

گفته‌پردازی در فرایند

مورد مطالعه: مجسمه‌های محسن وزیری مقدم، ابژه‌های هنری پویا

مرضیه اطهاری نیک عزم، دانشیار دانشگاه شهید بهشتی (نویسنده مسئول)
m_atharinikazm@sbu.ac.ir

سهراب احمدی، کارشناس ارشد فرهنگ و زبان‌های باستانی، پژوهشگر هنر و ادبیات
Sohrabahmadi1991@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۵/۱۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۸/۱۸

محسن وزیری مقدم از شاخص‌ترین طراحان، مجسمه‌سازان و نقاشان هنر نوگرای ایران است. شاخصه اصلی هنر او برجسته‌سازی روند آفرینش اثر، هم‌زمان با پرداختن به پلان بیان و پلان محتوا است. برای او روند تولید اثر از خود ابژه و اثر هنری اهمیت بیشتری می‌یابد. این ویژگی در مجسمه‌های متحرک او نمود بیشتری دارد. در این مجسمه‌ها شاهد هستیم که بیننده حق دخالت در پرداخت فرم‌های جدید را دارد. بیننده یا مخاطب بعدی نیز می‌تواند فرم قبلی را به هم بریزد و موجب زایش فرم جدید گردد. بنابراین در آثار حجمی وزیری مقدم با پویایی و دخالت تنگاتنگ گفته‌یاب مواجه هستیم؛ دخالتی که خود از عوامل تغییر فرم و زایش معناست. با توجه به آنچه گفته شد، تلاش خواهیم کرد چگونگی گفته‌پردازی و زایش معنا را در این روند نشان دهیم. در واقع اگر خالق اثر را سوره‌ای در روند فرض کنیم و آن را گفته‌پرداز بدانیم، می‌توان گفت با خلق اثر، گفته‌پرداز همواره جای خود را به گفته‌یاب می‌دهد تا او هم به گفته‌پرداز دیگری تبدیل شود و این روند می‌تواند تا بی‌نهایت ادامه داشته باشد. لازم به ذکر است که گفته‌پرداز، اصلی معنایی را به وجود می‌آورد که در روند تکمیل است و گفته‌پردازان دیگری را به همکاری دعوت می‌کند تا در فرایند معناسازی شرکت کنند. این معنا از خلال روایتی که هرکس با ایجاد تحرک در حجم‌ها به وجود می‌آورد متفاوت و مکمل می‌گردد. ابژه هنری در واقع هر بار در برنامه‌روایی جدیدی قرار می‌گیرد و محرک معنا می‌شود. هدف از این مقاله آن است که نشان دهیم هنر تعاملی چگونه بر ارزش‌های هر بیننده تأثیر می‌گذارد و او را مجاب می‌کند تا وارد روند خلق اثر هنری شود.

واژگان کلیدی:

محسن وزیری مقدم، نشانه‌شناسی، گفته‌پردازی، هنر تعاملی، فرایند هنری.

محسن وزیری مقدم

از دانش‌آموختگان دانشکده

هنرهای زیبا بوده است و

دوره‌های مختلف هنری و کاری‌اش مؤید پویایی اندیشه اوست. برای آنکه بتوانیم تصویری کلی از هنر تعاملی وزیری مقدم داشته باشیم، خلاصه‌ای از دوره‌های کاری او را ذکر خواهیم کرد.

وزیری مقدم دهه بیستم را به طراحی و مجسمه‌سازی اختصاص داده است. در دهه سی، او وارد نقاشی تخصصی به‌خصوص چهره‌پردازی می‌شود و تکنیک موردعلاقه‌اش رنگ‌روغن روی بوم است. در اواخر دهه سی، به سمت فرم‌های انتزاعی حرکت کرده و مجموعه فرم‌ها و شکل‌ها را خلق می‌کند. نکته قابل توجه در این مجموعه دورشدن او از طبیعت‌گرایی و تمرین‌هایی در زمینه بافت و ریتم و رابطه فرم و فضا است. در نقاشی‌های این دوره وزیری مقدم شاهد هستیم که او بسترهای متفاوتی از بوم، چوب، کاغذ و... را برای ارائه هزارتوی رنگ‌ها و فرم‌ها برمی‌گزیند. پس از این دوره، او با تعامل و اندیشه‌ای جدی در طبیعت و نزدیک دریا، به سوی نقاشی‌های شنی می‌رود. این دوره نیز ما شاهد بازبینی وزیری مقدم در مفاهیمی چون ماده، حرکت و ریتم هستیم. او نقاشی‌های این دوره را با استفاده از ماده طبیعی شن خلق کرده است. در سال‌های پس از نقاشی شنی، گرایش وزیری مقدم به سمت حجم،

کارهای نقش برجسته و مجسمه‌های هندسی فزونی می‌گیرد. مجموعه «آسودگی‌های هندسی» او در اواخر دهه چهل، تفکری است در باب مفهوم هندسه و حجم در نقاشی و ضمناً پیش‌درآمدی است بر مجموعه مجسمه‌های چوبی ثابت و متحرک که با فاصله اندکی از مجسمه‌های هندسی شکل می‌گیرد. وزیری مقدم در باب مجسمه‌های مفصلی می‌نویسد: «هدفم این بود که فرم‌های چوبی را کنار هم بچینم تا مجسمه کاملی پدید آید و در عین حال تماشاگر هم بتواند با چرخاندن فرم‌ها، در آفرینندگی مشارکت کند [...] در مجسمه‌های من [فرم‌ها] به دست خود بازدیدکننده حرکت داده می‌شد که تا آن روز پدیده‌ای بی‌نظیر به حساب می‌آمد» (وزیری مقدم، ۱۳۹۷: ۴۰). او نخستین اثر از این مجموعه را در سال ۱۳۴۸ خلق کرد که از چندین قطعه منحنی ساخته شده بود و هریک حول محوری می‌چرخید. نخستین بار مجموعه «مجسمه‌های مفصلی» در انجمن فرهنگی ایران و آمریکا در خرداد ماه ۱۳۵۰ برپا شد. هرچند در طرح ابتدایی شکل‌گیری این مجسمه‌ها چوب ماده اصلی بوده است، اما در سال‌های بعد وزیری مقدم از پلاستیک نیز استفاده می‌کند. در این مجسمه‌ها تنوع رنگی قابل توجهی به چشم می‌خورد. اکثر فرم‌های آن دایناصور، اژدها و حیوانات ماقبل تاریخی هستند که به‌طور ناخودآگاه روی خاک به حرکت در می‌آیند. خشونت این فرم‌ها، خشونت

موجود در زندگی اجتماعی این دنیا و بحران‌هایی که ما با آنها روبه‌رو هستیم را به‌شکل نمادین به تصویر می‌کشد. این دورهٔ فعالیت وزیری مقدم را می‌توان جزء پویاترین و تعاملی‌ترین دوره‌های کاری او در نظر گرفت. وزیری مقدم پس از این دوره به نقاشی باز می‌گردد و مجموعهٔ «هراس پرناز» را در دههٔ پنجاه به نمایش می‌گذارد. در سال‌های پس از انقلاب، او همچنان با گرایش به نقاشی به‌سمت مجموعه نقاشی‌های خطی حرکت می‌کند و کتاب «شیوهٔ طراحی» را می‌نویسد که از جملهٔ مهم‌ترین کتاب‌ها برای دانشجویان نقاشی به‌شمار می‌رود. این هنرمند معاصر در شهریور ماه ۱۳۹۷ چشم از جهان فرو می‌بندد.

در این مقاله به تحلیل مجسمه‌های مفصلی که در واقع هنر تعاملی وزیری مقدم است، می‌پردازیم. سؤال‌های اصلی ما این است: ابژه چگونه تولید معنا می‌کند؟ و هنر تعاملی چگونه و از طریق چه ابزاری موجب زایش معنایی می‌شود که در هنر غیرتعاملی امکان تحقق آن وجود ندارد؟ هدف از این مقاله آن است که نشان دهیم هنر تعاملی بر ارزش‌های هر بیننده تأثیر می‌گذارد و او را مجاب می‌کند تا وارد روند اثر هنری شود. در ابتدا به بررسی هنر تعاملی می‌پردازیم، پس از آن از طریق بحث‌های نظری، ابژه‌های هنری را تحلیل می‌نماییم.

از سال ۱۹۶۰ مفهوم هنر، به‌مثابهٔ خلق اثر توسط یک هنرمند که امضای خود را پای اثر می‌گذارد، مورد بازبینی

قرار گرفت و مفاهیمی همچون ۱. **هنر مشارکتی و هنر مشارکتی، هنر تعاملی و... مطرح شد.** مطرح‌شدن این مفاهیم از طریق پرفورمنس‌های هنری و چیدمان، بیش از پیش راه خود را در دانشکده‌های هنر باز کرد و هنرمندان مدرن را به‌سوی بازخوانی مفاهیمی همچون خلق، امضای شخصی و... کشاند. اما تفاوت هنر مشارکتی و هنر تعاملی در چیست؟

هنر مشارکتی بر اساس مرکز ملی منابع متنی و واژگانی چنین تعریف شده است: مشارکت در طراحی و ساخت یک اثر مشترک.^۱ «در هنرهای دیداری، مشارکت را می‌توان یک عنصر فرایندی در خلق اثر و کار هنری در نظر گرفت» (Godin, 2014: 12). بنابراین هرچند مرز بین هنر مشارکتی و تعاملی خطوط واضحی ندارد، به‌صورت کلی مقصود از هنر مشارکتی شرکت در روند خلق اثر است و خالقان اثر می‌توانند تعدادی هنرمند باشند که در گروه‌های دو، سه‌نفره یا بیشتر مشارکت می‌کنند. در هنر مشارکتی هنرمندان به‌صورت دونفره، سه‌نفره یا گروهی، به خلق اثر می‌پردازند و مشارکت به‌صورت عملی ادامه دارد. در سال‌های اخیر هنرمندان مشارکتی اظهار داشتند که این کار موقعیت‌محور به ایشان امکان داده است که بر اساس طبیعت کار خود

با دیگر هنرمندان همکاری کنند (Godin, 2014: 31). دلایلی که یک هنرمند ترجیح می‌دهد تا هنر مشارکتی خلق کند مختلف است: سفارشی برای یک رویداد، شرکت در نمایشگاه یا یک موقعیت ویژه‌ای که لازم است کار گروهی انجام شود. همکاری در خلق اثر بر اساس روابط انسانی‌ای است که در آن هر مشارکت‌کننده جایگاه خود را به دست آورده و خواسته‌ها و انتظارات خود را با دیگران تقسیم کرده است و آنجایی که لازم است محدودیت‌هایی را بر اثر تحمیل می‌کنند.

اما در هنر تعاملی، واکنش‌ها و تعاملات مخاطب یا بیننده در تغییر فرم یا معنای اثر است؛ به عبارت دیگر، هنر تعاملی فرمی از هنر پویاست که مخاطب و محیط در روند معنای ایش نقش ایفا می‌کنند. در واقع بر اساس فرم‌های هنری سنتی که در آن تعامل مخاطب و اثر یک رابطه ذهنی است ساخته نمی‌شود، بلکه تعامل پویا و عینی است، حتی اگر در حیطه ساحت تخیلی باشد.

هنر تعاملی در ایران نیز هم‌زمان با جنبش مدرنیسم راه خود را باز کرده است و شاهد آثاری تعاملی هنرمندان مدرن و معاصر ایران هستیم. این‌گونه تعامل در حوزه‌های مختلف هنری وارد شده است و بحث‌های نظری و دانشگاهی را به خود اختصاص داده است. هرچند هنر مدرن در ایران رویکردهای فرمی بسیاری داشته است، اما از نقش معنا و تعامل با مخاطب نیز در آن نمی‌توان

غافل بود. در حقیقت هنر تعاملی در بسیاری از حوزه‌های هنری چون سینما، تأثر، نقاشی، مجسمه‌سازی، عکاسی و... وارد شده است و دیدگاه‌های سنتی را تغییر داده و در حوزه نظری موجب پدیدآمدن بحث‌های جامعه‌شناختی، اخلاقی، نشانه‌شناختی، روان‌کاوی و... شده است. هر یک از متخصصان این علوم به‌نوبه خود نسبت به معنای تعامل، مشارکت، پدیدآورنده و مخاطب تأمل کرده و این مفاهیم را مورد مذاقه و بازبینی قرار داده‌اند. نشانه‌شناسی نیز مانند دیگر حوزه‌های نظری وارد مبحث هنر تعاملی و مشارکتی شده است و آن را یکی از عوامل تولید معنا در نظر گرفته و هدف خود را مبتنی بر شناخت سازوکارهای معنایی آن قرار داده است. در این هنر، خود ابژه و گفتمانی که توسط آن تولید می‌گردد، معنا سازی می‌کند.

۱.۲. ابژه، چیز، کاربرد

همان‌طور که می‌دانیم، موضوع علم نشانه‌شناسی چگونگی تولید معنا است و حوزه بسیار وسیعی را شامل می‌گردد که تمام شاخه‌های علوم انسانی را، از فلسفه گرفته تا زبان‌شناسی، مردم‌شناسی، تاریخ، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی، در بر می‌گیرد. در نشانه‌شناسی معمولاً از ابژه سخن به میان می‌آید. واژه ابژه در فرهنگ لغت ریشه لاتین دارد. کلمه *objectum*، که در قرن ۱۴ (سال ۱۳۶۱

میلاادی) وارد زبان فرانسه شد، گرفته شده است و به معنای هر چیزی است که در مقابل ما قرار می‌گیرد؛ در واقع یعنی هر آنچه ادراک می‌گردد یا مورد تفکر قرار می‌گیرد. ابژه متفاوت از «چیز» (chose) است که بیشتر مفهوم انتزاعی دارد. در اواخر قرن ۱۹، پیرس^۲ در نشانه‌شناسی به ابژه محوریت مرکزی داد و در کتاب «نوشتارهایی در باب نشانه»^۳ سعی کرد ابژه را برای توصیف دو نوع واقعیت به کار برد؛ نخست واقعیتی که به صورت ایده‌ال وجود دارد و به آن معنا داده می‌شود و البته به صورت بالقوه معناهای متعددی دارد. این ابژه دینامیک و پویاست. دوم، ابژه به صورت واقعیتی که اینجا و اکنون به کار برده می‌شود و در تجربه زندگی و در کاربردهای روزانه به عنوان ابژه فوری (immédiate) در برابر ما ظاهر می‌گردد و در پروسه و فرایند معناسازی شرکت می‌کند. در واقع، ابژه فوری به وسیله مفسر در روند معنا قرار می‌گیرد؛ ولی ابژه پویا، توسط بازنمونی^۴ هدف توجه قرار گرفته است (فونتنی، ۱۹۹۸: ۳۰). در باب ابژه فوری، باید گفت این ابژه دیگر تصویری ذهنی از قبل از آن و تصویر ذهنی و ضعیف شده نیست، بلکه یکی از ابژه‌های ممکن جهان است که در برابر ما قرار گرفته و به ذهن ما عرضه شده است (Fontanille, 1998: 31). در حالی که ابژه پویا، همان گونه که امبرتو

2. Peirce

3. Peirce, Charles Sanders (1978), *Ecrits sur le signe*, Paris, Seuil.

4. representamen

اکو^۵ می‌گوید، یکی از مجموعه ابژه‌های ممکن و قابل عرضه است که تحت سیطره ساختارهای معنایی قرار گرفته است (Eco, 1980: 5) پس از پیرس، بحث ابژه حدود سال‌های ۱۹۶۰ در تئوری روایی‌گری^۶ گرماس^۷ مطرح شد که البته بیشتر در مفهوم انتزاعی آن بود: ابژه به عنوان شی ارزشی که می‌توانست مربوط به هر واقعیتی باشد. در واقع ابژه در روند روایی‌گری، بازنمایی هر چیزی است که بر اساس آن یک سلسله معنا، مفاهیم و محتوا، به صورت کنش‌گر (اکتان)^۸ ظاهر می‌گردد و در چارچوب ارتباط با کنش‌گر دیگری به نام اکتان، سوژه قرار می‌گیرد. گرماس و کورتز در «فرهنگ لغات نشانه‌شناسی»^۹ (Greimas-Courtes, 1979: 259) ابژه را این چنین تعریف می‌کنند: «ابژه یا شی ارزشی، محل جای‌گیری ارزش‌هایی است که سوژه با آن در حالت اتصال یا انفصال قرار می‌گیرد.» بنابراین با پیرس و گرماس، با دو ابژه متضاد درگیر هستیم که البته در یک جا به هم می‌پیوندند که آن هم جنبه ایده‌الی^{۱۰} آن است؛ از نظر گرماس «ایده‌ال بودن مفهومی» و در نزد پیرس «ایده‌ال بودن متافیزیکی». ولی می‌دانیم که ابژه

5. Umberto Eco

6. Narrativité

7. Greimas

8. Actant

9. Greimas, Algirdas-Julien, Courtés, Joseph (1979), *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

10. Idéalité

همواره ایده‌ال نیست، بلکه ماده و جسم دارد و دارای ماهیت است.

این دیدگاه از ابژه کمی دیر مورد توجه نشانه‌شناسان قرار گرفت. از بین نشانه‌شناسان ژان-ماری فلوش،^{۱۱} الکساندر زینا،^{۱۲} اریک لاندوسکی،^{۱۳} آن بیارت^{۱۴} و ژاک فونتینی^{۱۵} به تحلیل ابژه پرداخته‌اند. حدود سال‌های ۱۹۹۰، ژاک فونتینی اذعان داشت که ابژه مادی سه بُعد دارد و بعدها برای اینکه ملموس باشد آن را «جسم-ابژه» یا «تن-اکتان»^{۱۶} نامید و نشان داد که ما با ابژه‌ای سروکار داریم که جسمیت دارد (Fontanille, 2015: 141). الکساندر زینا به تفاوت میان شوز و ابژه پرداخت: از نظر او «مفهوم چیز (شوز) مبهم است، مفهوم ابژه دقیق‌تر می‌باشد. ابژه واقعیتهای سه‌بعدی دارد که دارای نقش و کاربرد است، در حالی که چیز واقعیت مشخصی ندارد، فقط به‌عنوان پدیده حواس ما را تحریک می‌کند و با چیز، بر عکس ابژه، به شناخت یا به کاربرد دست پیدا نمی‌کنیم» (Zinna, 2005: 161). اریک لاندوسکی هم در این مورد اظهار می‌دارد: «به‌کارگیری چیزی، برای مثال یک چاقو، یعنی به‌کاربردن آن برای یک هدف. وقتی ابژه‌ای را به خدمت می‌گیریم و از آن

استفاده می‌کنیم، در واقع بر اساس نقش و کارکرد آن را به کار می‌بریم. یعنی بیشتر از یک شی ساده است. وقتی سوژه به این «چیز» توجه می‌کند، آن را به‌عنوان یک شی ساده‌ای که تنها در مقابلش ظاهر شده است و وجود دارد در نظر نمی‌گیرد، بلکه جنبه‌هایی دارد که می‌خواهد آنها را به خدمت گیرد و برای سوژه نقش یاری‌گری را دارد که آن را در پروژه‌های و با قصد و نیتی به کار می‌برد. به محض اینکه این «چیز» به‌صورت «نقش» در برابرش ظاهر شد، آن را به کار می‌گیرد. به عبارت دیگر دارای معنی می‌گردد و ارزش کاربردی پیدا می‌کند و اینجاست که «شی» به ابژه تبدیل می‌شود» (Landowski, 2009: 3).

در واقع به محض اینکه «چیزی» برای سوژه «اعتبار» پیدا می‌کند، دیگر «چیز» (شوز) نیست؛ بلکه تبدیل به ابژه می‌گردد. ابژه که میل و توجه ما را جلب می‌کند، کنجکاو ما را بر می‌انگیزد، مورد بررسی قرار می‌گیرد و ارزشی را معرفی می‌کند. این مسئله همان بازشناسایی نقشی است که به ما امکان می‌دهد جسم-اکتان را به‌عنوان واقعیتهای در نظر بگیریم که هم پلان بیان (جنبه مادی) دارد و هم پلان محتوا (کاربردی). بنابراین تفاوت ابژه و «چیز» در این است که ابژه واقعیت سه‌بعدی دارد و برایش کارکرد می‌شناسیم، ولی «چیز» را نمی‌توان تعریف کرد. «چیز» فقط پدیده‌ای است که ادراک ما را تحریک می‌کند ولی بر خلاف ابژه میل شناخت ما را تحریک نمی‌کند و کاربردی نیست.

11. Jean-Marie Floch
12. Alexandre Zinna
13. Éric Landowski
14. Anne Beyart
15. Jacques Fontanille
16. Corps-objet, Corps-actant

تجربه ما از ابژه‌ها اجسام مادی‌ای است که هم در زندگی ما اثر خود را می‌گذارد و هم کاربرد دارد. و البته تجربه این جسم-ابژه‌ها به صورت فرم به بیان در می‌آید، فرمی که دارای سطح و در عین حال دارای جوهر است؛ زیرا بخش کوچکی از این دنیای ماده است که می‌تواند با اجسام دیگر در تماس باشد. به عبارت ساده‌تر، این جوهر دارای شکلی است که ساختار مادی و پویا دارد و تماس با آن امکان‌پذیر است. در زندگی روزانه ابژه‌ها محصولاتی هستند بعضاً کارخانه‌ای که در کنار دیگر محصولات زیر ساخت دارند و نقش خود را ایفا می‌نمایند. بنا به گفته الکساندر زیما «اگر یک ابژه را به کار می‌بریم برای اینکه کنشی انجام دهیم، مثلاً اگر سنگی بر می‌داریم تا گردویی بشکنیم، به آن ابژه یک ارزش فرهنگی داده‌ایم» (Zinna, 2005: 165). طبعاً بین ابژه‌های طبیعی و ابژه‌های فرهنگی تفاوت وجود دارد و بیشتر، این کاربرد و عرصه عمل است که این تفاوت‌ها را به وجود می‌آورد. بر اساس ارزش‌گزاری‌های فرهنگی است که ابژه‌های هنری از ابژه‌های طبیعی که روزانه به کار می‌بریم، جدا می‌شود. پر واضح است که ظروفي که امروز از گذشته در موزه‌ها قرار گرفته (و یا ابزار آلات دیگر)، ابژه‌های طبیعی و کاربردی روزانه بوده‌اند ولی اکنون به ابژه‌هایی برای «دیدن» و «مشاهده» تبدیل شده‌اند و ارزش زیبایی‌شناختی به دست آورده‌اند. ابژه‌های طبیعی با قرار گرفتن در گالری‌ها

و موزه‌ها و تحت تأثیر مفهوم و ارزشی که توسط هنرمند به آنها داده شده است، هنری می‌شوند.

۲.۲. مجسمه‌های مفصلی، ابژه تعامل

مجسمه‌های وزیری مقدم، علاوه بر طی کردن روند هنری‌شدگی، با قرار گرفتن در موزه‌ها و گالری‌ها، به سوی تعامل نیز حرکت می‌کنند. زیرا اساس این مجسمه‌ها، علاوه بر جریان هنری‌شان، مبتنی بر تعامل و حضور مخاطب در فضا برای ساخت فرم‌های جدید بر اساس آخرین فرم شکل‌گرفته است. ماده این مجسمه‌ها، چه چوب، چه پلاستیک، برای نخستین بار و در شکل نخستین خود، بی‌آنکه فرم فعلی را بیابد توسط هنرمند احساس شده است و با فرمی که به آن داده شده و ابژه را ادراک کرده، نخستین فرم را از بین دیگر فرم‌ها به جهان عرضه نموده است. فرم، محل نظام‌های ارزشی و موقعیت‌هایی است که به شیوه‌های مختلف تعریف می‌شود، حال مخاطب با دیدن مجسمه بر اساس نظام ارزشی و موقعیت جسمی خود، فرم جدیدی به مجسمه می‌دهد و از این طریق امکانات جدید معنایی را بر معانی قبلی می‌افزاید. ماده در واقع فضایی ایجاد می‌کند که بالقوه تولید معنا می‌نماید. به عبارت دیگر، وضعیت از ابژه به وجود می‌آورد که در حال شدن و تغییر و تحول است. هم حس مخاطب را بر می‌انگیزد، هم او را به سمت معنا سوق می‌دهد. از دیدگاه

پدیداری و ادراکی، ماده، تنی را تشکیل می‌دهد که ابژه را در فضا جای می‌دهد و دارای توده مکانیکی است. بنابراین ماده، قابل تغییر است و به‌عنوان توده یا پیوستار بی‌شکلی می‌باشد که باید مورد تحلیل قرار گیرد. لازم به ذکر است که ماده اصلی مجسمه (برای نمونه چوب یا پلاستیک)، خود دارای فرم است و می‌تواند موضوع مورد مطالعه برای نشانه‌شناسان باشد. ولی ماده خام ابتدایی، موضوع مورد مطالعه دیگر رشته‌ها نظیر فیزیک، شیمی و... است. حال این مجسمه‌ها (از آنجایی که روند هنری‌شدگی را طی نموده‌اند) دیگر نمی‌توانند به ابژه مطالعاتی علوم مختلف تبدیل شوند و فقط در بافت فعلی، هنری‌شده و تعاملی خود، واجد معنا هستند و معنایی می‌کنند. فراموش نکنیم بیننده با قرار گرفتن در این موقعیت، با نیروهای حسی-حرکتی، که ما آن را به تبعیت از ژاک فونتنی (Fontanille, 1998: 141) تن حسی-حرکتی می‌نامیم، دست به کنش می‌زند و قسمتی از روند معنایی مجسمه به‌عنوان ابژه، ناشی از عواطف، احساسات و هیجانات تن مخاطب است. چگونه می‌توان به ماده، به‌عنوان یک تن پلاستیک نگاه کرد که از نظر ساختاری قابل تغییر است. یک ماده مادی که به‌عنوان شیوه بودن ماده، ابژه است و سوژه را تحت تأثیر قرار می‌دهد. با ماده است که ابژه شکل می‌گیرد. ذات و جوهر چیزی تغییر نمی‌کند ولی ماده مادی تغییر می‌کند. علاوه بر معناسازی توسط خود ابژه،

مجسمه می‌تواند به‌صورت گفتمان نیز مورد بررسی قرار گیرد. بنابراین به تعریف گفتمان که نتیجه گفته‌پردازی است، می‌پردازیم.

۳. گفتمان و گفته‌پردازی

نشانه‌شناسی حوزه حضور و ظهور معناست و از خلال شکل‌های مختلف زبانی و همچنین از طریق گفتمان‌های مختلف ظاهر

می‌گردد. همان‌طور که فونتنی اظهار می‌دارد، «گفتمان دارای معانی مختلفی می‌باشد. می‌تواند مجموعه‌ای از جملات باشد یا مجموعه‌ای از عبارات منجسم یا نتیجه گفته‌پردازی؛ تعریف اول مربوط به حوزه زبان‌شناسی متنی، تعریف دوم زبان‌شناسی گفته‌پردازانه و تعریف آخر مربوط به فن بلاغت و کاربردشناسی زبان است. در تمام موارد، در تعریف گفتمان اندیشه‌ای حاکم است و آن این است که گفتمان را می‌توان کلیتی در نظر گرفت که معنایش تنها از اضافه کردن عنصری به متن و یا ترکیب معنای قسمت‌های مختلف آن حاصل نمی‌گردد» (Ibid: 81). لازم به ذکر است که گفتمان به حوزه زبان کلامی محدود نمی‌شود، بلکه دایره گسترده‌ای از نظام‌های بیانی و غیرکلامی دیگر همچون موسیقی، هنرهای تجسمی (نقاشی، مجسمه، عکاسی) و... را شامل می‌شود. بنا به نظر ژاک فونتنی، «دورنمای روش تولید معنا در کاربرد ما را به قرار گرفتن در نظام‌های نشانه‌ای

و کاربرد آنها فرا می‌خواند، آن هم در لحظه‌ای که زبان درک زیسته و تجربه را به صورتی منسجم سامان می‌دهد تا بتوانیم از آنها معنا تولید کنیم. نشان دادن تجربه برای تولید یک گفتمان پیش از هر چیز کشف منطق آن، سوپیه متن، نظم، شکل و قالب هدفمند و حتی ساختار آن می‌باشد» (Fontanille, 1998: 183).

از آنجایی که در گفتمان غیر کلامی با زمان و روایت خطی مواجه نیستیم و روایت یک‌باره بر ما عرضه می‌شود، درک تجربه زیسته پدیدآورنده دشوار می‌نماید. تنها مسئله‌ای که می‌توان به تحلیل آن پرداخت گفته‌پردازی است که مسئله‌ای مهم در نشانه‌شناسی است.

گفته‌پردازی که توسط امیل بنونیست^{۱۷}، زبان‌شناس فرانسوی مطرح شد، به معنای «به کاربرد در آوردن زبان از طریق کنش شخصی سوژه زبانی می‌باشد» (Benveniste, 1974: 80). مفهوم گفتمان نیز به این تعریف وابسته است: «گفتمان یعنی برعهده گرفتن زبان به وسیله انسانی که سخن می‌گوید آن هم در شرایط بین‌الذهانی که هر گونه ارتباط زبان‌شناختی را ممکن می‌نماید» (Ibid: 266). بدین ترتیب گفته‌پردازی واسطه بین نظام اجتماعی زبان و استفاده آن توسط یک شخص در ارتباط با دیگری است و در نشانه‌شناسی سازوکارهایی برای تحلیل متن فراهم می‌آورد که کنش‌های گفته‌پردازانه نام دارد و شامل

اتصالات و انفصالات گفتمانی‌ای است که ما در ذیل به تعریف مختصری از آنها می‌پردازیم.

۳.۱. اتصالات و انفصالات گفتمانی

در تعریف گفتمان مطرح شد که گفتمان نتیجه گفته‌پردازی است. باید اضافه کنیم که از طریق گفته‌پردازی چگونگی ساختار زبان از پیش تعیین می‌شود، آن هم در ارتباط با موقعیتی که گفتمان در آن شکل می‌گیرد. در واقع می‌توان گفت هر گفته‌ای مستلزم امر گفته‌پردازی است و هر گفتمانی همواره یک فاعل دارد که به‌طور ضمنی نقش گفته‌پرداز و گفته‌یاب را هم‌زمان ایفا می‌کند. همان‌طور که ژان کلود کوکه^{۱۸} اظهار می‌دارد: «گفته‌پردازی یک واقعیت پدیدارشناسانه است که نقش مرکزی داشته و به ادراکات ما وابسته است و به همراه آن حضور سوژه را در دنیا با گفتمانش ملاحظه می‌کنیم» (Bertrand, 2005: 2)

مفهوم گفته‌پردازی و موضع‌گیری سوژه گفتمان، مسئله اتصالات و انفصالات گفتمانی را مطرح می‌نماید که یکی از روش‌های واکاوی متن است. «در انفصال گفتمانی^{۱۹} دنیای گفتمان از زمان اکنون رها می‌شود و شدت و فشاره گفتمان کاهش می‌یابد و به گستره آن افزوده می‌گردد. سوژه را به زمان‌ها و مکان‌های دیگری غیر از اینجا و

18. Jean-Claude Coquet

19. Débrayage

17. Emile Benveniste

اکنون می‌کشاند و کنش‌گران جدید وارد صحنه می‌شوند. انفصال گفتمانی در واقع تکثرگراست و باعث گستردگی متن می‌شود. دنیای جدیدی که در گفتمان خلق شده بی‌نهایت مکان، فضا، زمان و کنش‌گر دارد، در مقابل در اتصال گفتمانی^{۲۰} گفته‌پرداز در موضع خود قرار می‌گیرد و سعی دارد اکنون را درک کند و گفتمان به توصیف اکنون، اینجا و کنش‌گران حاضر (من/تو) می‌پردازد. اتصال گفتمانی از گستره صرف‌نظر می‌کند و اولویت را به فشاره و شدت می‌دهد. یعنی بر ادراک در لحظه متمرکز می‌گردد» (Fontanille, 1998: 94). مسئلهٔ اتصالات و انفصالات می‌تواند بحثی هستی‌شناختی بوده و در دایرهٔ گسترده‌تری از معنا حضور داشته باشد.

۲.۳. گفته‌پردازی در مجسمه‌های مفصلی

در مجسمه‌های مفصلی وزیری مقدم، ابتدا خود هنرمند گفته‌پرداز است. همان‌طور که توضیح دادیم گفته‌پردازی تنها به گفتمان کلامی محدود نمی‌شود، بلکه هر نوع ارتباطی که گفتمان‌های غیر کلامی نظیر نقاشی، موسیقی، مجسمه و... را پدید می‌آورد مستلزم امر گفته‌پردازی است. زمانی که اولین مخاطب با مجسمهٔ مفصلی مواجه می‌شود، میل دارد آن را تغییر دهد. در واقع هر مخاطبی خود گفته‌پرداز می‌شود و می‌تواند با دیگر گفته‌پردازان و

با گفته‌پرداز اصلی تعامل برقرار کند و کنش گفتمانی را متکثر نماید. ابژهٔ تعامل، سوژهٔ گفتمانی است که مجسمه متحرک می‌باشد. زمانی که مخاطب سوم با مجسمه مواجه می‌شود، او هم تحریک می‌شود که مجسمه را بر طبق میل خود حرکت دهد و بدین ترتیب ما با سپهری از گفته‌پردازان مواجهیم و در نهایت از وحدت به کثرتی پایان‌ناپذیر دست می‌یابیم. در واقع، با هر کنشی روایتی شکل می‌گیرد که گفته‌پردازی که در کنش مشارکت دارد به‌دنبال ساخت شی‌ارزشی خود است. یعنی ابژهٔ هنری هر بار تبدیل به شی‌ارزشی می‌شود و کنش‌گران را ترغیب و تحریک می‌کند که آنها هم به‌دنبال شی‌ارزشی خود در فرایند تولید شرکت نمایند. تا زمانی که این گفتمان یعنی مجسمه وجود دارد، ما در روند تعامل در ساخت و تولیدش قرار داریم. به عبارت دیگر، کنش، آشکار کردن آنچه سوژه‌کتیو و ذهنی است به واسطه بیان و فرم بیان می‌باشد. در واقع اثرات گفته‌پردازی در گفتمان، در آنچه بیان می‌گردد، دیده می‌شود و ردپای سوژه‌کتیو یا ذهنیت هنرمند در آثار نمایان است. در گفته‌پردازی ردپای گفته‌پرداز اول که پروتو گفته‌پرداز^{۲۱} نامیده می‌شود که در واقع پروتو سوژه^{۲۲} است، در کنار دیگر سوژه‌ها که گفته‌پردازهای بعدی هستند و ابژه‌های بعدی نمایان است. گفته‌پردازان در اتصال مکانی قرار می‌گیرند ولی اتصال

21. Proto-énonciateur

22. Proto-sujet

20. Embrayage

زمانی نمی‌تواند شکل گیرد، زیرا لازمهٔ این هنر انفصال زمانی و انفصال در کنش‌گر که گفته‌پرداز شده، است. باید اضافه کرد که گفتمان هنری وزیری مقدم‌بدهای مختلفی را در بر دارد که هر کدام تولید معنا می‌کند. در واقع ارزش‌هایی را در خود جای می‌دهد. از یک‌سو، مجسمه به‌عنوان ابژهٔ هنری در موزه ارزشمند است و موجب تسکین و تصعید روانی فرد می‌شود و گفته‌پرداز خود را در جایگاه هنرمند خلاق می‌بیند و بُعد خلق و آفرینش اهمیت پیدا می‌کند. از طرف دیگر، در جهان مدرن تولید هنری، به‌عنوان شی‌ارزشی، ارزش اقتصادی دارد. خود ابژه نیز به‌تنهایی ارزشمند است و باعث حس خوب^{۲۳} در گفته‌پردازی می‌شود که جهان‌بینی فردی خود را به اشتراک می‌گذارد؛ این جهان‌بینی جمعی شده و حس همکاری با هنرمند را نشان می‌دهد. این همکاری، بعد تفننی^{۲۴} نیز دارد.

۳.۳. بعد تفننی گفتمان

مجسمه‌ها ادراک و احساس مخاطب را تحریک می‌کنند. از بین افعال مُدال،^{۲۵} خواستن، توانستن، دانستن را فرا می‌خواند و باعث مشارکت بیننده می‌گردد. در واقع، بازی‌کردن یعنی احساس یک تجربهٔ مشترک داشتن،

23. euphorie

24. Aspect ludique

25. Modal verbs

یعنی در فضای یک تجربه حاضر بودن. مخاطب در یک برنامهٔ روایی قرار می‌گیرد که ابژه‌ای را تجربه کند، با آن سرگرم شود و در این فضای تعاملی، با ابژه ارتباط برقرار نماید. همچنین کنش‌گر این توانایی را دارد که در گفته‌پردازی آزادی عمل به خرج دهد. مجسمه‌های تعاملی این امکان را به مخاطب می‌دهد که گفته‌پرداز تحت تأثیر هیجان بازی با فرم‌ها، جنبهٔ سرگرمی و تفننی اثر را تجربه کند؛ جنبه‌های که غالباً در هنر به‌عنوان طنز شناخته می‌شوند؛ اما این جنبه‌های طنزگونه چون با تغییر مداوم فرم سروکار دارند گاه شکل‌هایی خلق می‌کنند که گونه‌ای آشنایی‌زدایی از فرم‌های حقیقی است و مخاطب پیش از آن می‌شناخته و با آن سروکار داشته است. برای نمونه تعدادی از مجسمه‌های وزیری مقدم با جابه‌جایی فرم‌ها به حیواناتی تبدیل می‌شوند که فرم فعلی‌شان دارای رگه‌های طنز بوده و با شکلی که مخاطب در ذهن دارد متفاوت است. با توجه به آنچه گفته شد می‌توان برخی از مجسمه‌های وزیری مقدم را به‌عنوان ابژه تفننی در نظر گرفت.

نتیجه

هنر تعاملی موجب درگیری ذهنی و عینی مخاطب در فرایند تولید و شکل‌دهی اثر است. در هنر مدرن و معاصر بخش مهمی از آثار اعم از مجسمه، نقاشی چیدمان و یا عکاسی با فرایند تعامل و دخالت مخاطب فعال شکل می‌گیرد و این فرایند هر مخاطب را به کنش‌گر فعال تبدیل می‌کند. در این میان ابژه هنری معناهای جدیدی در کنار معناهای قبلی می‌یابد که وابسته به زاویه دید مخاطب و جهان‌بینی اوست. هنر تعاملی مخاطب را از پذیرش سرد و وابستگی به هنر از پیش تعریف شده، نجات می‌دهد و موجب اندیشیدن مخاطب نسبت به اثر هنری می‌شود. در چنین مجسمه‌هایی مخاطب احساس عمل خلاقانه پیدا می‌کند و فاصله بین مخاطب و هنرمند کم‌رنگ می‌شود. با کم‌رنگ شدن فاصله بین پدیدآورنده و بیننده، کنش هنری به یک کنش تقسیم‌شده و دو طرفه تبدیل می‌شود. اثر ابعاد تازه‌ای پیدا می‌کند و معناهای تازه‌ای از دل همین تعامل و دادوستد بین مخاطب و هنرمند زاده می‌شود. نقطه ثقل معنا در چنین آثاری رویارویی در متن اثر است. این مواجهه که تجربه ذهنی و عینی مخاطب و هنرمند را به آزمون می‌کشاند، گاه تا حذف دوگانه معروف سوژه / ابژه نیز پیش می‌رود و تمام این امکانات از ورای همین مشارکت یا تعامل زاده می‌شود. مقاله را با پرسش دیگری به پایان می‌رسانیم: آیا در جهان

معاصر هر مخاطب اثر هنری خودش می‌تواند یک هنرمند گردد؟

وزیری مقدم، محسن (۱۳۹۷)، یادمانده‌ها، تهران: نشر نظر.

Benveniste, Émile. (1966), *Problèmes de linguistique générale*, tome 1, Paris, Gallimard.

_____. (1974), *Problèmes de linguistique générale*, tome 2, Paris, Gallimard.

Bertrand, Denis. (2005), «L'extraction du sens. Instances énonciatives et figuration de l'indicible» in: *Revue Versants*, «L'interprétation littéraire aujourd'hui», Ed. P. Fröhlicher.

Beyaert-Geslin, Anne. (2012), *Sémiotique du design*, Paris, P.U.F.

Eco, Umberto (1980), *Le Signe*, Milan, Labor.

Fontanille, Jacques. (1998), *Sémiotique du discours*, Limoges, PULIM.

_____. (2015), *Formes de vie*, Liège, Presses universitaires de Liège.

Godin, Geneviève. (2014), «Collaboration entre artistes en arts visuels: développement d'outils pour une dynamique de groupe en contexte professionnel», *Travail de recherche* présenté comme exigence partielle de la maîtrise en arts visuels et médiatiques, Université du Québec à Montréal, in : [www. Cnrtl.fr](http://www.Cnrtl.fr)

Greimas, Algirdas-Julien, Courtes, Joseph. (1979), *Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

Landowski, Eric. (2009), «Avoir prise, donner prise», *Nouveaux Actes sémiotiques*, n°112.

Peirce, Charles Sanders. (1978), *Écrits sur le signe*, Paris, Seuil.

Zinna, Alexandre. (2005), «L'objet et ses interfaces», in J. Fontanille et A. Zinna (éds.), *Les objets du quotidien*, Limoges, Pulim.