

تجربه زیبایی شناختی در هنر تعاملی (براساس نظریه جان دیویی)

اعظم حکیم^۱، زهرا رهبرنیا^{۲*}

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

^۲ دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۶/۱۲/۱۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۷/۰۳/۰۸)

چکیده

هنر تعاملی به عنوان یکی از رسانه‌های هنر جدید به تجربه‌ای نزد مخاطب منجر می‌شود که با آن چه در طول تاریخ هنر تجربه شده، متفاوت است. از آنجایی که ایجاد چارچوبی نظری و فلسفی برای خوانش همه‌جانبه‌ی این هنر ضروری به نظر می‌رسد؛ هدف از مقاله حاضر آن است که با استفاده از روش تحلیلی و توصیفی به مطالعه نظریه تجربه زیبایی شناختی جان دیویی و تطبیق آن با هنر تعاملی بپردازد و از این طریق به درک و تبیین مفهوم تجربه در این هنر نزدیک شود و به این سوال پاسخ گوید که چه پارامترهایی تجربه مخاطب هنر تعاملی را تجربه‌ای زیبایی شناختی و مفهومی می‌سازد؟ نتایج تحقیق نشان می‌دهد که دریافت هنر تعاملی می‌تواند یکی از نمونه‌های تجربه زیبایی شناختی به‌شمار آید. عواملی همچون، تعامل، عمل و عکس‌العمل و هم چنین نزدیک شدن جایگاه مؤلف و مخاطب، هنر فاخر و نازل، سوژه و ابژه، ابزار و نتیجه، رمز مشترک میان هنر تعاملی و نظریه دیویی را سامان می‌بخشد. از طرف دیگر اهمیت جایگاه علم و تکنولوژی در این نظریه، زمینه را هر چه بیشتر برای مطالعه هنر تعاملی مهیا می‌سازد. در انتها نیز نمونه‌ای از چیدمان تعاملی با عنوان «تکامل ساختگی» براساس چارچوب نظری پژوهش تحلیل می‌شود.

واژه‌های کلیدی

هنر تعاملی، تجربه زیبایی شناختی، جان دیویی، مخاطب.

* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۸۷۵۶۰۳، نمابر: ۰۲۱-۸۸۰۳۵۸۰۱، E-mail: z.rahbarnia@alzahra.ac.ir

مقدمه

هنر همانند تکنولوژی می‌تواند مفید باشد و برعکس، تکنولوژی می‌تواند تجربه زیبایی‌شناسانه‌ای را موجب شود. تجزیه و تحلیل فلسفه دیویی چشم‌اندازی تازه به سمت رویکردی می‌گشاید که از آن طریق می‌توان به درک، خلق و همین‌طور نقد هنر تعاملی دست یافت. چراکه دیویی به کمک نظریاتش پایه‌ای تفکری را بنا می‌گذارد که می‌توان به کمک آن تجربه زیبایی‌شناختی هنر تعاملی را تبیین کرد.

رسانه هنر تعاملی در رابطه‌ای دوسویه، از پارادایمی تازه (پست‌مدرنیسم) در جهان هنر نشأت گرفت و به همان پارادایم، تعاریفی تازه بخشید. رسانه از منظر دیویی نوعی واسطه میان هنرمند، مدرک یا مخاطب است. این رسانه با کم‌رنگ کردن اهمیت پدرسالارانه مؤلف و تغییر جایگاه او، به مخاطب تعریف ویژه، تازه و منحصر به فردی نسبت به آن چه در تاریخ هنر سراغ داریم اعطا کرد. به همین علت این هنر با اقبالی عمومی، هم در گالری‌ها و هم در فضاهایی خارج از آن‌ها مواجه شد و در دسترس انسان‌های عادی و بخشی از زندگی روزمره آن‌ها قرار گرفت. این مقاله با هدف تبیین مفهوم تجربه زیبایی‌شناختی در هنر تعاملی به دنبال پاسخ به این پرسش‌ها است که: اگر تجربه هنر تعاملی را نمونه‌ای از تجربه زیبایی‌شناختی دیویی به‌شمار آوریم، آن‌گاه پیوند، شباهت و در هم‌کنش این مفهوم و مصداق آن در چه عواملی مستتر است؟ به بیان دیگر چه پارامترهایی تجربه مخاطب هنر تعاملی را تجربه‌ای زیبایی‌شناختی و مفهومی می‌سازد؟ در پایان نیز اثر «تکامل ساختگی» اثر «کریستا سامرر» و «لارنت میگنونو»^۵ به‌عنوان نمونه‌ای از چیدمان تعاملی کامپیوتری براساس چارچوب نظری، معرفی و مورد مطالعه قرار گرفته است.

جان دیویی (۱۸۵۹-۱۹۵۲ میلادی) اندیشمند معاصر امریکایی است که «فلسفه او را پراگماتیسم^۱ یا عمل‌گرایی نام داده‌اند. خودش ابزارگرایی^۲ یا آزمون‌گرایی^۳ را ترجیح می‌داد» (استراترن، ۱۳۸۹، ۲۲). رویکرد پراگماتیستی خاصیت حیاتی و سرزندگی دارد و یک رویکرد عملی و کاربردی به فلسفه دارد که نشانه‌های آن را در تلفیق عناصر دوگانه‌ای چون زندگی شخصی و تجربه و ارتباط هنر و زندگی و ترکیب تئوری و عمل در خلق دانش می‌توان دید. عنوان دیگری که به اندیشه او نسبت می‌دهند فلسفه اصالت طبیعت تجربی یا اصالت تجربه طبیعی است چراکه این امکان را پیش روی ما قرار می‌دهد که همه وجوه حیات و طبیعت را با شروطی ویژه، زیباشناختی تلقی کنیم. به این ترتیب «خوردن یک وعده غذا، بازی شطرنج، مباحثه، نوشتن کتاب، مشارکت در مبارزه سیاسی» (Dewy, 1958, 35) می‌تواند یک تجربه زیبایی‌شناختی به‌شمار آید.

زمانی که ارگانیسم زنده (سازواره) یعنی انسان با محیطش، رابطه‌ای عملی و پویا برقرار سازد، اولین گام به سمت تجربه زیبایی‌شناختی را بر داشته است. تجربه در اندیشه او واقعی و فیزیکی است و میان تجربه هنری و تجربه روزمره پیوستگی ایجاد می‌کند. بنابراین تجربه زیبایی‌شناختی می‌تواند بخشی از تجربه روزمره به‌شمار آید. هنر در طول تاریخ همواره با استفاده از پارامترهای گوناگونی تقسیم‌بندی شده است؛ به‌عنوان مثال بر حسب طیف مخاطب‌ها به دو بخش نازل و فاخر تفکیک شده است. از آن جایی که دیویی هر گونه تقسیم‌بندی را نفی و نقد می‌کند، به این تفکیک نیز قائل نیست و فاصله آن چه باید استفاده شود و آن چه زیبایی‌شناسانه است را از میان بر می‌دارد؛ تا جایی که فلسفه او را فلسفه انسان عادی و زیبایی‌شناسی او را زیبایی‌شناسی زندگی روزمره می‌نامند.

روش پژوهش

این مقاله به کمک تجزیه و تحلیل نظریه تجربه زیبایی‌شناختی جان دیویی، به الگویی نظری برای مطالعه و تفسیر هنر تعاملی به ویژه هنر تعاملی دیجیتالی و کامپیوتری دست یافته است. نمونه مطالعاتی این مقاله، چیدمان تعاملی «تکامل ساختگی»، نیز بر اساس موضوع مورد مطالعه به صورت هدفمند انتخاب شده است. اطلاعات و داده‌ها از طریق مراجعه به منابع مکتوب و همین‌طور منابع اینترنتی گردآوری شده است.

پیشینه پژوهش

دیویی در کتاب هنر به مثابه تجربه (۱۹۳۱) نظریات اصلی خود را در حوزه زیبایی‌شناسی هنر سامان بخشیده است. این کتاب که مجموعه‌ای از مقالات است، به‌عنوان منبع اساسی این پژوهش مورد استفاده قرار گرفته است. از نظریه‌های دیویی در حوزه‌های مختلفی از جمله علوم تربیتی و آموزشی از جمله ایجاد شیوه‌های آموزش مبتنی بر تجربه زیبایی‌شناختی استفاده شده است. پورحسینی و دیگران در مقاله «تبیین دلالت‌های دیدگاه جان دیویی در خصوص هنر و زیبایی‌شناسی برای فرآیند تدریس و یادگیری» بعد از ذکر تعاریفی از تجربه زیبایی‌شناختی، ویژگی‌ها و باید و نبایدهای امر تدریس و یادگیری را براساس نظریه بررسی کرده‌اند. انصاری و دیگران نیز سال ۹۳ در مقاله‌ای تحت عنوان «تحلیلی بر نظریه تجربه

زیبایی‌شناسی جان دیویی» نقش مؤلفه‌های زیبایی‌شناختی در علوم تربیتی و اخلاق را مطالعه کرده‌اند.

از سویی دیگر ایجاد چارچوبی فلسفی به منزله ابزاری برای تجزیه و تحلیل، تفسیر و توضیح و درک هنر تعاملی در مقاله‌هایی هم چون «هنر تعاملی به مثابه متن» نوشته شده توسط خیری و رهبرنیا و «پیوستار زمانی - مکانی باختین در هنر تعاملی جدید» نوشته‌ی مصباح و رهبرنیا و «مفاهیم فلسفی مرلوپونتی: بستری برای تحلیل هنر تعاملی نگاهی به پرفورمنس کشتزار» اثر سبطی و دیگران به چشم می‌خورد. اما پژوهشی که بخشی از آن بیشتر از همه با موضوع مقاله حاضر در ارتباط است، تز دکتری الیزابت مولر با عنوان «تجربه هنر تعاملی: مطالعه از منظر کیوریتو» است که در سال ۲۰۰۸ به رشته تحریر در آمده است. چنانچه از عنوان آن بر می‌آید کیوریتینگ^۴ (نمایشگاه‌گردانی) آثار تعاملی مورد مطالعه قرار گرفته است. بخشی از این رساله به مطالعه اندیشه دیویی و بهره‌گیری از آن در کیوریت کردن آثار تعاملی می‌پردازد. جستار حاضر در صدد است با استفاده از پیشینه پژوهش و به کمک استخراج پارامترهای متناسب با موضوع مورد بحث، چارچوبی نظری و بنیادین طراحی کند که به کمک آن بتوان به درک و دریافت فلسفی تجربه زیبایی‌شناختی مخاطب در هنر تعاملی دست یافت.

مبانی نظری پژوهش

۱- تجربه زیبایی شناختی

مفهوم تجربه در طول تاریخ دستخوش تغییرات زیادی شده است. «برداشت فلسفه کهن از تجربه به مثابه چیزی صرفاً تجربی و عادی، انعکاس درستی از شکاف کلی بین علم و عمل بود. این شکاف در فلسفه کهن به علت تقابل اساسی بین جسم یا حواس و روح، بین تغییر و ثبات، بین خاص و عام، معقول می نمود» (شفلر، ۱۳۸۱، ۲۸۷). از آنجایی که دیویی این شکاف را با تعریف تازه‌ای از تجربه و تجربه زیبایی شناختی می پوشاند، عمل را برای شناخت ضروری می داند. عمل (کنش) در تفکر او با واژه تعامل بازتعریف می شود؛ تعامل ارگانیک با جنبه‌ای از جوانب محیط، تجربه زیبایی شناختی است. این واژه یکی از ویژگی‌هایی است که به ما در بر ساخت الگوی نظری پژوهش یاری می رساند.

از ویژگی‌های تعامل، دموکراتیک (آزاد) بودن آن است. دیویی دموکراسی را «ما بعدالطبیعه‌ای از رابطه میان آدمی و تجربه او در طبیعت می داند. این بدان معناست که دیویی انسان را در عادی ترین و معمولی ترین شرایطش در نظر می گیرد» (شایگان فر، ۱۳۹۱، ۹۴). در تعریف دیویی از تجربه می باید این مفهوم از انسان را در نظر گرفت. «مفهوم دموکراسی برای او بیش از تصور صرف یک روش حکومت بود. حکومت مردم بر مردم و برای مردم یک دموکراسی لیبرال، اعضای خود را قادر می ساخت تا آزاد باشند، با یکدیگر معاشرت کنند و زندگی خود را به لحاظ تجربی و آزمایشی پیروند و بهبود بخشند» (استراترن، ۱۳۸۹، ۳۱). در رابطه با هنر تعاملی نیز می توان گفت که بر خلاف جبر قالبی هنر مدرن، هم چون یک حکومت لیبرال، مشارکت کنندگان را به تجربه آزاد، برابر و لذت بخش اثر فرا می خواند. اثر هنری در طی پروسه پویای خود، ابژه را به تجربه بدل می سازد و از این طریق افراد متفاوت، نقش فعال می پذیرند؛ نقش فعال هنرمند، مخاطب و منتقد. علاوه بر آن هنر در جامعه نیز نقشی فعال تر نسبت به زمانی که ابژه صرف بود، بازی می کند.

تجربه و تعامل شامل یک مرحله فعال و یک مرحله منفعل است. رابطه میان فعل و انفعال (کنش و واکنش) در زمان تعامل موجود زنده و محیط، شرط اساسی تجربه است. «در مرحله فعال، تجربه، آزماینده است. در مرحله منفعل، تجربه، تحمل کننده است. هنگامی که چیزی را تجربه می کنیم، بر روی آن عمل می کنیم، با آن کاری انجام می دهیم؛ سپس به پیامدهای آن تن می دهیم، یعنی آن‌ها را تحمل می کنیم. با آن چیز کاری انجام می دهیم و سپس آن چیز به نوبه خود با ما کاری انجام می دهد؛ چنین است ترکیب ویژه تجربه. تجربه به مثابه آزماینده، مستلزم تغییر است، اما تغییر، اگر به گونه‌ای آگاهانه با موج بازگشت پیامدهای ناشی از آن توأم نباشد، گذاری بی معنی است» (Dewey, 1961, 139). این مرحله جزئی از مراحل تجربه است که در بخش بعد به آن اشاره خواهیم کرد.

۱-۱. مراحل تجربه زیبایی شناختی

براساس آن چه در تعریف تجربه زیبایی شناختی گفته شد، می توانیم این تجربه را به سه بخش آغازین، مرکز و میانه‌ی تجربه (انجام دادن و متحمل شدن یا دستخوش شدن)^۷ و پایان و یا به زبان خود دیویی، کمال^۸

و رشد که اوج تجربه زیبایی شناختی است، تقسیم کنیم. دو بخش آخر به خصوص کمال^۸ و رشد نشانه‌ای از اصرار دیویی بر پیوند هنر و زندگی روزمره انسانی دارد. مرحله آغازین تجربه را می توان کشش نیز نام نهاد. «کشش نام حرکتی است که کل موجود زنده، رو به بیرون و رو به پیش انجام می دهد. کشش^۹ از آن جا که حرکت کل موجود زنده است، مرحله آغازین هر گونه تجربه‌ی کامل است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۹۳). لذت تجربه که تفاوت میان محصول هنری و اثر هنری زیبایی شناختی را نشان می دهد، در مرحله میانی رخ می دهد. «کار هنری وقتی صورت می گیرد که کسی با محصول همکاری می کند به وجهی که حاصل آن تجربه‌ای است که به سبب خواص رهاننده و نظم یافته‌اش از آن حظ می بریم» (همان، ۳۱۹). بنابراین لذت و سرخوشی از نظر دیویی عاملی است که یک اثر هنری صرف یا آن چه که محصول هنری می نامد را به اثری هنری-زیبایی شناختی یا آن چه که بارت از آن با عنوان متن هنری یاد می کند بدل می سازد. «اثر برای آن که به راستی اثر هنری باشد باید زیبایی شناختی هم باشد- یعنی آن را برای ادراک پذیرنده توأم با حظ و التذات ساخته باشد» (همان، ۷۸). به این ترتیب در هر ادراک زیبایی شناختی نشانی از شور و هیجان وجود دارد که می توان آن را هم راستا با مرحله «تعلق خاطر» در تجربه هنر تعاملی قلمداد کرد. بیالوسکورسکی مراحل معمول مشارکت با هنر تعاملی را از ابتدا ذکر می کند. یکی از این مراحل تعلق خاطر است و «هنگامی تحقق می یابد که کاربران احساس کنند تحت تأثیر سیستم هستند» (Bialoskorski, 2009, 176).

۲-۱. تعامل

تجربه زیربنای هنر و تعامل با محیط، بنیاد تجربه است. دیویی از جهان‌هایی نام می برد که قدرت شکل دادن به تجربه زیبایی شناختی را ندارند. یکی از این جهان‌ها که تجربه زیبایی شناختی در آن رخ نمی دهد: «جهانی تکمیل شده و به پایان رسیده است که ویژگی‌های بلاتکلیفی و بحران ندارد و فرصتی برای تصمیم و عزم فراهم نمی کند. آن جا همه چیز از قبل کامل شده است و به انجام رساندنی در کار نیست» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۱). محصول این جهان که هنرمند یا مخاطب محصول نهایی را از پیش به طور دقیق مشخص می کند، محصولی قالبی و شابلون وار خواهد بود. «کسانی که کارشان را همچون برهانی بر نظری پیش انگاشته از پیش می برند ممکن است طعم لذات کامیابی خودمحوارانه را بچشند، اما طعم لذات تکمیل کردن تجربه‌ای به خاطر خود آن تجربه را حس نخواهند کرد. در مورد دوم افراد همان طور که پیش می روند، از طریق کارشان یاد می گیرند که آن چه را بخشی از طرح و مقصود اولیه شان نبوده است ببینند و حس کنند» (همان). حال اگر این جهان تکمیل شده را مقابل جهان هنر تعاملی قرار دهیم به قابلیت‌های این هنر برای خلق لحظه‌های زیبایی شناختی پی خواهیم برد. جهانی که به خودی خود پایان یافته نیست و با حضور مخاطب تکمیل شده و به اتمام می رسد. برای اینکه مشارکت کنندگان به این هدف دست یابند می باید در شرایط نامتعیین قرار بگیرند و فرصت تصمیم گیری داشته باشند. هنر تعاملی به واسطه ضرورت عمل و انجام نوعی کار، اثر هنری را به تجربه امری واقعی و از این جا به واقعیت و فعلیت تجربه زیبایی شناختی نزدیک تر می سازد. زیبایی شناسی ظاهری که در طول تاریخ جایگاه ویژه‌ای یافته است جای خودش را به

فکری صرفاً نامی است برای این واقعیت که تجربه معنا دارد. وجه عملی هم دلالت بر این می‌کند که موجود زنده در تعامل با رویدادها و اعیان پیرامون خویش است» (همان، ۸۸). اگر این شروط بر یک تجربه حاکم نباشد، یعنی وجه عملی، عاطفی و فکری آن در یک قالب و هماهنگ عمل نکنند آن‌گاه به اصطلاح با تجربه‌ای خام، نیمه‌جان و ناتمام روبه‌رویم.

هنر تعاملی بستری را فراهم می‌آورد که در آن مسأله ایجاد شده توسط مخاطب راه‌حل می‌یابد، بازی انجام می‌شود و فرآیندی تکمیل می‌شود و به همین شکل فرآیندهای بعدی توسط همان مخاطب و یا مخاطبینی دیگر تکرار می‌شود. به این معنی که پایان مشخصی بر آن حاکم نیست و پایان فرآیندی انفرادی، می‌تواند آغاز پروسه دیگری باشد. به این ترتیب وجوه اشاره شده نیز (وجوه عملی، عاطفی و فکری) در تجربه‌ای کامل و به جان آزموده به یکدیگر می‌پیوندند. این کل هماهنگ هنر تعاملی را به کمک اندیشه دیویی می‌توان کیفیت موسیقایی این هنر نامید.

۱-۴. احساسات

دیویی به نقد آن دسته از نظریاتی درباره هنر می‌پردازد که هنر را تنها با عیار احساسات می‌سنجند. «تجربه به جای دلالت بر محبوس بودن در چهار دیواری احساسات و عواطف شخصی، دال بر مرادده فعالانه و هوشیارانه با جهان است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۱). این امر به این معنا نیست که حس و احساسات در نظریه تجربه زیبایی‌شناختی دیویی نقشی ندارند؛ بلکه کاربرد آن‌ها تنها در کنار تعامل و عمل تعریف می‌شود. همان‌طور که در بخش‌های قبل گفته شد، تجربه در نظر دیویی لحظه وحدت‌یافته عمل و معنی است. به غیر از این دو، احساس نیز در این لحظه واحد نقش بسزایی دارد. «هنر به جای اینکه جدایی میان حس (کیفیت امر حسی) و معنا (امری عقلی) را منتفی کند، از راه یافتن رسانه‌های کیفی دقیق، با آن چه قرار است بیان شود به کامل‌ترین شکل ممزوج می‌شوند و نمونه کامل اتحاد را به دست می‌دهد» (همان، ۳۸۶).

ارگان‌ها و اندام‌های حسی عامل ارتباط و مشارکت ارگانسیم و محیط است. اگر این ارگان‌ها وجود نداشتند ارتباطی نیز محیا نمی‌شد. «از طریق این مشارکت و در درون این تجربه حسی انسان است که جنبه‌های حیرت‌انگیز، شکوهمند و گوناگون این جهان برای او واقعیت می‌یابد» (Dewy, 1958, 22). نکته قابل توجه در این‌جا آن است که دیویی حس را در برابر عمل قرار نمی‌دهد چراکه «دستگاه حرکتی و خود اراده وسایلی هستند که مشارکت از طریق آن‌ها استمرار پیدا می‌کند و هدایت می‌شود» (دیویی، ۱۳۹۱، ۴۰). وی تن و حس و به عبارتی مغز و اندام‌های حسی و دستگاه عضلانی را در پیوندی تازه قرار می‌دهد و نظریه‌هایی که موجب جدایی آن‌ها می‌شود را نقد می‌کند. حس و عمل فیزیکی را در ارتباطی دو سویه با یکدیگر می‌بیند و از این طرق میان آن‌ها پیوند ایجاد می‌کند. «هیچ چیز ادراک نمی‌شود مگر وقتی که حواس گوناگون در رابطه با یکدیگر کار می‌کنند، مگر وقتی که نیروی یک مرکز به مراکز دیگر منتقل می‌شود، آن‌گاه اشکال تازه‌ای از واکنش‌های حرکتی برانگیخته می‌شوند که خود، فعالیت‌های تازه‌ای بر می‌انگیزند. تا این نیروهای حسی - حرکتی گوناگون با یکدیگر هماهنگ نشوند، وضعیت یا عین مدرک در کار نیست» (همان، ۲۶۰). در هنرهای تعاملی نیز به صورت کلی هم نیروهای حسی و هم حرکتی در کنار یکدیگر قرار گرفته و یکی، دیگری را موجب می‌شود.

زیبایی‌شناسی فرآیندی و مفهومی داده است که از ویژگی‌های متمایز کننده هنر تعاملی به‌شمار می‌آید.

جریان‌های تازه در هنر، چیزی جدید در تجربه انسانی بیان می‌کنند و ظرفیت زیبایی‌شناسی ما را گسترش می‌دهند. «معنا و مفهوم هر جنبش تازه‌ی مهمی در هر هنری این است که آن جنبش بیانگر چیز تازه‌ای در تجربه بشری است، بیانگر شکل تازه‌ای از تعامل موجود زنده با محیطش و بنابراین رهاشدن قوایی که پیش‌تر بازداشته یا بی‌حرکت بودند» (همان، ۴۴۹). هنر تعاملی نیز چیز تازه‌ای در تجربه انسان بیان می‌کند و آن ارتباط میان علم و هنر به شکل ویژه است. زیبایی‌شناسی دیویی نه تنها به علت تئوریزه کردن مفهوم تعامل بلکه به علت تعامل با دنیای تکنولوژی در ایجاد چارچوب نظری مورد نظر این پژوهش حائز اهمیت است. در دنیای امروز، تکنولوژی نقش اساسی دارد و تکنولوژی تولید هنر تعاملی دیجیتال نیز از این قاعده مستثنی نیست. در هنر تعاملی تجربه‌ها به صورت تکنولوژیک صورت می‌گیرند و از این طریق فرصت مشارکت فعال و قدرتمندانه ارگانسیم را با محیط تعاملی گسترش می‌دهد. هنر تعاملی با پایه کامپیوتری در جهت فهم این نکته که تکنولوژی، چگونه تجربه ما از خودمان و جهان را تغییر داده است نمونه بسیار مناسبی است.

دیویی دو طیف هنری از منظر رسانه‌های بیان نام می‌برد: «هنرهایی که رسانه آن‌ها وجود زنده و اندام‌وند بشری یا همان مجموعه ذهن و بدن هنرمند است و هنرهایی که وابستگی بیشتری به مواد بیرون از بدن دارند» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۳۸). اولی با عنوان هنرهای خودکار^{۱۰} و دومی هنرهای تشکیل‌دهنده^{۱۱} خوانده شده‌اند. اگر ذهن و بدن مخاطب هنر تعاملی را نیز به طیف اول اضافه کنیم، می‌توانیم رسانه‌ی هنر تعاملی را ترکیبی از این دو طیف هنری در نظر بگیریم؛ چراکه ذهن و بدن انسانی در کنار ابزارهای علمی پیشرفته در کنار هم به این هنر شکل می‌دهند.

۱-۳. وحدت

وحدت یکی از ویژگی‌های معرف و تمایز دهنده تجربه زیبایی‌شناختی است. «در اثر هنری اعمال متفاوت، حوادث و رویدادها با هم مخلوط شده‌اند و در وحدتی یگانه و بی‌بدیل با هم ادغام می‌شوند. با این حال آن‌ها ویژگی‌های شخصی و منحصر به فرد خود را از دست نمی‌دهند» (Dewy, 1958, 36). به‌جای هم‌بستگی مکانیکی، وحدت ارگانیک میان اجزا با یکدیگر و با کل حاکم می‌شود.

عناصر متضاد «خودانگیختگی و ضرورت، بقاعدگی و طرفگی، پایان یافتن و آغاز کردن» (Dewy, 1971, 292) در هم آمیخته می‌شوند تا تجربه زیبایی‌شناختی را بوجود آورند. دیویی تأثیر بی‌واسطه‌ای که یک کل هماهنگ در هر هنری به جا می‌گذارد را «کیفیت موسیقایی» (دیویی، ۱۳۹۱، ۲۱۸) آن هنر توصیف می‌شود.

تجربه واحد، پخته و یا کامل در نتیجه یک تعامل واقعی حاصل می‌شود و میان ارگانسیم و محیط متعامل هماهنگی بوجود می‌آورد. از این‌جا تمام وجود تعامل‌گر را درگیر کرده و احساسی از رضایت بوجود می‌آورد. در تجربه واحد «مسأله‌ای راه‌حل پیدا می‌کند، بازی انجام می‌گیرد، وضعیتی چنان تکمیل می‌شود که پایان آن نقطه اوج است و نه انقطاع» (همان، ۶۰). در این تجربه نمی‌توان وجوه عملی، عاطفی و فکری را از یکدیگر تفکیک کرد. «مرحله عاطفی، اجزاء را در قالب کل واحدی به هم می‌پیوندد. وجه

۲- هنر تعاملی

مدیاهای نو و همین‌طور هنر دیجیتال اذعان کرده‌اند. اهمیت تجربه در هنر تعاملی بخشی از جریان وسیع‌تر فرهنگ معاصر یعنی تمرکز بر مشارکت به جای تمرکز بر ابژه‌های مجرد است. در ادامه این تغییرات، مفهوم موزه‌ها نیز تغییر کرده است. آن‌ها با رویکردهایی بین‌رشته‌ای به لابراتوارهایی برای تجربه‌کردن و شرکت‌کردن مشارکین فعال بدل شده‌اند.

از منظر دیویی کنش عملی در هر دو مرحله خلق و ادراک اثر هنری به یک میزان ضروری است. «نه تنها خود هنر فعالیتی از جنس عمل و ساختن است بلکه ادراک زیبایی‌شناختی، مقتضی مجموعه سازمان یافته‌ای از فعالیت‌ها، از جمله عناصر حرکتی لازم برای ادراک تمام عیار است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۸۱). وی در مقاله «سهم بشری» دیدن نقاشی را مثال می‌زند. همان‌طوری که نقاش با عملی فیزیکی قلم‌مو را روی تابلو می‌چرخاند، مخاطب نیز برای دریافت کل مورد نظر، باید چشمانش را روی بوم بچرخاند. کنش عملی و یا تعامل همان‌گونه که از عنوان این هنر بر می‌آید اصل جدایی‌ناپذیر هنر تعاملی و یکی از ویژگی‌های مسأله‌ساز و پیچیده در هنر تعاملی دیجیتال است. «تعامل شکل نوینی از تجربه بصری است. در حقیقت شکل نوینی از تجربه هنری است که فراتر از فضای مجازی رفته و حس لامسه را گسترش می‌دهد. تماشاگران در این هنر عناصری اصلی و فعال هستند. آن‌ها دیگر فقط تماشاگر نیستند بلکه اکنون کاربراند» (راش، ۱۳۸۹، ۲۵۵). در هنر تعاملی، تجربه مخاطب هم‌سنگ خلق اثر است و یا حتی از آن فراتر می‌رود و جایگاهی بسیار تعیین‌کننده را هم در نظریه و هم در عمل از آن خود کرده است. همان‌طور که تجربه در فلسفه پراگماتیستی دیویی امری انتزاعی نیست، در هنر تعاملی نیز غیرمادی نمی‌باشد. مادیت اجتماعی و فیزیکی ابزاری در دست هنرمندان این رشته است و هنرمندان آن برای تجربه واقعی و مخاطبان واقعی اهمیت قائل هستند.

هنر تعاملی مرزهای میان مخاطب و هنرمند جابه‌جا می‌کند و «از میزان جدایی هنرمند و بیننده می‌کاهد. اما با این حال تألیف از بین نرفته است» (راش، ۱۳۸۹، ۲۵۰) و همواره درجاتی از نظارت مؤلف در شکل‌گیری هنر تعاملی وجود دارد. «فعل پدیدآوردنی که با قصد و منظوری خاص برای ایجاد چیزی که در تجربه بی‌واسطه‌ی ادراک کردن از آن حظ می‌بریم، کیفیاتی دارد که فعالیت خود انگیخته یا خارج از نظارت، فاقد آن‌هاست. هنرمند هنگام کار موضع و منظر مدرک را در خودش تجسم می‌بخشد» (دیویی، ۱۳۹۱، ۷۸). اما با وجود حضور دائمی مفهوم تألیف در شکل‌گیری اثر تعاملی، شالوده دوگان مؤلف/مخاطب شکسته می‌شود. به همین علت توجه به تجربه واقعی مخاطب برای درک زیبایی‌شناختی هنر تعاملی ضروری به نظر می‌رسد.

همان‌طور که گفته شد به عقیده دیویی یکی از عوامل بازدارنده تجربه زیباشناختی «تفکر تفکیک‌گذار و بخش‌بندی‌کننده دنیای مدرن» است (شایگان‌فر، ۱۳۹۱، ۳۲). همان‌طور که تفکر تفکیک‌هنر فاخر و نازل، ذهن و عمل، حس و تن را نقد می‌کند، دوگان‌های دیگری نظیر دوگان مؤلف/مخاطب، سوژه/ابژه، عینیت/ذهنیت، وسیله/هدف را نیز مورد انتقاد قرار می‌دهد.

۲-۱. مؤلف/مخاطب

دیویی در مقاله «ماده و فرم» می‌نویسد زبان تنها در گفتار وجود

شکل‌گیری هنر تعاملی نیز مانند بقیه جریان‌های هنری در دوران پیش از خود از جمله هنر مشارکتی ریشه دارد. تفکرات و آثار مارسل دوشان و رویدادهای وابسته به جنبش فلوکسوس را می‌توان نمونه‌های سنتی هنر مشارکتی نام برد. «در دهه‌های ۶۰ و ۷۰ جنبش‌های تعاملی در قالب‌های هنری چون هنر دیداری، نمایش، رقص، موسیقی، شعر و معماری در سرتاسر جهان شکوفا شد. برای مثال هپنینگ‌ها، رخداد‌های اینستاایشن، نمایش آزادی را به وجود آوردند که در آن مخاطب اغلب مجذوب مشارکت در رخداد‌های در حال اجرا می‌شد» (قادر و مراثی، ۱۳۹۳، ۱۹۷) از جمله آثار جان کیج. البته در این تعریف دامنه هنر تعاملی بسیار وسیع در نظر گرفته شده است اما فارغ از تمایزاتی که در تعاریف هنر مشارکتی و تعاملی وجود دارد، گونه‌هایی از هنر تعاملی از جمله هنر تعاملی دیجیتال وابسته به مفاهیم و ابزارهای علمی و تکنولوژیک هستند تا جایی که گروهی از مؤلفان متخصص برای خلق یک اثر تعاملی همکاری می‌کنند. این هنر یکی از انواع هنری است که از تکامل کامپیوتر در قرن بیستم نشأت گرفته است. همان‌طوری که در طول زمان کامپیوترها توانمندتر می‌شوند، تعامل میان آن‌ها و انسان و هنرهای وابسته به آن‌ها نیز پیچیده‌تر می‌شود.

ارتباط میان علم و هنر از دیرباز وجود داشته است. دیویی معتقد است «علم افزاری است از و برای هنر، چراکه علم عامل هوشمندانه‌ای در هنر است» (Dewy, 1971, 298). از طرف دیگر مسأله جایگاه و نقش هنر در تمدن معاصر را در توجه به «مناسبات آن با علم و نیز با پیامدهای اجتماعی صنعت ماشینی» (دیویی، ۱۳۹۱، ۴۹۴) می‌داند. او با در نظر گرفتن زمانی که اندیشه‌هایش را مدون می‌کند، به صورت کاملاً زود هنگام و پیش‌آگاهانه‌ای ارتباط گسترده میان تکنولوژی و هنر در آینده را پیش بینی می‌کند. «روش علمی باعث احترام به تجربه می‌شود و با آن که این احترام تازه هنوز منحصر به معدودی از افراد است، نوید نوع تازه‌ای از تجربه‌ها را می‌دهد که اقتضای بیان خواهند داشت» (همان، ۴۹۷). هنر تعاملی دیجیتال در دنیای معاصر می‌تواند یکی از انواع تازه تجربه باشد.

اندیشه عمل‌گرایانه و ابزاری دیویی بر درک او از تکنولوژی و ارتباط آن با هنر تأثیر داشت. وی به علت روند تحول تکنولوژی و ارتباط آن با تجربه انسانی به این موضوع علاقه‌مند بود. تکنولوژی نه تنها تجربه انسانی را بیان می‌کند بلکه به آن شکل می‌دهد. تحولات در ابزار خلق از جمله استفاده از تکنولوژی‌های جدید، نشانه‌ای از تغییرات فرهنگی است. «ابزار جدید نشانه‌ای از تغییری در فرهنگ است - یعنی در ماده یا مطلبی که قرار است بیان شود» (دیویی، ۱۳۹۱، ۲۱۵)؛ همان‌طور که تغییرات فرهنگی در عصر رنسانس منجر به شکل‌گیری و رواج تکنیک رنگ و روغنی به‌عنوان رسانه‌ای تازه شد. به گفته دیویی «هر مقصودی برای تحقق خویش رسانه‌ای خاص می‌طلبد» (همان، ۴۷۱)، ابزار دیجیتال نیز در خدمت بیان ماده تازه هنری در فرهنگی تحول یافته قرار گرفت.

مهم‌ترین ویژگی فرهنگ تحول یافته معاصر، «تغییر عمومی فرهنگ معاصر از تمرکز بر ابژه هنری زیبایی‌شناسی مجرد و واحد به مفهوم هنر فرآیندی» (Muller, 2008, 40) است که ریشه در عصر ماقبل دیجیتال به‌عنوان مثال آثار دوشان دارد. اندیشمندانی چون راش (۱۳۸۹) در مطالعه‌هایشان به تأثیر روش‌های هنری فرآیندی دوشان در شکل‌گیری

ندارد بلکه وقتی به صورت کامل بالفعل می‌شود که شنیده شود. «زبان متضمن چیزی است که اهل منطبق به آن نسبت سه‌وجهی^{۱۱} می‌گویند. در زبان این نسبتی است بین گوینده، آن چه گفته می‌شود و آن که به او گفته می‌شود» (دیویی، ۱۳۹۱، ۱۶۱). همین نسبت سه‌وجهی میان عین یا محصول هنری و هنرمند و مخاطب نیز برقرار است. اثر هنری مانند زبان، زمانی کامل است که در تجربه کسانی غیر از پدید آورنده آن منشأ اثر می‌شود. «جداکردن فعالیت‌ها از جمله نظر و عمل، تخیلی از اجرایی، عاطفه از تفکر و عمل موجب می‌شود هنرمند از مخاطب و مخاطب از هنرمند فاصله بگیرد» (شایگان‌فر، ۱۳۹۱، ۳۲) و این شکاف میان تولیدکننده و مصرف‌کننده، میان تجربه عادی و تجربه زیبایی‌شناختی گسست ایجاد می‌کند. با توجه به تعاریفی که دیویی از مفهوم اثر هنری و مخاطب ارائه داده است می‌توان گفت از تولیدات هنری بسته به سمت تجربه زیبایی‌شناختی باز حرکت کرده است.

مخاطب در طول تاریخ هنر به علت جریان‌های متفاوتی تغییر جایگاه داده است. آن چه درباره مخاطبین اثر هنری فرض می‌کنیم آن است که «صرفاً آن چه را در اثر تمام‌شده وجود دارد درمی‌یابند، به جای آن که تشخیص دهیم که این دریافتن متضمن فعالیت‌هایی است قابل قیاس با فعالیت‌های آفریننده اثر. دریافت کردن نیز روندی است مرکب از یک رشته اعمال پذیرنده که در جهت تحقق عینی تام انباشته می‌شوند. در غیر این صورت ادراک (فراگرفتی) در کار نیست بلکه آن چه هست بازشناسی (تشخیص) است. میان این دو تفاوت بسیار است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۸۴). دیویی این شرح را در مورد آثاری تمام شده بیان کرده است حال آن که در هنر تعاملی تا پیش از حضور مخاطب، تکمیل شدنی در کار نیست؛ چنانچه بدون حضور و مشارکت او گویی اثر تعاملی وجود نخواهد داشت. به این شکل اهمیت نقش مخاطب دو چندان می‌شود. دیویی به طور کلی دریافت مخاطب را همراه با عمل می‌داند. در ادراک پای عملی از جنس بازسازی در میان است. دریافت مخاطب در هنر مورد مطالعه ما و تفاوت عمل‌ها و عکس‌العمل‌های آن‌ها نمونه کامل و تمام‌عیاری از این شرح خواهد بود. هر یک از مخاطب‌ها در جهت ادراک زیبایی‌شناختی‌شان، می‌باید تجربه منحصر به خویش را بیافرینند. «اثر هنری تنها زمانی اثر هنری است که در تجربه‌ی تفرد یافته‌ای حیات داشته باشد» (همان، ۱۶۵). این آفرینش‌های تازه - که در چارچوب تألیفی است که هنرمند آن را خلق کرده است - محتوای تازه‌ای نیز پدید خواهد آورد. در این‌جا دیویی مثالی از خواندن شعر می‌آورد: «هر کس که شاعرانه می‌خواند شعری تازه خلق می‌کند - نه به این معنا که ماده خام آن تازه است - بلکه هر فردی هنگامی که فردیتش را به فعل در می‌آورد، نحوه‌ای از دیدن و احساس کردن را با خود به همراه می‌آورد که در تعاملش با ماده دیرین، چیزی تازه خلق می‌کند، چیزی که پیش‌تر در تجربه وجود نداشته است» (همان). بنابراین فردیت در تجربه زیبایی‌شناختی زمانی معنا می‌یابد که ذهن در کنار بدن و عمل مخاطب قرار گیرد؛ در غیر این صورت نتایج تعامل یک شکل خواهد بود. «مشخصه محصولات ذهن، فردیت است؛ درست همان‌طور که مشخصه محصولات مکانیسم، هم‌شکلی است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۹۵). هر یک از مخاطب‌ها در هنر تعاملی نیز با ذهنیتی متفاوت با اثر، تعامل برقرار می‌کنند و بنابراین نتایجی متفاوت بوجود خواهند آورد.

۲-۲. سوژه/ابژه

براساس آن چه توضیح داده شد می‌توان نتیجه گرفت که در تجربه زیبایی‌شناختی، ارگانیک‌تر، زنده، انسان و یا همان سوژه در تعاملش با محیط و ابژه یکی می‌شوند. از طرف دیگر «مفهوم تعامل نزد دیویی الگویی برای ارتباط سوژه فعال و ابژه فعال ارائه می‌دهد» (Muller, 2008, 98). مشارکت‌کننده در جهت ادراک زیبایی‌شناختی خود می‌باید با ابژه هنر تعاملی یگانه شود تا در مرحله تصمیم و عزم قرار بگیرد. یگانه‌شدن سوژه و ابژه براساس شرایطی از جمله نوع هنر تعاملی، ویژگی‌های فردی مخاطب و ... درجات متفاوتی دارد؛ اما امری که مسلم است درجاتی از وحدت میان سوژه و ابژه می‌باشد. «تمایزی بین خود (سوژه) و عین (ابژه) در تجربه زیبایی‌شناختی وجود ندارد. از آن رو که تجربه زیبایی‌شناختی به میزانی زیبایی‌شناختی است که موجود زنده و محیط با همکاری یکدیگر تجربه‌ای ایجاد می‌کنند، که در آن این دو چنان، به‌طور کامل یکپارچه و ممزوج می‌شوند، که تفرد هر کدام از میان بر می‌خیزد» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۷۱-۳۷۲). البته این بدان معنا نیست که فردیت هر تجربه از میان می‌رود، بلکه مقصود درهم تنیده‌شدن مرز میان سوژه به‌عنوان امری ذهنی و ابژه به‌عنوان امری عینی است.

از طرف دیگر «عمل و پیامد تجربه باید در ادراک، به هم پیوسته باشند. این رابطه همان چیزی است که معنا می‌بخشد» (همان، ۷۲). میان عمل (فعل) و دریافت (پیامد و یا انفعال) همواره باید رابطه‌ای متعادل برقرار باشد؛ در این صورت پای ذهن به میان می‌آید. عمل و معنی در لحظه‌ای زیباشناختی با یکدیگر هماهنگ و یگانه می‌شوند و در نتیجه مرزی میان معلوم و عینی و آن چه ذهنی است وجود ندارد. دیویی به این شکل تفکری را که موجب تقسیم عینیت و ذهنیت در طول تاریخ هنر شده است را نقد می‌کند.

۲-۳. وسیله/هدف

دیویی به نتیجه، غایت و هدف به‌عنوان پیامد بالفعل عمل و منتج از مقدمه، ابزار و وسیله قائل نبود. نتیجه در این دیدگاه امری ثابت و پایدار و مستقل نیست بلکه موقت و مشروط است گرچه می‌تواند توسط ابزارها محدود شوند. «درست است نتایج از مقدمات بر می‌آیند، اما این بدان معنا نیست که نتایج به معنای دقیق و فرموله‌شده‌ی لفظ از مقدمات برآمده باشند. براساس دلایل منطقی می‌توان نشان داد که چگونه مقدمات در دل نتایج جای دارند، زیرا تا زمانی که نتایج وجود نداشته باشند مقدماتی نیز وجود ندارد» (Dewy, 1971, 293). ابزار و هدف در ارتباطی دوجانبه و در دیالوگی پایدار با یکدیگر قرار گرفته‌اند. بنابراین تقدم و تأخری وجود نداشته و هر یک دیگری را تولید می‌کند. «پس هر چیز هم ابزار است و هم نتیجه» (شایگان‌فر، ۱۳۹۱، ۷۶) و به این طریق وحدت ارگانیک تجربه دیویی قابل دستیابی می‌گردد.

تفکیک و جداسازی تجربه هنری و زیبایی‌شناختی از تجربه‌های عادی و روزمره ریشه در علل متفاوتی از جمله شکل‌گیری موزه‌ها و موزه‌داری و همین‌طور رشد سرمایه‌داری دارد. اما «نقد دیویی از فاصله میان وسیله و هدف باعث می‌شود بتوانیم چیزهای مفید و فرآیندی را نیز زیبایی‌شناسانه و هنری بدانیم» (Muller, 2008, 99). هر هنری رسانه‌ای از آن خود دارد. «ادراک کردن رنگ‌ها، سنگ مرمر، مفرغ و صداها فی‌الذات رسانه هستند. آن‌ها فقط وقتی رسانه‌ای را تشکیل می‌دهند که با ذهن و مهارت

یکی از علت‌هایی است که در این بخش مقاله برگزیده شده‌اند. یکی دیگر از علت‌های انتخاب آن است که این دو هنرمند در مورد آثار خود کتاب‌ها و مقاله‌هایی به رشته تحریر درآورده‌اند که در تحلیل و انطباق اثر مورد نظر با چارچوب نظری پژوهش می‌تواند مفید باشد. از سوی دیگر به نظر می‌رسد با توجه به مفهوم تجربه‌زیبایی‌شناختی دیویی، آثار آن‌ها می‌تواند مصداقی قابل بحث و مناسب از این نظریه باشد.

این دو هنرمند، چیدمان‌های تعاملی را «رسانه‌ای مهم در اتصال فاصله میان هنر ناب و تکنولوژی ناب می‌دانند» (Mignonneau & Sommerere, 2005, 849). یکی از چیدمان‌های تعاملی کامپوتری آن‌ها با عنوان «ولو» (A-volve) است که میان سال‌های ۱۹۹۴ تا ۱۹۹۷ در نمایشگاه‌های متفاوتی نصب و اجرا شده و جوایز متعددی دریافت کرده است (تصویر ۱). با توجه به عنوان کتابی که این دو هنرمند در سال ۱۹۹۶ (Sommerere & Mignonneau, 1996) به زبان اسپانیایی منتشر کرده‌اند - «ولو: تکامل ساختگی»^{۱۳} -، به نظر می‌رسد که عنوان این اثر، برساختی خلاقانه از ترکیب حرف اول کلمه ساختگی یا مصنوعی (artificial) و بخشی از کلمه تکامل یافتن باشد (evolve). بر این اساس ما نیز از عنوان «تکامل ساختگی» برای توصیف و تشریح آن استفاده کرده‌ایم. سامرر و میگنونو این اثر را با همکاری یک بیولوژیست به اسم «تام ری» خلق کرده‌اند. این اثر بخشی از ایده هنری آن دو یعنی «هنر به عنوان سیستمی زنده» را تشکیل می‌دهد. این چیدمان یکی از نمونه‌های مقدماتی موفق است که از الگوریتم‌های ژنتیکی و واقعیت مجازی بهره برده است و میان جهان واقعی و مجازی پلی برقرار می‌سازد. بازدیدکنندگان می‌توانند از طریق صفحه لمسی تعبیه‌شده در چیدمان به خلق موجوداتی مصنوعی به صورت سه‌بعدی دست بزنند و با این موجودات ماهی‌گون در حوضچه آبی که بخش دیگر چیدمان را تشکیل می‌دهد، تعامل کنند (تصویر ۲) هیچ‌یک از موجودات از قبل طراحی نشده‌اند، آن‌ها در لحظه واقعی تعامل مخاطبین، متولد می‌شوند. موجودات متولد شده طبق فرم فیزیکی‌شان که توسط مشارکت‌کنندگان تعیین شده است، حرکت و رفتار می‌کنند و سیر تکاملی خود را سپری می‌کنند. در این اثر تلاش شده الگوریتم‌ها به شکلی باشند که حرکت موجودات، طبیعی و شبیه رفتار حیوانات واقعی دیده شوند. آن‌ها خودشان را با محیط و رخدادها تطبیق می‌دهند به‌عنوان

فردی تعامل برقرار می‌کند» (دیویی، ۱۳۹۱، ۴۲۴). بنابراین رسانه بیان در هنر، هم عینی است و هم ذهنی و در ساخت رسانه با یکدیگر همکاری می‌کنند.

حال این سوال مطرح می‌شود که نسبت میان رسانه و وسیله بیان چیست؟ «وقتی می‌گوییم رسانه، اشاره به وسیله‌ای داریم که جزیی از نتیجه می‌شود» (همان، ۲۹۴). در ادامه‌ی مثالی که در بخش‌های قبل درباره حرکت و چرخش قلم موی نقاش ذکر شد می‌توان چنین ادامه داد که: اگر چه قلم‌مو و دست نقاش نسبت به اثر هنری جنبه بیرونی دارد، اما نوع چرخش قلم‌مو به اثر ویژگی‌های منحصربه‌فرد بخشیده و هنگام ادراک آن توسط مخاطب تأثیر زیبایی‌شناختی برجای می‌گذارد. مثال دیویی این اصل که رسانه وسیله‌ای است که در نهایت جزیی از نتیجه می‌شود را روشن می‌سازد. بنابراین وسایل زمانی رسانه‌اند که فقط مقدماتی نیستند. هنر تعاملی را می‌توان نمونه‌ی کامل هنری دانست که این مرز تاریخی میان وسیله و هدف را در نوردیده است. همان‌طوری که مرز میان تجربه هنری و روزمره را طی کرده است. هنر تعاملی به‌عنوان یک ابژه منفصل از مخاطب دریافت نمی‌شود بلکه فرآیندی است که شرکت مخاطب، از آن هنری منحصربه‌فرد ساخته است. وسیله و ابزار هنر تعاملی مورد بحث که ابزار دیجیتالی و تکنولوژی هستند، در نقطه‌ای پایان نمی‌پذیرند. بلکه وسیله نیز به صورت فرآیندی در روند دریافت و نتیجه بخشی هنر تعاملی همواره حاضر هستند. به این معنی که نمی‌توان این هنر را مجرد از وسیله آن ارزیابی کرد.

۳- چیدمان تعاملی ولو (تکامل ساختگی) نمونه‌ای از تجربه زیبایی‌شناختی

به کمک چارچوب نظری که توسط آراء دیویی طراحی کردیم به غیر از درک هنر تعاملی به صورت کلی که در بخش‌های قبل به تفصیل شرح داده شد، می‌توان در بررسی و ارزیابی نمونه‌های متفاوت و مشخصی از هنر تعاملی نیز دست یافت. در این قسمت نیز تلاش شده است با استفاده از این الگو به خوانش نمونه‌ای از هنر تعاملی بپردازیم. کریستا سامرر و لارنت میگنونو هنرمندان شناخته‌شده‌ای هستند که در حوزه تولید هنر تعاملی از پیشگامان بوده‌اند و در حال حاضر نیز در حال فعالیت هستند و این امر



تصویر ۱- مخاطبان در حال تعامل با اثر. مأخذ: <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/a-volve.html>. تاریخ دسترسی: ۹۵/۱۲/۱۱

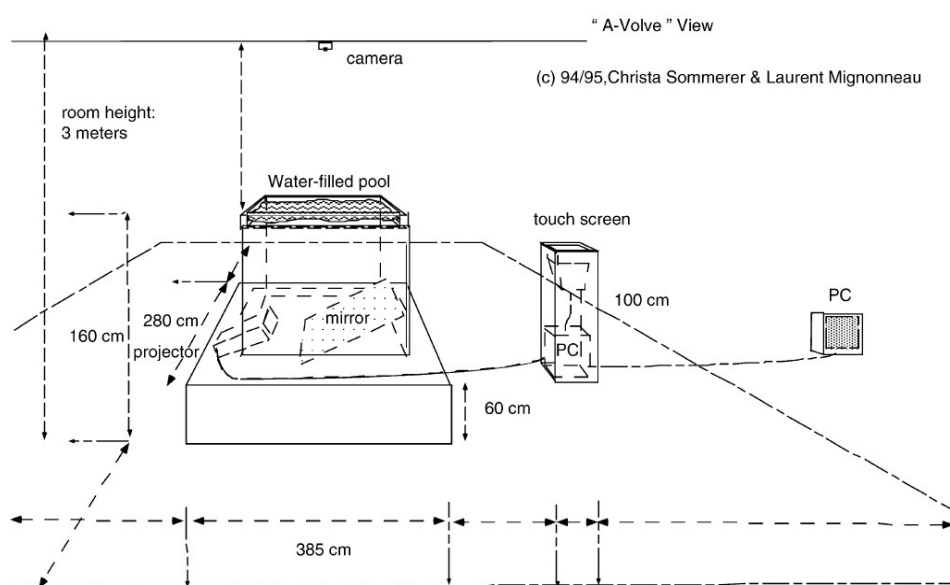
مکانیکی نباشد. خودانگیختگی با امر متضاد خود یعنی ضرورت، ترکیب شده است؛ همان‌طور که پایان یافتن و آغاز کردن نیز چنان است. به این وسیله یعنی ترکیب امور متضاد، تجربه‌ای وحدت یافته و در عین حال فردی و منحصر به فرد در ادراک زیبایی‌شناختی را به وجود می‌آورد. در هنر تعاملی مانند هر محصول هنری، مکان-زمان وجود دارد. «آثار هنری بیانگر مکان به منزله فرصتی برای حرکت و عمل هستند» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۱۲). در هنرهای گوناگون یکی از این وجوه - وجه مکانی و یا وجه زمانی - قالب است. دیویی مکانمندی و زمانمندی اثر را چنین تعریف می‌کند: «مکانیت یا مکانمندی جرم و حجم است همچنان که زمانیت یا زمانمندی استمرار است» (همان، ۳۱۳). به نظر می‌رسد هنر تعاملی از جمله «ولو» هنری مکانی-زمانی محسوب می‌شود و هر دو وجه در کنار هم در ساختار آثار حضور دارند.

ابزار، وسایل و به طور کلی تکنولوژی، خود به‌عنوان تجربه و در نهایت گونه‌ای ایزه فعال (نه ایزه‌های مجزا)، در فرآیند انجام شدن اثر هنری همواره حضور دارد. از سوی دیگر واکنش‌های اثر به اعمال فعالانه و آگاهانه افراد نیز به‌عنوان نتایج و اهداف فرآیند با مقدمات آن در هم تنیده‌اند. هرچند ابزار باید وجود داشته باشد تا تعامل صورت پذیرد اما با آغاز تعامل هر دو به صورت هم‌زمان وجود دارند. «هر فعالیتی که به طور هم‌زمان هر دو (ابزار و نتیجه) را با هم در خود گردآورده باشد هنر نامیده می‌شود» (دیویی، ۱۳۹۱، ۲۹۳). تبادل و آمیزش مداوم مانند گفت‌وگوی دوستانه، وحدتی به تجربه می‌دهد که علی‌رغم تغییرات، در کل تجربه جریان دارد. ما در این‌جا تجربه این اثر را به‌عنوان یکی از نمونه‌های کامل تجربه زیبایی‌شناختی معرفی می‌کنیم. تجربه‌ای که وقتی می‌خواهیم از آن صحبت کنیم می‌گوییم «تجربه‌ای بود» (همان، ۶۰). چراکه مخاطب پس از تجربه آن می‌تواند به خاص و تازه بودن آن اذعان کند. علت آن علاوه بر پارامترهایی که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌شود، در هم‌آمیختگی عناصر متفاوت و متضاد است. از طرف دیگر جنبه‌های فکری یا هوشمندانه، عاطفی و احساسی و همین‌طور عملی را یک‌جا در خود جا داده است. به صورت کلی در تجربه اثر، توالی و پیوستگی به چشم می‌خورد که حاصل

مثال موجودات درنده‌خو و قوی‌تر موجودات ضعیف‌تر را شکار می‌کنند. آن‌هایی که زنده می‌مانند، چرخه زندگی‌شان کوتاه است و وقتی به سن و سال مشخصی می‌رسند، بر اثر مرگ طبیعی و یا انرژی ناکافی در مبارزه می‌میرند. موجودات قوی‌تری که در این رقابت زنده می‌مانند، تولید مثل می‌کنند؛ اگر بتوانند جفت مناسب خود را بیابند. فرزند، کدهای ژنتیک والدینش رو به ارث می‌برد (Sommerere & Mignonneau, 1997).

«تکامل ساختگی» به‌عنوان یک چیدمان تعاملی کامپیوتری زمانی به‌عنوان یک اثر تعاملی قابلیت ادراک می‌یابد که اولین نفر، اثر اولیه را روی صفحه حساس ایجاد نماید که از آن با عنوان بخش آغازین و یا کشش یاد کردیم و زمانی پایان می‌پذیرد که کسی با اثر تعامل نکند. افراد شرکت‌کننده نمی‌توانند به دو بخش مخاطب خاص و عام طبقه‌بندی شوند. همه به صورت دموکراتیک و براساس وقت و انرژی که در تعامل با اثر صرف می‌کنند و شور و هیجان و یا تعلق خاطر نسبت به اثر، می‌توانند در راستای درک و دریافت آن گام بردارند و مانند تجربه جهان واقعی می‌توانند بارها از اثر جداشده و دوباره به آن بپیوندند و موازنه خود را با آن بازتعریف کنند. این اثر هم‌چون دیگر آثار تعاملی، جهانی پایان یافته و تکمیل شده نیست و به همین علت مخاطب در تعامل با آن، ویژگی‌های بلا تکلیفی و بحران را تجربه می‌کند و برای تصمیم‌گیری و عزم به انجام دادن آن‌ها، فرصت‌هایی می‌یابد. سامرر و میگنونو در متون مختلف اعلام کرده‌اند که سرگرمی و تفریح، بخشی از اهداف آثارشان است. همان شکلی که دیویی تمایز میان هنر فاخر و عامه را انکار می‌کند و «تجربه روزمره را به غیر نخبه‌گراترین هنرها هم‌چون هنر پاپ ربط می‌دهد» (صابر، ۱۳۸۸، ۱۲). به غیر از هنر پاپ، هنرهایی هم‌چون فیلم، موسیقی جاز و کمیک استریپ‌ها را هنرهایی می‌داند که جزء زندگی روزمره انسان‌های متوسط و معمولی شده‌اند.

تعامل با اثر و تکمیل آن هر چند مرحله پایانی تجربه محسوب می‌شود اما می‌تواند مرحله میانی نیز باشد و مکرر تکرار شود. چرخشی که می‌تواند هر بار چیزی تازه به مخاطب و یا حتی مؤلف اثر ببخشد. همین امر موجب می‌شود به اثر «تکامل ساختگی»، خودانگیختگی ارزانی کند و قالبی و



تصویر ۲- نمای کلی «تکامل ساختگی». مأخذ: (Mignonneau & Sommerere, 2005, 841)

یک تجربه زیبایی شناختی است.

تعامل

آن چه دیویی بیشتر از همه با پرداختن به آن در خوانش آثار تعاملی کمک کرده است، مفهوم تعامل و در ادامه آن، کنش و واکنش است. همان طور که گفته شد هنگامی که چیزی را تجربه می کنیم، بر روی آن عملی انجام می دهیم و منتظر پیامد یا پیامدهای عمل خود هستیم. در نمونه مورد بررسی تعامل مستقیم مخاطبین با اثر و کنش های آن ها به چند صورت میسر است: (۱) از طریق صفحه لمسی حساس که مخاطبین از طریق آن می توانند با انگشتان خود موجودات را به صورت مجازی خلق کنند. بعد از این کنش، مخاطبین تأثیر عمل خود را در فرآیند ایزه فعال هنری مشاهده می کنند؛ موجود در حوضچه متولد شده و بنا بر فرم خود، انرژی، سرعت، حرکت و تناسبات ویژه ای می یابد. نکته قابل توجه این است که هیچ یک از موجودات از قبل طراحی نشده اند. آن ها در لحظه واقعی توسط تعامل، متولد می شوند. (تصویر ۳) از طریق حرکت انگشتان دست در آب حوضچه، موجودات نسبت به حرکت انگشتان مخاطبان واکنش نشان می دهند. به این صورت که هرگاه آن ها سعی کنند یکی از موجودات را لمس کنند از دست می گیرند و یا مشارکت کنندگان در اثر می توانند با نگه داشتن دست خود روی موجود قوی تر آن را متوقف کرده و از این طریق به موجود ضعیف تر در نبردش یاری برسانند.

این تعامل می تواند بارها تکرار شود و هر بار مشارکین اثر می توانند با اطلاعات بیشتری نسبت به خلق موجودی تازه اقدام کنند. به عنوان مثال موجودات با چه فرم هایی می توانند عمر طولانی تری داشته و در نبردها پیروز باشند و در نهایت زادو ولد کنند. خالقان این اثر بر این باورند که «مخاطب باید بخشی از سیستم شود تا درک کند راه حل های از پیش تعریف شده که چگونه عمل کند و یا چگونه ببیند، وجود ندارد. به جای آن، اثر در تعامل مخاطب گسترش می یابد و مخاطبان خودشان بخشی از نتیجه می شوند» (Sommerer & Mignonne, 1999, 172). موجودات، تصمیم و خلق انسان را بازتاب می دهند. این اثر تعامل انسان را به تکامل جهان مجازی غیر چندلایه، پیوند داده است.

حس

از آن جایی که در این اثر تعاملی، واقعیت و مجاز به یکدیگر پیوسته اند؛ مجموعه ای از حواس در ایجاد وحدت تجربه زیبایی شناختی کمک می کند. حواس، هم به صورت مجزا و هم در ارتباط با یکدیگر به روند معنایی آن کمک می کند. همان طور که در بخش های قبل گفته شد، ارگان های حسی هستند که تعامل را ممکن می سازند. از نظر دیویی «کیفیات دیداری و شنیداری کیفیت محوری هستند» (دیویی، ۱۳۹۱، ۱۸۶) که هر دو این کیفیت ها در اثر مورد بحث موجود است. موجودات خلق شده ممکن است براساس شکل بدنشان صداهایی تولید کنند. از طرف دیگر «بینایی از رهگذر پیوند با حواس دیگر مخصوصاً لامسه، گسترش معنایی مستقیم اش را حاصل می کند» (همان، ۳۵۴). آب توسط انگشتان دست مخاطب لمس می شود. دیویی سه حس بینایی، شنوایی و لامسه را پیشگام می داند که هر سه این حواس در این اثر به کار گرفته می شوند. این نیروهای حسی به تنهایی و همین طور در ارتباط با یکدیگر، واکنش های حرکتی و فعالیت های تازه ای را بر می انگیزانند و از طرف دیگر اعمال و پیامدهای

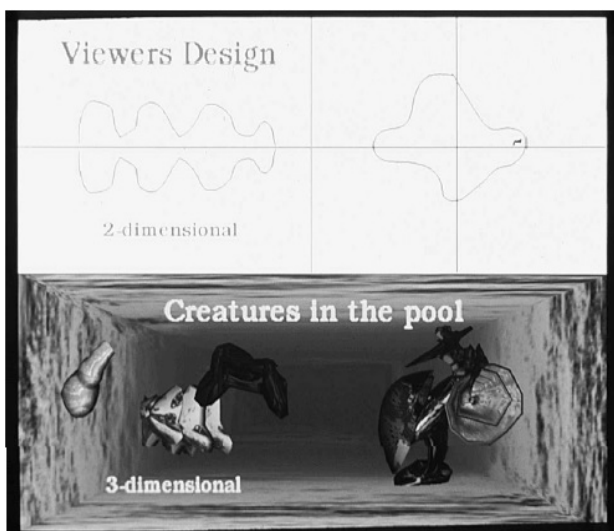
تازه، موجب فعال کردن دوباره ارگان های حسی می شوند و این امر حاکی از رابطه دوسویه حس و عمل در این اثر تعاملی است.

ریتم (تکامل)

دیویی ریتم را مشخصه جهان می داند، جهانی که وجود فرم هنری را ممکن می سازد. بنابراین ریتم پیش از اینکه در هنرها وجود داشته باشد، در طبیعت موجود است. «علاقه مشترک به ریتم هنوز آن حلقه اتصال است که علم و هنر را خویشاوند هم نگه می دارد» (دیویی، ۱۳۹۱، ۲۲۴). اثر مورد نظر نیز با همکاری یک بیولوژیست توانسته روند تکاملی موجوداتی خیالی را بر پایه قوانین کاملاً علمی بازسازی کند. تماشای ریتم یکی از عواملی است که سرخوشی و لذت تجربه زیبایی شناختی را در این اثر به وجود می آورد. «این لذت ناشی از آن است که چیزهایی از این دست نمونه هایی از روابطی هستند که تعیین کننده جریان حیات، اعم از طبیعی و اکتسابی است» (همان، ۲۲۵). جریان حیات، روند تکامل و در یک کلمه ریتم یکی از مشخصه های اصلی درک زیبایی شناختی «تکامل ساختگی» به حساب می آید.

تخیل

نیروی تخیل، برانگیزاننده و سازمان دهنده تجربه و یا تجربه ها است. «تخیل، نام کیفیتی است که همه روندهای ساختن و مشاهده را جان می بخشد و در همه آن ها منتشر است. در ملاقات ذهن و جهان همواره درجه ای از ماجراجویی هست و این ماجراجویی به درجه خودش تخیل است» (دیویی، ۱۳۹۱، ۳۹۷). بنابراین تخیل به درجات متفاوت، ذهنی است. «تخیل در یک زمینه انتخابی احتمالات را کندوکاو می کند، واقعیت های جدید را براساس این احتمالات خلق می کند. ماده تجربه ملامت از تعلیق است و از راه رشته ی پیوسته ای از پیشامدهای گوناگون به سوی اوج خویش راه می سپارد» (همان، ۷۱). بررسی احتمالات در «تکامل ساختگی» بخشی از تجربه آن توسط مخاطبان است و براساس انتخاب هر یک از این احتمالات، واقعیتی تازه را خلق می کنند. این جست و جو که نزد دیویی تخیل است، موجب کاهش قطعیت می شود.



تصویر ۳- تبدیل طرح دوبعدی مخاطبان روی صفحه حساس به موجودات سه بعدی در حوضچه آب. مأخذ: (Mignonneau & Sommerere, 1999, 167)

بیشتری می‌توانند در آن جست‌وجو کنند» (Somerer & Mignonne, 1999, 166). براساس تعریف دیویی از تخیل می‌توان گفت، تخیل است که یک اثر تعاملی را چندلایه و چندکیفیتی می‌سازد و یا بر عکس، هر چه قدر اثری لایه‌ها و کیفیت‌های بیشتری بیابد از تخیل بیشتری بهره‌مند شده و از این طریق به تجربه زیبایی‌شناختی نزدیک‌تر شده است. اما این امر به معنای پیچیدگی در اثر تعاملی نیست. سامرر و میگنونو بر این باورند که اثر «باید در ابتدا به شکل ساده‌ای فهمیده شود اما در عین حال غنی باشد. به شکلی که مخاطبان بتوانند به صورت مداوم سطوح متفاوتی را در تجربه تعاملی‌شان کشف کنند» (Ibid., 166).

هنرمندان خالق این اثر محتوی عاطفی و استعاری را حائز اهمیت می‌دانند. همان‌گونه که دیویی به غیر از وجه عملی و فکری تجربه زیبایی‌شناختی، به وجوه عاطفی و احساسی آن نیز قائل است. آن را عامل ایجاد تجربه‌ای کامل و وحدت‌یافته می‌داند. سامرر و میگنونو جهت هماهنگ کردن محتوی عاطفی و استعاری آثارشان، «رابطه‌هایی را طراحی کردند که تعامل مخاطبان را تا حد ممکن حسی، طبیعی، چندلایه و چندکیفیتی» سازند (Somerer & Mignonne, 2005, 849). این چهار مورد از ویژگی‌های مشترک میان آثارشان است. آن‌ها خطی نبودن و چندلایه بودن آثارشان را به این شکل توضیح می‌دهند که مخاطب اثر تعاملی چندلایه «بیشتر درگیر تعامل می‌شود، بیشتر یاد می‌گیرد و افراد

نتیجه

مخاطب و تجربه او را نسبت به جایگاه مؤلف و خلق، در جایگاهی تازه در طول تاریخ هنر قرار می‌دهد و از این طریق مرز میان ابژه هنری مجرد و سوژه را از میان بر می‌دارد. به علت نزدیک شدن جایگاه سوژه و ابژه و همین‌طور ذهنیت و عینیت در هنرهای تعاملی نمی‌توان به ابزار و مقدماتی مجزا که نتایجی قطعی را موجب می‌شوند باور داشت. همان‌طور که دیدیم پارامترهای استخراج‌شده از اندیشه دیویی در خوانش اثر تعاملی «تکامل ساختگی» به کار گرفته شد. تکامل ساختگی به کمک عواملی چون تعامل (کنش/واکنش)، حس، ریتم و تخیل توانسته است به نمونه‌ای کامل از تجربه زیبایی‌شناختی دیویی تبدیل شود.

در این پژوهش تلاش شد با استفاده از تحلیل نظریه تجربه زیبایی‌شناختی جان دیویی به چارچوبی نظری و فلسفی برای درک و دریافت مفهوم تجربه در هنرهای تعاملی به ویژه هنرهای تعاملی دیجیتال که به جهان تکنولوژی وابستگی بیشتری دارند دست یابیم. دیویی با پرداختن به مفهوم تعامل انسان و در نظر گرفتن آن به عنوان پایه و اساس تجربه زیبایی‌شناختی و همین‌طور با اهمیت دادن به مفهوم تکنولوژی، دو وجه مهم در شکل دادن به چارچوب نظری جهت خوانش هنر تعاملی را مهیا می‌سازد. از سوی دیگر نقد تفکر تفکیک‌کننده در تجربه زیبایی‌شناختی توسط این اندیشمندان، از جمله دوگان مؤلف/مخاطب، سوژه/ابژه، ابزار/هدف و هنرهای فاخر/نازل زمینه این خوانش فلسفی را هر چه بیشتر مهیا می‌سازد. هنرهای تعاملی،

پی‌نوشت‌ها

1. Pragmatism.
2. Instrumental.
3. Experimental.
4. A-Volve.
5. Christa Somerere & Laurent Mignonneau.
6. Curating.
7. Doing & Undergoing.
8. Consummation.
9. Impulsion.
10. Automatic.
11. Shaping.
12. Triadic Relation.
13. A-Volve": Evolución Atifical.

فهرست منابع

- تهران.
- صابر، زینب (۱۳۸۸)، هنر به مثابه تجربه، ماهنامه/اطلاعات حکمت و معرفت، شماره ۹ (پیاپی ۴۵)، صص ۱۱-۱۳.
- قادری، عرفان و مرانی، محسن (۱۳۹۳)، پژوهشی در تعریف و تحدید انواع هنرهای مشارکتی - تعاملی، مجله جهانی رسانه، دوره ۹، شماره ۱، صص ۱۹۲-۲۲۷.
- Bialoskorski, L. S. S., Westernik, J. H. D. M. and van den Broek, E. L. (2009), *Mood Swings: design and evaluation of affective interactive*, New Review of Hypermedia and Multimedia, vol.15, no.2, pp. 173-191.
- Dewey, john. (1958), *art as experience*, Capricorn books, G. P. Putnam's sons, New York.
- Dewey, john. (1961), *Democracy and education*, Macmillan, New York.
- Dewey, john. (1971), *Experience and nature*, open court publishing company, Chicago.
- Muller, Elizabeth (2008), *the experience of interactive art: the curatorial study*, submitted to the degree of doctor of philosophy, faculty of information technology, University of Technology, Sydney.
- Mignonneau, Laurent & Sommerere, Christa. (2005), *Designing emotional, metaphoric, natural and intuitive interactive art*,

- استراترن، پل (۱۳۸۹)، *شناسایی با دیویی*، ترجمه کاظم فیروزمند، مرکز، تهران.
- دیویی، جان (۱۳۹۱)، *هنر به منزله تجربه*، ترجمه مسعود علیا، ققنوس، تهران.
- راش، مایکل (۱۳۸۹)، *رسانه‌های نوین در هنر قرن بیستم*، ترجمه بیتا روشنی، نظر، تهران.
- شایگان فر، نادر (۱۳۹۱)، *زیبایی‌شناسی زندگی روزمره دیویی و هنر پاپ*، هرمس، تهران.
- شفلر، اسرائیل (۱۳۸۱)، *چهار پراگماتیست*، ترجمه محسن حکیمی، مرکز،

with artificial life: a-volve, New York: complexity journal, vol. 2, no. 6, pp. 13-21.

Sommerere, Christa & Mignonneau, Laurent. (1999), *Art as a living system*: interactive computer artworks, Leonardo, vol. 32, no. 3, pp. 165-173.

edutainment and mobile communications. Computers & graphics journal, vol 29, pp. 837-851.

Sommerere, Christa & Mignonneau, Laurent. (1996), "*A-Volve*": evolución artificial: un entorno interactivo en tiempo real, Print book, Spanish.

Sommerere, Christa & Laurent Mignonneau. (1997), *Interacting*

Aesthetic Experience in Interactive Art (based on John Dewey's Theory)

Azam Hakim¹, Zahra Rahbarnia²

¹ Ph.D Candidate of Art Research, Department of Art Research, Faculty of Art, Al-zahra University, Tehran, Iran.

² Associate Professor, Department of Art Research, Faculty of Art, Al-zahra University, Tehran, Iran.

(Received: 6 Mar 2018, Accepted: 29 May 2018)

Interactive art, as one of the media of the new art, leads to an audience's experience that is different from what has been experienced in the history of art. The interactive art media emerged from the new paradigm (postmodernism) in the world of art and gave new definitions to the same paradigm. Since the creation of a theoretical and philosophical framework for the complete reading of this art seems necessary; the present article aims to understand and explain the concept of experience in this art by analyzing the theory of the Aesthetic experience of John Dewey's and adapting it to interactive art. John Dewey (1952-1859) is a contemporary American philosopher who called his philosophy pragmatism.

Media from the perspective of Dewey is a mediator between the artist and the audience. By hinting out the patriarchal significance of the author and changing his position, this media gave the audience a special, new, and unique definition of what we know about art history. For this reason, this art was faced with public pleasure both in the galleries and in the spaces outside of them, and was made available to ordinary people and part of their everyday lives. Dewey, by addressing the concept of human interaction and considering it as the foundation of aesthetic experience also emphasizing of the concept of technology, provides two important aspects in shaping the theoretical framework for reading interactive art. And answer the question what parameters of the audience's experience of interactive art makes them aesthetic and conceptual experience? In the other words if we give you the experience of interactive art as an example of Dewey's aesthetic experience, then what are the factors behind the link, similarity and interaction of this concept and its implications?

It seems that perception interactive art can be considered as an example of aesthetic experience. Factors such as interaction, action and reaction, as well as the approached position of the author and audience, subject and object, instrument and result makes a common border between interactive art and Dewey's theory. On the other hand, the

importance of the position of science and technology in this theory provides the basis for the study of interactive art as much as possible. The interactive arts bring the audience and her/his experience to the place of the author and the creator in a new place in the history of art, thereby eliminating the boundary between the art object and the subject. Due to the approached position of the subject and the object, as well as the subjectivity and objectivity in interactive arts, we can not believe in the distinct tools and means which give rise to definite results. Finally, an example of an interactive installation called "A-Volve" the work of Christa somerere & Laurent has been introduced and studied as an example of a computer interactive art will be analyzed based on the theoretical framework of the research. A-Volve has become a complete example of Dewey's aesthetic experience through factors such as interaction (action / reaction), sense, rhythm and imagination.

Keywords

Interactive Art, Aesthetic Experience, John Dewey, Audience.