

# رهیافت تحلیلی هنر دیجیتال تعاملی با تاکید بر ادراک بدنمند مرلوپونتی

## (مطالعه موردی: نمایشگاه هنرمندان و روبات‌های پاریس)<sup>۱</sup>

هما نوزاد<sup>۲</sup>

مقاله ترویجی  
تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۴/۲۴  
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۱/۲۲

### چکیده

نقش پر رنگ هنر دیجیتال تعاملی به عنوان هنر روز دنیا موجب می‌شود، نیاز مبرمی به مطالعه این هنر احساس شود. پژوهش حاضر با توجه به چارچوب پدیدارشناسانه مرلوپونتی، به نحوه شکل‌گیری تجربه در فضاهای هنر دیجیتال تعاملی از طریق ژست و حرکات بدن دقیق می‌شود. هدف اصلی این پژوهش، ارزیابی این مهم است که، چگونه بدن از طریق رابط فناوری به خلق تجربیات معنادار پرداخته و چطور این تجربیات ماهیت بدن را آشکار می‌سازند. برای نایل آمدن به این هدف، پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی و روش گردآوری به صورت اطلاعات کتابخانه‌ای با مطالعه موردی نمایشگاه هنر دیجیتال تعاملی به نام «هنرمندان و روبات‌ها» که در سال ۲۰۱۸ در پاریس برگزار شد، انجام گرفته است؛ که دارای رویکردی نظری به آرای ادراک بدنمند فلسفه مرلوپونتی، فیلسوف فرانسوی قرن بیستم است. این رویکرد نظری از آن جهت انتخاب شده است که مرلوپونتی، معتقد است ادراک، پدیداری بدنی یا جسمانی است. به زعم مرلوپونتی، این بدن است که ادراک می‌کند نه ذهن. نتایج تحقیق حاضر نشان می‌دهد که با مطالعه آرای مرلوپونتی، صحبت کردن درباره تعامل صرف، بی‌معنا می‌شود. چرا که در هنر دیجیتال تعاملی مخاطب دیگر تنها یک نظاره‌گر صرف نیست؛ بلکه با انجام کنش، خود در فرآیند خلق تولید اثر شرکت می‌کند. یافته‌های این مطالعه نشان می‌دهد که، تعامل مخاطبان با آثار هنر دیجیتال تعاملی از طریق ادراک بدنمند است که درک می‌شود؛ و این تعامل صورت گرفته موجب می‌شود تا در اثر هنر دیجیتال تعاملی تمایزی میان سوژه و ابژه نباشد و هر دو در تعامل با هم شکل بیابند.

**واژه‌های کلیدی:** مرلوپونتی، ادراک بدنمند، پدیدارشناسی، بدن، هنر دیجیتال تعاملی

1-DOI: 10.22051/jjh.2021.32242.1535

۲- استادیار گروه هنر و معماری، مجتمع هنر و معماری، واحد لاهیجان، دانشگاه آزاد اسلامی، لاهیجان، ایران (نویسنده مسئول).

homanozad@gmail.com

درباره تجربه کاربرد تعاملی بدل می‌سازد. پیامد نظریه مرلوپونتی این است که، معنا از طریق تعامل پدید می‌آید. در این راستا، هنر دیجیتال تعاملی - که یکی از بخش‌های بسیار مهم و وسیع از تغییرات هنر در دوره معاصر است - می‌کوشد تا تجربیات جدید و بیانی متفاوت از هنر را بیان کند. این هنر غالباً از طریق آمیزه‌ای از سرگرمی و بازی، میزان تاثیرگذاری بر مخاطب را افزایش می‌دهد. بدن انسان در هنر دیجیتال تعاملی به عنوان نقطه تمرکز در ایجاد تعامل با مخاطب استفاده می‌شود. در واقع، آثار هنری دیجیتال تعاملی تلاش بر این دارد که مخاطب هم به شکل فیزیکی و هم به گونه عینی با اثر ارتباط برقرار کند؛ که این به گونه‌ای خلق دیالوگ غیر کلامی با مخاطب و غالباً، توأم با انواع حرکات بدنی مخاطب مانند پرش و حرکات‌های سریع و... است.

### پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر تالیفات و مطالعاتی در خصوص هنر تعاملی و ادراک بدنمند صورت گرفته است. موسوی‌لر و خیبری (۱۳۹۸)، در مقاله «بررسی تحول ادراک در رسانه‌های هنری جدید از نگاه پدیدارشناسانه مرلوپونتی» به این نتیجه اجمالی رسیده‌اند که در سیر تاریخ هنر، با تحول گونه‌های مختلف هنر شاهد تغییر مدیوم یا واسطه هنری نیز هستیم. و این روند موجب تغییر تعریف مخاطب هنر و نیز تحول در ادراک هنری گردیده است. مخاطب در راه ادراک رسانه‌های هنری جدید با کنار گذاشتن ابزارهای سنتی در هنر در تلاش است، تا جهان چندگانه و متناقض رسانه‌ها را درک کند. رفیع زاده اخویان و همکاران (۱۳۹۶)، در مقاله «تحلیل پدیدارشناسانه واقعیت افزوده به مثابه رسانه در هنر معاصر (هنر واقعیت افزوده در دوسالانه ونیز و استانبول ۲۰۱۱)»، معتقدند که تکنولوژی رسانه واقعیت افزوده با کمک سیستم‌های پردازش تصویر و سامانه واقعیت‌یاب جهانی با خلق نمای سه بعدی و بی‌درنگ برای کاربر، واقعیتی مازاد بر آن چه دیده می‌شود، ایجاد می‌کنند. واقعیت افزوده، به‌عنوان یک رسانه هنری می‌تواند ایجادگر یک پارادایمی جدید باشد؛ از این رو که می‌تواند تغییرات بنیادین و انقلابی در الگوی اندیشه و مفاهیم مشخص در خصوص نحوه ایجاد و عرضه اثر هنری ایجاد کند. در آثار هنری واقعیت افزوده مخاطب با کنش‌های بدنی خود با اثر و مکان اثر ایجاد تعامل می‌کند. رهبرنیا و خیبری (۱۳۹۲)، در مقاله «هنر تعاملی به مثابه یک متن با اشاره به یکی از آثار تعاملی به نمایش

در این پژوهش مفاهیمی را که مرلوپونتی از بدن، رابطه انسان و فناوری دارد، مد نظر قرار داده شد، تا بتوان به تحلیل آثار هنر دیجیتال تعاملی پرداخت. در این راه از روش تحلیل محتوا استفاده شده است. تحلیل داده‌ها به صورت مطالعه موردی نمایشگاهی بر همین اساس است که در سال ۲۰۱۸، در پاریس با عنوان «هنرمندان و روبات‌ها»<sup>۱</sup> برگزار شده است. فرضیه اصلی پژوهش را می‌توان چنین مطرح نمود که: به نظر می‌رسد با توجه به ماهیت ویژه هنرهای دیجیتال تعاملی تحلیل آن‌ها بر اساس آرای فلسفه بدنمند مرلوپونتی، برای درک آن کارآمدتر است. با مطالعه آرای مرلوپونتی نیز می‌توان دریافت که تعامل با ادراک توصیف می‌شود و مخاطبان، آثار هنر دیجیتال تعاملی را از طریق ادراک بدنمند درک می‌نمایند. بر این اساس، تحقیق حاضر بر آن است تا پاسخ این سوال را بیابد: نقش ادراک بدنمند، به‌ویژه در فلسفه مرلوپونتی، در درک هنر دیجیتال تعاملی تا چه اندازه حایز اهمیت است؟ و نیز تلاش شده است به پرسش‌هایی از ویژگی‌های ادراک بدنمند در هنر دیجیتال تعاملی پاسخ دهد.

مرلوپونتی معتقد است که، هر تحلیلی از شرایط انسانی بایستی با این حقیقت شروع شود که فرد در جهان است. این بودن در جهان نسبت به درک شی و خوداندیشی در اولویت قرار دارد. در نظر مرلوپونتی، ما موجودات مستقل خودآگاه وابسته به فلسفه رنه دکارت<sup>۲</sup> نیستیم که از واقعیت بیرونی منفصل باشیم؛ بلکه موجوداتی هستیم که هستی آن‌ها در دنیاست و خودآگاهی‌شان از تعامل با محیط فیزیکی و سایر موجودات برانگیخته می‌شود. مرلوپونتی می‌کوشد در مقابل دوگانه انگاری دکارت به اتحاد میان ذهن و جسم بپردازد؛ تا با استفاده از منظر بدنمند بتوان دوباره جهان را ادراک نمود. دکارت با شعار «من فکر می‌کنم، پس هستم»، به سوژه‌های مهمی فراوان می‌داد و در پی نفی جهان و تهی بودن ذهن از هر متعلق بود. اما مرلوپونتی تکیه بیش از حد دکارت بر عقل را قبول نداشت؛ چرا که معتقد بود تکیه بر عقل‌گرایی، تجربه انسان از جهان را به یک اندیشه، مفهوم یا ایده ناچیز کاهش می‌دهد.

آن چه در فلسفه مرلوپونتی بیش از هر چیز اهمیت پیدا می‌کند، مساله ادراک<sup>۳</sup> است. از نظر مرلوپونتی هیچ ادراکی بدون عمل وجود ندارد؛ ادراک نیازمند عمل است. نگرش یک‌پارچه به عمل و ادراک در پدیدارشناسی مرلوپونتی ایده‌های وی را به نقطه آغاز جالب توجهی برای بحث

در آمده در بینال ونیز ۲۰۱۱ اثر نورما جین» به این نتیجه رسیده‌اند که، هنر تعاملی در پی فعال‌تر کردن مخاطب و همکاری وی با اثر هنری است. و برای رسیدن به این هدف، هنرمند از رسانه‌های جدید و ترکیبی نیز یاری می‌جوید و خود انتخاب این رسانه‌ها و ابزارها باعث تعاملی شدن آثار تعاملی می‌گردد. و در مقابل این رویکرد در هنر تعاملی و به ویژه اثر مورد مطالعه (چیدمان تعاملی نورما جین) رابطه هنرمند و اثر، رابطه پدر و فرزند نیست. جهان اثر هنری که این جا متن هنری نام می‌گیرد، باز و متکثر پیش می‌رود و معنا یگانگی مطلقش را از دست خواهد داد و منجر به متنی گشوده و مملو از نظام‌های رمزگانی مخاطبان می‌شود. خبازی کناری و سبلی (۱۳۹۶)، در مقاله «تحلیل تعامل مخاطب با چیدمان تعاملی باران متن بر اساس مفهوم بدنمندی در فلسفه مرلوپونتی» به این نتیجه رسیده‌اند که، با نظر به رویکرد مرلوپونتی، در مواجهه با چیدمان «باران متن» مخاطب به نحوی پیشاشناختی و به واسطه بدنمندی با رویداد تعاملی در فضایی آمیخته از وهم و تخیل و واقعیت قرار دارد که نمی‌تواند مرز مشخصی بین آن‌ها برقرار کند. این بدان معناست که تعامل نه حاصل حکمی شناختی از سوی مخاطب است و نه حاصل قضاوت زیبایی‌شناسانه اوست؛ بلکه مخاطب بدنمندان با تمامی حواس و حرکت‌های بدنی با رویداد مواجه می‌شود، آن را درک می‌کند و هم‌زمان به کنش و حرکت می‌پردازد. در خصوص منابع لاتین نیز می‌توان مقالات زیر را نام برد؛ مقاله «دستگاه‌های تعاملی به عنوان شاهکار: الهامی برای HCI»<sup>۴</sup> نوشته هی یوئن نام و مایکل نیچه (۲۰۱۴)، دستگاه‌های تعاملی را به عنوان آثار هنری می‌شناسد که شامل تعامل کل بدن در مکان‌های مرتبط با هنر هم‌چون گالری‌ها، موزه‌ها، تئاترها، خیابان‌های شهر، یا طبقات نمایشی است. هم‌چنین، به اختصار بافت آن‌ها در رسانه جدید و هنر دیجیتال را بیان می‌کند. «طراحی تعامل برای و با بدن زنده: برخی از پیامدهای پدیدارشناسانه مرلوپونتی» نوشته سوناس داگ (۲۰۱۳)، مقاله دیگری است که در آن، نویسنده به این نتیجه اجمالی رسیده است که، ادراک بدنمندی در پدیدارشناسی مرلوپونتی، چه تاثیر عمیقی بر نحوه درک و مفهوم‌سازی فناوری‌های تعاملی می‌گذارد؛ وی هدف اصلی تجزیه تحلیل در مقاله را نشان دادن ارتباط ادراک بدنمندی مرلوپونتی با اثر تعاملی و چگونگی تاثیر آن در خلق یک اثر خلاقانه می‌داند. مقاله «هنرمند، ارزیاب و مجری: سه دیدگاه در مورد هنر تعاملی، ارزیابی و تجربه مخاطبان، خلاقیت دیجیتال» نوشته ارنست ادموندز، زفر بیلدا و لیزی

مولر (۲۰۰۹)، اشاره به این دارد که، عرضه یک اثر هنری در گذشته به عهده هنرمند و مجری (کیوریتور) بوده است؛ اما در هنر تعاملی شاهد یک پیشرفت مهم از جانب مخاطب -که آن را ارزیاب می‌نامد- هستیم؛ که عرضه اثر هنری را تبدیل به یک کار تیمی سه‌گانه می‌نماید. در تحقیق پیش رو، تلاش شده است تا از دوباره‌گویی یا مرور نظریه‌های عنوان شده، پرهیز شود. مساله اصلی در این تحقیق، ادراک جسمانی (بدنمندی) در درک آثار هنر دیجیتالی تعاملی است. در این راستا می‌خواهیم بدانیم چگونه این نوع ادراک، مرز میان سوژه و ابژه را حذف می‌کند و در تعامل یک‌دیگر قرار می‌دهد. به این مهم نیز پرداخته شده است که، بدن چطور از طریق فناوری حس‌گر حرکت، در اثر هنری تعدیل شده، گسترش یا کاهش می‌یابد.

### روش پژوهش

روش تحقیق حاضر به شیوه توصیفی - تحلیلی و روش گردآوری به صورت اطلاعات کتابخانه‌ای با مطالعه یک نمونه از نمایشگاه هنر دیجیتالی تعاملی به نام «هنرمندان و روایات‌ها» که در سال ۲۰۱۸ در پاریس برگزار شد، انجام گرفته است؛ دارای رویکردی نظری به آرای ادراک بدنمندی فلسفه مرلوپونتی، فیلسوف فرانسوی قرن بیستم است. این رویکرد نظری از آن جهت انتخاب شده است که مرلوپونتی معتقد است ادراک، پدیداری بدنی یا جسمانی است. با پررنگ شدن نقش ادراک و تجربه در هنر دیجیتالی تعاملی، آرای پدیدارشناسانه مرلوپونتی در این حوزه امکاناتی را در بطن ارزیابی رسانه‌های نوین هنری می‌گشاید. از میان آرای وی، در این پژوهش به نقش هم‌پیوندی ادراک بدنمندی و ارتباط آن با رسانه‌های هنری نوین (هنر دیجیتالی تعاملی) پرداخته شده است. از این رو، با توجه به اهمیت نقش هنر دیجیتالی تعاملی به عنوان یکی از هنرهای روز دنیا مطالعه و ارزیابی آن ضروری به نظر می‌رسد.

### عوامل موثر در شکل‌گیری اندیشه مرلوپونتی

موریس مرلوپونتی، از جمله متفکرانی است که با طرح روابطی نوین میان «آگاهی و بدن»، «سوژه و جهان»؛ نظام و روشمندی پیشین را به پرسش می‌گیرد. مهم‌ترین اقدام وی در فلسفه، شرح و وصف پدیدارشناسانه‌اش در خصوص ادراک و بدنمندی است. مرلوپونتی در پیشگفتار پدیدارشناسی ادراک می‌نویسد: «کار پدیدارشناسی، پرده برداشتن از راز جهان و راز عقل است» (کارمن، ۱۳۹۴: ۲۳). به عقیده

## نقش بدن در ادراک

در فلسفه مرلوپونتی با توجه به ادراک حسی و نقش عالم، تن نیز کارکردی متمایز و برجسته می‌یابد. مرلوپونتی نقش بدن در ادراک را این چنین مطرح می‌کند که «ادراک پدیداری ذهنی [یا روانی] نیست که مرادمان از «ذهنی» چیزی باشد در مقابل مادی یا فیزیکی. بلکه، ادراک پدیداری جسمانی یا [بدنی] است؛ یعنی ما حالات حسی خودمان را نه به صورت صرف حالات ذهنی، بلکه به صورت حالات بدنمان تجربه می‌کنیم» (کارمن، ۱۳۹۴: ۱۲۴). از این رو، می‌توان بیان نمود، شاید آنچه که بدن ما را چنین خاص می‌کند این است که، ما بدنمان را برخلاف اشیای فیزیکی دیگر، نه تنها از طریق حواس بیرونی درک می‌کنیم، بلکه از طریق احساس‌های بدنی<sup>۱</sup> نیز دسترسی درونی به آن داریم. این دوگانگی دسترسی به بدنمان، به بهترین شکل در چیزی بیان می‌شود که به پدیده لمس کننده-لمس شونده<sup>۲</sup> معروف است. به طور مثال، وقتی با دست‌هایمان زانویمان را لمس می‌کنیم، تجربه لمسی از بیرون زانویمان داریم (لمس شده)؛ اما تجربه‌ای لمسی از درون زانویمان نیز داریم (لمس کننده) (وینیمون، ۱۳۹۳: ۱۵). این چنین است که مرلوپونتی می‌گوید: «ادراک در هر جایی زاده نمی‌شود»، بلکه «در اعماق و زوایای بدن سر برمی‌آورد» (کارمن، ۱۳۹۴: ۲۵). در واقع، در تمام تجربیات ما از جهان این بدن است که حضور دارد. مفهوم فضا، عمق و رنگ را بدن به ما می‌آموزد. دور و نزدیک، گرم و سرد را بدن است که برای ما مفهوم سازی می‌کند. بدن به ما نشان می‌دهد که فضا در مقابل ما نیست؛ بلکه در اطراف ما قرار دارد؛ و ما خودمان بخشی از فضا هستیم. بنابراین، نزد مرلوپونتی جهان، جهانی است که برای سوژه موجود است؛ در بدن او ساکن شده و در ارتباط با آن معنا و تعریف پیدا می‌کند (Romdenh-Romluc, 2010: 165). بدن در فضا سکنی گزیده است و مانند دیگر چیزها در فضا قرار ندارد؛ به طور مثال، وقتی می‌خواهیم حرکتی در فضا بکنیم، بدن، یا یکی از اعضای بدن مثلاً دست را مانند زمانی که شیئی را حرکت می‌دهیم، حرکت نمی‌دهیم. بلکه ما بدن را بی‌واسطه هیچ ابزاری حرکت می‌دهیم. در واقع، بدن چیزی بیش از یک ابزار یا وسیله است؛ بدن بیان‌گر ما در جهان است. بدن مهم‌ترین نقش را در شکل‌گیری ادراک ما از چیزها دارد (Jones, 1998: 38).

با مروری مختصر بر ادراک از منظر مرلوپونتی به پیچیدگی و مبهم بودن آن پی می‌بریم؛ آن گونه که او بیان می‌کند: «از این رو، اگر می‌خواستیم بیانی دقیق از تجربه ادراکی به دست

مرلوپونتی ادراک، صرفاً، تأثیری ذهنی یا روانی بر مغز نیست؛ بلکه موقعیت هوشمندانه بدن در جهان است. آنچه از ارزیابی مرلوپونتی حاصل می‌شود، دریافتی ایجابی و اصیل از ادراک حسی است. همچون بنیادی‌ترین شیوه بدنی دست‌یابی ما به جهان، که مرلوپونتی آن را «میدان پدیداری»<sup>۳</sup> می‌خواند به این معنا که «میدان پدیداری نه بازنمایی است و نه مکانی برای بازنمایی‌ها؛ بلکه بُعدی از جای‌گرفتنی بدنی ما در محیطی است که به لحاظ ادراک حسی دارای هم‌سازی است، جنبه‌ای اولیه از گشودگی ما به روی جهان» (کارمن و هنسن، ۱۳۹۱: ۸۵). ادعای «من بدن دارم» به واسطه هم‌بستگی میان ذهن و بدن است که معنا می‌یابد؛ چرا که مرلوپونتی میان ذهن و بدن ارتباط برقرار می‌کند. به زعم مرلوپونتی آنچه موجب ارتباط من با جهان می‌شود، بدن است؛ بنابراین، حضور در جهان حضوری بدنمند است. مرلوپونتی با مطرح کردن بدن، من صرفاً اندیشنده را به پرسش گرفته و من را پیش از آن که یک کوگیتو<sup>۴</sup> (من اندیشنده) باشد، یک بدن اندیشنده می‌داند. وی معتقد است آگاهی از هر چیز موضوع می‌اندیشم نیست، بلکه موضوع می‌توانم است (Merleau-Ponty, 1962: 137). از این رو، در فلسفه مرلوپونتی ادراک نقش اساسی و بنیادین دارد و به همین جهت است که مرلوپونتی معتقد است «پدیدارشناسی بررسی ذوات است، چه ذات ادراک حسی<sup>۵</sup> و یا ذات آگاهی<sup>۶</sup> و یا...» (پیروای ونک، ۱۳۸۹: ۸۳).

به زعم مرلوپونتی ما در جهانی‌م و در این جهان قادر به جداسازی چیزها از روشی که بر ما ظاهر می‌شوند، نیستیم. به عنوان مثال، اگر هرگز چیزی به عنوان قیچی در زندگی ندیده باشیم، پس نمی‌توانیم هیچ درکی از آن داشته باشیم. حتی اگر برای یافتن معنای قیچی به فرهنگ لغت هم مراجعه کنیم و با این تعریف مواجه شویم که: «ابزاری که به وسیله آن کاغذ و پارچه را می‌برند»، یعنی صرفاً با یک‌سری واژه در تعریف قیچی، که شاید حتی نتوانند آن شی را به درستی تعریف کنند، چه رسد به این که بخواهند درکی از آن به ما ارائه دهند. بنابراین، اگر صرفاً به همان تعریف فرهنگ لغت اکتفا کنیم، کاری که عقل‌گراها می‌کنند، هرگز به درک کامل و درستی از قیچی نخواهیم رسید (سبزکار، ۱۳۹۶: ۴۹). از این رو، اندیشه فلسفی محوری مرلوپونتی این است که، ادراک رویدادی ذهنی نیست که در انتهای زنجیره‌ای از علت‌ها و معلول‌های فیزیکی پدید آید، بلکه ادراک پدیداری بدنی یا جسمانی است. در نتیجه، وی معتقد است، این بدن است که ادراک می‌کند؛ نه ذهن (کارمن، ۱۳۹۴: ۴۸).

دهم، می‌بایست چنین می‌گفتم که کسی در درون من ادراک می‌کند، و نه این که من ادراک می‌کنم» (Boetzkes, 2010: 41)؛ با این توصیفات می‌توان به دیدگاه مرلوپونتی نسبت به هنر پرداخت؛ زیرا فلسفه و هنر نزد او جدای از یکدیگر مطرح نمی‌گردند و او در هنر نیز مساله ادراک را دنبال می‌کند. حایز اهمیت است که مرلوپونتی در جایی می‌ایستد که در سطح ادراک تفاوتی میان ادراک روزمره و ادراک زیبایی شناسانه قایل نمی‌شود. از این رو، در این بخش از پژوهش به نحوه ارتباط فلسفه مرلوپونتی و هنر دیجیتال تعاملی خواهیم پرداخت و هنر دیجیتال تعاملی را به شیوه پدیدارشناسانه و بر اساس مفاهیم فلسفه مرلوپونتی تحلیل خواهیم نمود.

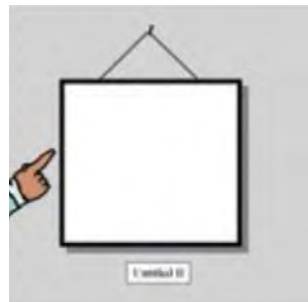
### تبیین اصطلاح هنر دیجیتال تعاملی

تعامل را در یک تعریف ساده، می‌توان عمل و عکس‌العملی دانست که تبادل اطلاعات میان مشارکت‌کنندگان در دو سوی ارتباط است؛ و سیستم‌های تعاملی ابزارهایی هستند که فضای تعامل میان مشارکت‌کنندگان را فراهم می‌آورند. در این خصوص، برخی از محققان صرف نظر از جنبه‌های تکنولوژیکی تعامل، آن را یک تجربه ادراکی می‌دانند. با توجه به این دیدگاه، تعامل در ادراک اشخاصی صورت می‌گیرد که در ارتباط مشارکت داشته باشند (Sohn, 2007: 263). چنانچه مایکل راش<sup>۱۱</sup> در کتاب رسانه‌های نوین بیان داشته است: «تعاملی رایج‌ترین اصطلاح در توصیف نوع هنر عصر دیجیتال است» (راش، ۱۳۸۹: ۱۹۴).

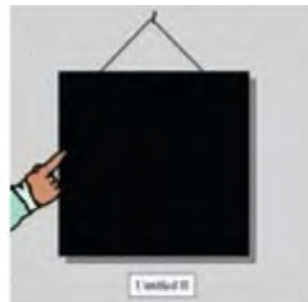
هنر دیجیتال تعاملی، هنری است که در جستجوی تعامل و به کارگیری حواس، از بدن به عنوان نقطه تمرکز در ایجاد تعامل با مخاطب استفاده می‌کند. هنر دیجیتال تعاملی با فراخواندن مخاطبان آن‌ها را در درک و تحقق اثر سهیم می‌نماید. به طور کلی، این یک اشتباه است که هنرمند را به عنوان فردی فعال و مخاطب به عنوان فردی صرفاً منفعل در نظر بگیریم (Edmonds, Bilda and Muller, 2009: 143).

چنانچه به زعم مرلوپونتی نیز «کار هنری باید چیزی متفاوت با وجود یخ زده و منجمد باشد. چیزی که گاستون باشلار<sup>۱۲</sup> آن را فرا وجود می‌نامد» (شایگان فر، ۱۳۹۷: ۹۷). این جمله مرلوپونتی بیان‌گر این است که، وی کار هنری را فراتر از یک سوژه ثابت در تابلوی نقاشی یا یک مجسمه و ... طلب می‌کند. چنانچه در آثار هنر دیجیتال تعاملی مخاطب مانند کسی که به تماشای تابلوهای نقاشی موزه لوور رفته است، نمی‌ماند، بلکه با دخالت و مشارکت مخاطب است که اثر خلق می‌شود.

«در رسانه‌های هنری جدید، مخاطب اثر، مسیر ارتباطی همیشگی خود با اثر هنری را از دست می‌دهد. مخاطب نقاشی مرمرانت و مجسمه‌های جاکومتی<sup>۱۳</sup> در ذهن خود، تجربه دیداری و ادراک نقاشی و مجسمه را دارد؛ اما در برخورد با چیدمانی از دیمین هرست<sup>۱۴</sup> روی تجربه پیشین خود تکیه نمی‌کند و دست به ادراک حسی اثر می‌زند. مرلوپونتی سال‌ها پیش از آن که هنرها به شکل کنونی خود از مرزهای متعارف خارج گردند، هنر مدرن و چگونگی ادراک آن را بررسی نموده است» (موسوی‌لو و خبیری، ۱۳۹۸: ۷۱). نگرش یک‌پارچه به عمل و ادراک در پدیدارشناسی مرلوپونتی، آرای وی را به نقطه آغاز جالب توجهی برای بحث درباره تجربه کاربر تعاملی بدل می‌سازد. پیامد نظریه مرلوپونتی این است که معنا از طریق تعامل پدید می‌آید. به عنوان مثال شکل یک، اثر هنری تعاملی انتزاعی تخیلی را نشان می‌دهد که بخشی از نمایشگاه هنری تخیلی با نام «مرالمس کن» است. بوم نقاشی در نگاه اول سفید است (شکل الف)، اما زمانی که بازدیدکننده گالری آن را لمس می‌کند (شکل ب)، به دلیل حس گرلمسی درون بافتی سیاه می‌شود. با لمس دوم، دوباره به حالت سفید آغازین برمی‌گردد (شکل الف)؛ تابلو رفتار تبدیلی دارد که وابسته به مخاطب است (Svanæs, 2013: 14). تعامل‌پذیری، که یکی از عناصر زیبایی‌شناختی است،



الف



ب

شکل ۱- اثر هنری تعاملی انتزاعی تخیلی (Svanæs 14: 2013).

نیازمند حضور و تماس میان بیننده و اثر است؛ جنبه‌ای که مهم‌ترین ویژگی آن به حساب می‌آید. هنرمندان با کنکاش رابط‌هایی - که به عواطف و رفتار بازدیدکنندگان واکنش می‌دهند - خلاقیت خود را بروز دادند. در این زمینه، بازدیدکنندگان در موقعیت‌هایی تنش‌زا و یا لذت بخش قرار داده می‌شوند که بر رفتار آن‌ها تاثیر می‌گذارد و به نوبه خود بازتاب‌های حسی آن‌ها را بر مویی‌انگیزند (Venturelli & Correa, 2017: 919).

راش، هنرهای دیجیتال تعاملی را به عنوان چیزی فراتر از فعالیت‌های «کلیک کردن» و «جستجو کردن» در شبکه‌های اینترنت و کار با کامپیوتر می‌داند. تعاریف اریکا سادبرگ<sup>۱۵</sup> و راش به تاکید بر یک، تعامل بدنی فراتر از کلیک کردن صرف بر روی ماوس، دو، واسطه‌های فیزیکی، اغلب در مقیاس بزرگ، درگیر در فناوری‌های دیجیتال که می‌توانند فضا را دوباره پیکربندی کنند، و سه، مشارکت شرکت کنندگان است. با ترکیب این دیدگاه‌ها، هنرهای تعاملی را می‌توان به عنوان تسهیل کننده درگیری فیزیکی، هم‌چنین احساسی مخاطبی تعریف کرد؛ که به صورت جسمانی در فضای پدید آوردن اثر هنری درگیر شده است. هنرهای دیجیتال تعاملی، که از طراحی واسطه در سطح مصرف کننده یا نمایشگاه هنری سنتی مجزا هستند، مکان و شرایط خودشان را به وجود می‌آورند. آن‌ها از طریق کیفیت هنری‌شان و نه لزوماً مفید فایده بودنشان، نوآوران حایز اهمیتی هستند (Nam & Nitsche, 2014: 190).

### تحلیل آثار هنر دیجیتال تعاملی

الیزابت بل<sup>۱۶</sup> در کتاب «تئوری‌های عملکرد (اجرا)»<sup>۱۷</sup> برای ویژگی‌های اجرا سه تعریف ارائه کرده است. (۱) سازنده به معنای آن‌که، اجرا خلق می‌کند؛ (۲) شناختی به معنای آن‌که، اجرا شیوه‌ای برای دانستن است؛ (۳) انتقادی به معنای آن‌که، اجرا شیوه‌ای برای تقویت ادعاها درباره خلق و دانش است (Nam & Nitsche, 2014: 192). از این رو، در خصوص سازنده بودن هنرهای دیجیتال تعاملی، می‌توان اظهار داشت که این هنر شرایط اجتماعی و فرهنگی شرکت کننده را مورد اشاره قرار می‌دهد. فناوری دیجیتال این تراکنش‌ها را در هنر تعاملی امکان‌پذیر می‌سازد و با استفاده از محو کردن مرزهای بین حوزه‌های فیزیکی و دیجیتال در اجرا توانایی اجرایی آن‌ها را تقویت می‌کند. در هنر تعاملی شرکت کنندگان دایما تشویق می‌شوند، تا در تجربه‌شان پیش زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی خودشان را منعکس کنند؛ هم‌چنین، بر اساس آن

عمل کنند. ویژگی دوم، شناختی مربوط به تعامل کل بدن است که تمرکز را به فضای فیزیکی و تجربیات مجسم تغییر می‌دهند. مرلوپونتی تاکید دارد «بدن لنگرگاه ما در جهان است» (کارمن، ۱۳۹۴: ۲۸). با استفاده از توضیحات وی، تعاملات مجسم اشکال ویژه‌ای از مشارکت را فراهم می‌آورند که موتور محرک پیشرفت تعامل ملموس و مجسم هستند. مخاطبین هنرهای تعاملی درباره خودشان از طریق تجربه مجسم، هم‌چنین، درباره دیگران و جهان از طریق مشاهده تجربه مجسم سایر شرکت کنندگان فرا می‌گیرند. هنرهای تعاملی فضاها را مجدداً می‌سازند، بنابراین، شرکت کنندگان اثر مشترکی را پدید می‌آورند. در درون این فضاها، هنرهای تعاملی اشیایی منفعل نیستند؛ بلکه شرکای فنی اجرا هستند. در نهایت، سومین ویژگی، انتقادی بودن است که به مخاطبین کمک می‌کند تا نیروهای پنهانی را تشخیص دهند که در پس واسطه عمل می‌کنند.

برای روشن‌تر شدن مطالب در این جا، به تحلیل منتخبی از نمونه آثار دیجیتال تعاملی، که در نمایشگاه «هنرمندان و روبات‌ها» (۵ آوریل تا ۹ ژوئیه ۲۰۱۸) در محل نمایشگاه‌های کاخ بزرگ<sup>۱۸</sup> پاریس به نمایش در آمده است، می‌پردازیم. این نمایشگاه فرصتی است برای تجربه کارهای هنری با کمک ربات‌های پیچیده. از ویژگی‌های بارز آثار هنرمندان این نمایشگاه، ورود به دنیای دیجیتال و همه‌جانبه و تعاملی بودن آثار، تجربه بدن و تقویت حسی است، که نتیجه آن دگرگونی مفاهیم بازدیدکننده از فضا و زمان می‌شود. آثار متعددی در حوزه دیجیتال تعاملی در این نمایشگاه به نمایش در آمده است؛ یکی از این آثار با نام «قاصدک‌ها»<sup>۱۹</sup> اثر دو هنرمند میشل پره<sup>۲۰</sup> و ادموند کوشو<sup>۲۱</sup> است؛ هر دو هنرمند از پیشگامان هنر دیجیتال در فرانسه، استادان بازنشسته و بنیان‌گذاران گروه هنر و تکنولوژی تصویر<sup>۲۲</sup> در دانشگاه پاریس هشت<sup>۲۳</sup> هستند. قاصدک‌ها یک اینستالیشن اینتراکتیو است که صدها قاصدک را بر روی یک نمایش‌گر بزرگ به تصویر می‌کشد. این قاصدک‌ها به دمیدن تماشاگرانی که در مقابل آن‌ها قرار می‌گیرند، واکنش نشان می‌دهند. شدت فوت و دمیدن تماشاگران توسط سنسوری که بر روی یک پایه نصب شده است، ضبط می‌شود. بنابراین، تماشاگران می‌توانند توسط دمیدن با تصویر تعامل برقرار کنند. هزاران قاصدک کوچک با یک نسیم مجازی به پرواز در می‌آیند و پس از آن دوباره در حالی که منتظر یک تعامل جدید هستند، گرد هم می‌آیند (تصویر ۱).

در نمونه قاصدک، مخاطبان اثر تنها به تماشای یک تصویر



تصویر ۱- قاصدک‌ها، هنر تعاملی در موزه Grand Palais پاریس، ۲۰۱۸ م. (URL2).

نمی‌پردازند (مانند تابلوی نقاشی در یک موزه یا نمایشگاه)؛ بلکه خود مخاطب با دمیدن در دستگاه مورد نظر تصویر جدیدی را خلق می‌کند و اثر خلق شده با توجه به میزان قدرت دمیدن در دستگاه متفاوت خواهد بود و از این رو، اثر دارای جذابیت بالایی است. حضور بدنمند مخاطبان و در هم تنیدگی آن با اثر می‌تواند اثر را به یک رویداد غیر قابل پیش‌بینی مبدل سازد. در هنر دیجیتال تعاملی اثر هنری، تنها یک ابژه برای دیدن و حتی تفکر و قضاوت نیست؛ طوری که مخاطب صرفاً، یک مشاهده‌گر منفعل باشد و یا از کنار آن عبور کند؛ بلکه با حضور فعالانه مخاطب و ادراک آن است که رویدادی را رقم می‌زند. همان‌گونه که در این اثر مشاهده شد، فناوری به جای آن‌که از بدن مجزا باشد، به بخشی از آن بدن تبدیل شده است، و به صورت هم‌زمان، تجربه بدن از جهان را تغییر می‌دهد و باز تولید می‌کند. هنرهای تعاملی با استفاده از فناوری دیجیتال می‌توانند شکل جدیدی از تجربه را از طریق مشارکت بدن-های اجرا کننده مخاطبان فراهم کنند.

یکی دیگر از آثار موجود در نمایشگاه اثر «پرتره در پرواز»<sup>۲۴</sup> کاری از کریستا سومر<sup>۲۵</sup> و لوران مینیونو<sup>۲۶</sup> است. در پرتره در پرواز، یک دسته مگس مجازی بر روی یک صفحه نمایش ظاهر می‌شوند؛ و در همان لحظه به شکل چهره مخاطب در می‌آیند. این پرتره به اصطلاح «در پرواز» هیچ‌گاه، حالت مانا و ایستا به خود نمی‌گیرد و ثابت نمی‌ماند؛ ابتدا، وقتی تماشاگر در برابر صفحه نمایش قرار می‌گیرد، مگس‌ها به این طرف آن طرف می‌روند؛ تا این‌که فرم چهره مخاطب را به خود بگیرند؛ پس از شکل‌گیری دیگر کوچک‌ترین حرکت او را شکار می‌کنند. بنابراین، این پرتره‌های در حال پرواز، به تعبیری همواره سیالند. ساخته می‌شوند و از هم می‌پاشند. این اینستالیشن اینتراکتیو (چیدمان تعاملی) که براساس خطای دید طراحی شده، متشکل از یک نمایش‌گر است که با یک دوربین به کامپیوتر متصل شده؛ در واقع، تصویر، از ضرب تنها یک مگس در ۱۰۰۰۰ شکل می‌گیرد (تصویر ۲).

با نگاه کردن به این اثر می‌توان بیان داشت، همان‌گونه که مرلوپونتی می‌کوشد تفکیک سوژه و ابژه را با یکی کردن بدن و آگاهی به گونه‌ای حل کند، در این اثر نیز با دخالت مخاطب (بدن) و پدیده ادراک در واقع، سوژه و ابژه یکی شده‌اند؛ چرا که اگر مخاطب و ادراک وی وجود نداشته باشد، اثری نیز نخواهد خلق شد. چیدمان‌های تعاملی نه تنها فضای نمایشگاه بلکه حضور فضایی بازدیدکننده را هم دوباره خلق می‌کنند. همان‌گونه که در مقابل دوگانه انگاری ذهن و بدن دکارتی، مرلوپونتی معتقد است که بدن ما به جهان گره خورده است. در نتیجه، تعامل هنری می‌تواند کیفیت‌های بی‌نظیری از تحولات فیزیکی و شناختی برای شرکت‌کنندگان فراهم کند؛ چرا که شرکت‌کنندگان را از بازدیدکننده به مجری تغییر می‌دهد.



تصویر ۲- پرتره در پرواز، هنر تعاملی در موزه Grand Palais پاریس، ۲۰۱۸ م. (Artistes&Robots, 2018:115)

اثر بعدی اثر «فرا طبیعی»<sup>۲۷</sup> متعلق به میگوئل شالیر<sup>۲۸</sup> هنرمند فرانسوی است که در نمایشگاه «هنرمندان و روایت‌ها» به شکل یک باغ مجازی به نمایش درآمده است. اثر فرا طبیعی، یک باغ مجازی سرسبزی است که از انواع گیاهان فلورسنت<sup>۲۹</sup> تشکیل شده است. اصالت و توانایی این آفرینش به لطف ژنراتوری - که از آن گل‌های غول پیکر از اندازه‌های مختلف، رنگ‌ها و اشکال تولید می‌شود - قابل دست‌یابی است. هر گیاه با توجه به یک چرخه منحصر به فرد است که با ویژگی‌های مورفونیک<sup>۳۰</sup> آن تعریف می‌شود. گیاهان مجازی

به‌طور تصادفی، ظاهر می‌شوند؛ شکوفا می‌شوند و پس از یک پویایی - که تکرار نامحدود است - محو می‌شوند. از طریق شکل‌های غیر معمول و رنگ‌های شگفت‌انگیز، بهشت‌های گوناگون مصنوعی ایجاد می‌شوند (تصویر ۳).

وقتی مخاطبان وارد سالن نمایشگاه شده و این باغ مجازی را می‌بینند، با گل‌هایی - که در حال باز شدن و شکوفا شدن هستند - روبه‌رو می‌شوند، که نسبت به حرکت مخاطبان حساس و با حرکت مخاطبان گل‌ها به جهت‌های آن‌ها حرکت کرده و هم‌سو می‌شوند؛ در واقع، حس‌گرها حضور و حرکت بازدیدکنندگان را تشخیص می‌دهند؛ که بر طبق آن، گیاهان به راست یا چپ می‌چرخند. این رقص سبک وزن، خطوط باغ را ترسیم می‌کند؛ و به نظر می‌رسد که وارد یک بهشت مصنوعی شده که شرایطی را برای روابط هم‌زیستی بین انسان و طبیعت ایجاد می‌کند. در این اثر، گیاهان و گل‌هایی با رنگ‌های شگفت‌انگیز گسترش می‌یابند، و با توجه به چرخه‌های مختلف زندگی با تغییرات مختلف، شکوفا می‌شوند. میگوئل شالیر بیان می‌کند: «برای ساختن این باغ، من یک صد بذر مجازی، با ساقه‌ها، برگ‌ها و گل‌ها ایجاد کرده‌ام»

(Artistes & Robots, 2018: 132). این کار تعاملی بهشتی مصنوعی است که فراتر از زیبایی‌شناسی و شعر ایجاد شده، و قصد دارد مکان انسان در طبیعت، نقش آن را در دگرگونی‌های آن، سوق دهد.

در این اثر تعاملی نیز شاهدیم مخاطب با بدن خود و حرکت خود است که حرکات گل‌های این باغ مجازی را درک و تجربه می‌نماید. به عقیده مرلوپونتی، انسان را نمی‌توان همانند



تصویر ۳- فراطبیعی، هنر تعاملی در موزه Grand Palais پاریس، ۲۰۱۸ م.  
(Artistes & Robots, 2018: 133).

دیگر اشیای جهان محسوب کرد؛ بلکه حضور او در جهان باعث ایجاد جهان فرهنگی و اجتماعی می‌شود؛ و مرلوپونتی این جهان‌ها را در تجربه حسی و در ادراک در هم تنیده می‌بیند. لذا، انسان‌ها هم ابژه هستند و هم سوژه. آن‌ها، ذاتا

تنانه هستند و به عبارتی، با بدن‌های خود مشخص می‌شوند. زنده بودن پاسخ دادن به جهان است؛ البته، این پاسخ جنبه انفعالی ندارد؛ بلکه فعال است و از درون هدایت می‌شود. پس، تجربه انسان پیامد ارتباط یگانه‌ای است که بین سوژه تنانه و جهان شکل می‌گیرد. بدن انسان در مقام مرکز سمت‌گیری او در جهان، هم او را از طریق حواس خود به جهان پیرامونش هدایت می‌کند و هم جهان را مطابق با جایگاه و اعمال بدنی او موقعیت می‌بخشد و بر این اساس، سوژه و جهان در طی فرآیندی با هم دیگر متولد می‌شوند (Bullington, 2013: 23).

از این نظر، مفهوم مدنظر مرلوپونتی از بدن در مقابل مفهوم دکارتی آن قرار می‌گیرد که بدن را شیئی مانند دیگر اشیاء تلقی می‌کند. درست است که بدن، شیئی طبیعی است که می‌توانیم آن را وزن کنیم، اندازه بگیریم و با استفاده از اصطلاحات فیزیکی و طبیعی تعریف کنیم؛ اما در عین حال، منشای احساسات، ادراکات و حواس نیز است و نیز جایگاه ذهنیت و مکانی که آگاهی در آن روی می‌دهد. بنابراین، بدن، سوژه - ابژه است. مرلوپونتی از مثال دو دستی که آن را از هوسرل اخذ کرده است، برای توضیح این نکته استفاده می‌کند. دو دست هم‌دیگر را لمس می‌کنند. دستی که لمس می‌کند، فعال است و دیگری را حس می‌کند؛ اما در عین حال مرلوپونتی می‌گوید: «زمانی که دستانم را به هم می‌فشارم، مهم نیست که هر دو حس هم‌دیگر را به مثابه امری واحد - که در کنار یک‌دیگر قرار گرفته‌اند - ادراک می‌کنند، بلکه مهم‌گره مبهمی است که در آن هر دو دست می‌توانند متناوباً نقش لمس‌کننده‌های لمس شده را داشته باشند» (Merleau-ponty, 2005: 22).

از دیگر آثار موجود در نمایشگاه اثر رفلکسو #۲<sup>۳۱</sup> اثر راکول کوگان<sup>۳۲</sup> هنرمند برزیلی است؛ در این اثر، یک آبشار تعاملی از اعداد در یک اتاق تاریک روی دیوار ساخته شده است که احساس حرکت مداوم را نشان می‌دهد. بدن مخاطبان هنگام عبور از اتاق به طور مستقیم به کار ادغام می‌شود و بخش جدایی‌ناپذیر از آن را تشکیل می‌دهد و مخاطب این صحنه را می‌تواند در آینه بزرگ نصب شده روی یکی از وجه‌های دیوار اتاق مذکور مشاهده نماید (تصویر ۴). در اثر رفلکسو #۲، بدن مخاطب به طرز انکارناپذیری در خلق اثر مهم است و گویی بدن مخاطب با فضای اتاق و تصاویر متحرک حروف ادغام شده است. چنان‌که مرلوپونتی می‌گوید: «ما باید فضا و محتوایش را با هم بجوییم» (سبز کار، ۱۳۹۶: ۹۷). این اثر در واقع، با شرکت - کنندگان ساخته می‌شود، چرا که نقش‌های

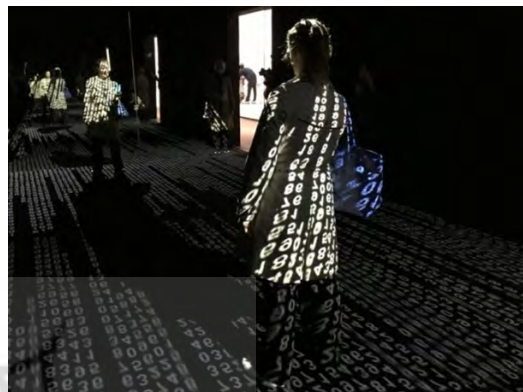


## نتیجه‌گیری

ادراک، به‌عنوان امری تنانه در فلسفه موریس مرلوپونتی نشان‌گر آن است که تجربه ادراکی به مکان و زمانی متعلق است که تکرار پذیر نیست. از منظر مرلوپونتی دریافت جهان امری پیشاشناختی و بدنمندانانه تلقی می‌شود و این درک، حاصل درهم تنیدگی حسیت و حرکت بدن، با جهان تلقی می‌شود. از این رو، وی معتقد است من در جهان می‌بینم و نیز هم‌زمان احساس شده و دیده می‌شوم. با توجه به آن چه ذکر شد، تعامل مخاطب با اثر هنر تعاملی به وسیله ادراک را می‌توان به شرح زیر توصیف نمود:

نخست، باید گفت، ادراک را «میدان پدیداری» شکل می‌دهد. در واقع، باید مطرح نمود چارچوب ارجاع را تجربیات پیشین کاربر در خصوص مصنوعات تعاملی مدرن تعیین می‌کند. افق دید کاربر میدان پدیداری است که تمام این تعاملات در آن روی می‌دهد. به‌عنوان مثال، عادت لمس کردن چیزها و کلیک کردن برای یادگیری بیش‌تر - که ریشه در زندگی ما با مصنوعات تعاملی مدرن دارد - بخشی از این میدان پدیداری است. دومین نکته آن است که، ادراک «جهت دار» است. دعوت تلویحی موجود در نمایشگاه‌های آثار تعاملی مبنی بر استفاده نمودن از حواس برای کاربر مصنوعات تعاملی مدرن «جهت دار» ویژه‌ای نسبت به این اثر هنری را بر می‌انگیزد. از این رو، اثر هنری در وهله اول، خود را نه به عنوان شکلی که بایستی به آن نگریسته شود، بلکه به عنوان چیزی که بایستی برای یادگیری بیش‌تر به طور مثال لمس شود، و یا حرکتی برای فعال نمودن آن به وجود آورد - نظیر تکان دادن دست و پا و یا فوت کردن و... - مطرح می‌سازد. سوم آن که، ادراک «فعال» است. درک رفتار اثر هنری نیازمند عمل است. تجربه کاربر حاصل مجموعه یک پارچه‌ای از ظاهر تصویری اثر و رفتارش است. بدون عمل، ما فقط با ظاهر تصویری بوم سفید رها می‌شویم و تجربه کاربر مد نظر این اثر هنری را از دست می‌دهیم که از طریق تعامل آشکار می‌گردد. در نهایت، باید بیان نمود که، ادراک «کل بدن» را در بر می‌گیرد. تجربه نمودن یک اثر هنری تعاملی، نه تنها نیازمند ادراک دیداری است، بلکه نیازمند بدن نیز است. بدن و حرکات چشم بخش‌های یک پارچه‌ای فرایند ادراکی هستند که به درک رفتار اثر هنری می‌انجامند. بنابراین، تجربه تعاملی را هم جسم پدید می‌آورد و هم میانجی آن است. در نتیجه، با استفاده از آرای مرلوپونتی، صحبت کردن درباره تعامل صرف، بی‌معنا می‌شود. چراکه دریافت محرک است که منجر به انجام عمل می‌گردد. جنبه‌های معینی از

بدن آن‌ها را در فضا مورد سوال قرار می‌دهند و رفتار جدیدی را درون بافت اجتماعی پویا بر می‌انگیزند. عامل به وجود آمدن چنین فضایی به کمک بدن شرکت‌کنندگان و فناوری دیجیتال است. تاکید بر خلق اثر توسط شرکت‌کنندگان نشان می‌دهد که هنرهای تعاملی، تنها شیئی برای استفاده یا مشاهده نیست؛ بلکه مجری فناورانه‌ای است که با بدن مجری انسانی ارتباط برقرار می‌کند. تجسم در این مواجهه اثر هنری را به جایگاه اجرای مشترک ارتقا می‌دهد که فراتر از جایگاه شیئی منفعلانه است.



تصویر ۴- رفلکسو #۲، هنر تعاملی در موزه Grand Palais پاریس، ۲۰۱۸م. (URL).

در نمونه آثاری که ذکر آن‌ها گذشت، مشاهده شد مخاطب با بدن و ادراک خود است که آثار دیجیتالی تعاملی را درک و تجربه می‌نماید؛ چنانچه مرلوپونتی معتقد است «بدن شرط امکان هر نوع تجربه‌ای محسوب می‌شود» (Crossley, 2012: 92). ارتباط سوژه با جهان نیز از طریق بدن و اعمال جنبشی و مفهومی آن شکل می‌گیرد. ادراک همواره ادراک چیزی است؛ اما هیچ ادراکی نمی‌تواند بدون چشم‌اندازی<sup>۳۳</sup> صورت بگیرد و بدن چشم‌انداز ما برای ادراک جهان است. مرلوپونتی ارتباط بدن و جهان را این چنین توصیف می‌کند: «بدن ما در جهان به مثابه قلب یک جاندار است؛ آن چشم‌انداز مری را پیوسته پا بر جا نگه می‌دارد؛ زندگی را به آن می‌دمد، آن را از درون حفظ می‌کند و با آن نظامی را تشکیل می‌دهد» (Merleau-ponty, 2005: 202). پس، در ادراک است که خودمان را صاحب بدن و بلکه تنانه می‌یابیم: «تمایز بین سوژه و ابژه در بدن من محو می‌شود» (Merleau-ponty, 1964: 187). بنابراین، انسان را نمی‌توان همانند دیگر اشیای جهان محسوب کرد؛ بلکه حضور او در جهان باعث ایجاد جهان فرهنگی و اجتماعی می‌شود و مرلوپونتی این جهان‌ها را در تجربه حسی و در ادراک در هم تنیده می‌بیند.

تعامل بهتر است با نام ادراک توصیف شوند. بازدیدکننده نمایشگاه دیجیتالی تعاملی، رفتار اثر هنری را از طریق تعامل درک می‌کند و این ادراک شامل کل بدن به شیوه یک پارچه است.

### پی‌نوشت

- 1 Artists and Robots
- 2 René Descartes
- 3 Perception
- 4 Interactive Installations as Performance
- 5 Inspiration for HCI
- 6 Phenomenal field
- 7 «Cogito» هم‌ریشه با Cognition است. به معنای ادراک، معرفت و شناخت اندیشه است؛ که هر دو فعل recognize، ریشه گرفته‌اند (پیروای ونک، ۱۳۸۹: ۱۳۹).  
۸ منظور فلسفه خود مرلوپونتی است.  
۹ منظور فلسفه هوسرل است.
- 10 Bodily sensations.
- 11 Touchant-touche.
- ۱۲ مایکل راش (Michael Rush)، (۱۹۳۷-۲۰۱۵)، نویسنده کتاب رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم.
- 13 Gaston Bachelard (1884-1962).
- ۱۴ آلبرتو جاکومتی (Alberto Giacometti)، هنرمند سوئیسی از بیکرسازان مهم سده بیستم به شمار می‌آید.

- 15 Damien Hirst (1965).
- 16 Erika Suderburg (1959).
- 17 Elizabeth Bell.
- 18 Theories of Performance.
- 19 Grand Palais.
- 20 Les Pissenlits
- 21 Michel Bret (1941).
- 22 Edmond Couchot, (1932).
- 23 Département des arts et technologies.
- 24 L'Université de Paris-VIII.
- 25 Portrait on the Fly.
- 26 Christa Sommerer, (1964).
- 27 Laurent Mignonneau, (1967).
- 28 Extra-Natural.
- 29 Miguel Chevalier (1959).

۳۰ فلورسنت (Fluorescent lamp)، نوعی لامپ است که در اثر «فراطبیعی» از آن استفاده شده است.

۳۱ مورفونیک (Morphology)، به معنای ریخت‌شناسی؛ یکی از شاخه‌های گیاه‌شناسی است که در تشخیص شکل ظاهری گیاهان مفید است.

- 32 Reflexao#2.
- 33 Raquel Kogan (1955).
- 34 Perspective.

### منابع

پیروای ونک، مرضیه (۱۳۸۹). *پدیدارشناسی نزد مرلوپونتی*، آبادان:

پرشش.

خبازی‌کناری، مهدی و وسطی، صفا (۱۳۹۶). *تحلیل تعامل مخاطب با چیدمان تعاملی باران متن بر اساس مفهوم بدنمندی در فلسفه مرلوپونتی*، مجله جهانی رسانه، دوره ۱۲، شماره ۱، ۳۹-۵۸.

راش، م. (۱۳۸۹). *رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم*، ترجمه بیتا روشنی، تهران: نظر.

رفیع زاده اخویان، ریحانه؛ جوانی، اصغر و صافیان، محمد جواد (۱۳۹۶). *تحلیل پدیدارشناسی واقعیت افزوده به مثابه رسانه در هنر معاصر (هنر واقعیت افزوده در دوسالانه ونیز و استانبول ۲۰۱۱)*، هنرهای زیبا، دوره ۲۲، شماره ۲، ۳۰-۳۵.

رهبرنیا، زهرا و خیری، مریم (۱۳۹۲). *هنر تعاملی به مثابه یک متن با اشاره به یکی از آثار تعاملی به نمایش درآمده در بینال ونیز ۲۰۱۱ اثر نورما جین*، مجله جهانی رسانه، دوره ۸، شماره ۱۵، ۹۲-۱۱۳.

سبزرکار، اسما (۱۳۹۶). *مرلوپونتی و تحلیل نقاشی*، تهران: هرمس. شایگان فر، نادر (۱۳۹۷). *تجربه هنرمندان در پدیدارشناسی مرلوپونتی*، تهران: هرمس.

کارمن، تیلور و هنسن، مارک بی. ان. (۱۳۹۱). *مرلوپونتی ستایش‌گر فلسفه*، ترجمه هانیه یاسری، تهران: ققنوس.

کارمن، تیلور (۱۳۹۴). *مرلوپونتی*، ترجمه مسعود علیا، تهران: ققنوس. موسوی لری، اشرف سادات و خبیری، فروغ (۱۳۹۸). *بررسی تحول ادراک در رسانه‌های هنری جدید از نگاه پدیدارشناسی مرلوپونتی*، جلوه هنر، سال یازدهم، شماره ۳، ۶۵-۷۴.

وینیمون، فردریک دو (۱۳۹۳). *بدن آگاهی*، ترجمه مریم خدادادی، تهران: ققنوس.

### References:

Artistes & Robot. (2018). *Exhibition catalog, Publisher: Les éditions Rmn-Grand Palais, Paris.*  
Boetzkes, A. (2010). *Phenomenology And Interpretation Beyond The Flesh" in Arnold. Dana. 2010. Art History: Contemporary Perspectives on Method.* Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Bullington, J. (2013). *The Expression of the Psychosomatic Body from a Phenomenological Perspective.* New York and London: Springer Dordrecht Heidelberg.

Crossly, N. (2012). *Merleau-Ponty Medicine and the Body. In: Contemporary Theorists for Medical Sociology.* (G. Scambler. Ed.). London & New York: Routledge.

Edmonds, E.; Zafer B.; Lizzie, M. (2009). *Artist, Evaluator and Curator: three Viewpoints on Interactive Art, Evaluation and Audience Experience. Digital Creativity.* 20(3), 141-151, DOI: 10.1080/14626260903083579, <http://dx.doi.org/10.1080/14626260903083579>.

Jones, A. (1998). *Body Art/performing the Subject.* Minneapolis. MN: University of Minnesota Press.

Mousavilar, A.; Khabiri, F. (2020). *The Analysis of the Evolution of Perception in New Art Media by the Phenomenological Approach of Merleau-Pon-*

dadi. Trans.). Tehran: Ghoghnos (Text in Persian).

**URLs:**

URL1. <https://www.artshebdomedias.com/article/edmond-couchot-voyageur-einsteinien/>

URL2. <http://www.journal18.org>

- ty, jelve-y-honar. (3),65-74. (Text in Persian).
- Merleau-ponty, M. (2005). *Phenomenology of Perception*. (C.Smith. trans.). London: Routledge & Kegan Paul.
- \_\_\_\_\_. ; R.McCleary. (1964). *Evanston. IL: Northwestern University Press*.
- \_\_\_\_\_. (1962). *Phenomenology of Perception. London: Routledge and Kegan Paul*.
- Nam, Hye Y.; Michael, N. (2014). *Interactive Installations as Performance: Inspiration for HCI. 8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (TEI'14)*. Munich, Germany. 189-196.
- Carman, T.; Hansen, M. (2013). *The Cambring Companion To Merleau-Ponty. (H. Yaseri. Trans. )*. Tehran: Ghoghnos (Text in Persian).
- Carman, T. (2016). *Merleau-Ponty. (M. Olia. Trans.)*. Tehran: Ghoghnos (Text in Persian).
- Khabbazi kenari, M. ; Sebt, S. (2017). *An Analysis of the Audience Interaction with the Interactive Installation of "Text Rain" based on Merleau-Ponty's Concept of Embodiment*, Global Media Journal. 12(1),39-58. (Text in Persian).
- Piravi Vanak, M. (2011). *Phenomenology in Merleau-Ponty. Abadan: Porsesh (Text in Persian)*.
- Rafizadeh Akhavian, R.; Javani, A.; Safian, M. J. (2017). *Analysis of Phenomenological Augmented Reality as Medium in Contemporary Art (2011 Venice and Istanbul Biennials)*. 22(2), 21 - 30. (Text in Persian).
- Rahbarnia, Z.; Khairi, M. (2013). *Interactive Art as a Text, Referring to One of the Interactive Works on Display at the 2011 Venice Biennale by Norma Jane*. Global Media Journal. 8(1),92-113. (Text in Persian).
- Romdenh-Romluc, K. (2010). *Routledge Philosophy GuideBook to Merleau-Ponty and Phenomenology of Preception*. London & New york :Routledge,.
- Rush, M. (2011). *New Media in Late 20th-Century Art*. (B. Roshani. Trans.). Tehran: Nazar (Text in Persian).
- Sabzkar, A. (2018). *in Merleau-Ponty and Analysis*. Tehran: Hermes (Text in Persian).
- Shaygan Far, N. (2019). *Artistic Experience in Merleau-Ponty Phenomenology*. Tehran: Hermes (Text in Persian).
- Sohn, D.; Ci, C.; Lee, B-K. (2007). *The Moderating Effects of Expection on the Patterns of the Interactivity-attitude Relationship*. Journal of Advertising. 36(3), 261-271.
- Svanæs, D. (2013). *Interaction Design for and with the Lived Body: Some Implications of Merleau-Ponty's Phenomenology*, Journal ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI). *Special Issue on the Theory and Practice of Embodied Interaction in HCI and Interaction Design*. 20(1), 8-29.
- Venturelli, S. ; Correa, A. F. (2017). *Ephemeral Art and Interactive Art : the Quest for Preservation and Dissemination*. Journal of Literature and Art Studies. 7(7). 916-924.
- Vignemont, F. (2015). *Bodily Awareness*. (M. Khoda-



# The Analysis of Interactive Digital Art, Based on Merleau-Ponty Body Perception

## (Case Study: Artists and Robots Exhibition of Paris)<sup>1</sup>

Homa Nozad <sup>2</sup>

Received: 2020-07-14

Accepted: 2021-02-10

### Abstract

Present study seeks to identify common points of Merleau-Ponty body-perception view and interactive digital art of contemporary era. The salience of interactive digital art as a modern art has necessitated its thorough study. Present study is of descriptive-analytic type and library method was applied for data gathering from the samples of interactive digital art exhibition held in Paris in 2018 titled Artists and Robots. It has a theoretical approach to the body perception view of Merleau-Ponty, the French philosopher of the 20th century. Merleau-Ponty argues that perception is bodily (physical). He contends it is body that perceives not the mind. Audience is not merely an inspector, but is active in the creative process of production. Present research findings demonstrate that the interaction of audiences with interactive digital art is through body-perception, and the bilateral interaction between the two is so that there is no distinction between the subject and the object, but both shape each other. The main hypothesis of the research is: "regarding the specific characteristic of interactive digital art, it is more effective to analyze it based on Merleau-Ponty views of body perception. Studying Merleau-Ponty views, it is found that interaction occurs in perception and the audiences of interactive digital art perceive these works through body perception". In other words, this study makes an attempt to answer this question that how critical is the role of body perception in perceiving interactive digital art. It has also sought some features of body perception in interactive digital art.

Present study seeks to identify common points of Merleau-Ponty body-perception view and interactive digital art of contemporary era. The salience of interactive digital art as a modern art has necessitated its thorough study. Present study is of descriptive-analytic type and librarian method was applied for data gathering from the samples of interactive digital art exhibition held in Paris in 2018 titled Artists and Robots. It has a theoretical approach to the body perception view of Merleau-Ponty, the French philosopher of the 20th century. Merleau-Ponty argues that perception is bodily (physical). He contends it is body that perceives not the mind. Audience is not merely an inspector, but is active in the creative process of production. Present research findings demonstrate that the interaction of audiences with interactive digital art is through body-perception, and the bilateral interaction between the two is so that there is no distinction between the subject and the object, but both shape each other. The main hypothesis of the research is: "regarding the specific characteristic of interactive digital art, it is more effective to analyze it based on Merleau-Ponty views of body perception. Studying Merleau-Ponty views, it is found that interaction occurs in perception and the audiences of interactive digital art perceive these works through body perception". In other words, this study makes an attempt to answer this question that how critical is the role of body perception in perceiving interactive digital art. It has also sought some features of body perception in interactive digital art.

Merleau-Ponty argues that any analysis of human status must regard the fact that human being is situated within the world. This physical presence in the world precedes the perception and self-reflection. In other words, stressing the crucial and fundamental role perception plays in understanding the world makes the core of his philosophy. According to him, we are not independent, self-conscious beings as depicted in Rene Descartes philosophy, disentangled from the outside reality, but we are creatures the self-consciousness of whom is induced through interaction with the physical world and other creatures. Merleau-Ponty strives for the unity of mind and body against Rene Descartes' dualism so that the world's perception can be defined from a bodily viewpoint. Descartes philosophical statement Cogito, ergo sum or "I think, therefore I am" stresses the subject and negates the world. However, Merleau-Ponty objected to the excessive stress Rene Descartes put on reason since he believed rationalism reduces one's experience of the world to a trivial thought, concept, or idea.

What is quite prominent in Merleau-Ponty's philosophy is perception. According to him, there is no perception void of action. Perception requires action. Integrated attitude toward action and perception in Merleau-Ponty phenomenology turns his ideas into an interesting initial point for discussing about user interactive experience. Merleau-Ponty theory implies that meaning is constituted through interaction. Accordingly, the interactive digital art makes an attempt to communicate novice experiences and a different narration of art. The audience is increasingly influ-

1-DOI: 10.22051/jjh.2021.32242.1535

2- assistant Professor, art and Architecture Department, Lahijan Branch, Azad University, Lahijan, Iran (Corresponding Author) [homanozad@gmail.com](mailto:homanozad@gmail.com)

enced by this sort of art which is a combination of games and entertainment. Human body is used as a concentration point for generating interaction with the audience. As a matter of fact, interactive digital art works struggle to connect the audience with the art work both physically and objectively. This entails creating non-verbal dialogue with the audience and is generally accompanied with different body motions of the audience including jumping, rapid movements, etc.

Merleau-Ponty does not conceive philosophy and art as two separate things, and his ideas regarding perception is as well applied in art. He does not discriminate against aesthetic perception and general perception. This study therefore seeks the relationship between Merleau-Ponty philosophy and interactive digital art and it is attempted to analyze interactive digital art in a phenomenological way, based on Merleau-Ponty philosophy concepts. The methodology of present study is descriptive-analytic and data is gathered through librarian method, exclusively out of a case of "artists and robots" exhibition, held in Paris in 2018. This case had a theoretical approach to body perception concept of Merleau-Ponty philosophy. This theoretical approach was chosen because Merleau-Ponty believes that perception is a bodily (physical) phenomenon. As perception and experience grew more prominent in interactive digital art, the phenomenological ideas of Merleau-Ponty in this regard provided researchers with noble ways for assessing modern art media. This study specifically scrutinized the interrelation of body perception with modern art media (interactive digital art). Needless to say, the significance of interactive digital art in modern world necessitates its study and analysis.

Within last years, numerous studies have been carried out dealing with interactive art and body perception. Present study has however attempted to avoid repetition or review of over-stated theories. The main issue in present study is physical (body) perception for perceiving interactive digital arts. We therefore want to understand how this type of perception omits the boundary between subject and object and makes an interaction between them. It is as well studied how body expands or condenses through the movement detection technology in moderated arts.

It was found out in present study that in line with Merleau-Ponty viewpoints, the audience is not merely an inspector but is actively involved with producing the art work. This study reveals that the interaction of audiences with interactive digital art is through body perception. The art work is perceived bodily and there is no distinction between the object and the subject in this interaction, but they are both formed through mutual interaction with one another. Body perception in Merleau-Ponty philosophy implies that perception experience belongs to a place and time which is not repeatable. The world perception is considered pre-cognitive and bodily and it is the result of the combination of body sense and motion with the world. He therefore argues that I see in the world and I am simultaneously sensed and seen. Accordingly, the interaction of the audience with interactive art through perception can be described as follows;

Initially, it must be noted that perception is formed by "phenomenal field". The reference framework is defined by previous experiences the user has had with modern interactive constructs. The horizon or visual sight of the user is the phenomenal field in which all these interactions occur. For example, the habit of touching things or clicking which is rooted in life style mingled with using modern interactive objects with the aim of further learning is a part of this phenomenal field. It must as well be pointed that perception is "oriented". Implicit invitation in interactive arts exhibition to using senses for the user of interactive objects evokes a specific "orientation" toward this art work. In this regard, the art work is primarily a thing which must be touched or needs an action (ex. Moving hands and legs, or blowing, etc.) to turn active, not a thing to be merely watched. Furthermore, perception is of "active" nature. Perception of the art work needs an action. The user's experience is made up of both the appearance of the work and the user's behavior. Without action, we are left alone with a white screen and we lose the user experience which can be revealed through interaction. Perception therefore involved "the whole body". Experiencing an interactive art not only requires visual perception, but it as well needs body. The body and eye movements are integrated parts of perception process which leads to the perception of art work. Interactive experience is therefore both made by the object and it is mediated by it. Consequently, according to Merleau-Ponty, speaking merely of interaction is meaningless since it is the stimulus which leads to an action. Specific aspects of interaction would rather be described as perception. The visitor in interactive digital art exhibition perceives the art work through interaction with it. This interaction necessarily involves the whole body.

**Key words:** Merleau-Ponty, Body-perception, Phenomenology, Body, Interactive Digital Art