

واکاوی نقش بدن مخاطب در ادراک اثر هنری پرتره سنتی و پرتره تعاملی دیجیتال با استفاده از آراء موریس مرلوپونتی

ریحانه رفیع زاده اخویان^{۱*}، غزال کثیری^۲

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران

Reihaneh.rafizadeh@yahoo.com

چکیده

در هنر قرن بیستم، پیشرفت تکنولوژی گونه های جدیدی از هنر را خلق کرده است که از آن جمله می توان به هنر تعاملی دیجیتال، اشاره نمود. این شیوه نوین هنری، تجربه ای مبتنی بر مشارکت و ارتباط مخاطب با اثر هنری است و بر بدن و کنش مخاطبی که اکنون یک کاربر و مشارکت کننده در اثر است، تاکید دارد. مهم ترین نظرات در مورد بدن آگاهی از فلسفه موریس مرلوپونتی-پدیدار شناس فرانسوی-بهره می گیرد. در این پژوهش با مقایسه میان هنر پرتره سنتی و آن چه که به واسطه تکنولوژی امروز هنر پرتره تعاملی خوانده می شود، با رویکردی پدیدار شناختی به نقد و واکاوی تن یافتگی سوژه در این دو گونه هنری پرداخته می شود. نمونه های مورد مطالعه از نوع سنجه های غیر واکنشی شامل تصاویر و ویدئو ها می باشد و برای تحلیل داده های ویدئویی از روش های جامعه شناسی در این زمینه استفاده شده است. در هنر تعاملی دیجیتال معاصر بر خلاف صورت سنتی هنر، مخاطب یک بیننده و نظاره گر صرف نیست بلکه با انجام کنش، خود در کنار هنرمند در فرآیند خلاق تولید اثر هنری شرکت می کند. این سوژه تن یافته است که در نهایت، اثر هنری خاص خود را ایجاد کرده و با کنش های بدنی خود، به تجربه زیباشناختی کامل تری دست می یابد.

کلمات کلیدی: هنر تعاملی دیجیتال، سوژه تن یافته، پرسپکتیو، مخاطب.

۱- مقدمه

در عصر رنسانس فیلسوف برجسته ای به نام رنه دکارت^۱ ظهور یافت که نظراتش تأثیر زیادی بر جریان های فلسفی پس از خود گذاشت. بر طبق نظر دکارت دسترسی ما به دنیای خارج غیر مستقیم است و اشیاء هیچ گاه بی واسطه بر ما مکشوف نمی شوند. وی با طرح جدایی ذهن از بدن و تبیین سوژه اندیشنده، آدمی را در تمایز با جهان اطراف خود قرار داد. در این فلسفه ذهن در جایگاه بالاتری نسبت به بدن قرار می گیرد و این امر خود تأثیرات بسیاری بر تجربه های زیستن و تلقی انسان از ذهن، جسم و جهان اطراف خواهد داشت. البته می توان ریشه های این اندیشه در فلسفه غرب را به هزاران سال پیش بازگرداند؛ جایی که فیلسوفی نظیر سقراط تن را زندان روح دانست و والاترین هدف انسان در نظرش این بود که جسمش را بمیراند به این منظور که ذهنش ناب شود. پس از آن افلاطون نیز با طرح نظریه جهان مُثُل، به نفی جهان مادی به نفع جهان ایده ها و مثال ها برخاست؛ او نیز جسم را مدفن روح می دانست (فارسی نژاد، ۱۳۸۹). در ادامه این روند، در نگاه زیبایی شناسانه هنر رنسانس با پیدایش نگره پرسپکتیوی روبرو هستیم.

اساس نظری پرسپکتیو مبتنی بر فاصله میان سوژه تماشا کننده و ابژه نگریسته شده بود. حتی از نظر لغوی نیز پرسپکتیو به معنای نگاه خردمندانه و به وضوح دیدن می باشد که آگاهانه سرکوب حواس بویایی، شنوایی و چشایی را پیش فرض می گیرد و بریک فاصله و جدایی از تجربه ی مستقیم با محیط صحه می گذارد. بازنمایی های پرسپکتیوی رنسانسی، سوژه را به تماشای جهان همچون نگریستن به یک تصویر، و به عنوان ابژه ای برای دانش دعوت می کردند (قهرمانی، ۱۳۹۳). در قرن بیستم، جریانی از فلاسفه کوشیدند به رفع این تمایز و فاصله ایجاد شده میان سوژه و ابژه بپردازند.

پدیدارشناسی مهم‌ترین جریان فلسفی در قرن بیستم است و توسط ادوموند هوسرل^۱ پایه گذاری شد. این مکتب فلسفی در دو کشور فرانسه و آلمان گسترش یافت و بر اندیشه‌ی فیلسوفانی نظیر گادامر^۲، دریدا^۳ و ریکور^۴ تاثیر گذاشت. از بین تمام این چهره‌ها می‌توان به فیلسوفی متفاوت به نام موریس مرلوپونتی^۵ اشاره کرد. مرلوپونتی می‌کوشد در برابر دوگانه انگاری دکارت در خصوص ذهن و جسم به اتحاد میان این دو مقوله بپردازد تا ما با استفاده از منظر بدنمان بتوانیم دوباره جهان را ادراک کنیم. او بر این باور است که جهان قدیم درکی خردمندانه از جهان داشت و درکش را فراتاریخی می‌دانست و بنابراین آثار هنری که به خلق آن پرداخت معانی‌ای صریح داشتند اما در جهان مدرن این تلقی دگرگون شده و آثار هنری معانی مبهمی پیدا کرده‌اند (جابرالانصار، ۱۳۹۱). حضور رسانه‌های نوین و از پی آن، برآمدن هنر تعاملی از دستاوردهای این جهان مدرن است. هدف از این پژوهش نقد و واکاوی تن یافتگی سوژه در تعامل با هنر مبتنی بر رسانه دیجیتال در مقایسه با صورت سنتی اثر هنری، می‌باشد. موریس مرلو پونتی هنر تعاملی و تکنولوژی را تجربه نکرد اما نظرات او در نقد هنر تعاملی معاصر که در پی به چالش کشیدن کاربر خود به عنوان یک سوژه متجسد می‌باشد قابل استفاده است. سوژه تن یافته مرلو پونتی در برابر فاعل شناسایی قرار می‌گیرد که دکارت مطرح کرد و تنها یک اندیشه کننده محض می‌باشد.

۲- روش تحقیق

پارادایم برساختی-تفسیری، از پارادایم‌های موجود در تحقیق کیفی می‌باشد. از نظر روش شناختی این پارادایم بر منطق تأویلی و جدلی تأکید دارد و از مشخصه‌های آن، طبیعت گرایی است؛ به این معنا که از تحمیل معنا به ابژه اجتناب کرده و اولویت بخشی به مشاهده میدانی می‌دهد (محمدپور، ۱۳۹۲). روش شناسان معاصر بر استفاده از روش‌هایی تأکید دارند که منجر به ایجاد کمترین حساسیت و اختلال در فرآیند طبیعی جمع‌آوری داده شوند. امروزه پیدایش سنج‌های غیر واکنشی یا غیر مزاحم ناشی از کاستی‌های روش شناختی پرسش‌نامه، مصاحبه و مشاهده برای جمع‌آوری داده‌هاست.

ویدئو آرت، فیلم‌های ویدئویی مراسم ازدواج و انواع بیشتر دیگری از ویدئوها که امروزه در اینترنت مشاهده می‌شود بیان‌گر نفوذ رسانه ویدئو در زندگی روزمره انسان است. در حالیکه در مصاحبه و پرسش‌نامه با متن سر و کار داریم، در تحلیل ویدئویی با همزمانی صدا و تصویر، حجم زیادی از اطلاعات را باید بررسی کرد. بنابراین تحلیل این گونه از داده‌ها می‌تواند بسیار پیچیده‌تر از تحلیل متون مکتوب باشد (Knoblauch et al, 2012). در روش‌های جامعه‌شناختی برای تحلیل داده‌های ویدئویی، به تحلیل علمی-اجتماعی این داده‌ها پرداخته می‌شود. انسان‌ها، کنش‌های آن‌ها و ساختارهایی که بر اساس این کنش‌ها ساخته می‌شود، موضوع مهم تحلیل جامعه‌شناختی داده‌های ویدئویی می‌باشد. ثبت محتوای داده‌های ویدئویی و کد برداری، انتخاب و بررسی دقیق سکانس کلیدی به صورت تکراری تا مرحله اشباع نظری با استفاده از پخش مجدد ۶۰ دیدن فیلم با حرکت آهسته و با حرکت تند، ایجاد توقف یا مکث در پخش فیلم و بررسی فریم ۷ به فریم فیلم، از مراحل انجام این روش حقیق جامعه‌شناختی است.

در این پژوهش، از روش‌های جامعه‌شناسی برای تحلیل داده‌های ویدئویی در این زمینه استفاده شده است. تحلیل فریم به فریم داده‌های ویدئویی توسط نرم‌افزار پریمیر^۸ صورت گرفته است. نمونه‌های مورد مطالعه، از نوع سنج‌های غیر واکنشی شامل تصاویر و ویدئو‌ها می‌باشد. برای هنر پرترة سنتی از تصاویر ویدئویی مربوط به نمایش اثر مونالیزا^۹ توسط لئونارد داوینچی در موزه لوور در سال ۲۰۱۲ میلادی، استفاده شده و برای اثر هنری پرترة تعاملی دیجیتال^{۱۰}، سیستم تعاملی تولید شده در دانشگاه ملی سنگاپور^{۱۱} در این زمینه، انتخاب شده است (Ning, 2008). نمونه‌گیری از نوع هدف مند و جهت

1 Edmund Husserl

2 Hans-Georg Gadamer

3 Jacques Derrida

4 Paul Ricœur

5 Maurice Merleau-Ponty

6 Playback

7 Frame by frame

8 Adobe Premiere Pro

9 Mona Lisa

10 Interactive Portrait Art

11 National University of Singapore

دستیابی به نمایایی و تطبیق پذیری با رویکرد فلسفی مورد نظر، انتخاب شده اند. پرسش اصلی نقش کنش های بدنی مخاطب در ادراک اثر هنری در مواجهه با پرتره سنتی و پرتره تعاملی دیجیتال می باشد.

۳- رسانه های سنتی هنری

در دوران پیشا سقراتی در یونان باستان، میان هستی و حقیقت و زیبایی فاصله ای نبود و هر آنچه زیبا بود، حقیقت بود. آملی تئاتر ها^۱ مکان نمایش در یونان و روم باستان بود که عموماً ساختاری بیضوی داشتند. میدان نمایش در وسط آن بود و سکوهای تماشاگران گردگرد آن را گرفته بودند. قدیم ترین آملی تئاتر ها مربوط به سده اول قبل از میلاد است (پاکباز، ۱۳۸۳). آملی تئاترهای یونانی، ایده و مفهوم فاصله را در الگویی معمارانه نهادینه کردند. در این جا برخلاف نمایش های آیینی که تماشاگران حضوری فعال و کالبدی در پروسه اجرا داشتند، باجدایی صحنه از تماشاگران، الگوی ارتباطی به دیدن و شنیدن محدود شد (قهرمانی، ۱۳۹۳). پیدایش نگره پرسپکتیوی در رنسانس را در نظرات یونان باستان می توان ریشه یابی کرد.

پرسپکتیو، باز نمایایی واقعیت سه بعدی است بر فضای دو بعدی تصویر و دو قاعده اصلی دارد. اول آن که اجسام دور کوچک تر از اجسام نزدیک به نظر می آیند و دیگری این که خطوط موازی ظاهراً در دور دست به هم می رسند. لئون باتیستا آلبرتی^۲، نظریه پرداز ایتالیایی در عصر نوزایی، برای نخستین بار پرسپکتیو را از طریق ترسیم نشان داد. وی به عنوان یک نظریه پرداز انسان گرا، بر سرشت عقلانی و علمی هنرها تأکید می گذاشت و هنر را از نماد گرایی و کارکرد مذهبی جدا می دانست. آلبرتی با تأکید بر مفاهیم خرد، فاصله و مرکز ثابت، نزدیکی به حقیقت نقاشی را وابسته به نگرستن از یک فاصله مشخص بیان می کند. پیرو دلا فرانچسکا^۳، نقاش و ریاضی دان ایتالیایی در عصر نوزایی، از مهمترین نقاشانی است که به گسترش پرسپکتیو در نقاشی پرداخت. او در ادامه کارش با آلبرتی آشنایی یافت و به تلفیق نقاشی و معماری پرداخت که در تابلوی «شلاق زنی مسیح» که در تصویر شماره ۱ دیده می شود، به کار گرفته شد (پاکباز، ۱۳۸۳). اساس نظریه پرسپکتیو مبتنی بر فاصله ای میان سوژه تماشا کننده و ابژه نگریسته شده بود.

از نظر لغوی پرسپکتیو به معنای نگاه خردمندانه و به وضوح دیدن می باشد که آگاهانه سرکوب حواس بویایی، شنوایی و چشایی را پیش فرض می گیرد و بریک فاصله و جدایی از تجربه ی مستقیم با محیط صحنه می - گذارد. قرار دادن تماشاگر در موقعیت ادراک کننده، توانایی به چالش کشیدن سوژه را نداشته و در نتیجه تماشاگر، فاصله ای مشخص میان خود و اثر هنری حس می کند. با ایجاد این فاصله بر برتری بینایی نسبت به حواس تأکید می شود. بازنمایی های پرسپکتیوی رنسانسی، سوژه را به تماشای جهان همچون نگرستن به یک تصویر، و به عنوان ابژه ای برای دانش دعوت می کردند (قهرمانی، ۱۳۹۳). تصویر شماره ۴ نشان دهنده حضور مخاطبان در برابر اثر مونا لیزا در موزه لوور پاریس در فرانسه، در ماه اکتبر سال ۲۰۱۲ میلادی می باشد.



تصویر ۱- شلاق زنی مسیح، پیر دلا فرانچسکا، ۱۴۵۵-۱۴۶۰، رنگ و روغن روی بوم. مأخذ: (درگاه ویکی پدیا)

1 Amphitheatre

2 Leon Battista Alberti

3 Piero della Francesca

۴- رسانه های نوین هنری در قرن بیستم- هنر تعاملی

با پیشرفت تکنولوژی و ویژگی بلادرنگی و همزمانی سیستم های کامپیوتری امکان خلق دنیاهای مجازی، آسان تر شده و این امکان برای هنر معاصر ایجاد شده است که به راحتی با مخاطب خود، ایجاد تعامل و همراهی کند. امروزه هنرمندان می کوشند با بهره گیری از رسانه های نوین، جلوه های جدیدی به کار خود بخشیده و مخاطب را با کار خود وارد کنش کنند. تعامل با اثر هنری هم به صورت دیداری و هم شنیداری امکان پذیر شده و این هنر می تواند در فضای واقعی یا مجازی عرضه شود.

هنر تعاملی دیجیتال، شامل هنر دیجیتالی و الکترونیکی است که حسگر و دوربین های مختلف برای دریافت ورودی دارد. علاوه بر آن دارای کامپیوتر، ریزپردازنده و مدارهای الکترونیکی و سایر پایانه های دیجیتالی و آنالوگی برای پردازش اطلاعات است و خروجی های مجهز به سنسورهای دیداری-شنیداری، لامسه ای و بویایی برای نمایش دارد. تمام این ها در یک سیستم قرار داده شده است که به کنش های تن یافتنه مخاطب یا کاربر خود به طور همزمان یا در طول زمان پاسخ می دهد (Stern, 2013). در این گونه هنری تأکید بر کنش فیزیکی مخاطب یا کاربر برای فهم بهتر روند شکل گیری اثر هنری است.

می توان ویژگی ایجاد تعامل را در هنرهایی که بذاته تعاملی نبوده اند نیز افزود. به عنوان مثال در هنر پرتره، مخاطب با قرار گرفتن در مقابل یک اثر و انجام حرکت در صورت خود به منظور ایجاد یک حس، قادر به ایجاد تغییر در پرتره ی مقابل خود خواهد بود. کاربر می تواند پرتره را در حال خنده ببیند اگر برابر آن بخندد و آن را گریان یا خشمگین ببیند اگر احساسات متناظر را در صورت خود ایجاد کرده باشد (Ning, 2008). تصویر شماره ۵ نشان دهنده حضور مخاطبان در برابر اثر پرتره تعاملی می باشد که توسط محققان در دانشگاه ملی سنگاپور ساخته شده است.



تصویر ۲- روند اجرایی چهره نگاری تعاملی. مأخذ: (Ning,2008,2)

اثر پرتره تعاملی دیجیتال، در طرح تحقیقی دانشگاه ملی سنگاپور در سطح دکترا طراحی و پیاده سازی شده است. سیستم شامل یک کامپیوتر و یک دوربین است. در ابتدای کار از کاربر خواسته می شود برای یک تا دو ثانیه صورت خود را به صورت خنثی و بدون حس در مقابل دوربین نگه دارد. در اینجا سیستم نشانه گذاری های مورد نظر خود را انجام داده و ورودی اولیه

ی خود را می سازد. با گرفتن یک تصویر تمام رخ و از روبرو از کاربر و ارسال آن به کامپیوتر به عنوان ورودی، آواتار^۱ کاربر ایجاد می شود.

تصویر گرفته شده از کاربر به وسیله ی دوربین، به کامپیوتر داده شده و پس از آن تصویر اصلاح شده توسط کامپیوتر، بر روی پرتره اصلی رندر گیری می شود (تصویر ۲). با دادن ورودی اولیه به سیستم، به طور خودکار نقطه گذاری هایی روی صورت توسط تولیدکننده ی نشانه ی صورت، افزوده می شود. نقطه های روی فایل ورودی برای حرکت دهی به آواتار استفاده می شود و نقطه گذاری های روی صورت کاربر برای بازیابی حس او توسط سیستم استفاده می شود.

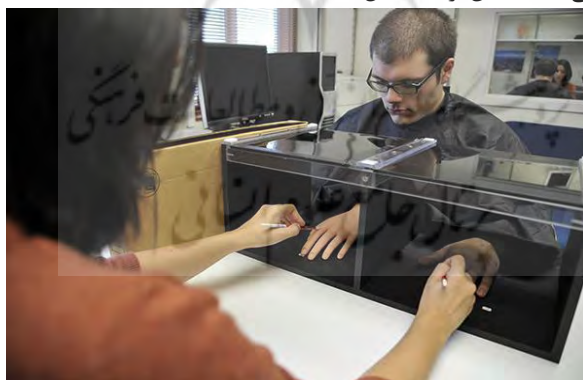
پس از آن سیستم، به صورت فریم به فریم به ردیابی نقطه گذاری ها برای دریافت حس مخاطب می پردازد. در ادامه کاربر با ایجاد تغییرات احساسی در صورت خود، آنچه را از خود بروز می دهد در پرتره ی مقابل خود، خواهد دید. این عملیات به صورت همزمان و بلادرنگ صورت می گیرد. این سیستم شامل سه مرحله می شود:

۱. ساخت آواتار: ایجاد یک آواتار قابل حرکت.
۲. تشخیص حس: ردّ و بازیابی احساس کاربر.
۳. انتقال حس: انتقال حس بازیافته شده به آواتار ساخته شده.

اولین نمونه ی پرتره های تعاملی به سال ۱۹۹۶ باز می گردد. این پرتره ها دو محدودیت اصلی داشتند. اولین مشکل آن تشخیص احساسات مختلف بروز داده شده از سوی کاربر بود که به دلیل پیچیدگی، گزینه های کاربر برای انتخاب حس به سه مورد خنثی، خوشحال، غمگین محدود می شد. مشکل دیگر آواتار مورد نیاز بود که در این موارد از آواتارهای پیش فرض استفاده می شد و کاربر صورت خود را در ایجاد حس دخالت نمی داد (Ning, 2008). اما امروزه با رشد تکنولوژی کاربر توانایی دخالت بیشتر و تعامل بهتر را، در نسبت با اثر هنری به کمک بدن خود یافته است.

۵- تن و جایگاه آن نزد پدیدار شناسان

از مسائل مطرح شده در علوم معرفتی این است که ما چگونه خود را درون یک جسم دریافت می کنیم و به طور پیوسته با محیط خود در ارتباط می مانیم و چگونه ما خود را به صورت بودن در یک جسم تجربه می کنیم که به ما احساس «ما بودن» را می دهد و مطابق اراده و خواست ما عمل می کند. در تجربه های روزمره بدن بیولوژیکی، میان ما و بدن ما یک رابطه وابستگی است و چنین به نظر می آید که این ارتباط قابل گسست نیست.



تصویر ۳- آزمایش توهم دست پلاستیکی. مأخذ: (Kilten, 2012, 3).

پژوهشگران در علوم اعصاب و روانشناسی با طرح آزمایش هایی به بررسی نحوه آگاهی ما از بدن مان پرداخته اند. آزمایشی موسوم به «توهم دست پلاستیکی»^۲، شرکت کننده در آزمایش را در توهمی برای تشخیص دست طبیعی خود از دست مصنوعی قرار می دهد. به این صورت که کاربر در مقابل میزی می نشیند و دست چپ خود را روی میز قرار می دهد. دست مصنوعی در کنار دست کاربر قرار گرفته و به کمک صفحه ای از آن جدا می شود. فرد آزمایش کننده شروع به کشیدن قلم مو به طور

1 Avatar

2 The Rubber Hand Illusion

همزمان به روی هر دو دست می‌کند و ناگهان ضربه‌ای به دست مصنوعی وارد می‌آورد. دیده خواهد شد که کاربر نسبت به ضربه به دست مصنوعی واکنش داده و آن را جزیی از بدن خود به حساب آورده است (تصویر ۳).

از نظر فلسفی می‌توان تن یافتگی و تجسد را چگونگی تعریف و تجربه فرد از خود تعریف کرد. و از نظر اعصاب شناسی و روانشناسی می‌توان آن را چگونگی فهم بدن توسط مغز و تاثیر آن بر اعصاب، بیان کرد. در هوش مصنوعی این مساله در میزان واکنش روپات به محیط اطراف معنا می‌یابد، و در واقعیت مجازی چنین برداشت می‌شود که با استفاده از دستگاه‌های متصل به بدن و حضور در دنیای مجازی ما دارای نوعی بدن مجازی خواهیم شد (Kilten, 2012). فلیسوف‌های پدیدار شناس اگزیزتانسیالیست کلاسیک راه و روش مناسب برای درک تن یافتگی ایجاد کرده‌اند و با این راه است که می‌توان به شناخت درست این مطلب دست یافت.

یکی از فیلسوفان که سهم بسیاری در فلسفه معاصر دارد موریس مرلوپونتی فرانسوی است. موریس مرلوپونتی در ۱۹۰۸ میلادی در فرانسه به دنیا آمد. او در تفکر خود تحت تاثیر هوسرل و برگسون قرار گرفت و کوشید تا افکار آنها را با هایدگر آشتی دهد. برای مرلوپونتی مهمترین دوران در تفکر هوسرل آخرین دوره‌ی عمر اوست، آن جایی که هوسرل استدلال می‌کند که جهان بینی جدید از نوعی بی‌توجهی به عالم مأنوس ادراکی نتیجه می‌شود که این عالم ادراکی همان عالم حیات است (پیراوی ونک، ۱۳۸۹). با این وجود بررسی ماهیت تن نزد دو پدیدار شناس بزرگ یعنی ادموند هوسرل و موریس مرلوپونتی بیانگر تفاوت دیدگاه میان این دو اندیشمند در این زمینه است.

اگرچه هوسرل در برخی از آثار خود بر رابطه میان تن و سوژه تأکید می‌کند، اما این امر در تضاد با مفاهیم مهمی است که او در زمینه تأویل پدیدار شناختی و سوژه استعلایی مطرح می‌کند. هوسرل در آثار منتشر شده پس از مرگش به نقش تن در ادراک توجه داشته است اما بر این باور است که وظیفه برقراری ارتباط میان عالم ماده و عالم ذهن را جهت مندی معرفت ما تعیین می‌کند نه صرف حواس جسمانی و مهارت‌های بدنی. وی بیان می‌کند که در تقویم بدن باید به نقش‌های متفاوت حواس مختلف توجه کرد و سوژه‌ای که فقط از حس بینایی برخوردار است به هیچ وجه نمی‌تواند بدنی پدیدار شونده داشته باشد (شکری، ۱۳۹۱). مطالعه دقیق تلقی این دو اندیشمند از بدن، تفاوت‌های عمیق روش شناختی را نشان می‌دهد. مرلوپونتی ثنویت هوسرل در مورد محض بودن آگاهی و انضمامی بودن واقعیت عینی را منسوخ می‌کند.

مرلوپونتی با برابر قرار دادن سوژه ادراکی با زیست بدن بر ثنویت ادراکی هوسرل فایق آمد. به اعتقاد مرلوپونتی بدن در تجربه ادراکی دارای نقش تقویمی است و به واسطه بدن است که تجربه بنیاد می‌یابد و در حاشیه افق آگاهی ادراک ما باقی می‌ماند. ما به مثابه سوژه‌های تن یافته، بر خلاف باور هوسرل ایگوهای محضی که نسبت خارجی با بدن هایمان داشته باشیم نیستیم. فاعل تمام افعال ادراکی ما تن است. به این معنا که ما ضمن ادراک چیزهای دیگر خود را دارای بدن نمی‌یابیم و بدن متعلق ادراک نیست بلکه اصولاً ما همان بدنمان هستیم (شکری، ۱۳۹۱). مرلوپونتی بدن ما را به عنوان نحوه‌ی بودن و یا هستی ما در عالم لحاظ می‌کند.

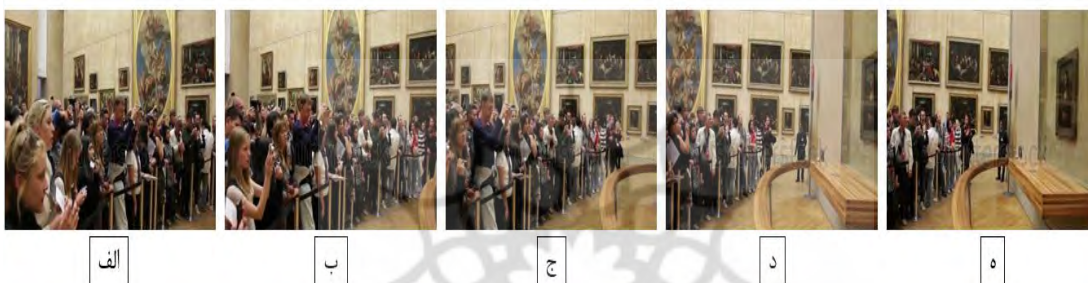
در فلسفه‌ی مرلوپونتی باتوجه به ادراک حسی و نقش عالم، تن کارکردی متمایز و برجسته می‌یابد و تنها به عنوان جسم با صفت امتداد توصیف نمی‌گردد بلکه به عنوان دسترسی ویژه‌ی بشر به عالم لحاظ می‌شود. بحث از آگاهی متجسد و اجتماعی بودن انسان از جمله مواردی است که مورد توجه مرلوپونتی قرار می‌گیرد. او با طرح واحد روان-تنی یا به عبارتی سوژه تن یافته یا تن آگاه در نظر دارد به هرگونه دوگانه انگاری در زمینه‌ی سوژه و ابژه پایان دهد. وی با هر نحله‌ای که به نوعی معتقد به جدایی تن و روان است، مخالفت کرده و سوژه را یک کل یا گشتالت می‌داند نه صرف احساس یا آگاهی محض. بنابر نظریه گشتالت، آنچه انسان بیرون از خود می‌نگرد یک هیأت کلی است که از احساس‌های منفک از هم تشکیل نشده بلکه یک احساس در رابطه با احساس دیگر معنا می‌یابد. مرلوپونتی بر مبنای روانشناسی گشتالت می‌گوید حواس پنج‌گانه که نخستین وسیله دستیابی ما به عالم هستند، مجزا از هم نیستند، بلکه سازنده یک ساختارند که در یک هیأت کلی سازمان یافته‌اند (پیراوی ونک، ۱۳۸۹). سوژه مورد نظر مرلوپونتی یک سوژه‌ی دکارتی نیست بلکه سوژه مدرک و یک سوژه تجسد یافته است.

ادراک در نظر مرلوپونتی، نتیجه آن چیزی است که وی آن را بدن شکل‌واره‌ای می‌نامد و این مفهوم نه صرفاً یک رویکرد ذهنی است و نه شامل یک حالت فیزیولوژیک می‌شود. بدن شکل‌واره‌ای کانونی است که توسط آن انسان تغییرات و حرکات محیطی را دریافت می‌کند و به آن‌ها پاسخ می‌دهد و به این ترتیب راهی به عالم دیگران باز می‌کند. به اعتقاد مرلوپونتی ما دارای بدن نیستیم بلکه ما بدنمان هستیم و به عبارتی ما از طریق بدنمان در عالم هستیم و توسط بدن مان عالم را ادراک می‌کنیم (شکری، ۱۳۹۱). مرلوپونتی می‌گوید وقتی به چیزی نگاه میکنیم، بی‌آنکه بدانیم، فاصله‌ای را انتخاب می‌کنیم که از آن

جا بهترین وضوح را هم از اجزا و هم از کل جسم داریم و هنگامی که چیزی را در دست می گیریم، آن را طوری در دست می گیریم که بیشترین شناخت را از آن پیدا کنیم. برای تصاویر نمایشگاه فاصله ای وجود دارد که از آن جا باید به آن نگاه کرد، از فاصله دورتر یا نزدیکتر، وضوح و کلیت جسم از بین می رود و این جسم ماست که به دنبال چنین فاصله بهینه ای می گردد. جسم ما خودش را با دنیایی که در آن زندگی می کند، تطبیق می دهد. مهارت های ادراکی ما، اشیاء و اجسام نامشخص را به اندازه کافی برای ما مشخص و معین می کنند و باعث درک آنها توسط ما می شوند. مابدون درک دائمی عدم قطعیت و ناپایداری دنیا و تلاش مستمر برای غلبه بر آن، به هیچ وجه دنیای پایداری نخواهیم داشت (فارسی نژاد، ۱۳۸۹). بنابر این مرلویونتی به تبیین مفاهیم سوژه تن یافته، ادراک و بدن شکل واره ای می پردازد. او با تاثیر گرفتن از مکتب گشتالت، بر این باور است که ادراک از همکاری حواس حاصل می شود.

۱- تجزیه و تحلیل

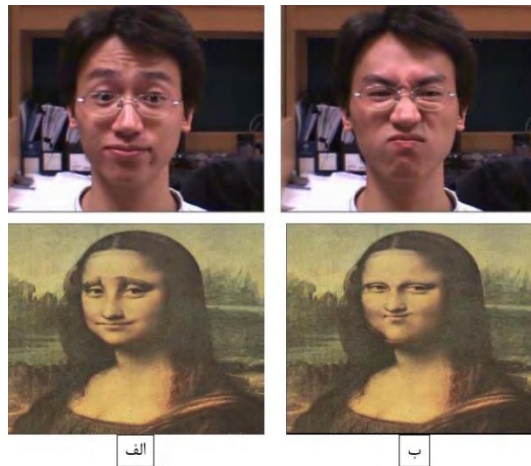
به صورت سنتی، لذت بردن از هنر پرتره، نظیر مونالیزا اثر داونینچی، فعالیتی منفعلانه و همراه با نوعی تسلیم است. در این موارد مخاطب اثر تنها تماشاگر نقاشی است و به تحسین ضربه های قلم موی هنرمند و یا ترکیب بندی و امثالهم می پردازد (تصویر ۴).



تصویر ۴- حضور مخاطبان در برابر اثر مونالیزا، موزه لوور. مأخذ: (درگاه Shutterstock).

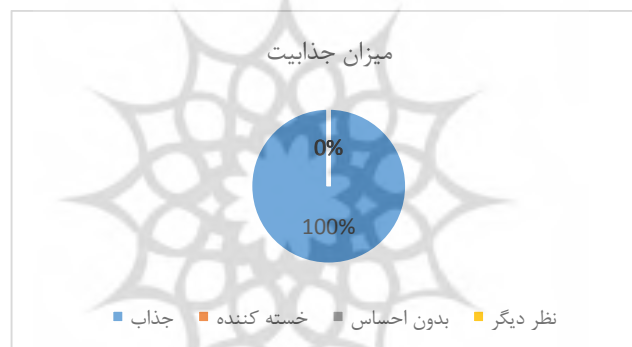
امروزه با ظهور کامپیوترها و امکانات همزمان آنها و الگوریتم های گرافیکی، مخاطب توانایی تعامل با اثر هنری را به دست آورده است و بنابراین لذت بردن از اثر هنری بعد جدیدی را کسب می کند. تصویر شماره ۵ نشان دهنده حضور مخاطبان در برابر اثر پرتره تعاملی می باشد. در اثر پرتره تعاملی کاربر در چهره ایجاد شده توسط سیستم به کمک کنش های صورت خود شرکت کرده و آثار بزرگی نظیر مونالیزا را آن گونه که خود می خواهد به تماشا می نشیند. با تغییر حالت چهره مونالیزا نسبت به کنش مخاطب، به نوعی هاله تقدس از چهره این اثر برداشته شده و این مخاطب است که خود را در چهره مونالیزا مشاهده می کند.

چنانکه گفته شد، بر طبق دیدگاه موریس مرلویونتی، حواس انسان برای تولید یک تجربه زیباشناختی هستی شناسانه با هم کار می کنند. وقتی تمام حسگر های تن آدمی در تجربه زیباشناختی ایفای نقش می کنند، حذف هر یک از پنج احساس اصلی باعث اختلال در فرآیند شناخت می شود، زیرا ادراک ما از همکاری تمام حس ها با هم است که نقش می گیرد. در هنر تعاملی دیجیتال به دلیل کنش بدنی کاربر، امکان استفاده از سایر حواس علاوه بر حس بینایی، برای وی میسر خواهد بود. تجربه کاربر این گونه هنری، یک تجربه تن یافته، احساس شده و زندگی شده توسط شرکت کننده در هنر تعاملی می باشد. ادراک کاربر، در این جا به واسطه بدن شکل واره ای وی صورت می پذیرد. کاربر اثر تعاملی دیجیتال، تغییرات و حرکات محیطی را دریافت کرده و نسبت به آن پاسخ می دهد.



تصویر - حضور مخاطب در برابر اثر پرتره تعاملی دیجیتال. مأخذ: (Ning,2008,6)

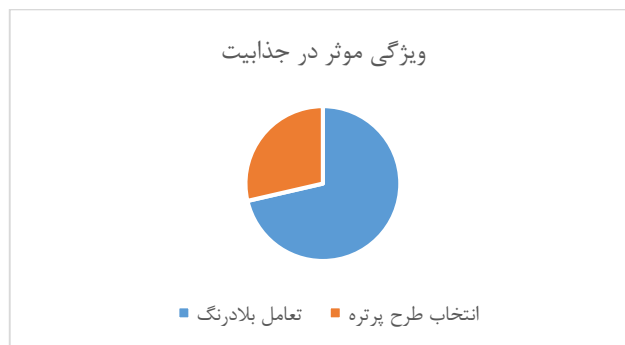
سازندگان سیستم پرتره تعاملی برای بررسی کیفیت و نتیجه کار خود اقدام به اجرای عملیات آماری با استفاده از ۷ دانش آموخته دانشگاه که ۵ تن از آن ها مرد و ۲ تن زن بوده اند، نموده اند. مطابق این نتایج چنانکه در رسم توضیحی ۱ دیده می شود، تمام مخاطبان از این سیستم ابراز رضایت نموده و آن را برای خود یک تجربه جذاب به حساب آورده اند.



رسم توضیحی ۱- میزان جذابیت اثر هنری برای مخاطب. مأخذ: (Ning,2008,4)

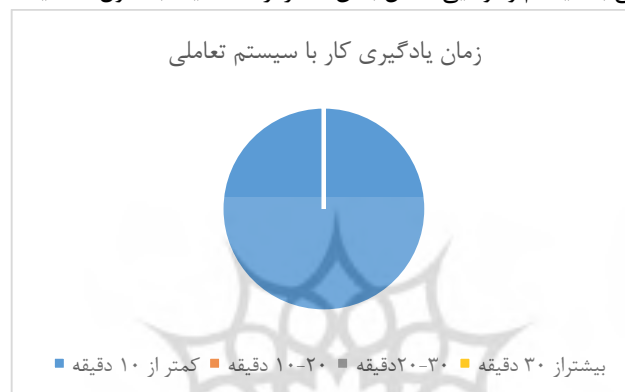
برای مخاطبان این اثر، ویژگی های جذاب در این تجربه هنری امکان تعامل بلادرنگ و همزمان با سیستم است. مخاطب این اثر با ایجاد حس شادی یا غم در چهره خود می تواند پرتره مقابل خود را با همان حس مشاهده نماید. ویژگی دیگر امکان انتخاب طرح های مختلف برای پرتره برای هر مخاطب می باشد (رسم توضیحی ۲). در این سیستم آثار هنری از لئوناردو داوینچی، اندی وارهول، رامبرانت ۱ و ونکوگ ۳، انتخاب های پیش روی مخاطب هستند.

1 Andy Warhol
2 Rembrandt
3 Vincent van Gogh



رسم توضیحی ۲- ویژگی بارز برای جذابیت اثر هنری تعاملی برای مخاطب. مأخذ: (Ning,2008,4)

برای تمام مخاطبان آشنایی با سیستم و توانایی تعامل با آن کمتر از ۱۰ دقیقه به طول انجامیده است (رسم توضیحی ۳).



رسم توضیحی ۳- زمان لازم برای یادگیری کار با سیستم تعاملی. مأخذ: (Ning,2008,4)

نتیجه گیری

با توجه به آنچه گذشت، در پاسخ به پرسش اصلی می توان گفت که در هنر تعاملی دیجیتال معاصر بر خلاف صورت سنتی هنر، مخاطب یک بیننده و نظاره گر صرف نیست بلکه با انجام کنش، خود در کنار هنرمند نشسته و در فرآیند خلاق تولید اثر شرکت می کند. این کاربر هنر تعاملی است که در نهایت اثر هنری خاص خود را ایجاد کرده و می توان گفت همان طور که مرلوپونتی در نظراتش بیان می کند در دنیای تعاملی دیجیتال اثر هنری، تمایزی میان سوژه و ابژه نیست و هر دو در تعامل با هم است، که شکل می یابند. در هنر تعاملی دیجیتال سوژه تن یافته متجسد است که با کنش های بدنی خود، به تجربه زیباشناختی کامل تری دست می یابد. با استفاده از بدن توسط مخاطب اثر هنری، او دیگر تنها مخاطب و مشاهده گر محض نبوده، بلکه مشارکت کننده در اثر هنری و کاربر نامیده می شود. کاربران به آسانی با سیستم وارد تعامل شده و از ویژگی های تعامل همزمان و بلادرنگ با اثر و انتخاب آزادانه خود در فرآیند تولید اثر هنری لذت می برند.

منابع

- پاکباز، رویین (۱۳۸۳)، «دایره المعارف هنر»، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر
- پیراوی ونک، مرضیه (۱۳۸۹)، «پدیدار شناسی نزد مرلوپونتی»، آبادان: پرسش
- فارسی نژاد، علی، مترجم (۱۳۸۹)، «درباره ی اینترنت»، نوشته هیوبرت ال. دریفوس، تهران: نشر ساقی
- جابرالانصار، فرزاد، مترجم (۱۳۹۱)، «جهان ادراک»، نوشته موریس مرلوپونتی، تهران: ققنوس
- شکری، محمد (۱۳۹۱)، «هوسرل مرلوپونتی و مفهوم تن» مجله حکمت و فلسفه، تابستان ۱۳۹۱، صص ۴۱-۵۶
- قهرمانی، محمدباقر، پیراوی ونک مرضیه، مظاهریان حامد، صیاد علیرضا (۱۳۹۳)، «تن یافتگی تماشاگر در فضای هاپتیکی فیلم»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۱۹ شماره ۲، صص ۵۳-۶۱

• محمدپور، احمد (۱۳۹۲)، «روش تحقیق کیفی ضد روش» تهران: جامعه شناسان

- Ning, Y., & Sim, T. (2008, January). **Interactive portrait art**. In Applications of Computer Vision, 2008. WACV 2008. IEEE Workshop on (pp. 1-6). IEEE.
- Kiltani, K., Groten, R., & Slater, M. (2012). **The sense of embodiment in virtual reality**. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 21(4), 373-387.
- Knoblauch, H. Schnettler, B. Raab, J & Soeffner, H. (2012). **Video Analysis: Methodology and Methods: Qualitative Audiovisual Data Analysis in Sociology**, Frankfurt: Peter Lang GmbH.
- -Stern, Nathaniel.(2013).**Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance**. USA: Gylphi Limited.

درگاه Shutterstock

- <http://www.shutterstock.com/fr/video/clip-8716306-stock-footage-france-paris-october-audience-near-the-picture-mona-lisa-in-louvre-museum-paris-france.html?src=rel/8729032:0/3p>

درگاه ویکی پدیا

- https://en.wikipedia.org/wiki/Flagellation_of_Christ_%28Piero_della_Francesca%29

