید، جهت اطلاع بیشتر به وبسایت شخصی هنرمند به آدرس <https://nadalian.com> مراجعه نمایید.

رهنریا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

جدول ۱: ویژگی‌های اثر «ترافیک احساسی» بر اساس مفاهیم و واژگان زیمل (تنظیم نگارندگان)

تعداد	بیان خود	حفظ مفهوم خود	حفظ مفهوم فاصله/نزدیکی	سرگردان	غریبه	مراحل اجرا در اثر "ترافیک احساسی"
تعامل دوتایی	شرکت‌کنندگان از جهان	هنرمند	محفوظ	شرکت‌کنندگان از جهان	-	مرحله اول
تعامل سه‌تایی	شرکت‌کنندگان از جهان	هنرمند	محفوظ	بینندگان حاضر	شرکت‌کنندگان از جهان	مرحله دوم
تعامل سه‌تایی	شرکت‌کنندگان از جهان	هنرمند	محفوظ	بینندگان حاضر	شرکت‌کنندگان از جهان	مرحله سوم
تعامل سه‌تایی	شرکت‌کنندگان از جهان، هنرمند	-	محفوظ	بینندگان حاضر	شرکت‌کنندگان از جهان	مرحله چهارم
تعامل سه‌تایی	شرکت‌کنندگان از جهان، هنرمند، بیننده شرکت‌کننده	-	محفوظ	بینندگان حاضر	شرکت‌کنندگان از جهان	مرحله پنجم
تعامل سه‌تایی	شرکت‌کنندگان از جهان، هنرمند، بیننده شرکت‌کننده	-	محفوظ	بینندگان حاضر	شرکت‌کنندگان از جهان	مرحله ششم



از راست به چپ تصاویر ۸ تا ۱: "۰۱" چیدمان آنلاین ویدیویی و تعاملی (منبع نادعلیان: ۱۴۰۱)

### ساختار صوری اثر «۰۱»:

اجزا متشکل از هنرمند، شرکت‌کننده در اثر، بیننده اینترنتی، اینترنت و دوربین اینترنتی است. مراحل اجرای این اثر عبارت است از: ۱- تابیدن نور توسط هنرمند بر پرده‌ای پوشیده از «۰۱»، ۲- عبور بینندگان حاضر در مکان اجرا از جلو پرده و مشارکت در اجرا، ۳- تصویربرداری و انتقال به اینترنت و نمایش آن به بیننده.

### تحلیل اثر «۰۱» بر اساس مفاهیم زیمل:

**مرحله اول** - هنرمند در این اجرا، اقدام به ایجاد فضایی حقیقی در موزه هنرهای معاصر تهران، می‌نماید که در حکم سرزمین او است. اولین مرحله این اجرا تاباندن نور بر پرده پوشیده از صفر و یک است. این حالت بیانگر حضور فیزیکی هنرمند در مکانی واقعی است و هنوز تعاملی صورت نگرفته است.

**مرحله دوم** - بیننده حاضر که دارای حضوری فیزیکی است با عبور از جلوی پرده در کنش شرکت می‌نماید. این مشارکت‌کننده دارای آزادی حضور در خاک هنرمند و خروج از آن است؛ بنابراین از آنجایی که در این مکان ماندگار نمی‌شود و متضمن مفاهیم فاصله و نزدیکی نیست، چون هم از نظر اجتماعی و هم از نظر مکانی نزدیک است؛ بنابراین در مجموع، تنها رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

می‌تواند تداعی گر واژه «سرگردان» زیمل باشد. هنرمند با قراردادن خود در نقاب دیجیتال، با نصب پرده و ارقام صفر و یک آن و مجبور کردن بیننده به عبور از مسیر موردنظر، «خود» را بیان می‌کند. مشارکت‌کننده با عبور از این مسیر و واکنش حرکتی به خواست هنرمند در تعامل با او شرکت می‌نماید. اما این تعامل، شکل تعاملی ویژه موردنظر زیمل که در برگزیده مفاهیم فاصله و نزدیکی است نمی‌باشد. در اینجا هنرمند با عمومی کردن این تعامل خود را در هویت جمعی پنهان می‌نماید؛ اما شرکت‌کننده‌ها در این فرایند، به بیان خود می‌پردازند و این بیان به صورت بیانی حرکتی است. این تعامل دوتایی با افزایش تعداد شرکت‌کنندگان گاه حتی تبدیل به تعاملی دوتایی یا چندتایی بین خود آنها و در نهایت تعامل سه‌تایی و چندتایی با هنرمند می‌شود که بر کیفیت تعامل تأثیر می‌گذارد.

**مرحله سوم-** با نمایش این تعامل از طریق اینترنت به بیننده غایب، هنرمند کل مجموعه، یعنی خود، سرزمین و شرکت‌کننده‌ها را به سرزمین و مکان دیگری منتقل می‌کند که این انتقال با آزادی رفت‌وآمد است، بدین مفهوم که هنرمند کل این مجموعه را به شکل بیان خود هرگاه بخواهد در سرزمین دیگری حاضر می‌سازد و آنجا را ترک می‌کند. این به معنی حفظ مفهوم فاصله و نزدیکی است؛ یعنی مجموعه تعاملی موجود در موزه که از نظر مکانی دور است می‌تواند نزدیک شود. اما از نظر اجتماعی هم می‌تواند مفهوم دور بودن و هم نزدیکی را داشته باشد، این آزادی در حرکت، این مجموعه را در جایگاه «سرگردان» قرار می‌دهد. در این حالت هنرمند باز هم تلاش کرده است که خود را در قالب این مجموعه بیان نماید. بیننده غایب در اینجا در شکل متداول اجرایی نقشی مشارکتی ندارد؛ بنابراین تعامل از نظر کمیت همانند مرحله قبل است که در جدول ۲ مشاهده می‌شود.

- بررسی تطبیقی دو پروژه «ترافیک احساسی» و «۰۱»:

با مطالعه این دو اثر مشاهده می‌شود که هر دو نمونه، دارای ویژگی‌های تعاملی یک اجتماع هستند، اما آنچه این دو را از هم متمایز می‌سازد، پیچیدگی و سادگی ساختاری است که این دو اثر در خود پنهان دارند، همان گونه که مشاهده شد اثر بنیون از ۶ مرحله متفاوت تشکیل شده و مجموعه این عوامل به عنوان اثری واحد و یک اجتماع متشکل از اجتماعات کوچک‌تر است که با پیچیدگی‌های تعاملی که دارد می‌تواند نمونه‌ای کوچک از یک کلان‌شهر باشد؛ اما اثر نادعلیان دارای پیچیدگی نیست و با اینکه اجتماعی را نشان می‌دهد که در نهایت با نمایش بر اینترنت، گستره وسیعی می‌یابد؛ اما چیزی بیش از یک جامعه کوچک نیست. وجوه اشتراک و افتراق این دو اثر تعاملی را می‌توان در جدول ۳ خلاصه نمود.

جدول ۲: ویژگی‌های اثر «۰۱» بر اساس مفاهیم و واژگان زیمل (تنظیم نگارندگان)

مراحل اجرای اثر "۰۱"	غریبه	سرگردان	حفظ مفهوم فاصله / نزدیکی	حفظ مفهوم خود	بیان خود	تعداد
مرحله اول	-	-	-	-	-	-
مرحله دوم	-	بینندگان حاضر	-	هنرمند	بینندگان حاضر	تعامل دوتایی و سه‌تایی
مرحله سوم	-	موزه، هنرمند، بیننده حاضر	محفوظ	-	هنرمند، بیننده حاضر	تعامل دوتایی و سه‌تایی

مشاهده می‌شود که مجموعه‌ای که بنیون طراحی نموده دارای ویژگی‌های پیچیده‌ای بوده که آنها مشابه کلان‌شهر نموده است؛ تعامل‌های صورت‌گرفته در آن به‌ویژه هنگامی که با تأثیرگذاری‌های هر یک از اجزا بر خود و بر سایر اجزا همراه می‌شود بسیار پیچیده است، اما در اثر نادعلیان تعامل‌ها شکلی ساده دارند که تنها وقتی تعامل بین افراد شرکت‌کننده صورت می‌گیرد شکل ساختاری چندگانه می‌یابد، اما مهم‌ترین تفاوت این دو در چگونگی تأثیرگذاری هنرمند بر کل اثر است، در اثر «ترافیک احساسی» به‌غیر از مرحله گردآوری احساسات از جهان هنرمند در سایر مراحل نقش کنترل‌کننده فرایند اجرا را داراست و به نظر

می‌رسد از موضع قدرت بر همه چیز تأثیر می‌گذارد که می‌توانیم آن را مشابه تأثیری که به اعتقاد زیمل اقتصاد مالی بر همه فرایندهای جامعه دارد در نظر بگیریم.

در اثر «۰۱» هنرمند تنها در ابتدای اجرای اثر با هدایت شرکت کنندگان به عبور از مسیری خاص در تعامل موثر است اما از آن به بعد به گونه‌ای ناظر است و در آنچه که رخ می‌دهد برعکس اثر قبلی نقشی ندارد. اما هنگام نمایش اثر بر شبکه اینترنت خود، شرکت کننده حاضر و کل مکان را از طریق این تکنولوژی در سراسر جهان حاضر می‌سازد و در این مرحله با حفظ مفهوم فاصله/نزدیکی در سرزمین دیگران رفت و آمد می‌نماید و کل آزادی آمد و شد شرکت کنندگان و مجموعه به آزادی عمل او مرتبط است و نقش قدرتمند در اینجا در دست اوست.

اما در اثر بنیون تکنولوژی به هنرمند کمک می‌نماید تا کل جهان را در مکانی خاص حاضر سازد، به این ترتیب مفهوم فاصله و نزدیکی برای او معنی عکس نادعلیان را دارد. بنیون با مخفی شدن پشت نقاب دیجیتال و با ایجاد سبکی برای اجتماعی شدن و دعوت دیگران به مشارکت به حفظ مفهوم خود پرداخته است؛ اما به محض شروع به کنترل احساسات و واکنش‌های دیگران در نوع موسیقی که خلق می‌شود به بیان خود می‌پردازد و روند اجتماعی را هدایت می‌نماید. در حالی که در پروژه نادعلیان مشاهده می‌شود که او با اختفا در این نقاب الکترونیک تنها خود را مخفی می‌سازد و با ایجاد آن سبک و مُد، از آنجایی که همه روند اجرا را به شرکت کننده می‌سپارد این مخفی سازی را ادامه داده و حتی زمانی که کل مجموعه را در مکان‌هایی دیگر ظاهر می‌سازد به بیان خود نمی‌پردازد.

جدول ۳: مقایسه وجوه اشتراک و افتراق دو نمونه اثر تعاملی ترافیک احساسی و ۰۱ (تنظیم نگارندگان)

واحد‌های ساختاری	هنرمند	شرکت کننده دور	شرکت کننده حاضر	بیننده دور
نام پروژه				
ترافیک احساسی	ساکن	۱-سرگردان ۲-غریبه	سرگردان	در زمان اجرا ندارد
	۱-حفظ مفهوم خود ۲-بیان خود	بیان خود	بیان خود	-
	مؤثر در تعامل	مؤثر در تعامل	مؤثر در تعامل	-
	نزدیک	دربدارنده مفهوم دور/نزدیک	نزدیک	-
	مشارکت در تعامل دوتایی مشارکت در تعامل سه‌تایی	مشارکت در تعامل دوتایی مشارکت در تعامل سه‌تایی	مشارکت در تعامل سه‌تایی	-
۰۱	ساکن سرگردانی برای بیننده دور	ندارد	سرگردان سرگردانی برای بیننده دور	ساکن
	حفظ مفهوم خود	-	بیان خود	-
	مؤثر در تعامل	-	مؤثر در تعامل	-
	نزدیک حفظ مفهوم فاصله/نزدیک برای بیننده دور	-	نزدیک حفظ مفهوم فاصله/نزدیک برای بیننده دور	-
	مشارکت در تعامل دوتایی	-	تعامل دوتایی با هنرمند تعامل سه‌تایی بین خودشان با هنرمند	عدم تعامل



## ۵- بحث و نتیجه‌گیری

در این نوشتار تلاش شده تا باتکیه بر مفاهیم اجتماعی که زیمل در جامعه‌شناسی صوری خود به کار برده بود دو نمونه از آثار هنر جدید که ویژگی اصلی آنها تعامل در دو جامعه با فرهنگ‌ها و شرایط اجتماعی متفاوت (اروپا، اتریش / آسیا، ایران) با امکانات تکنولوژیک بسیار متفاوت است، تحلیل شود. در بررسی نمونه‌ها مشاهده شد که زمانی که فضای اینترنت به‌عنوان بخشی از جامعه مورد استفاده قرار می‌گیرد می‌تواند به‌خوبی نمونه‌ای از حاضر ساختن فاصله و نزدیک کردن آن باشد. این نزدیک‌سازی به این معنا است که می‌تواند مکان‌های دور، بسیار دور و نزدیک را در مکان دیگر حاضر سازد؛ اما این نزدیک کردن مکان با التزام در نزدیک‌سازی اجتماعی و یا دور بودن اجتماعی همراه نیست. مفهوم غریبه با توجه به نوع استفاده از این امکان تکنولوژیک می‌تواند با درجات کمتری از غریبگی همراه بوده و به مفهوم «سرگردان» بیشتر نزدیک شود. از سوی دیگر مشاهده شد که این امکان تکنولوژیک می‌تواند حضور مجازی افراد را به طور کامل به حضور فیزیکی شبیه سازد و همان تأثیر را بر تعاملاتی که در اجتماع توسط حضور فیزیکی فرد شکل می‌گیرد داشته باشد. این حضور می‌تواند منجر به این شود که افرادی که از نظر مکانی یا اجتماعی دور هستند، همان حالت «غریبه» مورد نظر زیمل را بیابند؛ ولی عضوی از اجتماع محسوب شوند. پنهان شدن در پشت نقاب دیجیتال و فراخواندن دیگران برای شرکت در مَدی که اجتماعی می‌شود همواره مطابق نظر زیمل به معنی حفظ مفهوم خود نیست، و افراد در هم‌راستا شدن با این جریان سیال که دارای سرعت زیادی است، لزوماً مفهوم «خود» را حفظ نمی‌نمایند و در اغلب موارد به بیان خویش می‌پردازند. از سوی دیگر این مشارکت به مفهوم بی‌میل شدن و سهل‌انگاری نسبت به آنچه که رخ می‌دهد نیست؛ بلکه نمایش احساسات دیگران منجر به تشویق جهت بیان بیشتر احساسات می‌گردد. ولی این موضوع که هرچه تعداد شرکت‌کنندگان در تعامل بیشتر می‌شود، احساس رهاشدگی و فراغت و آسودگی بیشتر خواهد بود صادق است. در کنار این بررسی مشاهده شد که با ورود فرد سوم در تعامل، فرم تعامل پیچیده‌تر می‌شود، هرچند در نمونه دوم این تعامل چندگانه درون یکی از مشارکت‌کنندگان به شکل پیچیده‌ای صورت می‌گیرد، اما به‌طور کلی حضور فرد سوم در تعامل مطابق نظر زیمل همواره باعث تأثیر گذاشتن بر واکنش می‌شود و کیفیت تعامل تغییر خواهد کرد. این نتایج را می‌توان در جدول ۴ برای نمایش بهتر همسویی با نظریه‌های زیمل خلاصه نمود:

جدول ۴ : مقایسه ویژگی‌های اجتماعی تعامل‌ها با مفاهیم مورد نظر زیمل (تنظیم نگارندگان)

مفاهیم زیملی	مستتر بودن هم‌زمان مفاهیم نزدیکی/فاصله در غریبه	التزام در نزدیکی مکانی و دوری اجتماعی در مفهوم غریبه	وجود درجاتی از غریبگی در انواع روابط	بی‌میلی به پاسخگویی به پیچیدگی ریتم	تمایل به حفظ خود در همسو بودن با مَد	تأثیر افزایش افراد در کیفیت تعامل
نتایج	الزامی نیست	الزامی نیست	صادق است	صادق نیست	همیشگی نیست	قابل ملاحظه و مؤثر

بنابراین، می‌توان گفت هنر جدید که شکل ویژه‌ای از بیان هنری در فضای مبتنی بر تعامل است، منجر به ایجاد جوامعی کوچک به‌عنوان نمونه‌ای از جامعه بزرگ‌تر شهری می‌شود که هنرمند در پی بیان چیزهایی است که در اجتماع بر اساس رویدادهای فرهنگی، اجتماعی، سیاسی رخ می‌دهد، است، اما همه ویژگی‌های مورد نظر زیمل به‌عنوان ویژگی‌های اجتماعی نمی‌تواند لزوماً در همه آثار صادق باشد و به بررسی و تعمق بیشتری در نمونه‌های دیگر نیاز خواهد داشت.



## ملاحظات اخلاقی

### پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در مطالعه حاضر فرم‌های رضایت نامه آگاهانه توسط تمامی آزمودنی‌ها تکمیل شد.

### حامی مالی

هزینه‌های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

### مشارکت نویسندگان

کلیه مراحل پژوهش حاضر به صورت مشترک توسط زهرا رهبرنیا، دانشیار گروه پژوهش هنر دانشگاه الزهرا و گیتا مصباح استادیار گروه نقاشی دانشگاه هنر شیراز، انجام شده است.

### تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

## منابع

- ابوالحسن تنهایی، حسین (۱۳۷۷). درآمدی بر مکاتب و نظریه‌های جامعه‌شناسی. گناباد: مرنديز، چاپ اول.
- پورنجف، حیران، حقیقتیان، منصور و جهانبخش، منصور (۱۴۰۱). بازنمایی سیمای زن در گفتمان مبارزه علیه سوژگی زن (مطالعه موردی: شبکه اجتماعی اینستاگرام). *فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۴(۴)، ۱۱۸-۱۴۱.
- ترنر، جانان‌تان اچ. (۱۳۷۱). پیدایش نظریه جامعه‌شناسی. ترجمه عبدالعلی لهسایی‌زاده، شیراز: فرهنگ، چاپ اول.
- خاتمی‌مقدم، سید محسن؛ بذریاش، مهرداد (۱۴۰۱). نقش صداوسیما در توسعه بازار بازی‌های دیجیتال ایرانی با رویکرد راهبرد اقیانوس آبی. *فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات* ۲۳ (۶۰)، ۲۳۹ - ۲۰۹.
- خانمحمدی، علی و پاکدامن، یوسف (۱۴۰۲). هنر مهاجرت در مجسمه‌سازی معاصر ایران (مطالعه موردی آثار هنری تندیسگران پناهنده آذربایجان روسی). *فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۳)، ۱۸۶-۲۰۲.
- ریترز، جورج (۱۳۷۹). نظریه‌های جامعه‌شناسی در دوران معاصر. ترجمه محسن ثلاثی. تهران، علمی، چاپ چهارم.
- سبطی، صفا (۱۴۰۱). هنر تعاملی از منظر فلسفی، رابطه بدنمندی و تعامل. تهران: چاپ و نشر نظر.
- کوزر، لوئیس (۱۳۷۷). زندگی و اندیشه بزرگان جامعه‌شناسی. ترجمه محسن ثلاثی. تهران، علمی، چاپ هفتم.
- کرایب، یان (۱۳۸۲). نظریه‌های اجتماعی کلاسیک. ترجمه مسمی پرست. تهران: آگاه.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷). تأثیر نسبی فناوری‌های نوین ارتباطی و اطلاعاتی در توسعه اجتماعی. *نامه پژوهش فرهنگی*، ۹ (۱)، ۱۷۰-۱۳۹.
- مصباح، گیتا، رهبرنیا، زهرا (۱۳۹۰). پیوستار زمانی - مکانی باختمین در هنر تعاملی جدید (بررسی تطبیقی دو نمونه فرهنگی). *نشریه مطالعات تطبیقی هنر*، ۱(۱): ۱-۱۶.

## References

- Adam, B. (1995) *Timewatch: The Analysis of Social Time*, Cambridge: Polity.
- Allen, J. (2003), On George Simmel, Proximity, distance and movement in: *Thinking Space*, London & New York: Routledge.
- Canetti, E. (1973) *Crowds and Power*, Harmondsworth: Penguin Books.
- Christodoulou M. (2022). Georg Simmel and the ontology of relational emergence. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 52(1), 49-66.
- Crang, M., Thrift, N. (2003), *Thinking Space*, London & New York: Routledge.
- Fernandez, Maria (2006) 'Life-like': Historicizing Process and Responsiveness in Digital Art, *The Art of Art History*, New York: Oxford University Press Inc.
- Frisby, D., (1981) *Sociological impressionism: a reassessment of Georg Simmel's social theory*, New York: Rotledge.
- Giddens, A. (1984) *The Constitution of Society: Outline of a Theory of Structuration*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Lash S, Urry J, (1994) *Economies of Signs and Spaces*, London: Sage
- Lash, S. and Urry, J. (1994) *Economies of Signs and Space*, London, New Delhi: Thousand Oaks, SAGE Publications.

رهبرنیا، زهرا و مصباح، گیتا (۱۴۰۲). تحلیل زیملی برساخت هنر تعاملی در فضای مجازی. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۵ (۵)، ۱۰۱-۱۱۳.

Ritzer, G. (2005). *Encyclopedia of Social Theory (Vol. II)*. London, New Delhi: Thousand Oaks, SAGE Publications.

Rogala, Mirosław (2010) The virtual and the vivid: Reframing the issues in interactive arts, *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 8(3), 299–309.

Shields, R. (1992) A Truant Proximity: Presence and Absence in the Space of Modernity' in *Environment and Planning D: Society and Space*, 10(2):98-181.

URL:

Simmel, G., (2002-2011), The Stranger, from [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/simmel01.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/simmel01.pdf), تاریخ مراجعه ۱۴۰۱/۰۲/۱۹

Simmel, G. (1908) *Sociology: Inquiries into the Forms of Socialization*. Leipzig, Germany: Duncker & Humblot.

Simmel, G. (2004) *The Philosophy of Money*, edited by: Frisby, D, London and New York: Routledge.

<https://benayoun.com/moben/2005/11/11/emotional-traffic-e-traffic/>  
viewed at 02/06/ 2023.

[01چیدمان آنلاین ویدئویی و تعاملی احمد نادعلیان - احمد نادعلیان \(nadalian.com\)](http://nadalian.com)

تاریخ مراجعه ۱۴۰۲/۰۳/۱۱