

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

Received: 26 Feb 2025

Received in revised form: 28 Apr 2025

Accepted: 10 May 2025

Shiva Massoudi¹  (Corresponding Author)

Assistant Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

E-mail: massoudic@ut.ac.ir

Majid Sarsangi² 

Associate Professor, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

E-mail: msarsangi@ut.ac.ir

Shapour Etemad³ 

Associate Professor, Iranian institute of Philosophy, Tehran, Iran.

E-mail: shapour.etemad@gmail.com

Niyousha Sattari⁴ 

PhD Candidate in Theatre, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

E-mail: niyousha.s@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.391625.616043>

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. 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 a 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 the embodied voice and the participant's extended physical 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: digital theatre, hybrid body, inter-subjectivity, post-phenomenology, Rimini Protokoll

Citation: Massoudi, Shiva; Sarsangi, Majid; Etemad, Shapour, & Sattari, Niyousha. (2025). Performing hybrid bodies on the mixed reality stage. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 30(4), 69-81. (in Persian)



© Authors retain the copyright and the full publishing.

Publisher: University of Tehran Press.

* This article is derived from the fourth author's doctoral dissertation, entitled: "Post-phenomenology of audience-performance relationship in "digital theatre", supervised by the first and the second authors and the advisory of the third author at the University of Tehran..

ظهور بدن‌های دورگه بر صحنه واقعیت ترکیبی*

چکیده

مقاله حاضر به واکاوی ارتباط تماشاگر/شرکت‌کنندگان با اجراگر در بستر تئاتر واقعیت ترکیبی یا دیجیتال می‌پردازد؛ ارتباطی که با وساطت فناوری‌های دیجیتال شکل می‌گیرد و تجربه‌ی تماشاگر را به‌طور بنیادین دگرگون می‌سازد. این دگرگونی ضرورت بازاندیشی نسبت بدن و فناوری را پیش می‌کشد. برای این منظور مقاله حاضر ضمن بررسی ارتباط وساطت‌یافته با فناوری این پرسش را پیش می‌کشد که هم‌حضوری بدن و فناوری چه نوع «باهم‌بودنی» را ممکن می‌سازد؟ بدین منظور مقاله حاضر با بهره‌گیری از رهیافت

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۲/۰۸

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۲/۰۸

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۲/۲۰

شیوا مسعودی^۱ (نویسنده مسئول): استادیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
E-mail: massoudic@ut.ac.ir

مجید سرسنگی^۲: دانشیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
E-mail: msarsangi@ut.ac.ir

شاپور اعتماد^۳: دانشیار موسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران، تهران، ایران.
E-mail: shapour.etemad@gmail.com

نیوشا ستاری^۴: دانشجوی دکتری تئاتر، گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
E-mail: niyousha.s@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.391625.616043>

پس‌پدیدارشناسانه و با اتکا به مفاهیم پدیدارشناسانه‌ای چون شاکله بدنی و ادراک حسی، به تحلیل شیوه‌های نوین مواجهه‌ی تماشاگر با اجرا در فضای دیجیتال می‌پردازد. نمونه‌ی موردی پژوهش، اجرای ریموت اثر گروه آلمانی «ریمینی پروتکل» است که با استفاده از هدفون و صدای هدایتگر درون آن، مرز میان واقعیت و مجاز را به چالش می‌کشد. تماشاگر در این فرایند در فضایی چندلایه میان ادراک محیط فیزیکی و درگیری با عناصر مجازی پیوسته جابه‌جا می‌شود. با وساطت هدفون بدن اجراگر (صدای درون هدفون) در بدن تماشاگر تجسد می‌یابد و «بدنی دورگه» خلق می‌شود که در آن مرز میان تماشاگر و اجراگر فرومی‌ریزد. در این حالت، تماشاگر نه صرفاً تماشاگر که اجراگر هم است. بدین ترتیب، تجربه این اجرا صحنه‌ای تازه برای درهم‌تنیدگی بدن واقعی و دیجیتال فراهم می‌آورد و امکانی است برای بازاندیشی در زیست‌جهان فناورانه و شیوه‌های نوین باهم‌بودن در اجراهای دیجیتال.

واژه‌های کلیدی: بدن دورگه، بیناسوبژکتیویته، پس‌پدیدارشناسی، تئاتر دیجیتال، ریمینی پروتکل

استناد: مسعودی، شیوا؛ سرسنگی، مجید؛ اعتماد، شاپور و ستاری، نیوشا (۱۴۰۴). ظهور بدن‌های دورگه بر صحنه واقعیت ترکیبی. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۰(۴)، ۶۹-۸۱.

منابع کتابخانه‌ای و پایگاه‌های معتبر اینترنتی سودجسته است.

پیشینه پژوهش

از سوی محقق تاکنون هیچ منبع یا پژوهشی که به صورت ویژه، رابطه میان تماشاگر و اجرا را از طریق فناوری‌های دیجیتال و با رویکرد پساپدیدارشناسی مورد بررسی و تحلیل قرار داده باشد، مشاهده 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). گابریلا جیانچی^۴، نویسنده کتاب *تئاتر مجازی*، نه تنها به اجراهایی که از وسایل مجازی بهره می‌گیرند، بلکه به اجراهایی هم می‌پردازد که تماماً مجازی‌اند. به باور جیانچی «اجرا» در قرن بیست و یکم به سرعت 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 با *یوگن یومکانیک* و *سولد میرهولد* و شکل‌های اجرایی باهاوس و دادا و کوبیسم را به نظریه‌های مارشال مک‌لوهان و جی دیوید بالتر^۵ و ریچارد گروسین^۶ و سو-الن کیس^۷ 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 پست مدرن 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^۸ از اولین مطالعات جامع درباره بدن‌های سایبورگی و سوژگی‌های 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 مرلوپونتی بهره می‌گیرد. کوزل استدلال می‌کند که اجرا می‌تواند همچون کاتالیزگری در خدمت درک بهره‌گیری‌های گسترده اجتماعی و فرهنگی از فناوری دیجیتال عمل کند.

مقدمه

از دهه ۱۹۹۰ رایانه‌ها و اینترنت نقشی مهم و فعال در تولید تئاتر و اجراهای زنده داشته‌اند. بدین ترتیب به تدریج اجراهایی 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؛ اجراهایی 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^۱، 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^۲ 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^۳ (۲۰۱۳-۲۰۲۲) اثر ریمینی پروتکل می‌پردازد. در این اجرا دیگر نمی‌توان تماشاگران را صرفاً تماشاگر خواند، چرا که آن‌ها مشارکت‌کنندگان اصلی در پیشبرد اجرا هستند و بدین ترتیب بدل به کنشگرانی فعال می‌شوند. با واکاوی ارتباطی که به میانجی فناوری میان مشارکت‌کنندگان این اجراها شکل می‌گیرد این پرسش مطرح می‌شود که هم‌حضور بدن مشارکت‌کنندگان و فناوری چه نوع «باهم‌بودن» و اجتماعی را در این اجراها ممکن می‌سازد؟ در این قبیل هم‌حضور، سه عنصر اساسی برجسته می‌شود: بدن زنده، فناوری و پساپدیدارشناسی به عنوان 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: بیناسوژگی^۴؛ 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 بیناسوژگی^۵ به بیناجسمانیت می‌رسد. در این دیدگاه، بدن نه فقط ابزار ادراک بلکه درهم تنیده 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 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

که چگونه شرکت کننده تجربه خود را در اجرایی که در فضاهای باز و درهم تنیدگی سه لایه زمانی - روایت های گذشته، لحظات ضبط شده و زمان حال زنده - رخ می دهد، مدیریت می کند. به گفته سِجمن، «طراحی پیچیده ریمینی پروتکل که بر آشنایی زدایی از طریق ادغام جهان مجازی و واقعی تکیه دارد، امکان برقراری ارتباط عمیق مخاطب با اجرا را مختل و محدود می کند» (Sedgman, 2017, p. 13).

جالب است که با وجود حضور گروه ریمینی پروتکل در سی و ششمین جشنواره بین المللی تئاتر فجر و اجرای نمایش ریموت تهران، آثار گروه ریمینی پروتکل چندان مورد توجه پژوهشگران ایرانی نبوده اند و فقط گزارش هایی از این اجرا در وبسایت ها منتشر شده است. گزارش پرستو فرهادی در وبسایت خبرگزاری ایسنا با عنوان «۱۰۰ دقیقه راهپیمایی آلمانی ها در تهران» (۱۳۹۶) به پوشش ابعاد این اجرا در شهر تهران پرداخته است. نکته قابل توجه این گزارش نظر یورگ کارنبورث یکی از سازندگان این اجرا از رفتار متفاوت شهروندان تهرانی در مواجهه با قانون است که ساخت این اجرا را با چالش هایی متفاوت با سایر شهرهای دنیا روبرو کرد. به اعتقاد او «سوژه متن ما معمولاً درباره این است که زندگی چقدر قابل پیش بینی است و چقدر باید قابل پیش بینی باشد تا بتواند کارکرد داشته باشد. وقتی مثلاً هیچ کس برای چراغ قرمز توقف نمی کند هرج و مرج و تصادف پیش می آید 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 قانون مندی و قابل پیش بینی بودن خیلی متفاوت از اروپاست چون مردم اینجا در بحث ترافیک و قوانین ترافیکی کمتر قابل پیش بینی 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 web-site» شهر در اجرای گروه ریمینی پروتکل خاصه در اجرای ریموت (۲۰۱۳-۲۰۲۲) و ۱۰۰٪ شهر از طریق حضور شرکت کنندگان «دگرگون می شود». راهکار مستندسازی اجرای مستند در این قبیل اجراها عبارت است از ثبت بدن های حاضر در اجرا و همچنین ثبت خود اجرا از نگاه شرکت کنندگان (Sheydani, 2023).

ریمینی پروتکل: اجرایی به وسعت شهر

هلگارد هاگ^{۱۴} و استفان کائگی^{۱۵} و دنیل وتزل^{۱۶} که اولین بار در دانشکده مطالعات تئاتر کاربردی گیسن^{۱۷} در آلمان با یکدیگر آشنا شدند، در سال ۲۰۰۰ گروه تئاتر «ریمینی پروتکل» را بنیان گذاشتند. آثار ریمینی پروتکل اغلب به عنوان آثاری مستند یا تجربی شناخته می شوند که می توان آن ها را یادآور سنت تئاتر اروپین پیسکاتور 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، تجربه هایی که شاید اغلب آن ها را نادیده می گیریم. 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»، کلمه ای آلمانی است به معنی صورت جلسه که مرتبط است با مستندسازی یا گزارش روزنامه ای.

اجراهای ریمینی پروتکل با دو شیوه از سنت تئاتر کلاسیک فاصله گرفته اند: ۱. در نحوه به کارگیری بازیگران و ۲. با خروج از سالن رسمی

با وجود گستردگی نفوذ فناوری های دیجیتال به اجرا در سه دهه گذشته و البته گسترش مطالعات پژوهشی در این حوزه، به وضوح می توان فقدان این قبیل فناوری ها را در تئاتر کشورمان دید، چه در پروژه های تولیدی چه در پژوهش های این زمینه. تازه بعد از همه گیری بیماری کووید-۱۹ و بسته شدن در سالن های تئاتر بود که بحث تئاتر های 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 نمی توان انتظار فعالیت گسترده یا تأثیر گذاری را در این حوزه مطالعاتی داشت. از معدود مقاله هایی که در سال های اخیر در زمینه مطالعه اجراهای دیجیتال منتشر شده است می توان به مقاله «واکاوی مفهوم زنده بودن در مطالعات اجرا از منظر پگی فلن و فلیپ اسلندر» (۱۴۰۲) نوشته نرگس یزدی و مجید فدائی و نادر شایگان فر اشاره کرد. این مقاله بر آن است تا به ارزیابی مجدد نظریات فلیپ اسلندر و پگی فلن در خصوص امر چالش برانگیز «زنده بودن» در هنرهای اجرایی بپردازد. فلن با تأکید بر عدم امکان بازتولید اجرای زنده در برابر اسلندر قرار می گیرد که بر رسانه ای شدن اجرا در عصر حاضر تأکید دارد. با تحلیل این تقابل، نویسندگان مقاله به این نتیجه می رسند که «ضمن اینکه هر دو نظریه پرداز به ناپایداری و ناپدید شدن اجرای زنده پس از اتمام آن اذعان دارند، هم دیدگاه هستی شناختی مبتنی بر تقابل اجرای زنده و اجرای رسانه ای شده فلن و هم مباحث اسلندر مبتنی بر تاریخ مندی و مشروط بودن زنده بودن، با فراگیری فرم های اجرایی نوین ترکیبی، به ویژه 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 زنده بودن در اجراهای دیجیتال و بینارسانه ای با تمرکز بر گزیده ای از آثار بلست ثیری» (۱۴۰۲) که به واکاوی مفهوم زنده بودن در اجراهای دیجیتال خاصه در دو اجرای آدم ربایی و کرن اثر گروه بلست ثیری می پردازد. یافته های این پژوهش نشان می دهد که این دو اثر بینارسانه ای «با تعاریف نوین فضا، زنده بودن که پیش تر بر مبنای هم حضوری جسمانی اجراگر و مخاطب در زمان و فضایی مشترک تعریف می شد که مراد از آن مجاورت فیزیکی آن ها بود را اکنون می توان بر مبنای هم حضوری در زمان و فضایی مشترک، اما فضایی که به واسطه تکنولوژی خلق شده تبیین کرد» (یزدی و همکاران، ۱۴۰۲، ۲۹).

در خصوص پژوهش هایی که روی اجراهای گروه ریمینی پروتکل انجام شده است می توان به مقاله «در فضاهای باز: هزارتوی تئاتری ریمینی پروتکل» (۲۰۱۶) نوشته استر بلویس پانز^{۱۸} اشاره کرد. نویسنده با استعاره ی هزارتو^{۱۹} قصد دارد تجربه خود را در همکاری با گروه ریمینی پروتکل در اجرای در فضاهای باز بیان کند، آن هم در رابطه با ایده ی غرق شدن^{۲۰} (اثری که محیط های همه جانبه^{۲۱} ایجاد می کند). به اعتقاد نویسنده «این اجرا با واکاوی رابطه بین امر فناورانه و جسمانی دیدگاهی جدید در خصوص تئاتر همه جانبه ارائه می کند» (Belvis Pons, 2016, p. 126). به اعتقاد او امر همه جانبه زمانی ظهور می کند که مرز میان بدن و ذهن محو می شود، نظیر هزارتوی تئاتری در اجرای در فضاهای باز. در واقع نویسنده تولید هزارتو را سیاست ریمینی پروتکل برای مشارکت تماشاگران می داند. کریستی سِجمن^{۲۲}، نویسنده مقاله «تجربه مخاطب در فضاهای باز ریمینی پروتکل» (۲۰۱۷)، به تحلیل تجربه ای می پردازد که مخاطب در این اجرا، با بهره گیری از آئپد و هدفون، از سر می گذراند. او بررسی می کند

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، ۱۳۹۷/۲۰۱۴، 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. بانگاهی 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 ناتورالستی پاریس و مسکو در پایان قرن نوزدهم، کاملاً از هم جدا شدند» (فیشرلیشته، ۱۳۹۷/۲۰۱۴، ۱۳۵). از دهه 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, p. 156). «تماشاگر با مشارکت در توسعه‌ی صحنه یا یک رویداد اجتماعی موقعیت منفعل خود را در مقام تماشاگر پشت سر می‌گذارد» (Pavis, 2016, p. 156). بدین ترتیب همان‌طور که اریکا فیشرلیشته بیان می‌کند «اجرا در حضور جسمانی بازیگران و تماشاگران پدید می‌آید» (فیشرلیشته، ۱۳۹۷/۲۰۱۴، 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 مفهومی اشتباه باشد. چرا که آن‌ها به‌نوعی مشارکت‌کنندگان پروژه اجرایی هستند و ما به‌جد 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^{۲۱} استفاده کرد. در دو دهه گذشته گروه ریمینی پروتکل در آثارشان به «سازمان‌دهی باهم‌بودن مردم» پرداخته‌اند (Rimini Protokoll, 2020). بهره‌گیری از ابزارهای فناورانه امکان چنین ارتباطی را نیز گسترش داده و آن‌ها را مجهز به ساختن صحنه‌ی واقعیت ترکیبی^{۲۲} کرده است. این اجراها باهم‌بودن را ممکن می‌کنند که دیگر در نتیجه هم‌حضور 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

و محصور تئاتر. آثار این گروه «با درخشش متخصصان»^{۱۸} در مقام اجراگر انجام می‌شد» (Cornish, 2009, p. 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 به‌خاطر کارهایی که نمی‌توانند انجام دهند (یعنی اجراگری^{۱۹}) قضاوت شوند، بلکه قضاوت آن‌ها باید بر مبنای توانایی‌ها و قابلیت‌های ویژه‌ای باشد که حضورشان را روی صحنه توجیه می‌کند» (Dreyse & Malzacher, 2008, p. 23). بدین ترتیب، مسیر پیشروی یک اجرا، از جمله موضوعات و شخصیت‌ها و مکان‌ها و متن برعهده‌ی متخصصان است. توانایی‌هایی تکنیکی یا حضور پرجاذبه 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 به‌دست می‌آید؛ بنابراین ماده روایی کار هم مستند است هم ادبی. از این‌رو، 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, p. 82).

ویتزل، 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 وبرت^{۲۰} در دانشکده مطالعات تئاتر کاربردی دانشگاه گیسن در حدفاصل 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 تبدیلی برای اصطلاح فراگیر «تئاتر پست‌مدرن» می‌دانست 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، ۲۰۱۳/۱۴۰۰، 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 عادت‌های 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 پرکردن فضاهای پیش‌بینی‌شده 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-Munby, 2006, p. 6). بدین ترتیب به اعتقاد لمن گرایش به اجرا ضمناً «گرایش به تماشاگران هم‌است» (Lehmann & Jurs-Munby, 2006, p. 6). به همین اعتبار می‌توان به نقل قولی از ماکس

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 جو گونه [یعنی مانند اتمسفر] می‌یابند» (آیدی، ۱۹۷۴/۱۴۰۰، ۷۸). به این اعتبار می‌توان گفت «مادرون یک ماشین به سر می‌بریم» (آیدی، ۱۹۷۴/۱۴۰۰، 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 کال‌کتا^{۳۳} 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 کال‌کتا در یک باجه^{۳۴} 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 یک‌ساعته 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 هم‌حضور جسمانی شرکت‌کنندگان در یک فضای فیزیکی و در چهارچوب زمانی مشترک برگزار نمی‌شود. در حقیقت ساختار اجرا در متن گفتگوی میان این دو طرف شکل می‌گیرد. عنصر تعیین‌کننده در این دو اجرا فناوری است چرا که بدون میانجی فناوری دیجیتالی 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 دیجیتالی» 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, p. 2).

اجراهای دیجیتال دارای شاخصه‌ای مشترک هستند: «آن‌ها ارتباطی پیچیده میان فضاهای فیزیکی گوناگون و فضاهای مجازی ایجاد کرده‌اند» (Giannachi, 2004, p. 1). بر همین اساس، گابریلا جیانناچی 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, p. 1). این اصطلاح در اصل برگرفته از تعریفی در علوم رایانه از محیط‌های واقعیت ترکیبی است که پل میلگرم^{۳۵} و فومبو کیشینو^{۳۶} 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^{۳۷} (AR) نزدیک به محیط واقعی و سر دیگر طیف واقعیت افزوده^{۳۸} (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 میلگرم و کیشینو واقعیت افزوده واقعیت را تکمیل می‌کند، بدون اینکه به‌طور کامل جایگزین آن شود (Milgram & Kishino, 1994). سیستم‌های واقعیت ترکیبی (MR) به گونه‌ای طراحی شده‌اند که به کاربران این توهّم را بدهند که اشیای دیجیتال در همان فضای اشیای فیزیکی قرار دارند. برای ایجاد این توهّم همزیستی، اشیای دیجیتال باید به‌طور دقیق در محیط واقعی جایگذاری 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 می‌دهد» (Benford & Giannachi, 2011). چنین رابطه‌ای هم عناصر «واقعی» و هم «مجازی» را در برمی‌گیرد، بنابراین «امکان ایجاد و تحلیل محیط‌هایی را فراهم می‌کند که در آن‌ها اشیای فیزیکی و دیجیتال به‌صورت هم‌زمان و در زمان واقعی^{۳۹} با یکدیگر همزیستی و تعامل دارند» (Benford & Giannachi, 2011). بر همین اساس این اجراها اغلب ارتباطی پیچیده میان فضاهای فیزیکی گوناگون و فضاهای مجازی ایجاد می‌کنند.

بدین ترتیب می‌توان گفت محیط واقعیت ترکیبی (از نظر پدیدارشناختی) از پیوند انسان یا به بیان بهتر بدن زنده و فناوری تعیین می‌شود. در اجراهای فناورانه‌ی ریمینی پروتکل، اجراگر به تدریج حذف و به‌نوعی در صدادی که شنیده می‌شود یا تصویری که دیده می‌شود استحاله می‌یابد. در چنین حالتی که دیگر خبری از هم‌حضور جسمانی تماشاگران و اجراگران - آن‌طور که فیشرلیشته می‌گوید - نیست چطور می‌توان از امکان ارتباط و «بهم‌بودن» میان تماشاگران و اجراگران یا به بیان بهتر مشارکت‌کنندگان یک اجرا سخن گفت.

مبانی نظری پژوهش: از بیناسوژرکتیویته تا بیناجسمانیت

ارتباط میان تماشاگر و اجرا، یا به بیان بهتر، میان مشارکت‌کنندگان، در چارچوب پدیدارشناسی، به مفهوم بیناسوژرکتیویته بازمی‌گردد؛ مفهومی که در نسبت میان خود و دیگری شکل می‌گیرد. بیناسوژرکتیویته ابتدا در پدیدارشناسی هوسرل مطرح شد و سپس در آرای سایر پدیدارشناسان بسط یافت. این مفهوم در فلسفه سنتا در مسئله اذهان دیگر^{۴۰} طرح می‌شد. اینکه آیا غیر از من ذهن‌های 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 برجسته‌شدن مفهوم «بدن زیسته» در بیناسوژرکتیویته

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 آن‌رو 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، ۱۳۹۰/۲۰۰۸، 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، ۱۴۰۲/۲۰۰۵، ۳۷۱).

حرکت بدنی به شکل خودجنبندگی^{۳۷} 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 دو گانگی سوژه-ابژه و آغازین‌تر از آگاهی است. پس درک بدن معادل با «نفی آگاهی» است (هنسن، ۱۴۰۲/۲۰۰۵، 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، ۱۳۹۰/۲۰۰۸، ۱۷۸). «دید حرکت از بدن به سوژه ابژه‌ای است که ادراک می‌شود» (هنسن، ۱۴۰۲/۲۰۰۵، 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, p. 134). بر این اساس بدن و جهان دو چیز متمایز نیستند، بلکه عضلات تنی مشترک و رشته‌های بافته‌ای واحدند و [...] به صورت بافتار واحد درهم‌تافته‌ای با هم پیوند دارند» (کارمن، ۱۳۹۰/۲۰۰۸، 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, p. 139). «بدن‌ها گوشت هستند و گوشت چیزی بیش از بدن صرف است. بدن ما از طریق عملکرد حواس‌مان 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 گوشت‌بودن، جزئی از گوشت هم هستیم» (Kozel, 2007, p. 33). بدین ترتیب، مرلوپونتی از بیناسوژت‌کنیوئته به بیناجسمانیت^{۳۸} می‌رسد؛ یعنی در سطحی ناآگاه و پیشاشناختی بدن درهم‌تافته با بدن دیگری است. نقطه مهم این است که قرار نیست آن‌طور که بیناسوژت‌کنیوئته 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, p. 241). دیگری و بدن من در تقاطع جهان و دیگران زاده می‌شوند. «جهانی که دیگران همواره ساکن آن بوده‌اند» (Barbaras, 2004, p. 241). در نظر مرلوپونتی دیگری فی‌نفسه تماماً حاضر نیست بلکه از طریق جهانی که با یکدیگر به اشتراک

پدیدارشناسی هوسرل این دوتایی به چالش کشیده شد و در اثر آخر موريس مرلوپونتی تحت عنوان دیدارپذیر و دیدارناپذیر در دل مفهوم گوشت (یا تن)^{۳۹} محورتر گردید.

برای بحث در خصوص رابطه و ادغام بدن‌های زنده مشارکت‌کنندگان با فناوری در اجرای واقعیت ترکیبی ابتدا باید به تعریف مفهوم «بدن» در پدیدارشناسی پیردازیم. برجسته‌شدن «بدن» در فلسفه پدیدارشناسی به این معنا بود که «شخص تنها صاحب یا سوژه [یا فاعل] تجربه نیست بلکه موجودی بدنمند هم است» (کارمن، ۱۳۹۰/۲۰۰۸، ۲۰۱). هوسرل از دو نوع بدن بحث می‌کند: بدن زیسته^{۴۰} و بدن فیزیکی^{۴۱}. بدن زیسته بدنی است که «از درون» تجربه می‌شود و بدن فیزیکی بدنی که «از بیرون» تجربه می‌شود. هوسرل با چنین تمایزی تأکیدش را بر حس‌های حرکتی^{۴۲} گذاشت، بدین‌صورت که بدن زیسته از طریق حرکت بدنی و ادراک درونی از این حرکت آشکار می‌شود. بدین ترتیب هوسرل بدن فیزیکی را بدن-ابژه و بدن زیسته را بدن-سوژه می‌داند 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 می‌شوند درک می‌کنیم. به بیان هوسرل «بدن مرکزی است که فضا اطراف آن و نسبت به آن خود را هویدا می‌کند» (زهاوی، ۱۴۰۰/۱۹۹۷، ۲۰۵). بدین ترتیب «بدن شرط امکان ادراک ابژه‌های مکانی و بیناکنش با آن‌هاست و جسمیت‌یافتن ما هر نوع تجربه در-جهانی را ممکن می‌سازد و برای آن واسطه می‌شود» (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 بیناسوژت‌کنیوئته خاصی از بدن است» (زهاوی، ۱۴۰۰/۱۹۹۷، 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، ۱۴۰۳/۱۹۴۵، ۴۷۵).

مرلوپونتی سوژه‌ای بدنمند بالایه‌ای پیشاشخصی را در نظر می‌گیرد که صرفاً منحصر به سوژه‌های منفرد باقی نمی‌ماند بلکه «تجربه گشودگی مشترکی است به روی یک جهان واحد» (کارمن، ۱۳۹۰/۲۰۰۸، 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، ۱۴۰۳/۱۹۴۵، ۴۸۱). سوژه یا فاعل شناسایی چنین بازشناسی اجتماعی آغازین شاکله بدنی^{۴۳} است که در واقع مرلوپونتی آن را در ادامه تعریف هوسرل از بدن زیسته در نظر گرفت. شاکله بدنی دلیل حالت‌ها و حرکت‌های 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^{۴۴} 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, p. 26). حس عمقی «به ما آگاهی آشکار و گاهاً ضمنی از حالت‌ها یا حرکت بخش‌های مختلف اعضا و جوارح بدن خودمان می‌دهد» (Welton, 2006, p. 201). البته باید توجه داشت

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 مرلوپوتنی 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^{۳۹} شاکله بدنی به مثابه گشودگی بدن من به روی جهان همواره از پیش به کمک فناوری و ابزارهای فناورانه ممکن می‌شود؛ یعنی پدیدارشناسی بدنمند مرلوپوتنی از ابتدا همواره «فلسفه تکنیک‌های بدنمند است که در آن عنصر مازاد مقوم بدنمند - امکانی که با شاکله بدنی مرتبط است - مجرای می‌شود برای گنجاندن امر تکنیکی در دل تحرک انسانی» (Hansen, 2012, p. 39). این امر در مرد نابینای مرلوپوتنی 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 دیجیتالی 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، بالأخص که رایانه‌ها بدل به امتداد فکر و حرکت و بدن ما می‌شوند؟ در نتیجه چنین نزدیکی‌ای چطور می‌توانیم بشنوم و ببینیم و خلق کنیم (Kozel, 2007). با طرح این سؤال، شاکله بدنی و مفهوم گوشت راه را به فلسفه پس‌پدیدارشناسی باز می‌کنند که نخستین بار دن آیدی^{۴۰} 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 پس‌پدیدارشناسی 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 ووز دستگاه‌های تهویه یا یخچال که در تجربه آگاه ما پیدای پیدا نیستند. عملکرد ماشین‌ها و فناوری‌ها در زندگی روزمره‌مان 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^{۴۱} 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، ۱۹۷۴/۱۴۰۰، ۷۱). چیزهایی که به ادراک ما

از جهان شکل می‌دهند اما تماماً آگاهانه نیست؛ پیش‌شناختی‌اند و بدل به بخشی از زیست‌جهان فناورانه ما شده‌اند. با درهم تافتگی‌مان با جهان «اشیای موجود در جهان را همان‌طور می‌بینیم که بدن خود و دیگران را، مشابه آنچه مرلوپوتنی می‌نویسد: بدنم هم بدنی پدیداری است و هم بدنی ابژکتیو» (Kozel, 2007, p. 239). یعنی بدن همان‌طور که می‌بیند دیده می‌شود. مرلوپوتنی به منظور شرح بهتر مفهوم درهم تافتگی دیدن - دیده شدن (به تاسی 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، ۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۲۱۳). هوسرل معتقد است در این حالت نوعی «حس دوگانه» ایجاد می‌شود و بر این اساس مرلوپوتنی 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، ۲۰۰۸/۱۳۹۰، ۱۸۲). بدین ترتیب با درهم تافتگی دیدن - دیده شدن، بدن غیرزنده یا به بیان بهتر بدن دیجیتالی (بدنی که در محیط مجازی است) زنده و دیدارپذیر می‌شود؛ یعنی این بدن زنده است که بدن دیجیتالی را دیدارپذیر می‌کند.

در تجربه کار با فناوری می‌توان بار دیگر به مرد نابینای مرلوپوتنی اشاره کرد که جهان را در نوک عصایش احساس می‌کند. در نظر مرلوپوتنی «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, 2012, p. 44). بدین سان عصای مرد نابینا «وارد تجربه نفس یا فرایند خود-تجربه کردن» او می‌شود (آیدی، ۱۴۰۰، ۷۲). عصای مرد نابینا درون تجربه او جذب می‌شود و جسم او را امتداد می‌دهد. بر این اساس آیدی از نوعی مناسبت بدنمند [تجسد]^{۴۲} 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 امتدادیافتن 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, p. 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 شکل‌دادن 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 خودمحصول که در مقام وجودی پویا و درهم‌تافته با دیگران، در گوشت جهان.

اکنون باید پرسید شاکله‌ی بدنی دگرگون‌یافته یک مشارکت‌کننده در اجرایی که به میانجی فناوری می‌مکن می‌شود چطور به ادراک دیگری درمی‌آید، آن‌هم دیگری‌ای که اساساً در هم‌حضور جسمانی با او نیست؟

بیناجسمانیتی دورگه در صحنه‌ی واقعیت ترکیبی

گروه ریمینی پروتکل را در کنار چهره‌های نام‌آشنایی چون جنت کاردیف^{۴۴} می‌توان از پیشگامان اجراهای اودیو و ویدیوواک^{۴۵} (پیاده‌روی همراه با صوت و تصویر) دانست. این اجراها از طریق به‌کارگرفتن تکنیک باینورال^{۴۶} و فناوری واقعیت افزوده‌ی صوتی یا تصویری تجربه‌ای همه‌جانبه^{۴۷} در شرکت‌کنندگان ایجاد می‌کنند؛ همه‌جانبه به معنای «غرق‌شدن» در اجرا. «غرق‌شدن مشتق از فعل لاتین *immergere* است و در اصل به معنای فرو رفتن یا غوطه‌ور شدن بدن، جسم یا شیء در مایع و از این‌رو معنای مجازی (یا استعاری) آن می‌شود پیچیدن یا احاطه‌شدن یا غرق یا جذب‌شدن در وضعیتی خاص» (Kolesch, 2019, p. 4). «غرق‌شدن» با نحوه درک مرزهای میان سوژه و ابژه، یا شرکت‌کننده و جهان پیرامون او و حتی درباره محو شدن یا نابودی این مرزها سروکار دارد. بدین ترتیب «غرق‌شدن» مفهومی همواره رابطه‌مدار است و به آستانه‌ها و گذرها و گذارهای میان دنیای پیرامون و محیط‌ها توجه دارد (Kolesch,

مقاله حاضر به بررسی اجرای ریموت X از گروه ریمینی پروتکل می‌پردازد. برای این تحلیل، مقاله حاضر از ویدیویی ضبط‌شده از اجرای ریموت X 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 X گروهی ۵۰ نفره که صدایی داخل هدفون آن‌ها را هدایت می‌کند در یک پیاده‌روی شهری به مدت ۱۰۰ دقیقه با یکدیگر همراه می‌شوند (تصویر ۱). 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 شرکت‌کنندگان 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, 58: 2). او توضیح می‌دهد که چطور جهان و کلمات او از میان هزاران

تصویر ۱. صدای درون هدفون اعضای گروه را در پیاده‌روی به درون یک راهپیمایی می‌کشاند (وبسایت ریمینی پروتکل)



بدنمندی می‌شود برای بدن درون ماشین (یعنی بدن ریچل). درواقع ریچل با جهت‌دادن به بدن مشارکت‌کننده در محیط بدن‌یافته 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، ۱۹۷۴/۱۴۰۰، ۷۸). شرکت‌کننده همانطور که مرلوپونتی می‌گوید با بدن خودش قادر است بدن متعلق به دیگری یعنی بدن دیجیتال ریچل را شناسایی کند. صدای بدن‌یافته ریچل (اجراگر) و گوش‌های بسط‌یافته 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 در گیر نوع جدیدی از تجربه زیباشناختی در زیست‌جهان فناورانه می‌کند. زیست‌جهانی که هنسن آن را «زندگی تکنیکی» می‌نامد (Hansen, 2012, p. 38).

خودجنبندگی بدن شرکت‌کننده با بدن‌یافتگی ریچل بسط می‌یابد و با نوعی جسمانیت آمیخته جهان را درک و در آن عمل می‌کند. به عبارت دیگر، چنین تجسّدی 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 «به‌صورت خودکار حرکت کنید، انگار که در حالت

داده ساخته شده است: «من برای شما ساخته شده‌ام تا در یافتن مسیر به شما کمک کنم» (Expander Film, 2013, 3: 40). در ابتدای مواجهه ریچل با شرکت‌کنندگان 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.

شرکت‌کننده درون فضای صوتی تولیدشده حرکت می‌کند. هدفون و تکنیک باینورال شاکله 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 شنیده‌شده از هدفون همگام می‌شوند. ریچل در طول مسیر همواره از شرکت‌کنندگان می‌خواهد که به عناصر موجود در محیط، همچون رنگ ساختمان‌ها یا تابلوی علایم توجه کنند و درک شرکت‌کنندگان را از محیط پیرامون‌شان تغییر یا به بیان بهتر امتداد می‌دهد. بدین ترتیب صدای ریچل با بدن پدیداری شرکت‌کننده بدنمندی می‌شود. صدای بدن‌یافته ریچل به همراه صداهای پیرامونی که با تکنیک باینورال تولید می‌شوند روی محیط واقعی پیرامون شرکت‌کننده می‌افتد. صدای خش‌خش برگ‌ها و وزش باد، صدای شعارهای مردم در اعتراضات خیابانی، صدای هلیکوپتر، همه در ترکیبی از صدای ریچل محیط پیرامون شرکت‌کننده را شکل می‌دهد. اگر صدای آژیر آمبولانسی از دور شنیده شود، شرکت‌کننده 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 شرکت‌کننده می‌شود.

شرکت‌کننده همانطور که بدن خودش را در زمان و مکان اشغال‌شده تجربه می‌کند، ضمن بسط شاکله بدنی خود به میانجی هدفون، شاکله

تصویر ۲. اعضای گروه مثل یک گله هماهنگ با یکدیگر حرکت می‌کنند (وبسایت ریمنی پروتکل)



به بیناجسمانیت مرلوپونتی رسید، نظریه‌ای که او در اثر آخرش به نام *دیدارپذیر و دیدارناپذیر* و در *دل مفاهیم* «برگشت‌پذیری» و «گوشت» صورت‌بندی کرد. مرلوپونتی 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 مرلوپونتی 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، پس‌پدیدارشناسی ادراکی به‌میانجی فناوری را مدنظر قرار می‌دهد. دن آیدی مبدع فلسفه پس‌پدیدارشناسی 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 به‌میانجی 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 در گون 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، هر دو هم تماشاگر و هم اجراگرند. این باهم‌بودن «گوشتالو» میان صدای بدن‌یافته‌ی ریچل و بدن

اتوپایلت 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 تن‌یافته ریچل اعتماد می‌کند، «در این مکان انسان به ماشین اعتماد می‌کند» (Expander film, 2013, 8: 05). بدین ترتیب صدای تن‌یافته 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 تجسدیافته ریچل شود. به‌طبع 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 هر دو 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 بدن‌یافته 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 باهم‌بودنی گوشتالو^{۴۸} است. حس دیگری در بدن حس‌پذیر او نفوذ می‌کند و او هم‌زمان خود و دیگری می‌شود. 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 زیست‌جهان‌تکنیکی منتقل می‌کند.

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 پس‌پدیدارشناسی به‌عنوان چارچوبی برای مواجهه‌ی این دو با یکدیگر. بدین منظور مقاله حاضر با در نظر گرفتن مفهوم بیناسوژت‌کنیوئیت در فلسفه پدیدارشناسی که مسئله ارتباط خود و دیگری را مدنظر قرار می‌دهد در پی واکاوی امکان نوعی «باهم‌بودن» در یک اجرای «واقعیت ترکیبی» است. این مقاله با بررسی بیناسوژت‌کنیوئیت هوسرل که نقش «بدن زیسته» را در ارتباط با دیگری برجسته می‌کند،

پس‌زمینه روزمره‌مان حضور دارند. درک چنین اجتماعی امکانی است برای بازنگری و تأمل در زیست‌جهان فناورانه‌مان یا به قول هسن در این «زندگی تکنیکی».

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

پی‌نوشت‌ها

1. Rimini Protokoll.
 2. Black Box.
 3. Remote X.
 4. Gabriella Giannachi.
 5. Jay David Bolter.
 6. Richard Grusin.
 7. Sue-Ellen Case.
 8. Jennifer Parker-Starbuck.
 9. Esther Belvis Pons.
 10. Maze.
 11. Mmersion.
 12. Immersive.
 13. Kirsty Sedgman.
 14. Helgard Haug.
 15. Stefan Kaegi.
 16. Daniel Wetzel.
 17. Giessen.
 18. Experts.
 19. Act.
 20. Andrzej Wirth.
 21. Interactant.
 22. Mixed-Reality.
 23. Call Cutta.
 24. Call Cutta in a Box.
 25. Paul Milgram.
 26. Fumio Kishino.
 27. Augmented Reality.
 28. Augmented Virtuality.
 29. Real-Time.
 30. Other Minds.
 31. Flesh.
 32. Lived-Body.
 33. Physical Body.
 34. Kinesthetic Sensations.
 35. Body Schema.
 36. Proprioception.
 37. Self-Movement.
 38. Intercorporeity.
 39. Mark Hansen.
 40. Don Ihde.
 41. Background Relations.
 42. Embodiment Relations.
 43. Janet Cardiff.
۴۴. پیاده‌روی همراه با صورت (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.
۴۵. در ضبط صدا با تکنیک باینورال (binaural technique) دو میکروفون را به صورت فرضی در جای دو گوش قرار می‌دهند و به منظور حفظ تأثیر محیط صوتی یا به اصطلاح آکوستیکی سراز یک سر مصنوعی استفاده می‌کنند و اطلاعات و داده‌ها را دقیقاً به همان شکل ضبط می‌کنند که در هدفون‌های چپ و راست (مقارن با گوش چپ و راست) بازتولید شود. این میکروفون‌ها 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.
46. Immersive.
 47. Fleshy.

فهرست منابع

- 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.
- Carmen, Taylor (2011). *Merleau-Ponty* [Merlo Ponti] (Masoud Oliya, Trans.). Ghoghnoos. (Original work published 2008) (in Persian).
- Carroll, J., Jürs-Munby, K., & Giles, S. (2021). *Postdramatic Theatre and the Political* [Teatr-e post-dramatik va amr-e siyasi] (Narges Yazdi, Trans.). Nimaj. (Original work published 2013) (in Persian)
- Cornish, M. (2010). Chat Room. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 32(1), 45-52. <https://www.jstor.org/stable/20627956>
- Costanza, E., Kunz, A., & Fjeld, M. (2009). Mixed reality: A survey. In *Human machine interaction: Research results of the MMI pro-*

- gram* (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>
- Fischer-Lichte, Erika (2018). *The Routledge Introduction to Theatre and Performance Studies* [Taramad-e ratlej bar motale'at-e teatr va ejra]. (Shirib Bozorgmehr and Sahar Meshqinghalam, Trans.). Art University Publisher. (Original work published 2014) (in Persian).
- Giannachi, G. (2004). *Virtual theatres: an introduction*. Routledge.
- Hansen, M. B. (2012). *Bodies in code: Interfaces with digital media*. Routledge.
- Hansen, Mark B.N. (2023). The Embryology of the (In)visible [Royan-shenasi-ye amr-e didar (na)pazir]. in Taylor Carmen and Mark B.N Hansen (Eds.), *The Cambridge Companion to Merleau-Ponty* (pp. 353-402) (Haniye Yaseri, Trans.). Ghoghnoos. (Original work published 2005) (in Persian).
- Ihde, D. (2002). *Bodies in technology* (Vol. 5). U of Minnesota Press.
- Ihde, D. (2021). The Experience Of Technology: Human-Machine Relations. [Tajrobe-ye fanavari: monasebat-e ensan va mashin] (Saleh Najafi, Trans.). *Journal of Bazkhord*, 4(20), 67-80. <https://bazkhord.org/2640/ideas> (Original work published 1974) (in Persian)
- ISNA. (2018, January). *100 minutes of Germans marching in Tehran* [100 daghighhe rahpeymaayi-ye Alman-ha dar Tehran]. <https://www.isna.ir/news/96103016401/> (in Persian)
- 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.
- Merleau-Ponty, M. (2024). *Phenomenology of Perception* [Padidarshenasi-ye edrak] (Masoush Oliya, Trans.). Ney. (Original work published 1945) (in Persian)
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329. https://www.researchgate.net/publication/231514051_A_Tax-

- [onomy of Mixed Reality Visual Displays](#)
- 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.
- Rashidian, Abdolkarim (2020). *Husserl's in the context of his works* [Husserl dar matn-e āsārash]. Ney. (in Persian)
- Rimini Protokoll. (2020, September 29). There's not such a big difference between us and the audience. *Rimini-Protokoll*. <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. <https://doi.org/10.1080/14682761.2017.1329124>
- 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.
- Yazdi, N; Fadayi, M., & Shayeganfar, N. (2023). Exploring the Concept of Liveness in Performance Studies from the Perspective of Peggy Phelan and Philip Auslander [Vakavi mafhoome zende boodan dar motaleate ejra az manzar Peggy Phelan va Philip Auslander]. *Scientific Journal of Motaleate-e Tatbighi-e Honar*, 13(25), 31-42. <https://doi.org/10.61186/mth.13.25.31> (in Persian)
- Yazdi, N.; Fadayi, M., & Shayeganfar, N. (2023). Exploring the Concept of Liveness in Digital and Intermedial Performances Focusing on the Selected Works of Blast Theory [Vakavi mafhoome zende boodan dar ejrahay digital va beinresaneyi ba tamarkoz bar gozideyi az asare Blast Theory]. *Theatre Scientific Quarterly*, 10(2), 29-43. <https://doi.org/10.22034/theater.2023.185757> (in Persian)
- Zahavi, Dan. (2021). *Husserl's phenomenology* [Padidarshenasi-ye husserl] (Mehdi Sahebkar and Iman Vaghefi, Trans.). Rouzbehan. (Original work published 1997) (in Persian).
- آیدی، دُن (۱۴۰۰). تجربه فناوری: مناسبات انسان و ماشین (صالح نجفی، مترجم). مجله بازخورد، ۴(۲۰)، ۶۷-۸۰. (چاپ اثر اصلی ۱۹۷۴). <https://bazkhord.org/2640/ideas>
- فیشرلیشته، اریکا (۱۳۹۷). درآمد راتاج بر مطالعات تئاتر و اجرا (شیرین بزرگمهر و سحر مشکین‌قلم، مترجم). انتشارات دانشگاه هنر. (چاپ اثر اصلی ۲۰۱۴)
- کارمن، تیلور (۱۳۹۰). مرلوپونتی (مسعود علیا، مترجم). نشر ققنوس. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۸)
- زهاوی، دان (۱۴۰۰). پدیدارشناسی هوسرل (چاپ چهارم) (مهدی صاحبکار و ایمان واقفی، مترجم). نشر روزبهان. (چاپ اثر اصلی ۱۹۹۷)
- رشیدیان، عبدالکریم (۱۳۹۹). هوسرل در متن آثارش (چاپ پنجم). نشر نی.
- کرل، جروم؛ یورس-مونبی، کارن و جایلز، استیو (۱۴۰۰). تئاتر پست‌دراماتیک و امر سیاسی (نرگس یزدی، مترجم). نشر نیماژ. (چاپ اثر اصلی ۲۰۱۳)
- مرلوپونتی، موریس (۱۴۰۳). پدیدارشناسی ادراک (مسعود علیا، مترجم). نشر نی. (چاپ اثر اصلی ۱۹۴۵)
- یزدی، نرگس؛ فدائی، مجید و شایگان‌فر، نادر (۱۴۰۲). واکاوی مفهوم زنده‌بودن در اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای با تمرکز بر گزیده‌ای از آثار بلست ثیری. فصلنامه علمی تئاتر، ۱۰(۲)، ۲۹-۴۳. <https://doi.org/10.22034/theater.2023.185757>
- یزدی، نرگس؛ فدائی، مجید و شایگان‌فر، نادر (۱۴۰۲). واکاوی مفهوم زنده‌بودن در مطالعات اجرا از منظر بگی فلن و فلیپ اسلندر. دوفصلنامه علمی مطالعات تطبیقی هنر، ۱۳(۲۵)، ۳۱-۴۲. <https://doi.org/10.61186/mth.13.25.31>
- هنسن، مارک بی.ان (۱۴۰۲). رویان‌شناسی امر دیدار(نا)پذیر (چاپ سوم) (هانیه یاسری، مترجم). تی. کارمن و مارک بی.ان هنسن، زیر نظر، (صص. ۳۵۳-۴۰۲). نشر ققنوس. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۵)
- ایسنا (بهمن ۱۳۹۶). ۱۰۰ دقیقه راهپیمایی آلمانی‌ها در تهران. <https://www.isna.ir/news/96103016401>