

## ظهور بدن‌های دورگه بر صحنه واقعیت ترکیبی

**چکیده** — گروه آلمانی «ریمینی پروتکل» با بهره‌گیری از فناوری‌های دیجیتال مرزهای تئاتر را گسترش داده و تماشاگران را به مشارکت‌کنندگانی فعال بدل کرده است. آثار این گروه، به دلیل عاملیت مستقیم فناوری، در دسته «تئاتر واقعیت ترکیبی» قرار می‌گیرند. مقاله حاضر با واکاوی رابطه میان مشارکت‌کنندگان و فناوری در این اجراها می‌پرسد: هم‌حضور بدن و فناوری چه نوع «باهم بودنی» را ممکن می‌سازد؟ پس از معرفی این نوع تئاتر، بحث به پدیدارشناسی مرلوپونتی و مفهوم بدن در ارتباط با جهان و دیگران می‌رسد و از بیناسوپژکتیویته به بیناجسمانیت گذر می‌کند. در این دیدگاه، بدن نه فقط ابزار ادراک بلکه درهم‌تنیده با جهانی است که در خمیره‌ای مشترک به نام «گوشت» سهیم است. ورود فناوری به عنوان واسطه، این پیوند را دگرگون می‌کند و ما را به عرصه پس‌پدیدارشناسی می‌برد. با تکیه بر نظریات دن آیدی و مارک هنس، مقاله حاضر نشان می‌دهد که فناوری چگونه در شاکله بدنی ما ادغام می‌شود و تجربه زیسته را متحول می‌کند. در اجرای **ریموت X** صدای هدایتگر هوش مصنوعی در بدن پدیداری مشارکت‌کننده بدنمند می‌شود و امکان هم‌حضوری «گوشالو» میان بدن دیجیتال و بدن پدیداری را پدید می‌آورد. این پیوند جدید امکانی فراهم می‌آورد برای بازاندیشی در زیست‌جهان فناورانه و شیوه‌های نوین باهم‌بودن در اجراهای دیجیتال.

**کلیدواژه‌ها:** ریمینی پروتکل، تئاتر دیجیتال، پس‌پدیدارشناسی، بیناسوپژکتیویته، واقعیت ترکیبی، بدن دورگه

### - مقدمه

از دهه ۱۹۹۰ رایانه‌ها و اینترنت نقشی مهم و فعال در تولید تئاتر و اجراهای زنده داشته‌اند. بدین ترتیب به تدریج اجرایی پدید آمدند که در آن‌ها فناوری‌های دیجیتال در تکنیک و زیبایی‌شناسی اجرا نقشی محوری دارند. به بیان بهتر، این اجراها که با نام‌هایی چون «تئاتر دیجیتال» و «تئاتر واقعیت ترکیبی» شناخته می‌شوند، بدون فناوری دیجیتال ممکن نیست؛ اجرایی که از واقعیت مجازی و افزوده گرفته تا آواتارها و سایبورگ‌ها را شامل می‌شود. اما در اجرایی که با وساطت فناوری ممکن می‌شود بدن زنده اجراگر و تماشاگر در نتیجه مجاورت با فناوری چه تحولی می‌یابد؟

«ریمینی پروتکل»<sup>۱</sup>، گروه تئاتر آلمانی، که کارش را از سال ۲۰۰۰ آغاز کرده است، فناوری‌های دیجیتال را در مرکزیت زیبایی‌شناسی بسیاری از آثار شاخص خود قرار داده است. این گروه تمرکزش بر نفوذ به جعبه سیاه تئاتر و گسترش صحنه‌ی اجرا به وسعت شهرها و فعال کردن تماشاگر در نقش مشارکت‌کننده در اجرا بوده است. بدین منظور فناوری‌های دیجیتال امکانات بسیاری در اختیار آن‌ها گذاشته است. مقاله حاضر جهت واکاوی رابطه‌ی تماشاگر و اجرا به میانجی فناوری‌های دیجیتال مشخصاً به اجرای «ریموت X»<sup>۳</sup> (۲۰۲۲-۲۰۱۳) اثر ریمینی پروتکل می‌پردازد. در این اجرا دیگر نمی‌توان تماشاگران را صرفاً تماشاگر خواند، چرا که آن‌ها

مشارکت کنندگان اصلی در پیشبرد اجرا هستند و بدین ترتیب بدل به کنشگرانی فعال می‌شوند. با واکاوی ارتباطی که به‌میانجی فناوری میان مشارکت کنندگان این اجراها شکل می‌گیرد این پرسش مطرح می‌شود که هم‌حضورِ بدن مشارکت کنندگان و فناوری چه نوع «باهم بودن» و اجتماعی را در این اجراها ممکن می‌سازد؟ در این قبیل هم‌حضور، سه عنصر اساسی برجسته می‌شود: بدن زنده، فناوری، و پساپدیدارشناسی به‌عنوان چارچوبی برای مواجهه‌ی این دو با یکدیگر. بدین ترتیب، مقاله حاضر به سراغ مفهومی در نظریات پدیدارشناختی و پساپدیدارشناختی می‌رود که مطالعه چنین باهم‌بودنی را ممکن می‌کند: بیناسوبژکتیویته؛ و بدین منظور از نظریات پدیدارشناختی ادموند هوسرل و موریس مرلوپونتی و نظریات پساپدیدارشناختی دن آیدی و مارک هنسن بهره می‌گیرد که در بخش مبانی نظری پژوهش به تفصیل بدان پرداخته خواهد شد.

## - روش پژوهش:

پژوهش حاضر به منظور بررسی ارتباط تماشاگر و اجراگر در همجواری بدن و فناوری از نظریات پدیدارشناسی و پساپدیدارشناسی بهره گرفته است. بدین منظور با استفاده از نظریات پدیدارشناختی ادموند هوسرل و موریس مرلوپونتی از مفهوم بیناسوبژکتیویته به بیناجسمانیت می‌رسد. در این دیدگاه، بدن نه فقط ابزار ادراک بلکه درهم‌تنیده با جهانی است که در خمیره‌ای مشترک به نام «گوشت» سهیم است. ورود فناوری به‌عنوان واسطه، این پیوند را دگرگون می‌کند و ما را به عرصه پساپدیدارشناسی می‌برد. با تکیه بر نظریات دن آیدی و مارک هنسن، مقاله حاضر نشان می‌دهد که فناوری چگونه در شاکله بدنی ما ادغام می‌شود و تجربه زیسته را متحول می‌کند. همچنین مقاله حاضر با هدف بررسی بدن‌هایی که در نتیجه همجواری با فناوری تحول می‌یابند، چهارچوبی پساپدیدارشناختی برای بازاندیشی در زیست‌جهان فناورانه و شیوه‌های نوین باهم‌بودن در تئاتر و اجرا فراهم می‌آورد. این پژوهش به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده و از منابع کتابخانه‌ای و پایگاه‌های معتبر اینترنتی سود جسته است.

## - پیشینه پژوهش:

هیچ کتاب یا پژوهشی که مشخصاً به بررسی و تحلیل رابطه تماشاگر و اجرا به‌میانجی فناوری‌های دیجیتال از منظر پساپدیدارشناسی پردازد منتشر نشده است. اما لازم است در این مرور ابتدا مختصر پیشینه‌ای از دو کتابی ارائه شود که اکنون دیگر نقشی دایره‌المعارفی در مطالعه اجراهای دیجیتال دارند: **تئاتر مجازی: یک مقدمه** (۲۰۰۴) و **اجرای دیجیتال: تاریخ رسانه‌ی جدید در تئاتر، رقص، هنر اجرا و اینستالیشن** (۲۰۰۷). گابریالا جیانچی نویسنده کتاب **تئاتر مجازی**، نه تنها به اجراهایی که از وسایل مجازی بهره می‌گیرند، بلکه به اجراهایی هم می‌پردازد که تماماً مجازی‌اند. به‌باور جیانچی «اجرا» در قرن بیست‌ویکم به‌سرعت وارد عصر وانموده‌ها شده است. به گفته‌ی او، تماشاگر در تئاترهای مجازی نه تنها در درون اثر هنری که در موقعیتی خاص قرار می‌گیرد، موقعیتی که اجرا را اداره می‌کند، چه بسا حتی اجرا را تغییر دهد، و در لحظه نیز اجرا موقعیت او را نیز تغییر دهد. (Giannachi, 2004) او بازیگر بیومکانیک و سولد میرهولد و شکل‌های اجرایی باهاوس و دادا و کوبیسم را به نظریه‌های مارشال مک‌لوهان و جی دیوید بالتر و ریچارد گروسین و سو-الن کیس<sup>۷</sup> گره می‌زند و از این طریق شالوده‌ی تحلیل اجرای مجازی را پی‌ریزی می‌کند. بدین ترتیب امکان تحلیل جایگاه جدید تماشاگر در عصر رسانه‌ای شده و نقش تغییر یافته‌ی تماشاگر در اجراهایی که شامل رسانه‌های جدید می‌شوند فراهم می‌شود. کتاب **اجرای دیجیتال** نوشته استیو دیکسون نیز یک تاریخ‌نگاری جامع و انتقادی در ارتباط با ظهور پیشرفت‌های فناوری در مطالعات اجراست. دیکسون با مرور

تبارشناسی مورد نظرش در تشریح تئاتر دیجیتال که ریشه‌هایش را در فوتوریسم می‌بیند، مدعی است میراث تئاتر دیجیتال را نه در اجراهای پست‌مدرن که باید در اجراهای مدرن جست. در این راستا از دو کتاب دیگر می‌توان یاد کرد که مشخصاً به مطالعه دگرگونی بدن اجراگران در مجاورت با فناوری‌های دیجیتال می‌پردازند: **تئاتر سایبورگی: تلاقی‌های جسمانی/فناورانه در اجرای چندرسانه‌ای** (۲۰۱۱) و **نزدیک‌تر: اجرا، فناوری، پدیدارشناسی** (۲۰۰۷). کتاب **تئاتر سایبورگی** نوشته جنیفر پارکر-استارباک<sup>۸</sup> از اولین مطالعات جامع درباره بدن‌های سایبورگی و سوپراکتیویتی سایبورگی در فضای تئاتری است. این کتاب به تحلیل اجراهایی می‌پردازد که در آن‌ها بدن‌های انسانی، به معنای واقعی کلمه و/یا به معنای استعاری، با فناوری درهم تنیده شده‌اند تا ذهنیت‌های مابعدانسانی و جدید بسازند. پارکر-استارباک در شرح گونه‌ی تئاتری مد نظرش بدن و فناوری را در بافتی درهم تنیده همچون بافت دی‌ان‌ای بررسی می‌کند. وقتی فناوری در مقام سوژه بر صحنه ظاهر می‌شود، عاملیت و مرکزیت پیدا می‌کند و تبدیل می‌شود به جزء کامل اثر که با بدن‌های روی صحنه تئاتر ادغام شده است. نقش فناوری به سوژه تغییر می‌یابد و شکل تئاتر سایبورگ تعریف می‌شود. (Parker-Starbuck, 2011) سوزان کوزل نویسنده کتاب **نزدیک‌تر**، تجربیاتش را در هنر رقص و اجرا در نوعی درهم تنیدگی میان بدن رقصنده و فناوری‌های دیجیتال مطالعه می‌کند و بدین منظور از فلسفه پدیدارشناسی مرلوپنتی بهره می‌گیرد. کوزل استدلال می‌کند که اجرا می‌تواند همچون کاتالیزگری در خدمت درک بهره‌گیری‌های گسترده اجتماعی و فرهنگی از فناوری دیجیتال عمل کند.

با وجود گستردگی نفوذ فناوری‌های دیجیتال به اجرا در سه دهه گذشته و البته گسترش مطالعات پژوهشی در این حوزه، به وضوح می‌توان فقدان این قبیل فناوری‌ها را در تئاتر کشورمان دید، چه در پروژه‌های تولیدی چه در پژوهش‌های این زمینه. تازه بعد از همه‌گیری بیماری کووید-۱۹ و بسته شدن سالن‌های تئاتر بود که بحث تئاترهای آنلاین در کشور پا گرفت. تب تندی که با همان سرعت اوج گرفتنش به سردی نشست و بار دیگر از اهمیت افتاد. بنابراین مشخص است که نمی‌توان انتظار فعالیت گسترده یا تأثیرگذاری را در این حوزه مطالعاتی داشت. از معدود مقاله‌هایی که در سال‌های اخیر در زمینه مطالعه اجراهای دیجیتال منتشر شده است می‌توان به مقاله «واکاوی مفهوم زنده‌بودن در مطالعات اجرا از منظر پگی فلن و فیلیپ اسلندر» (۱۴۰۲) نوشته نرگس یزدی و مجید فدائی و نادر شایگان‌فر اشاره کرد. این مقاله بر آن است تا به ارزیابی مجدد نظریات فیلیپ اسلندر و پگی فلن درخصوص امر چالش‌برانگیز «زنده‌بودن» در هنرهای اجرایی بپردازد. فلن با تأکید بر عدم امکان بازتولید اجرای زنده در برابر اسلندر قرار می‌گیرد که بر رسانه‌ای شدن اجرا در عصر حاضر تأکید دارد. با تحلیل این تقابل، نویسندگان مقاله به این نتیجه می‌رسند که «ضمن اینکه هر دو نظریه پرداز به ناپایداری و ناپدیدشدن اجرای زنده پس از اتمام آن اذعان دارند، هم دیدگاه هستی‌شناختی مبتنی بر تقابل اجرای زنده و اجرای رسانه‌ای شده فلن و هم مباحث اسلندر مبتنی بر تاریخمندی و مشروط‌بودن زنده بودن، با فراگیری فرم‌های اجرایی نوین ترکیبی، به‌ویژه پس از تحولات اخیر در اجراهای دیجیتال و مجازی نیازمند بازنگری هستند.» (یزدی و همکاران، ۱۴۰۲، ۳۱) مقاله دیگری از همین نویسندگان با عنوان «واکاوی مفهوم زنده‌بودن در اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای با تمرکز بر گزیده‌ای از آثار بلست ثیری» (۱۴۰۲) که به واکاوی مفهوم زنده‌بودن در اجراهای دیجیتال خاصه در دو اجرای **آدم‌ربایی** و **کرن** اثر گروه بلست ثیری می‌پردازد. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که این دو اثر بینارسانه‌ای «با تعاریف نوین فضا، زنده‌بودن که پیش‌تر بر مبنای هم‌حضور جسمانی اجراگر و مخاطب در زمان و فضایی مشترک تعریف می‌شد که مراد از آن مجاورت فیزیکی آن‌ها بود را اکنون می‌توان بر مبنای هم‌حضور در زمان و فضایی مشترک، اما فضایی که به واسطه تکنولوژی خلق شده تبیین کرد.» (یزدی و همکاران، ۱۴۰۲، ۲۹)

در خصوص پژوهش‌هایی که روی اجراهای گروه ریمینی پروتکل انجام شده است می‌توان به مقاله «در فضاهای باز: هزارتوی تأثیری ریمینی پروتکل» (۲۰۱۶) نوشته استر بلویس پانز اشاره کرد. نویسندگان با استعاره‌ی هزارتو قصد دارد تجربه خود را در همکاری با گروه ریمینی پروتکل در اجرای «**فضاهای باز**» بیان کند، آن‌هم در رابطه با ایده‌ی «غرق شدن»<sup>۱۱</sup> (اثری که محیط‌های همه‌جانبه<sup>۱۲</sup> ایجاد می‌کند). به اعتقاد نویسندگان «این اجرا با واکاوی رابطه بین امر فناورانه و جسمانی دیدگاهی جدید در خصوص تأثیر همه‌جانبه ارائه می‌کند.» (Belvis Pons, 2016, 126) به اعتقاد او امر همه‌جانبه زمانی ظهور می‌کند که مرز میان بدن و ذهن محو می‌شود، نظیر هزارتوی تأثیری در اجرای «**فضاهای باز**». در واقع نویسندگان تولید هزارتو را سیاست ریمینی پروتکل برای مشارکت تماشاگران می‌دانند. کریستی سِجمن<sup>۱۳</sup> نویسنده مقاله «تجربه مخاطب در فضاهای باز ریمینی پروتکل» (۲۰۱۷)، به تحلیل تجربه‌ای می‌پردازد که مخاطب در این اجرا، با بهره‌گیری از آپد و هدفون، از سر می‌گذراند. او بررسی می‌کند که چگونه شرکت‌کننده تجربه خود را در اجرایی که در فضاهای باز و در هم‌تنیدگی سه لایه زمانی — روایت‌های گذشته، لحظات ضبط‌شده، و زمان حال زنده — رخ می‌دهد، مدیریت می‌کند. به گفته سِجمن، «طراحی پیچیده ریمینی پروتکل که بر آشنایی‌زدایی از طریق ادغام جهان مجازی و واقعی تکیه دارد، امکان برقراری ارتباط عمیق مخاطب با اجرا را مختل و محدود می‌کند.» (Sedgman, 2017, 13)

جالب است که با وجود حضور گروه ریمینی پروتکل در سی‌وششمین جشنواره بین‌المللی تئاتر فجر و اجرای نمایش **ریموت تهران**، آثار گروه ریمینی پروتکل چندان مورد توجه پژوهشگران ایرانی نبوده‌اند و فقط گزارش‌هایی از این اجرا در وب‌سایت‌ها منتشر شده است. گزارش پرستو فرهادی در وب‌سایت خبرگزاری «ایسنا» با عنوان «۱۰۰ دقیقه راهپیمایی آلمانی‌ها در تهران» (۱۳۹۶) به پوشش ابعاد این اجرا در شهر تهران پرداخته است. نکته قابل توجه این گزارش نظر یورگ کارنوئر یکی از سازندگان این اجرا از رفتار متفاوت شهروندان تهرانی در مواجهه با قانون است که ساخت این اجرا را با چالش‌هایی متفاوت با سایر شهرهای دنیا روبرو کرد. به اعتقاد او «سوژه متن ما معمولاً درباره این است که زندگی چقدر قابل پیش‌بینی است و چقدر باید قابل پیش‌بینی باشد تا بتواند کار کرد داشته باشد. وقتی مثلاً هیچ‌کس برای چراغ قرمز توقف نمی‌کند هرج و مرج و تصادف پیش می‌آید و من وقتی به تهران آمدم متوجه شدم که متدهای متفاوتی در برخورد با همان چراغ قرمز و قانون وجود دارد. زندگی در شهر تهران به لحاظ قانون‌مندی و قابل پیش‌بینی بودن خیلی متفاوت از اروپاست چون مردم اینجا در بحث ترافیک و قوانین ترافیکی کمتر قابل پیش‌بینی هستند.» (ایسنا، ۱۳۹۶) از نظر مهسا شیدانی در مقاله Theatre of the documents of everyday: Studying documentation strategies in Rimini Protokoll's city performance «via their official website» شهر در اجراهای گروه ریمینی پروتکل خاصه در اجرای **ریموت X** (۲۰۲۲-۲۰۱۳) و ۱۰۰٪ شهر از طریق حضور شرکت‌کنندگان «دگرگون می‌شود». راهکار مستندسازی اجرای مستند در این قبیل اجراها عبارت است از ثبت بدن‌های حاضر در اجرا و همچنین ثبت خودِ اجرا از نگاه شرکت‌کنندگان. (Sheydani, 2023)

## - ریمینی پروتکل: اجرایی به وسعت شهر

هلگارد هاگک<sup>۴</sup> و استفان کائگی<sup>۵</sup> و دنیل وتزل<sup>۶</sup> که اولین بار در دانشکده مطالعات تئاتر کاربردی گیسن<sup>۷</sup> در آلمان با یکدیگر آشنا شدند، در سال ۲۰۰۰ گروه تئاتر «ریمینی پروتکل» را بنیان گذاشتند. آثار ریمینی پروتکل اغلب به‌عنوان آثاری مستند یا تجربی شناخته می‌شوند که می‌توان آن‌ها را یادآور سنت تئاتر اروپین پسکاتور و برتولت برشت دانست. چرا که اجراهای این گروه عمدتاً روی موضوعاتی مرتبط با زندگی روزمره متمرکزند، یعنی مرتبط با جهانی که هر روز در حال تجربه آنیم، تجربه‌هایی که شاید اغلب آن‌ها را

نادیده می‌گیریم. دلیل انتخاب نام گروه نیز همین دغدغه بود. گرچه بخش اول نام گروه صرفاً با الهام از نام شهر ساحلی «ریمینی» در ایتالیا انتخاب شد، بخش دوم، یعنی «پروتکل»، کلمه‌ای آلمانی است به معنی صورت جلسه که مرتبط است با مستندسازی یا گزارش روزنامه‌ای.

اجراهای ریمینی پروتکل با دو شیوه از سنت تئاتر کلاسیک فاصله گرفته‌اند: (۱) در نحوه به کارگیری بازیگران (۲) با خروج از سالن رسمی و محصور تئاتر. آثار این گروه «با درخشش متخصصان<sup>۸</sup> در مقام اجراگر انجام می‌شد.» (Cornish, 2009, 47) متخصصانی با تجربه‌های خاص و در زمینه‌های علمی و مهارتی مشخص. «اصطلاح متخصصان در تضاد با ایده‌ی تئاتر آماتور است: کسانی که روی صحنه‌اند نباید به خاطر کارهایی که نمی‌توانند انجام دهند (یعنی اجراگری) قضاوت شوند، بلکه قضاوت آن‌ها باید بر مبنای توانایی‌ها و قابلیت‌های ویژه‌ای باشد که حضورشان را روی صحنه توجیه می‌کند.» (Dreyse & Malzacher, 2008, 23) بدین ترتیب، مسیر پیشروی یک اجرا، از جمله موضوعات و شخصیت‌ها و مکان‌ها و متن بر عهده‌ی متخصصان است. توانایی‌هایی تکنیکی یا حضور پرجذبه اجراگران هیچکدام قرار نیست به کار شکل اجرایی ریمینی پروتکل بیاید. حتی لازم نیست اجراگران داستان‌های بزرگی را که به صحنه می‌آورند، تجربه کرده باشند. مصالح کار برای یک اجرا از تحقیقات گسترده و مصاحبه‌های طولانی با متخصصان به دست می‌آید. بنابراین ماده روایی کار هم مستند است هم ادبی. از این رو، ویتزل می‌گوید: «در نهایت، ما واقعاً علاقه‌ای به اینکه آیا کسی حقیقت را می‌گوید یا نه نداریم، بلکه توجه‌مان به این است که او چگونه خود را ارائه می‌دهد و چه نقشی را بازی می‌کند.» (Malzacher, 2010, 82)

وتزل، با همین ویژگی‌ها، آثار هنری ریمینی پروتکل را تئاتری می‌داند از نوع «پست‌دراماتیک». هانس تیس لمن در سال ۱۹۹۹ اصطلاح «تئاتر پست‌دراماتیک» را در خصوص تئاتر بعد از دهه ۱۹۶۰ ابداع کرد که در اروپا و آمریکا نوعی تغییر پارادایم را از سر می‌گذراند. لمن به همراه آندری ویرت<sup>۹</sup> در دانشکده مطالعات تئاتر کاربردی دانشگاه گیسن در حد فاصل ۱۹۸۲ تا ۱۹۸۸ یکی از کاربردی‌ترین مراکز آموزشی مطالعات تئاتر را به راه انداخت. بنابراین شاید عطش فراوی از تئاتر دراماتیک برای اعضای ریمینی که در همین دانشکده درس خوانده‌اند چندان عجیب نباشد. لمن این اصطلاح را بدیلی برای اصطلاح فراگیر «تئاتر پست‌مدرن» می‌داند و هدفش از این انتخاب شرح این موضوع بود که «چگونه گستره وسیعی از فرم‌های تئاتر و اجراهای معاصر بیش از اینکه از امر "مدرن" فاصله گرفته باشند، از "درام" فاصله گرفته بودند. به این معنی که این فرم‌ها دیگر با ایده به اجرا درآوردن میمیتیک نوعی کشمکش دراماتیک در قالب یک داستان (فابل) و دیالوگ‌هایی که در یک جهان داستانی بر زبان شخصیت‌ها جاری شوند، همخوانی نداشتند.» (کرل و همکاران، ۱۴۰۰، ۹) بدین ترتیب تئاتر پست‌دراماتیک چالشی نسبت به سلطه متن دراماتیک ایجاد کرد.

در چنین تئاتری تمرکز کارگردان و طراح اجرا بر خلق یک رویداد یا موقعیت است که احتمالاً از دل یک واقعه تاریخی، اجتماعی یا سیاسی بیرون آمده است. بنابراین این قبیل اجراها اغلب از هنجارهای فرهنگی و اجتماعی عدول و در عادات‌های مرسوم تماشاگران اختلال ایجاد می‌کنند. متونی که برای این قبیل اجراها تولید می‌شوند اغلب متونی «باز» هستند، به این معنا که از تماشاگران می‌خواهند همکاران فعال اجرا باشند. «تماشاگران دیگر فقط در حال پر کردن فضاهای پیش‌بینی شده در یک روایت دراماتیک نیستند، بلکه از آن‌ها می‌خواهند شاهدانی فعال باشند و در فرایند معناسازی خود تأمل کنند، [...] و در پی معنایی قطعی در اجرا نباشند.» (Lehmann & Jurs, 2006, 6) بدین ترتیب به اعتقاد لمن گرایش به اجرا ضمناً «گرایش به تماشاگران هم است.» (ibid:5) به همین اعتبار می‌توان به نقل قولی از ماکس هرمن در تعریف «اجرا» اشاره کرد: اجرا «نوعی بازی است که همه در آن شرکت می‌کنند، بازیگران و تماشاگران.

می‌توانیم اجرا را رویدادی تعریف کنیم که تمام شرکت‌کنندگان در آن خود را در مکان و زمانی یکسان می‌یابند و بدین صورت در مجموعه‌ای از فعالیت‌ها شرکت می‌کنند.» (فیشرلیشته، ۱۳۹۷، ۲۷) شرکت‌کنندگان می‌توانند بازیگران یا تماشاگران باشند. نقش این بازیگران و تماشاگران می‌تواند تغییر کند و بدین ترتیب هر یک می‌تواند نقش بازیگر را برای زمانی مشخص برعهده بگیرد و سپس دوباره تماشاگر شود. با نگاهی اجمالی به تاریخ تئاتر مشخص است که تماشاگران در طول زمان به تدریج منفعل شدند، به بیان بهتر «تماشاگران در ابتدا درگیری فعالی در جشنواره‌های مذهبی یونان باستان داشتند اما در طی تاریخ به تدریج صحنه و سالن تاریک تماشاخانه، در تئاتر ناتورالیستی پاریس و مسکو در پایان قرن نوزدهم، کاملاً از هم جدا شدند.» (همان، ۱۳۵) از دهه‌ی ۱۹۶۰ بار دیگر فرایند تولید و دریافت اثر هنری بیش از پیش وابسته به مشارکت افراد شد، تا آنجا که «هم تولید و هم دریافت اثر هنری نیاز به مداخله فعال مخاطب-شرکت‌کننده دارد، حتی می‌توان آن را نوعی آفرینش مشارکتی دانست.» (Pavis, 2016, 156) «تماشاگر با مشارکت در توسعه‌ی صحنه یا یک رویداد اجتماعی موقعیت منفعل خود را در مقام تماشاگر پشت سر می‌گذارد.» (ibid) بدین ترتیب همانطور که اریکا فیشرلیشته بیان می‌کند «اجرا در حضور جسمانی بازیگران و تماشاگران پدید می‌آید.» (فیشرلیشته، ۱۳۹۷، ۲۸)

گروه ریمینی پروتکل برای تماشاگر جایگاهی خاص قائل است. در نظر این گروه، تماشاگر فردی ناشناس نیست. قرار نیست در اتاقی تاریک مشابه سالن تاریک تئاتر باشد، جایی که نور از روی تماشاگر می‌رود و فقط روی صحنه می‌افتد. تماشاگر در لحظه‌های مشخصی بدل به پروتاگونیست نمایش می‌شود و به اعتقاد کائگی دادن نقش به افراد لذت تجربه اجرا را به مراتب بیشتر می‌کند. هاگ اینطور ادامه می‌دهد که شاید اصلاً مفهوم تماشاگر مفهوم اشتباه باشد. چرا که آن‌ها به نوعی مشارکت‌کنندگان پروژه اجرایی هستند و ما به جد آن‌ها را در نقش مشارکت‌کننده در نظر می‌گیریم. (Rimini Protokoll, 2020) بنابراین بهتر است در این اجراها به جای استفاده از مفهوم تماشاگر از اصطلاح مشارکت‌کننده یا به معنایی دقیق‌تر از مفهوم کنشگر فعال استفاده کرد. در دو دهه گذشته گروه ریمینی پروتکل در آثارشان به «سازمان‌دهی باهم‌بودن مردم» پرداخته‌اند. (ibid) بهره‌گیری از ابزارهای فناورانه امکان چنین ارتباطی را نیز گسترش داده و آن‌ها را مجهز به ساختن صحنه‌ی «واقعیت ترکیبی»<sup>۲</sup> کرده است. این اجراها باهم‌بودنی را ممکن می‌کنند که دیگر در نتیجه هم‌حضور اجرای اجراگر و تماشاگر روی نمی‌دهد.

## - صحنه‌ی «واقعیت ترکیبی»

آثار هنری همواره تحت تأثیر وقایع زمانه‌شان بوده‌اند. با ظهور تلویزیون و گسترش رسانه‌های تصویری و فناوری‌های ارتباطی در نیمه دوم قرن بیستم، تئاتر و هنرهای اجرایی نیز دستخوش تغییر شدند. در جهانی که به تدریج در سیطره رسانه‌ها قرار گرفت، گریز از این تأثیرات ناممکن به نظر می‌رسید. این روند با توسعه فناوری‌های دیجیتال، از جمله رایانه‌های شخصی، اینترنت و واقعیت مجازی در دهه ۱۹۹۰، شدت بیشتری یافت. در نتیجه، هنرمندان، به‌ویژه در حوزه اجرا، به کاوش در امکان‌های جدید ارتباطی میان تماشاگر و اجرا پرداختند، آن‌هم به میانجی فناوری‌های دیجیتالی که اکنون بخش جدایی‌ناپذیر زندگی روزمره ما شده‌اند. دیگر نمی‌توان نفوذ همه‌جانبه فناوری را در زندگی روزمره انکار کرد. کافی است در یک روز عادی نگاهی گذرا به اطرافمان بیندازیم تا ببینیم که همه درهم‌تنیده با گوشی‌های هوشمند، تبلت‌ها یا رایانه‌های شخصی خود هستند. «در جامعه‌ای که مدام پیچیده‌تر و به فناوری وابسته‌تر می‌شود شمار بیشتری از مناسبات میان انسان و ماشین در پس‌زمینه متشکل از ماشین‌ها و ویژگی‌های جوگونه [یعنی مانند اتمسفر] می‌یابند.» (آیدی، ۱۴۰۰، ۷۸) به

این اعتبار می‌توان گفت «ما درون یک ماشین به سر می‌بریم». (همان، ۷۹) این حقیقت مستند از چشم اعضای گروه ریمینی پروتکل نیز دور نمانده است. بنابراین فناوری در تولید آثارشان نقشی کلیدی دارد.

از نخستین اجراهایی که این گروه فناوری را در مقام میانجی میان شرکت‌کنندگان اجرا به کار گرفتند اجرای کل کتا<sup>۳</sup> در سال ۲۰۰۵ بود. این اجرا ترکیبی بود از نمایش رادیویی و پیاده‌روی شهری. در این اجرا هر شرکت‌کننده در برلین تماسی تلفنی از کارمند واقعی مرکز تماس در کلکته هند دریافت می‌کرد که شرکت‌کننده را از راه دور در یک پیاده‌روی شخصی در شهر هدایت می‌کرد. کارمند هندی ممکن بود نقاط دیدنی شهر را توصیف کند، دستوراتی برای بازدید از مکان‌های خاص بدهد یا درباره موضوعاتی مانند جهانی‌سازی، کار و تجربیات شخصی خود با شرکت‌کننده گفتگو کند. شهر برلین صحنه واقعی تجربه اجرا برای شرکت‌کننده بود اما راهنمای هندی حضوری ناپیدا از راه دور داشت. ریمینی پروتکل دو سال بعد در اجرای «کل کتا در یک باجه»<sup>۴</sup> با بهره‌گیری بیشتری از امکانات فناوریانه ویدیویی و صوتی و با حضور از راه دور شرکت‌کنندگان ابعاد بیشتری به این اجرا دادند. به جای یک پیاده‌روی شهری، این اجرا بدل به تجربه‌ای صمیمی و یک‌به‌یک شد، جایی که یک کارمند مرکز تماس در کلکته طی یک مکالمه تصویری یک ساعته با شرکت‌کننده در برلین ارتباط برقرار می‌کرد و او را در دل داستان هدایت می‌کرد. ریمینی پروتکل این یک ساعت گفت‌وگو را «نمایش تلفنی بین‌قاره‌ای» نامید! (Cornish, 2010, 48) این تجربه، حداقل از نظر فنی، شباهت چندانی به «تئاتر» ندارد، چرا که مطابق تعریف فیشرلیشته در هم‌حضوری جسمانی شرکت‌کنندگان در یک فضای فیزیکی و در چهارچوب زمانی مشترک برگذار نمی‌شود. درحقیقت ساختار اجرا در متن گفتگوی میان این دو طرف شکل می‌گیرد. عنصر تعیین‌کننده در این دو اجرا فناوری است چرا که بدون میانجی فناوری دیجیتال این اجراها ممکن نمی‌شوند. همچنین فناوری در این اجراها عاملیتی ناگزیر دارد و امکان ارتباط و مشارکت تماشاگر در مقام شرکت‌کننده را افزایش می‌دهد. بدین ترتیب با در نظر گرفتن تعریف استیو دیکسن می‌توان این اجراها را «اجرای دیجیتال» نامید: «اصطلاح "اجرای دیجیتال" به‌طور گسترده‌ای شامل هر اجرایی است که در آن فناوری‌های رایانه‌ای نه نقشی فرعی که نقشی کلیدی در تکنیک و زیبایی‌شنایی شکل‌های دریافت این اجراها بازی می‌کنند.» (Dixon, 2007, ۲)

اجراهای دیجیتال دارای شاخصه‌ای مشترک هستند: «آن‌ها ارتباطی پیچیده میان فضاهای فیزیکی گوناگون و فضاهای مجازی ایجاد کرده‌اند.» (Giannachi, 2004, 1) بر همین اساس، گابریلا جیاناچی اصطلاح اجرای «واقعیت ترکیبی» را پیش می‌کشد. اجرای واقعیت ترکیبی عبارت است از به صحنه‌بردن اجراهای تئاتری در محیط‌های واقعیت ترکیبی، «اصطلاحی که هم به ترکیب عناصر واقعی و مجازی اشاره دارد و هم به تلفیق اجرای زنده با تعامل‌پذیری [انسان و رایانه]». (Benford & Giannachi, 2011, 1) این اصطلاح در اصل برگرفته از تعریفی در علوم رایانه از محیط‌های واقعیت ترکیبی است که پل میلگرم<sup>۵</sup> و فومیو کیشینو<sup>۶</sup> در سال ۱۹۹۴ صورت‌بندی کردند. طبقه‌بندی مورد نظر آن‌ها پیوستاری است از محیط‌های کاملاً واقعی و فیزیکی در یک سر طیف و محیط‌های کاملاً مجازی در سر دیگر. انتهای یک سر طیف «واقعیت افزوده»<sup>۷</sup> (AR) نزدیک به محیط واقعی و سر دیگر طیف «مجازیت افزوده»<sup>۸</sup> (AV) است نزدیک به محیط‌های کاملاً مجازی. بدین ترتیب فناوری‌های واقعیت ترکیبی جهان‌های واقعی و مجازی را در هم ادغام می‌کنند. (Milgram & Kishino, 1994) سیستم واقعیت افزوده دنیای واقعی و اشیای مجازی را ترکیب می‌کند، در زمان واقعی اجرا می‌شود و امکان تعامل بین کاربران و اشیای مجازی را فراهم می‌آورد. بر اساس نظر میلگرام و کیشینو واقعیت افزوده واقعیت را تکمیل می‌کند، بدون اینکه به‌طور کامل جایگزین آن شود. (Ibid) سیستم‌های واقعیت ترکیبی (MR) به گونه‌ای طراحی شده‌اند که به کاربران این توهم را بدهند که اشیای

دیجیتال در همان فضای اشیای فیزیکی قرار دارند. برای ایجاد این توهم همزیستی، اشیای دیجیتال باید به طور دقیق در محیط واقعی جای گذاری شوند و در زمان واقعی با اشیای واقعی هماهنگ گردند. (Costanza et al., 2009) از طریق آثار هنری دیجیتال، همکاری میان هنرمندان و فناوران «رابطه میان انسان و رایانه را از نو شکل می دهد.» (Benford, Giannachi, 2011) چنین رابطه ای هم عناصر «واقعی» و هم «مجازی» را در بر می گیرد، بنابراین «امکان ایجاد و تحلیل محیط هایی را فراهم می کند که در آن ها اشیای فیزیکی و دیجیتال به صورت همزمان و در زمان واقعی با یکدیگر همزیستی و تعامل دارند.» (ibid, 3) بر همین اساس این اجراها اغلب ارتباطی پیچیده میان فضاهای فیزیکی گوناگون و فضاهای مجازی ایجاد می کنند.

بدین ترتیب می توان گفت محیط واقعیت ترکیبی (از نظر پدیدارشناختی) از پیوند انسان یا به بیان بهتر بدن زنده و فناوری تعیین می شود. در اجراهای فناورانه ی ریمینی پروتکل، اجراگر به تدریج حذف و به نوعی در صدایی که شنیده می شود یا تصویری که دیده می شود استحاله می یابد. در چنین حالتی که دیگر خبری از هم حضوری جسمانی تماشاگران و اجراگران - آنطور که فیشلیشته می گوید - نیست چطور می توان از امکان ارتباط و «باهم بودن» میان تماشاگران و اجراگران یا به بیان بهتر مشارکت کنندگان یک اجرا سخن گفت.

#### - از بیناسوژکتیویته تا بیناجسمانیت

ارتباط میان تماشاگر و اجرا، یا به بیان بهتر، میان مشارکت کنندگان، در چارچوب پدیدارشناسی، به مفهوم بیناسوژکتیویته بازمی گردد؛ مفهومی که در نسبت میان خود و دیگری شکل می گیرد. بیناسوژکتیویته ابتدا در پدیدارشناسی هوسرل مطرح شد و سپس در آرای سایر پدیدارشناسان بسط یافت. این مفهوم در فلسفه سنتاً در مسئله «اذهان دیگر» طرح می شد. اینکه آیا غیر از من ذهن های دیگری هم وجود دارند یا نه. اما همچنان تأکیدش بر دوتایی دکارتی سوژه و ابژه بود، به این معنا که من سوژه و دیگری ابژه است. اما با برجسته شدن مفهوم «بدن زیسته» در بیناسوژکتیویته پدیدارشناسی هوسرل این دوتایی به چالش کشیده شد و در اثر آخر هوسرل مرلوپونتی تحت عنوان **دیدارپذیر و دیدارناپذیر** در دل مفهوم «گوشت» (یا تن) محو تر گردید.

برای بحث در خصوص رابطه و ادغام بدن های زنده مشارکت کنندگان با فناوری در اجرای واقعیت ترکیبی ابتدا باید به تعریف مفهوم «بدن» در پدیدارشناسی پردازیم. برجسته شدن «بدن» در فلسفه پدیدارشناسی به این معنا بود که «شخص تنها صاحب یا سوژه [یا فاعل] تجربه نیست بلکه موجودی بدنمند هم است.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۲۰۱) هوسرل از دو نوع بدن بحث می کند: بدن زیسته<sup>۳۲</sup> و بدن فیزیکی<sup>۳۳</sup>. بدن زیسته بدنی است که «از درون» تجربه می شود و بدن فیزیکی بدنی که «از بیرون» تجربه می شود. هوسرل با چنین تمایزی تأکیدش را بر حس های حرکتی گذاشت، بدین صورت که بدن زیسته از طریق حرکت بدنی و ادراک درونی از این حرکت آشکار می شود. بدین ترتیب هوسرل بدن فیزیکی را بدن-ابژه و بدن زیسته را بدن-سوژه می داند و با چنین تمایزی بدن-سوژه همان من آگاه شد. (Welton, 2006)

با ادراک بدن زیسته، هر چیزی را نیز که از طریق آن بدن ادراک می شوند درک می کنیم. به بیان هوسرل «بدن مرکزی است که فضا اطراف آن و نسبت به آن خود را هویدا می کند.» (زهاوی: ۱۴۰۰، ۲۰۵) بدین ترتیب «بدن شرط امکان ادراک ابژه های مکانی و بیناکنش با آن هاست و جسمیت یافتن ما هر نوع تجربه در-جهانی را ممکن می سازد و برای آن واسطه می شود.» (همان) به بیانی هایدگری

می‌توان گفت وجودمان در-جهان-بودنی بدنی را تجربه می‌کند. یعنی بدن همواره احاطه شده در جهان و درگیر آن است، یعنی درگیر با اشیا و دیگران که در-جهان-بودن آن است. به باور هوسرل «امکان اجتماعی بودن مستلزم بیناسوژکتیویته خاصی از بدن است.» (زهاوی، ۱۴۰۲، ۲۱۴) به عبارت دیگر «بدن ماهیتاً فقط به شرط ارتباط با بدن دیگر می‌تواند عینیت داشته باشد.» (رشیدیان، ۱۳۹۹، ۳۹۳) برای مرلوپونتی نیز «بدن نقطه آغاز» حل مسئله دیگری است. (مرلوپونتی، ۱۴۰۳، ۴۷۵)

مرلوپونتی سوژه‌ای بدنمند با لایه‌ای پیشاشخصی را در نظر می‌گیرد که صرفاً منحصر به سوژه‌های منفرد باقی نمی‌ماند بلکه «تجربه گشودگی مشترکی است به روی یک جهان واحد.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۲۱۱) درواقع تلاقی نظرگاه من با دیگری در نتیجه همزیستی بدن‌ها تجربه می‌شود: «دقیقاً بدن من است که بدن متعلق به دیگری را ادراک می‌کند.» (مرلوپونتی، ۱۴۰۳، ۴۸۱) سوژه یا فاعل شناسایی چنین بازشناسی اجتماعی آغازین «شاکله بدنی»<sup>۲</sup> است که در واقع مرلوپونتی آن را در ادامه تعریف هوسرل از بدن زیسته در نظر گرفت. شاکله بدنی دلیل حالت‌ها و حرکات‌های بدنی است و مقوم آشنایی پیشاشناختی ما با خودمان و جهانی است که در آن به سر می‌بریم. در واقع شاکله بدنی واسطه وابستگی متقابل خود و جهان است. این حرکت بدنی مبتنی بر چیزی است که هوسرل و در ادامه مرلوپونتی حس‌های حرکتی نامیدند، اما در تعاریف اخیر حس عمقی<sup>۳</sup> نامیده می‌شود. (پژوهشگران معاصر معتقدند فناوری‌های نوین نه تنها شاکله بدنی را با حس عمقی پیوند می‌دهند بلکه حس عمقی را با نام حس ششم نیز معرفی می‌کنند (Hansen, 2012, 26) حس عمقی «به ما آگاهی آشکار و گاهاً ضمنی از حالت‌ها یا حرکت بخش‌های مختلف اعضا و جوارح بدن خودمان می‌دهد.» (Welton, 2006, 201) البته باید توجه داشت که حس حرکتی و شاکله بدنی یکی نیستند، بلکه شاکله بدنی حرکت‌های بدنی را ممکن می‌سازد و بدین ترتیب مبنایی می‌شود در خدمت مهارت‌های دیداری-حرکتی بدن. بنابراین «بدن من و خود جهان ذاتاً به هم آمیخته‌اند: این بدن تنها از آن رو بدن من است که من خود را جهت‌یافته در محیطی میابم، درست همانطور که جهان تنها در نسبت با مدار یا محوری که بدن من باشد روبرویم قرار می‌گیرد.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۱۵۹) می‌توان گفت مرلوپونتی شاکله بدنی را همچون یک میانجی میان خود و جهان، خود و دیگری قرار می‌دهد. بر این اساس، «بدن و جهان به یکدیگر تعلق دارند.» (هنسن، ۱۴۰۲، ۳۷۱).

حرکت بدنی به شکل خودجنبندگی<sup>۴</sup> بدن بخشی از شیوه‌ای است که بدن جهان را درک و در آن عمل می‌کند. شیوه دسترسی به جهان حرکت است و آگاهی به میانجی بدن بر همین حرکت بدنی بنا شده است. بنابراین مرلوپونتی ادراک و حرکت را متمایز نمی‌داند. بدن با آگاهی ضمنی از وضعیت و امکان‌های حرکتی خود جهان را تجربه می‌کند. بر همین اساس مرلوپونتی در **پدیدارشناسی ادراک** بدن را همبسته با آگاهی در نظر گرفت. اما در اثر آخرش بود که متوجه شد بدن بنیادین‌تر از دوگانگی سوژه-ابژه و آغازین‌تر از آگاهی است. پس درک بدن معادل با «نفی آگاهی» است. (هنسن، ۱۴۰۲، ۳۷۵) بر همین اساس مفهوم «درهم‌تافتگی-تقاطع» را مطرح می‌کند که مفهومی اساسی در صورت‌بندی مفهوم کلیدی او یعنی «گوشت» شد. در صورت‌بندی این مفهوم از درهم‌تافتگی دیدن و حرکت آغاز می‌کند. «برای آنکه جهان را ببینیم باید پیشاپیش نوعی اشتراک و درآمیزی جسمانی با آن داشته باشیم.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۱۷۸) «دید حرکت از بدن به سوژه ابژه‌ای است که ادراک می‌شود.» (هنسن، ۱۴۰۲، ۳۷۵) به باور مرلوپونتی «کسی که نگاه می‌کند خود نباید با جهانی که بدان می‌نگرد بیگانه باشد. [...] من از بیرون دیده می‌شوم چنانکه دیگری مرا می‌بیند، یعنی استقرار یافته در امر دیدارپذیر.» (Merleau-Ponty, 1968, 134) بر این اساس بدن و جهان دو چیز متمایز نیستند، «بلکه عضلات تنی مشترک و رشته‌های بافته‌ای واحدند و [...] بصورت بافتار واحد درهم‌تافته‌ای با هم پیوند دارند.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۱۷۹)

بدین ترتیب بدن را اساس مفهوم گوشت قرار می‌دهد که خمیره‌ی مشترک میان ما و جهان است. یعنی ما و جهان هر دو از آن ساخته شده‌ایم. «گوشت ماده، ذهن یا جوهر نیست.» (Merleau-Ponty, 1968, 139) «بدن‌ها گوشت هستند و گوشت چیزی بیش از بدن صرف است. بدن ما از طریق عملکرد حواس مان فراتر از خودمان امتداد و گسترش می‌یابد و به این ترتیب مرز بدن با بیرون، یعنی پوست، اصلاً مرز نیست. ما موجوداتی رخنه‌پذیر هستیم و علاوه بر گوشت بودن، جزئی از گوشت هم هستیم.» (Kozel, 2007, 33) بدین ترتیب، مرلپونتی از بیناسوبژکتیویته به بیناجسمانیت<sup>۸</sup> می‌رسد. یعنی در سطحی ناآگاه و پیشاشناختی بدن درهم تافته با بدن دیگری است. نقطه مهم این است که قرار نیست آنطور که بیناسوبژکتیویته هوسرل تأکید دارد از «تمایز میان من و دیگری آغاز کنیم، بلکه باید در دل گوشت جای گیریم تا آن را به مثابه محل پیوند این دو بازاندیشی کنیم.» (Barbaras, 2004, 241) دیگری و بدن من در تقاطع جهان و دیگران زاده می‌شوند. «جهانی که دیگران همواره ساکن آن بوده‌اند.» (ibid, 243) در نظر مرلپونتی دیگری فی‌نفسه تماماً حاضر نیست بلکه از طریق جهانی که با یکدیگر به اشتراک می‌گذاریم وساطت می‌یابد. بنابراین غیریت دیگری در زیر لایه جهان پنهان شده است که اشاره به جنبه ناپیدا و ناآگاه ادراک دارد. دیگری لایه پنهان امر دیدارناپذیری است که مستقیماً حاضر نمی‌شود بلکه از طریق پیوند و درهم تافتگی‌اش ادراک می‌شود. بدین ترتیب دوتایی دکارتی سوژه و ابژه که با بدن زیسته‌ی هوسرل به چالش کشیده شده بود با پدیدارشناسی مرلپونتی محو تر شد.

## - فناوری بدنمند

همانطور که گفته شد محیط واقعیت ترکیبی از همجواری محیط واقعی و مجازی شکل می‌گیرد، یا به بیان دقیق‌تر از همجواری بدن زنده و فناوری. این مسئله این سؤال را پیش می‌کشد که فناوری چه تأثیری بر بدن زنده می‌گذارد؟ به بیان مارک هنسن<sup>۹</sup> شاکله بدنی به مثابه گشودگی بدن من به روی جهان همواره از پیش به کمک فناوری و ابزارهای فناورانه ممکن می‌شود. یعنی پدیدارشناسی بدنمند مرلپونتی از ابتدا همواره «فلسفه تکنیک‌های بدنمند است، که در آن عنصر مازاد مقوم بدنمند – امکانی که با شاکله بدنی مرتبط است – مجرای می‌شود برای گنجانیدن امر تکنیکی در دل تحرک انسانی.» (Hansen, 2006, 39) این امر در مرد نابینای مرلپونتی که جهان را به میانجی نوک عصایش تجربه می‌کند هویدا می‌شود. عصای او صرفاً ابزاری در خدمت بهبود تصویر بدنی او نیست بلکه بسط شاکله بدنی اوست، همانطور که فناوری‌های رایانه‌ای و دیجیتال در صحنه واقعیت ترکیبی ابزاری هستند در خدمت بسط شاکله بدنی اجراگر و تماشاگر (در مقام شرکت کنندگان). وانگهی همانطور که سوزان کوزل می‌گوید می‌توان پرسید: در نزدیک‌تر شدن هر چه بیشتر ما به رایانه‌ها چه چیز خلق می‌شود، بالاخص که رایانه‌ها بدل به امتداد فکر و حرکت و بدن ما می‌شوند؟ در نتیجه چنین نزدیکی‌ای چطور می‌توانیم بشویم و ببینیم و خلق کنیم. (Kozel, 2007) با طرح این سوال، شاکله بدنی و مفهوم گوشت راه را به فلسفه پساپدیدارشناسی باز می‌کنند که نخستین بار دن آیدی<sup>۱۰</sup> مطرح کرد. آیدی می‌کوشد نشان دهد که چطور فناوری بر شیوه درک ما از جهان تأثیر می‌گذارد و در پی پاسخ به این پرسش است که مصنوعات فناورانه چگونه بر وجود انسان‌ها و نسبت‌شان با جهان تأثیر می‌گذارند؟

اگر پدیدارشناسی درهم تافتگی ما و جهان است، آیدی پساپدیدارشناسی را ادراکی به میانجی فناوری می‌داند. کوزل در بررسی خود از صحنه‌ی واقعیت ترکیبی اشاره به آینده‌ای دارد که در آن فناوری به مراتب بیشتر به بدن جسمانی نزدیک می‌شود، آینده‌ای که می‌توان گفت دیگر از راه رسیده است و در آن به سر می‌بریم. دیگر نمی‌توان نفوذ همه‌جانبه فناوری را در زندگی روزمره انکار کرد. اگر نگاهی به زندگی روزانه خود بیندازیم به گستره‌ای از مناسبات روزمره‌مان با ماشین‌ها و فناوری برمی‌خوریم، چیزهایی چون وزوز

دستگاه‌های تهویه یا یخچال که در تجربه آگاه ما پیدای پیدا نیستند. عملکرد ماشین‌ها و فناوری‌ها در زندگی روزمره مان اغلب به گونه‌ای است که نیاز به مداخله ما ندارند، به محض آنکه به کار می‌افتد خودش کارش را می‌کند. بیشتر وقت‌ها متوجه حضور این فناوری‌ها در اطراف خود نمی‌شویم اما حضورشان تقریباً دائمی است. آیدی با در نظر گرفتن این شکل از مناسبات ما با جهان فناورانه که از آن تحت عنوان «مناسبات پس‌زمینه‌ای»<sup>۴۱</sup> یاد می‌کند، بر این باور است که اکنون می‌توانیم «از بافت نوعی تکنوسفر سخن گوئیم که کارهای روزانه‌مان را در درون آن به انجام می‌رسانیم.» (آیدی، ۱۴۰۰، ۷۱) چیزهایی که به ادراک ما از جهان شکل می‌دهند اما تماماً آگاهانه نیست؛ پیشاشناختی‌اند و بدل به بخشی از زیست‌جهان فناورانه ما شده‌اند. با درهم‌تافتگی مان با جهان «اشیای موجود در جهان را همانطور می‌بینیم که بدن خود و دیگران را، مشابه آنچه مرلوپونتی می‌نویسد: بدن هم بدنی پدیداری است و هم بدنی ابژکتیو.» (Kozel, 2007, 239) یعنی بدن همانطور که می‌بیند دیده می‌شود. مرلوپونتی به منظور شرح بهتر مفهوم درهم‌تافتگی دیدن-دیده شدن (به تأسی از هوسرل) به قلمرو لمس کردن-لمس شدن رجوع می‌کند.

در نظر هوسرل وقتی من با دستم مثلاً میزی را لمس می‌کنم از اندام تجربه‌کننده خودم که دستم است آگاهم نه از شیء تجربه‌شده یعنی میز. اما اگر با دست راستم دست چپم را لمس کنم چه؟ «دست لمس‌کننده روی دست لمس‌شده را حس می‌کند. اما وقتی دست چپ لمس می‌شود صرفاً به مثابه یک ابژه داده نمی‌شود. زیرا این دست خود تماس را حس می‌کند.» (زهاوی، ۱۴۰۰، ۲۱۳) هوسرل معتقد است در این حالت نوعی «حس دوگانه» ایجاد می‌شود و بر این اساس مرلوپونتی مفهوم «برگشت‌پذیری» را مطرح می‌کند که او را به مفهوم «بیناجسمانیت» می‌رساند. بدن دیدن خود را می‌بیند، لمس کردن خود را لمس می‌کند، بدن برای خودش دیدارپذیر و حساس است. به عبارت دیگر، بدن در حس کردن حس‌پذیر است. خلاصه آنکه «میان آنچه درون ماست و آنچه بیرون ماست مرز مشخصی وجود ندارد، زیرا خود و جهان وجوه به هم وابسته یک کل واحدند.» (کارمن، ۱۳۹۰، ۱۸۲) بدین ترتیب با درهم‌تافتگی دیدن-دیده شدن، بدن غیرزنده یا به بیان بهتر بدن دیجیتال (بدنی که در محیط مجازی است) زنده و دیدارپذیر می‌شود. یعنی این بدن زنده است که بدن دیجیتال را دیدارپذیر می‌کند.

در تجربه کار با فناوری می‌توان بار دیگر به مرد نایبای مرلوپونتی اشاره کرد که جهان را در نوک عصایش احساس می‌کند. در نظر مرلوپونتی «عادت کردن به یک کلاه، یک ماشین یا یک عصا یعنی درون آن‌ها قرار گرفتن، یا به عبارتی، تبدیل کردن آن‌ها به بخشی از حجم بدن خودمان.» (Hansen, 2006, 44) بدین‌سان عصای مرد نایبای «وارد تجربه نفس یا فرایند خود-تجربه کردن» او می‌شود. (آیدی، ۱۴۰۰، ۷۲) عصای مرد نایبای درون تجربه او جذب می‌شود و جسم او را امتداد می‌دهد. بر این اساس آیدی از نوعی مناسبت بدنمند [تجسد]<sup>۴۲</sup> بحث می‌کند که در آن ماشین به درون فرایند تجربه من از آنچه در جهان غیر از خودم است درمی‌آید.

در مناسبات بدنمند ماشین‌ها و ابزارها در نسبت با بدن به کار می‌روند. این ابزارها به بدن امکان گسترش و امتداد یافتن می‌دهند. اما به بیان بهتر می‌توان گفت استفاده از ابزار فناورانه «منجر به دگرگونی بدن می‌شود، در این حالت ابزاری که بیرون از بدن است در شاکله بدنی ادغام می‌شود.» (Welton, 2006, 203) ابزار فناورانه به محض آنکه بخشی از شاکله بدنی شد، شاکله به شیوه‌های جدیدی امتداد می‌یابد و در نتیجه رابطه ادراکی ما با جهان و محیط پیرامون را نیز دستخوش تغییر می‌کند. سازماندهی مجدد شاکله بدنی حس‌های حرکتی و جهت‌گیری بدن و جایابی آن در جهان و در میان دیگران را نیز تغییر می‌دهد. جنیفر پارکر-استارباک همجواری بدن و فناوری را تا به آنجا پیش می‌برد که از نوعی دگرگونی در بدن بحث می‌کند. وقتی فناوری در مقام سوژه بر صحنه ظاهر می‌شود، عاملیت و

مرکزیت پیدا می‌کند و تبدیل می‌شود به جزء اساسی اثر که با بدن‌های روی صحنه تئاتر ادغام شده است. پس نقش فناوری به سوژه تغییر می‌یابد و شکل تئاتر سایبورگ تعریف می‌شود.

بدین ترتیب همانطور که مرلوپونتی مطرح می‌کند در چنین حالتی عمل ادراک دیگر نه فرایندی نوروفیزیولوژیکی که عملی وجودی است در شکل دادن به این پرسش که من چه کسی هستم. این امر در خمیره گوشت میان کسی که می‌بیند و کسی که دیده می‌شود خودش را نشان می‌دهد. (Kozel, 2007) همین امر منجر به بیناسوبژکتیویته‌ای جسمانی می‌شود و تأمل دوباره بر بدن را ضروری می‌کند، اما نه به عنوان موجودیتی در خود محصور که در مقام وجودی پویا و درهم تافته با دیگران، در گوشت جهان.

اکنون باید پرسید شاکله‌ی بدنی دگرگون یافته یک مشارکت کننده در اجرایی که به میانجی فناوری ممکن می‌شود چطور به ادراک دیگری درمی‌آید، آن هم دیگری‌ای که اساساً در هم حضوری جسمانی با او نیست؟

### - بیناجسمانی دور که در صحنه‌ی واقعیت ترکیبی

گروه ریمینی پروتکل را در کنار چهره‌های نام‌آشنایی چون جنت کاردیف<sup>۴۳</sup> می‌توان از پیشگامان اجراهای اودیو و ویدیوواک<sup>۴۴</sup> (پیاده‌روی همراه با صوت و تصویر) دانست. این اجراها از طریق به کار گرفتن تکنیک باینورال<sup>۴۵</sup> فناوری واقعیت افزوده‌ی صوتی یا تصویری تجربه‌ای همه‌جانبه‌گر شرکت کنندگان ایجاد می‌کنند؛ همه‌جانبه به معنای «غرق شدن» در اجرا. «غرق شدن مشتق از فعل لاتین immergere است، و در اصل به معنای فرو رفتن یا غوطه‌ور شدن بدن، جسم یا شیء در مایع، و از این رو معنای مجازی (یا استعاری) آن می‌شود پیچیدن یا احاطه شدن یا غرق یا جذب شدن در وضعیتی خاص.» (Kolesch: 2019, 4) «غرق شدن» با نحوه درک مرزهای میان سوژه و ابژه، یا شرکت کننده و جهان پیرامون او، و حتی درباره محو شدن یا نابودی این مرزها سروکار دارد. بدین ترتیب «غرق شدن» مفهومی همواره رابطه‌مدار است و به آستانه‌ها و گذرها و گذارهای میان دنیای پیرامون و محیط‌ها توجه دارد. (ibid) اجرایی که در تماشاگر تجربه‌ای همه‌جانبه‌ای ایجاد می‌کند، او را از شکل سنتی تماشاگر بیننده و ایستا خارج و بدل به شرکت کننده‌ای کنشگر و تصمیم گیرنده می‌کند. در تئاتر همه‌جانبه بدن و فعالیت فیزیکی آن در فضا و تعامل شرکت کنندگان با جهان است که اجرا را ممکن می‌کند. فناوری دیجیتال در ساخت چنین محیط همه‌جانبه‌ای «نه تنها میان شرکت کنندگان فاصله نمی‌اندازد که ارتباط حسی افراد را نیز با محیط افزایش می‌دهد.» (Machon, 2019, 673) یکی از کارهای کلیدی و مؤثر برای این منظور ایجاد «قرارداد مشترک» میان شرکت کنندگان است. این قرارداد می‌تواند صریح یا ضمنی باشد و پس از ورود به فضای همه‌جانبه، عاملیت و مشارکت مخاطب را هدایت می‌کند. چنین توافقی هم انگیزه‌ی مشارکت را افزایش می‌دهد و هم ایمنی هنرمند و مخاطب را تضمین می‌کند. (ibid) به منظور درک بهتر چنین ارتباطی مقاله حاضر به بررسی اجرای ریموت<sup>۴۶</sup> از گروه ریمینی پروتکل می‌پردازد. برای این تحلیل، مقاله حاضر از ویدیویی ضبط شده از اجرای ریموت<sup>۴۷</sup> بهره گرفته که ترکیبی است از چهار اجرای این گروه در شهرهای آوینیون و زوریخ و برلین و لیسبون در سال ۲۰۱۳.

در اجرای ریموت<sup>۴۸</sup> گروهی ۵۰ نفره که صدایی داخل هدفون آن‌ها را هدایت می‌کند در یک پیاده‌روی شهری به مدت ۱۰۰ دقیقه با یکدیگر همراه می‌شوند. صدای داخل هدفون صدایی ساختگی است که به کمک هوش مصنوعی ساخته شده است. اجرا معمولاً از یک نقطه مشخص در شهر مثل قبرستان یا پارک آغاز می‌شود. در ابتدا صدای درون هدفون خود را معرفی می‌کند. نام او ریچل است.

از شرکت کنندگان می‌خواهد که صورت و چشم‌ها و لب‌های او را هنگام صحبت کردن تجسم کنند. ریچل در اصل هوش مصنوعی است و می‌گوید: «می‌دانم صدایم عجیب به نظر می‌رسد، ببخشید من انسان نیستم.» (Expander film, 2013, 2:58) او توضیح می‌دهد که چطور جهان و کلمات او از میان هزاران داده ساخته شده است: «من برای شما ساخته شده‌ام تا در یافتن مسیر به شما کمک کنم.» (Expander film, 2013, 3:40) در ابتدای مواجهه‌ی ریچل با شرکت کنندگان امر بدنی و همجواری‌اش با امر مجازی اهمیت پیدا می‌کند. صوتی که در هدفون شنیده می‌شود محیطی می‌سازد مرکب از امر مجازی و بدن که میدانی فضایی و زمانی می‌گشاید.

شرکت کننده درون فضای صوتی تولید شده حرکت می‌کند. هدفون و تکنیک باینورال شاکیه بدنی او را بسط می‌دهند و به مسیر و نوع پیاده‌روی او در شهر شکل می‌دهند. جهت همه حس‌های حرکتی او که از منابع حرکتی، ماهیچه‌ای و پوستی او پدید می‌آیند با ریتم صدای شنیده شده از هدفون همگام می‌شوند. ریچل در طول مسیر همواره از شرکت کنندگان می‌خواهد که به عناصر موجود در محیط، همچون رنگ ساختمان‌ها یا تابلوی علایم توجه کنند و درک شرکت کنندگان را از محیط پیرامون‌شان تغییر یا به بیان بهتر امتداد می‌دهد. بدین ترتیب صدای ریچل با بدن پدیداری شرکت کننده بدنمند می‌شود. صدای بدن یافته ریچل به همراه صداهای پیرامونی که با تکنیک باینورال تولید می‌شوند روی محیط واقعی پیرامون شرکت کننده می‌افتد. صدای خش خش برگ‌ها و وزش باد، صدای شعارهای مردم در اعتراضات خیابانی، صدای هلیکوپتر، همه در ترکیبی از صدای ریچل محیط پیرامون شرکت کننده را شکل می‌دهد. اگر صدای آژیر آمبولانسی از دور شنیده شود، شرکت کننده ناخودآگاه سر خود را به عقب برمی‌گرداند و دنبال آمبولانس می‌گردد. آمبولانسی نمی‌بیند اما همچنان مردد است، شاید صدا از خیابان پشتی باشد. پس به جای آنکه از ترکیب و دوتایی واقعیت و مجازیت بحث کنیم بهتر است از «واقعیتی چندلایه» یا «واقعیت ترکیبی» بحث کنیم که تبدیل به واقعیت جدید پیش روی شرکت کننده می‌شود.



صدای درون هدفون اعضای گروه را در پیاده‌روی به درون یک راهپیمایی می‌کشاند. (منبع عکس: وبسایت [www.rimini-protokoll.de](http://www.rimini-protokoll.de))

(protokoll.de)

شرکت کننده همانطور که بدن خودش را در زمان و مکان اشغال شده تجربه می‌کند، ضمن بسط شاکیه بدنی خود به میانجی هدفون، شاکیه بدنمندی می‌شود برای بدن درون ماشین (یعنی بدن ریچل). درواقع ریچل با جهت‌دادن به بدن مشارکت کننده در محیط بدن یافته

می‌شود. بدن درون ماشین (هدفون) را «بدن دیجیتال» می‌نامیم. بدن دیجیتالی ریچل در نسبتی که آیدی از آن تحت عنوان «مناسبت غیریت» یاد می‌کند در مجاورت بدن شرکت‌کننده قرار می‌گیرد. در چنین نسبتی ماشین در قالب متعلق کانونی تجربه بدل به یک دیگری می‌شود. «الساعه خواهیم دید که ماشین‌ها هرچه حالتی نزدیک‌تر به «دیگری» در مقام مضمون کانونی تجربه بیابند معنای جهان لاجرم ویژگی‌های ظاهری ماشین‌وارتری می‌یابد.» (آیدی، ۱۴۰۰، ۷۸) شرکت‌کننده همانطور که مرلوپونتی می‌گوید با بدن خودش قادر است بدن متعلق به دیگری یعنی بدن دیجیتال ریچل را شناسایی کند. صدای بدن یافته ریچل (اجراگر) و گوش‌های بسط یافته شرکت‌کننده در بدنی واحد، در «گوشت» در هم تابیده می‌شوند. از طریق درهم‌تافتگی بدن شرکت‌کننده و صدای ناپیدای داخل ماشین است که دیگری ادراک می‌شود. در دل گوشت است که بازنگری در دیگری آغاز می‌شود. چنین تعاملی افراد را درگیر نوع جدیدی از تجربه زیباشناختی در زیست‌جهان فناورانه می‌کند. زیست‌جهانی که هنسن آن را «زندگی تکنیکی» می‌نامد. (Hansen, 2006, 38)

خودجنبندگی بدن شرکت‌کننده با بدن یافتگی ریچل بسط می‌یابد و با نوعی جسمانیت آمیخته جهان را درک و در آن عمل می‌کند. به عبارت دیگر، چنین تجسیدی نوعی بیناجسمانیت دورگه از انسان و ماشین رقم می‌زند که به تأسی از دن آیدی می‌توان آن را ادغام بدن زیسته و «بدن مجازی» دانست. (Ihde, 2002) این ادغام در «گوشت» شرکت‌کننده روی می‌دهد، گوشتی که خمیره مشترک بدن او و جهان دیگری، محل پیوند من و دیگری است. بدن دیجیتالی ریچل و بدن پدیداری مشارکت‌کننده درهم‌تافته در یکدیگر چون بافتار واحد می‌شوند. ریچل از شرکت‌کنندگان می‌خواهد که «به صورت خودکار حرکت کنید، انگار که در حالت اتوپایلست هستید.» (Expander film, 2013, 5:09) پس ریچل به بدن شرکت‌کننده نیاز دارد. اگر ریچل را اجراگر بدانیم، او برای اجرا نیاز به بدن شرکت‌کننده دارد. بنابراین شرکت‌کننده در اصل مشارکت‌کننده در اجراست. بدن مشارکت‌کننده به صدای تن یافته ریچل اعتماد می‌کند، «در این مکان انسان به ماشین اعتماد می‌کند.» (Expander film, 2013, 8:05) بدین ترتیب صدای تن یافته ریچل در زمان واقعی و در ترکیبی از بدن شرکت‌کننده، بدن دورگه‌ای می‌سازد. این دو جزئی از گوشت یکدیگر هستند، برای فهم دیگری ابتدا باید در دل این گوشت جای گیریم. بدن دورگه او اجرا را پیش می‌برد. درست است که سوژه در تجربه همه‌جانبه غرق در جهان نمایش می‌شود و مرز میان او و جهان کمرنگ می‌شود اما اینطور هم نیست که بدن زنده شرکت‌کننده جایگزین صدای تجسد یافته ریچل شود. به طبع این دو نمی‌توانند کاملاً با هم هماهنگ شوند. اما در عوض همانطور که مرلوپونتی می‌نویسد هر یک از دیگری وام می‌گیرد، با دیگری هم‌پوشانی و تلاقی پیدا می‌کند و هردو درهم‌تافته در یکدیگر وجود دارند.

بدن مشارکت‌کننده علاوه بر همجواری با دیگری درون ماشین (یعنی بدن دیجیتال ریچل) در میان یک گروه ۵۰ نفره نیز قرار گرفته است. جهان پیرامون او از پیش از دیگران پر شده است. ریچل ضمن حرکت دادن بدن مشارکت‌کننده، او را در ارتباط با دیگران درون گروه نیز قرار می‌دهد. گروهی که او از آن با نام یک گله یاد می‌کند. او می‌گوید: «من شما را گله‌ای می‌نامم که چوپانش من هستم. از یکدیگر جدا نشوید، کنار هم بمانید. این اصل اساسی این گله است.» (Expander film, 2013, 5:04) پس دیگری بدن یافته درون ماشین که اکنون در بدن مشارکت‌کننده حلول کرده، رابط ارتباطی مشارکت‌کننده با دیگری بغل دستی‌اش است که قرار است به مدت صد دقیقه دوش به دوش او حرکت کند. بنابراین هدفون و تکنیک باینورال علاوه بر امتداد شاکله بدنی مشارکت‌کننده در ارتباط با دیگری دیجیتالی درون هدفون، بدن او را به پیرامونش که ترکیبی از بدن او و جهان دیگری است نیز بسط می‌دهد و اجتماعی شکل می‌دهد که دیگر نه فقط یک گله، که باهم بودنی گوش‌تالو<sup>۷</sup> است. حس دیگری در بدن حس‌پذیر او نفوذ می‌کند و او همزمان خود و دیگری

می‌شود. گوشت مشارکت‌کننده خود اجتماع است. در چنین باهم‌بودنی مشارکت‌کننده از طریق دیگری خود را می‌شناسد. این اجتماع شکل گرفته عرصه‌ای می‌گشاید و او را به جهانی بدیل برای بازاندیشی در زیست‌جهان تکنیکی منتقل می‌کند.



اعضای گروه مثل یک گله هماهنگ با یکدیگر حرکت می‌کنند. (منبع عکس: وبسایت [www.rimini-protokoll.de](http://www.rimini-protokoll.de))

## - نتیجه‌گیری

هدف مقاله حاضر واکاوی ارتباط اجراگر و تماشاگر در «تئاتر دیجیتال» یا اجرای «واقعیت ترکیبی» است؛ اجراهایی که در آن‌ها فناوری عاملیتی ناگزیر در پیوند اجراگران و تماشاگران دارد، که این مقاله آن‌ها را «مشارکت‌کننده» می‌خواند. برای بررسی چنین ارتباطی که در نتیجه هم‌حضور مشارکت‌کننده و فناوری روی می‌دهد سه عنصر اساسی برجسته می‌شود: بدن زنده، فناوری، و پساپدیدارشناسی به‌عنوان چارچوبی برای مواجهه‌ی این دو با یکدیگر. بدین منظور مقاله حاضر با در نظر گرفتن مفهوم بیناسوبژکتیویته در فلسفه پدیدارشناسی که مسئله ارتباط خود و دیگری را مد نظر قرار می‌دهد در پی واکاوی امکان نوعی «باهم‌بودن» در یک اجرای «واقعیت ترکیبی» است. این مقاله با بررسی بیناسوبژکتیویته هوسرل که نقش «بدن زیسته» را در ارتباط با دیگری برجسته می‌کند، به بیناجسمانیت مرلپونتی رسید، نظریه‌ای که او در اثر آخرش به نام **دیدارپذیر و دیدارناپذیر** و در دل مفاهیم «برگشت‌پذیری» و «گوشت» صورت‌بندی کرد. مرلپونتی بدن زیسته هوسرل را با اصطلاح «شاکله‌ی بدنی» در نظر می‌گیرد. حرکت بدنی یا به اصطلاح خودجنبندگی بدن به موجب شاکله بدنی ممکن می‌شود و این حرکت نیز مبتنی بر حس‌های حرکتی یا به بیان جدیدتر حس عمقی است. بدین ترتیب، بدن دیگر نه صرفاً شی‌ای فیزیکی در فضا که موجودی خودجنبان است که با محیط پیرامونش پیوند دارد و در آن جهت‌گیری می‌کند. به عبارت دیگر مرلپونتی بدن را نه فقط ابزار ادراک، بلکه بخشی از جهان می‌داند که درهم‌تافتگی سوژه و دیگری را ممکن می‌سازد. طبق این نظریه بدن من چیزی جدا از جهانی که در آن به سر می‌برم نیست، بلکه هر دو خمیره‌ای مشترک، یک «گوشت»، را شریک می‌شوند.

اگر پدیدارشناسی درهم‌تافتگی ما و جهان است، پساپدیدارشناسی ادراکی به‌میانجی فناوری را مدنظر قرار می‌دهد. دن آیدی مبدع فلسفه پساپدیدارشناسی می‌کوشد نشان دهد که چطور فناوری بر شیوه درک ما از جهان تأثیر می‌گذارد و بر این اساس از انواع مناسبات

میان انسان و ماشین بحث می‌کند. مارک هنسن با در نظر گرفتن چنین مناسبتی که به میانجی ابزار فناورانه ممکن می‌شود و به تأسی از مرلوپونتی این ایده را مطرح می‌کند که فناوری نه تنها بر ادراک ما از جهان تأثیر می‌گذارد، بلکه در شاکله بدنی ما ادغام شده است و آن را دگرگون می‌کند. همان‌طور که عصای نابینا در تجربه بدنمند او امتداد می‌یابد، ابزارهای فناورانه نیز در بدن جذب می‌شوند و مناسبات ما با جهان را تغییر می‌دهند. این دیدگاه بر رابطه میان بدن، فناوری و ادراک تأکید دارد، به‌ویژه در زمینه اجراهای دیجیتال و واقعیت ترکیبی.

برای واکاوی ارتباطی که میان بدن مشارکت‌کنندگان و فناوری ایجاد می‌شود مقاله حاضر اجرای **ریموت X** اثر گروه آلمانی «ریمینی پروتکل» را نمونه‌ای مناسب می‌داند. چرا که این اجرا با بهره‌گیری از فناوری واقعیت افزوده صوتی و تکنیک باینورال تجربه‌ای همه‌جانبه در مخاطب ایجاد می‌کند و اساساً همین خصلت است که این واکاوی را ممکن می‌کند. زیرا تجربه‌ی همه‌جانبه مرزهای میان مشارکت‌کننده و جهان پیرامونش را محو یا حتی نابود می‌کند و نوعی آمیختگی از فضای صوتی تجربه‌شده و محیط پیرامون مشارکت‌کننده ایجاد می‌کند. در **ریموت X** پنجاه نفر شرکت‌کننده که صدای درون هدفون آن‌ها را در مسیر هدایت می‌کند طی یک پیاده‌روی شهری با یکدیگر همراه می‌شوند. صدای درون هدفون که هوش مصنوعی است خودش را ریچل می‌نامد. صدای ریچل در شاکله بدنی مشارکت‌کننده ادغام می‌شود و حس‌های حرکتی او را ضمن حرکت و جهت‌یابی در محیط بسط می‌دهد. در واقع صدای ریچل با بدن پدیداری مشارکت‌کننده بدنمند می‌شود؛ بدن او بدن دیجیتال نامیده شد. بدن دیجیتال ریچل در شاکله بدنی مشارکت‌کننده بافتاری درهم‌تافته را شکل می‌دهند. به‌طوری‌که مرز میان جهانی که این صحنه صوتی ایجاد می‌کند و محیط پیرامون مشارکت‌کننده در هم ادغام می‌شوند. این دو بدن جزئی از گوشت یکدیگر هستند و بیناجسمانیتی دورگه ایجاد می‌کنند. بدین ترتیب دیگر خبری از هم‌حضور تماشاگر و اجراگر در دو گروه مجزا از هم نیست. آنها ضمن شریک شدن در خمیره‌ای مشترک، هردو هم تماشاگر و هم اجراگرند. این باهم‌بودن «گوشتالو» میان صدای بدن‌یافته ریچل و بدن پدیداری مشارکت‌کننده به فهم دیگری بغل دستی‌اش که دوش به دوش هم در این پیاده‌روی همراه می‌شوند نیز امتداد می‌یابد. مشارکت‌کننده برای درک دیگری در درون این گوشت جای گرفته است. این اجتماع شکل گرفته اجتماع بدن‌هایی دورگه از انسان و فناوری است که در پس‌زمینه روزمره‌مان حضور دارند. درک چنین اجتماعی امکانی است برای بازنگری و تأمل در زیست‌جهان فناورانه‌مان یا به قول هنسن در این «زندگی تکنیکی».

**پی‌نوشت‌ها:**

<sup>1</sup> Rimini Protokoll

<sup>2</sup> Black box

<sup>3</sup> Remote x

<sup>4</sup> Gabriella Giannachi

<sup>5</sup> Jay David Bolter

<sup>6</sup> Richard Grusin

<sup>7</sup> Sue-Ellen Case

<sup>8</sup> Jennifer Parker-Starbuck

<sup>9</sup> Esther Belvis Pons

<sup>1</sup> Maze

0

<sup>1</sup> immersion

1

<sup>1</sup> immersive

2

<sup>1</sup> Kirsty Sedgman

3

|                          |   |
|--------------------------|---|
| 1 Helgard Haug           | 4 |
| 1 Stefan Kaegi           | 5 |
| 1 Daniel Wetzel          | 6 |
| 1 Giessen                | 7 |
| 1 experts                | 8 |
| 1 act                    | 9 |
| 2 Andrzej Wirth          | 0 |
| 2 interactant            | 1 |
| 2 Mixed-reality          | 2 |
| 2 Call Cutta             | 3 |
| 2 Call Cutta in a box    | 4 |
| 2 Paul Milgram           | 5 |
| 2 Fumio Kishino          | 6 |
| 2 Augmented reality      | 7 |
| 2 Augmented virtuality   | 8 |
| 2 real-time              | 9 |
| 3 Other minds            | 0 |
| 3 Flesh                  | 1 |
| 3 Lived-body             | 2 |
| 3 Physical body          | 3 |
| 3 Kinesthetic sensations | 4 |
| 3 Body schema            | 5 |
| 3 Proprioception         | 6 |
| 3 Self-movement          | 7 |
| 3 intercorporeity        | 8 |
| 3 Mark Hansen            | 9 |
| 4 Don Ihde               | 0 |
| 4 Background relations   | 1 |
| 4 Embodiment relations   | 2 |
| 4 Janet Cardiff          | 3 |

<sup>۴۴</sup> پیاده‌روی همراه با صوت (audio walks) روش ابداعی کاردیف است شبیه به روشی که در موزه‌ها هنگام دادن اطلاعات به بازدیدکنندگان حین حرکت در داخل موزه از آن استفاده می‌شود.

<sup>۴۵</sup> در ضبط صدا با تکنیک باینورال (binaural technique) دو میکروفن را به صورت فرضی در جای دو گوش قرار می‌دهند و به منظور حفظ تأثیر محیط صوتی یا به اصطلاح آکوستیکی سر از یک سر مصنوعی استفاده می‌کنند و اطلاعات و داده‌ها را دقیقاً به همان شکل ضبط می‌کنند که در هدفون‌های چپ و راست (مقاربت با گوش چپ و راست) باز تولید شود. این میکروفن‌ها به فرد این امکان را می‌دهد که صداهای داده‌شده در فضای محیط را با دقت فوق‌العاده‌ای ضبط و بازسازی کند، و نتیجه آن ساخت صداهایی سه‌بعدی است.

|             |   |
|-------------|---|
| 4 Immersive | 6 |
| 4 Fleshy    | 7 |

## منابع

- آیدی، دُن. (۱۴۰۰). تجربه فناوری: مناسبات انسان و ماشین، ترجمه صالح نجفی، مجله *بازخورد*، شماره ۲۰، صص ۶۷-۸۰.
- فیشرلیشته، اریکا. (۱۳۹۷). *درآمد راتلج بر مطالعات تئاتر و اجرا*، ترجمه شیرین بزرگمهر و سحر مشکین قلم، انتشارات دانشگاه هنر، تهران.
- کارمن، تیلور. (۱۳۹۰). *مرلپونتی*، ترجمه مسعود علیا، نشر ققنوس، تهران.
- زهاوی، دان. (۱۴۰۰). *پدیدارشناسی هوسرل*، ترجمه مهدی صاحبکار و ایمان واقفی، نشر روزبهان، تهران، چاپ چهارم.
- رشیدیان، عبدالکریم. (۱۳۹۹). *هوسرل در متن آثارش*، نشر نی، تهران، چاپ پنجم.

- کرل، جروم؛ یورس-مونبی، کارن؛ جایلز، استیو. (۱۴۰۰). *تئاتر پست‌دراماتیک و امر سیاسی*، ترجمه نرگس یزدی، نشر نیماژ، تهران.
- مرلوپونتی، موریس. (۱۴۰۳). *پدیدارشناسی ادراک*، ترجمه مسعود علیا، نشر نی، تهران.
- یزدی، نرگس؛ فدائی، مجید؛ شایگان‌فر، نادر. (۱۴۰۲). واکاوی مفهوم زنده‌بودن در اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای با تمرکز بر گزیده‌ای از آثار بلست ثیری، *فصلنامه علمی تئاتر*، دوره ۱۰، شماره ۲، صص ۲۹-۴۳.
- یزدی، نرگس؛ فدائی، مجید؛ شایگان‌فر، نادر. (۱۴۰۲). واکاوی مفهوم زنده‌بودن در مطالعات اجرا از منظر پگی فلن و فلیپ اسلندر، *دو فصلنامه علمی مطالعات تطبیقی هنر*، دوره ۱۳، شماره ۲۵، صص ۳۱-۴۲.
- هنسن، مارک بی.ان. (۱۴۰۲). *رویان‌شناسی امر دیدار (نا)پذیر*، از کتاب *مرلو-پونتی: ستایشگر فلسفه*، ترجمه هانیه یاسری، نشر ققنوس، تهران، چاپ سوم.
- ۱۰۰ دقیقه راهپیمایی آلمانی‌ها در تهران، (بهمن ۱۳۹۶)، ایسنا، برگرفته از:

<https://www.isna.ir/news/96103016401/>

- Barbaras, R. (2004). *The being of the phenomenon: Merleau-Ponty's ontology*. Indiana University Press.
- Benford, S., & Giannachi, G. (2011). *Performing mixed reality*. MIT press.
- Cornish, M. (2010). Chat Room.
- Costanza, E., Kunz, A., & Fjeld, M. (2009). Mixed reality: A survey. In *Human machine interaction: Research results of the MMI program* (pp. 47-68). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT press.
- Dreyse, M., & Malzacher, F. Experts of the Everyday: The Theatre of Rimini Protokoll, trans. Daniel Belasco Rogers et al. (Berlin: Alexander, 2008).
- Expander film. (2013). Documentation based on four Audio tours by Rimini Protokoll [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/203111473>
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: an introduction*. Routledge.
- Hansen, M. B. (2012). *Bodies in code: Interfaces with digital media*. Routledge.
- Ihde, D. (2002). *Bodies in technology* (Vol. 5). U of Minnesota Press.
- Kozel, S. (2007). *Closer: performance, technologies, phenomenology*. The MIT Press.
- Kolesch, D. (2019). Immersion and spectatorship at the interface of theatre, media tech and daily life: An introduction. In *Staging Spectators in Immersive Performances* (pp. 1-18). Routledge.
- Lehmann, H. T., & Jürs-Munby, K. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.
- Machon, J. (2019). Audience Improvisation and Immersive Experiences: The Sensuous World of the Body in the Work of Lundahl & Seidl, in *The Oxford handbook of improvisation in dance*. Oxford University Press.
- Malzacher, F. (2010). The scripted realities of Rimini Protokoll. In *Dramaturgy of the Real on the World Stage* (pp. 80-87). London: Palgrave Macmillan UK.
- Merleau-Ponty, M. (1968). *The visible and the invisible: Followed by working notes*. Northwestern University Press.

- 
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
  - Parker-Starbuck, J. (2011). *Cyborg theatre: Corporeal/technological intersections in multimedia*. Palgrave Macmillan.
  - Pavis, P. (2016). *The Routledge dictionary of performance and contemporary theatre*. Routledge.
  - Pons, E. B. (2016). Outdoors: A Rimini Protokoll Theatre-Maze. *Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, 119-127.
  - Rimini Protokoll: "There's not such a big difference between us and the audience", (29.09.2020). rimini-protokoll, Retrieved from: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/rimini-protokoll-there-s-not-such-a-big-difference-between-us-and-the-audience>
  - Sedgman, K. (2017). Audience experience in Rimini Protokoll's Outdoors. *Studies in theatre and performance*, 37(3), 350-364.
  - Sheydani, M. (2023, September). *Theatre of the documents of everyday: Studying documentation strategies in Rimini Protokoll's city performances via their official website*. Paper presented at **RE:SOURCE – The 10th International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology**, Venice, Italy.
  - Welton, D. (2006). Body and machines. *Postphenomenology: A critical companion to Ihde*, 197-209.

---

## Performing Hybrid Bodies on the Mixed-Reality Stage

### Abstract

This article examines the relationship between performers and spectators in "digital theater" or "mixed reality" performances—performances where technology plays an indispensable role in connecting participants (a term used in this study to refer to both performers and spectators). To analyze this relationship, which emerges through the co-presence of participants and technology, three essential elements are highlighted: the living body, technology, and post-phenomenology as a framework for their interaction. The study explores the possibility of a "being together" in a "mixed reality" performance by considering the concept of intersubjectivity within phenomenology, which addresses the relationship between self and other. Drawing on Husserl's notion of intersubjectivity, which emphasizes the role of the "lived body" in encountering others, the study extends to Merleau-Ponty's concept of intercorporeality. In his later work, *The Visible and the Invisible*, Merleau-Ponty formulates this theory through the notions of "reversibility" and "flesh." He reinterprets Husserl's lived body as a "body schema," suggesting that bodily movement, or motility, is made possible through this schema and is fundamentally based on kinesthetic sensations, or what is now referred to as proprioception. Thus, the body is not merely an object in space but an autonomous entity that interacts with and orients itself within its environment. In this view, the body is not just a tool of perception but an integral part of the world, enabling the intertwining of self and other. According to Merleau-Ponty's theory, the body is not separate from the world in which it exists; rather, both share a common "flesh." While phenomenology considers the intertwining of body and world, post-phenomenology examines perception as mediated by technology. Don Ihde, the founder of post-phenomenology, investigates how technology shapes our perception of the world and categorizes different modes of human-machine relations. Expanding on this perspective, Mark Hansen, influenced by Merleau-Ponty, argues that technology not only affects how we perceive the world but also integrates with and transforms our body schema. This dynamic relationship between body, technology, and perception is particularly relevant in digital and mixed reality performances. To articulate the intertwining of body and technology and analyze the sense of "being together", this article analyzes *Remote X*, a mixed reality performance by Rimini Protokoll's. *Remote X* is an audio walk performance that employs Augmented Reality technology and Binaural techniques to create an immersive experience. Immersing in the performance with an AI-generated voice through headphone, 50 participants are guided in the city and their movements choreographed by the digital narration. The embodied voice in a headphone what we call the "digital body" extends and transforms the participant's body scheme in relation to their environment. This intertwining of the Digital body of embodied voice and the participant's extended psychical body generates a hybrid intercorporeality. The embodied voice also extends the participant's body scheme into their environment. So, in a shared "flesh" among participants emerges a "fleshy" community of hybrid bodies. Through this experience, *Remote X* offers a reflection on our contemporary technic lifeworld.

**Keywords:** Rimini Protokoll, Digital theatre, Postphenomenology, Intersubjectivity, Mixed-Reality, Hybrid body