



Vol. 15/ Issue: 34/ Spring 2021

Analyze of Deleuze's View about Human Existence and Its Relation with the Audience in Interactive Art



Paria Choubak

PhD Candidate of Philosophy of Art, Islamic Azad University, Central Branch of Tehran, Tehran. Iran.

E-mail: ppaarrriiaa@gmail.com

Mohammad Akvan(corresponding author)

Associate Prof. of Philosophy, Islamic Azad University, Central Branch of Tehran, Tehran. Iran.

E-mail: mo_akvan2007@yahoo.com

MohammadReza Sharifzadeh

Associate Prof. of Philosophy, Islamic Azad University, Central Branch of Tehran, Tehran. Iran.

E-mail: moh.sharifzade@iauctb.ac.ir

Zahra Rahbarnia

Assistant Prof. of Art, Alzahra University, Tehran, Iran. E-mail: z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

Abstract

Interactive art, with a new attitude, changes the classical approach to the status of the audience as ineffective observation and then, transforms he/she, into one of the main pillars of creating the work based on interaction and portability that it is considered a contemplative view of human from the view of postmodern philosophy. The philosophical view of Gilles Deleuze as one of the most sophisticated approaches to human life can be used to analyze the questions of this writing, which relates to the audience and its role in shaping the work of art. Also some terms such as Becoming, Rhizome and Body without organs which is proposed by Deleuze can be used in the analysis of audience behaviors. The questions are; Interactive art can be the equivalent the concept of Becoming And choices the audience facing with, how can related to the definition of the organs without body and the rhizome. For answering to the questions, the basic information was extracted from library and digital resources, then by using these documents, the position of the audience was described in an analytical-descriptive way with Deleuze's approach. As a result, it became clear that the audience of interactive art faces a set of potentials that, according to the definition of an organs without body, it is unique for each individual audience. Each person's choices guide the process of creating an art work in a random and irregular route, similar to rhizome's concept; A structure that is built along the path and at the moment. Always being at the moment, between the potential and the actual thing that the audience's choices leading it, is the philosophical definition of Becoming. The importance of the present study is in finding the connection between postmodern philosophy and postmodern Art.

Keywords: audience, becoming, body without organs, interactive art, Gilles Deleuze, human, rhizome.

Received date: 2020.6.10

Accepted date: 2020.7.20

DOI: [10.22034/jpiut.2020.40279.2586](https://doi.org/10.22034/jpiut.2020.40279.2586)

Journal ISSN (print): 2251-7960 ISSN (online): 2423-4419

Journal Homepage: www.philosophy.tabrizu.ac.ir

1- Introduction

Interactive art could be a good choice for contemporary needs of art because unlike traditional art in interactive art the audience's position has shifted from passivity to active initiative. Interactive art led the audience into an active contributor with artist and artwork. Deleuze, as a Postmodern philosopher, offered one of the most physical views into human life and believed that man is a creature that is made by the time passing. He knew man as the result of changes and experiences in a moment and believed that any experience added to man, could expand one's life and exposes him to new potentials. The audience's immediate decisions play an important role in how they construct and continue their lives. In fact, these decisions, which are the result of the audience's choices, could cause the Rhizomatic changes in the procedure. Difference in the choices made by the audience, Due to Deleuze's definitions, could be related to the two concepts of Becoming and Body without Organs. To understand the philosophy of Gilles Deleuze, the best sources are the books written by the philosopher or the books written about him. For example, Deleuze's own books, which he wrote either alone or with other authors such as Guattari or Hardt, as well as authors such as Colebrook, Reidar Due, who wrote about Deleuze's approach and philosophy, so all these sources have been used to answer the article's questions.

2- Interactive Art

Interactive art is a vast style among all types of modern art. Participatory Art, Net Art, Satellite Art... are different forms of Interactive Art style although Participatory Art is the most famous among the others. This art is based on the interaction of the audience with the artwork. This interaction breaks down the traditional definitions of art, and in this form of postmodern art that is somehow a contemporary social need for art, the audience who was only a passive factor in confronting the classical art works. Now in Interactive art the audience finally found his value as a fellow of artwork who can complete it and interact with it. Interactive art is not a complete artwork also we can call it an artistic event. Then the audience participate in an event not just judging it from outside. Interactive art should obey three rules: 1- The audience can change the display of artwork. 2- Because the work is fundamentally interaction-based, the full reception of the work is subject to interaction with it and/or change the display of the work. 3- Audience engagement with the work will be physically and actively mediated by the computer and technology.

3-Audience of Interactive Art:

As we mention before the audience of interactive art participate in an event and they can experience it, change it, interact with it and complete it. They don't just observe then they don't just judge about the result. They are in the middle of event and understand it with their whole body.

Then the audience of interactive art, has these three options: 1- Communication through the body of the audience, in which all emotions are equally affected not only in terms of quality but also in terms of equilibrium, is affected. 2- Understanding is bodily through being in the environment or communicating with others. 3- Interactive action bodily (emphasis on being bodily implies that action always needs the presence of body).

4- Deleuze's view of "Becoming"

"Becoming" is an expression that has been extensively developed in Deleuze's philosophical literature and it proves "Becoming" in contrast to "To Be". we can translate Becoming as the distance between potentiality and actuality. He considered life as becoming. From Deleuze's perspective, life is the intermediary between the actual and the potential factors, so the present is unstable and each moment is forming. (Colebrook, 1387)

4-1- Finding relationship between Interactive Art and the concept of Becoming

Due to description of Becoming, we can find the close connection between the philosophical concept of Becoming and the interactive art. Moreover, the interactive art as the same as the concept of becoming, has dynamic and kinetic approach to art. Interactive art was created to change old definitions of art and has changed them from artist-centered to action-oriented or even audience-oriented concepts. In this art, the concepts of standing and being are clearly challenged and the audience is exposed to new potentials, enhances their paths, experiences and activities.

5- Deleuze's view of "Rhizome"

The term of Rhizome is used in Deleuze's philosophical literature as opposed to any linear, fixed, top-down system. That refers to a horizontal system that basically has no center and no body and no clear boundaries. The Rhizome is not organized according to any hierarchical principle and is always dispersed and expanded. In tree-thinking, a term Deleuze holds to be valid in Western philosophy, the basis of thought is rooted, body-shaped, regular, while Rhizomatic thinking refuses to be centralized. Rhizomatic thinking is always randomly developed.

5-1- Rhizomatic approach of audience in interactive art

In interactive art, the role of the audience is essential for continuing and completing the ideas, in the development of the artwork. As we know from the concept of rhizome, the choices made by individuals are not a definite model, so each choice is the result of several factors. Thus depending on the choices of each individual, the way of idea development is changing, and just like the mint plant, new approaches open up to the idea development, which are completely unique individually. They involve the choices that one has taken before the moment of confrontation and acting toward the idea.

6- Deleuze's view of "Body"

In postmodernism the subject of body is a sensitive and important subject for philosophers. Deleuze uses the term "body without organs" when dealing with this concept. Body without organ is not a solid substance or just an organ but also it is in fact a set of behaviors that is built up and changes every moment. It never reaches to completeness because it needs to develop and change in time to stay alive.

6-1- Body and Its Relation to Audiences in Interactive Art

In interactive art, human beings as a body without organs which is being made in each moment, exposed to the art that requires audience's action to evolve. The body without organs utilizes everything that has experienced until that moment and reacts

to the possibilities in front of him. This reaction is unique to each individual because each body is different from another due to its past experiences.

7- Conclusion

Deleuze, the postmodern philosopher of the twentieth century, considers the world to be all motion, and he considers human beings as having an effective role in shaping this motion because of being in the moment characteristic and never being able to achieve perfection, nor can it remain static and inactive with its surroundings. In the interactive art that depends to the audience decision, one can see in a practical way the relation of living in the moment introduced by Deleuze. In regard of Deleuze's definition of the body without organs of the audience, who is the center of the intersection of internal and external forces, new experiences and potentials is faced with an idea that must be shaped by him/her. Accordingly, it is acceptable to consider interactive art as an artistic translation of becoming. For every creative idea in its boundaries of existence, can contain infinite potentialities that audiences are able to direct their choices based on their experiences, and the artistic life of an idea related to the transformation of these potentialities into actuality by audiences' choices, Is completely unique for each of the contacts. Ultimately, the interactive art production, creates an experience for its audience that never existed before, taking it a step beyond what it was before facing the artwork.

References

- Colebrook, Claire (1387) *Gilles Deleuze*, Trans. Reza Sirvan, First Edition, Tehran: Entesharat-e Roshd-e Amouzesh. (in Persian)
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1393) *What is Philosophy?* Trans. MohammadReza Akhoundzadeh, Tehran: Nashr-e Ney. (in Persian) Deleuze, G.; Guattari, F. (2005) "*A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*", Trans. B. Massumi, Minneapolis: University of Minnesota. (in Persian)
- Deleuze, G. (1994) *What Is Philosophy?* Trans. Hugh Tomlinson and Graham Burchell, Columbia University Press.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1390A) *Pourparlers*, Trans. Pouya Rofouei, Tehran: Entesharat e Roshd e Amouzesh. (in Persian)
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1390B) *Nietzsche*, Trans. Parviz Homayounpour, Tehran: Nashr-e Ghatreh. (in Persian)
- Hardt, Michael (1393) *Gilles Deleuze: an apprenticeship in philosophy*, Trans. Reza Najafzadeh, Second Edition, Tehran: Nashr-e Ney. (in Persian)



مجله علمی پژوهش‌های فلسفی دانشگاه تبریز

سال ۱۵ / شماره ۳۴ / بهار ۱۴۰۰

واکاوی نگرش دلوز درباره هستی انسان و نسبت آن با مخاطب در هنر تعاملی

پریا چوبک

دانشجوی دکتری فلسفه هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران. ppaarriiaa@gmail.com

محمد اکوان (نویسنده مسئول)

دانشیار گروه فلسفه، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران. mo_akvan2007@yahoo.com

محمد رضا شریفزاده

دانشیار گروه فلسفه هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران. ایران. moh.sharifzade@iauctb.ac.ir

زهرا رهبرنیا

استادیار گروه پژوهش هنر، دانشگاه الزهرا(س)، تهران. ایران. z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

چکیده

گفتمان هنرهای خلاق تعاملی، سبب تغییر رویکرد مفهوم مخاطب هنری از نظاره‌گری بی‌کنش و منفعل به آفریننده‌ای تعامل‌گر و پویا بوده است که از منظر فلسفه پست‌مدرن نگاهی قابل تأمل به انسان، بشمار می‌آید. افادات ژیل دلوز به فلسفه، از جسمانی‌ترین رویکردها به حیات انسان است که با نکته‌پردازی‌های خلاقانه وی می‌تواند ابزار تحلیلی کارآمدی برای بررسی نقش و شناخت واکنش‌های انسانی بشمار رود. اصطلاحاتی از قبیل سیوروت، ریزوم و بدن بدون اندام در شناخت رفتارهای انسانی که از سوی دلوز مطرح شده می‌توانند در تحلیل رفتارهای مخاطب بکار روند. در این مقاله به این پرسش‌ها پرداخته‌ایم که آیا هنر تعاملی می‌تواند ترجمان هنری سیوروت باشد و این که انتخاب‌های پیش‌روی مخاطب چگونه با تعریف بدن بدون اندام و ریزوم مرتبط می‌شوند. در شیوه پژوهش، اطلاعات مورد نیاز از منابع کتابخانه‌ای و دیجیتال استخراج و سپس با به کارگیری این مستندات، جایگاه مخاطب به روش تحلیلی-توصیفی با رویکرد دلوزی تشریح شده‌اند. در نهایت به این نتیجه نزدیک شده‌ایم که بنابر تعریف بدن بدون اندام، مخاطب هنر تعاملی با مجموعه‌ای از بالقوگی‌های منحصر به فرد روبه‌رو است که انتخاب از میان آن‌ها، روند شکل‌گیری اثر هنری را به شیوه‌ای بی‌قاعده و ریزوم‌گونه هدایت می‌کند که این اثر در طی مسیر و در لحظه به ظهور می‌رسد و همواره میان قوه و فعلیت قرار دارد و در نهایت این تعریف با عبارت فلسفی سیوروت از دیدگاه دلوز، همسان است.

کلیدواژه‌ها: انسان، بدن بدون اندام، ریزوم، ژیل دلوز، سیوروت، مخاطب، هنر خلاق، هنر تعاملی.

۱. مقدمه

چشم‌انداز هنر تعاملی به سبب نگرش بدیع آن به انسان و جایگاه مخاطب، به درستی می‌تواند پاسخ‌گوی نیاز انسان معاصر به هنر باشد، چرا که در هنر تعاملی جایگاه مخاطب از انفعال به ابتکار تغییر یافته است. براساس تعاریف کلاسیک، اثر هنری محصولی ناب بود که توسط هنرمند آفریده می‌شد و برای مخاطبان به نمایش در می‌آمد و برای نقش مخاطب در مثلث اثر هنری، هنرمند و مخاطب، نقشی ایستا در نظر گرفته می‌شد. اما با ظهور هنر تعاملی تعریف هنر و جایگاه مخاطب، دستخوش تغییرات اساسی شد. استفاده روزافزون از تکنولوژی و پیشرفت سریع آن و علوم رایانه‌ای سبب باز شدن افق‌های جدید، به روی هنرمندان شد. هنر تعاملی (Interactive Art) سبب شد که مخاطب نیز به درون چرخه کنش و تعامل با هنرمند- اثر هنری کشانده شود و به یکی از عوامل فعال تولید کننده اثر هنری تبدیل شود. به این ترتیب، هنرمند با خلق ایده اولیه، مخاطب را در جریان تولید اثر هنری با خود همراه کرده و در ساخت و پرداخت و ادامه روند خلاقیت نیز با یکدیگر همراه می‌شوند.

اثر هنر تعاملی اثری درون فردی، میان فردی، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی است. این هنر می‌تواند محصول دنیای پرجنب و جوش امروز باشد، هنری که هم بیانگر است و هم مرکز تلاقی اندیشه‌های مخاطبان خویش محسوب می‌گردد. در این‌جا هنرمند و مخاطب تفاوتی با یکدیگر ندارند و در تلاشی مشترک ایده‌ای را به بلوغ و ظهور می‌رسانند. در هنر تعاملی مسئله رویارویی مخاطب به صورت فعال و لحظه‌ای با اثر هنری مطرح است. به همین جهت، مخاطب در این هنر، پیش از آن که در صدد فهم و قضاوت برآید، در معرض پاسخ‌گویی و ابراز کنش نسبت به آن قرار می‌گیرد. این مواجهه با اثر هنری برای ساختن و ادامه یافتن آن امری ضروری قلمداد می‌شود و تصمیمات آنی مخاطب نقش مهمی در چگونگی ساخت و پرداخت و ادامه اثر ایفا می‌کند. در واقع، این تصمیمات که حاصل انتخاب مخاطب است، می‌تواند نوعی تغییرات ریزوموار (بر اساس تعاریف دلوزی) به روند شکل‌گیری اثر تزریق کند. این تفاوت در انتخاب‌ها توسط مخاطبان به تعبیر دلوز به دو مفهوم صیوروت و بدن زیسته مخاطب گره خورده است.

دلوز به عنوان یک فیلسوف پست‌مدرن یکی از جسمانی‌ترین دیدگاه‌ها را نسبت به حیات انسان ارائه می‌دهد و معتقد است انسان موجودی است که در لحظه ساخته می‌شود و این نگرش افلاطونی که جهانی از پیش تعیین شده و ثابت وجود دارد که موجودات در آن وجود پیشین دارند را نمی‌پذیرد. او انسان را حاصل تغییرات و تجربیات لحظه‌ای دانسته و معتقد است که هر تجربه‌ای که به انسان افزوده می‌شود، حیات فرد را منبسط کرده و او را در معرض بالقوگی‌های جدید قرار می‌دهد. از این رو، در این مقاله بررسی می‌شود که هنر تعاملی چگونه می‌تواند ترجمان هنری صیوروت باشد و انتخاب‌های پیش‌روی مخاطب چگونه با تعاریف بدن بدون اندام انسان پیوند داده می‌شود؟ و تعبیر فلسفی ریزوم را چگونه می‌توان با انتخاب‌های پیش‌روی مخاطب ارتباط داد؟

از آنجا که در هنر تعاملی موضوع اصلی آفرینش‌گری، به وجود تعاملات میان فردی و به عبارت دیگر کنش‌گری مخاطب یا مخاطبان با اثر هنری باز می‌گردد، بیش از هر شکل دیگر از هنر، انسان و رفتار او اهمیت دارد. بنابراین این‌جا است که می‌توان با دیدگاهی فلسفی به تشریح روابط و انتخاب‌های افراد پرداخت. از سوی دیگر دیدگاه ویژه دلوز به انسان، حیات، حرکت و تعامل او با پیرامون و همچنین ساخته شدن در لحظه می‌تواند دریچه‌ای متفاوت در تحلیل هنر تعاملی و شناخت انسان ارائه دهد. از این رو، در پژوهش حاضر تلاش می‌شود با رویکردی توصیفی - تحلیلی به پرسش‌ها پاسخ داده شود.

۲. مبانی فلسفی شناخت انسان در نگرش دلوز

ژیل دلوز در حیات فکری فرانسه در دهه ۱۹۷۰ تأثیر شگرف از خود به جای گذاشت تا جایی که یک دهه را به افتخارش، به عنوان «سال‌های دلوزی» نام نهادند. دلوز را می‌توان فیلسوفی تجربه‌گرا دانست که با خوانش آثارش اهمیت مفاهیمی چون ساخت‌گرایی، تکثر، تمایز و تمایل برجسته می‌گردد. بر اساس ادعای برخی از پژوهش‌گران، دلوز فعالیت فلسفی خود را از مبانی و اصول آغاز نکرد، بلکه رویکردی میانه را در برخورد با فلسفه در پیش گرفت. از این‌رو، او روش بررسی میان سوژه و ابژه را واژگون کرد تا فلسفه خویش را پایه‌گذاری کند. بسیاری از پژوهشگران آثار دلوز مدعی هستند که او «فلسفه رویداد» را بسیار مهم می‌دانست و از این‌رو، از فلسفه‌ای که بر پایه دال و مدلول استوار باشد، روی‌گردان بود. دلوز صورت و محتوا را در منظومه‌ای ارگانیک در نظر می‌گرفت و این ادعا را مطرح می‌کرد که رویداد به طور کلی از مجموعه کارمایه‌هایی که از صورت بیانی آن‌ها جدا نیستند شکل می‌گیرد (ضمیران، ۱۳۸۴). بر مبنای این تعریف او اصطلاح بدن بدون اندام (Body without organs) خود را در رهیافت فلسفی‌اش به کار برد و معتقد بود که مجموعه این عالم را می‌بایست کلیتی از حرکت‌ها، برخوردها و کنش‌های داخلی و خارجی در نظر گرفت. او این کنش‌ها را که خود مبین بی‌شکلی و بدن بدون اندام هستند به کمک اصطلاحاتی چون صیوروت و ریزوم تبیین می‌کند.

۲.۱. صیوروت:

صیوروت واژه‌ای است که در ادبیات فلسفی دلوز بسیار بسط یافته است و می‌تواند مؤید «شدن» در برابر «بودن» باشد. از نظر دلوز صیوروت یا شدن امری است بین بالقوگی و بالفعل بودن که سراسر به هستندگی اشاره دارد. او به حیات به مثابه شدن می‌اندیشد و نه بودن. از نظر او «چیزی که زندگی نیست بودن است، چرا که اگر چنین چیزی وجود داشت مساوی با باز ایستادن و جریان جاودان شدن می‌بود.» (کولبروک، ۱۳۸۷: ۱۱۴) از این‌رو، می‌توان هستندگی را به عنوان یک رویداد تعریف کرد و نه یک امر واقع، چرا که در رویداد آن چیزی که اهمیت دارد مسیر است و نه صرفاً رسیدن. شدن مفهومی محوری در اندیشه دلوز است که در برابر تفکر فلسفی بودن و این‌همانی قرار می‌گیرد. دلوز این مفهوم را از نیچه وام می‌گیرد تا تولید دایم درون‌ماندگاری متفاوت از درون و وضعیت طبیعی یک رخداد را توصیف کند. بازخوانی دلوز از مفهوم شدن در نیچه به زبان خود او «واژگونی نیچه‌ای» است؛ به این معنی که «شدن در تقابل با بودن قرار نمی‌گیرد و تابع آن است، زیرا از نظر دلوز، تقابل‌ها در مقوله هیچ‌انگاری‌اند و بودن را باید از شدن اثبات کرد» (دلوز، ۱۳۹۰: ۶۲). تجربه‌های روزمره ما مفاهیم و موقعیت‌های جدیدی به ما عرضه می‌کنند که مدام ما را در فرآیند شدن قرار می‌دهند. با هر تجربه، اندیشه جدیدی شکل می‌گیرد یا این که تجربه‌های جدید، اندیشه پیشین را پویا می‌کنند و به حرکت وا می‌دارند. پس ما هرگز در بودن متوقف نمی‌شویم و از درون بودن ما شدن جریان می‌یابد. از این‌رو، «موضوع فلسفی صیوروت، در «اکنون» واقع می‌شود و به جای اندیشیدن به [مفاهیمی از قبیل] «ابدی»، «همیشگی»، «بودن» [هرآن چه اشاره به ایستایی و سکون در طی زمان داشته باشد] باید بر اساس شدن درک شوند (Deleuze & Guattari, 1994: 112).

به تعبیر دلوز حرکت، یعنی هر چیزی که در این لحظه هست، اما می‌تواند نسبت به لحظه‌های قبل و بعد خود متفاوت باشد. به همین ترتیب، او در کتاب «منطق معنا» خود مثل افلاطونی را زیر سوال می‌برد و زندگی را نوعی حرکت و شدنی مداوم در نظر می‌گیرد. دلوز مفهوم «حرکت» و «شدن» را به سوژه پیوند می‌زند، سوژه‌ای که با مشارکت سوژه‌های دیگر و نه صرفاً از منظر سوژه‌کتیو، حرکت خود و دیگران را تبیین می‌کند و فعلیت می‌بخشد. «سوژه از طریق و به منزله یک حرکت تعریف می‌شود، حرکت گشوده شدن خود سوژه. آنچه گشوده می‌شود سوژه

است. سوژه از خود فراتر می‌رود، منعکس می‌شود، دیگری می‌شود، باز می‌شناسد و بازشناسانده می‌شود» (دلوز، ۱۳۹۳: ۱۲۴). بنابراین، چگونه می‌توان مثل را باور داشت زمانی که موضوع اصلی حیات امکان تبدیل بالقوه‌ها به فعلیت در جهت حرکتی مداوم است. هستی‌شناسی دلوز بر فلسفه شدن‌ها مبتنی است و نه هستن‌ها. «از دید دلوز حیات حد واسطی میان امور بالفعل و بالقوه است. از این رو، امری است نایستا و هر لحظه در حال شکل گرفتن، هر چند که ما آن را زمانی که شکل گرفت و به صورت بالفعل درآمد درک می‌کنیم و به همین دلیل ما از حقیقت دچار سوء برداشت می‌شویم» (کولبروک، ۱۳۸۷: ۱۰۶). داشتن دیدی استعلایی به جهان و بعدمند بودن آن یا تشکل یافته از چیزهای بیرونی به جهت همین سوء برداشت ما از ادراک حقیقی جهان به عنوان موجودی زنده و در حال شکل‌گیری لحظه‌ای است. «دلوز همواره قصد دارد خطر محدود شدن هستی را به حیات و تجربه نشان دهد. او معتقد است محدود کردن زندگی با هنجارهای از پیش تعیین شده نمیتواند زنده و جاری باشد. هستی یک جسم، چیزی جز حرکت آن نیست» (همان: ۲۱۴). فلسفه دلوز به تفاوت‌ها می‌پردازد، به شدن، به بدنی که هر لحظه از لحظه قبل خود متفاوت است. مالینا مک ماهون در تأیید اندیشه دلوز می‌گوید: «تفکر پیش از این دیگر نمیتواند بر مبنای نظم و ترتیب متعین و از پیش موجود باشد. عقب بایستد و فقط منعکس کند، بلکه تا آستانه یک مواجهه در لحظه‌ای احتمالی یا پیش‌آمدی نامتعیین و نامحقق باقی می‌ماند. آزادی حیات در تأیید احتمالات است.» (McMahon, 1996: 335)

۲.۲. ریزوم

واژه ریزوم که در ادبیات فلسفی دلوز بسیار به کار گرفته شده است، در تقابل با هر نظام خطی، ثابت و از بالا به پایین تعریف می‌شود که به یک نظام افقی اشاره دارد و اساساً دارای هیچ‌گونه مرکز و بدنه‌ای نیست و هیچ قلمرو و مرزبندی مشخصی ندارد. «این اصطلاح برآمده از اعتراض و واکنش دلوز به سنتی فلسفی است که تصور جزمی و استعلایی را پایه تفکر دانسته و «اندیشه» را جایگزین «اندیشیدن» کرده است» (ژریک و بدیو، ۱۳۹۱: ۱۴). ریزوم بر اساس هیچ اصل سلسله مراتبی، سازماندهی نمی‌شود و همواره در حال پراکنده شدن و گسترش است. انتقاد دلوز این بود که فلسفه همواره در جستجو و تبیین حقیقت، با سرمشق قراردادن شناخت، معرفت را به طور قاب‌بندی شده ارائه کرده است. «فیلسوف با پیش فرض، اراده تفکر کردن را از قبل برای خود قائل می‌شود و تمام جستجوی خود را براساس تصمیمی از پیش تفکر شده بنا می‌نهد و روش فلسفه نیز از همین تصمیم نشأت می‌گیرد.» (دلوز، ۱۳۹۰ الف: ۱۳۸-۱۳۷)

در نگاه دلوز، حقیقت، تلاش برای آفریدن اندیشه است نه تعریف تفکر در پیوند با حقیقت، از این رو، تفکر ریشه‌ای، در تقابل با تفکر درختی شکل می‌گیرد. در تفکر درختی، اصطلاحی که دلوز آن را در مورد فلسفه غرب تا پیش از خود معتبر می‌داند، اساس اندیشه، دارای ریشه، بدنه و قاعده است. در حالی که تفکر ریزوماتیک از داشتن مرکزیت و قاعده سرباز می‌زند و به صورت تصادفی رشد و سیطره خواهد داشت. مدل درختی، فعل بودن را تحمیل می‌کند در حالی که ریزوم براتصال، پیوستگی و شدن مبتنی است. شدن و پیوستگی نیروی لازم برای تکان و برکندن فعل بودن را دارد. به عقیده او «فلسفه با اضافه کردن، ربط دادن، وصل شدن و در کل با نیروهای ایجابی، کنشی، متفاوت و تأثیرپذیر کار می‌کند و نه با نیروهای بازدارنده، منفی و واکنشی. تفاوت سرتاسر بازی را عوض می‌کند» (رامین نیا، ۱۳۹۴: ۴۳). از این رو، اگر این عبارت را در رابطه با افعال انسان نیز به کار گیریم و بودن را به همواره شدن تغییر دهیم، افعال انسانی در لحظه و بر اساس مسیر پیشین خود شکل می‌گیرند. هر چند این به معنای داشتن مرکزیت یا مقصد مشخص نیست، بلکه به این معنی است که از هر گره بر ساقه گیاه ریزومی، ساقه‌ای جدید

امکان رشد داشته که میتواند مسیر تازه‌ای در نمو گیاه را موجب شود؛ تجربیات جدید انسان نیز بر تجربیات پیشین شکل گرفته و مسیرهای تازه‌ای را سبب می‌شوند.

از این رو، دلوز و گاتاری معتقدند که این رفتار انسانی رفتاری ضد دوآلیته و غیرسلسله مراتبی است که بر تصمیمات در لحظه و انتخاب‌های ناهمگن مبتنی است. آنان معتقدند که این بسیار عجیب است که رفتار درخت‌گونه بر واقعیت تمدن و اندیشه غربی سلطه یافته است. در حالی که اندیشه و رفتار انسانی علی‌رغم ساختار درختی، با ریشه و رشد سلسله‌وار و ترتیبی همانند ریزوم، می‌تواند هر نقطه را به هر نقطه دیگری متصل سازد. رفتار انسانی در تضاد با نظام‌های مرکز‌گرا با حالت سلسله مراتبی و مسیرهای از پیش تبیین شده‌شان، ریزوم‌گونه و ضد مرکز هستند و از پذیرش هر مسیری سرباز می‌زنند، آن‌ها بر اساس نظامی غیر دلالت‌گر و مسیرهای در حال حرکت شکل یافته‌اند. یک ریزوم نه پایان و نه ابتدایی دارد و همواره در میانه است-18: Deleuze & Guattari, 2005 (25). تعریف دلوز از رفتار انسانی، هویتی غیر خطی و شبکه‌ای برای او به ارمغان آورده، که به طور مداوم در حال تغییر، شکست و پیوند مجدد است. اندیشه و تصورات انسان همانند ریزوم آبشخورهای متفاوت دارد و بر چندگانگی و تفاوت (نه یکپایگی و تضاد) دلالت دارد. هویتی که به شیوه ریزومی همواره در میانه است و ساخته شدن آن در لحظه محقق می‌شود. ریزوم، فرهنگ‌های گوناگون و متعدد را به هم وصل نموده و روابط جدید می‌سازد. اگر این تعریف را به رفتار و انتخاب‌های انسانی تعمیم دهیم، مجدداً مفهوم سیوروت و در لحظه شدن آشکار می‌شود. به این دلیل که انتخاب‌ها و کنش‌گری فرد تنها دال یک مدلول مشخص نیست و مانند ریزوم، می‌تواند حاصل عوامل مختلف درونی، بیرونی، فرهنگی، تربیتی، اجتماعی و... در نظر گرفته شود. آمبروس در مورد تفکر ریزومی می‌گوید: «یک شبکه گیاهی از تفکر که به جای درخت‌وارگی، ریشه‌واره است. تفکر ریزوماتیک، خود را از تصورات از پیش موجود در ذهن آزاد می‌سازند.» (Ambrose, 2009: 103) در نهایت، نگاه ریزومی به حیات انسانی و تأکید مجدد بر کنش و جریان در تقابل با ثبات و ایستایی است که انبارهای از بالقوگی‌ها را در مسیر انتخاب‌ها یادآور می‌شود و بسته به این که کدام یک محقق شود، جهت رشد و کنش به سویی متفاوت هدایت می‌شود.

۳.۲. بدن بدون اندام

در دوره پست‌مدرنیسم بدن انسان از حساسیت و اهمیت خاصی میان فیلسوفان برخوردار است که می‌توان ریشه‌های این تفکر را در پدیدارشناسی^۱ و فلسوفی مانند مرلوپونتی^۲ یافت. مرلوپونتی به بدن زیسته اشاره می‌کند و قایل به تفاوت میان بدن زیسته افراد و به همین سبب تفاوت در ادراک انسان‌ها از پیرامون بود. دلوز در رابطه با بدن اصطلاح متفاوتی را مورد استفاده قرار داد و از آن به عنوان بدن بدون اندام یاد کرد. دلوز سازمان‌مندی را هم‌چون بدنی اندام‌وار و بی‌سازمانی را به بدن بدون اندام تعبیر کرد و یا به عبارتی بدن بدون اندام را اینگونه در نظر گرفت که به جای آنکه به آن به صورت یک مفهوم نگاه شود، باید آن را به عنوان رفتار در نظر گرفت (بودریار و دیگران، ۱۳۸۹) یا بهتر آنکه بدن بدون اندام به عنوان مجموعه‌ای از رفتارها تعریف شود و نباید آن را محقق شده یا به ادراک رسیده بدانیم، چراکه در حقیقت ما هیچ‌گاه به نهایت آن نخواهیم رسید، بدن بدون اندام که همواره در حال ساخته شدن است در نوسان میان جریانات اقتصادی، اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و... در حال کنش و بازسازی می‌باشد. الیزابت گراتس (Elizabeth Grosz) می‌گوید: «آنچه که در بدن بدون اندام شفاف‌سازی شده است فرآیند سیلان است که در تقابل با هویت ایستای بدن به مثابه ارگانیسم یا به تعبیر دیگر بدن الهی قرار دارد. در نتیجه بدن بدون اندام هرگز نمیتواند باشد، بلکه همیشه می‌شود.» (Poxon, 2001: 45)

از دید دلوز و گاتاری بدن بدون اندام در تضاد با اندامها نیست، بلکه با سازمانمندی اندامها در تضاد است که آن را «ارگانسیم» می‌نامند و این ارگانسیم حاصل کارکرد اندامها نیست، بلکه سازمان یا ارگان چیزی است که سوژه به بدن تحمیل می‌کند (دلوز، ۱۳۹۰: ب). بدن بدون اندام در تقابل با هرگونه مفهومی از هویت یا ویژگی قرار می‌گیرد. بدن به مثابه یک «ارگانسیم»، یک شی یا ابژه یا یک محصول است. درحالی که بدن بدون اندام کاملاً برخلاف آن است. بنابراین، بدن بدون اندام هیچ‌گاه به طور کامل محقق نمی‌شود و این اتفاق تنها در زمان مرگ انسان ممکن است که بدن از حرکت، تجربه‌گری و کنش‌گری باز می‌ماند. بدن بدون اندام محصول دنیای پست مدرن است. بدنی که می‌تواند کاملاً منقطع و نقش‌پذیر باشد. این بدن در مسیر حیات خود ساخته می‌شود و این طور نیست که به عنوان ساختاری از پیش موجود به حیات ادامه دهد. بدن بدون اندام دلوز یک ارگانسیم به عنوان قالب و یک سوژه زندانی در آن نیست، بلکه هر چه هست تماماً یک پارچه و یک بدن بدون اندام است. «بدن همواره محل تقاطع نیروهای لیبیدویی از یک طرف و نیروهای بیرونی و اجتماعی از طرف دیگر است. تأثیر متقابل این نیروها است که شکل بدن و کیفیات خاص آن را پدید می‌آورد. بدن همواره دستخوش نیروهای کنش‌گر و واکنش‌گر، نیروهای هنجار و ناهنجار و نیروهای فردی‌ساز می‌باشد.» (لش، ۱۳۸۳: ۱۱۹)

بدن بدون اندام دلوز مشابه مفهوم بدن زیسته مرلوپونتی است و هر دو بدن، غیرارگانیک و بدون سازمانند، اما تفاوت آن‌ها این است که دلوز اعتقادی به وحدت و انسجام و هدفمندی بدن ندارد (همان). از نظر دلوز زمانی که از بدن بدون اندام سخن می‌گوییم تحمیل هر تعریف ثابت و از پیش تعیین شده‌ای بر آن خطا است و حتی موضوع جنسیت را می‌توان کنار گذاشت و بنابراین می‌توان انتظار داشت این بدن به مثابه امری منقطع، بی‌قاعده و محصول حیات انگاشته شود که به جهت قرارگیری اتفاقی در شرایطی خاص، شکلی خاصی می‌پذیرد. دلوز فیلسوفی تجربه‌گرا بوده است بنابراین درک او از انسان، به عنوان موجودی ساخته شده، تحت تأثیر تجربه است. دلوز قصد داشت که ثابت کند تمام حیات به عنوان جریان و اتصال بدن‌هایی با تأثیر متقابل یا به عنوان ماشین‌هایی میل‌گر ساخته می‌شود. این اتصالات به انتظام‌هایی شکل می‌دهند که می‌توانند در ماشین‌های اجتماعی سازمان‌دهی شوند (همان). این وظیفه فلسفه و هنر است که شیوه‌هایی را نشان دهند که بدن‌ها در آن کارکردها، ایده‌ها و پایه‌هایی را تصور و تولید می‌کنند که به نظر می‌رسد فراتجربی باشند، اما در واقع تحت تأثیر جریان حیات ساخته شده‌اند.

۳. چپستی هنر تعاملی

هنر تعاملی سبکی گسترده در بین انواع هنر مدرن است که شامل هنر مشارکتی (Participatory Art)، هنر (Art) نت (Net)، هنر ماهواره‌ای (Satellite Art) است که جنبه مشارکتی آن اهمیت بیشتری نسبت به جنبه‌های دیگر آن دارد. بنابراین، هنر تعاملی بر پایه تعامل مخاطب با اثر هنری شکل می‌گیرد. این تعامل سبب می‌شود که تعاریف سنتی هنر در هم شکسته شوند، چرا که مخاطب، برخلاف نقشی که در رویارویی با هنرهای سنتی به عنوان عاملی منفعل در برابر اثری تمامیت یافته برعهده داشت و حضور و وجود او به عنوان ناظر مطلق در مواجهه با اثر هنری، بدون ارزش تلقی می‌شد، حال در جایگاه تعامل‌گری فعال، جایگاه و اعتبار خود را بازیافته است. وجه مؤثر این سبک هنری در مفهوم تعامل (Interaction) و کنش است که «می‌توان تعامل را به صورت رابطه‌ای متقابل بین اعمالی تعریف کرد که بر اثر رابطه‌ای خاص میان عمل‌کنندگان حاصل می‌شود. مثلاً بر اساس تقابل یا تکمیل کردن یک عمل» (کوهن، ۱۳۸۵: ۳۴). هنر تعاملی نه به عنوان یک اثر تمامیت یافته، بلکه به عنوان یک «رویداد هنری» (Artistic Event) قابل تعریف است. در یک رویداد هنری، هنرمند ایده اولیه را خلق کرده، اما ادامه و شکل‌گیری اثر را به مخاطب واگذار می‌کند. برای مثال یک پیانو بر راه پله‌ای که محل عبور رهگذران است

تعبیه می‌شود، سپس مخاطب می‌تواند با پریدن بر روی پله‌ها که هر کدام نتایج را شامل می‌شوند، آهنگی منحصر به خود ایجاد کند. در اینجا هنرمند خالق ایده و مخاطب خالق اثر است. بنابراین، تبدیل هنر به رویدادی تعامل محور سبب شد که مخاطب به داخل یک رویداد هنری وارد شده و دست به آفرینش و خلاقیت زند. از این رو، سنت گالری‌گردی و جایگاه نظارت‌گر بی‌کنش، جای خود را به کنش‌گری فعال و تعامل با اثر هنری داده است. برخی مانند ماریا فرناندز^۳ و لین هرشمن^۴ معتقدند که به سبب ریشه‌های تاریخی هنر تعاملی، نباید آن را سبکی نو قلمداد کرد، چرا که ریشه‌های تعامل و تعامل‌گری مخاطب با اثر هنری دارای پیشینه‌ای طولانی است. برای مثال لین هرشمن معتقد است که می‌توان این ریشه‌ها را در ایده‌های از هم گسیخته، تصادفی، نازیباشناسانه و غیرروایی هنر آوانگارد یافت، چرا که برخی اجزای این هنر سبب از بین رفتن انفعال مخاطب شده- اند (Hershman, 1993). اما از سوی دیگر، افرادی مثل دیوید تافلر^۵ و فرانک پوپر^۶ هنر تعاملی را محصول تکنولوژی عصر حاضر دانسته و این نوع تعامل و هنر تعاملی را متفاوت با تعامل در برخی از پرفورمنس‌های تاریخی می‌دانند. پوپر هنر تعاملی جدید را «پالایش یافته هنر تکنولوژیک و تخصصی ابتدای قرن بیستم می‌داند که از آن نشأت گرفته و سپس فراروی کرده است. او این فراروی را تحت تأثیر عواملی مثل به کارگیری رسانه‌های جدید در هنر تکنیکی، ابداعات مهندسی و تحولات در حوزه‌های علوم انسانی، فیزیک، بیولوژی و زبان می‌داند.» (Popper, 2006: 12) اما در نهایت با توجه به تعریف لوپز هنر تعاملی به اثری اطلاق می‌شود که دارای سه ویژگی زیر باشد: «۱. مخاطبان آن می‌توانند نمایش‌گری اثر را تغییر دهند؛ ۲. به دلیل آن که اثر اساساً تعامل محور است؛ دریافت کامل اثر منوط به تعامل با آن و تغییر نمایش‌گری اثر است؛ ۳. درگیری مخاطبان با اثر به صورت فیزیکی و فعالانه و با میانجی‌گری واسطه‌ای رایانه‌محور صورت خواهد پذیرفت.» (McIver Lopes, 2010: 26)

با این تعریف، اصلی‌ترین ویژگی هنر تعاملی این است که برای ادامه و بقا خود نیازمند مشارکت فردی یا گروهی مخاطبان با ایده‌پرداز اثر (هنرمند) است و می‌توانند نمایش‌گری اثر را تغییر دهند که عموماً هنرهای کلاسیک این شرط را رعایت نمی‌کردند. از آنجا که فرآیند هنری در هنر تعاملی توسط هنرمند کنترل نمی‌شود و هنرمند نیز همانند مخاطبان اثر، تنها یک مشارکت‌کننده در خلق اثر است، جایگاه سنتی مؤلف - هنرمند نیز دستخوش دگرگونی معنایی و ساختاری شده است. البته این نکته را نباید فراموش کرد که هنرمند هم‌چنان به عنوان آغازگر، مقام خود را حفظ نموده و ایده اولیه اثر، متعلق به هنرمند است. «اگرچه انتخاب مضمون هم‌چنان در اختیار هنرمند باقی مانده است، اما آنچه شرکت‌کنندگان با این محتوا صورت می‌دهند، تنوع بیشتری دارد.» (راش، ۱۳۸۹: ۲۴۵) چرا که مخاطبان با ایده‌ای روبه‌رو می‌شوند که می‌توانند آن را تجربه کنند، توسعه دهند و با آن زندگی کنند و به باور دلوز، هستی خود را در مواجهه با این امکان نو، گسترش دهند. هنر تعاملی می‌تواند مخلوق جمعی از مخاطبان باشد که در این صورت هر فرد اثر خود را می‌گذارد و نفر بعد با مجموعه‌ای طرف است که امضای نفر قبل را نیز با خود به همراه دارد. می‌توان گفت که اندیشه اساسی در تعامل، مبتنی بر این است که عمل انسان فقط بر حسب برنامه‌ها و نیات خود وی انجام نمی‌گیرد، بلکه باید برنامه‌ها، نیات و واکنش‌های (احتمالی) افراد و گروه‌های دیگر نیز مد نظر قرار گیرند. مفهوم تعامل، نقطه آغازی است برای نظریه‌های به اصطلاح تعاملی که در آن‌ها فرایند مبادله بر حسب الگوی بده بستان و در معنای مهارت اجتماعی یا به منزله وساطت تفسیری و مفهومی فهمیده می‌شود (همان). این تعامل سبب خلق اثری پویا و «در لحظه ساخته شونده» می‌شود که تجربه زیستی اجتماعی گروهی از مخاطبان را به همراه دارد.

۴. جایگاه مخاطب در هنر تعاملی

همان‌گونه که در قسمت قبل مطرح شد هنر تعاملی در قیاس با هنرهای سنتی نه به عنوان یک اثر تمامیت یافته، بلکه به عنوان یک رویداد، جریان یا رخداد قابل تعریف است که به واسطه نقش مخاطب از لحاظ دریافت و درک هنری متفاوت است. این‌که مخاطب در جایگاه بیننده یا شنونده قرار بگیرد و اثری کامل را به قضاوت بنشیند یا این‌که در مسیر ایجاد و تحول یک رویداد اثرگذار بوده و خود نقش تعیین کننده در مسیر شکل‌گیری اثر ایفا کند، کاملاً متفاوت خواهد بود. ادراک و دریافت زیبایی‌شناسانه در آثار هنری سنتی به گونه‌ای است که مخاطب در ابتدا از طریق قوای حسی/ شناختی (یا در نهایت آمیخته با تخیلی که حس‌ها را سامان می‌بخشد) با اثر مواجه می‌شود و سپس در مورد آن حکمی زیبایی‌شناسانه که حاصل ذهن قضاوت‌گر است، صادر می‌کند. در حالی که در هنر تعاملی درک و دریافت اساساً متفاوت است، چرا که ادراک حسی از یک اثر تکامل یافته وجود ندارد و مخاطب در مسیر شکل‌گیری رویداد هنری به شیوه بدنمندان درگیر است. از این رو، نمی‌تواند به صدور حکم، تنها با تکیه بر قوای ذهنی اتکا کند، چرا که رویداد هنری با کنش بدنمندان تعاملی ادامه می‌یابد.

این تفاوت بارز نشانه آن است که هنر تعاملی اساساً از چارچوب‌های زیبایی‌شناسی می‌گریزد. «هنر سنتی برخاسته از آموزه‌های مدرن، اثر هنری دارای موجودیتی مستقل، یکپارچه و تمامیت یافته بوده و هنرمند و ایده‌های او مرکزیت آن را تشکیل می‌دهند. متن اثر دارای وحدت و انسجام بوده و مرز آن از غیر هنر یا به عبارتی از جامعه، سیاست، اقتصاد و فرهنگ واضح و پررنگ است. متن اثر بسان ساختاری بی‌زمان و مکان و برخوردار از تداوم و پیوستگی بوده، به طوری که هیچ جای خالی برای نفوذ غیر هنر باقی نمی‌گذارد. تفکر درباره هنر به منزله به رسمیت شناختن اولیه دوگانه‌هایی از جمله: فرم/ معنا، دال/ مدلول، بازنمایی کننده/ بازنمایی شونده، درون/ بیرون... است که ساختار شرح و تفسیر اثر هنری را تشکیل می‌دهند.» (Derrida, 1987: 22)

کانت و به دنبال آن کل زیبایی‌شناسی مدرن، درک از هنر را منحصر به دیدن اثر هنری توسط مخاطب/ بیننده می‌داند. در حالی که هنر تعاملی برتری نظاره‌گری را نمی‌پذیرد، چرا که مخاطب در مقابل اثر صرفاً یک بیننده نیست، بلکه می‌بیند، می‌شنود و لمس می‌کند، با تمامی ادراک در معرض کار قرار می‌گیرد و از طریق کنش بدنی به تعامل با آن می‌پردازد. در نتیجه می‌توان ویژگی‌های سه‌گانه زیر را برای مخاطب هنر تعاملی برشمرد که مواجهه-ای بدنمندان با اثر هنری داشته و در مورد اثر تعاملی حکم زیبایی‌شناسانه صادر نمی‌کند: ۱. ارتباط به واسطه بدن مخاطب که در این مواجهه همه حس‌ها به طور یکسان نه از لحاظ کیفیت، بلکه به لحاظ مشارکت هم تراز، با اثر درگیر می‌شوند؛ ۲. درک بدنمندان از طریق قرارگرفتن در میدان ادراکی مخاطب و دیگری (اعم از فرد در پرفورمنس، فضا و اشیا در اینستالیشن، و فضای مجازی در محیط دیجیتال)؛ ۳. کنش تعاملی به طور بدنمندان (تأکید بر بدنمندان بودن حاکی از این است که دریافت یا خوانش هرمنوتیکی اثر در هنر تعاملی به منزله کنشی تعاملی نیست، بلکه این کنش همواره با بدنمندی درآمیخته است).

۵. هنر تعاملی و پیوند آن با مفهوم سیورورت

با توجه به آنچه گفته شد یکی از اهداف پژوهش حاضر اثبات مشابهت محتوایی میان مفهوم فلسفی سیورورت با هنر تعاملی بوده است که این مهم از طریق تحلیل ارتباط فی مابین، ممکن خواهد بود. گفتیم که هنر تعاملی ایجاد شد تا تعاریف از پیش تعیین شده در رابطه با هنر را تغییر دهد و مسئله هنرمند محوری را به مسئله کنش‌گری و حتی مخاطب‌محوری تبدیل کند. در این هنر به روشنی مفاهیم ایستایی و بودن به چالش کشیده شده است، چرا که هنر تعاملی در لحظه، خلق می‌شود و حرکتی است مداوم میان سه رأس مثلث، یعنی هنرمند، اثر هنری و

مخاطب که هر آن، کنشی از سوی پذیرفته و براساس آن، سمت و سوی تازه به خود می‌گیرد. هنر تعاملی نوعی بداهه‌گویی در بین هنرها است. بداهه‌گویی‌ای که تنها یک صدا ندارد و هر سری می‌تواند صدای آن باشد. از آنجا که دلوز قایل به مفهوم سیروورت و یا "در لحظه شدن" است و همواره معتقد به وجود انباره‌ای از بالقوگی‌ها در هر رویداد است که می‌تواند سبب به فعلیت رسیدن امکانی نو باشد، پس در مورد هنر میتوان ادعا کرد که ما نباید تنها چیزی را که هست درک کنیم، بلکه باید چیزی را که می‌تواند باشد نیز بفهمیم و این همان هنر تعاملی و معنی بودن یک اثر در لحظه است. چرا که هر اثر، بسته به مخاطب خود می‌تواند در معرض فعلیت‌های متفاوتی قرار گیرد و نمودهای متفاوتی را نیز عرضه کند. ادراک سیروورت به ویژه در هنر، تنها ارجاع تجربه‌های حسی به جهان چیزهای تجربه شده نیست. در هنر می‌توانیم خود حساسیت را تجربه کنیم و نه فقط امر محسوسی را که بر اساس علائق ویژه شخص مدرک ادغام و سازمان‌دهی شده است. مانند خود زشتی، خود شادی و نه فقط مفهوم زشتی یا شادی. «من در شادی آنچه را که خودم نیستم ادراک می‌کنم و با این کار دامنه آنچه را که هستم و آنچه را که ممکن است بشوم، گسترش می‌دهم» (کولبروک، ۱۳۸۷: ۲۱۱). بنابراین، در بحث سیروورت، ما نه فقط امر محسوس را درک می‌کنیم، بلکه قادر به درک احساس نیز هستیم. ما مفهوم فعل را درک می‌کنیم همان‌طور که فاعل را می‌بینیم. در هنر تعاملی نیز مخاطب علاوه بر این که از بستر هنر و ایده اولیه اجرا شده توسط هنرمند آگاه است، می‌تواند احساس شخصی خود را نیز خلق و به اثر بیفزاید و مخاطبان بعدی هم به صورت زنجیروار در معرض کنش‌گری‌های پیشین قرار می‌گیرند و هم‌زمان برداشت خود را نیز به اثر اضافه می‌کنند. این هنر زنده و پویا است و در معرض تغییرات مداوم قرار دارد. در نهایت از آنجا که دلوز بر اساس سیروورت، زندگی را مسیری با امکان تغییر در لحظه و مملو از بالقوگی‌هایی قلمداد می‌کند که مسیر را دستخوش سیلان مداوم قرار می‌دهد، پس هر تجربه جدید می‌تواند هستندگی ما را منبسط کند و ما را فراتر از آنچه که تا به آن لحظه درک کرده‌ایم پیش برد. از این رو، هنر تعاملی با قراردادن مخاطب در معرض بالقوه‌های جدید، مسیرها، تجربه‌ها و کنش‌گری‌های او را افزایش می‌دهد.

۶. عملکرد ریزوم گونه مخاطب در هنر تعاملی

در هنر تعاملی نقش مخاطب به عنوان ادامه دهنده ایده و تکمیل‌کننده آن نقشی ضروری در پیش‌برد اثر هنری دارد. یک اثر تعاملی تا پیش از کنش مخاطبان خود صرفاً ایده‌ای نابالغ بشمار می‌رود و از جایی معنا می‌یابد که در معرض انتخاب‌ها و واکنش‌های افراد قرار می‌گیرد. حال مخاطب چگونه مسیر حرکت و ادامه اثر را انتخاب می‌کند و چگونه می‌شود که هر مخاطب در برخورد با ایده، اثر منحصر به فرد خود را برجای می‌گذارد؟ با آنچه که از مفهوم ریزوم دانستیم، انتخاب‌های افراد زاده یک مدلول مشخص نیستند و هر انتخاب می‌تواند حاصل عوامل متعددی باشد. بر همین اساس دلوز رابطه دال و مدلول را نیز زیر سوال می‌برد و معتقد است که هر دالی حاصل یک مدلول مشخص نیست و می‌تواند از بی نهایت مدلول در هم تنیده حاصل شده باشد (دلوز و دیگران، ۱۳۹۱: ۴۳-۳۷). انتخاب‌های مخاطب بر اساس اصل ریزومی دلوز شبکه‌ای رو به رشد و گسترش در جهاتی نامعین و تصادفی هستند که مانند رشد گیاه نعا در مسیر رشد و نمو از هیچ قاعده از پیش معینی، تبعیت نمی‌کنند. بنابراین، زمانی که مخاطب با ایده هنر تعاملی رو به رو می‌شود بی نهایت مسیر برای انتخاب دارد که البته این بی نهایت نه به معنای بی نهایت ریاضی، بلکه به معنای بی‌نهایتی در نظر گرفته می‌شود که محدودیت‌های فردی، عملیاتی و در کل خود ایده، آن را محصور کرده‌اند و مخاطب مجموعه‌ای انتخاب در محدوده‌ای دارد که ایده هنری در اختیارش قرار داده است.

انتخاب‌ها می‌تواند برای افراد مختلف کاملاً متفاوت باشد، چرا که هر فرد نهایتاً با بالقوه‌هایی سروکار دارد که جهان زیسته آن فرد تا لحظه مشخص رویارویی با اثر، برایش فراهم کرده است. از این‌رو، بر اساس انتخاب‌های هر فرد، مسیر رشد و گسترش ایده تغییر می‌کند و درست مشابه مثال رشد گیاه نعنای، مسیری جدید پیش روی پیشرفت ایده گشوده می‌شود که به درستی می‌توان گفت در نوع خود منحصر به فرد است و شامل مسیری است که یک فرد تا لحظه رویارویی و کنش در برابر ایده، پیموده است. انتخاب‌های فرد که گاه کاملاً جدید و نوآورانه است می‌تواند سبب انبساط حیات فرد شود، چرا که تا پیش از آن در معرض چنین تجربه‌ای نبوده است و همین تجربه، انتخاب‌ها و جریان زیست فرد را در آینده نیز تحت تأثیر قرار خواهد داد. گسترش بالقوگی‌های فردی به جهت اصل ریزوم، می‌تواند به موضوع بعدی که مفهوم بدن بدون اندام است مرتبط شود.

۷. موضوع بدن انسان و ارتباط آن با مخاطب در هنر تعاملی

با توجه به آنچه از فلسفه دلوز استنباط می‌شود، مسئله دوآلیته^۷ به طور کامل منتفی است و انسان متشکل از بدنی بدون اندام است که از پذیرش هرگونه مفهوم ثابت و از پیش تعیین شده‌ای سر باز می‌زند. این بدن بدون اندام در حال ساخته شدن و تغییرات مداوم و لحظه‌ای است و رسیدن به نهایت و یا یک موجود تکمیل شده ممکن نیست، زیرا که تا لحظه مرگ، حرکت و جریان ادامه دارد. هر نقطه ایستا یا بودن و ماندن در لحظه، به معنای مرگ است و زندگی جز جریانی از شدن‌ها، معنایی ندارد. انسان به عنوان موجودی اجتماعی در تقابل با بدن‌های دیگر قرار می‌گیرد و از اتصال و کنش بدن ماشین‌ها با هم حرکت اجتماعی رخ می‌دهد.

نگاه هنر مدرن به انسان بسیار متفاوت از آن چیزی است که در هنرهای سنتی بدان نگریسته می‌شد. رشد فلسفه، علم و تکنولوژی جایگاه انسان را از انفعال به ابتکار تغییر داد و او را در ابراز وجود تا حدودی به استقلال رسانید. این تعریف که انسان در حال رشد لحظه‌ای و شناختن پیرامون خود به لحاظ تجربه‌گری است، در هنر تعاملی به زیبایی هر چه تمام‌تر نمود یافته است و انسان در جایگاه بدنی بی‌اندام، در حال ساخته شدن در لحظه در معرض هنری قرار می‌گیرد که برای تکامل، نیاز به کنش‌گری مخاطب(ان) دارد. بدن بدون اندام در لحظه مواجهه با اثر، آنچه را که تا آن زمان تجربه کرده به کار می‌گیرد و در مقابل امکان پیش‌رو از خود واکنش نشان می‌دهد. این واکنش در مورد هر فرد، منحصر به فرد است، چرا که هر بدن با بدن دیگر به سبب آن چه که حاصل زیستن و صیوروتی فردی است، متفاوت است. پس کنش‌گری فرد نیز در این مواجهه انحصاری است و این چیزی است که هنر تعاملی را تشکیل می‌دهد. در این هنر همه مفاهیم از پیش تعیین شده شکسته می‌شود و کنش‌گری و تجربه‌گری و زیستن در لحظه جایگزین مباحث زیبایی شناختی می‌گردد. در هنر تعاملی موضوع، تأثیرهای متقابل و درگیری در شکل دادن یک تجربه است و نه صرفاً نقادی مخاطب از اثر؛ و هدف، تجربه کردن تمام و کمال یک امکان جدید است و نه تنها نظاره‌گری. مخاطب هنر تعاملی نه تنها که در مسیر ساختن اثر هنری، فعالانه مشارکت می‌کند و به خلاقیت و آفرینش‌گری می‌پردازد همچنین وجود خود او نیز دچار تغییر شده و بر بالقوگی‌های هستی خود اضافه می‌کند این بدان معناست که مخاطب پس از پشت‌سر گذاشتن یک تجربه خلاق هنری، بالقوگی‌های جدیدی به تجربیات، انتخاب‌ها و زندگی خود اضافه کرده است. براین مبنا الی یز به نقل از دلوز و گاتاری در هزار فلات (A Thousand Plateaus) می‌گوید: «بدن بدون اندام به هیچ وجه یک انگاره یا مفهوم نیست بلکه یک عمل است یا مجموعه‌ای از اعمال» (الی یز، ۱۳۹۴: ۱۰۲) همان اعمالی که هر فرد در طی مسیر حیات خود تجربه می‌کند و بر اساس آن دست به انتخاب می‌زند، می‌سازد و ساخته می‌شود.

۸. نتیجه‌گیری

دلوز با افادات ویژه‌اش به انسان و موضوع حیات، جهان را تماماً هستندگی، پویا و حرکت به شمار می‌آورد و در این بین انسان نقشی مؤثر در شکل‌گیری این جریان داشته که به سبب ویژگی در لحظه زیستن و ساخته شدن هرگز نمی‌تواند به کمال آن دست یابد و همچنین نمی‌تواند ایستا و بی‌کنش با پیرامون خود باقی بماند. انسان، جهان پیرامون خود را با تجربیات پیشین و بالقوگی‌های زیستی خود شکل می‌دهد و این پیش‌رفت از آنجا که بر اساس تصمیمات آنی فرد گرفته می‌شود، ساختاری از پیش تعیین شده ندارد. از دگر سو، هنر تعاملی به سبب جایگاه ویژه در میان هنرهای مدرن، توانسته بر اساس نیاز انسان امروزی به کنش و تعامل در تقابل با سکوت، سکون و نظاره‌گری، فضا را برای خلق اثری مشترک از هنرمند و مخاطبان بگشاید و این تعامل چندجانبه در مسیر خلاقیت و آفرینش‌گری موضوع مناسبی در تحلیل رفتار و کنش‌های انسانی از نگاه فلسفه، بوجود آورده است. اعتقاد دلوز بر بی‌ساختاری و بی‌شکلی، منشاء حرکت در لحظه پیش‌رونده است که تحمیل هر ساختار و یا قالب از پیش معین به آن، این روند را محکوم به ایستایی و سرانجام مرگ می‌کند. این تعریف فلسفی منطبق بر ماهیت هنر تعاملیست که به جای یک اثر تمامیت یافته مشابه آنچه که از نتیجه هنرهای سنتی می‌شناختیم، با یک جریان هنری یا به تعریف بهتر یک رویداد مواجه هستیم. مخاطب هنر تعاملی، در جریان یک حرکت پیش‌رونده شرکت داشته که زنده و پویاست و بر خلاف هنرهای سنتی که مخاطب به صدور حکم زیبایی‌شناسانه بسنده می‌کرد، مخاطب تعاملی خود سازنده اثر به شمار می‌رود و این مهم‌ترین تفاوت میان هنر تعاملی و هنرهای سنتی است. از آنجا که در هنر تعاملی چیزی برای نظاره‌گری وجود ندارد، آنچه مهم است رویداد است که در لحظه جریان داشته و برای مخاطب تجربه‌ای ناب به همراه دارد که می‌بایست با تمام بدن و حواس خود در آن درگیر شود و هر لحظه از آن را تجربه و زندگی کند و با انتخاب‌هایی که در این مسیر بر اساس تجربیات پیشین خود می‌کند، رویداد هنری را تکمیل نماید. بر مبنای آنچه که گفتیم می‌توان به روشنی ارتباط حیات مخاطب با ساخته شدن در لحظه را که دلوز به صورت فلسفی مطرح کرده، به شکلی عملی مشاهده کنیم. مخاطب در این رویداد هنری واکنشی بدن‌مندانه داشته چرا که با ایده‌ای روبه‌روست که می‌بایست آن را به اختیار خویش شکل دهد و این اختیار به تعریف دلوز به بدن بدون اندام مخاطب مرتبط است که مرکز تلاقی نیروهای درونی و بیرونی، تجربیات و بالقوگی‌های جدید است. هر ایده جدیدی که به واسطه هنر در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد او را با انباره‌ای از بالقوگی‌ها روبه‌رو می‌کند که مطابق تعریف دلوز از صیوروت است. بر اساس این تعریف انسان همواره میان بالقوه‌ها و بالفعل‌ها شناور است و بر اساس هر بالقوه‌ای که امکان وجود یافتن پیدا می‌کند، مسیر حرکت و سیطره اثر هنری به شیوه ریزوم‌گونه تغییر مسیر می‌دهد. بنابراین، این مدعا که هنر تعاملی ترجمان هنری صیوروت است به تحقق می‌پیوندد، هر ایده خلاقانه‌ای در محدوده وجودی خویش، می‌تواند شامل بی‌نهایت بالقوگی‌هایی باشد که هر یک از مخاطبان بر اساس بدن زیسته خود قادر به جهت‌دهی به آن هستند و حیات هنری یک ایده منوط به تبدیل این بالقوگی‌ها به فعلیت براساس انتخاب‌های منحصر به فرد هر یک از مخاطبان است که خود حاصل زیست افراد تا لحظه رویارویی با اثر هنری است. در نهایت محصول هنر تعاملی تجربه‌ای را برای مخاطب خویش محقق می‌کند که تا پیش از آن وجود نداشته و به تعبیر دلوز موجب انبساط جهان پیرامون فرد می‌شود و او را یک مرحله از آنچه که تا پیش از مواجهه با اثر هنری بوده فراتر می‌برد. در نهایت، هر سه فرض در مورد هنر تعاملی تأیید می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

- ^۱ پدیدارشناسی (Phenomenology) یکی از شاخه‌های مهم فلسفی می‌باشد که اولین بار توسط فرانتس برنتانو فیلسوف آلمانی مطرح شد ولی شکل و ساختار اصلی آن توسط ادmond هوسرل از شاگردان برنتانو، تعریف شد.
- ^۲ موریس مرلوپوتی (Maurice Merleau-Ponty) از شاگردان هوسرل و از پدیدارشناسان بنام بود که چون مستقیماً در مقالات خود به موضوع هنر پرداخته در بین دانشجویان هنر بسیار شناخته شده است. همچنین او نگاهی به شدت جسمانی به انسان، نسبت به سایر نظریات پیشین در فلسفه داشت و یکی از کسانی بود که دوآلیته دکارت را رد کرد. بسیاری از فلاسفه پست‌مدرن از جمله دلوز از نظریه او در باب انسان و یگانگی جسم و روح تأثیر گرفته‌اند.
- ^۳ ماریا فرناندز (Maria Fernandez) تاریخ نگار هنر با دیدگاه پسااستعماری و تاریخ فرهنگ و منتقد هنرهای رسانه‌ای الکترونیک.
- ^۴ لین هرشمن (Lynn Hershman) ۱۹۴۱، هنرمند و کارگردان آمریکایی.
- ^۵ دیوید تافلر (David Tafler) استاد رسانه و ارتباطات و مطالعات فیلم در دانشگاه پنسیلوانیا.
- ^۶ فرانک پوپ (Frank Popper) ۱۹۱۸، نویسنده تاریخ هنر و تکنولوژی.
- ^۷ اگر به درستی بخواهیم به ریشه تفکر دوگانه‌نگاری یا دوآلیسم اشاره کنیم باید (Cogito ergo sum) جمله معروف دکارت را موجب وجود آمدن این نگرش در فلسفه بدانیم.

References

- Ardalani, Hossein (1396) *Post-Structural Gilles Deleuze's Philosophy of Art an Interpretation of Francis Bacon's Paintings*, Hamedan: Islamic Azad University of Hamedan. (in Persian)
- Ambrose, D. (2009) *Deleuze: Philosophy and The Materiality of Painting*, Ed. Constantin V. Boundas, London: Continuum.
- Badiou, Alain; Zizek, S. (1393) *Philosophie und Aktualitat*, Trans. Jalil Mahmoudi, Tehran: Naghsh Va Negar. (in Persian)
- Cohen, Bruce J. (1385) *Ischaums outline of theory and problems of introduction to sociology*, Trans. Mohsen Salasy, Tehran: Toutia. (in Persian)
- Colebrook, Claire (1387) *Gilles Deleuze*, Trans. Reza Sirvan, First Edition, Tehran: Entesharat-e Roshd-e Amouzeshe. (in Persian)
- Deleuze, G.; Guattari, F. (2005) *"A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia"*, Trans. B. Massumi, Minneapolis: University of Minnesota. (in Persian)
- Deleuze, G. (1994) *What Is Philosophy?* Trans. Hugh Tomlinson and Graham Burchell, Columbia University Press.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1393) *What is Philosophy?* Trans. MohammadReza Akhoundzadeh, Tehran: Nashr-e Ney. (in Persian)
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1390A) *Pourparlers*, Trans. Pouya Rofouei, Tehran: Entesharat e Roshd e Amouzeshe. (in Persian)
- Deleuze, G.; Guattari, F. (1390B) *Nietzsche*, Trans. Parviz Homayounpour, Tehran: Nashr-e Ghatreh. (in Persian)
- Derrida, Jacques (1987) *The Truth in Painting*, Trans Geoff Bennington, Lan McLeod: The University of Chicago Press.
- Due, Reidar (1396) *Deleuze*, Trans. Fariborz Majidi, Tehran: Entesharat-e Elmi Farhangi. (in Persian)
- Fernandez, Maria (2006) "Life-like": Historicizing Process and Responsiveness in Digital Art", *The Art of Art History*, 468-478, United State, Oxford University Press Inc, New York.
- Hardt, Michael (1393) *Gilles Deleuze: an apprenticeship in philosophy*, Trans. Reza Najafzadeh, Second Edition, Tehran: Nashr-e Ney. (in Persian)

- Hardt, M. Deleuze, G. (1391) *History's Names but not Father's Name*, (4 Seminars and 4 meetings), Trans. Zahra Oxiri and Peyman Gholami, Tehran: Rokhdaad-e No. (in Persian)
- Hershman, Lynn (1993) "Touch-Sensitivity and Other Forms of Subversion: Interactive Artwork", *Leonardo*, Vol. 26, No. 5, Art and Social Consciousness Special Issue, pp. 431-436.
- Lash, Scott (1383) "Sociology of Postmodernism", Trans. Hassan Chavoshian, Tehran: Nashr e Markaz. (in Persian)
- McIver Lopes, D. (2010) *A Philosophy of Computer Art*. London & New York: Routledge.
- Mc Mahon, Melissa (1997) "Beauty (Machining Repetition in the Age of Art)", *Canadian Riview of Comparative Literature XXIV(3)* and reprinted in *A Shock to Thought: Expression after Deleuze and Guattari*, Brian Massumi(ed). Canada: Routledge.
- Popper, Frank (2006) *From technological to virtual art*. MIT Press.
- Poxon J. (2001) "Embodied Anti-Theology (The Body without Organs and the Judgment of God)", in M, Bryden. *Deleuze and Religion*. (42-50). Canada: Routledge.
- Raminnia, Maryam (1393) "Rouikarde Rhizomatic va Derakhty: Do Shiveye Motefavet dar Afarinesh va Khaneshe Adaby", *Adab Pazhouby Magazin*, Vol. 9, No. 32, pp. 31-61(in Persian)
- Rush, Michael (1389) *New media in late 20th-century art*, Trans. Bitra Roshany, Tehran: Nashr e Nazar. (in Persian)