

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تسخیر با رویکرد دلوزی

پریا چوبک^۱

محمد اکوان^۲

چکیده

ژیل دلوز، با دیدگاه جسم‌گرایانه به حیات، رویکردی جهت تحلیل رفتار ارائه می‌دهد که به درک چگونگی کنش و شناخت میان افراد می‌انجامد. خوانش پرفورمنس‌ها به‌عنوان هنرهای تعامل محور، که جایگاه ارزشمندی میان هنرهای مدرن داشته و توانسته‌اند هنر را پویا و تعاملات انسانی را به خلق اثری گروهی منجر کنند، با شیوه دلوزی موفقیت‌آمیز هستند. در پویش حاضر به بررسی شناخت و ادراک پرفورمنس تسخیر پرداخته و قواعد زیبایی شناسانه را در آن جستجو کرده و سپس از معرفت حاصل جهت بازشناخت رفتارهای انسانی از نگاه فلسفه دلوز، استفاده شده است. بر مبنای شیوه تحلیلی-توصیفی با رویکرد دلوزی مشخص شد که پرفورمنس تسخیر به‌عنوان یک رویداد هنری فرصت زیستن در لحظه را برای مخاطب فراهم می‌آورد و از آنجا که یک اثر تمامیت یافته نیست، مخاطب به معرفت جامع از اثر نرسیده و ادراک او تدریجی و در امتداد تجربه‌گری اوست، پس صدور حکم زیبایی‌شناسانه در رابطه با آن بی‌معناست. برخورد مخاطب با اثر بدنمندان است و مخاطب بنابر تعریف بدن ماشین، با اتصال به ابزار و افراد در لحظه، ماشین منحصر به فردی را تشکیل می‌دهد که دارای بالقوگی‌های خاص نیز هست و انتخاب مخاطب(ان)، روند رویداد را هدایت می‌کند؛ بنابراین فضای پرفورمنس در لحظه ساخته شونده است و براساس ریزوم، جهت‌گیری اتفاقی دارد.

کلید واژه‌ها: پرفورمنس تسخیر، تعامل، ریزوم، ژیل دلوز، مخاطب.

۱. دانش آموخته فلسفه هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران؛ ppaarriiaa@gmail.com

۲. دانشیار گروه فلسفه، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، (نویسنده مسول)؛

mo_akvan2007@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۹/۹/۲۵ - تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۶/۱

۱. مقدمه

پرفورمنس تعاملی^۱ یکی از زیرشاخه‌های هنر تعاملی^۲ است که امروزه بسیار مورد توجه واقع شده است، چراکه توانسته پاسخ مناسبی برای نیاز دیده شدن و شنیده شدن مخاطب هنری باشد. در هنر کلاسیک که ما آن را بر مبنای اثری تمامیت یافته می‌شناسیم که بالاترین درگیری مخاطب با آن به عبور از مقابل آن خلاصه شده و مخاطب را صرفاً در جایگاه نظاره‌گر بی‌کنش^۳ تعریف می‌کند؛ اما زندگی تکنولوژیک امروزه، این نیاز را در انسان به وجود آورده است که بتواند مداخله‌گر، مطالبه‌گر و تحلیل‌گر باشد. شبکه‌های اینترنت این امکان را فراهم ساخته‌اند تا انسان‌ها بیش از گذشته شنیده شوند و به ابراز نظر و کنش در جامعه بپردازند. براین مبنای، نظام‌های اجتماعی یک‌سویه و از بالا به پایین دیگر قابل پذیرش نبوده و برای یافتن مقبولیت عام می‌بایست که در میانه قرار بگیرند و در چرخه تعاملات گروهی، ساخته شوند. همین امر به تمام جنبه‌های زندگی انسان امروز تسری یافته است و هنر نیز جدای از آن نیست. هنر تعاملی این امکان را فراهم ساخته تا افراد بتوانند خود را ابراز کنند و از این‌رو، هدف نمایش نتیجه نیست؛ بلکه فراهم کردن مسیری برای درک تجربه‌ای پویا و زنده است. در هنر تعاملی تعاریف کلاسیک هنرمند، اثر هنری و مخاطب شکسته شده و جای آن به ایده اولیه، رویداد هنری و گروه تعامل کنندگان داده شده است. پرفورمنس تعاملی این امکان را به مخاطبان می‌دهد تا در تجربه‌ای ناب شرکت کرده و آن را به سمت و سویی از پیش نامعین هدایت کنند، مسیری برای ایده پرداز پرفورمنس و برای مخاطبان، قابل پیش‌بینی نیست و اغلب اذعان کرده‌اند که تا پیش از به انتها رساندن اجرا، نمی‌توانسته‌اند حتی لحظه‌ای از آنچه که تجربه کرده‌اند را مجسم سازند. از آنجاکه مهم‌ترین عامل شکل‌گیری پرفورمنس تعاملی حضور انسان‌ها و نحوه درک آنان از موقعیت و شیوه کنشگری آنان با اجرا است، بنابراین تحلیل فلسفی رفتارهای انسانی می‌تواند موضوعی نو به‌شمار آید. از سوی دیگر دلوز، به‌عنوان فیلسوف پست‌مدرن^۴ قرن بیستم، یکی از جسمانی‌ترین دیدگاه‌ها را نسبت به حیات انسان عرضه می‌کند و معتقد است که انسان موجودی «در لحظه ساخته شونده» است و این تعبیر افلاطونی که جهانی از پیش تعیین

1. Interactive Performance
2. Interactive Art
3. Ineffective
4. Postmodern Philosopher

چگونه ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تسخیر بارویکرد دلووزی ۲۷

شده و ثابت وجود داشته است که موجودات از پیش در آن قرار گرفته‌اند را به کل رد می‌کند. او انسان را حاصل تغییرات و تجربیات «لحظه‌ای» می‌داند و معتقد است هر تجربه‌ای که به انسان افزوده می‌شود، حیات فرد را در معرض بالقوگی‌های جدید قرار می‌دهد. دلووز حیات انسان را به تجربه‌گری گره می‌زند و هر تجربه‌ای را موجب افزون شدن ادراک از زندگی و حامل بالقوگی‌های بی‌شمار برای گسترش تجربیات انسانی می‌داند؛ بنابراین در این مقاله به بررسی این سوالات می‌پردازیم که آیا ممکن است بتوان قواعد زیبایی‌شناسانه را به پرفورمنس تعاملی تسخیر نسبت داد و یا می‌توان کنش‌های میان افراد در این اجرا را با مفهوم بدن-ماشین^۱ دلووز بازخوانی کرد و اینکه ریزوم^۲ از مفاهیم فلسفی دلووز، قابل تعمیم به اجرای پرفورمنس و ارتباط افراد حاضر با یکدیگر خواهد بود؟ برای رسیدن به پاسخ‌ها فرض می‌کنیم که فلسفه دلووز به‌عنوان یک فیلسوف تجربه‌گرا^۳ که جایگاه ویژه‌ای برای نقش بدن قائل است و شکل‌گیری حیات انسان را در گرو حرکت و تعامل او با پیرامون و ساخته شدن در لحظه می‌داند، می‌تواند چارچوب مناسبی برای تدقیق و بازخوانی در نظر گرفته شود از این رو با استفاده از منابع کتابخانه‌ای مکتوب و دیجیتال برای تشریح و تبیین ایده‌ها و یافته‌ها، با رویکرد تحلیلی-توصیفی به پرسش‌های فوق از منظر فلسفی ژیل دلووز پرداخته‌ایم.

برای استناد به فلسفه ژیل دلووز در دسترس‌ترین منابع کتاب‌هایی است که توسط فیلسوف به رشته تحریر درآمده‌اند. مانند هزار فلات که مشترکاً با گاتاری به رشته تحریر درآمده و در یک فصل آن تحت عنوان "چگونه به خود بدن بی‌اندام ببخشیم؟" مفهوم بدن بدون اندام را به طور کامل تحلیل کرده است و یا در رابطه با هنر کتاب "فرانسیس بیکن: منطق و احساس"، (با چند ترجمه در فارسی که اولین بار توسط بابک سلیمی زاده به فارسی برگردان شده است) تحلیل اندیشه و نقاشی‌های فرانسیس بیکن به قلم دلووز است. در این کتاب با نگاهی موشکافانه به موضوع بدن پرداخته است. از آنجا که انتشار اصل این کتاب مربوط به سال (۱۹۸۱) در فرانسه است، پژوهشگران بسیاری به آن استناد کرده و هر یک نظر تحلیلی خود از این خوانش را، نگاشته‌اند. کتاب کوچک دیگری به نام "میانجی‌ها" (۱۳۹۰) در واقع فصل چهارم از کتاب (Negotiations, 1972-1990) است که به دیدگاه دلووز در رابطه با ریزوم و میانجی‌ها می‌پردازد. از دیگر منابع که می‌توان به آن‌ها اشاره کرد،

1. Body-Machine
2. Rhizome
3. Experimental

کتاب‌های بیست در رابطه با دلوز، که علاوه بر طرح دیدگاه‌های فلسفی وی، دریافت نویسندگان از مباحث نظری نیز، تشریح شده‌اند. برای مثال اسکات کلر کولبروک، (۱۳۸۷)، در کتابی تحت عنوان "ژیل دلوز" و یا دیوید ریدر، (۱۳۹۶)، در کتابی با عنوان "دلوز" و مایکل هارت، (۱۳۹۳)، در کتابی با عنوان "ژیل دلوز: نوآموزی در فلسفه" به تحلیل فلسفه دلوز پرداخته‌اند. کتاب دیگر با عنوان "موقعیت بدن بدون اندام" از اریک الی یز، (۱۳۹۴)، که در ابتدا این تصور را ایجاد می‌کند که به بحث در رابطه با بدن از دیدگاه دلوز می‌پردازد در حقیقت در بردارنده دو بحث فلسفی است که بیشتر راهگشای شناسایی نظرات نویسنده با استمداد از فلاسفه پیش از خود، همچون دلوز است که در مقاله اول کتاب در رابطه با بدن بدون اندام دلوز و گاتاری صحبت شده و در مقاله دوم به دفاع از تفکر دلوز در مقابل ایرادات بدیو و ژیتک پرداخته است. در نهایت پویش حاضر با استفاده از منابع فوق با به تحلیل فلسفه دلوز در شناخت و ادراک رفتارهای انسانی در پرفورمنس تعاملی به عنوان شکلی از هنر تعاملی می‌پردازد.

۲. هنر تعاملی - تکاملی^۱

پرفورمنس تسخیر را می‌توان اجرایی در سبک هنر تعاملی به شمار آورده و آن را به زیرمجموعه هنر تکاملی تقسیم‌بندی کرد. هنر تعاملی هنری است که در آن برخلاف آنچه از تعریف هنرهای سنتی سراغ داریم، مخاطب اثر تنها ناظر هنری تکمیل شده نیست؛ بلکه او با ایده‌ای خلاق روبه‌رو است که او را به چالش و تعامل با این ایده فرا می‌خواند. مخاطب هنر تعاملی می‌بایست همانند هنرمند به فضای تعامل ورود کرده و دست به آفرینش و خلاقیت بزند. این هنر توانسته تا حد زیادی مرزهای هنری را جابجا کند و تعاریف سنتی را دست‌خوش تغییر نماید. در این سبک هنری سلسله مراتب از بالا به پایین هنرمند، اثر هنری و مخاطب شکسته می‌شود و به چرخه‌ای موزون سیال تبدیل می‌گردد و این سه را در کنار هم و در یک طبقه از لحاظ ارزش‌گذاری موقعیتی قرار می‌دهد. هنر تعاملی دارای انواع گسترده‌ای است که بیش‌تر آن‌ها به مبحث تکنولوژی و ابزار رایانه‌ها نیازمند هستند همانند نت آرت^۲ یا هنر ماهواره^۳؛ اما شاخه‌ای از آن که بسیار شناخته شده‌تر است و

1. Interactive-Evolutionary Art

2. Net Art

3. Satellite Art

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تخیل با رویکرد دلوزی ۲۹

پرفورمنس‌ها زیر مجموعه آن قرار دارند هنر مشارکتی است که با نام‌های دیگری از قبیل هنر اجتماعی یا رابطه‌ای هم شناخته می‌شوند. مبنای این هنر در ارتباط میان افراد و اجرای جمعی یک ایده هنری است. هنر تکاملی که پرفورمنس تسخیر را می‌توان زیر مجموعه‌ای از این سبک بشمار آورد، شامل هنری مشارکتی است که شرکت‌کنندگان در آن مخاطبان عام یا افراد عادی نیستند؛ بلکه گروهی هنرمند دست به خلق ایده‌ای جمعی می‌زنند و می‌توانند در این حرکت گروهی با تعامل و کنش در میان گروه، دست به آفرینش بزنند که محصول فرآیندی جمعی باشد. هنر تکاملی همانند هنر مشارکتی، شامل شراکت و حرکت جمعی است، ولی تفاوت جزئی آن دو، نوعی همفکری است که در معنای لغوی "Collaborative Art" (هنر مشارکتی) وجود دارد (قادری و مراثی، ۱۳۹۳: ۹۴-۹۵)؛ بنابراین اگر بخواهیم تعریفی جامع از هنر تعاملی ارائه دهیم بر اساس تعریف لوپز می‌توان سه شرط کلی زیر را برای آن قائل شد: ۱) در این شکل هنری مخاطب (ان) آن می‌توانند نمایشگری اثر را تغییر دهند؛ ۲) به دلیل آن که اثر اساساً تعامل محور است؛ دریافت کامل اثر منوط به تعامل با آن و تغییر نمایشگری اثر است؛ ۳) درگیری مخاطب (ان) با اثر به صورت فیزیکی و فعالانه و با میانجی‌گری واسطه‌ای رایانه محور صورت خواهد پذیرفت (Lopes, 2010: 26).

پرفورمنس تسخیر یک اجراء تعاملی است که در این اجراء، گروهی هنرمند در یک اجرای مشترک شرکت کرده و خود را به‌نوعی تعامل درون‌گروهی می‌سپارند و قصد دارند در «لحظه» با رویداد درگیر شده و بدون هیچ قضاوت یا طرح از پیش معین، تنها به مسیر اجرا و واکنش فی‌مابین تمرکز کنند. از این‌رو با توجه به آنچه پیش‌ازاین مطرح کردیم پرفورمنس تسخیر نوعی هنر مشارکتی و تکاملی به حساب می‌آید. از آنجاکه در هنر تکاملی تأکید بر درگیری مخاطبان خاص (گروه هنرمندان) در پیش‌برد یک اثر است و نحوه درگیری آنان با اثر مورد سؤال نیست، بنابراین شرط سوم هنرهای تعاملی که استفاده از تکنولوژی را مطرح می‌کند الزام‌آور نبوده و می‌توان شروط را به شکل زیر در مورد پرفورمنس تکاملی برشمرد: ۱) این هنر بر پایه مشارکت گروهی (معمولاً هنرمند) ساخته می‌شود. ۲) هر فرد به‌تنهایی قادر به تغییر نمایشگری کل اثر است. ۳) این هنر از آن‌رو تعاملی است که به‌واسطه تعامل و هم‌فکری گروهی ساخته می‌شود. ۴) اصل ایجاد آن هم‌اندیشی است.

از این پس با توجه به توضیحات ایراد شده در رابطه با انواع هنر تعاملی، از پرفورمنس

تسخیر به اختصار به عنوان یک پرفورمنس تعاملی و از شرکت‌کنندگان نه به عنوان گروهی هنرمند؛ بلکه صرفاً مخاطبانی درگیر با رویداد، یاد خواهیم کرد.

۳. چگونگی ادراک و قضاوت پرفورمنس تعاملی

همان‌گونه که در قسمت قبل مطرح شد هنر تعاملی در قیاس با هنرهای سنتی نه به عنوان یک اثر تمامیت یافته؛ بلکه به عنوان یک رویداد، جریان یا رخداد تعریف می‌شود که به واسطه حضور افراد، از لحاظ دریافت و درک هنری متفاوت است. این که مخاطب در جایگاه بیننده یا شنونده قرار داشته باشد و اثری کامل را به قضاوت بنشیند یا این که در مسیر ایجاد و تحول یک رویداد اثرگذار بوده و خود نقش تعیین‌کننده در مسیر شکل‌گیری اثر ایفا کند، کاملاً متفاوت خواهد بود. ادراک و دریافت زیبایی‌شناسانه در آثار هنری سنتی به شکلی خواهد بود که مخاطب در ابتدا از طریق قوای حسی / شناختی^۱ (نهایتاً آمیخته با تخیلی که حس‌ها را سامان می‌بخشد) با اثر مواجه می‌شود و سپس در مورد آن حکمی زیبایی‌شناسانه که حاصل ذهن قضاوت‌گر است، صادر می‌کند. در حالی که در هنر تعاملی درک و دریافت اساساً متفاوت است چراکه ادراک حسی از یک اثر تکامل یافته وجود ندارد و مخاطب در مسیر شکل‌گیری رویداد هنری به شیوه بدنمندی^۲ درگیر است. از این رو نمی‌تواند به صدور حکم تنها با تکیه بر قوای ذهنی اتکا کند چراکه رویداد هنری با کنش بدنمندی تعاملی ادامه می‌یابد. این تفاوت بارز نشانگر آن است که هنر تعاملی اساساً از چارچوب‌های زیبایی‌شناسی می‌گریزد.

در نگاهی سنتی، برخاسته از آموزه‌های مدرن، اثر هنری دارای موجودیتی مستقل، یکپارچه و تمامیت یافته بوده و هنرمند و ایده‌های او، مرکزیت آن را تشکیل می‌دهد. متن اثر دارای وحدت و انسجام بوده و مرز آن از غیر هنر یا به عبارتی از جامعه، سیاست، اقتصاد و فرهنگ واضح و پررنگ است. متن اثر بسان ساختاری بی‌زمان و مکان و برخوردار از تداوم و پیوستگی بوده، به طوری که هیچ جای خالی برای نفوذ غیر هنر باقی نمی‌گذارد. تفکر درباره هنر به منزله شناختن دوگانه‌هایی از جمله: فرم / معنا، دال / مدلول، بازنمایی‌کننده / بازنمایی‌شونده، درون / بیرون ... است که ساختار شرح و تفسیر اثر هنری را تشکیل می‌دهند (Derrida, 1987:22).

در این میان تفاوت مخاطب اثر هنری سنتی به سبب نقش صلب و ایجابی‌ای که نسبت به اثر هنری داشته از دنیای اثر بیرون است و زیبایی اثر به وجود و عدم وجود او بستگی ندارد و در این میان اگر حکمی از سوی مخاطب صادر می‌شود صرفاً به جهت نظاره‌گری و تأییدکننده زیبایی، برحسب قواعد پیشاپیش معین شده زیبایی‌شناسی است. اثر هنری در

1. Intuitive / Cognitive
2. Embodiment

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تخیل با رویکرد دلوزی ۳۱

جایگاهی والا (نسبت به مخاطبین) قرار داشته و معنی حقیقی و یکه آن تنها از زبان گویای زیبایی‌شناسی و به واسطه مجموعه‌ای از تقابل‌های دوتایی قابل درک است. می‌دانیم که در سنت فکری عقل‌گرای غربی همواره عقل بر حس ارجحیت داشته و دلالت آن نسبت به دلالت حسی، ارزشمند و صحیح قلمداد می‌شده است بنابراین در قضاوت زیبایی‌شناسی نیز از این تقابل دوگانه مستثنا نبوده و همواره ادراکات انسانی را تمایزگذاری کرده است؛ به طوری که تنها دسته‌ای از ادراکات توانمندی همراهی با فهم، قضاوت زیبایی‌شناسانه و در نتیجه شرایط ارزش‌گذاری را دارند. به نظر کانت حس بینایی صلاحیت فراخواندن قوه فهم را دارد (کورنر، ۱۳۸۰: ۱۰۱) و ضمن اینکه حسی مشترک محسوب می‌شود، قابل تعمیم به ذهنیت تمامی انسان‌ها است. او ادراکاتی مثل بویایی و چشایی و لامسه را تحت عنوان تأثرات حسی مطبوع، (همان: ۲۸۸) به ذائقه شخصی تنزل داده و ضمن اینکه آن‌ها را جزئی می‌شمارد، قابلیت تعمیم را از آن‌ها سلب می‌کند (همان: ۱۱۱-۱۱۴). کانت و به دنبال آن کل زیبایی‌شناسی مدرن، درک از هنر را منحصر به دیدن اثر هنری توسط مخاطب/ بیننده می‌داند. در حالی که در هنر تعاملی مسئله نظاره‌گری مطرح نیست، چراکه اساساً چیزی برای نظاره کردن وجود ندارد. مخاطب در مقابل رویدادی قرار دارد که می‌بایست با تمام بدن خود بدان وارد شود و از همه حواس (الزاماً نه به طور یکسان) استفاده کند. کنش او با رویداد ناتمام، تعاملی کنشی-بدنی است. این در حالی است که قضاوت زیبایی‌شناسانه، نیازمند نگاه از بیرون به اثری تمامیت یافته دارد و زیبایی‌شناسی، با تأکید بر تمامیت اثر هنری، هنر را به زیبایی و یا به عبارتی به فرم‌های برانگیزاننده قضاوت زیبایی‌شناسانه در بیننده، محدود می‌کند. هنر تعاملی هنری غیر زیبایی‌شناسانه است؛ چراکه اساساً تعامل بر اساس تجارب منحصربه‌فرد مخاطب، ساختار تمامیت یافته اثر هنری در قضاوت زیبایی‌شناسی درباره اثر را با شکست مواجه می‌کند. در یک رویداد تعاملی مواجهه منجر به صدور حکم زیبایی‌شناسانه از جانب مخاطب نخواهد بود و می‌توان آن را به قول دلوز، صرفاً یک نوع مواجهه بدنمند به‌شمار آورد و در مجموع می‌توان گفت که: الف) ارتباط به واسطه بدن مخاطب، که در این مواجهه، همه حس‌ها به‌طور یکسان (البته نه به لحاظ کیفیت؛ بلکه به لحاظ مشارکت) هم‌تراز، با اثر درگیر می‌شوند. ب) درک بدنمند از طریق قرار گرفتن در فضای حاکم بر اجرا یا کنش با دیگری است (مانند کنش میان افراد در پرفورمنس). فیشر لیشتز می‌گوید که در پرفورمنس مخاطب و اجراگر در تعاملی زنده، معمول و هرروزه با هم

قرار دارند، همان‌گونه که به‌طور بدنی در جهان هستند. آن‌ها به‌طور بدنمندان در تعامل با هم هستند. به نظر می‌رسد که انرژی از آن‌ها سرچشمه می‌گیرد و جاری می‌شود. اجراگر به‌مثابه حضور تجربه می‌شود و در همان حال مخاطب مورد اصابت این جریان انرژی قرار می‌گیرد و خودش را در حضور تجربه می‌کند (Fischer Lichte, 2004: 4-6). حال می‌توان این تجربه تعاملی را در تسخیر به‌عنوان یک پرفورمنس تعاملی مشاهده کرد و در آن شاهد کنش افراد با یکدیگر و همچنین تأثیرپذیری افراد از فضای حاکم بر اجرا و همچنین تأثیرگذاری متقابل بر صحنه بود؛ اما پیش از آن برای درک چگونگی تعامل مابین افراد و فضا می‌بایست این مهم از دید دلوز، تشریح شود.

۴. کنش به شکل ریزوم

یکی دیگر از مفاهیمی که می‌تواند در تعریف عملکرد انسان کارساز باشد تعریف دلوز از ریزوم است که در تقابل با هر سیستم خطی، ثابت و از بالا به پایین تعریف شده و به یک سیستم افقی اشاره دارد که اساساً دارای هیچ‌گونه مرکز و بدنه‌ای نبوده و قلمرو و مرزبندی مشخصی ندارد. «این اصطلاح برآمده از اعتراض و واکنش دلوز به سنتی فلسفی است که تصور جزمی و استعلایی را پایه تفکر دانسته و «اندیشه» را جایگزین «اندیشیدن» کرده است» (ژیژک و بدیو، ۱۳۹۱: ۱۴). ریزوم بر اساس هیچ‌گونه اصل سلسله مراتبی، سازمان‌دهی نمی‌شود و همواره در حال پراکنده شدن و گسترش است. انتقاد دلوز این بود که فلسفه همواره در جستجو و تبیین حقیقت، با قراردادن سرمشق شناخت، دانستگی و معرفت را به‌طور قاب‌بندی شده ارائه کرده است. «فیلسوف با پیش‌فرض، اراده تفکر کردن را از قبل برای خود قائل می‌شود و تمام جستجوی خود را بر اساس تصمیمی از پیش تفکر شده بنا می‌نهد و روش فلسفه نیز از همین تصمیم نشأت می‌گیرد» (دلوز، ۱۳۹۰: ۱۳۷-۱۳۸)؛ بنابراین، حقیقت تلاش برای آفریدن اندیشه است نه تعریف تفکر در پیوند با حقیقت، از این‌رو، تفکر ریشه‌ای که بر مبنای رشد تصادفی است در تقابل با تفکر درختی که کاملاً مسیر از پیش تعیین شده‌ای را می‌پیماید، معنا می‌گیرد. (هرچند این تقابل نه به معنای تقابل مطلق، بلکه تغییرپذیری و تبدیل این دو مفهوم را به هم نیز ممکن می‌داند) (همان). در تفکر درختی اصطلاحی که دلوز آن را در مورد فلسفه غرب تا پیش از خود معتبر می‌داند، اساس اندیشه، دارای ریشه،

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تخریب‌بار ویکرد دلوزی ۳۳

بدنه، قاعده و راستا است. در حالی که تفکر ریزوماتیک از داشتن مرکزیت و قاعده سرباز می‌زند و به صورت تصادفی رشد و سیطره خواهد داشت. مدل درختی، فعل بودن را تحمیل می‌کند در حالی که ریزوم، اتصال و پیوستگی و شدن را (رامین‌نیا، ۱۳۹۴: ۳۴-۳۶). شدن و پیوستگی نیروی لازم برای تکان و برکندن فعل بودن را دارد؛ بنابراین، اگر این عبارت را در رابطه با افعال انسان نیز به کار گیریم و بودن را به همواره شدن، تغییر دهیم، افعال انسانی در لحظه و بر اساس مسیر پیشین خود شکل می‌گیرند. هر چند این به معنای داشتن مرکزیت یا مقصد مشخص نیست، بلکه به این معنی است که چنان‌که از هر گره بر ساقه گیاه ریزومی می‌تواند ساقه‌ای جدید رشد کرده و مسیر تازه‌ای در نمو گیاه را موجب شود، تجربیات جدید انسان نیز بر تجربیات پیشین شکل گرفته و مسیرهای تازه‌ای را سبب می‌شوند. تجربه‌های روزمره ما مفاهیم و موقعیت‌های جدیدی به ما عرضه می‌کنند که مدام ما را در فرایند شدن قرار می‌دهند. با هر تجربه، اندیشه جدید شکل می‌گیرد یا اینکه تجربه‌های جدید اندیشه پیشینی را پویا می‌کنند و به حرکت وامی‌دارند. در یک پرفورمنس تعاملی، زمانی که ریزوم را بر روابط میان افراد مسلط بدانیم و بتوانیم آن را به شیوه انتخاب‌ها و رفتارهای آدمی بسط دهیم، هر یک از افراد حاضر در هر لحظه با مجموعه‌ای از انتخاب‌ها روبه‌روست که آن را می‌توان به‌عنوان بالقوگی‌های هر کنش در نظر گرفت و این مسلم است که بالقوگی‌ها برای افراد می‌تواند کاملاً جنبه بدیع و انحصاری داشته باشد چراکه درک و برداشت هر فرد نسبت به شرایطی که در آن قرار می‌گیرد، می‌تواند در امتداد ویژگی‌های فردی او قرار گیرد؛ بنابراین افراد حاضر در یک پرفورمنس به صورت رفت و برگشتی یکدیگر را در شرایط انتخاب میان بالقوگی‌های جدیدی قرار می‌دهند که کاملاً تصادفی هستند و فرد مقابل فرصت دارد در برابر کنش حاصله، واکنش خود را به طرف اول بازگرداند و یا او را در مسیر بازی جدیدی قرار دهد. این آزادی عمل در اجرای پرفورمنس تعاملی بهترین شیوه در نشان دادن آن چیزی است که دلوز از آن به ریزوم یاد می‌کند. چراکه دلوز و گاتاری معتقدند که این رفتار انسانی رفتاری ضد دوآلیته و غیرسلسله‌مراتبی است که بر تصمیمات در لحظه و انتخاب‌های ناهمگن مبتنی است و اندیشه و رفتار انسانی علی‌رغم ساختار درختی، با ریشه و رشد سلسله‌وار و ترتیبی همانند ریزوم، می‌تواند هر نقطه را به هر نقطه دیگری متصل سازد. رفتار انسانی در تضاد با نظام‌های مرکز‌گرا با حالت سلسله‌مراتبی و مسیرهای از پیش تبیین شده‌شان،

ریزومی و ضد مرکز هستند و از پذیرش هر مسیر مشخص سرباز می‌زنند، آن‌ها بر اساس سیستمی غیر دلالت‌گر و مسیرهای در حال حرکت شکل یافته‌اند؛ بنابراین یک ریزوم نه پایان و نه ابتدایی دارد و همواره در میانه است (Deleuze & Guattari, 2005: 18-25). تعریف دلوز از رفتار انسانی، هویتی غیرخطی و شبکه‌ای برای او به ارمان آورده که به‌طور مداوم در حال تغییر، شکست و پیوند مجدد است. اندیشه و تصورات انسان همانند ریزوم آبشخورهای متفاوت دارد و بر چندگانگی و تفاوت (نه یک‌پایگی و تضاد) دلالت دارد. هویتی که به شیوه ریزوم‌گونه همواره در میانه است و ساخته شدن آن در لحظه محقق می‌شود. ریزوم، فرهنگ‌های گوناگون و متعدد را به هم وصل نموده و روابط جدید می‌سازد (دلوز و دیگران، ۱۳۹۱: ۳۷-۴۳)؛ انتخاب‌ها و کنش‌گری فرد تنها دال یک مدلول مشخص نیست و مانند رشد ریزومی، می‌تواند حاصل عوامل مختلف درونی، بیرونی، فرهنگی، تربیتی، اجتماعی و... در نظر گرفته شود. آمبروس در مورد تفکر ریزومی می‌گوید: «یک شبکه گیاهی از تفکر که به‌جای درخت‌وارگی، ریشه‌واره است. تفکر ریزوماتیک، خود را از تصورات از پیش موجود در تفکر آزاد می‌سازد» (Ambrose, 2009: 103). درنهایت، نگاه ریزومی به رفتار انسانی، تأکید مجدد بر کنش و جریان در تقابل با ثبات و ایستایی است مشابه آن چیزی که در تسخیر شاهدش هستیم که ابزارهای از بالقوگی‌ها را در مسیر انتخاب‌های فردی قرار می‌دهد و بسته به این‌که کدامیک محقق شود، جهت بازی و کنش به سویی متفاوت هدایت می‌شود. پس اگر ادعا شود این پرفورمنس می‌تواند به بی‌نهایت شکل دیگر با افراد دیگر یا حتی با همین افراد با انتخاب‌های دیگر تکرار شود، ادعایی به‌گزاره نیست اما آنچه مسیر پرفورمنس را با افراد حاضر در آن به شیوه اجرا شده قابل درک می‌کند، تعبیر انسان به‌عنوان بدن- ماشین و موضوع میل در مسیر انتخاب‌های حاضران خواهد بود.

۵. مواجهه بدن به‌عنوان بدن - ماشین

برای درک عملکرد انسانی افراد در تسخیر و مواجهه آن‌ها با موقعیت‌ها، افراد و یا ابزارهای مختلف، بررسی بدن به‌عنوان یک ماشین از دید دلوز می‌تواند تا حدودی در تکمیل مباحث قبل کارا باشد. مفهوم ماشین خودبه‌خود از نگرش دلوز به پیوندهای تصادفی مؤلفه‌های مفاهیم یا عناصر تجربه در صفحه درون مانایی استنتاج می‌شود. دلوز بدن انسان را به ماشین تشبیه می‌کند که این ماشین‌ها در اتصال با هم یا با ماشین‌های دیگر به حرکت

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورنس تخریب‌نا رویداد دلوژی ۳۵

افتاده و البته محرک این اتصال‌ها را میل می‌داند. نخستین توضیحی که برای توصیف مقصود او از ماشین به ذهن خطور می‌کند، خود ماشین در معنای صنعتی کلمه است: مجموعه‌ای اتصالات که با همدیگر کار می‌کنند و در مجموعه آن‌ها با تغییر، حذف یا اضافه شدن حتی یک اتصال، ماشینی جدید پدیدار می‌شود. با این حال دلوژ به همراه فلیکس گاتاری^۱، همکار و هم‌فکر خود، مفهوم ماشین را به شکلی پیچیده‌تر طرح می‌کند و بعد آن را به حوزه‌های گوناگون هستی و در واقع به کل هستی تعمیم می‌دهند تا آنجا که نهایتاً خود مجموعه هستی نیز به یک ماشین تبدیل می‌شود: هر نوع پیوندی، چه در جهان طبیعت، چه در حوزه‌های زیست‌شناختی و چه در روابط و امور انسانی و حتی در پدیده‌های اجتماعی یک ماشین است، لازم به تأکید است که ماشین، نه یک ارگانیسم است و نه یک سازوکار (مکانیسم). ارگانیسم «یک کلیت خود تنظیم‌گر است و هر بخش آن بخش‌های دیگر را پشتیبانی می‌کند و کلیت، هماهنگی میان این بخش‌هاست» (May, 2005: 112). در واقع یک ارگانیسم به شرط وجود و حفظ یک تعادل ارگانیک میان اجزای آن وجود دارد. کوچک‌ترین تغییری در این ترکیب موجودی دیگر ایجاد می‌کند. در نتیجه باید ارگانیسم‌ها را نه چونان کلیت‌هایی که نتیجه تعادل اجزایشان صرفاً حفظ این کلیت است، بلکه همچون ماشین‌هایی که به شیوه‌های گوناگون و کاملاً پیش‌آمدگونه با محیط اطراف خود در پیوند هستند تصور کنیم: یک ماشین از طریق همین پیوندهای تصادفی است که تحقق می‌یابد. به عبارت دیگر ماشین یک کلیت داده شده یا یک مفهوم بسته نیست، بلکه همواره در حال ماشین شدن است؛ بنابراین برای فهم ماشین باید آن را با مفهوم «شدن»^۲ یا سیوررت در ارتباط قرار داد: «به یک دوچرخه فکر کنید که آشکارا غایت یا نیتی ندارد و تنها هنگامی عمل می‌کند که به ماشین دیگری همچون بدن انسان متصل شده باشد و تولید این دو ماشین تنها از طریق اتصال می‌تواند به دست آید. بدن انسان در اتصال با ماشین به یک دوچرخه‌سوار بدل می‌شود و چرخ تبدیل به یک وسیله حمل‌ونقل می‌گردد. البته می‌توانیم تصور کنیم که اتصال‌های متفاوت ماشین‌هایی متفاوت تولید می‌کنند. چرخ هنگامی که در یک گالری گذاشته شود یک شیء هنری می‌شود. بدن انسان هنگامی که به یک قلموی نقاشی متصل می‌شود «هنرمند» می‌گردد. تصاویری که ما از ماشین‌های بسته داریم، نظیر ارگانیسم مستقل بدن انسانی یا کارکرد خودسامان و مؤثر مکانیسم ساعت، نتایج و توهمات ناشی از ماشین

1. Felix Guattari
2. Becoming

هستند. هیچ چشم‌اندازی از حیات نیست که ماشینی نباشد تمامی حیات تنها هنگامی عمل می‌کند و وجود دارد که به ماشین‌های دیگر متصل شود» (کولبروک، ۱۳۸۷: ۹۵-۹۶).

با پیوند یک ماشین - مؤلفه با یک ماشین - مؤلفه دیگر (در این مثال پیوند دوچرخه و بدن انسان) هر کدام یک ماشینی ویژه می‌شوند و هر نوع تغییر اتصال یک ماشین جدید در هر کدام از آن‌ها خلق می‌کند. آیا این به معنای آن است که انسان دارای قابلیت‌های دوچرخه‌سواری و هنرمندی است؟ یعنی انسان به‌طور بالقوه^۱ دوچرخه‌سوار، هنرمند، آهنگر یا فیلسوف است؟ دلوز مخالف هر نوع اندیشه معتقد به بالقوگی است. نه انسان و نه دیگر موجودات زنده پیشاپیش واجد قوه آنچه هم‌اینک شکل بالفعل آن را دارند، نیستند. به عبارت دیگر اگر شخصی هم‌اکنون دوچرخه‌سوار است، به این معنی نیست که او در گذشته به‌طور بالقوه دوچرخه‌سوار بوده است و استعداد یا قابلیت دوچرخه‌سواری در او نهفته بوده است. برداشت دلوز از مفهوم نهفتگی^۲ از ملزومات درک نظریه میل اوست: تنها اتصال تصادفی بدن با دوچرخه است که ماشین دوچرخه‌سوار را در انسان پدید می‌آورد. دلوز به‌طور کلی رابطه قانونمند بالقوگی و فعلیت را کنار گذاشته و جای آن از نهفتگی ماشین دوچرخه‌سوار در انسان استفاده می‌کند؛ که خود میل نیز با بی‌قانونی و عدم ثبات یا الگوی اولیه همراه است که اگر غیرازاین بود، هیچ چیز خلاقانه‌ای وجود نمی‌داشت. ازاین‌رو، قانون نمی‌تواند در رابطه با بدن ماشین‌ها یا شیوه اتصال آن‌ها به هم نقش داشته باشد و برای رسیدن به آنچه دلوز در فلسفه خود به آن پایبند بود، هر الگوی از پیش تعیین‌کننده که سبب ثبوت و سکون می‌شود، می‌بایست کنار گذاشته شود. در نهایت بدن - ماشین‌های دلوز به شیوه‌ای خلاقانه و پیروی از اصل شدن یا سیورورت در اتصال با یکدیگر قرار گرفته و کارکردی جدید که هر دو ماشین را تحت تأثیر قرار می‌دهد، پیدا خواهند کرد. در پرفورمنس تسخیر این اتصال‌ها و سپس عملکرد حاصل از ساخته شدن بدن - ماشین‌های جدید به‌وضوح قابل دریافت است و شناخت انسان به‌عنوان بدن - ماشین‌های میلگر می‌تواند توضیح مناسبی برای تغییر رفتار افراد حاضر در پرفورمنس در تعامل با یکدیگر یا در مواجهه با ابزارهای موجود در صحنه باشد.

1. Potentially
2. Virtuality

۶. پرفورمنس تعاملی تسخیر^۱

پرفورمنس تعاملی تسخیر توسط امیلیو گوردوا^۲ و با همکاری هنرمندانی از برلین و مکزیک در سال ۲۰۱۶ ساخته شده است. این پرفورمنس را می‌توان زیرمجموعه‌ای از هنر تعاملی و هنر مشارکتی - تکاملی به حساب آورد. با رجوع به ابتدای مقاله، هنر تکاملی نوعی هنر مشارکتی است که شامل شراکت و حرکت گروهی و همفکری افراد است. این هم‌فکری و مشارکت در به‌ثمر رساندن کار از آنجا ناشی می‌شود که شرکت‌کنندگان در رویداد، همه، هنرمندانی زبده و کار آزموده هستند و مخاطب عام به اجرا ورود نمی‌کند. در پرفورمنس تسخیر نیز همین روند برقرار است و عده‌ای هنرمند در کنار یکدیگر دست به خلق اثری گروهی می‌زنند که مخاطبان عام صرفاً نظاره‌گر آن هستند؛ اما این اجرا از جهت در گروه هنرهای تعاملی قرار می‌گیرد که هنرمندان درگیر اجرا بدون طرح و هدف از پیش تعیین شده‌ای وارد شده و هر یک فقط مجهز به ابزار کار خود هستند و با الهامی که از واکنش یکدیگر و فضای جاری بر روند پرفورمنس دریافت می‌کنند، به نقش‌آفرینی و واکنش می‌پردازند. در تسخیر، یک نفر رقصنده، دو نفر نقاش و چند نوازنده حضور دارند. این اجرا از فضای خارجی گالری و اجرای یک نوازنده و رقصنده آغاز می‌شود و بعد افراد در حین اجرا به داخل گالری می‌روند جایی که نقاشان و تعدادی دیگر نوازنده درگیر رویداد حاضر هستند. پس از آن همه، از جمله مخاطبان وارد سالن شده و اجرا درون سالن ادامه می‌یابد. فضای داخلی بسیار ساده چیدمان شده است که شامل یک اتاق نه‌چندان بزرگ است که با حضور همه افراد مجری و ناظر تقریباً پر می‌شود. صندلی‌های مخاطبان فاصله چندانی با هنرمندان ندارد و همه در فاصله‌ای نزدیک و فضایی بدون مرزبندی مشخص نشسته‌اند هنرمندان هم محدودیتی از نظر اجرا و جایگاه قرارگیری احساس نمی‌کنند و آزادانه در فضا جابجا می‌شوند و می‌توانند به اجرای یکدیگر نظارت داشته و حتی در آن مشارکت و دخالت کنند. لازم به ذکر است که در این پرفورمنس سازهای زهی (ویلن سل) و چند نوع ساز کوبه‌ای شرکت دارند که نوزندگان از هیچ قاعده، اسلوب صحیح نوازندگی و یا نت مشخصی پیروی نمی‌کنند و هر کدام بدون توجه به سایرین به هر وسیله‌ای که شده با ساز خود صدا

۱. CapTar نام این اثر است به زبان اسپانیایی است که معادل واژه Capture در زبان انگلیسی است. بر اساس ماهیت این پرفورمنس معادل فارسی تسخیر مناسب‌ترین ترجمه برای آن به نظر رسید که از آن در تحلیل استفاده شده است.

2. Emilio Gordoa

تولید می‌کند. هدف ما از تحلیل پرفورمنس تسخیر این است که ممکن است که بتوان قواعد زیبایی‌شناسانه را به این اجرا نسبت داد یا خیر. آیا می‌توان این اجرا را با رویکرد دلوز در رابطه با بدن- ماشین بازخوانی کرد؟ و یا اینکه در این پرفورمنس مفهوم ریزوم از مفاهیم فلسفی دلوز، قابل‌بازیابی است؟

برای پاسخ به پرسش اول که آیا می‌توان تسخیر را با نگاه زیبایی‌شناسانه تحلیل کرد، ذکر این نکته ضروری است، زمانی که ما با اثر هنری تمامیت یافته سروکار داریم دادن حکم زیبایی‌شناسانه در مورد آن ممکن و ساده است چراکه ما به‌عنوان مخاطب اثر، از بیرون نظاره‌گر هستیم و اثری تکمیل شده را از طریق حواس خود تحلیل می‌کنیم. اگر به یک تابلوی نقاشی می‌نگریم یا به اجرای یک قطعه موسیقی گوش می‌دهیم و یا اجرای رقص یک رقصنده را می‌بینیم در تمام این موارد با یک اثر کامل سروکار داریم که هنرمند بر طبق اسلوب از پیش تعیین شده‌ای می‌رقصد، می‌نوازد و یا اثر نقاشی کامل شده را در معرض دید قرار می‌دهد. در همه این موارد ما جایی بیرون اثر قرار داریم و می‌توانیم بر اساس آنچه کانت در تحلیل زیبایی‌شناسی مطرح می‌کند، حکم زیبایی‌شناسانه صادر کنیم؛ اما مجدد به پرفورمنس تسخیر باز می‌گردیم. در این اجرا هرچند شاید گفته شود که مخاطب همچنان خارج از اجرا قرار دارد و خود به‌طور مستقیم در ساختن اثر درگیر نیست اما باید دید که مخاطب با چه چیزی سروکار دارد که بتواند در مورد آن حکم دهد؟ آیا با یک تابلوی نقاشی تکمیل شده یا قطعه‌ای موسیقی نواخته شده با اسلوب نوازندگی و یا اجرای رقصی هدفمند سروکار دارد که بتواند درباره آن‌ها حکم دهد؟ پاسخ این است که هیچ‌کدام از اجراهای سه‌گانه قابل نقد زیبایی‌شناسانه نیست چراکه هیچ‌کدام از این اجراها پیرو هیچ قاعده‌ای عمل نمی‌کنند و همچنین به نظر نمی‌رسد شروع یا پایانی را بتوان برای آن‌ها متصور شد چرا که اجراهایی بداهه هستند. همه این اجراها در تعامل با یکدیگر و در لحظه و به شیوه‌ای غیرقابل پیش‌بینی در حال پیش‌روی هستند و مخاطب رویدادی را ناظر است که جز ارتباط مستقیم هنرمندان و کنش میانشان از قانون دیگری پیروی نمی‌کند. سازها خارج از پتانسیل‌های موسیقایشان در حال نواخته شدن هستند مثلاً آرشه‌ها به‌جای کشیده شدن بر زه در حال ضربه زدن به پشت ساز هستند و یا صدای کشیده شدن ناخن بر سطح سازه‌های کوبه‌ای شنیده می‌شود. در مورد اجرای نقاشان نیز همین منوال برقرار است نقاش لحظه‌ای بر بوم می‌کشد لحظه دیگر بر روی زمین و بعد بر بدن رقصنده و جز خط

چگونه کلی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تانز با رویکرد دلوزی ۳۹

کشیدن‌های بی‌وقفه و بی‌هدف که نشان از حالا و در لحظه دارد، اسلوبی را دنبال نمی‌کند. سومین اجرا که مربوط به رقصنده است از انعطاف بیشتری نسبت به دو اجرای نقاشی و موسیقی برخوردار است چرا که هنرمند تمام بدن خود را در اختیار دارد و کنش در صحنه او را به حرکت و شورش وامی‌دارد. هرچند خود او هم بر حرکاتش تسلطی ندارد و نمی‌توان مسیری مشخص برای حرکات او پیش‌بینی کرد چرا که او هم تماماً خود را به لحظه سپرده و بی‌وقفه در حال پیچ‌وتاب در میانه میدان است. در نهایت پرفورمنس تسخیر یک رویداد تعاملی است که بنا بر فلسفه وجودی خود، غایتی ندارد و می‌تواند تا بی‌نهایت ادامه پیدا کند. برای درک این اثر می‌بایست در لحظه لحظه آن حضور داشت و نمی‌توان به زیبایی یا عدم زیبایی آن حکم داد. باید آن را در هر لحظه و بر اساس کنش متقابل گروه، نظاره‌گر بود. در پاسخ به سؤال دوم همان‌گونه که در فصل سوم این پژوهش مطرح شد، مفهوم ماشین خودبه‌خود از نگرش دلوز به پیوندهای تصادفی مؤلفه‌ها یا عناصر درک می‌شود به این ترتیب که مجموعه‌ای از اتصالات که با همدیگر کار می‌کنند و در مجموعه آن‌ها با تغییر، حذف یا اضافه شدن حتی یک اتصال، ماشینی جدید پدیدار می‌شود. هر نوع پیوندی، چه در جهان طبیعت، چه در حوزه‌های زیست‌شناختی و چه در روابط و امور انسانی و حتی در پدیده‌های اجتماعی یک ماشین است (May, 2005: 112). بر اساس این تعریف و تعبیر مشابه، هر بدن یا ارگانیسم که خود یک بدن ماشین است، برای حرکت نیازمند ارتباط و اتصال با بدن ماشین‌های دیگر دارد که همچون چرخ دنده‌های یک ماشین بزرگ‌تر که اجتماع انسانی را تشکیل می‌دهد، به هم متصل می‌شوند و آن را به حرکت در می‌آورند. پس باید ارگانیسم‌ها را همچون ماشین‌هایی که به شیوه‌های گوناگون و کاملاً پیش‌آمدگونه با محیط اطراف خود در پیوند هستند تصور کنیم. از سویی دیگر هر ارگانیسم در اتصال به ابزار یا ماشین‌های دیگر بدن ماشین جدیدی را به وجود می‌آورد (همان مثال بدن و دوچرخه که بدن ماشین دوچرخه‌سوار را به وجود آورد و یا بدن و قلمو که بدن ماشین نقاش را تشکیل داد). بر این اساس در پرفورمنس تسخیر با بدن ماشین‌هایی سروکار داریم که در ارتباط با یکدیگر کلیتی را به وجود آورده‌اند که همین پرفورمنس تعاملی است. حتی حضور تماشاگران نیز به این اتصالات اضافه شده است چرا که دیده شدن و شنیده شدن خود می‌تواند کنش‌های متفاوتی برای هنرمندان ایجاد کند که با عدم حضور تماشاچی در محیطی ایزوله، کاملاً متفاوت است. هر بدن در این تعامل با اتصال به ابزار کار، یک بدن ماشین پیچیده‌تر را

شامل می‌شود مثلاً بدن ماشین نقاش و در مجموع این بدن ماشین‌ها، ماشین بزرگ رویداد تعاملی را به حرکت انداخته و وجودشان برای ادامه حیات آن ضروری قلمداد می‌شود و هر تغییر کوچکی در ترکیب عناصر، کم شدن یا اضافه شدن بدن ماشین‌ها به رویداد می‌تواند روند را به‌طور کلی تغییر داده و ماشین را به چیز دیگری تبدیل کنند؛ بنابراین هر جزء از ماشین رویداد تعاملی تسخیر در جایگاه خود مهم است و با تصمیمی که می‌گیرد، کنشی که انجام می‌دهد و تعاملی که با دیگری می‌کند مسیر پیشروی ماشین را تعیین می‌کند. این رویداد تعاملی بر اساس همین تأثیرهای متقابل بر دیگری ایجاد شده است و بدن‌ها در طی یک چرخه به هم پیوسته‌اند. نوازندگان در عین حال که از نقاشی و حرکات بدن رقصنده الهام می‌گیرند با صدایی که تولید می‌کنند بر اجرای آن‌ها تأثیر مستقیم می‌گذارند و این در مورد رقصنده و نقاش‌ها نیز صادق است. در کشاکش فضای پرفورمنس می‌بینیم که نقاش بر اساس حرکات رقصنده و صدای ساز نوازندگان به‌طور مستقیم روی بدن رقصنده نقاشی می‌کند و همین کار او سبب می‌شود که صدای ساز و حرکات رقصنده تحت تأثیر فضای به وجود آمده قرار گیرند.

حال نوبت به سومین سؤال تحلیل می‌رسد یعنی بازخوانی نظریه ریزوم در این پرفورمنس که شاید پاسخگویی به آن پس از یافتن دو پاسخ قبل، بسیار ساده و حتی بدیهی به نظر برسد. می‌دانیم که مفهوم ریزوم دلوز، اشاره به هر ساختار شکنی و عدم پیروی از اسلوب‌ها و چارچوب‌های از پیش تعیین شده دارد و ریزوم بر اساس رشد نعاگونه گیاه که مسیر حرکتش در لحظه و بر اساس گام‌های پیشین رویش انتخاب شده است، تعریف می‌شود. با توجه به نحوه اجرای پرفورمنس تسخیر، می‌توانیم میان مفهوم ریزوم و اجرا ارتباط روشنی بیابیم. گفتیم که پرفورمنس تعاملی به‌عنوان یک رویداد در نظر گرفته می‌شود که ساختار از پیش تعیین شده‌ای ندارد و هر گام آن منوط بر تصمیم‌های لحظه‌ای هنرمندان است. انتخاب هنرمند در لحظه، بر اساس واکنشش به دیگرانی که در اجرا حاضر هستند و یا حتی او را نظاره می‌کنند، بروز می‌کند؛ بنابراین می‌توانیم این روند را با رشد گیاه نعا مشابه فرض کنیم. چراکه هیچ مسیر قابل پیش‌بینی برای اجرا وجود ندارد. ما نمی‌توانیم حرکت بعدی رقصنده یا تاش قلموی نقاش و یا نت بعدی نوازنده را حدس بزنیم و حتی نمی‌دانیم عاقبت این اجرا به کدام سو کشیده می‌شود. در انتهای کار یکی از نوازندگان از سالن خارج می‌شود و با آرشه به در گالری ضربه می‌زند. رقصنده نقاشی یکی از

چگونگی ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تسخیر بار و یکدولوزی ۴۱

نقاشان را به دور خود می‌پیچد و هر دو نقاش هم‌زمان هم بر بدن رقصنده و هم نقاشی که بر او پیچیده شده نقاشی می‌کنند. برای مخاطب این تصور وجود دارد که ساعت‌ها می‌تواند شاهد ترکیب‌های متفاوتی از رفتارها و انتخاب‌ها باشد بدون اینکه صحنه‌ای تکرار شود و نمی‌تواند پایانی برای این اجرا پیش‌بینی کرده و حتی در مورد زمان آن گمانه‌زنی نماید؛ بنابراین پرفورمنس جایی به پایان می‌رسد که هنرمندان همگی قصد می‌کنند که یک‌بارہ دست از اجرا بردارند. انگار که معنا به دلیل نداشتن منابع مغزی از رشد و نمو باز ایستد. پرفورمنس تسخیر از لحظه آغاز تا نقطه‌ای که با دست زدن هنرمندان پایان آن به مخاطبان اعلام می‌شود، از هیچ قانونی پیروی نکرده و تنها به لحظه توجه داشته است. اسم این پرفورمنس، تسخیر است چراکه انگار قصد داشته بر تأثیر فضای حاکم بر هنرمندان صحنه گذارد و بگوید که هنرمندان به نوعی به تسخیر فضا درآمده‌اند. پس حرکات آن‌ها از روی اراده نبوده بلکه فضای حاکم بر اجرا که حاصل تعامل میان افراد حاضر است، آن‌ها را به حرکت وا داشته است. بدن ماشین‌هایی متصل به هم که تحت تأثیر کنش‌ها و واکنش‌های ریزوم‌گونه، ماشین بزرگ پرفورمنس را به وجود آورده‌اند.

۷. نتایج مقاله

دیدگاه تجربه‌گرا و جسم‌گرایانه دلوز این امکان را به وجود آورد تا نحوه برخورد و تعامل مخاطب در پرفورمنس تعاملی مورد تحلیل و تدقیق قرار گیرد. پرفورمنس تعاملی به‌عنوان رویداد هنری به مخاطب امکان درگیری بدنمندان در لحظه را می‌دهد و هم‌زمان امکان دادن حکم زیبایی‌شناسانه را از او سلب می‌کند چراکه مخاطب زمانی قادر به دادن حکم زیبایی‌شناسانه است که اثری تمامیت یافته را از بیرون به نظاره بنشیند مطابق آنچه از هنرهای کلاسیک در خاطر داریم؛ اما رویداد تعاملی در حقیقت جریانی زنده و پویا است که امکان تجربه در لحظه را برای مخاطب فراهم می‌کند و مخاطب با تمامی حواس خود در آن درگیر می‌شود آن را تجربه می‌کند، درک می‌کند و با آن زندگی می‌کند و درنهایت آن را به پیش می‌برد. زمانی که مخاطب تصمیم بگیرد دست از تعامل با پرفورمنس بردارد همان زمان پایان اجرا خواهد بود. بنابراین، این پایان هر لحظه ممکن است فرا برسد یا این که ادامه پیدا کند. از دگر سو تجربه رویداد تعاملی بنا بر تنوع مخاطبان کاملاً منحصر به فرد است چراکه هر کس با توجه به تجربیات پیشین خود و ادراک منحصر به خود با اثر تعاملی درگیر

۴۲ دو فصلنامه علمی پژوهشی پژوهش‌های معرفت‌شناختی، شماره ۲۳، بهار و تابستان ۱۴۰۱

شده که طبعاً واکنش مخصوص به خود نیز در مسیر اجرا نسبت به شرایط خواهد داشت. این مسیر می‌تواند به صورت رویزومی به پیش رود و چون انتخاب‌ها بدون تصمیم‌گیری از پیش معین انجام می‌شود در مسیری تصادفی همانند رشد گیاه معنا سیر کند. در نهایت این مسیر به واسطه مخاطبان ساخته می‌شود که با اجرا مواجهه فیزیکی داشته و به‌عنوان بدن ماشین با اتصال به امکانات پرفورمنس و یا اتصال به یکدیگر بدن ماشین‌های ناب و منحصر به لحظه را به وجود می‌آورد و می‌توانند روی عملکرد یکدیگر تأثیرگذار باشند که اگر کل مجموعه را به‌عنوان یک ماشین بزرگ تصور کنیم بدن‌ها و امکانات اجرا همانند اجزای حیاتی آن، ماشین اصلی را به حرکت وا می‌دارند. در این میان تجربیات پیشین بدن‌ها و همچنین ادراک هر یک از شرایط موجود و واکنش آن‌ها در تقابل با محیط نیروی محرکه ماشین پرفورمنس خواهد بود.

چگونه ادراک، شناخت و تعامل در پرفورمنس تخریب‌بار ویکرد دلوژی ۴۳

منابع

الی‌یز، اریک، (۱۳۹۴)، *موقعیت بدن بدون اندام یا سیاست حساس*، ترجمه مهدی رفیع، چاپ اول، تهران: نشر نی.

دلوز، ژیل، (۱۳۹۰)، *میانجی‌ها*، ترجمه پویا رفویی، چاپ اول، تهران: انتشارات رشد آموزش.

دلوز، ژیل و گاتری، فیلیکس، (۱۳۹۱)، *فلسفه چیست؟ ترجمه: پیمان غلامی و زهره اکسیری*، تهران: رخداد نو.

دیو، ریدر، (۱۳۹۶)، *دلوز، ترجمه فریبرز مجیدی*، چاپ اول، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

ژیژک، اسلاوی و بدیو، آلن، (۱۳۹۱)، *فلسفه در عصر حاضر*، ترجمه جلیل محمودی، تهران: نقش و نگار.

کولبروک، کلر، (۱۳۸۷)، *ژیل دلوز، ترجمه رضا سیروان*، چاپ اول، تهران: نشر مرکز.

کورنر، اشتفان، (۱۳۸۰)، *فلسفه کانت*، ترجمه عزت‌الله فولادوند، تهران: انتشارات خوارزمی.

رامین‌نیا، مریم، (۱۳۹۴)، *رویکرد ریزوماتیک و درختی: دو شیوه متفاوت در آفرینش و خوانش اثر ادبی*، مجله ادبیات پژوهشی، شماره ۳۲، صص ۳۱-۶۱.

قادری، عرفان و مرانی، محسن، (۱۳۹۳)، *پژوهشی در تعریف و تحدید انواع هنرهای مشارکتی تعاملی*، مجله جهانی رسانه- نسخه فارسی، دانشگاه تهران، دوره ۹، شماره ۱، صص ۸۸-۱۱۲.

هارت، مایکل، (۱۳۹۳)، *ژیل دلوز نوآموری در فلسفه*، ترجمه رضا نجف‌زاده، چاپ دوم، تهران: نشر نی.

Ambrose, D. (2009), *Deleuze: Philosophy and The Materiality of Painting*, edited by Constantin V. Boundas, London: Continuum

Derrida, Jacques. (1987). *The Truth in Painting*, Trans Geoff Bennington, Lan McLeod: The University of Chicago Press.

Deleuze, G. Guattari, F. (2005). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, B. Massumi, Minneapolis: University of Minnesota (Text in Persian)

Fischer Lichte, Erika (2004) PDF Address: ww3.fl.ul.pt/centros_invst/teatro/pagina/Publicacoes/Actas/erika

Lopes, D. M. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge. London and New York.

May, Todd (2005) *Gilles Deleuze: An Introduction*, Cambridge: Cambridge University Press.

منبع پرفورمنس:

<https://www.youtube.com/watch?v=M41oiVGIo-U>

