

## تحلیل مراحل برقراری ارتباط مخاطب در «چیدمان دیجیتال تعاملی آینه» با تکیه بر نظریه تحلیل چارچوب اروینگ گافمن

### چکیده:

رشد فناوری‌های دیجیتال، رسانه‌های مختلف هنری را تحت نفوذ قرار داده و شیوه‌های آرایه اندیشه‌های هنرمندان را به روش‌های متفاوت میسر ساخته است. یکی از آن‌ها، استفاده از فناوری‌های دیجیتال در چیدمان‌های تعاملی می‌باشد که با حضور موثر مخاطب، اثر هنری به اهداف خود دست می‌یابد. پژوهش حاضر، سعی دارد با اتخاذ روش توصیفی-تحلیلی و شیوه جمع‌آوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای به تحلیل هنر چیدمان‌های دیجیتال تعاملی با تکیه بر «نظریه چارچوب» اروینگ گافمن بپردازد؛ هم‌چنین، چگونگی شکل‌گیری چارچوب در ذهن مخاطب و روند شکل‌گیری تمایل مخاطب به برقراری ارتباط با اثر هنری را مورد بررسی قرار دهد. فرض بر آن است که «نظریه چارچوب» اروینگ گافمن می‌تواند نقش ارزشمندی در تحلیل آثار چیدمان تعاملی داشته باشد. با توجه به این‌که اثر هنر تعاملی نیاز به ورود مخاطب در بخشی از اثر برای تکمیل مفاهیم خود دارد، قابلیت انطباق با نظریه چارچوب که فهم مخاطب و چگونگی انجام نقش مخاطب در زندگی اجتماعی را مورد بررسی قرار می‌دهد، متصور است. مخاطب در اثر هنر تعاملی، ابتدا، شاهد برقراری ارتباط مخاطب دیگری با اثر می‌شود؛ سپس، خود با توجه به چگونگی برداشت

از اثر، در چارچوب تعیین شده چیدمان قرار می‌گیرد و به ایفای نقش می‌پردازد. بنابراین، در صورتی که مخاطب با اثری مواجه شود که قابل پیش‌بینی باشد، در نظریه چارچوب نخستین قابل تحلیل است. در این نظریه، ناظر به عنوان مشاهده‌گر می‌باشد؛ اما اگر مخاطب با اثری مواجه شود که قابل پیش‌بینی و چارچوب‌بندی نباشد، در واقع، وارد مرحله‌ای هم‌چون راه‌حل‌یابی، داستان‌سازی و پیچیدگی تجربه در ذهن مخاطب نقش می‌بندد که این مراحل با گفتگوی مخاطبان قبلی که با اثر تعامل داشته‌اند، هدایت می‌شود که در نظریه چارچوب دومین قابل تحلیل است.

واژگان کلیدی: اروینگ گافمن، نظریه تحلیل چارچوب، رسانه، هنرهای دیجیتال، هنر تعاملی

### نوع مقاله: پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۴/۱۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۶/۲۸

### فریماه فاطمی

دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشکده  
هنر دانشگاه الزهراء(س)، تهران، ایران.

Email: F.Fatemi@alzahra.ac.ir

### زهرا رهبرنیا

(نویسنده مسئول)

دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده  
هنر دانشگاه الزهراء(س)، تهران، ایران.

Email: z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

### DOI: شناسه دیجیتال

10.22051/jtpva.2021.32100.1210

## مقدمه

با رشد و توسعه فناوری‌های دیجیتال، نفوذ این صنعت در بسیاری از رشته‌ها از جمله شاخه‌های مختلف هنری مشاهده می‌شود، که شیوه‌ای جدید را در ارایه اندیشه و افکار هنرمندان ایجاد می‌کند. یکی از انواع هنرهای دیجیتالی، هنرهای چیدمان<sup>۱</sup> بوده که از تکنیک‌های دیجیتال جهت برقراری ارتباط مخاطب و انتقال مفاهیم استفاده شده است. هنر چیدمان از انواع هنرهای مفهومی<sup>۲</sup> می‌باشد، که ایده، از اصلی‌ترین و بنیادی‌ترین خصوصیت آن محسوب می‌شود. هنر مفهومی هنری است که بر اساس ایده و ماهیت خود شی به عنوان اثری هنری در معرض مخاطبان قرار می‌گیرد. این آثار امروزه در گالری‌ها و گاه خارج از آن‌ها قابل ارایه و نمایش می‌باشد.

یکی از انواع ارایه در هنرهای چیدمان، تعاملی بودن آن می‌باشد که مخاطب بخشی از اثر محسوب می‌شود و در کامل کردن اثر نقش بسزایی دارد. هنرهای تعاملی<sup>۳</sup> از مواردی است که در دوره پست مدرن با توجه به تغییر جایگاه مخاطبین بسیار مورد توجه و استفاده قرار گرفت. در این حین، مخاطب از اهمیت بیش تری برخوردار خواهد بود و همواره، حضور او در اثر هنری و درکش از اندیشه منتقل شده اهمیت زیادی را به خود اختصاص می‌داده است.

نظریه‌های بسیاری در حوزه جامعه‌شناسی مطرح و قابل تعمیم به آثار هنری می‌باشد؛ یکی از آن‌ها نظریه اروینگ گافمن<sup>۴</sup>، جامعه‌شناس آمریکایی کانادایی تبار است که توجه خاصی به نقش عاملیت یا فاعلیت انسان در برآیندهای اجتماعی دارد. از جمله نظریاتی که وی در این باب مطرح کرده، نظریه تحلیل چارچوب است؛ وی چارچوب را به دو دسته چارچوب نخستین<sup>۵</sup> و چارچوب دومین<sup>۶</sup> تقسیم می‌کند. با توجه به اتکای نظریه تحلیل چارچوب گافمن بر فاعلیت مخاطب در اجتماع، هم‌سویی و قابلیت انطباق با هنرهای تعاملی - که متکی بر فاعلیت مخاطب هستند - مشاهده می‌شود.

## روش پژوهش

روش پژوهش توصیفی - تحلیلی و شیوه جمع‌آوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای می‌باشد. مطالعه موردی متمرکز بر یکی از آثار هنرمند ژاپنی، نویمچی آسای<sup>۷</sup>، فعال در حوزه هنرهای دیجیتال می‌باشد که اثری با عنوان آینه در سال ۲۰۱۶ ارایه داده است. اثر مذکور به صورت اثر چیدمان دیجیتالی

تعاملی طراحی و به نمایش گذاشته شده است. چارچوب نظری در نظر گرفته شده، نظریه تحلیل چارچوب است که توسط جامعه‌شناس آمریکایی اروینگ گافمن مطرح شده است؛ مبنای انتخاب نظریه مذکور بر اساس اتکای نظریه گافمن بر فاعلیت مخاطب در اجتماع می‌باشد که می‌تواند ارتباطی دو سویه و فعال بین هنر تعاملی و مخاطب در دوره پست مدرن ایجاد کند؛ هم‌چنین، بر اساس تغییر جایگاه مخاطب در رسانه‌های هنری امروزه، این نظریه می‌تواند چارچوب مناسبی را برای تحلیل اثر مورد نظر ایجاد کند.

## پیشینه پژوهش

پژوهش‌های متعددی تاکنون با محوریت هنر تعاملی و هنر دیجیتال انجام شده است. ایمان و مرادی (۱۳۹۰)، در مقاله «روش‌شناسی نظریه اجتماعی گافمن» بخشی از روش‌ها و نظریه‌های اروینگ گافمن به عنوان جامعه‌شناس آمریکایی را مطرح کرده‌اند. یکی از موارد، هویت اجتماعی می‌باشد و گافمن به آن باور دارد که، هویت چیزی است که در جریان کنش‌های اجتماعی زاده می‌شود. نورمان و کارلس<sup>۸</sup> (۱۹۸۱)، در مقاله «تجزیه و تحلیل چارچوب: مقاله‌ای در مورد سازمان‌دهی تجربه توسط اروینگ گافمن» نظریه تحلیل چارچوب گافمن را ارایه کرده‌اند که به بیان و تحلیل مقاله مذکور پرداخته شده است؛ هم‌چنین، تقسیم‌بندی نظریه تحلیل چارچوب به نخستین و دومین نیز ذکر شده است که به ارتباط مخاطب با سوژه مورد نظر و تمایل به مشارکت وی مرتبط می‌شود؛ کاتجا کواستک (۲۰۱۳)، در کتاب «زیبایی‌شناسی در هنر دیجیتال تعاملی» به بررسی هنرهای دیجیتال و تعاملی در عصر حاضر با خصوصیات زیبایی‌شناسی آن‌ها می‌پردازد. بروس و نوز (۱۳۹۶)، در کتاب «هنر در عصر دیجیتال» به بررسی هنر دیجیتال از گذشته تا حال می‌پردازد. هم‌چنین، به دسته‌بندی گرایش‌های این شاخه‌های هنری و هنرمندانی که در این حوزه آثاری ارایه داده‌اند و به بررسی آثار آن‌ها پرداخته می‌شود. مقاله حاضر با تکیه به پژوهش‌های پیشین که در حوزه هنرهای دیجیتال، هنرهای تعاملی و نظریات اروینگ گافمن ارایه شده، قصد دارد به بررسی و تحلیل آثار هنری دیجیتال تعاملی بر طبق نظریه تحلیل چارچوب گافمن پرداخته شود.

## چارچوب نظری؛ اروینگ گافمن و نظریه تحلیل چارچوب<sup>۹</sup>

اروینگ گافمن از جامعه‌شناسان آمریکایی است که نظریات

مشارکت‌کنندگان معمولاً آن را حس می‌کنند و دست پاچه یا هول می‌شوند؛ یا ممکن است واقعا آرامش خود را از دست بدهند. ثانیاً، علاوه بر این پیامدهای نابه‌سامان کننده که ممکن است کنش را به شکلی لحظه‌ای با تهدید مواجه سازند، اختلالات مربوط به خود اجرا اغلب، پیامدهای بسیار فراگیرتری دارند. حضار معمولاً گرایش دارند خودی را که مجری منفردی در خلال اجرای زنده‌ای نمایش می‌دهد، به عنوان نماینده گروه همکاران وی، تیم وی و تشکل اجتماعی وی بپذیرند. هم‌چنین، اجرای خاص فرد را به عنوان نشانه‌ای از ظرفیت وی در اجرای روال و حتی اجرای هر روالی می‌پذیرند. اختلالات اجرا پیامدهایی در سه سطح انتزاعی در پی دارند: شخصیت، کنش متقابل و ساختار اجتماعی. هر چند که احتمال وقوع اختلال در کنش‌های مختلف شدیداً متفاوت است و هر چند که اهمیت اجتماعی اختلالات در کنش‌های مختلف تفاوت دارد؛ اما به نظر می‌رسد هیچ کنش متقابلی را نتوان یافت که در آن افراد مشارکت‌کننده احتمال بالایی برای شرمساری اندک یا احتمال پایینی برای تحقیر شدید نداشته باشند (همان: ۲۷۱-۲۷۲).

با این وجود تجربه‌ای که مخاطبین در جامعه برای خود ایجاد می‌کنند، خواهد توانست اطلاعات کلی و جامعی بسته به موقعیت به وی ارائه دهد. «نیت گافمن این است که، مخاطبان به ساختار تجربه در هر لحظه از زندگی اجتماعی خود بپردازند؛ او تمایل دارد که چارچوب اساسی را از زمانی که موقعیت اجتماعی خود را تعریف می‌کنند، جدا کند. ما می‌توانیم دو نوع اساسی چارچوب را مشاهده کنیم: اجتماعی و طبیعی» (Norman & Charles, 1981: 54). در سال‌های اخیر تلاش‌های مفصلی برای قرار دادن مفاهیم و یافته‌های سه حوزه تحقیقاتی متفاوت در قالب یک چارچوب تحلیلی صورت گرفته است. این حوزه‌ها عبارتند از: شخصیت، تعامل اجتماعی و جامعه (گافمن، ۱۳۹۵: ۲۷۲). این سه عنوان، شاخصه اصلی هر تعاملی در جامعه می‌باشد که با وجود آن‌ها ارتباطات شکل گرفته و اطلاعاتی منتقل می‌شود. گافمن چارچوب را به دو دسته نخستین و دومین تقسیم می‌کند. چارچوب نخستین «نگریستن است از آن چه در پیرامون آدمی که هم در دنیای طبیعی زندگی و هم در موقعیت‌های اجتماعی رخ می‌دهد. چارچوب نخستین، حاوی معانی روشن و از پیش تعریف شده گروه است و فهم آن به تحلیل اضافی نیاز ندارد. زمانی که معانی تجربه‌آمی از

متعددی را در حوزه جامعه‌شناسی و کنش متقابل بیان داشته است. «اروینگ گافمن سال‌های مدید شخصیتی آیینی یا هم‌چون بت در نظریه جامعه‌شناختی تلقی شده بود و در دهه ۱۹۸۰، او در مقام نظریه‌پرداز اساسی برجسته نمودار شد» (ریتزر، ۱۳۹۴: ۲۶۰). یکی از نظریاتی که وی مطرح کرده است نظریه تحلیل چارچوب می‌باشد. «اروینگ گافمن در سال ۱۹۷۴ نظریه تحلیل چارچوب را منتشر کرد که نشان دهنده ارایه شیوه‌ای تحلیلی بوده و از اوایل ۱۹۵۰ توجه او را به خود جلب کرده است» (Norman & Charles, 1981: 52).

اروینگ گافمن تشکل‌های اجتماعی را بدین صورت تعریف کرد که، «ادراک را با موانع ثابت خود تحدید می‌کند و نوع خاصی فعالیت مرتباً در آن رخ می‌دهد؛ ما اغلب شاهدیم که مناطق به پشت صحنه، جایی که تمهیدات لازم برای اجرای یک روال پیش‌بینی می‌شوند و جلوی صحنه، جایی که اجرا ارایه می‌شود، تقسیم می‌گردند» (گافمن، ۱۳۹۵: ۲۶۷). در تشکل‌های اجتماعی که گافمن از آن‌ها نام می‌برد، کنش‌ها و تقابل‌هایی نیز بین اعضای جامعه صورت می‌گیرد که انتقال اطلاعات را به دنبال خواهد داشت. در این باره، گافمن اعتقاد دارد: وقتی کسی در مقابل دیگران حاضر می‌شود، آن‌ها معمولاً شروع می‌کنند به جمع‌آوری اطلاعات در مورد او یا اطلاعاتی را که از قبل در موردش می‌دانند، فعال می‌کنند. اطلاعات در مورد فرد به تعریف موقعیت کمک می‌کند، دیگران را قادر می‌سازد که از قبل بدانند او از آن‌ها چه انتظاری دارد و آن‌ها نیز می‌توانند چه انتظاری از او داشته باشند (همان: ۱۱). به نظر می‌رسد که زیر بنای تمام تعاملات اجتماعی را یک دیالکتیک بنیادین شکل می‌دهد؛ وقتی کسی در حضور دیگران قرار دارد می‌خواهد حقایق موقعیت را کشف کند؛ در حالی که اگر این اطلاعات از قبل در اختیارش باشد، می‌تواند پیش‌بینی کند که چه اتفاقی رخ می‌دهد و شرایط را برای وقوع، تسهیل می‌بخشد. بنابراین، بسیاری از شناخت‌ها و آگاهی‌ها در موقعیت قرارگیری اشخاص در مواجهه با دیگری، توسط کنش‌ها می‌باشد و زمانی صورت می‌گیرد که فردی در مقابل دیگران حضور داشته باشد؛ پس تعریفی از موقعیت مورد نظر به مخاطب ارایه می‌شود که سبب ساز آگاهی وی از موقعیت مورد نظر می‌شود؛ وقتی اتفاق و کنشی که رخ می‌دهد، مغایر با موقعیت و یا تصورات ایجاد شده باشد، موجب شکل‌گیری وضعیت‌های ذیل می‌شود.

اولاً، ممکن است تعامل اجتماعی به بن بست خجالت‌آور و سردرگم‌کننده برسد. اگر موقعیت دچار اشکال شود،

خاستگاه نخستین آن جدایی می‌شود و به صورت‌های الگویی تبدیل می‌شوند، چارچوب نخستین در بسته یا قفل می‌شود و چارچوب دومی به وجود می‌آید. چارچوب دومین به این معناست که، معنای عادت‌ی و فرهنگی یک رخداد قفل و در بسته می‌شود و معنایی تازه جای آن می‌نشیند؛ که باید با تلاشی تازه از نو با فهمی متفاوت معنای دیگری از آن فهمیده می‌شود» (معمد، الهی و چلبی، ۱۳۹۵). بنابراین، ایجاد تجربه و تعامل در آثار هنری مخاطب محور، از منظر تحلیل و بررسی، تطبیق بیش‌تری با چارچوب دومین خواهد داشت.

### هنر دیجیتال

فناوری‌های دیجیتال در بسیاری از علوم تاثیر و تغییرات چشم‌گیری را ایجاد کرده است و هنر نیز هم‌چون دیگر رسانه‌ها، تاثیرات بسیاری را از فناوری مذکور دریافت کرده است. این فرم از هنر با توجه به جهانی شدن رسانه‌ها، ارتباطات شکل گرفته از طریق اینترنت و تکنولوژی‌های آن به وجود آمد. این تغییر و تحول در شیوه برقراری ارتباطات در شاخه‌های مختلف هنری نیز تاثیر شگرفی داشته است؛ که هنرمندان و بالطبع مخاطبان اثری هنری را با شیوه‌های آرایه متفاوتی روبه‌رو می‌سازد.

به طور کلی، می‌توان گفت درک آثار بزرگ هنری هم‌زمان در چهار سطح صورت می‌گیرد: «دریافتی، عاطفی، ذهنی و معنوی. واکنش پیچیده آدمی به هنر یا جهان در زندگی روزمره او نیز از طریق هم‌زمانی بدن، مکتب و ذهن قابل تشریح است. بخشی از تاثیر نیرومند رسانه‌های دیجیتالی در انسان از طریق حواس پنج‌گانه صورت می‌پذیرد» (ونوز، ۱۳۹۶: ۱۷). به کارگیری حواس پنج‌گانه مخاطب در راستای درک آثار هنری، همواره، یکی از روش‌های موثر در هم‌جهت کردن مخاطب با اثر هنری محسوب می‌شده است که در بسیاری موارد شبیه‌سازی آن توسط سیستم‌های دیجیتال بازسازی و آرایه شده‌اند.

امروزه تکنولوژی‌ها، پیام‌ها را تولید می‌کنند و علاوه بر قابلیت‌های نوینی که برای رسانه‌های هنری ایجاد کرده است، حضور و درک متفاوتی را نیز برای مخاطبان رسانه‌های هنری به وجود آورده است. «تکنولوژی‌ها، قابلیت‌ها، ظرفیت‌های ویژه یا کارکردهایی دارند که انواع خاصی از تعامل را میان مخاطبان، محتوا، محیط‌ها و صادرکنندگان پیام‌ها فعال یا محدود می‌کنند» (بودری، ۱۳۹۴: ۱۴۱). این ظرفیت‌های ویژه امکانات و تعاملات متفاوتی را نیز ایجاد کرده است.

حضور قابلیت‌های دیجیتال علاوه بر انتقال اطلاعات، تجربیات متفاوتی را نیز برای مخاطبان آرایه می‌دهند. «هر مصنوع دیجیتال، از صفحه گسترده بازی‌های ویدئویی، شکل فیزیکی، رابط، ظاهر و احساس بخشی از تجربه کاربر است. هنر دیجیتال مصنوع در زمان نیاز برای کاربر قابل مشاهده است» (Bolter&Gromala, 2003:12). با این وجود، آثار هنری که توسط صنعت دیجیتال آرایه می‌شود، علاوه بر برقراری ارتباط جهت انتقال مفاهیم، قادر خواهد بود که تجربیات سازنده اثر را به طور غیرمستقیم برای مخاطب و یا بازدیدکننده اثر، بازسازی کند؛ کلیه تکنیک‌هایی که فناوری دیجیتال در اختیار هنرمند برای خلق اثر قرار داده است، می‌تواند عواملی را ایجاد کند که مخاطب از حالت انفعال خارج شده و حالتی فعال و متفاوت از قبل داشته باشد.

### هنرهای چیدمان تعاملی

در حدود سال ۱۹۰۰ میلادی مفهوم تعامل برای مشخص کردن چندین نوع از مراحل بازخورد مورد استفاده قرار گرفت (Kwastek, 2013: 4). «هنر تعاملی، ژانری است که در آن تماشاگران بر مبنای مشارکت به اثر دعوت می‌شوند. برخلاف اشکال سنتی هنر، که در آن تعامل مخاطب تنها رویدادی ذهنی است، تعامل گرایی، امکان جستجو، ایجاد کردن همیاری را در اثر هنری فراهم می‌سازد، عملی که بسیار فراتر از فعالیت ذهنی است» (Paul, 2003: 67). بنابراین، در این گونه هنرهای، مخاطب با اثر همیاری و همکاری خواهد داشت؛ و این مساله با جایگاه مخاطب در دوره‌های قبلی بسیار متفاوت خواهد بود.

یکی از شاخه‌های هنر مفهومی، هنر چیدمان می‌باشد که به عنوان یک رسانه توانست قابلیت‌های متفاوتی را در اختیار مخاطبان و هنرمندان جهت انتقال اطلاعات و پیامی خاص یاری رساند. «ایده چیدمان به عنوان یک فرم قطعی هنر (هنر چیدمان) محصول دهه ۸۰ میلادی است. در اواسط دهه ۱۹۹۰، این فرم هنری به فرم غالب در هنر جهانی تبدیل شده بود که از لحاظ تاثیرش بر شرایط هنر به طور کلی (و موقعیت هستی‌شناسانه هنر) قابل مقایسه با هنر مفهومی در اواخر دهه ۶۰ میلادی بود» (آزبورن، ۱۳۹۱: ۷۰-۶۹). بسیاری از چیدمان‌ها در فضای خارج از نمایشگاه‌ها و بعضی‌ها نیز در فضای داخلی نمایشگاه‌ها طراحی و آرایه شدند. در بسیاری موارد چیدمان‌های آرایه شده به صورت

او در تکمیل اثر هنری می‌باشد. ویوین ساچاک می‌گوید «فرهنگ رسانه جدید، هم بیش‌تر و هم کم‌تر از اشکال فرهنگی رسانه‌های تکنولوژیک قبلی رها سازنده، مشارکت‌کننده و تعاملی هستند» (بیگنل، ۱۳۹۳: ۳۲۵).

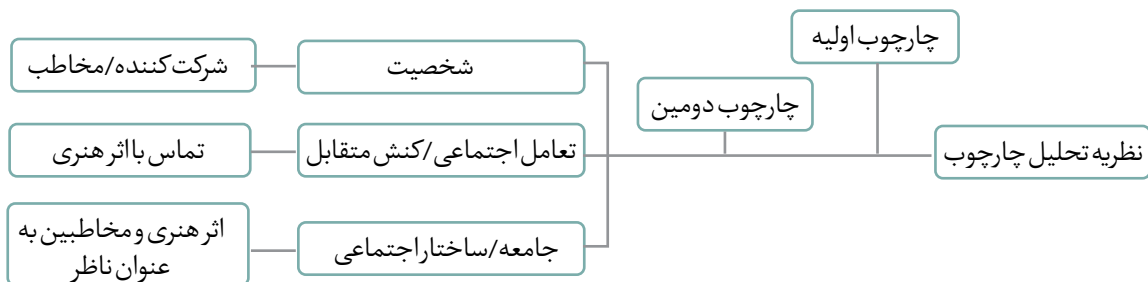
وظیفه‌گیرنده در هنر تعاملی این است که، آثار هنری را تحقق بخشد. این بدان معنی است که، گیرنده به طور فعال به گزاره تعامل پاسخ می‌دهد؛ محدوده برای عمل‌ارایه شده توسط آثار مختلف به طور قابل توجهی متفاوت است. دستورالعمل‌های نوشته شده یا کلامی ممکن است ارایه شود. اما اکثر آثار ساخته شده و پیکربندی شده به گونه‌ای است که امکان فعالیت را می‌تواند در خود ایجاد کند. در بسیاری از موارد یکی از مولفه‌های اصلی تعامل کشف حوادث واقعی از تعامل‌ارایه شده توسط کار است، فعالیت‌گیرنده بستگی زیادی به تجربه او با کارهای مشابه، انتظارات ناشی از آن و تمایل وی برای انجام اقدامات دارد (Kwastet, 2013: 94).

اثر تعاملی نیازمند پذیرش مخاطب به ورود و تعامل با اثر می‌باشد؛ که این مساله می‌بایست در طراحی اثر تعاملی مورد توجه قرار گیرد که تمایل مخاطب به ورود به اثر را بیش‌تر کرده و او را ترغیب به تکمیل اثر کند؛ این اتفاق در طی چند مرحله صورت می‌گیرد. مراحل معمول در هنگام مشارکت با هنر تعاملی عبارتند از: «پاسخ، کنترل، تامل، تعلق خاطر و نیز قطع رابطه. کاربران با این سیستم تعامل پیدا می‌کنند و منتظر می‌مانند، تا سیستم به آن‌ها پاسخ بدهد؛ چون می‌خواهند بدانند که این سیستم چگونه کار می‌کند. در مرحله کنترل، کاربران می‌کوشند سیستم را دست‌کاری کنند؛ تا احساس نمایند که سیستم در اختیار آن‌هاست. در مرحله تامل، کاربران درباره مفهومی تامل می‌کنند که این اثر هنری، به آن‌ها عرضه می‌کند. مرحله تعلق خاطر، هنگامی تحقق می‌یابد که کاربران احساس کنند تحت تاثیر سیستم هستند. آخرین مرحله در سیر مراحل تعامل، قطع رابطه

تعاملی بوده و مشارکت فعال مخاطب را جهت تولید معنا و درک مستقیم اثر هنری دعوت می‌کند. بدین منظور این نوع چیدمان با حضور مخاطب معنا پیدا کرده و کامل می‌شود. در اثر چیدمان تعاملی، مخاطب این امکان را دارد که، وارد اثر هنری شود و به طور مستقیم با اثر ارتباط برقرار کرده و خود در نتیجه اثر نقش مهمی را ایفا کند. این شیوه‌ارایه بسیار متفاوت‌تر از شیوه‌های پیش از خود است؛ زیرا جایگاه مخاطب به عنوان عنصری منفعل که تنها قادر به تماشای اثر است، به عنصری فعال که در روند و اطلاع‌رسانی اثر نقش دارد، تغییر خواهد کرد؛ این امر تغییر جایگاه مخاطب و اهمیت وجود و حضور وی در اثر را می‌رساند.

چیدمان‌های تعاملی بدون مشارکت و تعامل مخاطب کامل نشده و به نتیجه مورد نظر نخواهد رسید؛ بنابراین، هنرمند به تنهایی قادر به اتمام اثر هنری خود نیست و اثر را با حضور مخاطب خود کامل و به سرانجام می‌رساند. «در دوره نمایش اثر هنری مشارکت مستقیم یا غیرمستقیم مخاطبان نقش اساسی دارد. مخاطبان هنر چه کسانی که ارتباط مستقیم با آن دارند و چه کسانی که ارتباط غیرمستقیم دارند، همگی باید به عنوان هدف در شکل‌گیری محصول نهایی در نظر گرفته شوند» (صبری، ۱۳۹۲: ۲۷۴). مخاطبان کنونی فقط تماشاگر نیستند، بلکه عناصری فعال و اصلی هستند؛ عناصری که مارسل دوشان تکمیل کار هنری را وابسته به آن‌ها می‌دانست، هر چند تصور نمی‌کرد، در پایان قرن بیستم برخی از آثار هنری به معنای واقعی کلمه به تماشاگر وابسته می‌شوند و نه تنها برای کامل کردن، بلکه برای آغاز کردن و محتوا بخشیدن به اثر (راش، ۱۳۸۹: ۱۹۴). بنابراین، حضور مخاطب در اثر هنری و تولید معنا توسط وی، راهکارهای متفاوتی را برای هنرمندان ایجاد کرده است؛ هم‌چنین، مخاطب و هنرمندان با دنیایی متفاوت‌تر از قبل روبه‌رو شدند که خلق اثر و یاری‌رویی با اثر را متفاوت‌تر از قبل کرده است. این شیوه مسبب اهمیت بیش‌تر به مخاطب و حضور

نمودار ۱. تحلیل نظریه چارچوب اروینگ گافمن و حضور شرکت‌کننده در تعامل با اثر هنری (نگارندگان).



روح انسان است. او همیشه چهره را به عنوان وسیله‌ای قدرتمند برای هنر شناخت. صورت تنها با هدف انتقال احساسات تکامل یافته است و تنها بخش بدن است که به طور موثر ارتباط برقرار می‌کند و به تغییرات و شرایط واکنش نشان می‌دهد. یکی از کارهای وی، کاگامی، مولد صورت در زمان واقعی<sup>۱۱</sup> می‌باشد که در سال ۲۰۱۶، در نمایشگاه موزه کوکولاب<sup>۱۲</sup> کاؤ به نمایش گذاشته شده است. کاگامی به معنای آینه در ژاپن است. مولد صورت در زمان واقعی یک چیدمان است که دارای آینه سه بعدی می‌باشد و قادر است چهره فرد را به صورت سه بعدی بسازد. اسکرن نصب شده چهره فرد شرکت کننده را اسکن می‌کند و یک کامپیوتر اسکن را به داده‌های مدل سازی سه بعدی تبدیل می‌کند. بر اساس این داده‌ها حدود ۵۰۰۰ میله توسط یک موتور جلو حرکت می‌کنند و یک چهره سه بعدی در زمان واقعی را ایجاد می‌کنند. این چهره پس از آن به موضوعی تبدیل می‌شود که به معنی زیبایی از طبیعت<sup>۱۳</sup> ژاپن است. به عنوان هنر آرایش الکتریکی شامل شکوه صبح، بامبو، پروانه‌ها، غروب، شکوفه‌های گیلاس، ماه و غیره بر روی سطح آن پیش بینی شده است. موسیقی این اثر توسط هاتیس نویت<sup>۱۴</sup> تهیه شده که به طور انحصاری از صداهای طبیعت تشکیل شده است؛ صدای باد بر روی دشت‌ها، آب در حال حرکت، آواز پرنده‌ها و... (URL3) (تصویرهای ۱، ۲ و ۳).



تصویر ۱- شبیه‌سازی چهره توسط دستگاه (URL۳).



تصویر ۲- ساختار سیستم شبیه‌سازی (URL۳).

است» (Bialoskorski et al, 2009: 176). در نمودار ۱، تحلیل نظریه چارچوب اروینگ گافمن (چارچوب اولیه و دومین) در ارتباط با حضور شرکت کننده در تعامل با اثر هنری درج شده است. در چارچوب دومین، شخصیت، تعامل اجتماعی و جامعه به عنوان عناصر اصلی ارتباط و کنش در اجتماع با عوامل مهمی که مخاطب در ارتباط با اثر هنر تعاملی دارد، مرتبط شده‌اند. همان‌طور که در نمودار ذکر شده است، تماس با اثر هنری به عنوان تعامل اجتماعی و کنش متقابل در نظر گرفته شده است؛ هم چنین، نقش جامعه در آثار تعاملی مخاطب‌بینی خواهند بود که برای کسب اطلاعات و آگاهی به عنوان ناظر اثر هنری و تماشاگری برای تعامل مخاطب با اثر وجود خواهند داشت.

### تحلیل نظریه چارچوب و هنر دیجیتال تعاملی

نوبیمیچی آسای یکی از مشهورترین هنرمندان رسانه‌ای و تهیه‌کننده تصاویر پروژکشن و ترکیب آنها، به عنوان سخنران اصلی و داور به جشنواره‌های هنری رسانه‌ای<sup>۱۵</sup> در سراسر جهان دعوت شده بوده است. آثار او ترکیبی از هنرهای تجسمی و برنامه نویسی است که ترکیب خلاقانه را به وجود آورده است. یکی از آثار این هنرمند فعال در عرصه هنرهای دیجیتال ژاپنی به عنوان مطالعه موردی پژوهش حاضر مورد استفاده قرار گرفته است.

به گفته نوبیمیچی آسای: زبان، تجسم چیزی است که از گذشته تاکنون توسعه داده شده است. ایده من از این که چطور این مساله با هنرهای تجسمی ارتباط پیدا می‌کند، سرچشمه گرفت. چهره با خود درونی متصل است و نشان دهنده احساسات درونی است و در واقع، چهره رسانه ارتباطی بین خودآگاه و ناخودآگاه است و در جایی دیگر می‌گوید: برای تکامل و برای توسعه تمدن انسان، در ناخودآگاه خود با طبیعت هم‌زیستی دارد. زندگی انسان را به عنوان یک چرخش بزرگ در دریا تصور کنیم. این مساله به نوعی نشان دهنده وجودی است که دارای انرژی یا نیرو می‌باشد. ما حقایق جهان را تجربه می‌کنیم. قصد من در این است نشان دهم زندگی و طبیعت در تعامل با هم هستند و این ارتباط، روند کسب حقیقت است و فرایند یادگیری ما از طبیعت است. از طریق تجربه و احساسات مشابه به حقایق جهانی هدایت می‌شوم (URL2). او بیان خلاقانه را با تلفیق طراحی و تکنولوژی به چالش کشید و چهره را به عنوان آینه‌ای می‌دانست که منعکس کننده

تجربه مستقیم برای حضار شناخته شده باشد یا حضار در مورد وی چیزهایی شنیده باشند، می‌توانند به مفروضاتی از قبیل تداوم و عمومیت داشتن خصایص روان‌شناختی آنان، به‌عنوان ابزاری برای پیش‌بینی رفتار فعلی و آینده‌ی وی اتکا کنند. در عین حال، وقتی کسی در حضور بلافاصله دیگران قرار می‌گیرد، ممکن است وقایعی رخ دهد که دیگران را مستقیماً به اطلاعات قطعی مورد نیاز برای جهت‌دهی صحیح رفتارشان مجهز سازد» (گافمن، ۱۳۹۵: ۱۲).

در جدول ۱، نظریه چارچوب گافمن در ارتباط با مراحل تعامل در اثر هنری مورد بررسی قرار گرفته است؛ در این میان، مخاطب در مرحله چارچوب اولیه، فقط به‌عنوان ناظر به عملکرد باقی شرکت‌کننده‌ها می‌باشد. ولی در مرحله دوم یعنی چارچوب دومین، مخاطب در مراحل تعامل با اثر هنری قرار می‌گیرد، که در بخش پاسخ، که مرحله اول تصمیم مخاطب در تعامل اثر هنری می‌باشد و می‌تواند ارایه الگویی از جانب هنرمند و تیم او صورت گیرد؛ در صورت وجود این امر مخاطب با مراحل شکل‌گیری و مشارکت در اثر آشنا شده و به راه‌حل‌یابی، داستان‌پردازی و در نهایت، تجربه می‌پردازد. «طراحان تعاملی باید دنیایی از سناریوهای اگر و پس‌را داشته باشند؛ به یک معنا آن‌ها باید مانند نویسندگان سینمایی فکر کنند که گفتگو را برای یک فیلم یا بازی آماده می‌کنند. اما با یک تفاوت کلیدی در یک فیلم یا بازی، گفتگو ثابت می‌شود در حالی که، در یک رابط دیجیتال امکانات به‌عنوان گزینه‌های کاربر فراوان می‌شود. پاسخ‌های مختلف بصری یا متنی از کامپیوتر می‌تواند به طرق مختلف طراحی شود» (Bolter & Gromala, 2003: 24). وجود الگویی که از جانب ارایه‌دهنده اثر ارایه می‌شود، مخاطب و یا شرکت‌کننده را در جهت تعامل با اثر هنری ترغیب می‌کند؛ زیرا وی در این صورت پیش‌زمینه‌ای از اتفاقات موجود در اثر دارد و تا حدودی با مراحل و شیوه تعامل با اثر آشنا می‌شود و شیوه



تصویر ۳- تعامل شرکت‌کننده با اثر (URL2).

در این اثر و در مرحله اول مخاطب با آینه‌ای مواجه می‌شود که از چهره وی به صورت سه‌بعدی شبیه‌سازی می‌کند و تصویری از خود مخاطب به صورتی متفاوت انجام می‌دهد. عنوان آینه و وجود آینه و کارکرد آن در یک اثر هنری چیدمان می‌تواند به معنای مواجهه مخاطب با خود وجودی باشد و این مساله در دوران پست‌مدرن که مخاطب به‌عنوان بخشی از اثر، عامل ایجاد مفهومی می‌شود؛ بنابراین، این مرحله مخاطب به اثر هنری و تعامل با آن، پاسخ داده و وارد اثر می‌شود.

به عقیده گافمن: زندگی اجتماعی عبارت از فرایندی است که در آن چگونگی فهم و برداشت ما از آن چه می‌کنیم بر چگونگی انجام نقش‌ها و کردار اجتماعی ما تاثیر می‌گذارد. این فرایند تاثیرگذاری به شیوه‌ای سازمان یافته در قالبی سازمان می‌گیرد که گافمن آن را به‌مثابه چارچوب می‌شناسد (معمد، الهی و چلبی، ۱۳۹۵). در اثر تعاملی که مخاطب به‌عنوان بخشی از اثر می‌تواند وارد اثر شود و در صورت وجود و حضور وی اثر تکامل می‌یابد، ایجاد چارچوب و الگویی که در اختیار مخاطب قرار گیرد می‌تواند در او تمایلی در جهت شرکت در اثر ایجاد کند؛ زیرا در این صورت مخاطب اتفاقات پیش‌بینی نشده‌ای را که در ذهن دارد، سازمان می‌دهد و موجب شناخت موقعیت می‌شود. بنابراین، «اگر قبل از شروع کنش فرد از طریق

جدول ۱. تطبیق نظریه چارچوب و مراحل ارتباط مخاطب با اثر تعاملی (نگارندگان).

شرکت‌کننده / مخاطب	چارچوب اولیه	مخاطب به‌عنوان ناظر تعامل شرکت‌کنندگان دیگر	
		چارچوب دومین	مخاطب به‌عنوان عامل و فاعل
داستان‌سازی			
پیچیدگی تجربه			
۲. کنترل			
۳. تأمل			
۴. تعلق خاطر			
۵. قطع رابطه			

جدول ۲. تطبیق نظریه چارچوب و مراحل ارتباط مخاطب با اثر تعاملی آینه (نگارندگان).

 <p>تصویر ۴- شکل‌گیری اثر بر صورت مخاطب</p>	مخاطب به‌عنوان ناظر تعامل شرکت‌کنندگان دیگر	چارچوب اولیه	چارچوب مخاطب
 <p>تصویر ۵- روبه‌روی مخاطب با سیستم شبیه‌سازی چهره</p>	پاسخ/ارایه الگو یا چارچوب به مخاطبین و ایجاد تمایل در تعامل با اثر هنری		
 <p>تصویر ۶- سه‌بعدی‌سازی چهره مخاطب توسط سیستم</p>	کنترل		
 <p>تصویر ۷- شکل‌گیری نقوش بر صورت مخاطب</p>	تامل	چارچوب دومین	
 <p>تصویر ۸- اتمام شکل‌گیری نقوش بر چهره</p>	تعلق خاطر		
قطع رابطه			

ارتباط توسط مخاطب، مورد تحلیل قرار گرفته است. در مرحله چارچوب اولیه مخاطب یا شرکت‌کننده به‌عنوان ناظر و بازدیدکننده مخاطب دیگری که در حال تعامل با اثر است، قرار می‌گیرد. در چارچوب دومین مخاطب تصمیم

راه‌حل‌یابی، داستان‌سازی و پیچیدگی تجربه در زمانی که مخاطب به اثر هنری پاسخ می‌دهد، اتفاق می‌افتد. در جدول ۲، نظریه چارچوب اولیه و دومین از اروینگ گافمن در اثر تعاملی آینه نویمیمی‌چی آسای، در ارتباط با مراحل برقراری



ادوار قبلی بسیار مورد توجه قرار گرفته است. در این شیوه از بیان هنری، مخاطب از اهمیت بیش تری برخوردار بوده و در صورت حضور او و تمایلش به تعامل و مشارکت، اثر هنری به اهداف خود نایل می‌شود. بدین سبب نیاز به استفاده از برنامه‌ریزی مناسب توسط هنرمند و گروه همکاران، که موجب ایجاد تمایل مخاطب در روند کار خواهد بود، بسیار مهم احساس می‌شود؛ در این روند، هنرمند می‌تواند چارچوبی از برنامه مورد نظر و حضور مخاطب در فرایند اثر هنری تهیه کند و در اختیار مخاطبین قرار دهد؛ که این امر سبب می‌شود مخاطبین، انگیزه و تمایل بیش تری در ارتباط با شرکت در خلق اثر هنری و مشارکت جمعی در چیدمان، داشته باشند و فقط به عنوان یک ناظر، منفعل محض و تنها شاهد تعامل اثر هنری با دیگر مخاطبین نباشند. در این راستا، نظریه تحلیل اروینگ گافمن به عنوان یکی از برجسته‌ترین جامعه‌شناسان امریکایی قابل توجه و بهره‌برداری بوده است که اعتقاد به نقش عاملیت وفاعلیت مخاطب در برآیندهای اجتماعی دارد. بر طبق نظریه مطرح شده، ارتباط بین هنر دیجیتال تعاملی آیینی از نوبیمیچی آسای با مراحل تعامل مخاطب در پنج مرحله پاسخ، کنترل، تامل، تعلق خاطر و قطع رابطه، مورد تحلیل قرار گرفته است. در نظریه فوق الذکر، چارچوب‌ها به دو دسته نخستین و دومین تقسیم می‌شود؛ بدین شکل که مخاطب در صورت ناظر بودن، فقط شاهد اثر هنری خواهد بود؛ ولی در چارچوب دومین است که تعامل صورت می‌گیرد. در صورتی که هنرمند چارچوب و برنامه حضور مخاطب در اثر هنری را به مخاطب اعلام کند و او از روند کار آگاه باشد، احتمالاً این اطلاعات، سبب تمایل بیش تر مخاطب به همراهی و شرکت در رخداد خواهد شد؛ و همین طور در صورت ارایه الگویی به عنوان چارچوب کلی اثر مخاطب، در حین راه حل یابی، داستان سازی کرده و با پیچیدگی‌های تجربی اثر آشنا خواهد شد. بنابراین، گرایش بیش تری در تعامل با اثر در وی پدیدار می‌شود که از اهداف اصلی هر اثر تعاملی می‌باشد. قطعاً در این فرایند، قدرت حل مسایل پیش‌بینی نشده تقویت خواهد شد و هنر سودمند و برانگیزاننده به عمل، در حوزه‌های بین‌رشته‌ای مورد نیاز جوامع، قرار خواهد گرفت.

می‌گیرد که با اثر ارتباط و تعامل برقرار کند؛ که در این بین، در مرحله پاسخ وارد اثر شده و در مرحله کنترل، تحت کنترل و شیوه برنامه‌ریزی شده اثر قرار می‌گیرد و با اثر تعامل برقرار می‌کند؛ سپس، بعد از این مرحله، که تعامل با اثر شکل گرفت، از جانب مخاطب تامل در مورد اثر صورت می‌گیرد. در مرحله تعلق خاطر، مخاطب متوجه پیام اثر شده و قطع ارتباط توسط وی شکل می‌گیرد. در این اثر به علت سه بعدی بودن تصویر مخاطبی که قصد تعامل با اثر را دارد، واقعیت مجازی ساخته می‌شود که این امر به ترغیب بیش تری و دیگر مخاطبان کمک شایان توجهی خواهد کرد؛ این موقعیت از مواردی است که چیدمان‌های دیجیتال برای مخاطبین خود فراهم کرده است. «چیدمان‌های دیجیتال نه تنها به علت امکانات فراهم آمده به واسطه فناوری، بلکه به علت توجه هنر معاصر به مشارکت مخاطب در تجربه اثر و هنرهای تعاملی یکی از پیشروترین حوزه‌های هنر دیجیتال شده است. واقعیات مجازی امکان لمس تصاویر سه بعدی رامی‌ساخت. از آن پس مخاطب می‌توانست به دنیای کاملاً مجازی ساخت هنرمند وارد شود (ونوز، ۱۳۹۶: ۲۷). با توجه به اینکه اثر هنری تعاملی قصد دارد نظر مخاطب را به همکاری و مشارکت با اثر مورد نظر، جلب کند؛ بنابراین، با بهره‌گیری از نظریه تحلیل چارچوب گافمن - که اعتقادش بر ارایه الگویی موثر و نافذ از جانب مولف اولیه و اصلی اثر است - می‌توان مخاطب را بیش از پیش برای همکاری با اثر ترغیب و تشویق کرد؛ زیرا در این صورت مخاطب قادر خواهد بود در عین راه حل یابی، داستان سازی کرده و با پیچیدگی‌های تجربی که برای وی وقوع خواهد یافت، آشنا و آگاه شود.

### نتیجه‌گیری

از جمله مهم‌ترین عوامل تحول بخش در روش‌های ارایه هنرهای جدید، صنعت و فناوری‌های دیجیتال بوده است؛ و امروزه، هنرمندان در جهت انتقال اندیشه و افکار خود در بسیاری موارد، از این فناوری استفاده کرده‌اند. از رایج‌ترین موارد، استفاده فناوری دیجیتال در هنرهای چیدمان بوده است که در بعضی موارد به صورت تعاملی اجرا می‌شوند؛ هنرهای تعاملی در قالب‌های متنوعی که امروزه، در دوره پست مدرن و با توجه به تغییر جایگاه مخاطب نسبت به

پی‌نوشت

1. Installation Arts.
2. Conceptual Arts.
3. Interactive Arts.
4. Erving Coffman.
5. Primary framework.
6. Secondary framework.
7. Nobimichi Asai.
8. Charles and Norman.
9. Analyses framework.
10. Media Art Festivals.
11. Kagami/Real-time face generator.
12. Cocolab.
13. Kacho Fugetsu.
14. Hatis Noit.

کتاب‌نامه

- آذربورن، پیتر (۱۳۹۱). *هنر مفهومی*، ترجمه نغمه رحمانی، تهران: مرکب سفید.
- ایمان، محمد تقی و مرادی، گلرمد (۱۳۹۰). «روش‌شناسی نظریه اجتماعی گافمن»، جامعه‌شناسی زنان، سال دوم، شماره ۲، ۷۷-۵۹.
- بوذری، محمدمهدی (۱۳۹۴). *طراحی تعاملی*، تهران: کمال‌الملک.
- بیگنل، جانانان (۱۳۹۳). *نشانه، ایدئولوژی، رسانه*، ترجمه سیداحمدالله اکوانی، محسن محمودی و ابوالفضل امیرور، تهران: پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات.
- راش، مایکل (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم*، ترجمه بیتا روشنی، تهران: نظر.
- ریتزر، جرج (۱۳۹۴). *مبانی نظری جامعه‌شناسی و ریشه‌های کلاسیک آن*، ترجمه شهناز سعی پرست، تهران: ثالث.
- صبری، رضا (۱۳۹۲). *هنر محیطی تاملی در عناصر معنی دهنده به منظر*، چ. دوم، تهران: پیکره.
- گافمن، اروینگ (۱۳۹۵). *نمود خود در زندگی روزمره*، ترجمه مسعود کیانپور، چ. سوم، تهران: مرکز.
- معتمد، فیروزه؛ الهی، سمیرا و چلبی، زینب (۱۳۹۵). «اروینگ گافمن»، سامانه گفتمان تعاون (URL۱).
- نودری، حسین علی (۱۳۹۶). *پست مدرنیته و پست مدرنیسم*، چ. چهارم، تهران: نقش جهان.
- ونوز، بروس (۱۳۹۶). *هنر در عصر دیجیتال*، ترجمه مهدی مقیم نژاد و محمدعلی مقصودی، تهران: سوره مهر.
- Bialoskorski, L. S. S. , Westernik, J. H. D. M. and Van Den Broek, E. L. (2009). Mood Swings: Design and Evaluation of Affective Interactive. *New Review of Hypermedia and Multimedia*. June. 9. 181-186.
- Jay, B., Gromala, D. (2003). *Windows and Mirrors; Interactive Design, Digital Art, and The Myth of Transparency*, Cambridge Massachusetts: The MIT press.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics Of Interaction in Digital Art*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Norman, K., Charles, M. (1981). Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience by Erving Goffman. *Contemporary Sociological*. 7(1). 52-60.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*, London: Thames & Hudson.

URLs:

- URL1. [http://coop.mcls.gov.ir/Forms/Public/UserDocuments.aspx?u=61\(1398/10/30\)](http://coop.mcls.gov.ir/Forms/Public/UserDocuments.aspx?u=61(1398/10/30)).
- URL2. [https://www.nobumichiasai.com/about\(1398/10/30\)](https://www.nobumichiasai.com/about(1398/10/30)).
- URL3. [https://www.nobumichiasai.com/works/137\(1398/10/30\)](https://www.nobumichiasai.com/works/137(1398/10/30)).

## Analysis of Audience Communication Steps in “Interactive Digital Installation Mirror” Based on Erving Goffman’s Framework Theory Analysis

### Abstract:

The advancement of digital technologies has impacted a variety of artistic media and provided the artists with diverse modes for expressing their ideas. One of these methods is using digital technologies in the form of interactive installations that achieve their artistic goals through the affective presence of their audience.

Understanding great artistic works occur simultaneously at the four levels of perception, emotional, mental, and spiritual. Therefore, a part of the strong effect of digital media is created by the five senses. Using the five senses in understanding artistic works has always been an effective method for aligning the audience with the work. Digital systems recreate and present a simulation of this method in most cases. Nowadays, technology creates messages alongside novel capabilities for artistic media to present a different presence and understanding for their audience. Technologies have different special capabilities and capacities that limit different types of interaction between audiences, content, environments, active message providers while creating different capabilities and interactions. Besides information transfers, digital capabilities present different experiences to the audience alongside. Any digital artifact is a wide page of video games, physical figures, interfaces, appearances, and feel of a user experience section. Any digital artifact will be shown to the user when needed. Still, artistic works that are created by the digital industry are capable of communicating for concept transfer while being able to recreate the creator’s experiences indirectly for the audience or visitor. All techniques presented by digital technologies to the artist for creating their works can help users to leave behind their passive state and gain a novel active state.

Erving Goffman is an American sociologist that has many different theories in the field of sociology and social interaction. Erving Goffman was an idol-like character in the world of sociology for years and came to this high level of theory crafting in the 1980s. The framework analysis is one of his major theories. He published the framework analysis theory in 1974, which presented a novel analysis method that had gained his attention from the early 1950s. Goffman defines social organizations as places that limit the senses with their fixed obstacles where a certain kind of activity happens in it regularly. We regularly observe that these environments are divided into the behind-the-scenes, where the necessary preparations for a process are predicted, and front-of-the-scenes, where the process is performed. There are interactions in the Goffman social organizations that lead to information transfers. Goffman believed that when somebody is present in front of others, they usually start gathering information regarding him or

### Document Type:

Original/Research/Regular Article

Receive Date: 06 July 2020

Revise Date: 09 July 2021

Accept Date: 19 September 2021

### Farimah Fatemi

(Corresponding author) Ph.D.  
Student of Art Research, Faculty  
of Art, Alzahra University, Tehran,  
Iran.

Email: F.Fatemi@alzahra.ac.ir

### Zahra Rahbarnia

Associate Professor, Faculty of Art,  
Alzahra University, Tehran, Iran.

Email: z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

### DOI:

10.22051/jtpva.2021.32100.1210



active their previously known information. Information regarding anybody helps define the situations, enables others to know what he expects, and what they can expect from him. It seems that a fundamental dialectic is the foundation of all social interaction; when somebody is in the presence of others, they want to discover the facts of their situations while if they have information regarding that situation, they will be able to predict what will happen and facilitate the conditions for occurrence. Therefore, most knowledge and information regarding people’s situations in facing others are gained using interactions when people are in the presence of each other. So, a definition of the intended situation is presented to the audience so that they could gain some knowledge regarding that situation. When there is an occurrence or interactions that happen on the contrary of the created situation or expectations, they create the following situations. The present research seeks to analyze the art of interactive digital installations using Erving Goffman’s “framework theory” theory through adopting a descriptive-analytical method and collecting data through desk research. The research also aims to address the manner of framework development in audience’s mind and examine how the audience develops a desire to interact with the piece of art. It is assumed that an interactive piece of art can adapt to the framework theory that addresses audience’s comprehension and how he plays a role in social life since it requires the audience to participate as a part of the piece to complete its concepts. This is because the audience of an interactive piece of art is first witness to another audience’s interaction with the piece, and is afterwards put in the piece’s specific framework and plays a role based on his inference. Thus, should the audience encounter a predictable piece of art, the encounter shall be analyzed through the primary framework in which the witness is also considered to be the observer; but should the audience encounter an unpredictable piece that cannot be framed, he enters phases such as solution-seeking and story-making, marking the experience as a complex one in his mind. Such phases are guided by communicating with audience that have previously interacted with the piece. In the initial framework step, the audience or participator becomes the spectator of another audience member interacting with the work. During the second framework, the audience decides to interact with the work. He enters the work in the response step and interacts with the work under a controlled and planned method during the control step. After the work interaction step, the audience reflects on the work. The audience member understands the work message during the fixation step and terminates their connection. Here, the three-dimensional concept of the audience image creates a virtual reality, which considerably motivates him and other audience members. This situation is a scenario that provides digital layouts for its audience. Digital layouts have turned into one of the leading fields of digital art due to their technology-provided capabilities, and attention to the interactive nature of modern arts in the artistic work experience and interactive arts. Virtual reality allows you to touch three-dimensional images, which allows the audience to fully enter the virtual world created by the artist. Works of interactive arts intend to attract the audience by collaborating with the desired piece; therefore, the audience can be encouraged to collaborate with the piece by using the Guffman framework theory that believed in presenting an effective pattern by the main artist because in this way the audience member can create a story that will happen in front of him with experimental complexities while problem-solving. According to the proposed theory, the relationship between the digital interactive art of the mirror from Nobimichi Asai with the stages of audience interaction has been analyzed in five stages of response, control, reflection, belonging and disconnection. In such a way that the audience will only see the work of art if they are observers; But it is in the second context that interaction takes place. If the artist announces the framework and program of the audience’s presence in the work of art to the audience and he is aware of the work process, this information will probably make the audience more willing to accompany and participate in the event; Also, if a model is presented as a general framework of the work, the audience, while finding solutions, will create a story and become familiar with the empirical complexities of the work, so a greater tendency to interact with the work will appear in him, which is one of the main goals of each work.

**Keywords:** Erving Goffman, Framework Analysis Theory, Digital Arts, Interactive Art.

#### References:

- Ritzer, G. (2015). *Sociological Theoretical Foundations and Classical Roots*. (Translated by Sh. Sayparast). Tehran: Sales.
- Azborn, P. (2012). *Conceptual Art*. (Translated by N. Rahmani). Tehran: Morakabe Sefid.
- Bialoskorski, L. S. S. , Westernik, J. H. D. M. and Van Den Broek, E. L. (2009). Mood Swings: Design and Evaluation of Affective Interactive. *New Review of Hypermedia and*
- Bingel, J. (2014). *Signs, Ideology, Media*. (Translated by A. Ekvani, M. Mahmodi, A. Amirvar). Tehran: Research Institute of Art, Culture and Communication.
- **Bozari, M. (2015). *Interactive Design*. Tehran: Kamal-ol-Molk**
- Eman, M., Moradi, G. (2011). Methodology of Irving Goffman’s Social Theory. *Journal of Sociology*. Summer. 2. 59-77
- Goffman, E. (2016). *Manifestation in Daily Life*. (Translated by M. Kianpor). Tehran: Markaz.
- Jay, B., Gromala, D. (2003). *Windows and Mirrors; Interactive Design, Digital Art, and The Myth of Transparency*, Cam-

bridge Massachusetts: The MIT press.

- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics Of Interaction in Digital Art*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics Of Interaction in Digital Art*. London: Massachusetts Institute of Technology.
- Motamed, F., Elahi, S., Chalbi, Z. (2016). *Erving Goffman*: Cooperative Discourse System, <http://coop.mcls.gov.ir/Forms/Public/UserDocuments.aspx?u=61>
- *Multimedia*. June. 9. 181-186.
- Norman, K., Charles, M. (1981). Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience by Erving Goffman. *Contemporary Sociological*. 7(1). 52-60.
- *Nozari, H. (2017). Postmodernity and Postmodernism. Tehran: Naghsh-e-Jahan.*
- Paul, C. (2003). *Digital Art*, London: Thames & Hudson.
- Rash, M. (2008). *New Media in Twentieth Century Art*. (Translated by B. Roshani). Tehran: Nazar.
- Sabri, R. (2013). *Environmental Art Reflects on the Elements that Give Meaning to the Landscape*. Tehran: Peikareh.
- Venoz, B. (2017). *Art in the Digital Age*. (Translated by M. Moghimnejad, M. A. Maghsoudi). Tehran: Soore Mehr.

#### URLs:

- Url1: <https://www.nobumichiasai.com/about> , Retrieval Date: 2020-01-20
- Url2: <https://www.nobumichiasai.com/works/137> , Retrieval Date: 2020-01-20