مطالعهٔ کارکرد شیوهٔ تفکر ریزوماتیک از منظر ژیل دلوز در کارگردانی اجرای تعاملی

دیبا شایانی مجد*[۱]

۱.کارشناسی نمایش، گرایش کارگردانی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۸/۲۸، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۱۰/۳۰)

چکیده

ریزوم، واژه‌ای که نخستین بار توسط ژیل دلوز مطرح شده‌است، در ابتدا در فلسفه و علوم زیستی به‌کار می‌رفت. با ظهور هنرمندان و متفکران عرصهٔ پست‌مدرن، این واژه به هنر از جمله هنرهای اجرایی و نمایشی نیز راه یافت. اجرای تعاملی نیز نمونه‌ای دیگر از اجراهای نمایشی دورهٔ پست‌مدرن محسوب می‌گردد که در آن، هنرمند، بستری برای تعامل بین مخاطب و اثر خود فراهم می‌کند. در این مقاله سعی بر آن است که به این سوال پاسخ داده شود: آیا می‌توان اجرایی تعاملی را با استفاده از مولفه‌های ریزوماتیک کارگردانی کرد؟ با تطبیق مولفه‌های ریزومی دلوز و شاخصه‌های هنر تعاملی می‌توان دریافت که کارگردان آغاز یک اجرا را آماده می‌کند. این‌که مخاطب در کدام لحظه با اثر روبه‌رو و سپس همراه می‌شود و تعامل می‌کند، هیچ‌گاه قابل پیش‌بینی نیست. حضور هر مخاطب می‌تواند به مانند ریشه‌های گیاهی در نظر گرفته شود که باعث رشد و نمو اجرا شده و مسیر آن را نه تنها قطع نمی‌کند، بلکه راه‌های جدیدی باز کرده و بر ادامه اجرا تاثیرات قابل توجهی می‌گذارد. اجرای تعاملی مانند ریزوم هیچ نقشهٔ راهی ندارد، تنها ایده‌ای ابتدایی برای آغاز دارد و ادامهٔ راه غیرقابل پیش‌بینی و غیرچهارچوب‌مند است. این تحقیق به شیوهٔ توصیفی-تحلیلی انجام شده و اطلاعات آن به شیوهٔ کتابخانه‌ای به‌دست آمده‌است.

واژه‌های کلیدی

ریزوم، دلوز، اجرای تعاملی، مولفه‌های ریزوماتیک.

*نویسندهٔ مسوول: dibamajdd@gmail.com ، ۰۹۱۲۹۵۸۵۹۴۳

مقدمه

واژهٔ ریزوم نخستین بار توسط ژیل دلوز[1]، فیلسوف معاصر فرانسوی که یکی از متفکران پست‌مدرن محسوب می‌شود، عنوان شد. دلوز ریزوم را نمایان‌گر وضعیت پست‌مدرن دانسته و در نقد فلسفه غرب مطرح کرده‌است.

اصطلاح ریزوم در لغت به معنای ساقهٔ گیاهانی است که به‌صورت افقی رشد و حرکت می‌کنند. در گیاه ریزومی، ساقه گیاه بعد از قطع شدن خشک نمی‌شود و از بین نمی‌رود، بلکه رشد آن در زیر خاک ادامه پیدا کرده و ساقه‌های جدیدی رشد می‌کنند. ریزوم در علوم مختلف از جمله زیست‌شناسی، فیزیک، فلسفه و هنر کاربرد دارد. هدف دلوز از مطرح کردن این نظریه، پایه‌گذاری مفهوم درون‌ماندگاری است. از نظر او، واقعه‌ها عموما از بین نمی‌روند و به شکل یا فرمی دیگر ادامه پیدا می‌کنند. ریزوم قابلیت قلمروزدایی از یک موضوع و سپس بازقلمروگذاری آن به شکل دیگر را ممکن می سازد.

هنر تعاملی[2] به شکلی از ارایه اثر گفته می‌شود که در آن مخاطب از قراردادهای کلاسیک و گذشته خود قلمروزدایی شده و خود به مثابه هنرمند و خالق اثر می‌تواند حضور داشته باشد. وظیفهٔ مخاطب در این نوع آثار، خلق و جریان‌سازی در اثر است.

در اجراهای تعاملی یا تئاتر تعاملی مخاطب از حالت ایستا و تماشاگربودگی خود دور شده و بستری برای او فراهم می‌شود تا بتواند همراه خالق اثر در طول اجرا به‌عنوان هنرمند، جریان‌ساز باشد و آن را به سلیقهٔ خود پیش برد.

در کارگردانی اجراهای تعاملی همواره از مخاطب به‌عنوان پیش‌برندهٔ قصه و اجرا استفاده شده و این ارتباط هیچ‌گاه قطع نمی شود، بلکه از حالتی به حالت دیگر و از شخصی به شخص دیگر تبدیل شده که این مساله یکی از مباحث مورد نظر ژیل دلوز در بیان مفهوم ریزوم است. هم‌چنین در مبحث ریزوم موضوع بازی[3] نیز مورد نظر بوده که برای پیش‌برد اهداف اجرا می‌توان پلی بین آن و حضور مخاطب در نظر گرفت.

در این مقاله تلاش بر این است تا به پاسخ این سوال رسید که در یک اجرای تعاملی استفاده از حضور مخاطب به‌عنوان مولفهٔ ریزومی چگونه صورت می‌پذیرد؟

هدف از این پژوهش عمدتا بررسی دو موضوع مورد بحث هنر پست‌مدرن است که با مرتبط پنداشتن این دو می‌توان به اجراهایی با محوریت فلسفهٔ ریزوم و تعامل با داده‌های یک اثر خلق کرد. این مبحث دست‌آوردی است که می‌تواند به ملموس بودن اثر برای مخاطب و هم‌چنین پویایی هر چه بیش‌تر اجرا ختم گردد.

مبحث ریزوم به‌عنوان یک مفهوم فلسفی و نظریه‌ای نسبتا جدید است که ابعاد مختلفی از آن هنوز توسط پژوهش‌گران مورد تحقیق و بررسی قرار نگرفته‌است. در حالی‌که این موضوع قطعا قابلیت تحقیقات بسیاری را در زمینه‌های مختلف داراست. با توجه به این‌که اندیشه ریزوماتیک، بر اصل تعامل در داده‌ها و اتصال بین اجزای یک سیستم تاکید دارد، می‌توان آن را مرتبط با هنر تعاملی در نظر گرفت که پایهٔ آن نیز تعامل مخاطب با اثر هنری است. با پژوهش دربارهٔ این مبحث می‌توان ارتباط بین اجزای مختلف اجرای تعاملی را با مولفه‌های ریزوماتیک تطبیق داد و نتیجه گرفت که این دو تا چه حد با یکدیگر در ارتباط و هم‌گام با هم عمل می‌کنند. تطبیق این دو نظریه می‌تواند به کشف الگوهای جدید و نوین در این باره منتهی شود و می‌توان از آن در اجرایی کردن ایده‌های تعامل با مخاطب استفاده کرد.

پیشینه پژوهش

در مقاله «درام تعاملی، رهیافتی به مناسبات منطق نمایشی و رایانه» نوشته محمدباقر قهرمانی و شهروز یوسفیان چاپ شده در نشریه هنرهای زیبا در سال ۱۳۸۶، به بررسی خاستگاه هنر تعاملی و سپس تاثیر حضور رایانه‌ها و چگونگی استفاده از آن در یک اثر تعاملی پرداخته شده‌است. طبق این مقاله، حضور ابزار نو و رایانه‌ها به خلق آثار تعاملی خدمت بسیاری کرده‌اند. به‌طور معمول در یک اثر تعاملی حداقل یکی از ابزار نوین اجرایی استفاده می‌گردد که از متداول‌ترین آن‌ها ویدئو پروجکشن است.

مقاله «بررسی نقش و جایگاه مخاطب در هنرهای تعاملی» توسط فرود عباسی، مستخرج از پایان‌نامه مقطع ارشد وی در دانشگاه هنر و معماری در سال ۱۳۹۳ نگارش شده‌است. در این مقاله به حضور مخاطب در یک اجرای کلاسیک و سپس یک اجرای تعاملی می‌پردازد. هم‌چنین به چگونگی حضور و استفاده از این حضور اشاره شده‌است.
مقاله «رویکرد ریزوماتیک درختی: دو شیوهٔ متفاوت در آفرینش و خوانش اثر ادبی» نوشته مریم رامین‌نیا که در تابستان ۱۳۹٤ در مجله ادب‌پژوهی چاپ شده‌است، ابتدا به خاستگاه واژهٔ ریزوم و استفاده از در علوم دیگر می‌پردازد و سپس چگونگی کارکرد این مفهوم در تحلیل و خوانش یک اثر را توضیح می‌دهد. هم‌چنین مقاله‌ای با عنوان «واکاوی نگرش دلوز دربارهٔ هستی انسان و نسبت آن با مخاطب در هنر تعاملی» نوشته پریا چوبک، محمد اکوان، محمدرضا شریف‌زاده و زهرا رهبرنیا را که در بهار ۱٤۰۰ در نشریه پژوهش‌های فلسفی به چاپ رسیده‌است، می‌توان اولین مقاله‌ای دانست که فلسفهٔ دلوز را با هنر تعاملی مرتبط دانسته‌است. در این مقاله عمدتا به رویکرد دلوز به جهان پرداخته شده و تاثیر آن در هنرهای تعاملی بررسی شده‌است.

روش پژوهش

این پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی به انجام رسیده‌است. ابتدا وضعیت پست‌مدرن و نظریه دلوز درباره ریزوم و هم‌چنین چیستی هنر تعاملی بررسی و سپس به ارتباط این مفاهیم با یکدیگر پرداخته شده‌است. اطلاعات این تحقیق بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای (مقالات علمی و منابع اینترنتی معتبر) به‌دست آمده‌است.

وضعیت پست‌مدرن

وضعیت پست‌مدرن را می‌توان جنبشی در نظر گرفت که در پاسخ، و نه رد مدرنیسم مطرح شده‌است. پست‌مدرن از اواسط قرن بیستم توسط نظریه‌پردازان وارد علوم مختلف اعم از فلسفه، هنر، معماری و... شد. «پست‌مدرن چند ارزشی است (معانی بسیار متفاوتی دارد) و دارای رمزگذاری متکثر یعنی تفسیر و برداشت‌های متفاوت و پر از ابهام و ضدمعنایی است، بنابراین پست‌مدرن عبارت است از کنار هم قرار دادن دموکراتیک سلیقه‌ها و جهان‌بینی‌ها و پاسخی به این واقعیت که بیش‌تر در فرهنگ جهانی و کثرت‌گرایی گزینش‌ها زندگی جریان دارد تا در فرهنگ یکسانی و یکنواختی تحصیلی» (عوض‌محمدی، ۱۳۹٦: ۳٤).
پست‌مدرن کاملا به نقد مدرنیسم می‌پردازد. تمامی قواعد و قانون‌های دوران مدرن را مورد واکاوی قرار می‌دهد.در هنر پست‌مدرن هیچ قاطعیتی نمی‌توان در نظر گرفت. بنابراین می‌توان برداشت‌های متفاوتی از یک اثر داشت و از دیدگاه‌های مختلف آن را بررسی نمود. «یکی از ایدئولوژی‌های پست‌مدرن، پایان جنگ‌هاست، پایان هر نوع بلندپروازی و آرمان‌گرایی. انسان مصرف‌کننده دارای رفاهی نسبی در زمینه اقتصادی است. ایده‌های قدیمی و آرمان‌های بزرگ جهان گذشته، نابود شده و جهان‌بینی انسان، بر زندگی خود و رفاه شخصی خود، محدود شده‌است» (سهیلی، ۱۳۹۳: ۱۳).

پست‌مدرن با کلمات و نظریاتی از قبیل اگزیستانسیالیسم، پساساختارگرایی و ساختارشکنی همراه است. این نظریات عموما توسط فیلسوف‌هایی مانند ژان فرانسوا لیوتار، ژاک دریدا، ژیل دلوز، میشل فوکو و ژان بودریار برای نخستین بار مطرح شد. یکی از اندیشمندان دوران پست‌مدرن، ژیل دلوز، فیلسوف فرانسوی است که کلیدواژه‌های بسیاری را مطرح کرده‌است. یکی از این تعاریف، ریزوم نام دارد که به‌صورت لغوی به معنای ریشه-ساقه معنا شده‌است.

ریزوم

ریزوم[۴] از ریشهٔ یونانی واژهٔ یونانی *Rhizoma* به معنای ریشه-توده است. ریزوم در لغت به ساقه گیاهانی گفته می‌شود که زیر زمین به‌صورت افقی رشد می‌کنند و ریشه و جوانه می‌دهند. گیاهان ریزوم‌دار اغلب ریشه‌هایی درون خاک دارند که به‌صورت افقی

رشد و حرکت می‌کنند. رشد ریشه گیاهانی که ریزومی هستند، هیچ‌گاه متوقف نمی‌شود و حتی بعد از قطع شدن نیز به رشد خود ادامه می‌دهند. هر ریزوم بعد از قطع شدن قادر به تولید یک گیاه جدید است. در نتیجه ریزوم می‌تواند عامل ماندگاری و بی‌پایان بودن رشد یک گیاه تلقی شود. «پس ریزوم عامل ارتباط و دگرزایی است و امکان ایجاد شبکه‌ای بی‌پایان را فراهم می‌کند؛ زیرا هر نقطه از آن می‌تواند به نقاط دیگر آن وصل شود. بر خلاف درخت که در نقطه‌ای ثابت ریشه می‌گیرد، ریزوم حتی هنگامی که شکسته یا از هم گسسته شود باز هم می‌تواند حیات خود را از سر بگیرد و در جهات دیگری رشد کند» (رامین‌نیا، ۱۳۹٤: ۳۹).
ریزوم در علوم و شاخه‌های مختلف خصوصاً زیست‌شناسی و گیاه‌شناسی به‌کار می‌رود اما در فلسفه، این مفهوم نخستین بار توسط ژیل دلوز، متفکر فرانسوی، مطرح شد. «مقصود دلوز و گتاری از کاربرد این اصطلاح، توصیف شیوه‌ای خاص از اندیشیدن بود. تصویر ریشه‌ها و جوانه‌هایی که از ساقه‌ای افقی پدید می‌آیند، از شیوهٔ تفکری حکایت می‌کند که این دو آن را برتر از فرآیند فکری حاکم بر فلسفه غرب می‌دانند. این الگوی مسلط، که قدمتش به افلاطون و ارسطوی یونانی باز می‌گردد، الگویی است عِلّی و پایگانی که در ساختمان خود بر دوتایی‌ها (یک/ بسیار، ما/ آن‌ها، مرد/ زن، و غیره) مبتنی است و به مدت چندین هزار سال شکل غالب تفکر در جوامع غربی بوده‌است» (پروانه‌پور، ۱۳۹۵: ۳۳).
به‌صورت کلی مقصود دلوز از بیان مفهوم و واژهٔ ریزوم، نظامی افقی است که در نقد نظام‌های خطی و ثابت مطرح می‌شود. ریزوم در هیچ نظام ثابتی نمی‌گنجد و همواره در حال گسترش است و هیچ‌گونه مرزبندی و مرکز مشخصی ندارد. «در تفکر دلوز (و در اندیشه دریدا، فوکو و...) در حالی‌که درخت و نمودار درختی، خود را ایجاد، تثبیت و بادوام می‌کند و در حوزه ماندن و بودن، سکون و نامتحول‌شدگی برقرار می‌ماند، اندیشهٔ گیاه‌وارگی یا ریزوم، همواره در حال ایجاد پیوندها و اتصال‌های بیش‌تر، بسیارشدگی، رشد و تحول است» (دستغیب، ۱۳۸٦: ۳۸).

البته هدف دلوز و گتاری رد الگوی حاکم بر غرب نیست زیرا همین مساله باعث تقابل این دو تفکر می‌شود، بلکه آن دو در واقع قصد بازنگری مفهوم‌های مطرح شده را داشته‌اند و در صدد اثبات این بودند که الگوهای گذشته بیان‌گر تمام و کمال موضوعات نیست. «شاید اگر تصویر درخت را در متن جنگلی تجسم کنیم درک این تفاوت آسان‌تر شود. در جنگل چیزی به اسم حقیقت واحد، علت و معلول واحد، درخت حقیقی وجود ندارد. بلکه باید گفت خود جنگل موجودیت واحدی است که از بی‌شمار درخت یا بی‌شمار حقایق تشکیل شده‌است» (پروانه‌پور، ۱۳۹۵: ۲۵). به زعم دلوز و گتاری، ریزوم نیز هم‌چون جنگل «نه آغازی دارد نه پایانی، بلکه همیشه دارای میانه‌ای است که از آن‌جا می‌روید و رشد می‌کند» (همان: ۲۵).

مولفه‌های ریزوماتیک

ژیل دلوز پس از بیان مفهوم ریزوم، ویژگی‌هایی خاصی برای آن در نظر گرفت که آثار ریزوماتیک عموما یک یا تمام این مولفه‌ها را دارا هستند. عموما برای ریزومی نامیدن یک اثر، داشتن یک یا حداقل یکی از ویژگی‌های زیر می‌تواند کافی باشد.

اصول اتصال و ناهمگنی: «هر نقطهٔ یک ریزوم می‌تواند و می‌باید به هر نقطه دیگری متصل شود. این بسیار متفاوت است با درخت یا ریشه که نقطه‌ای را ثابت و نظمی را برقرار می‌کند. هیچ‌یک از مشخصه‌های یک ریزوم ضرورتاً ربطی به مشخصه‌ای زبانی ندارند، زنجیره‌های نشانه‌ای هر ماهیتی که داشته باشند به‌واسطهٔ شیوه‌های بسیار مختلف رمزگذاری (زنجیره‌های زیست‌شناختی، سیاسی، اقتصادی و غیره) اتصال یافته‌اند که نه تنها رژیم‌های متفاوت نشانه‌ها، بلکه جایگاه‌های متفاوت اوضاع جاری امور را به میان می‌کشد» (URL1). در واقع، می‌توان گفت یک ریزوم دائماً در حال اتصال زنجیره‌های متفاوت به یکدیگر است که از پایان و معنایی مطلق می‌گریزد. زبان را می‌توان به ساختارهای کوچک تقسیم و خرد کرد که در نهایت به ریشه‌ها و اصل آن رسید. ریزوم با

استفاده از این تجزیه، از زبان مرکززدایی کرده و برای تحلیل آن از روش انتقال به ابعاد دیگر استفاده می‌کند. اصل کثرت: اساسا می‌توان هر کثرتی در هر زمینه‌ای را ریزومی در نظر گرفت. «یک کثرت نه سوژه دارد نه ابژه، بلکه فقط تعین‌ها، دامنه‌ها و ابعادی را داراست که فقط با تغییر ماهوی‌اش افزایش می‌یابد» (همان). در ریزوم فقط خطوط مطرح هستند، نه هیچ نقطه یا ساختاری که همانند آن در درخت یا ریشه مشهود است. «همه کثرت‌ها مسطح‌اند، به این معنا که همه بُعدهایشان را پر یا اشغال می‌کنند: از این‌رو، از صفحه هم‌نواختی کثرت‌ها سخن می‌گوییم، گرچه بُعدهای این صفحه با تعداد اتصالاتی که بر آن برقرار می‌شوند، افزایش می‌یابند. کثرت‌ها با خارج تعریف می‌شوند: با خط انتزاعی، با خط گریز یا قلمروزدایی که ماهیت کثرت‌ها ضمن اتصال به دیگر کثرت‌ها تغییر می‌کند» (همان).

اصل گسست غیردلالت گر: ریزوم هیچ‌گاه و در هیچ مسیر و راهی دچار پایان نمی‌شود. هیچ‌گاه اتصال قطع نشده و همواره خود را بازسازی کرده و دوباره آغاز می‌شود. ریزوم تنها ممکن است برای مدتی کوتاه جدا یا شکسته شود، اما هیچ‌گاه از رشد باز نمی‌ایستد. «هر ریزوم متشکل از خطوط قسمت‌بندی است که بر اساس شان چینه‌بندی، قلمروگذاری، سازمان‌دهی می‌شود و هم‌چنین متشکل از خطوط قلمروزدایی است که در امتدادشان بی‌وقفه می‌گریزد» (همان).
اصل نقشه‌نگاری و عکس‌برگردان: یکی از ویژگی‌های ریزوم پذیرا نبودن هر گونه الگو و ساختار است. ریزوم همواره از ساختارهای نظام‌مند و چهارچوب‌دار می‌گریزد. ریزوم عموماً به دنبال پایه‌ای است که می‌تواند اجزای بی‌واسطه‌اش را تجزیه کند و وحدت خود را تکثیر و ادامه دهد. می‌توان گفت همین ویژگی، آن را تبدیل به امری کرده‌است که تا بی‌نهایت می‌تواند قلمروزدایی و بازقلمروگذاری کند و بازتولید شود. ریزوم در این‌جا همانند نقشه عمل می‌کند. یک نقشه همواره به خود باز می‌گردد.

به‌طور کلی می‌توان گفت ریزوم نه آغازی دارد و نه پایانی، بلکه همواره در میانه است که از آن رشد می‌کند. ریزوم تنها از خطوط ساخته شده که با گریز و قلمروزدایی دست‌خوش تغییرات می‌شوند. ریزوم مانند نقشه‌ای است که تولید آن ضروری است تا همواره بتوان نقاط آن را به هم متصل کرد، جدا نمود و تغییر داد. نقشه‌ای با ورودی و خروجی‌های بسیار که بر خلاف ریشه‌های خطی پیش می‌رود و مسیر از پیش تعیین‌شده‌ای ندارد. ریزوم را می‌توان یک سیستم غیرمتمرکز، غیردلالت‌گر، غیرسلسله‌مراتبی، بدون فرمانده، بدون حافظه سازمان‌دهنده دانست.

اجرای تعاملی

هنر تعاملی یک شاخه هنری است که اصل و پایه آن تعامل با مخاطب و مشارکت او در پیش‌برد اثر هنری است. بر خلاف سنت‌های گذشته هنری که مخاطب فاقد پویایی بود، در این نوع آثار امکان جست‌وجو، تعامل‌گرایی و خلق کردن برای مخاطب فراهم می‌شود. «عباراتی مانند تعامل و مجازی بودن، از سوی سردمدارانی مانند مارسل دوشان[۵] و لازلو موهولی ناگی[۶] مطرح شده‌بود. موهولی ناگی در آثار خود از قبیل «مجسمه متحرک» (یک شئ در مسیر حرکت خود اثری بر جای می‌نهد) تعامل را به‌کار گرفته‌بود و عنصر تصادف و هم‌چنین مخاطب و شرکت موثر آن در اثر، قبلا به‌خصوص توسط دادائیست‌ها مطرح شده‌بود» (عباسی، ۱۳۹۳: ۳۷).

منشأ هنرهای تعاملی به دهۀ ۱۹۴۰ میلادی باز می‌گردد. این سبک در این دهه هم‌زمان با ظهور جریان‌های هنری مختلف و تحولات فرهنگی، اجتماعی و فن‌آوری شکل گرفت. از آن زمان تاکنون هنر تعاملی به‌عنوان شاخه‌ای مستقل و مهم در عرصۀ هنر شناخته می‌شود.

در دهۀ ۱۹۵۰، هنرمندان با استفاده از فنون مختلف از جمله موسیقی، رقص، نور، صدا و تکنولوژی، شروع به ایجاد آثار تعاملی کردند. این آثار بر اساس تعامل با تماشاگران خود ساخته شده‌بودند و تاثیرات مهمی بر

جامعهٔ زمان خود داشتند.

در دههٔ ۱۹۶۰ با پیشرفت تکنولوژی و ظهور رسانه‌های جدید مانند رایانه‌ها، هنر تعاملی وارد مرحله‌ای جدید و پیشرفته‌تر شد. ظهور رایانه‌ها بسترهای زیادی را برای تغییر نحوهٔ انواع اجراها فراهم کرد که اجراهای تعاملی یکی از آن‌ها به‌شمار می‌رود. رسانه‌های جدید، روش‌های اجرایی جدید را اقتضا می‌کردند و پیشرفت اجراها بدون نوآوری و خلاقیت و استفاده از انواع مختلف رایانه‌ها امکان‌پذیر نبود.

«وجه موثر این سبک هنری در مفهوم تعامل و کنش است که می‌توان تعامل را به‌صورت رابطه‌ای متقابل بین اعمالی تعریف کرد که بر اثر رابطه‌ای خاص میان عمل‌کنندگان حاصل می‌شود. مثلا بر اساس تقابل یا تکمیل کردن یک عمل. هنر تعاملی نه به‌عنوان یک اثر تمامیت یافته، بلکه به‌عنوان یک رویداد هنری قابل تعریف است. در یک رویداد هنری، هنرمند ایدهٔ اولیه را خلق کرده اما ادامه و شکل‌گیری اثر را به مخاطب واگذار می‌کند» (چوبک و دیگران، ۱۴۰۰: ۹۲). مخاطب در مواجهه با این دسته از آثار درمی‌یابد که حضور او در اجرا به قراردادهای گذشته و آثاری که در آن صرفا فقط تماشاگر بوده‌است، شباهتی ندارد. در این‌جا او با اجرایی روبه‌رو می‌شود که تماما از ابتدا تا پایان می‌تواند و گاهی می‌بایست در آن مشارکت داشته باشد.

«با این تعریف، اصلی‌ترین ویژگی هنر تعاملی این است که برای ادامه و بقای خود نیازمند مشارکت فردی یا گروهی مخاطبان با ایده‌پرداز اثر (هنرمند) است که می‌توانند نمایش‌گری اثر را تغییر دهند، وجهی که عموماً هنرهای کلاسیک ندارند. از آن‌جا که فرآیند هنری در هنر تعاملی توسط هنرمند کنترل نمی‌شود و هنرمند نیز همانند مخاطبان اثر، تنها یک مشارکت‌کننده در خلق اثر است، جایگاه سنتی مولف- هنرمند نیز دست‌خوش دگرگونی معنایی و ساختاری شده‌است. البته این نکته را نباید فراموش کرد که هنرمند هم‌چنان به‌عنوان آغازگر، مقام خود را حفظ نموده و ایدهٔ اولیه اثر، متعلق به اوست» (همان: ۹۳). همان‌طور که پیش‌تر ذکر شد، ظهور و پیشرفت رایانه‌ها تاثیر شگرفی روی خلق آثار تعاملی داشته‌است. با گذشت زمان و پیدایش گیم، هر شخص تاثیر حضور و اعمال خود در طول یک رویداد را بیش از پیش حس کرد. اجراهای تعاملی را می‌توان از این نظر به گیم‌ها تشبیه کرد چرا که مخاطب از ابتدای اثر تا انتهای آن شخص پیش‌برندهٔ داستان و اجرا محسوب می‌شود، تا جایی که حتی عدم حضور یا توجه او می‌تواند آسیب‌هایی به اثر تحمیل کند.

نحوهٔ مواجههٔ هر مخاطب در هر اجرایی با دیگری متفاوت است که به دیدگاه هنرمند و چگونگی چینش او بستگی دارد. این دقیقاً نکته‌ای است که در این نوع آثار مهم و قابل توجه است. نقش هنرمند جایی نمایان می‌شود که تصمیم می‌گیرد مخاطبان خود را در چه لحظه‌ای و چگونه با اثری روبه‌رو کند که تماماً در آن دخیل هستند. هم‌چنین این هنرمند است که حد و مقدار همکاری مخاطب را انتخاب و اجرایی می‌نماید. البته نمی‌توان این نکته را نیز فراموش کرد که با وجود برنامه‌ریزی هنرمند، آثار تعاملی عموما بدون ساختار مشخص پیش رفته و می‌توان انتظار هر نوع اتفاق و رویدادی در روند اجرا را داشت. البته که همین موضوع پویایی و غیرقابل پیش‌بینی بودن اثر را دو چندان می کند.

«به‌طور کلی با توجه به آن‌چه از آثار تعاملی می‌دانیم، می‌توان آن را در هنرهای زیر ردیابی کرد: ۱. چیدمان ۲. فیلم، ویدیو و انیمیشن ۳. گیم ٤. محیط‌هایی که از متن و تایپوگرافی استفاده می‌کنند» (عباسی، ۱۳۹۳: ۱۷۷).

حضور مخاطب در اجرای تعاملی

حضور مخاطب همواره مهم‌ترین و کلیدی‌ترین نکتهٔ هر اجرای تعاملی است. شاید بتوان گفت بدون حضور مخاطب عملا اجرا نمی‌تواند دارای مولفه‌های اجرای

تعاملی باشد و روند و اهداف اجرا به ثمر نمی‌رسد. از گذشته تاکنون با سیر تحول مخاطبان در اجراهای گوناگون، در نهایت اجراهای تعاملی بستری را برای آن‌ها فراهم نمود که برای نخستین بار بتوانند هم‌زمان با تماشاگر بودن، به‌طور تمام و کمال با دیگر مخاطبان، اجراگران و عوامل در ارتباط و تعامل باشند که در دیگر آثار تجربه‌ای این چنین نداشته‌اند.

در شکل‌گیری یک اجرای تعاملی هنرمند همواره خالق و شروع‌کنندهٔ جریان اجراست اما با شروع اجرا و حضور مخاطب، خالق اثر نیز به مانند مخاطبی در کنار دیگران قرار می‌گیرد و شاهد تغییرات و پیش‌برد اجرا توسط مخاطبان می‌شود. این تغییرات از یک مخاطب به مخاطب دیگری متفاوت است، تفاوتی که منشأ آن در تمایزهای هر انسان در ابعاد مختلف با انسانی دیگر است که همین موضوع روند اجرا را غیرقابل پیش‌بینی می‌کند.

«مخاطب در مقابل اثر صرفا یک بیننده نیست، بلکه می‌بیند، می‌شنود و لمس می‌کند، با تمامی ادراک در معرض کار قرار می‌گیرد و از طریق کنش بدنی به تعامل با آن می‌پردازد. در نتیجه می‌توان ویژگی‌های سه‌گانهٔ زیر را برای مخاطب هنر تعاملی برشمرد که مواجهه‌ای بدن‌مندانه با اثر هنری داشته و در مورد اثر تعاملی حکم زیبایی زیبایی‌شناسانه صادر نمی‌کند:

۱. ارتباط به وابسته بدن مخاطب که در این مواجهه همه حس‌ها به‌طور یکسان نه از لحاظ کیفیت، بلکه به لحاظ مشارکت هم‌تراز، با اثر درگیر می‌شوند؛ ۲. درک بدن‌مندانه از طریق قرار گرفتن در میدان ادراکی مخاطب و دیگری (اعم از فرد در پرفورمنس، فضا و اشیا در چیدمان و فضای مجازی در محیط دیجیتال)؛ ۳. کنش تعاملی به‌طور بدن‌مندانه (تاکید بر بدن‌مندانه بودن حاکی از این است که دریافت یا خوانش هرمنوتیکی اثر در هنر تعاملی به منزلهٔ کنشی تعاملی نیست، بلکه این کنش همواره با بدن‌مندی درآمیخته‌است) (چوبک و دیگران، ۱۴۰۰: ۹۲).

این‌که مخاطب چگونه و به چه روشی با اثر روبه‌رو می‌شود و در خلق آن مشارکت و تعامل می‌کند را هنرمند پیش از اجرا تا حدودی برنامه‌ریزی می‌کند، ولی هم‌چنان نمی‌توان گفت اجرا عیناً به شکل ایدهٔ ذهنی هنرمند پیش می‌رود یا خیر. یکی از ویژگی‌های مهم آثار تعاملی همین مساله است که حتی یک اجرای به‌خصوص، در زمان و مکان‌های مختلف، مسیر و پایان متفاوتی با دیگری دارد. این تفاوت تماماً به مخاطب وابسته است که از چه سن، جنسیت، طبقه اجتماعی و با چه پیش‌زمینهٔ فکری در حال تماشا و تعامل با اجراست. مواجههٔ یک پسر ۱۰ ساله با یک اثر در مقایسه با مواجهه یک زن میان‌سال با همان اثر احتمالا متفاوت خواهد بود.

«هنر تعاملی می‌تواند مخلوق جمعی از مخاطبان باشد که در این صورت هر فرد اثر خود را می‌گذارد و نفر بعد با مجموعه‌ای طرف است که امضای نفر قبل را نیز با خود به همراه دارد. می‌توان گفت که اندیشهٔ سیاسی در تعامل، مبتنی بر این است که عمل انسان فقط بر حسب برنامه‌ها و نیات خود وی انجام نمی‌گیرد، بلکه باید برنامه‌ها، نیّات و واکنش‌های (احتمالی) افراد و گروه‌های دیگر نیز مد نظر قرار گیرد» (همان: ۹۳). پس درمی‌یابیم که نه تنها تک تک افرادی که تماشاگر اثر هستند، باید مورد توجه و بررسی قرار گیرند، بلکه به ارتباط آن‌ها نیز باید توجه کرد، چرا که برای بررسی چگونگی روند اثر موثر و لازم است.

حضور مخاطب می‌تواند به شیوه‌های گوناگون شکل بگیرد. گاهی اوقات حضور فیزیکی مخاطب در محیط اجرا لازم و ضروری است و گاهی نیز شاید این تعامل و مشارکت او به اشکال دیگری انجام گیرد. مخاطب در انواع اجراهای تعاملی می‌تواند کارکردهای متفاوتی داشته باشد. در برخی آثار او تماشاگر فعالی است که بدون او اثر کامل نمی‌شود، در برخی، او با محیطی مجازی روبه‌رو است که آن را دست‌کاری می‌کند و از اثر پاسخ دریافت می‌کند، در تعدادی هم تعامل به کمک یک رابط انجام می‌شود که بسته به نوع اثر، این

ابزار می‌تواند متفاوت باشد به‌طور مثال یک عینک یا صفحه نمایش و...

حضور مخاطب در اجرای ریزوماتیک

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، حضور و به دنبال آن مشارکت مخاطب در اجرای تعاملی از مهم‌ترین شاخصه‌های اجرای تعاملی محسوب می‌شود. حال باید بررسی نمود که در اجرایی با مولفه‌های ریزومی، حضور مخاطب دست‌خوش چه تغییراتی شده و کارکرد، شیوهٔ تعامل، نحوهٔ حضور، مسیر اجرا و هدف آن به چه شکل است.

تفکر ریزوماتیک از داشتن مرکزیت و قاعده و قانون می‌گریزد و به‌صورت تصادفی و بدون قواعد خاص رشد می‌نماید. ریزوم همواره بر اتصال و پیوستگی تاکید می‌کند. «به عقیدهٔ دلوز، فلسفه با اضافه کردن، ربط دادن، وصل شدن و در کل با نیروهای ایجابی، کنشی، متفاوت و تاثیرپذیر کار می‌کند و نه با نیروهای بازدارنده، منفی و واکنشی. تفاوت سرتاسر بازی را عوض می‌کند» (رامین‌نیا، ۱۳۹٤: ٤۳). بنابراین، اعمال انسانی عموماً بر اساس مسیرهای پیشین شکل می‌گیرند که البته نمی‌توان آن را با مبدأ و مقصد مشخص فرض کرد. از این جهت، افکار و اعمال انسانی را می‌توان به ریزوم که بدون مرکزیت و چهارچوب خاصی حرکت می‌کند، تشبیه کرد. ساقهٔ ریزومی از هر جایی که قطع شود، امکان رشد داشته و مسیری جدید را خلق می‌کند. «دلوز و گتاری معتقدند که این رفتار انسانی رفتاری ضد دوآلیته و غیرسلسله مراتبی است که بر تصمیمات در لحظه و انتخاب‌های ناهمگن مبتنی است. آنان معتقدند که این بسیار عجیب است که رفتار درخت‌گونه بر واقعیت تمدن و اندیشهٔ غربی سلطه یافته‌است. در حالی‌که اندیشه و رفتار انسانی علی‌رغم ساختار درختی، باریشه و رشد سلسله‌وار و ترتیبی همانند ریزوم، می‌تواند هر نقطه را به هر نقطهٔ دیگری متصل سازد. رفتار انسانی در تضاد با نظام‌های مرکزگرا با حالت سلسله مراتبی و مسیرهای از پیش تبیین شده‌شان، ریزوم‌گونه و ضدمرکز هستند و از پذیرش هر مسیری سرباز می‌زنند، آن‌ها بر اساس نظامی غیردلالت‌گر و مسیرهای در حال حرکت شکل یافته‌اند» (چوبک و دیگران: ۱٤۰۰: ۹۱).

دلوز معتقد است رفتار انسان، هویت او را غیرخطی و شبکه‌ای کرده‌است که به‌صورت مداوم دچار تغییر و شکست و پیوند مجدد می‌شود. هویت ریزومی همواره در میانه است و در لحظه می‌تواند دچار تغییرات شود. «اندیشه و تصورات انسان همانند ریزوم آبش‌خورهای متفاوت دارد و بر چندگانگی و تفاوت (نه یک‌پایگی و تضاد) دلالت دارد. هویتی که به شیوهٔ ریزومی 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. اگر این تعریف را به رفتار و انتخاب‌های انسانی تعمیم دهیم، مجددا مفهوم صیرورت و در لحظه شدن آشکار می‌شود. به این دلیل که انتخاب‌ها و کنش‌گری فرد تنها دال یك مدلول مشخص نیست و مانند ریزوم، می‌تواند حاصل عوامل مختلف درونی، بیرونی، فرهنگی، تربیتی، اجتماعی و... در نظر گرفته شود» (همان).

می‌توان گفت حضور مخاطب در اجرای ریزوماتیک نه تنها بر خود اجرا، بلکه بر چگونگی رفتار دیگر مخاطبان نیز تاثیر می‌گذارد. در واقع هر مخاطب را شاید بتوان به یک ساقه و اثر را به ساختار ریزومی تشبیه نمود. «دلوز به‌طور مشخص در کتاب‌های مشترکش با فلیکس گتاری، در تبیین گفتمان ریزوماتیک که مفاهیمی چون گرد هم‌آمدگی، تولید، ماشین میل‌گر، اندیشهٔ افقی و کوچ‌گر را در مفهوم دلوزی‌اش طرح می‌ریزد، هر نوع «من‌انگاری» را فسخ می‌کند و سرانجام به سوبژکتیویته جمعی، ماشینی، سوژه زدوده، مرکز زدوده و در حال شدن نزدیک می‌شود» (رامین‌نیا، ۱۳۹٤: ۳٦).

در روند اجرا، لحظاتی ارتباط (اتصال) مخاطب با اثر قطع شده اما سریعاً مخاطب دیگری، به‌صورت ریزومی راه را ادامه می‌دهد و ممکن است این روند چندین بار در طول یک اجرا اتفاق افتد. بنابراین، می‌توان این‌طور

بیان نمود که ارتباط مخاطب با اثر در هیچ لحظه‌ای از اجرا قطع نشده و همواره متصل به یکدیگر هستند. مخاطب می‌تواند به گونه‌های متفاوتی رفتار ریزوم‌گونه خود را نشان دهد که گاهی توسط خالق اثر برنامه‌ریزی می‌شود و گاهی در لحظه و از پیش تعیین نشده‌است. بر اساس اصل اتصال در اندیشه ریزوماتیک دلوز، ریزوم نیز اشکال جدا شده از یکدیگر را به هم متصل کرده که این اتصال از دید او پیوند میان روابط است، نه پیوند میان هویت‌های متفاوت.

یکی دیگر از مفاهیم مورد نظر در نظریهٔ ریزوم دلوز، قلمروزدایی و بازقلمروگذاری است که در یک اجرای تعاملی نیز قابل بحث است. مخاطب همواره می‌تواند از تماشاگر بودن خود قلمروزدایی شده و در مقام خالق اثر قلمروگذاری کند.

دلوز در این باره از مثال زنبور عسل و گل ارکیده استفاده می کند و این‌گونه آن را مطرح می‌کند که ارکیده هنگام مواجهه به زنبور عسل دیگر تماماً ارکیده نیست، قلمروزدایی کرده و گردهٔ آن به‌واسطهٔ زنبور به جای دیگر منتقل می‌شود و بازقلمروگذاری می‌شود. این مثال دربارهٔ زنبور نیز صدق می‌کند. دلوز و گتاری «زنبورشدن ارکیده و ارکیده شدن زنبور» را مطرح می‌کنند.

«دلوز و گتاری در مقابل سیستم‌های متمرکز، سیستم‌های نامتمرکز، شبکه‌های متناهی دستگاه‌های خودکار را قرار می‌دهند که ارتباط در آن‌ها از از همسایه‌ای به همسایه دیگر رخ می‌دهد، آن‌جا که ساقه‌ها یا کانال‌ها از قبل وجود ندارند، آن‌جا که افراد می‌توانند با هم جا عوض کنند و تنها با وضعی در لحظه‌ای خاص تعریف می‌شوند-طوری که عملیات‌های محلی با هم هم‌آهنگ می‌شوند و نتیجهٔ نهایی و فراگیر، مستقل از هر عاملیت مرکزی، انطباق می‌یابد» (URL).

در واقع، در یک اثر ریزوماتیک، هر مخاطب در هر لحظه‌ای که وارد جریان اجرا شود، نه با ایدهٔ اولیهٔ هنرمند، بلکه با تمام تغییرات و فرازونشیب‌هایی روبه‌رو است که از ابتدا تا آن لحظه توسط دیگر مخاطبان انجام شده‌است. «زمانی که مخاطب با ایده هنر تعاملی روبه‌رو می‌شود، بی‌نهایت مسیر برای انتخاب دارد که البته این بی‌نهایت نه به معنای بی‌نهایت ریاضی، بلکه به معنای بی‌نهایتی در نظر گرفته می‌شود که محدودیت‌های فردی، عملیاتی و در کل خود ایده، آن را محصور کرده‌اند و مخاطب مجموعه‌ای انتخاب در محدوده‌ای دارد که ایدهٔ هنری در اختیارش قرار داده‌است. انتخاب‌ها می تواند برای افراد مختلف کاملا متفاوت باشند، چرا که هر فرد نهایتاً با بالقوه‌هایی سروکار دارد که جهان زیستهٔ آن فرد تا لحظهٔ مشخص رویارویی با اثر، برایش فراهم کرده‌است» (چوبک و دیگران، ۱۴۰۰: ۹۵).

پس می‌توان گفت یکی دیگر از دست‌آوردها و نتایج حضور مخاطب در یک اجرای ریزومی، تفاوت بین هر اجرا با دیگری است که اساس این تفاوت، خود شخص مخاطبان هستند که می‌توانند در هر لحظه به‌مثابه یک ریزوم مسیر متفاوتی را برگزینند.

کارگردانی اجرای تعاملی با مولفه‌های ریزومی

مقام کارگردان و خالق اثر در یک اجرای تعاملی، از جهات مختلف مساله‌ای قابل بحث و مطالعه است. او هم‌چنان که ایده‌پرداز و آغازگر مسیر اجراست، نمی‌تواند از جایی به بعد اختیاری در چگونگی روند اجرا داشته باشد. تفاوت کارگردانی یک اجرا با اجرای تعاملی در همین نقطه است. در یک اثر، کارگردان از ابتدا تا انتهای اثر خود را بارها تمرین کرده و می‌داند که از لحظهٔ شروع تا پایان، اجرا طبق تمرین‌ها و برنامه‌ریزی‌های او پیش می‌رود. در تضاد با آن، هنر تعاملی قرار می‌گیرد که در آن، اجرا توسط هنرمند کنترل نمی‌شود، بلکه هنرمند نیز مانند مخاطبان، یکی از مشارکت‌کنندگان در خلق اثر است.

یکی از چالش‌های هنرمند در خلق اثر تعاملی،

برنامه‌ریزی چگونگی تعامل مخاطبش با اثر است. این تعامل می‌تواند با توجه به نوع اجرا، به اشکال متفاوت صورت گیرد. هنرمند بستری را برای مخاطب فراهم می‌کند تا بتواند با توجه به افکار و دغدغه‌های خود به روشی که می‌خواهد در اجرا مشارکت کند. «این تعامل در حالی شکل می‌گیرد که هنرمند عصر دیجیتال می‌کوشد تا به مسایل فرهنگی، سیاسی و اجتماعی بیش‌تر بپردازد و در این راه مخاطب را به شکل‌های گوناگون با خود همراه کند و به او امکان سهیم شدن در شکل‌گیری اثر را بدهد. هدف هنرمند، ارتباط با قشر خاصی نیست بلکه مخاطب او عام است» (عباسی، ۱۳۹۳: ۱۳۳). در واقع، هنرمند، مخاطب را به تحرک و اکتشاف دعوت می‌کند. هنرمند در این رابطه از رسانه‌ها و ابزار جدید استفاده می‌کند تا عنصر تعامل را در اثر ایجاد کند. «هنرمندانی که در پی مدل تعامل‌پذیری نزدیک به رفتار یا عواطف هستند، بدن بازدیدکنندگان را به‌مثابه رابط تلقی می‌کنند؛ این در حالی است که بدن مخاطب به‌طور خودکار به رویدادهای پیشنهاد شده در آثار واکنش می‌دهد» (نوزاد، ۱۳۹۷: ۸).

تمرین و ایده‌پردازی برای یک اجرای تعاملی با دیگر اجراها متفاوت است. در این‌جا کارگردان می‌بایست نحوهٔ برخورد اولیهٔ مخاطب با اثر، چگونگی تعامل آن‌ها با اثر و نتیجهٔ این تعامل را پیش‌بینی و طبق آن برنامه‌ریزی کند. « مراحل معمول در هنگام مشارکت با هنر تعاملی عبارتند از: پاسخ، کنترل، تامل، تعلق خاطر و نیز قطع رابطه. کاربران با این سیستم تعامل پیدا می‌کنند و منتظر می‌مانند تا سیستم به آن‌ها پاسخ بدهد، چون می‌خواهند بدانند که این سیستم چگونه کار می‌کند. در مرحلهٔ کنترل، کاربران می‌کوشند سیستم را دست‌کاری کنند تا احساس نمایند که سیستم در اختیار آن‌هاست. در مرحلهٔ تامل، کاربران دربارهٔ مفهومی تامل می‌کنند که این اثر هنری، به آن‌ها عرضه می‌کند. مرحلهٔ تعمق خاطر، هنگامی تحقق می‌یابد که کاربران احساس کنند تحت تاثیر سیستم هستند. آخرین مرحله در سیر مراحل تعامل، قطع رابطه است» (فاطمی و موسوی‌لر، ۱۴۰۰: ۲۸).

هنرمند در تمامی این مراحل، شکاف‌ها و فضاهایی خالی طراحی می‌نماید که مخاطب از طریق آن بتواند در اثر مشارکت کند. این فضای خالی باعث پیوند و ارتباط بین تمامی بخش‌های یک اجرا می‌شود.

کارگردان اثر با شیوه‌های متفاوتی می‌تواند مخاطب را با اثر خود درگیر کند. استفاده از رایانه و ابزار جدید یکی از این روش‌ها و همین‌طور از مهم‌ترین دلایل آغاز شیوهٔ تعاملی ساختن اثر است. در واقع، می‌توان گفت هنرمند در روند خلق یک اثر تعاملی، تلاش می‌کند مخاطب را وادار کند تا با استفاده از اینترنت، رسانه‌ها و فضای مجازی با اثر تعامل بسازد. «فضای مجازی یک رسانهٔ دو طرفه است؛ به این معنا که هم تولیدکنندهٔ متن در این فضا و هم مصرف‌کنندهٔ آن در امر تولید با یکدیگر در ارتباط هستند و از هم تاثیر می‌پذیرند. تعاملی بودن این فرصت را برای کاربران فضای مجازی فراهم می‌کند تا در برخورد با فضای مجازی فرصت دخالت آراء و نظرات خود را دائما داشته و از نظرات دیگران نیز مطلع شوند» (عباسی، ۱۳۹۳: ۱۴۹).

در خلق اثر تعاملی، می‌توان کارگردان را سازنده یا طراح بازی (گیم) نیز تصور کرد. او فضای بازی، نوع حضور مخاطبان و ارتباط آن‌ها با یکدیگر را طراحی می‌کند. او فضایی می‌سازد که در آن مخاطبان همانند یک بازی می‌توانند مسیر دل‌خواه خود و چگونگی قدم گذاشتن در آن مسیر و هم‌چنین چگونگی حضور و رسیدن به هدف خود را نیز انتخاب نمایند.

حضور در یک گیم یکی از مباحث مطرح شده توسط دلوز دربارهٔ ریزوم است. یک گیم را می‌توان از جهات مختلف، فضایی ریزوماتیک در نظر گرفت. یکی از مهم‌ترین آن‌ها قلمروزدایی و بازقلمروگذاری است که هنرمند با استفاده از شیوه‌های متفاوت سعی می‌کند تا اثر تعاملی خود را به‌گونه‌ای بسازد که تمامی حاضران بتوانند در هر لحظه وارد بازی اجرا شده و در روند آن موثر باشند. خود هنرمند نیز در لحظهٔ شروع اجرا، از هنرمند بودن خود قلمروزدایی شده و در قالب یک

تماشاگر بازقلمروگذاری می‌شود. از نظر دلوز ریزوم را می‌توان نوعی از هزارتو در نظر گرفت که همواره در حال گسترش است و مرکز مشخصی ندارد، امری که می‌توان آن را دربارهٔ گیم نیز مطرح نمود. «جیمز نیومن به اختصار دربارهٔ ویدیوگیم‌ها می‌گوید: معمولاً در ویدیوگیم‌ها جهان‌ها، سرزمین‌ها یا محیط‌هایی خلق می‌شود تا بازیگران به اکتشاف آن‌ها بپردازند، آن‌ها را درنوردند، بر آن‌ها فائق آیند یا حتی در بعضی موارد به نحوی پویا اقدام به دست‌کاری یا تغییر دادن محل‌هایی کنند که در آن‌ها بازی کردن لااقل به‌طور نسبی نوعی عمل استعمارگری و ایجاد تغییرات در فضا محسوب می‌شود» (پروانه‌پور، ۱۳۹۵: ۳۷).

هر اجرای تعاملی با دیگری متفاوت است، حتی اگر خالق آن یکسان باشد چرا که تفاوت فضای شکل‌گیری اثر و هم‌چنین مخاطبان، روند آن را غیرقابل پیش‌بینی و همین‌طور غیرقابل تکرار می‌نماید. «هربار که ویدیوگیم بازی می‌کنیم تجربهٔ آن متفاوت است. به مرور که یاد می‌گیریم گیم را بهتر بازی کنیم خودمان را هم متحول می‌کنیم و دانش و مهارت‌مان نیز به مرور افزایش می‌یابد» (همان: ٤١).

هم‌چنین هنرمند فضایی را می‌سازد تا مخاطب بتواند بر خلاف بسیاری از لحظاتی که در زندگی تجربه می‌کند و اختیاری در تغییر آن ندارد، در اجرای او مختار باشد تا هر آن‌چه را که در لحظه مایل است، انجام دهد. «ویدیوگیم‌ها به مردم فرصت می‌دهند تا هویت‌های خویش را بیازمایند، هویت‌های ایده‌آلی را تخیل کنند یا خیلی ساده با شکستن قواعد و خراب کردن چیزهایی که معمولا باید محترم بشمارند خود را خالی کنند» (همان: ٤٢).

همان‌طور که می‌دانیم، در یک ساختار ریزومی، ساقه‌ها و ریشه‌ها هر زمان که قطع شوند با دیگری جایگزین شده و به‌صورت افقی رشد می‌کنند. خالق اثر تعاملی نیز اجرایی را می‌سازد که هر زمان با قطع ارتباط مخاطب با اثر، سریعا مخاطب دیگری جای او را گرفته و به روش و خواست خود با اجرا تعامل کند. «تفکر ریزومی دلوز و گتاری، در حکم فلسفه‌ای سیاسی، مستلزم تلاش و هوشیاری و بالاتر از همه آگاهی به تغییرات بی‌وقفه‌ای است که نیروی محرک لازم برای رشد ریزوم یا درخت را فراهم می‌آورد. این رشد همانا رد بر جای مانده از تغییر مداوم است، تداوم به هستی درآمدن یا شدن» (همان: ۱۹۱).

نتیجه‌گیری

تطبیق تفکر ریزوماتیک و ایده‌پردازی اجرای تعاملی، نتایجی را نشان می‌دهد که می‌توان این دو را مرتبط با یکدیگر در نظر گرفت. در بسیاری از مراحل ایجاد و شکل‌گیری یک اجرای تعاملی، می‌توان شیوه‌های ریزوماتیک را مشاهده نمود و از آن استفاده کرد.

کارگردان اثر در واقع مانند شخصی است که زمین حاصل‌خیزی را فراهم کرده اما نمی‌داند هنگام رشد محصولات چه زمانی است، کدام بذر زودتر رشد می‌کند و الگوی رشد تمامی گیاهان به چه شکل پیش خواهد رفت. کارگردان آغاز یک اجرا را آماده می‌کند. این‌که مخاطب در کدام لحظه با اثر روبه‌رو و سپس همراه می‌شود و تعامل می‌کند، هیچ‌گاه قابل پیش‌بینی نیست.

در واقع، می‌توان این‌طور بیان کرد که وظیفهٔ کارگردان، ایجاد زمینه‌ای درست برای رشد ریزوماتیک مخاطب است. مخاطب در این نوع اجرا کاملا دارای مولفه‌های ریزوماتیک است و در طول اجرا این رفتار که آغازگر آن کارگردان اثر بوده‌است، مشاهده می‌شود. مخاطب با اثر روبه‌رو می‌شود، با آن تعامل می‌کند، وضعیتی نو خلق می‌کند و متکثر می‌شود. در روند اجرا تفاوتی ندارد که کدام بخش با دیگری اتصال برقرار کرده، در نهایت این اتصال و قطع نشدن آن‌ها از یکدیگر است که اهمیت دارد.

اجرای تعاملی مانند ریزوم هیچ نقشهٔ راهی ندارد، تنها و تنها ایده‌ای ابتدایی برای آغاز دارد و ادامهٔ راه غیرقابل پیش‌بینی و غیرچهارچوب‌مند است. هم‌چنین

هر اجرا با دیگری متفاوت پیش می‌رود چرا که ریزوم‌ها در فضاهای مختلف رفتارهای متفاوتی از خود نشان می‌دهند.

این جریان همانند ریزوم، نه آغازی دارد و نه پایانی. هیچ‌گاه نقطهٔ پایانی برای این رشد نمی‌توان در نظر گرفت و هم‌چنین نمی‌توان مرکزی برای آن متصور شد. در این اجرا، فارغ از هر پایان و نتیجه‌ای، مسیر رشد مخاطبان و وضعیت‌های متفاوتی که در هر لحظه خلق می‌کنند حائز اهمیت است.

پی‌نوشت‌ها

1. Gilles Deleuze
2. Interactive Art
3. Game
4. Rhizome
5. Marcel Duchamp
6. Laszlo Moholy Nagy

فهرست منابع

الف/ فارسی

اسماعیلی، مهناز (۱۳۸۸)، «تئاتر اینتراکتیو»، نشریه هنر بهار، شماره ۷۹، ۶۲-۶۹.

چوبک، پریا؛ اکوان، محمد؛ شریف‌زاده، محمدرضا؛ رهبرنیا، زهرا (۱۴۰۰)، «واکاوی نگرش دلوز دربارهٔ هستی انسان و نسبت آن با مخاطب در هنر تعاملی»، نشریه پژوهش‌های فلسفی، شماره ۳۴، ۸۳-۹۹.

دستغیب، سید عبدالعلی (۱۳۸۶)، «اندیشه ژیل دلوز و فلسفه او»، کیهان فرهنگی، شماره ۲۵۰، ۳۶-۴۳.

دهقانی، آزاده (۱۳۸۷)، «هنر تعاملی (۱) پیدایش مفهوم تعامل در هنر»، تندیس ۳، شماره ۱۲۲، ۱۸-۲۰.

رامین‌نیا، مریم (۱۳۹۴)، «رویکرد ریزوماتیک درختی: دو شیوه متفاوت در آفرینش و خوانش اثر ادبی»، ادب پژوهی، شماره ۳۰، ۳۱-۶۲.

زمانی جمشیدی، محمدزمان؛ شریف‌زاده، رحمان (۱۳۹۶)، «ریزوم-شبکه؛ بررسی تطبیقی هستی‌شناسی ژیل دلوز و برنو لاتور»، نشریه شناخت، شماره ۷۷، ۱۵۹-۱۸۴.

ساتن، دیمین؛ مارتین-جونز، دیوید (۱۳۹۵)، **دلوز در قابی دیگر**، ترجمهٔ مجید پروانه‌پور، تهران: متن.

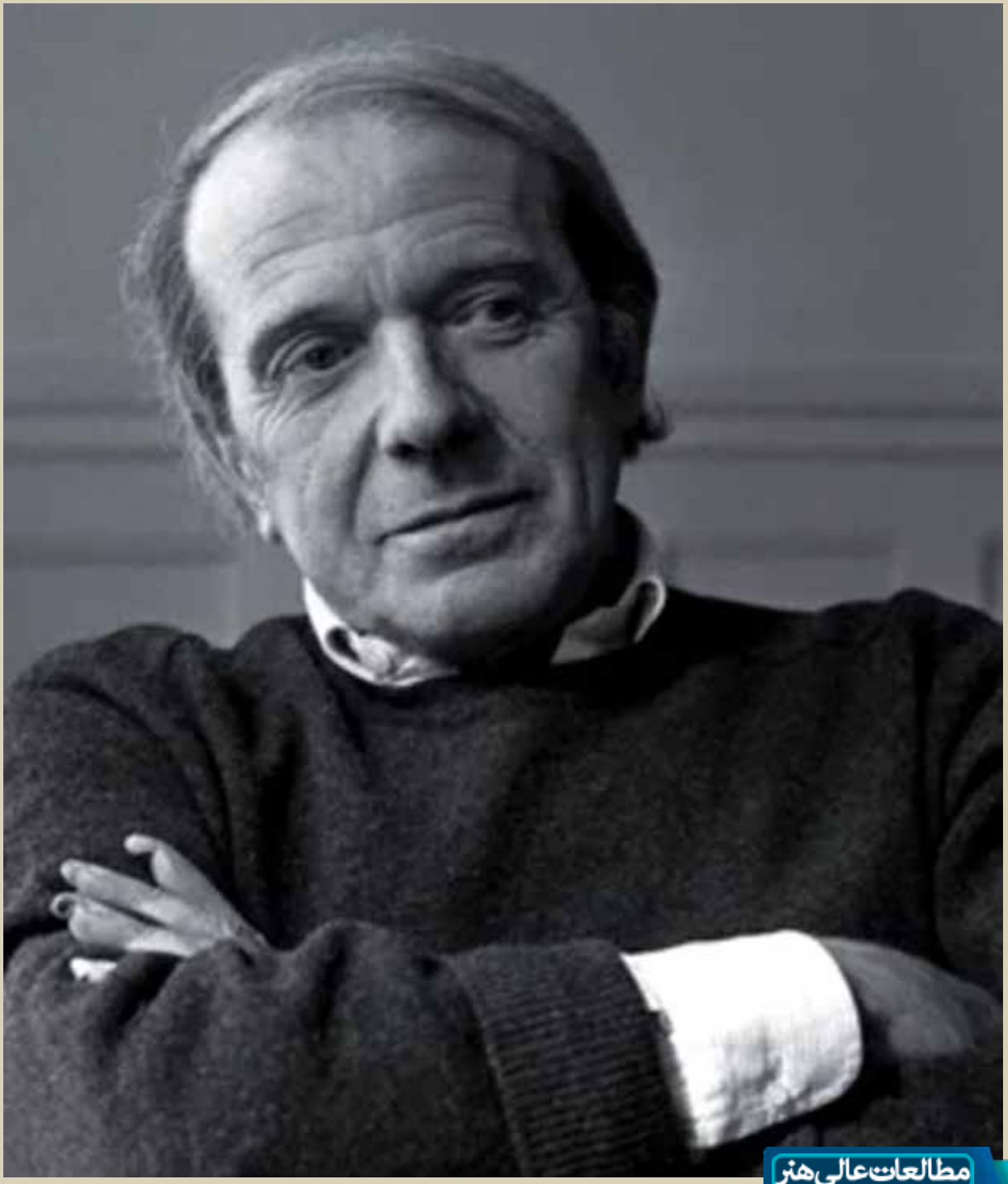
فاطمی، فریماه؛ موسوی‌لر، اشرف‌السادات (۱۴۰۰)، «زیبایی‌شناسی دریافت در هنر چیدمان تعاملی؛ خوانشی بر اساس نظریه ولفگانگ آیزر (مطالعهٔ موردی: چیدمان تعاملی استخر شنای لئوناردو ارلیچ)»، فصلنامه کیمیای هنر، شماره ۳۹، ۲۳-۳۵.

عباسی، فرود (۱۳۹۳)، «بررسی نقش و جایگاه مخاطب در هنرهای تعاملی»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته ارتباط تصویری دانشگاه هنر و معماری تهران مرکز.

نوزاد، هما؛ صافیان، محمدجواد؛ اردلانی، حسین (۱۳۹۷)، «تحلیل هنر تعاملی با رویکرد پدیدارشناسانه مرلوپونتی»، هنرهای تجسمی، دوره ۲۳، شماره ۴، ۵-۱۲.

ب/ پایگاه‌های اینترنتی

URL1 : www.asabsanj.com



ژیل دُلوز [**Gilles Deleuze**]، (۱۹۲۵-۱۹۹۵) فیلسوف معاصر فرانسوی.

او از متفکران جریان پسامدرنیسم محسوب می‌شود. در ۱۹۶۸، دلوز رسالهٔ دکتری‌اش را که شامل یک بخش بزرگ تحت عنوان «تفاوت و تکرار»، و یک بخش کوچک به نام «اسپینوزا و مساله بیان» می‌شد، منتشر کرد. بسیاری از پژوهش‌گران کتاب «تفاوت و تکرار» را شاهکار دلوز می‌دانند. دلوز حضور فعالی در جنبش حمایت از فلسطینیان، کمیتهٔ زندانیان، و انقلاب مه ۱۹۶۸ فرانسه داشت. او پس از انقلاب همراه با **فلیکس گاتاری** (Pierre-Félix Guattari) چهار کتاب بسیار متمایز نوشت و بیان فلسفی را از اساس نو کرد. این همکاری تا زمان مرگ گاتاری در سال ۱۹۹۲ ادامه داشت. گاتاری نیز یک مبارز چپ برجسته در فرانسه و ایتالیا، یک نشانه‌شناس، زبان‌شناس، بوم‌شناس، روان‌کاوی رادیکال در جنبش‌های ضدروان‌کاوی و ضد روان‌پزشکی، و همین‌طور بوم‌شناسی و نشانه‌شناسی نوین به حساب می‌آید.

ژیل دلوز، فیلسوف و استاد دانشگاه که آثار فراوانش در زمینهٔ هنر، ادبیات و اندیشهٔ انسانی بر متفکران فرانسوی اثرگذار بوده‌است، روز ۴ نوامبر ۱۹۹۵ در پاریس درگذشت. اعضای خانواده‌اش گفتند که او از پنجرهٔ آپارتمانش بیرون پرید تا به بیماری ریوی مزمنش که رو به وخامت بود و اخیراً بابتش تحت عمل جراحی نای قرار گرفته بود، پایان دهد.

Studying the Rhizomatic Concept From Gilles Deleuze's Perspective in Interactive Performance Directing

Diba Shayani Majd
B.A in Theatre Directing, Faculty Art and Arshitect, Islamic Azad University of Cemtral Branch, Tehram, Iran.

(Received: 18 Octobre 2024. Accepted: 19 Janvier 2025)

Abstract
The term "rhizome," which was first introduced into philosophical discourse by the influential French philosopher Gilles Deleuze, literally describes the horizontal, branching stems of certain types of plants that grow underground. However, Deleuze imbued this term with a much deeper significance, positing that it encapsulates one of the defining characteristics of the postmodern condition. This multifaceted concept of rhizome can be intriguingly paralleled with the realm of interactive art, which has gained prominence in recent years as a transformative mode of expression. Interactive art refers to a distinctive mode of presenting a work where audience members are invited to assume an active role as creators rather than passive observers. In an interactive performance setting, for instance, while the director establishes initial conditions that set the stage for engagement—much like planting seeds in fertile ground—they do not impose a rigid map dictating how the performance will unfold. This fluidity mirrors the nature of a rhizome itself: decentralized and non-hierarchical. Similarly, audience behavior within such interactive pieces is inherently rhizomatic; each participant brings their own unique interpretations and insights to their engagement with the artwork. As individuals share their perspectives with one another—like branches sprouting from a common root—they generate a rich tapestry of meanings and interpretations that proliferate throughout the duration of the work. The potential for transformation in interactive art aligns beautifully with Deleuze's notion of becoming. This ongoing process not only enriches the experience of the artwork but also highlights the interconnectedness of individuals within a shared creative endeavor. In this way, interactive art becomes a living entity, constantly in flux, challenging traditional notions of authorship and inviting a more collaborative approach to art-making. The rhizomatic structure of these works emphasizes the importance of each participant's role, suggesting that the collective experience can yield new understandings and insights that go beyond the original intentions of the artist.

Keywords
Rhizome, Gilles Deleuze, Interactive Performance, Rhizomatic Elements.