

## افق بینادذهنی هنرمند و مخاطب در هنر تعاملی معاصر (با نگاهی به پروژه تعاملی کتابخانه قلب)

### چکیده:

ارج نهادن به جایگاه و نقش مخاطب، از دستاوردهای پراهمیت و ارزشمند هنر معاصر دانسته می‌شود. مؤثر بودن یا به عبارتی گویاتر تعیین‌کنندگی، به‌نحوی که شکل‌گیری و معنا یافتن اثر هنری در گرو مشارکت مخاطب باشد، در هنر تعاملی معاصر نمود عینی و حقیقی می‌یابد. قوت گرفتن چنین رویکردی، می‌تواند نشانی از اهمیت یافتن عرصه بینادذهنی در فرآیند تولید هنری و نقض محوریت مطلق هنرمند باشد. با در نظر داشتن مسئله مذکور، پژوهش حاضر درصدد پاسخ به این پرسش برآمده است که در هنر تعاملی معاصر افق بینادذهنی هنرمند و مخاطب چگونه شکل می‌گیرد؟ نمونه مورد مطالعه، پروژه تعاملی «کتابخانه قلب» است که بر

مبنای نظری «زیبایی‌شناسی صمیمیت» طراحی شده است. این اثر که «بدن» را ماده اصلی تجربه زیبایی‌شناختی قرار داده، بر نحوه رویارویی مخاطب با بدن و تعمق در آن به‌عنوان سوژه و ابژه «آگاهی» متمرکز است. با توجه به پرسش اصلی، فرض بر این است که افق بینادذهنی هنرمند و مخاطب، در تراز «آفرینشگری» و خلق اثر تحقق می‌یابد. به این معنا که در اثر تعاملی کتابخانه قلب، آفرینش و تجسم آگاهی بدنی، در افق بینادذهنی هنرمند و مخاطب شکل گرفته و تجربه حاصل شده، متعلق به هر دو آنان است. در این پژوهش، باهدف تبیین ابعاد گوناگون ارتباطات بینادذهنی هنرمند و مخاطب در هنر تعاملی معاصر، در نمونه خاص کتابخانه قلب، داده‌ها به‌صورت اسنادی جمع‌آوری شده و به شیوه توصیفی-تحلیلی مورد بررسی قرار گرفته‌اند. نتیجه آنکه مخاطب تعامل‌گر در اثر مذکور، به‌واسطه تغییر آشکاری که می‌تواند آگاهانه در تجسم بدنش ایجاد کند و شکل نهایی اثر را رقم بزند، هم‌تراز با هنرمند در خلق اثر، تعیین‌کننده است.

واژگان کلیدی: هنر تعاملی معاصر، بینادذهنیت، پدیدارشناسی، زیبایی‌شناسی صمیمیت، بدن.

فاطمه پورمند  
دکتری پژوهش هنر، دانشگاه  
الزهراء (س)، تهران، ایران.  
Email:  
fateme.pourmand@hotmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۱۱/۱۶  
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۰۶/۲۲

## مقدمه:

هنر، پس از دوران مدرن، تحولات چشمگیری از سر گذرانده که تغییر جایگاه مخاطب از مصرف‌کننده‌ای منفعل، به وجودی مؤثر در شکل‌گیری و معنا یافتن اثر هنری، از مهم‌ترین‌هاست. توانایی خلق هنر به تدریج از قلمرو نخبگان بیرون آمده است و به سطحی همگانی‌تر وارد می‌شود.

کاترین میه<sup>۱</sup>، منتقد هنر معاصر، بر پذیرش این واقعیت صحنه می‌گذارد که امروزه باید شکلی از هنر را تبیین کرد که «ناگهان» به مردم واگذار شده است. به عقیده او، زیبایی‌شناسی بسیار فردیت یافته جایش را به زیبایی‌شناسی غیرشخصی و به‌نوعی، زیبایی‌شناسی جمعی می‌دهد. هنرمند انسانی مانند دیگران است و نشان می‌دهد که به چیزهایی توجه دارد که همه هم‌عصرانش. این نکته برای درک اینکه نگاه مردم چگونه تحول یافته‌است، نکته ناچیزی نیست. دیگر هنرمند موجودی استثنائی نیست که نتوان خود را با او مقایسه کرد و برای هرکس ممکن می‌شود که به‌واقع، یا از طریق خیال‌پردازی با دنیای هنر همساز شود (میه، ۱۳۹۰: ۴۷-۵۱). چنین تغییر رویکردی، به شکل آشکار، در هنرهای مشارکتی و تعاملی معاصر نمود پیدا می‌کند؛ هنری که اساساً به‌واسطه مشارکت دیگرانی غیر از هنرمند موجودیت پیدا می‌کند. به نظر می‌رسد اکنون با تعریفی تازه از هنر مواجهیم که آن را همانند دیگر مفاهیم اجتماعی که عمدتاً «بینادذهنی» توصیف می‌شوند، در تبادل، تعامل و مشارکت معنا می‌کند. بینادذهنیت کیفیتی است حاصل از بیرون آوردن آگاهی، از حصار ذهنیت فردی و مواجه ساختن آن با داشته‌های معرفتی اذهان دیگر برای رسیدن به معنایی مشترک؛ جایی که جهان «من» تبدیل به جهان «ما» می‌شود. هنر تعاملی معاصر با خارج کردن فرآیند خلق اثر از انحصار ذهنیت و تولید هنرمند و اعطای نقش تعیین‌کننده به مخاطب، شکل‌گیری آفریده هنری را مستلزم مشارکت ذهنی و عملی

مخاطب قرار می‌دهد. با در نظر گرفتن مطابقت مذکور، پژوهش حاضر بر مبنای این پرسش آغاز می‌شود: در هنر تعاملی معاصر افق بینادذهنی هنرمند و مخاطب چگونه شکل می‌گیرد؟ فرض بر این است که هنر تعاملی، فراتر از ارائه محتوایی مشترک و همدلانه، وجه مشخصه هنرمند بودن، یعنی توان ساخت اثر و «آفرینشگری» را در افق بینادذهنی مطرح می‌سازد. هنر تعاملی که از وساطت فناوری نوین بهره می‌برد، پیش‌ازاین، با محدود ساختن دخالت مستقیم هنرمند، اثر را یک گام از انحصار او خارج ساخته است. همچنین، هنر تعاملی، کنشی «تجربه محور» است، به این معنا که ادراک زیبایی‌شناختی در «فرآیند» کار مستقر است و کنش مشارکت‌کننده و تجربه زیباشناختی حاصل از تعامل با سیستم، واجد اهمیت فرض می‌شود.

تعمق در تحول بنیادین نسبت هنرمند، مخاطب و اثر هنری در هنر تعاملی که معنایی متفاوت به کنش خلق هنر بخشیده، هنوز در عرصه پژوهشی چنان‌که باید، جایگاه ویژه خود را نیافته است و ضرورت دارد فرم‌های تعاملی و مشارکتی هنر، در حوزه‌های نظری گوناگون مورد واکاوی و مطالعه بیشتر قرار گیرد تا خلأ محسوس در این زمینه، بیش‌ازپیش برطرف گردد و دانش نظری هنرهای جدید غنای بیشتری یابد. مؤلف در این پژوهش، با اتخاذ رویکرد فلسفی در تحلیل و بازنگری رابطه هنرمند و مخاطب (در هنر تعاملی) سعی داشته گامی کوچک در این عرصه بردارد. باهدف تبیین ابعاد گوناگون ارتباطات بینادذهنی هنرمند و مخاطب در هنر تعاملی معاصر، در این پژوهش، پروژه تعاملی «کتابخانه قلب»<sup>۲</sup> اثر جرج پونکین کات، به‌عنوان مطالعه موردی انتخاب شده است. «زیبایی‌شناسی صمیمیت» به‌عنوان مبنای نظری اثر تعاملی مذکور، با تمرکز بر نحوه رویارویی مخاطب با «بدن» و تعمق در آن به‌عنوان سوژه و ابژه (آگاهی)، رویکردی پدیدار شناختی را در تجربه‌ی بدن مدنظر قرار می‌دهد. به‌منظور تأیید فرضیه پژوهش، پس از تعریف امر بینادذهنی در

ناظر مواجهه‌ای خاص را می‌طلبد و درعین حال که از حضور ناظر متأثر می‌شود و به‌صورت ابژه زیبایی‌شناسانه درمی‌آید، بر ناظر نیز اثر می‌گذارد. اثر از ناظر چه می‌طلبد؟

این‌که ناظر خود را به روی اثر بگشاید و وقف اثر کند تا از این راه اثر «تکمیل» شود. ناظر در دو مقام، مشارکت خود را در ابژه زیبایی‌شناسانه انجام می‌دهد: در مقام اجراکننده و شاهد (به درجات در هنرهای مختلف). (همان: ۱۰۶-۱۰۷). همچنین، در میان صاحب‌نظرانی که به موضوع ارتباطات بینادهنی در هنر معاصر پرداخته باشند، نیکلاس بوریو<sup>۵</sup>، منتقد معاصر هنر و صاحب نظریه «زیبایی‌شناسی ارتباطی»<sup>۵</sup> (۲۰۰۲) جایگاهی ویژه دارد. بوریو تأکید دارد باید تا جای ممکن به کار هنرمند نزدیک شد و قواعدی که ساختار تفکر او را شکل می‌دهد آشکار ساخت (ازجمله آن نوع زیبایی‌شناسی که بر کیفیت بینافردی، مواجهه رودررو، مجاورت و پافشاری بر قالب‌بندی اجتماعی تأکید دارد) و از این طریق رویکرد خود را به هنر معاصر تجدید کرد. او معتقد است: «بینادهنیت جوهره فعالیت هنری است.» (Bourriaud, 2002: 9). کتاب «تجربه‌های تعاملی در عصر دیجیتال: بررسی عملکرد هنر جدید» (۲۰۱۴) به‌عنوان یکی از منابع اصلی پژوهش حاضر، از زوایای دید مختلف، به تجارب تعاملی دیجیتال و موضوعات مهمی چون: تجربه تعاملی، ارزیابی و نقد اثر تعاملی، تغییر نقش مخاطب و هنرمند و نیز انواع اشکال ترکیبی تعامل هوش مصنوعی/انسانی می‌پردازد. از دیگر تحقیقاتی که مقوله بینادهنیت را در ارتباط با هنر معاصر مورد توجه قرار داده‌اند، می‌توان به مقاله «روایت و آفرینش: بینادهنیت و دادوستد معنا در تجربه تعاملی من‌دیگری» (۲۰۱۳) تألیف جولیانو سامپائو و لیویا سیمائو اشاره کرد؛ پژوهشی بینارشته‌ای در روانشناسی و هنرهای اجرایی که به نقش روایت و قصه در متن فعالیت‌های خلاقه پرداخته است. در این مقاله، گفتگوها پیرامون معانی بینادهنی، در جریان تعاملات «من

پدیدارشناسی و بحث در کیفیت بینادهنی هنر، به تحول جایگاه هنرمند و مخاطب در هنر تعاملی معاصر پرداخته‌شده و درنهایت با تشریح مبادی زیبایی‌شناسی صمیمیت، چگونگی شکل‌گیری افق بینادهنی هنرمند و مخاطب در پروژه کتابخانه قلب مورد بررسی قرار می‌گیرد.

### پیشینه پژوهش:

در رویکرد پدیدارشناختی به هنر، به معنای عام آن، میکل دوفرن<sup>۳</sup> فیلسوف پدیدارشناس فرانسوی، جایگاهی ویژه دارد. او در کتاب «پدیدارشناسی تجربه زیبایی‌شناختی» (۱۹۵۳) با توسل به شلر و هایدگر، تبیین ویژه‌ای از رابطه ابژه زیبایی‌شناختی و سوژه تجربه زیبایی‌شناختی به دست می‌دهد و نهایتاً این تبیین تازه را در زمینه رابطه میان آگاهی بدنمند و جهان (ان‌گونه که مدنظر مرلوپونتی بود) تثبیت کند (رشتی‌پور، ۱۳۹۴: ۴۴). مسعود علیا در مقاله «جایگاه امر حسی در پدیدارشناسی هنر دوفرن» (۱۳۹۵) مبنای پدیدارشناسی هنر دوفرن را، یعنی بر صدر نشاندن «ادراک حسی» (معنای اصیل و آغازین واژه استتیک/زیبایی‌شناسی) به‌عنوان اصل لاینفک و جانشین‌ناپذیر تجربه زیبایی‌شناسانه بررسی می‌کند. دوفرن این کار را عمدتاً با تفکیک میان اثر هنری و ابژه زیبایی‌شناسانه انجام می‌دهد تا درنهایت، به اصالت امر حسی در تجربه زیبایی‌شناسانه راه برد.

امر حسی رخدادی است حاصل مواجهه مدرک (مخاطب) و مدرک (اثر هنری). [...] دوفرن از سر تأیید از امانوئل لویناس نقل می‌کند که رخدادهای زیبایی‌شناسانه رخدادهای «احساس به ماهو احساس» است (علیا، ۱۳۹۵: ۱۰۳). او از منظری که حیث بین‌الذاتانی روند آفرینش هنری را به حساب می‌آورد مدعی است که معمولاً هنرمند هنگام خلق اثرش به نحوی از انحاء مخاطبی را در نظر دارد اعم از مخاطب بلافصل، مخاطب خیالی یا مخاطبانی که در آینده از راه خواهند رسید. [...] نسبت اثر و ناظر نسبتی دوسویه است: اثر از

«مرگ مؤلف» و «متن» پرداخته است. مؤلفان با تأکید بر همخوانی نظریات مورد بحث با اثر تعاملی مورد مطالعه، سعی در اثبات این فرضیه دارند که در فرآیند تعاملی شدن، انتخاب رسانه، تعامل و مشارکت مخاطبین در خلق اثر، باعث تبدیل اثر به متن هنری و همین‌طور کم‌رنگ شدن هنرمند به‌عنوان مؤلف می‌شود.

اما پژوهش حاضر، رویکرد پدیدار شناختی را نسبت به هنر تعاملی، مشخصاً از وجه بیناسوژگی در نظر می‌گیرد و سعی دارد نسبت دگرگونه‌ای را که این شکل جدید از هنر، میان هنرمند و مخاطب برقرار کرده است، از این منظر مورد تحلیل قرار دهد.

### پدیدارشناسی و امر بینادذهنی

مفهوم «بینادذهنی»<sup>۶</sup> (بین‌الذهان / بیناسوژگی) بیشتر در فلسفه پدیدار شناختی<sup>۷</sup> مورد بحث قرار گرفته است. «واژه پدیدارشناسی به لحاظ لغوی به معنای شناخت پدیدارها از طریق تحلیل آنهاست؛ اما در معنای دقیق‌تر به حرکت فلسفی‌ای اطلاق می‌گردد که با ادموند هوسرل آغاز می‌شود. [...] هوسرل<sup>۸</sup> با معنا و کاربرد یونانی «پدیدار» موافق است: پدیدار یعنی شیء‌ای که خود را آشکار می‌کند؛ معنای معرفت‌شناختی آن چیزی که خود را در «تجربه» آشکار یا نمایان می‌سازد. [...] پدیدار به‌طور دقیق، هر معنا و دلالتی از اشیای واقعی طبیعت (ابژه‌های تجربه حسی) را تشکیل می‌دهد. هوسرل حتی بر آن است که مفهوم پدیدار، به‌صورت ابژه‌های مورد بررسی، می‌توانند دیده یا شهود شوند و احکامی بر آن مترتب گردد. [...] پدیدارشناسی هوسرل نه‌تنها روشی است که از طریق آن، فلسفه معنای علم دقیق را در جهت شناخت واقعی ماهیات اتخاذ می‌کند بلکه خود به‌مثابه فلسفه است. زیرا مدعی شناخت ضروری و ذاتی «آنچه هست» است. به تعبیر هوسرل، پدیدارشناسی به‌صورت «بازگشت به اشیاء» تصور می‌شود و به‌گونه‌ای، به کشف ماهیات در پدیده‌ها می‌انجامد. [...] در تفکر هوسرل، مسئله اصلی «آگاهی» است، و

و دیگری» آزموده شده‌اند. در میان پژوهش‌های داخلی می‌توان به «مبادی پدیدارشناسی هرمنوتیک در چیدمان تعاملی «وقتی چیزی رخ نمی‌دهد» اثر ارنستو نتو»، تألیف زهرا رهبرنیا و آمنه مافی‌تبار (۱۳۹۴) اشاره کرد. نگارندگان بر این باورند که ظرفیت‌های این چیدمان در ایجاد مصالحه بین ذهن و جسم، مصداقی عینی برای نحله پدیدارشناسی هرمنوتیک در فلسفه است. می‌توان نشان داد که مخاطب در پهنه این اثر، موجودیتی تفسیری دارد و دیگر فاعل شناسنده‌ای نیست که با اتکا به ذهنیت معین، مفاهیم اشیاء را تعریف کند؛ او نه‌فقط با استناد به آنچه چشم می‌بیند بلکه با وثوق به قوای دیگر چون بویایی و لامسه، پذیرنده حقیقت است. مقاله «مفاهیم فلسفی مرلوپونتی: بستری برای تحلیل هنر تعاملی، نگاهی به پرفورمنس کشت زار» (۱۳۹۵) تألیف صفا سبطی و همکاران، با تکیه بر دیدگاه پدیدار شناختی مرلوپونتی در زمینه ادراک و بیان هنر، درصدد توصیف ارتباط متقابل کار هنری و مخاطب هنر است. به عقیده مؤلفان، به‌کارگیری دیدگاه فلسفی مرلوپونتی در تحلیل هنر تعاملی، امکانی برای رهاسازی کار هنری از تعاریف و محدودیت‌ها و نیز گذر از دوگانه انگاری بیرون/درون، هنرمند/مخاطب، ... در کار هنری است. تعامل مخاطب با کار هنری، تجدید حیات برای هنر، در جهت برپایی جهانی مشترک بین هنرمند و مخاطب رویداد هنر تعاملی است. متناسب با مفاهیم فلسفی مرلوپونتی، در پرفورمنس «کشت‌زار» اجراگر، سرچشمه و تمام‌کننده اجرا نیست و کنش‌های بدنی او مستقل از مخاطب نبوده، بلکه او در معرض بدنمندی، اعم از نگاه، حس، حرکت و همچنین در معرض بیان و کنش‌های بدنی او قرار دارد.

مقاله «هنر تعاملی به‌مثابه‌ی یک متن، با اشاره به یکی از آثار تعاملی به نمایش درآمده در بینال ونیز ۲۰۱۱ اثر نورما جین» (۱۳۹۲) تألیف زهرا رهبرنیا و مریم خیری، به تحلیل هنر تعاملی و تطبیق آن با نظریه‌های رولان بارت در زمینه‌ی

که من ناچارم جهان اطراف دیگران را با جهان خود به صورت عینی تلفیق نموده و میان آنها وحدت ایجاد کنم، در واقع، جهان من و دیگری در یک منظومه و واقعیت مکانی - زمانی قابل جمع و تلفیق است. او در کتاب «بحران فلسفه اروپایی» نیز تأکید دارد به طور کلی جهان نمی تواند برای انسان های منفرد قابل فهم و محقق گردد، بلکه در اجتماع انسان هاست که جهان معنا پیدا می کند. (ضیمران، ۱۳۸۳: ۱۱۷). بنابراین، اصل «تعامل» سوژه هاست که شناخت و آگاهی را پی می ریزد و در افق بینادذهنی است که نظرگاهها و اندیشه ها در هم می آمیزد و جهان مشترکی شکل می گیرد. ایده ها هرگز نمی تواند به یک فرد (یک سوژه) تعلق داشته باشد و باید آن را محصول مشترک دو یا چند طرف به حساب آورد (همان: ۱۱۶ - ۱۲۱). به عقیده مرلوپونتی نیز ما نه از زندگی غرق شده در خود آگاهی مان (یا حتی از زندگی اشیاء) بلکه به عکس، از تجربه افراد دیگر آغاز می کنیم. اگر پیشاپیش با دیگران ارتباط برقرار نکرده باشم به هیچ وجه از وجود خویش آگاه نمی شوم (مرلوپونتی، ۱۳۹۱: ۷۴). او تصریح می کند نه فقط اندیشه بلکه ادراک حسی، کنش، زبان و احساسات ما پدیده هایی بین الذهانی بوده و قابل تقلیل به ذهنیت یک فرد نیستند. از این رو، انسان [ماهیتاً] موجودی بینادذهنی است (یونسی، ۱۳۸۳: ۲۳-۲۴) و معناداری و معنای تمام رخدادهای اجتماعی [نیز] امری بین الذهانی است (ادگار و سچویک، ۱۳۸۷: ۷۱).

در متن اجتماعی، بینادذهنی به شیوه های گوناگون برای متوجه ساختن ارتباطات میان خود و دیگری به کار برده می شود.

در جریان تعامل اجتماعی، افراد، دیدگاه های خود را در ارتباط قرار می دهند و این امکان را فراهم می سازند که نسبت به متعادل کردن یا تغییر نگاهها انعطاف بیشتری وجود داشته باشد و افراد، با جنبه هایی از حقیقت که بیرون از قدرت فهمشان است، متعادل و هماهنگ شوند. بینادذهنی، وجود یک سازوکار «تعبیر» را مبنا

او برای «تحلیل آگاهی به عنوان پدیدار» تمام تلاش خود را به کار می گیرد. هدف وی تجهیز انسان به ابزاری برای فهم دقیق تر عالم حیات است. «دهباشی و آیت اللهی، ۱۳۸۸: ۱۴۰-۱۴۴). بینادذهنی در معنای واژگانی، ارتباط و تبادل بین ذهنیت های گوناگون تعریف می شود.

«بیناسوژگی بر تعامل ارتباطی میان سوژه ها دلالت می کند و گریزی است از مرزهای سوژگی به فرآیندی از تعامل ارتباطی، به نحوی که تجربه بتواند به معنایی مشترک تبدیل شود.» (مکاریک، ۱۳۹۰: ۷۲). هوسرل، بینادذهنی را در بازتعریف مفاهیم آگاهی و شناخت و در تقابل با «خودتنهاآوری» (سولپسیزم)<sup>۱</sup> دکارتی مطرح می کند: «من چون به تو می نگرم تنی را دریافت می کنم و کسی را درمی یابم که به من می نگرد و محتوایی که من به دریافت تو نسبت می دهم از حیث ساختار همان است که ویژگی بخش دریافت خود من است. تو تنی را درمی یابی و کسی را که به تو می نگرد و... هیچ یک از این دو تجربه بر دیگری تقدم ندارد، هیچ شخصی را نمی توان کانون تلقی کرد، به چنان شیوه ای که دیگری را به یک فقره صرف، درون چشم اندازی خود کانون فرو کاهد. خلاف آن، تجربه هر دو سراپا اشباع از افق هایی است که در آن تجربه ای دیگری نازدودنی است و آنچه هوسرل از میان اذهانی منظور دارد این است. [...] جهان دیگر جهان من نیست؛ جهان، جهان ماست. خود فرارونده تنها جای خود را به مای فرارونده می دهد [...] پدیده شناسی کاملاً تکامل یافته، از خودتنهاگرایی فرارونده به میان اذهانی فرارونده جابه جا می شود.» (بل، ۱۳۷۶: ۳۹۳، ۳۹۰). دکارت، یکی از پایه گزاران مکتب خود تنهایی روشی و معرفتی، کوشید وجود ذهن خویش را در عالم مجرد مورد بررسی قرار دهد و لذا تحقق آن را مقدم بر وجود عالم به اثبات رساند. هوسرل با مطرح نمودن این موضع دکارت، کوشید تا گمراهی ناشی از آن را در اثر معروف خود «تأملات دکارتی» به اثبات برساند. هوسرل یادآور می شود

قرار می‌دهد، که به واسطه آن، دو یا چند نفر، شکاف میان جهان‌های معنادار ذهنی و مجزای خودشان را با تصور اینکه جهان مردم دیگر ابر اساس دریافت و فهم خودشان [ چگونه است، به هم متصل می‌کنند. (Sammur et al, 2013: 2-4).

بینذهنیت، این باور را شخص به خودی خود، مرکز آگاهی است و هیچ حقیقتی غیر از حالات ذهنی او وجود ندارد، به چالش می‌کشد و تأکید دارد که شخص نمی‌تواند برای نیل به آگاهی و شناخت پدیدارها، درون ذهن خویش محصور بماند.

### کیفیت بینذهنی هنر

اگر پذیرفته باشیم معناداری جنبه‌های گوناگون حیات اجتماعی و فرهنگی وابسته به افق بینذهنی است، قاعدتاً هنر و تجربه زیبایی‌شناختی نیز بدون چارچوب بین‌الذهانی، معنایی نخواهد داشت. جان دیویی<sup>۱۰</sup> بینذهنیت را جنبه‌ای جدانشدنی از تمام تجربه‌ها و هنر را وجه جدایی‌ناپذیر تجربه زندگی می‌داند، او ترجیح می‌دهد به جای کشیدن خط فارغی میان «فردیت»<sup>۱۱</sup> و «عمومیت»<sup>۱۲</sup>، بینذهنیت را بنیان کنش انسانی فرض کند؛ دیویی با تأکید بر اینکه ارتباطات بینذهنی، وجوه زیبایی‌شناختی هنرند و مردم را برای خلق فرم‌های نوینی از زندگی با یکدیگر سازمان می‌دهند، هرگز درک هنر را از ارتباطات میان فردی جدا نمی‌داند همچنان که محصول نهایی [ اثر هنری] را از فرآیند آن [تعامل هنرمند و مخاطب] مجزا نمی‌کند (Farinas, 2014: 52, 56, 59). پروفیسور مینیسیل، مورخ هنر که ارزش‌های آگاهی‌بخش فراگیر برای هنر قائل است، شکل‌گیری و ادراک هنر را بر مبنای بینذهنیت استوار می‌داند. او با تأکید بر اینکه بینذهنیت، نگاه‌های سنتی را در مورد تولید و ادراک هنری به چالش می‌کشد، ذهنیت هیچ هنرمندی را در انحصار خودش نمی‌داند؛ می‌توان گفت حداقل، ایده هنرمند بی‌اقتباس از ابداعات هنرمندان دیگر نبوده است: «هنرمند، نماینده یک دیدگاه خالص و شخصی نیست؛ او مداوماً در حال ساختن، گفتمان با رسانه، گفتمان با صدا، تصاویر

و تفکرات هنرمندان و همچنین گفتمان هنرمندان دیگر با رسانه است.» (Minissale, 2009: 183).

در دوران معاصر، که نقش مؤثر و حتی ضروری مخاطب در تکمیل فرآیند یا معنای اثر، به‌عنوان یک اصل کلی مورد توجه قرار گرفته است، پیوندهای بینذهنی در افقی دیگر تحقق می‌یابند؛ بورلیو تأکید دارد: «هنر معاصر، ضرورت تأثیر نبوغ جمعی و خصوصیت شبکه‌ای را در پیشبرد فعالیت هنری احساس کرده است. هنرمندان، در جستجوی هم‌سخنان‌اند و سعی دارند مخاطبان را به‌عنوان وجودهایی عینی و مؤثر، در فرآیند تولید اثر قرار دهند. آنچه این روزها بنیان تجربه هنری را شکل می‌دهد، حضور متصل و توأمان بینندگان در برابر اثر است که آن را مؤثر و سمبولیک می‌سازد. اولین سؤالی که زمان مشاهده یک اثر هنری باید از خود بپرسیم این است که آیا اثر موقعیتی برایم فراهم می‌آورد که در برابر آن هستی پیدا کنم؟ یا برعکس، مرا به‌عنوان یک سوژه انکار می‌کند و از توجه کردن به «دیگری» در ساختارش امتناع می‌ورزد؟ آیا عامل فضا-زمانی که ارائه یا توصیف می‌کند و قواعدی که بر اساس آن هدایت می‌شود، خواسته‌های من در زندگی واقعی را به حساب می‌آورد؟ آیا من می‌توانم در ساختاری از فضا-زمان واقعی، قابل قیاس با این اثر زندگی کنم؟ [...] یک اثر هنری، خاصیتی دارد که آن را متفاوت با دیگر ابژه‌های حاصل از فعالیت بشر قرار می‌دهد. این کیفیت، همان «شفافیت اجتماعی» است. اثر هنری موفق حضور خود را در فضا قرار می‌دهد و در برابر گفتگو گشودگی پیدا می‌کند " (Bourriaud, 2002: 19, 26, 38). بر همین اساس بورلیو خاصیت بینذهنی هنر ارتباطی را نشئت‌گرفته از فرم گفتگو وار<sup>۱۳</sup> آن می‌داند: «فرم اثر هنری از گفتگو با امر ملموس صادر می‌شود [...] از این‌روست که فعالیت هنری، همواره در کار ابداع ارتباط‌هایی میان آگاهی‌هاست. هر اثر هنری خاص، پیشنهادی است برای زندگی در جهانی مشترک؛ و کار هنرمند، مجموعه‌ای است از ارتباطاتی با جهان که بی‌وقفه، ارتباطاتی

پردازش محور، درک می‌شود. (Stem, 2013:5-6). البته دیوید سلتر معتقد است هنر رایانه‌ای تعاملی نمی‌تواند فقط به‌عنوان نرم‌افزار وجود داشته باشد (مانند هنر نت).

اثر باید به‌منظور گرفتن داده ورودی تعامل‌گر انسانی، به طریقی با جهان تماس برقرار کند؛ تعامل‌گر یا باید ارتباط فیزیکی را با شیء مادی برقرار کند یا حرکت‌هایی را درون حوزه‌ای از فضای واقعی ایجاد کند. اثر باید نوعی محرک را (صدا، تصویر، حرکت جنبشی) برای درک مخاطبان به جهان بازگرداند (قادری و مرآئی، 1393: 106 به نقل از (Saltz (1997).

اما در مورد ماهیت هنرهای مشارکتی و تعاملی همواره سؤالاتی وجود داشته است؛ ادموندز به این شبهات اشاره می‌کند و راه‌حل را در متمرکزشدن بر مفهوم «تجربه» پیشنهاد می‌کند: «هنر کجاست؟ در ابژه هنری یا در تجربه آن؟ آیا هنر تعاملی، واقعاً اثر هنری محسوب می‌شود؟ [...] به‌واقع، رفتار و تجربه شخص مشارکت‌کننده است که به هنر تعاملی موجودیت می‌بخشد و بیش‌ازآن که لازم باشد به این سؤالات پاسخ دهیم، می‌توان به تجربه مشارکت‌کننده و جنبه‌های گوناگون ابژه هنری از جمله تعامل، سیستم اطلاعات الکترونیکی و... پرداخت.» (Edmonds, 2014: 15-16). کار واقعی هنر ایجاد تجربه‌ای تام و تمام است از دل تعامل شرایط ارگانیکی، محیط و نیروها [...] پدید آوردن اثر هنری، تعامل طولانی چیزی برخاسته از «خود» با شرایط عینی است، روندی که هر دو آنان صورت و نظمی پیدا می‌کنند که در ابتدا فاقد آن بودند (دیویی، ۱۳۹۱: ۱۰۲-۱۰۳). توجه به فرآیند پویا و پیوسته‌ی ادراک اثر هنری، آن‌گونه که دیویی توصیف می‌کند، ضرورت و اهمیت تجربه را برای تحقق هنر تعاملی آشکار می‌سازد: «دیویی تلاش کرد در جهت «تمامیت»<sup>۲۱</sup> فرآیند هنر، توجه دوباره‌ای به ماده اثر هنری (ابژه هنری) متمرکز سازد؛ منظور از تمامیت، موقعیتی است که هنرمند، اثر هنری

دیگر می‌آفریند. بینادهنیت به‌عنوان بخشی از تئوری ارتباطی هنر، تنها، جایگاه و زمینه‌ای اجتماعی برای پذیرش هنر ارائه نمی‌دهد، بلکه والاتر از آن، «جوهره»<sup>۱۴</sup> آفرینش هنری محسوب می‌شود [...] برای چنین هنرمندانی که معنا یافتن اثرشان را درگرو حضور واقعی مخاطب قرار می‌دهند، بینادهنیت هم نقطه عزیمت است و هم دستاورد و در یک کلام، آگاهی‌رسان<sup>۱۵</sup> اصلی آفرینش هنری.» (ibid: 9). بنابراین، به نظر می‌رسد فرم‌های تعاملی هنر قادرند فراتر از ارتباطات بینادهنی هنرمند و محیط اجتماعی‌اش، مخاطب را مستقیماً در فضای اثر وارد کنند و با ارائه نقش به او در «ساخت» اثر، بینادهنیت را در تراز آفرینشگری محقق سازند.

#### هنر تعاملی و تحول جایگاه هنرمند و مخاطب

هنرهای مشارکتی<sup>۱۶</sup> در تعریف عام، به شکل‌هایی از تولید هنری اطلاق می‌شود که برای اتمام یا تحقق آن، به مشارکت فعال افرادی غیر از هنرمند نیاز باشد؛ اما هنر تعاملی (اینتراکتیو) که گاه به‌جای عبارت مشارکتی به‌کاربرده می‌شود، لزوماً از فناوری نوین بهره می‌برد: «آثاری که فعالانه مردم را در روند تحقق کار هنری درگیر می‌کنند، اگر از تکنولوژی مدرن بهره نگرفته باشند، نه تعاملی بلکه مشارکتی معنا می‌شوند.» (Kwastek, 2013: 7). هنر تعاملی دربرگیرنده آن نوع آثار الکتریکی و دیجیتالی است که حداقل یکی از این لوازم را به‌کار گرفته‌باشد: گونه‌های مختلفی از حسگر<sup>۱۷</sup> و دوربین برای ورودی<sup>۱۸</sup>؛ کامپیوتر، ریز کنترل‌کننده<sup>۱۹</sup>، مدارهای الکترونیکی ساده، پایانه‌های دیجیتالی یا آنالوگ برای پردازش، و هرگونه خروجی‌های<sup>۲۰</sup> حسگر سمعی بصری، لمسی، بویایی، مکانیکی، یا در غیر این صورت همه آن‌ها باهم در سیستمی که به مشارکت بینندگان (بی‌درنگ یا با گذر زمان) پاسخ می‌دهد. در این شرایط، «تعامل» به‌مثابه فعالیت فیزیکی درخواست شده از سوی مخاطب، برای تحقق کامل یک اثر هنری تکنولوژیک و

در مدرنیسم هنری قرن ۲۰ و هم‌زمان با نضج‌گرفتن گرایش‌های فرمالیستی، صورتی دیگر یافت و هنوز هم در برخی رویکردهای نقد و تفسیر هنر معاصر، کمابیش، ردپای دیدگاه‌های نخبه‌گرا مشاهده می‌شود. بر این اساس، هنر تعاملی با تغییر جایگاه مخاطب، بالطبع، مفهوم هنرمند و موقعیت او را نیز متحول ساخته است. «پیدایش و گسترش مفهوم هنر تعاملی، از یک نظر، تلاشی است برای فرا رفتن از رده‌بندی تاریخی هنرمند به‌عنوان «نابغه» و به‌جای آن، ارائه شیوه‌ای دموکراتیک و کاربردی‌تر از آفرینش هنری. هنر تعاملی می‌تواند به‌عنوان شیوه‌ای از عمل درک شود که به افراد زیادی اجازه می‌دهد، نقشی در بیان و تحقق ابژه‌های زیباشناختی داشته باشند. درواقع عملکرد سیستم تعاملی که از وساطت فناوری و رسانه‌های دیجیتال یاری می‌جوید، مقولاتی چون خلاقیت فردی و هنرمند خودمحور را مشکل‌ساز می‌بیند. به همین صورت، در هنر پیشامد<sup>۳۳</sup> و سایر اشکال مشارکتی هنر نیز تأکید بر خلاقیت فردی جای خود را به ایده «گفتگو» می‌دهد.» (Simon, 2014: 64-66). مفهوم هنرمند «خودمحور» در تقابل با هنرمند تعاملی قرار می‌گیرد. شبیه به خودتنه‌باوری دکارتی، هنرمند خودمختار هم یک سوژه سولپسیسیست است که گمان می‌کند تنها آنچه در ذهن اوست اصالت دارد. آگاهی و مکاشفه‌ای که فقط برای او رخ داده و از افق دستیابی یا حتی ادراک دیگران خارج است. اما هنرمند تعاملی مشخصاً ایده‌ها و ذهنیت‌های دیگر را فرامی‌خواند تا با پدید آمدن زمینه گفتگو و تعامل، آگاهی مشترک و درعین‌حال عمیق‌تر و گسترده‌تری حاصل شود. سیمون با اشاره به دیدگاه بوریو مبنی بر اینکه در دوران معاصر، بینادهنیت، اصل بنیادین فعالیت هنری است، خاطرنشان می‌سازد: «اکنون الگوی هنرمند به‌عنوان مؤلفی غالب به تدریج کمرنگ شده است و به‌جای آن، با الگوی نویسی از هنرمند روبه‌رو هستیم که اثر خود را در افق بینادهنی شکل می‌دهد [...] برای هنرمند، امروز،

و مخاطب در کنار یکدیگر، دست به خلق تجربه‌ای نو بزنند [...] به‌واسطه ابژه هنری است که هنرمند و بیننده با یکدیگر مواجه می‌گردند و «عمل» از سوی هنرمند و «به خود دیدن»<sup>۳۴</sup> از سوی مخاطب گرد هم می‌آیند.» (Candy, 2014: 37). اثر هنری زمانی کامل است که در تجربه کسانی غیر از پدیدآورنده آن، منشأ اثر می‌شود (دیویی، ۱۳۹۱: ۱۶۱). برای ادراک‌کردن، بیننده باید تجربه خودش را بیافریند و آفرینندگی او باید شامل رابطه‌هایی باشد قابل‌قیاس با رابطه‌هایی که پدیدآورنده اصلی در معرض آن‌ها قرار گرفته است. مخاطب باید همانند هنرمند به عناصر آن کلیتی که در فرم و نه در جزئیات است، نظم و ترتیب ببخشد. همانند روند تنظیم و ترتیب که خالق اثر آگاهانه آن را تجربه کرده است (همان: ۸۷). بنابراین اگر در روند تولید اثر، هنرمند کنترل یک‌سویه‌اش را کنار بگذارد و اجازه دهد اثرش توسط دیگران کامل شود، فرآیند تکمیل، در «تجربه» کار مستقر می‌شود و در ذهن و قلب مخاطب شکل می‌گیرد و می‌توان امیدوار بود آنچه احساس، گفته یا فهمیده شده است، ابعاد وسیع‌تری پیدا کند. (Candy, 2014: 37).

نیل به چنین دستاوردی در فعالیت هنری، مستلزم تغییر دیدگاهی است که به‌طور معمول نسبت به هنرمند و توانایی‌های انحصاری او وجود دارد؛ درواقع، مفهوم هنرمند به‌عنوان نابغه‌ای دست‌نیافتنی، از یادگارهای سنت رمانتیک است. «عنوان هنرمند دلالت بر شخصی بسیار پراستعداد و ممتاز داشت که از یک بینش هنرمندانه یگانه برخوردار بود. [...] تصویر کلیشه‌ای از او به‌عنوان شخصیتی تنها و منزوی که در برابر تکلفات جامعه فرهیخته، قد علم کرده، از ساخته‌های قرن نوزدهم است.» (رامین، ۱۳۹۲: ۲۶). مفهوم هنرمند بی‌همتا بر این اصل تکیه داشت که نبوغ، استعدادی فطری است که نه می‌توان آن را تعلیم داد و نه اساساً فرآیند خلاق قابل توصیف است؛ حتی برای هنرمند. (گات و همکاران، ۱۳۹۳: ۴۷). چنین برساخته‌ای،



یک مجاورت بدنی نزدیک، تعاملی دوسویه و رودررو برقرار می‌کنند، معتقدند در چنین فرمی از هنر، بدن، به‌عنوان جایگاه و ماده تجربه زیبایی‌شناختی، عرصه اصلی فعالیت هنری در نظر گرفته می‌شود. راهنمایی و تسهیل تجربه‌ای خاص، از جانب هنرمند به‌گونه‌ای ارائه می‌شود که مشارکت‌کننده قادر شود خود را کاملاً به سطوح بالقوه آگاهی فراگیر و تعمق اثر هنری بسپرد. در رویارویی صمیمانه، هنرمند چارچوبی اجرایی خلق می‌کند که در آن، مخاطب، بخشی جدایی‌ناپذیر از فرآیند می‌گردد. بدن به‌عنوان مرکز اصلی تحقق این فرآیند، می‌تواند در مقام سوژه، ابژه یا رسانه‌ای برای کنش، بازتاب و دگردیسی قرار گیرد (Lock, Khut, 2014: 91-92).

ایده کات و لاک، به‌نوعی، نگاه پدیدارشناختی مرلوپونتی<sup>۳۲</sup> به بدن را هم یادآوری می‌کند؛ آنچه او «سوژه تن‌دار»<sup>۳۳</sup> می‌نامید، در تقابل آشکار با دکارت، منشأ آگاهی، تجربه و هویت دانسته می‌شد. «سوژه تن دار، پیش‌شرط و توانش عمل معنابخشیدن است [...] جهان و بدن هستی‌شناختی که در هسته سوژه می‌یابیم، جهان یا بدنی مثالی نیست بلکه از یک‌طرف، خود جهان به ادراکی فراگیر متصل است و از طرف دیگر، خود بدن یک بدن شناسنده است.» (پریموزیک، ۱۳۸۷: ۲۹-۴۷). مرلوپونتی از ادراک حسی آن‌گونه که پیش‌تر در قیدوبند فلسفه قرار داشت فاصله گرفت. او ادراک را دوباره به شکلی پدیدارشناختی پرورش داد و آن را بر آنچه واقعاً تجربه می‌کنیم متمرکز کرد تا سرانجام توانست به این نتیجه برسد که ما به‌وسیله ابزار سرآغازین بدنمان، جهان را در برابر آگاهی خود حاضر می‌کنیم. جسم ما، ترکیب و آمیزه برگشت‌ناپذیر بدن و ذهن ماست و با هستی‌ای که ما درونش زندگی می‌کنیم در هم تابیده است. ما از طریق بدن با جهان واقعی چیزها ارتباط و تعامل برقرار می‌کنیم (همان: ۱۰۶). او در توصیف دقیق ادراک، آن را دارای وجوه دوسویه‌ای از وضعیت انفعالی و فعال معرفی می‌کند. به‌طوری‌که سوژه

رویکرد شهودی و درونی کمتر از همیشه به‌عنوان قاعده‌ای کلی جذابیت دارد، زیرا اکنون هنر به شکل فزاینده‌ای به ارتباطات بین‌ذهنی متصل است و ارتباط واضح و متقابل، واجد اهمیت بیشتر فرض می‌شود.» (ibid: 72).

### زیبایی‌شناسی صمیمیت: تحقق ارتباطات بین‌ذهنی هنرمند و مخاطب

دو هنرمند معاصر، لیان لاک<sup>۳۴</sup> و جورج پونکین کات<sup>۳۵</sup>، با انتقاد از اینکه، ابژه‌های هنری مستقل فقط می‌توانند توسط یک نفر و بدون هیچ نقشی از جانب دیگران تجربه شوند، در مقابل ایده «زیبایی‌شناسی صمیمیت و تعامل تسهیل‌شده»<sup>۳۶</sup> را مطرح کرده و نشان می‌دهند در تجربه زیبایی‌شناسی پیش‌نهادی آنان، تسهیل توسط هنرمند و مشاهده توسط دیگران، مؤلفه‌هایی جدایی‌ناپذیرند. باهدف جامه عمل پوشاندن به دغدغه‌های فلسفی دیویی و شوسترمن<sup>۳۷</sup>، که بر قوت‌بخشیدن و پرورش دادن تجربه زیبایی‌شناختی تأکید داشتند؛ لاک و کات ایده مرکزی کارشان را با طرح یک سؤال پژوهشی آغاز می‌کنند: «شما خودتان را چگونه تجربه می‌کنید؟» این یک پرسش است نه یک داده و آغازگر کنکاشی است پیرامون شرایط تجربه «بدنی» و اینکه چگونه می‌توان این شرایط را به‌منظور خلق فرم‌های جدیدی از تجربه «زیبایی‌شناسی بدنی»<sup>۳۸</sup> تغییر داد. لاک و کات معتقدند مرزهای سیال میان خود، دیگری و جهان، به ما امکان می‌دهد بدن فیزیکی را به‌مثابه بدنی با مراتب وجودی دگرگون‌شونده<sup>۳۹</sup> تجربه کنیم. بدن می‌تواند به‌عنوان عرصه‌ای «حس-تنی»<sup>۴۰</sup> مفهوم‌سازی شود، موقعیتی که می‌توان در آن ادراک بدنی و احساس را از طریق تغییر شرایط فیزیکی، دست‌کاری حسی و بهره‌گیری از محرک‌های آنالوگ/دیجیتال و کاربرد خلاقانه برخی تکنیک‌های دیگر فرم تازه‌ای بخشید. آن‌ها با اشاره به ظهور شکل‌های متفاوت از هنر زنده<sup>۴۱</sup> در دهه‌های اخیر و پرفرمنس‌هایی که در آن، هنرمند و مخاطب در

این اعتبار، ابژه زیبایی‌شناسانه، در وفاق با شعر اصلی پدیدارشناسی هوسرلی مبنی بر «بازگشت به سوی خود چیزها» است؛ آن چیزی که خودش را به آگاهی‌ای می‌دهد که آن را نشانه می‌رود؛ خواه یک ذات، ابژه ایدئال، یک نسبت، ابژه صوری، یک کیفیت قابل حمل یا یک شیء به معنای دقیق کلمه و البته شیء مدرک باشد.» (علیا، ۱۳۹۵: ۱۰۲). به اعتقاد دوفرن، حضور ابژه زیبایی‌شناختی برای بدن لازم است؛ زیرا معنا، از آن حیث که در امر محسوس نهفته است، باید بدن را نیز متحول کند؛ یعنی مرتبه بدن را از مرحله حسی فراتر ببرد. معنا اگر نخست از طریق بدن درک و تجربه‌شده باشد، به وسیله احساس و تأمل، خوانده می‌شود (بنویدی، ۱۳۹۵: ۱۰-۱۱). لاک و کات در توصیف چارچوب ایده زیبایی‌شناسی صمیمیت، چهار عرصه تجربه و مشارکت مخاطب را به نحوی که برای گسترش و ارزیابی برخوردها در هنر زنده‌ی بدن محور کارایی داشته باشد، این‌گونه تشریح می‌کنند: ۱- استقبال<sup>۳۵</sup>: در این مرحله، مخاطبان دعوت به تعامل با کار می‌شوند. واکنش‌های متناسب، تصور و انتظارات خاصی در مورد ماهیت این تجربه شکل می‌گیرد که بر اساس آن، مخاطب، موردی را برای مشارکت انتخاب می‌کند. ۲- آماده‌سازی و القاء<sup>۳۶</sup>: در این عرصه بر جنبه‌های عملی تعامل تأکید می‌شود، اینکه چگونه کار با بدن مشارکت‌کننده مواجه شود، روش‌هایی که مشارکت‌کننده رویارویی با کار را آغاز کند یا شیوه‌هایی که خودش را درون کار قرار دهد؛ در اینجا در مورد خطرات احتمالی و فرآیندهای انتخاب کردن نیز مذاکره می‌شود. ۳- رانش<sup>۳۷</sup>: به اصل تجربه زیبایی‌شناختی پیش‌بینی‌شده توسط هنرمند می‌پردازد؛ یعنی اقداماتی که به این تجربه، کیفیتی دراماتیک و هیجان‌انگیز می‌بخشد؛ مثل حاضر بودن در برابر هنرمند یا اجراگر و محاوره داشتن با او یا کاربرد اشیایی که بر نحوه احساس کردن بدن تأثیر دارند. ۴- گزارش گرفتن و مستندسازی<sup>۳۸</sup>: آخرین عرصه، کارکرد دوگانه‌ای از یک «پایان» یا اتحاد

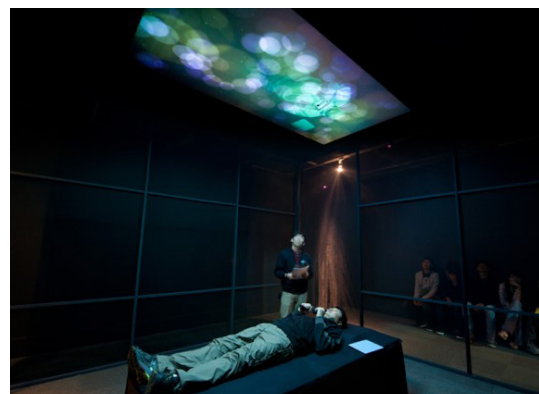
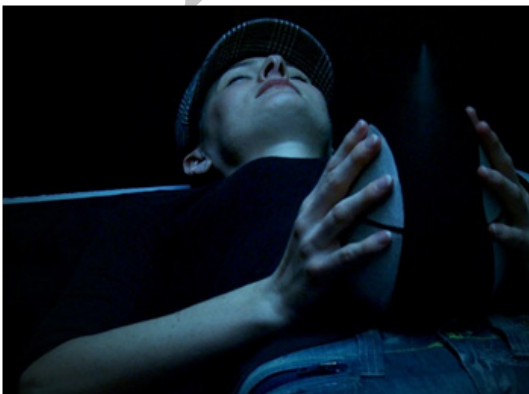
هم‌زمان هم دریافتگر است، هم بیانگر. این بدان معناست که درهم‌تنیدگی بدنمندان، فقط وضعیتی از در معرض بودگی و انفعال سوژه و دیگری نیست، بلکه آن‌ها به‌طور هم‌زمان و به‌گونه‌ای جدایی‌ناپذیر، بیانگر، تأثیرگذار و در معرض کنش‌های یکدیگر هستند. [...] مخاطب نه شیء بی‌حس و حرکت است و نه انسانی بی‌بدن و محدود در فکر و اندیشه. بلکه حضور بدنمندان او، آستانه تجربه بیناسوژگی است و تعامل را ممکن می‌سازد (سبطی و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۸-۴۹). تجربه زیبایی‌شناختی بدن‌محور، به‌واسطه تکنولوژی‌های دیجیتال که تعامل میان فرآیندهای فیزیولوژیک، احساس‌های جسمانی و ذهنیت (سوژکتیویته) را رصد می‌کند، شکل می‌گیرد. زیبایی‌شناسی صمیمیت، جایی میان فرم‌های ایجادشده از هنر زنده، مشارکتی و تعاملی که مشارکت مخاطب یا خود هنرمندان از کارکرد اثر جدایی‌ناپذیر است قرار می‌گیرد. فراتر از هنر بدن (بادی آرت) که بدن هنرمند را ابژه بنیادی اثر هنری قرار می‌دهد، در زیبایی‌شناسی صمیمیت، بدن، ماده‌ای است که قابلیت تغییر و ساخته‌شدن دارد و می‌تواند بی‌واسطه تجربه شود؛ به عبارتی، موقعیتی پدید می‌آید که تجربه بدن هم به سوژه و هم ابژه‌ی تفکر و تعمق<sup>۳۴</sup> تبدیل شود. (Lock, Khut, 2014: 93-94).

دوفرن معتقد است: «ابژه زیبایی‌شناسانه فقط در «ادراک» زیبایی‌شناسانه تحقق می‌یابد. ظهور چنین ابژه‌ای مستلزم آن است که مخاطب در وضعیت ادراکی خاصی قرار بگیرد، با تمام قوای ادراکی‌اش خود را به اثر بسپارد و به‌اصطلاح پدیدارشناسانه، جهان خارج را در حاشیه ادراکش قرار دهد و به تعبیری برای اثر باشد و در اثر سکنی بگزیند. درواقع این ادراک ناب چیزی است که اثر به اقتضای زیبایی‌شناسانه بودنش ما را به آن فرامی‌خواند و اجابت این فراخوان، اجابت فراخوانی از جانب خود «پدیدار» است. به گفته دوفرن، ابژه زیبایی‌شناسانه ابژه‌ای است که اساساً به ادراک حسی عرضه‌شده است؛ به

### کتابخانه قلب

پروژه «کتابخانه قلب» یک نمایشگاه هنر تعاملی، اثر جورج پونکین کات است که از سال ۲۰۰۷ میلادی برای نمایش در بیمارستان و مراکز بهداشت و سلامت، موزه‌ها و نگارخانه‌ها طراحی شده‌است. در این پروژه، با مشارکت مخاطب، ضربان قلبی که نموده‌های صوتی- تصویری را کنترل می‌کند، فضایی منحصر به فرد پدید می‌آورد، که در آن اشخاص می‌توانند تعمق کنند، به اکتشاف بپردازند و تجربیات خود را در ارتباط با مفاهیمی از «تجسم بخشیدن»، «بدن/ذهن» و «حضور» به اشتراک بگذارند. شرکت‌کنندگان توسط دستیار فراخوانده می‌شوند تا نحوه نفس کشیدن، تمرکز عاطفی/هیجانی یا فعالیت ذهنی را به‌منظور تأثیرگذاری بهتر بر رنگ و صدای ویدئویی که بر سقف بزرگ محیط انداخته شده است امتحان کنند. تعامل‌گران، بدن خودشان را که گویی در آب فرورفته و بالای سرشان شناور است مشاهده می‌کنند، لحظه‌ای که می‌توان به تجربه خروج از بدن تشبیه کرد. تصاویر بازتاب‌یافته بر سقف، زمانی که ضربان قلب تندتر می‌شود به سرخی می‌گراید و با پایین آمدن ضربان، متمایل به رنگ آبی می‌شود. سایر بازدیدکنندگان می‌توانند از طریق یک صفحه نمایشگر نیمه شفاف، شاهد رویدادها باشند (تصاویر ۱ و ۲) سپس از تعامل‌گران خواسته می‌شود واکنش و احساس خود را به این تجربه، در قالب نقشه‌ای که با طراحی دستی خودشان پر می‌شود، نشان دهند. این نقشه‌های

آئینی و تعمق در تجربه را فراهم می‌کند. مفهوم پایان آئینی این عرصه، گذاری ماهرانه از عمق تجربه درونی، به سمت بیرون و بازگشت به تجربه جهان روزمره را فراهم می‌آورد؛ در جریان فرآیند ممکن است مشارکت‌کنندگان، به مکان جداگانه‌ای هدایت شوند، جایی که برای تعمق در تجربیات خود و به اشتراک گذاری آن با دیگران ترغیب شوند؛ این بیان تجربه می‌تواند به شکل گفتگو با هنرمند، نوشته‌هایی که بازتاب حالات درونی است، نموده‌های غیرکلامی بیان مثل طراحی کردن و ساختن اشیاء و نیز گفتگوهای خودمانی‌تر با دیگر بازدیدکنندگان و ... صورت پذیرد. این چارچوب، تجربه مخاطب را در مرکز فرآیند خلاقه قرار می‌دهد؛ فرآیندی که اساساً به‌عنوان فعالیت اجتماعی و ارتباطی در نظر گرفته می‌شود و از طریق تعاملات شخصی شکل می‌یابد؛ در این تعامل، خاطرات و بازآمدهای نوپدید، به‌واسطه تداعی‌هایی که ایجاد می‌کنند، پتانسیل‌های اصلی برای تغییر شیوه تفکر و احساس محسوب می‌شوند. دغدغه اصلی، دستیابی به دانشی است که مخاطب از طریق این فرم‌های ملموس مکاشفه و تعمق تولید می‌کند، دانشی که موجب پیشبرد کار می‌شود و نوع بهره‌گیری از شیوه‌های ارزیابی را دگرگون می‌سازد و تصدیق می‌کند که مشارکت‌کنندگان، مؤلفان تجربه خویش و دستیاران سازنده معنا هستند. (ibid: 94-98).



تصاویر ۱ و ۲- پروژه تعاملی «کتابخانه قلب»، این پروژه از سال ۲۰۰۷ تا ۲۰۱۲ میلادی در بریتانیا، استرالیا و تایوان به اجرا گذاشته شد.

(مأخذ: <http://georgekhut.com/heartlibrary/#9>)

را تغییر دهند (تنفس، ضربان قلب، واکنش‌های استرس/ریلکسیشن) قرار می‌گیرند. در اینجا ماهیت دوگانه چنین تعاملی روشن می‌شود زیرا از شرکت‌کنندگان خواسته شده‌است در یک‌زمان، هم توجه خود را به درون بدن (ضربان قلب، تنفس، کشش ماهیچه‌ای و...) و هم به خارج از بدن، یعنی به تصویر تغییرمکان‌یافته فضایی خود که بر فراز آنان شناور است، معطوف سازند. در مرحله پایانی گزارش و مستندسازی، همکاری و سهم تعامل‌گر، مفهوم مرکزی و اصلی این اثر را هم به‌عنوان موقعیتی برای حضور در برابر تجسم «خود»، و هم فرصتی برای تبادل تجربیات، از طریق گفتگو و روایت، شکل می‌بخشد. بررسی‌های سابق نشان داده‌است که اغلب مردم، پس از این نوع تعامل همه‌جانبه و خصوصی، بیان واضح تجربیات خود را دشوار می‌یابند؛ از این‌رو، فرآیند «نقشه‌برداری خصوصی» برای شرکت‌کننده پیشنهاد شده‌است تا تدبیری برای شرح حال‌های بخش‌های ۴۱ و جمع‌آوری معنادارترین جنبه‌های تجربیاتشان برای به اشتراک گذاشتن با سایر بازدیدکنندگان نمایشگاه باشد. از تعامل‌گران خواسته می‌شود تا بخشی از تجارب خود را به‌صورت یک طراحی دستی که احساسات و تصورات پدیدآمده درون یا اطراف بدنشان را توصیف می‌کند، به اشتراک بگذارند؛ این ایده، به‌نوعی، از نقشه‌های بدن که در مراکز درمانی، برای تشخیص موضع درد کاربرد دارد، الهام گرفته شده است. (تصاویر ۴۳ و ۴۰) این نمایشگاه، به‌عنوان یک فضای اجتماعی بسیار تخصصی، عیناً، همچون

بدنی، ابراز و بیان شخصی فرد را از آگاهی بدنی تجربه‌شده‌اش در طول فرآیند، به شکل بصریط بدان معناست که درهم‌تنیدگی بدنمندان، فقط وضعیتی از در معرض‌بودگی و انفعال است؛ امیال ما وقتی خودشان را می‌شناسند که در آینه هنر منعکس شوند.» (دیویی، ۱۳۹۱: ۱۲۰).

لاک و کات سپس چهار عرصه نظریه زیبایی‌شناسی صمیمیت را در مورد کتابخانه قلب تشریح و بررسی می‌کنند: در مرحله «استقبال» شخص راهنما و تسهیل‌کننده، شرکت‌کنندگانی آینده‌نگر فراهم می‌کند که به آن‌ها، اطلاعات کافی داده و از تمایل آنان به وارد شدن در تعامل اطمینان حاصل کرده است؛ برخلاف بازخورد زیستی درمانگاهی<sup>۳۹</sup> که مراجعه‌کنندگان، به‌واسطه نیاز به تصحیح یا مدیریت یک مشکل از پیش تعریف‌شده تشویق می‌شوند، در این پروژه، راهنما تلاش دارد افراد را بر پایه حس کنجکاوی ترغیب کند و برای آنان، این اثر را به‌عنوان فرصتی برای کشف و تجربه ارتباط‌هایی میان بدن، ذهن، فشار عصبی و آسودگی (ریلکسیشن) معرفی کند. در مرحله آماده‌سازی و القاء، کمک‌هایی به تعامل‌گران ارائه می‌شود تا قادر باشند رفتار ویژه خود را با این موقعیت غیرمعمول بیابند؛ زیرا در چنین وضعیتی، مرزبندی میان خود و سیستم تعامل دشوار است (آیا این منم یا فقط حرکات تصادفی یک کامپیوتر؟).

در مرحله رانش شرکت‌کنندگان، به‌طورمعمول، در تناوب بین دوره‌های غوطه‌وری<sup>۴۰</sup> و تمرکز بر تعامل با آزمودن شیوه‌هایی که بتوانند رفتار کار



تصاویر ۴۳ - نقشه‌های بدن در پروژه کتابخانه قلب  
(مأخذ: <http://georgekhut.com/heartlibrary>)

مفروض «دست‌آفریده» هنری را به چالش می‌کشد. اما فراتر از آن، نقش مخاطب در جایگاه تمام‌کننده اثر و اولویت تجربه زیبایی‌شناختی او، بر اهمیت انکارناپذیر تأثیر و تصمیم «سوژه‌هایی دیگر» در فرآیند خلق اثر هنری، صحنه می‌گذارد؛ تحولی که اهمیت بیناسوژگی را در عرصه آفرینش هنری، همچون دیگر وجوه حیات اجتماعی-فرهنگی برجسته می‌سازد و هنرمند را از خودمحوری سولیسیستی به سوی تعامل بین‌الذهانی رهنمون می‌سازد. بنابراین، ضرورت خلق ارتباطات بین‌الذهانی در این حوزه، فقط منحصر به ایجاد قرابت میان اذهان گوناگون برای رسیدن به معنایی مشترک نیست، بلکه فراتر از آن، تجربه آفرینشگری و «خلق اثر» هنری نیز باید در افق بین‌الذهانی محقق شود؛ توانایی خلق اثر هنری دیگر نمی‌تواند فقط موهبت دست‌نیافتنی هنرمندان فرض شود و باید شرایطی عمومی، ولو با راهنمایی مستقیم هنرمند، فرصت هنرآفرینی را در اختیار همه قرار دهد. پروژه تعاملی کتابخانه قلب که بر مبنای زیبایی‌شناسی «صمیمیت» تعریف و ارائه شده‌است، بدن و امکان تغییر ادراک جسمانی را ماده اصلی تجربه زیبایی‌شناختی قرار می‌دهد. صمیمیت در این بستر، به معنای درون‌نگری و حفظ رابطه نزدیک با بدن، به‌عنوان واسطه‌ی آگاهی از هستی است؛ کوششی برای سیال کردن مرزهای صلب ذهن و بدن و رسیدن به شناخت عمیق، تازه و متفاوتی از خود. بازگشتی تعمق‌گرا به بدن، همانند چیزی که نخستین بار بر ما پدیدار می‌شود. در کتابخانه قلب، هنرمند چارچوبی اجرایی پدید آورده است و برای خلق تجربه‌ای نو، مخاطب را در مسیر سفر درونی همراهی و راهنمایی می‌کند. مخاطب تعامل‌گر که در برابر تجسم خود حضور دارد، برای اثبات خویشتن آگاه و فعال، با انتخاب و تمرکز عمیق و با تغییر آشکاری که در شکل اثر (تجسم بدن) به وجود می‌آورد، به اثر تعاملی موجودیت می‌بخشد و فرم نهایی آن را تعیین می‌کند. درنهایت، آنچه در مجموع از این تجربه تعاملی حاصل می‌شود

«آزمایشگاهی زنده» برای تسهیل اکتشاف‌های عملی، تفکر و بحث در موضوع «تجسم خود» طراحی شده‌است. دست‌ساخته‌ها (نقشه‌های بدن) نیز، گستره تجربیات حمایت‌شده توسط این اثر را تصدیق می‌کند و تجربه منحصربه‌فرد شرکت‌کننده را در متن اجتماعی بزرگ‌تر تجارب دیگران قرار می‌دهد (ibid: 99-101).

کتابخانه قلب به‌گونه‌ای عینی و ملموس، یک تجربه بین‌الذهانی را برای هنرمند و تعامل‌گر شکل می‌بخشد. فضایی فراهم آورده شده که در آن مخاطب، امکان تجربه و «تغییر» ایده‌ای را دارد که هنرمند پیش نهاده‌است؛ او به یاری هنرمند، سفری اکتشافی به درون خود، یعنی درون بدنش می‌آغازد. در این تجربه، قادر است از طریق سیستم تعامل، مداوماً به مرزهای جابه‌جاشونده ادراک حسی-بدنی و ذهنیت متمرکز شود و با آزمودن شکل‌های گوناگون تبادل آن‌ها، دوگانگی مفروض را به چالش بکشد و بدن را به‌شکلی تازه و دگرگون بر خود پدیدار سازد. پس از تعمق درونی و نائل شدن به یک آگاهی بدنی متفاوت، مخاطب، تجربه خویش را در قالب طراحی و گفتگو در میان می‌گذارد. جریان این سفر درونی به یاری هنرمند، یادآور تعبیر مرلوپونتی از آگاهی است: «فرآیند خودآگاهی عبارت از بازگشت سوژه به خود از طریق «دیگری» است.» (قربانی، ۱۳۸۳: ۱۰۵). مخاطب در راه هنرمند قدم می‌گذارد و خود نیز در مقام آفرینشگر، اثر را به پایان می‌رساند.

#### نتیجه:

هنر تعاملی، به‌عنوان یکی از جریان‌های غالب هنر امروز، موجودیت اثر را به‌واسطه مشارکت مخاطب تعریف می‌کند و دیگر هنرمند، یگانه خالق اثر دانسته نمی‌شود. یک اثر تعاملی، محوریت مطلق هنرمند را در آفرینش هنری نقض می‌کند؛ بخشی از این دگرگونی مقامی، به‌واسطه بهره‌گیری از فناوری دیجیتال ایجاد شده‌است که دخالت مستقیم هنرمند را محدود می‌سازد و تقدس

تجربه‌ای خاص از درون‌نگری بدنی، بلکه روند مشترک ساختن آن چیزی است که برای هر شرکت‌کننده منحصر به فرد بوده است: نقشه‌های بدن، به نگارش در آوردن احساسات و گفتگو با هنرمند و سایر بازدیدکنندگان، موقعیتی ویژه برای تعاملات اجتماعی و ارتباطی در فضای نمایشگاه خلق می‌کند که بیش از پیش، دریافت‌های شخصی را به یک افق بینادهنی نزدیک می‌سازد و به دانش دریافتی از تجربه بدن، عمق، وسعت و غنای بیشتر می‌بخشد.

متعلق به هر دو آنان (هنرمند و مخاطب) است: پیشنهاد هنرمند برای خلق آگاهی نوین (آگاهی از بدن) و محقق شدن آن توسط مخاطب؛ محتوایی که به معنای مشترک تبدیل می‌شود و مخاطب، پا به پای هنرمند، در ایجاد آن سهیم است. در اثر تعاملی کتابخانه قلب، آفرینش و تجسم آگاهی بدنی، در افق بینادهنی هنرمند و مخاطب تعامل‌کننده شکل گرفته است؛ به عبارتی، تجربه بدن و خویشتن، از یک پدیدارشناسی بین‌الذات‌های حاصل می‌شود. آنچه در مورد اثر مذکور شایان توجه است، نه فقط ایجاد فرصتی برای خلق

#### پی‌نوشت‌ها:

1- Catherine Millet (b.1948)

نویسنده، منتقد هنر و هنرگردان فرانسوی. سردبیر نشریه آرت‌پرس که در زمینه هنر مدرن و معاصر منتشر می‌شود.

2 - The Heart Library

3 - Mikel Dufrenne (1910- 1995)

4 - Nicolas Bourriaud (b. 1965)

5 -Relational Aesthetics

6 - intersubjectivity

7 - Phenomenology

8 - Edmund Husserl (1859 - 1938)

9- Solipsism

این عبارت که از ریشه کلمه یونانی solusipse به معنای «خودش تنها» برگرفته شده است، به مرامی اشاره دارد که معتقد است تنها یک نفر وجود دارد. به عبارتی، در نگرش فلسفی «خودمحوری»، فقط «خود» وجود دارد یا «خود» قابل شناخت است. سولیپسیسم در دو معنا به کار برده می‌شود، اول اینکه شخص، به تنهایی مرکز آگاهی است؛ بر اساس معنای دوم که افراطی‌تر است، هیچ چیز مطلقاً غیر از ذهن و حالات ذهنی خود شخص وجود ندارد؛ همچنین سولیپسیسم روش شناختی بر این مسئله تأکید دارد که محتوای تفکرات یک فرد کاملاً توسط حقایق خودشان (تفکرات) تعیین می‌شود و از حقایق محیط آنان مستقل است (Craig, 2013 : 981).

10 - John Dewey (1859 - 1952)

11 - individuality

12 - commonality

۱۳ - امر بینادهنی قابل قیاس با فرآیند دیالوگ و گفتگوست: «با ورود در گفتگو، گویندگان، فردیت خود را پشت سر گذاشته و به اجزاء منظومه جامع‌تری تبدیل می‌شوند [...] یعنی در سایه گفتار و بیان، فرد ذهنیت خویش را در معرض دگرگونی قرار می‌دهد و به «سوژه تأملی و بازتابنده» (reflective and reflexive subject) تبدیل می‌شود [...] دیالوگ به‌عنوان یک نظام ارتباطی، متضمن چیزی است فراتر از جمع میان دو آگاهی. یعنی در دیالوگ به قول مرلوپونتی، زمینه مشترکی میان من و دیگری ایجاد می‌شود و همین زمینه، بافت منظم و واحدی را به وجود می‌آورد. به اعتباری، نظرگاه‌ها و اندیشه‌ها در هم می‌آمیزد و جهان مشترکی را شکل می‌بخشد.» (ضمیران، ۱۳۸۳: ۱۲۱-۱۲۰).

14 - quintessence

15 - informer

16 - participatory, collaborative

17 - sensor

18 - input

19 - microcontroller

20 - output

21 - totality

22 - undergoing

سختی یا تجربه و غیره دیدن، به خود هموار کردن

23 - Happening

24 - Lian Loke

پژوهشگر ارتباطات میان‌رشته‌ای «هنر اجرا»، مطالعات بدنی، طراحی و فناوری. وی در زمینه زیبایی‌شناسی تعامل بدنی نیز به مطالعه پرداخته‌است.

25 - George Poonkhin Khut

هنرمند معاصر استرالیایی و طراح پروژه‌های تعاملی که در زمینه هنر الکترونیکی، دیزاین و سلامت، در مؤسسه UNSW Aus-tralia, Art & Design فعالیت می‌کند.

مآخذ: <http://georgekhut.com/about/biography>

26 - Intimate Aesthetics and Facilitated Interaction

27 - Richard Shusterman (b.1949)

فیلسوف پراگماتیست معاصر و یکی از شارحان فلسفه تجربی جان دیویی.

28 - somaesthetic experience

این اصطلاحی است که ریچارد شوسترمن به نام خود سکه زده است. شوسترمن، عمداً اصطلاح soma به معنای «جسمانی/بدنی» را به جای کلمه آشنا تر body قرارداده‌است تا بر ویژگی مهم مفهوم پیشنهادی‌اش از حیات جسمانی تأکید داشته‌باشد. به عقیده شوسترمن، ابعاد بدنی (bodily) و ذهنی (mental) انسان و از همین دست صفاتی چون «فرهنگی» و «زیست‌شناختی» (biological) در اساس، تفکیک‌ناپذیرند؛ به‌منظور تفهیم معنای این وحدت، شوسترمن ترجیح می‌دهد از عبارت soma که برخلاف body، خودبه‌خود، متضمن معنایی از گوشت منفعل، در تضاد با روح و ذهن پویا نیست، بهره جوید مآخذ: [http://en.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Shusterman](http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Shusterman)

زیبایی‌شناسی بدنی، یک دانش میان‌رشته‌ای جدید، با رویکرد فلسفی است. این نوع زیبایی‌شناسی، یک چارچوب مفهومی وحدت‌گرا در کنار روش‌شناسی خاص خود ارائه می‌دهد که نه تنها برای درک بهتر ما از تجربیات جسمانی، بلکه برای ارتقا بخشیدن کیفیت ادراک، اجرا و نمایش بدنی ما مفید واقع می‌شود. چنین آگاهی و مهارت جسمانی پیشرفته، مزایای بسیاری برای سایر شاخه‌های دانش از جمله طراحی هنری فراهم می‌آورد.

مآخذ: (<https://www.interaction-design.org/encyclopedia/somaesthetics.html>)

29 - transformative states of being

30 - somatosensory

31 - Live Art

۳۲ - مرلوپونتی به‌عنوان فیلسوفی که طرح ناتمام‌مانده هوسرل را تحقق می‌بخشد نشان داد که رابطه بین‌الذنهایی، شرط وجودی تمامی افراد بشر است (پریموزیک، ۱۳۸۷: ۷۷ و ۷۸). مرلوپونتی تصریح می‌کند که سایر انسان‌ها هرگز برای من روح ناب نیستند: «من تنها می‌توانم آن‌ها را به‌واسطه نگاه، اشارات و حرکاتشان و کلامشان، به‌عبارت‌دیگر، به‌واسطه بدنشان بشناسم [...]». دیگری بدنی است که انواع قصدها به آن زندگی می‌بخشند و منشأ کنش‌ها و سخن‌های بی‌شمار است. بنابراین، روند نگرستن به افراد انسان از بیرون یعنی به انسان‌های دیگر، ما را بر آن می‌دارد تا برخی تمایزها را مثل تمایز ذهن و بدن که در گذشته معتبر به نظر می‌آمدند را مورد بازنگری قرار دهیم (مرلوپونتی، ۱۳۹۱: ۷۴).

33 - body-subject

34 - contemplation

35 - Welcoming

36 - Fitting and Induction

37 - Ride

38 - Debriefing and Documentation

39 - clinical biofeedback

در این روش به بیمار یاد داده می‌شود که بر اعمال بدنی خود، نظیر فشارخون، که به‌طور طبیعی کنترل بر آن‌ها ندارد، کنترل پیدا کند. این روش بیشتر بر اعمال اتونومیک و اکثراً در دستگاه قلب و عروق مورد استفاده قرار می‌گیرد.

40 - immersion

41 - debrief/decompress

## منابع:

- ادگار، اندرو و سجویک، پیتر (۱۳۸۷). *مفاهیم بنیادی نظریه فرهنگی*؛ ترجمه‌ی مه‌ران مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.
- پریموزیک، دنیل تامس (۱۳۸۷). *مرلوپونتی، فلسفه و معنا*؛ ترجمه‌ی محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: مرکز.
- بل، دیوید (۱۳۷۶). *اندیشه‌های هوسرل*؛ ترجمه‌ی فریدون فاطمی، تهران: نشر مرکز.
- بنویدی، فاطمه (۱۳۹۵). «*جایگاه ابژه زیبایی‌شناختی در شعر از دیدگاه میکال دوفرن*»، پژوهش‌های فلسفی، شماره ۱۸ (ویژه‌نامه پدیدارشناسی)، صص ۲۰-۱.
- ضمیران، محمد (۱۳۸۳). «*مقوله بین‌الذهان و دیالوگ*»، فرهنگ اندیشه، شماره ۱۲، صص ۱۲۶-۱۱۳.
- قربانی، محمدرضا (۱۳۸۳). «*پرسش از بینا ذهنیت از چشم‌انداز مرلوپونتی*»، فرهنگ اندیشه، شماره ۱۲، صص ۱۱۲-۸۳.
- دهباشی، فهیمه و آیت‌اللهی، حمیدرضا (۱۳۸۸). «*پدیدارشناسی هوسرل: ایدئالیسم محض یا ایدئالیسم استعلایی؟*»، معرفت فلسفی، شماره ۴، صص ۱۷۲-۱۳۹.
- رشتی‌پور، مانی (۱۳۹۴). «*پیشینی عاطفی: نظری به تجربه زیبایی‌شناختی نزد میکال دوفرن*»، جستارهای فلسفی، شماره ۲۷،

صص ۴۳-۵۴.

- دیویی، جان (۱۳۹۱). *هنر به منزله تجربه*؛ ترجمه ی مسعود علیا، تهران: ققنوس.
- رامین، علی (۱۳۹۲). *نظریه های فلسفی و جامعه شناسی در هنر*، چاپ دوم، تهران: نی.
- سبطی، صفا؛ رهبرنیا، زهرا؛ خبازی کناری، مهدی (۱۳۹۵). «مفاهیم فلسفی مرلوپونتی: بستری برای تحلیل هنر تعاملی نگاهی به پرفورمنس کشت زار»، *کیمیای هنر*، شماره ۱۹، صص ۴۳-۵۵.
- علیا، مسعود (۱۳۹۵). «جایگاه امر حسی در پدیدارشناسی هنر دوفرن»، *پژوهش های فلسفی*، شماره ۱۸ ( ویژه نامه پدیدارشناسی)، صص ۹۵-۱۰۹.
- قادری، عرفان و مرآتی، محسن (۱۳۹۳). «پژوهشی در تعریف و تحدید انواع هنرهای مشارکتی - تعاملی»، *مجله جهانی رسانه*، دوره نهم، شماره ۱، صص ۸۸-۱۱۲.
- گات، بریس و لوپس، دومینیک (۱۳۹۳). *دانشنامه زیبایی شناسی*؛ ترجمه ی فرهاد ساسانی و همکاران، تهران: موسسه تألیف ترجمه و نشر آثار هنری متن.
- مرلوپونتی، موریس (۱۳۹۱). *جهان ادراک*؛ ترجمه ی فرزاد جابرالانصار، تهران: ققنوس.
- مکاریک، ایرنا (۱۳۹۰). *دانش نامه ی نظریه های ادبی معاصر*؛ ترجمه ی مهران مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.
- میه، کاترین (۱۳۹۰). *هنر معاصر: تاریخ و جغرافیا*؛ ترجمه ی مهشید نونهالی، تهران: مؤسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر.
- یونسی، مصطفی، (۱۳۸۳). *متون کلاسیک بینادهنیت*، فرهنگ اندیشه، شماره ۱۲، صص ۳۴-۱۱.

- Bourriaud, Nicolas. (2002). *Relational Aesthetics*. Les presses du reel (English trans), Djon.
- Candy, Linda. (2014). *Evaluation and Experience in Art*. In Candy L, Ferguson S. (Eds.), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 25-48). London: Springer.
- Craig, Edward. (2013). *Concise Routledge Encyclopedia of Philosophy*, Routledge, New York.
- Edmonds, E. (2014). *Human Computer Interaction, Experience and Art*. In: Candy L, Ferguson S (eds), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice*, London: Springer, 11-23.
- Kwaste, Katja. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, The MIT Press, Cambridge.
- L. Farinas, Rebecca. (2014). *Intersubjectivity as Virtues in Dewey's Relational Aesthetics*. In: Ferreira A. R, Nolasco A (eds), *Creative Processes in Art: Proceedings of the International Colloquium*, FBAUL, Lisbon, 51-72.
- Loke, Lian & Poonkhin Khut, George. (2014). *Intimate Aesthetics and Facilitated Interaction*. In: Candy L, Ferguson S (eds) *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice*, Springer, London, 91-108.
- Minissale, Gregory. (2009), *Framing Consciousness in Art: Transcultural Perspectives*, Amsterdam - New York: Rodopi.
- Gordon, S., Daanen, P. & Moghaddam, F. (2013). *Understanding the Self and Others: Explorations In Intersubjectivity and Interobjectivity* (pp. 1-12). New York: Routledge.
- Sampaio, Juliano Casimiro de Camargo & Simão, Lívia Mathias. (2013). *Creation: Intersubjectivity & Negotiation of Meaning in the Interactive I – Other Experience*. *Interaccoes*, 24, 137-169.
- Simon, S.L. (2014). *Interactive Art, Autonomy and Evaluation*. In: Candy L. & Ferguson, S. (Eds.), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 63-74). London: Springer.
- Stern, Nathaniel. (2013). *Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance Arts*. Canterbury, Gylphi.

#### URLs:

- <http://en.wikipedia.org/2016/1/23>
- <http://www.newarthistory.co.uk/2015/6/5>
- <https://www.interaction-design.org/2015/1/23>
- <http://georgekhut.com/2017/1/23>
- [http://georgekhut.com/heartlibrary/#9 / 2015/6/5](http://georgekhut.com/heartlibrary/#9/2015/6/5)



## The Intersubjective Horizon of Artist and Audience in the Contemporary Interactive Art (A Glance at an Interactive Project: The Heart Library)

### Abstract:

During the modern period, art has undergone remarkable developments, the most important of which is a change of audience's standing from that of a passive consumer to an effective force that shapes the artworks and gives them meaning. In other words, the ability to create a work of art has gradually moved beyond the realm of the elites and into a more public sphere. Such a change of approach is mostly evident in the contemporary collaborative and interactive arts; the ones that basically come to existence through the participation of non-artists. It seems that we are facing a new definition of art, which, like other social concepts that are mainly called "intersubjective", defines itself in terms of exchange, interaction, and collaboration. Inter-subjectivity is a quality that results from freeing the awareness from the bounds of a subjective mind and making it face cognitive understandings of other minds, so as to reach a common meaning, where the world of "I" transforms into the world of "we". Interactive art binds the creation of the artwork to the subjective and practical collaboration of the audience, by removing the process of artistic creation from the monopoly of the subjectivity and creation of artists. Thus, this study intends to respond to this question: how does the intersubjective horizon of artists and the audience is established in the contemporary interactive art? It is assumed that beyond mere presentation of empathetic and shared content, the interactive art is the common characteristic of "being" artist, i.e. it portrays the ability to create a work of art, and the "creativity" in an intersubjective horizon. Interactive art, which benefits from the mediation of technology, limits the direct intervention of the artist, and removes the artwork from the artist's monopoly to some extent. Now, interactive art engages "others" in the process of artistic creation and guides the artist from a solipsistic egocentrism toward an intersubjective interaction. The ability of "creation of an artwork" can no longer be regarded as an exclusive gift for the artists. The public must be offered the opportunity of artistic creation, even if under the guidance of the artists. Moreover, interactive art is an "experience-driven" action, meaning that the aesthetic perception is rooted within the "process" of the creation, and the action of the participant and the aesthetic experience resulting from interaction with the system are considered important. This study aims to explain the various aspects of intersubjective communications of the artist and the audience in the contemporary interactive art. To this end, George Poonkhin Khut's interactive project called "The Heart Library" has been selected for case study. As the theoretical basis of this interactive artwork, "intimate aesthetics" uses a phenomenological approach to the experience of body, focusing on the confrontation of the audience with the "body", and reflecting on it as the subject and object of contemplation. In this context, intimacy means introspection and maintaining of a close relationship with the body as the intermediary between awareness and existence; an attempt to soften the rigid boundaries of mind and body, and to reach a deep, new, and different understanding of the self; a contemplative return to the "body", similar to what first appeared before us. The Heart Library holds "body" and the possibility of changing the physical perception as the essence of an aesthetic experience. In this project, the artist has created an operational framework, and accompanies and guides the audience throughout their inward journey to create a new experience. In order to prove his conscious and dynamic self, the interacting audience, that stands before his own visualization, chooses a position, focuses on it closely, gives existence to the interactive artwork and determine its final form through the visible change that he produces in the artwork's form (visualization of body). In this study, data were collected through documentary research, and examined through a descriptive-analytical method. In conclusion, the interacting audience of this work stands on a par with the artist in determining and influencing the creation of the artwork, through the visible change that they can consciously produce in the visualization of the body, and final form of the artwork. In other words, the result of this interactive experience belongs to both the artist and the audience: the artist's proposal for the creation of a new awareness (awareness of the body) and its materialization by the audience; a shared meaning and content that the audience contributes to its creation along with the artist. In the interactive work "The Heart Library", the creation and visualization of the bodily awareness has been shaped in the intersubjective horizon of the artist and the participating audience: in other words, the experience of the self and the body results from an intersubjective phenomenology. Not only "creation" turns into a shared, intersubjective achievement, but also, the sharing of experience through the designing of body maps and dialogue with the artist and the visitors, places personal perceptions of the experience of the "body" at an intersubjective level, and expands and enriches the resulting awareness.

**Keywords:** Contemporary Interactive art, Intersubjectivity, Phenomenology, Intimate Aesthetics, Body.

**Fateme Pourmand**  
PhD, Art Studies,  
Alzahra (s) University  
Email:  
Fateme.pourmand@hotmail.com



**References:**

- Bell, David. A. (1999). *Husserl-Arg Philosophers*. (Fereydoun Fatemi, Trans.). Tehran: Markaz.
- Benvidi, Fatemeh. (2016). Dufrenne's Conception of Aesthetic Object in Poetry. *Journal of Philosophical Investigations*, 18, 1-20.
- Bourriaud, Nicolas. (2002). *Relational Aesthetics*. Les presses du reel (English trans). Djon.
- Candy, Linda. (2014). *Evaluation and Experience in Art*. In Candy L. & Ferguson S. (Eds), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 25-48), London: Springer.
- Craig, Edward. (2013). *Concise Routledge Encyclopedia of Philosophy*. New York, Routledge.
- Dehbashi, F. & Ayatollahi, H.R. (2009). Husserl's Phenomenology: Pure Idealism or Transcendental Idealism?. *Ma'refat-e Falsafi*, 4, 139-172.
- Dewey, John. (2012). *Art as Experience*. (Masoud Olya, Trans.). Tehran: Qoqnoos.
- Edgar, A; Sedgwick, P. (2009). *Cultural Theory: The Key Concepts*. (Mehran Mohajer & Mohammad Nabavi, Trans.). Tehran: Agah.
- Edmonds, E. (2014). *Human Computer Interaction, Experience and Art*. In Candy L. & Ferguson, S. (Eds), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 11-23). London: Springer.
- Gaut, Berys & Lopes, Dominic. (Eds) (2014). *The Routledge Companion to Aesthetics* (Farhad Sasani et al, Trans.). Tehran: Matn.
- Ghorbani, Mohammad Reza. (2005). The Question of the Inter-Subjectivity from Merleau Ponty's Viewpoint. *Farhang-e-Andisheh*, 12, 83-112.
- Gordon, S., Daanen, P. & Moghaddam, F. (2013). *Understanding the Self and Others: Explorations In Intersubjectivity and Interobjectivity* (pp. 1-12). New York: Routledge.
- Kwaste, Katja. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: The MIT Press.
- L. Farinas, Rebecca. (2014). *Intersubjectivity as Virtues in Dewey's Relational Aesthetics*. In Ferreira A. R & Nolasco, A. (Eds.), *Creative Processes in Art: Proceedings of the International Colloquium* (pp. 51-72). FBAUL, Lisbon.
- Loke, L. & Poonkhin Khut, G. (2014). *Intimate Aesthetics and Facilitated Interaction*. In Candy L. & Ferguson, S. (Eds.), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 91-108). London: Springer.
- Makaryk, Irene Rima. (2011). *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory: Approaches, Scholars, Terms*. (Mehran Mohajer & Mohammad Nabavi, Trans.). Tehran: Agah.
- Merleau-Ponty, Maurice. (2012). *The World of Perception*. (Farzad Jaber-al-Ansar, Trans.). Tehran: Qoqnoos.
- Millet, Catherine. (2011). *L'art Contemporain Histoire et Geograohie* (Mahshid Nonahali, Trans.). Tehran: Nazar.
- Minissale, Gregory. (2009). *Framing Consciousness in Art: Transcultural Perspectives*. Amsterdam & New York: Rodopi.
- Olya, Masoud. (2016). The Place of the Sensuous in Dufrenne's Phenomenology of Art. *Journal of Philosophical Investigations*, 18, 95-109.
- Primozic, Daniel Thomas. (2009). *On Merleau-Ponty*. (Mohammad Reza Abolghasemi, Trans.). Tehran: Markaz.
- Qaderi, E. & Marasy, M. (2014). A Study on How to Define and Draw Distinctions between Various Types of Participation/ Interactive-based Arts. *Global Media Journal*, 1, 88-112.
- Ramin, Ali. (2013). *Philosophical and Sociological Theories in Art (2nd Ed.)*. Tehran: Ney.
- Rashtipour, Mani. (2015). The Affective a Priori: A Look into Aesthetic Experience for Mikel Dufrenne. *Philosophical Investigation*, 27, 43-55.
- Sampaio, Julianô Casimiro de Camargo & Simão, Livia Mathias. (2013). Narrative and Creation: Intersubjectivity and Negotiation of Meaning in the Interactive I – Other Experience. *Interaccoes*, 24, 137-169.
- Sebt, S., Rahbarnia, Z. & Khabbazi Kenari, M. (2016). Merleau-Ponty's Philosophical Concepts: The Basis for the Analysis of Interactive Art in Performance of 'Field'. *Kimiya-ye-Honar*; 19, 43-55.
- Simon, S.L. (2014). *Interactive Art, Autonomy and Evaluation*. In Candy L. & Ferguson, S. (Eds.), *Interactive Experience in the Digital Age: Evaluating New Art Practice* (pp. 63-74). London: Springer.
- Stern, Nathaniel. (2013). *Interactive Art and Embodiment: The Implicit Body as Performance Arts*. Canterbury: Glyphi.
- Younesi, Mostafa. (2004). Classic Texts in Inter-subjectivity. *Farhang-e-Andisheh*, 12, 11-34.
- Zeymaran, Mohammad. (2005). Inter-subjectivity and Dialogue. *Farhang-e-Andisheh*, 12, 113-126.

**URLs:**

- <http://www.newarthistory.co.uk> [Accessed 5 June 2015]
- <https://www.interaction-design.org> [Accessed 23 January 2015]
- <http://georgekhut.com> [Accessed 5 March 2014]
- <http://en.wikipedia.org> [Accessed 1 January 2016]