

دلالت بدن در هنر معاصر

نویسندگان: امانوئلا وُگیازاکی^۱ و آرتور کُروسکی^۲

مترجم: راحیل صفوی^۳

... چکیده

این پژوهش به اهمیت و نقش «بدن» در هنر اجرا می‌پردازد و با در نظر گرفتن این فرض که هنر در موارد بسیاری بازتاب‌دهنده واقعیت‌های اجتماعی و مناسبات فرهنگی و سیاسی است، می‌کوشد فرآیند شکل‌گیری معنا به واسطه بدن در یک اجرای پست دراماتیک و نیز انتقال آن به تماشاگر با استفاده از فن‌آوری پیشرفته را مورد مطالعه قرار دهد. بر این اساس «نمایش سایبورگ» موضوع محوری در این پژوهش است. نمایشی که مشخصه اصلی آن استفاده از فن‌آوری است و بدون به کارگیری آن اجرا پیش نخواهد رفت. و نکته قابل توجه این است که چنین نمایش فناورانه‌ای بدون «بدن» هرگز شکل نخواهد گرفت. «بدن سایبورگ» اندامگانی انسانی است که با بخش‌های مکانیکی گسترش یافته است و یا به عبارت دیگر با اجزایی غیرارگانیک - به منظور انتقال هر چه بهتر معنا در تجربه‌ای هنری - همراه شده است. موضوع دیگری که تلاش شده است در این پژوهش به آن پرداخته شود، رابطه میان اجراکننده و تماشاگر است. تعاملی پویا و غیرمعمول که در طول نمایش همواره در حال گسترش و دگرگونی است. «نمایش سایبورگ»، تجربه حضور در رویدادی اجتماعی است، که نه فقط بازتاب‌دهنده واقعیت موجود است بلکه حکایت از واقعیتی دارد که در آینده رخ خواهد داد.

... واژگان کلیدی

تجربه خلاق، ربات‌های خلاق، فن‌آوری خلاق، کاربر خلاق، هنر دیجیتال، تجسم

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

... مقدمه

به سوی بدن معاصر

پیش از ورود به بحث پیرامون مفهوم «بدن» و اهمیت آن در هنر معاصر، تعریف واژه «بدن» آغازگاه مناسبی است. در تفسیر و توصیف این واژه چنین آمده است: «... اسم، ماده، یک ارگانیسم طبیعی همراه با پوست و جوهری مادی... متضاد با روح و روان، یک شیء مادی، گروهی سازمان یافته از افراد که برای هدفی خاص یکدیگر را ملاقات می‌کنند...»^۴. با ارجاع به این تعریف به روشنی می‌توان دریافت که همواره تمایزی بنیادین میان «بدن» - به عنوان یک اندامگان - و «روان» - که موجودیت روانشناختی انسان را می‌سازد - وجود دارد. البته ذکر این نکته ضروری است که ارائه هر تعریفی از واژه و مفهوم «بدن»، زوایای مشخص و متفاوتی از آن را روشن می‌سازد، که بر اساس هر یک از آن تعاریف، بدون تردید روند مطالعه، پژوهش و نتایج آن متفاوت خواهد بود. بنابراین با توجه به این که موضوع محوری در این پژوهش، «بدن سایبورگ»^۴ است، لذا تعریف آن و چگونگی درک ما از آن به مثابه یک «واقعیت عینی»، هم‌سو با زمانه‌ای است که به آن تعلق داریم. یعنی عصر ربات‌ها.

البته برای درک چنین موقعیتی، نگاهی گذرا به مفهوم «بدن» آن‌طور که در گذشته بوده است نیز ضرورت می‌یابد. به‌طور مثال بدن ایده‌آل و باشکوه یونانی آن‌چنان که در

گستره متنوع آثار هنری یونان باستان به چشم می‌خورد، بازتاب عینی باوری است که افلاطون سنگ بنای آن را نهاد. او معتقد بود که «زیبایی جسمانی» اولین گام به‌سوی «زیبایی حقیقی» یا به عبارتی دیگر «زیبایی خدای گونه» است. او بدن را همچون معبدی برای روح می‌پنداشت و بر تربیت جسم بسیار تأکید می‌کرد. براساس همین تعاریف است که «زیبایی» حاصل از «تناسبات دقیق» و «پویایی» ناشی از «شور جسمانی»، مشخصه بارز فیگورهای است که در هنر یونان خودنمایی می‌کنند. حال این سوال همیشگی و البته مناقشه آمیز مطرح می‌شود که: کدام یک بر دیگری اولویت دارد. جسم و لذت‌های وابسته به آن، یا روح و لذت‌های معنوی. یا به عبارتی دیگر، جسم و روح اساساً چه نسبتی با یکدیگر دارند. در طول تاریخ اندیشه پاسخ‌های متفاوتی به این پرسش بنیادین داده شده است. در مواردی نیروی جسمانی مورد ستایش قرار گرفته و بر نیروی معنوی اولویت یافته است. چنان‌که آریستپوس^۶ «لذت» حسی را غایت «خیر» می‌دانست. اما کم نیستند مواردی که، جسم را به‌مثابه زندانی برای روح پنداشته که تنها سبب انحراف انسان و مانعی برای کشف حقیقت است. اما در این میان متفکرانی مانند رنه دکارت^۷ و بالتاسار کاستیلیونه^۸ تفاسیر متفاوت و مبسوطی از «بدن» و نسبت آن با «روان» ارائه دادند. کاستیلیونه با تأکید بر همبستگی میان

«بدن» و «روح»، زیبایی جسمانی را برآمده از زیبایی درونی قلمداد کرد. براساس تعاریفی مشابه با آنچه او طرح کرد می‌توان گفت تاکید اندیشه رنسانس بر این همبستگی، به نوعی آغاز به چالش کشیدن اندیشه مقابلی بود که «بدن» را دشمن «روح» می‌دانست. اما دکارت در قرن هفدهم میلادی به شکلی انقلابی به طرح آرایشی پرداخت که بخش قابل توجهی از آن به حل مسئله مناسبت میان «بدن» و «روان» مرتبط بود. ضرورت فرض جدایی «ذهن و روان» از «بدن» در زمانه ما نیز احساس می‌شود و این فرض، حداقل تا زمانی که بشر با حقیقت مرگ مواجه است، به قوت خود باقی خواهد ماند. بخش مهمی از آرای دکارت نیز مبتنی بر همین فرض است. او در بحث «تمایز جوهری»^۹ بقای روح پس از مرگ بدن را با دقتی ریاضی‌گونه شرح می‌دهد. و یادآوری می‌کند که «بدن» شامل ویژگی‌های پیچیده هندسی است و عملکرد بخش‌های آن بر بنیانی طبیعی استوار است. از نظر دکارت «ذهن» آغاز زندگی نیست بلکه آغاز شعور است (Clarke, 2005). بنابراین پس از مرگ «بدن»، این شعور همواره باقی خواهد ماند. او برای قوت بخشیدن به ایده خود، با فروکاستن «بدن» به یک ماشین، آن را از هنوع آگاهی تهی می‌کند. به این ترتیب «بدن» در جایگاه یک دستگاه خودکار دارای پیچیدگی‌های مکانیکی است و عملکرد هریک از بخش‌های آن نیز براساس اصول

مکانیکی قابل تبیین است.

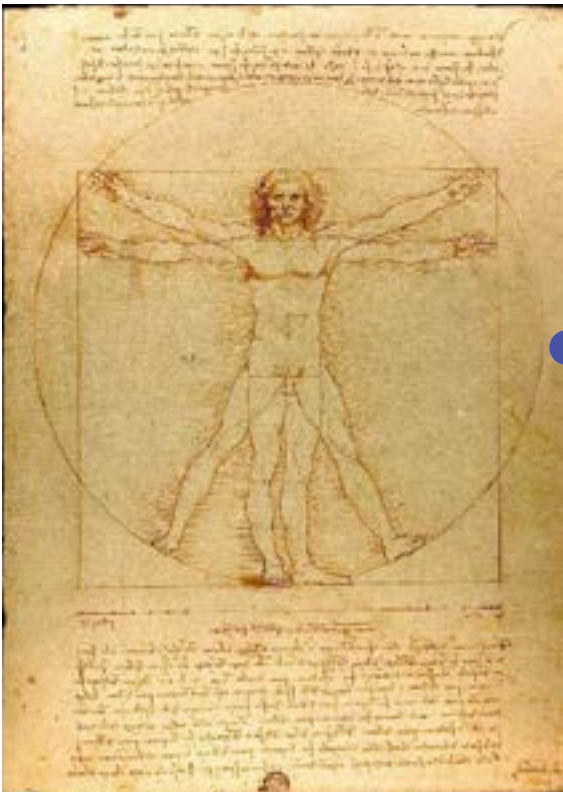
«این را باید در نظر بگیرید ... که تمامی عملکردهای این ماشین مانند: هضم غذا، ضربان قلب، شریان‌ها و عروق خونی، تغذیه و رشد اندام‌ها، دم و بازدم ... از یک ساختار محض ماشینی پیروی می‌کنند. درست با همان دقتی که یک ساعت یا هر دستگاه خودکار دیگر از نظم مکانیکی خود پیروی می‌کند. بنابراین نباید این ماشین را چیزی فرض کرد که دارای احساس یا شور زندگی است، حتی گرمایی که از آن احساس می‌شود نتیجه جریان مداوم خونی است که خود، ناشی از عملکرد دقیق و منظم قلب است...» (Byers, 2006)

به نظر می‌رسد چنین تفکراتی ریشه در تاریخ اندیشه مسیحیت دارد. تأکید بر جدایی «بدن» به عنوان موجودیت مادی و «روح» که همان موجودیت معنوی است، در واقع پاسخی قاطع به حقایقی است که همچون مرگ ناشناخته و غیرقابل توضیح اند. سنت پل در قرن‌تین^{۱۰} تمایز میان این دو را این‌گونه شرح می‌دهد: «بدنی که به خاک سپرده می‌شود، میرا است؛ و چون به پا می‌خیزد، ابدی خواهد شد. بدنی که می‌میرد زشت و ناتوان است و چون به پا می‌خیزد زیبا و قدرتمند. بدنی که به خاک سپرده می‌شود مادی است و چون به پا می‌خیزد معنوی» (Synnott, 1993).

اما آیا می‌شود در تحلیل نسبت میان «بدن»

و «ذهن» امکان دیگری را نیز در نظر گرفت. به این معنا که «بدن» و «ذهن» همواره در تعامل با یکدیگر هستند به طوری که یکی بدون دیگری نمی‌تواند وجود داشته باشد. با در نظر گرفتن چنین امکانی، بدن هویت می‌یابد و موضوعی برای تأملات اجتماعی می‌شود. ژوزف برویر^{۱۱} و زیگموند فروید از جمله متفکرانی هستند که، بر تعامل بدن و روان تأکید داشته‌اند و وابستگی مستقیم میان آن دو را تصدیق کرده‌اند. فروید با تمرکز بر درمان مشکلات و ناهنجاری‌های روانی به منظور رفع مشکلات فیزیکی برای همیشه بر هم‌بستگی میان «بدن» و «روان» صحنه گذارد (Breuer, Freud, 1957). از میان متفکران حوزه هنر، هربرت رید^{۱۲} مورخ و منتقد هنر بر این باور بود که واژه «هنر» تنها باید به آن دسته از فعالیت‌هایی اطلاق شود که اساساً در ارتباط با زیست‌شناسی بدن انسان است. حال با در نظر گرفتن چنین تعاریفی، می‌توان ادعا کرد که اگر موقعیت انسانی، موقعیتی بدنی است، پس هنر آینه تمام نمای این موقعیت است و واقعیت‌هایی را به تصویر می‌کشد که در گستره این موقعیت به وقوع می‌پیوندد. بدیهی است که بخش بزرگی از این واقعیت‌ها در بستر جوامع شکل می‌گیرند و در نتیجه چگونگی بازنمایی آن‌ها در عرصه هنر به زمانه وقوع آن‌ها و نیز ارزش‌های جوامع شکل‌دهنده آن‌ها بستگی دارد. برای درک نسبت میان واقعیت موجود

و بازنمایی آن مبتنی بر ارزش‌های زمانه‌ای که به آن تعلق دارد، «مرد ویتروویوسی»^{۱۳} نمونه مناسبی است. لئوناردو داوینچی در این



تصویر ۱: تصویر پایین «مرد ویتروویوسی» اثر لئوناردو داوینچی. تصویر بالا «گوردون فریمن» اثر دیو ایمز

بر اثر استفاده مداوم مستعمل می‌شود و گاهی معنای اولیه‌اش را از دست می‌دهد، «بدن» نیز به عنوان رسانه اصلی در هنر اجرا در طی دوران ماهیتی متفاوت می‌یابد. دگرگونی‌هایی که در اندام‌ها و به طور کل هستی فیزیکی آن رخ می‌دهد، هستی روانی یک جامعه را نیز به چالش می‌کشد. بدیهی است آن‌چه در بطن جامعه و در مناسبت با امر فرهنگی و سیاسی در حال شکل گرفتن است عرصه‌ای شایسته‌تر از هنر برای نمایش خود نمی‌یابد.

... بدن سایبورگ

در جوامع پیشرفته، هنرهای اجرایی در پیروی از ارزش‌های مدرن و مبتنی بر دیدگاه‌های معاصر، بدن‌های جدیدی را پیشنهاد می‌دهند که متعلق به دنیای جدید هستند. مارسل لی آنتونز روکا^{۱۶}، هنرمند اسپانیایی در پروژه

اثر به شرح نسبت‌های ایده‌آل بدن انسان پرداخته است و تصویری روشن از انسانِ زمانه خود در اواخر قرن پانزدهم به دست داده است، زمانه‌ای که انسانِ کامل، براریکه قدرت تکیه زده است. در مقابل دیو ایمز^{۱۴} با رویکردی زیباشناختی، مفهوم انسانِ کامل در قرن بیستم را با طرحی از پیکره گوردون فریمن^{۱۵} به تصویر کشیده است. (تصویر ۱) اما نکته‌ای که باید به آن توجه داشت این است که اگرچه هنر در هر زمانه‌ای عموماً ویژگی‌هایی را شامل می‌شود که مبتنی بر ارزش‌های آن زمانه است، اما گاهی نیز آن‌چه به نمایش می‌گذارد بشارت دهنده آغاز عصر جدیدی است. به این ترتیب نحوه درک ایده‌ها و مفاهیم و نیز روش‌های بیان هنری در جوامع مختلف براساس نیازهای جدید آن جامعه به طور پیوسته در حال دگرگونی است. همانطور که یک واژه در طی سال‌ها



تصویر ۳: Epizoo 1994



تصویر ۲: JoAn 1992

مشهور خود تحت عنوان JoAn که در سال ۱۹۹۲م طراحی و اجرا شده است، از ابزاری مانند: یک Apple Macintosh کلاسیک، یک موتور الکتریکی، پلی استر و مقداری پوست خوک، نرم‌افزار Max، یک آنالیزور صدا، یک کارت دیجیتال، یک دی‌کدر MIDI و یک محفظه شیشه‌ای برای نگهداری هیولای انسان‌نمای خود، استفاده کرد. (تصویر ۲) JoAn هیولای آنتونز روکا، با ابعادی بزرگ‌تر از انسان که با پوست وصله شده خوک پوشانده شده بود به گولم^{۱۷} مدرن شباهت داشت. سر، دست‌ها و سایر اندام‌هایش به صدای محیط حساس بودند و به هر عملی از جانب تماشاگران پاسخ می‌دادند. بدنی که از مرگ زاده شده و جان گرفته بود، در مکانی که محل فروش انواع گوشت ذبح‌شده بود، زندگی خود را به نمایش گذاشت. مکانی که کاملاً با طبیعت ارگانیک و فناپذیر او در ارتباط بود.

نکته مهم دیگر در این اجرا تعامل میان JoAn و تماشاگران بود. در اغلب اوقات تماشاگران، هماهنگ با واکنش‌های او رفتار می‌کردند. با دیدن حرکت اندام‌هایش می‌خندیدند و نکته جالب این بود که اندام‌های JoAn در واکنش به صدای خنده تماشاگران به حرکت درمی‌آمد. به این ترتیب یک هیولای فرانکشتاین رباتیک موقعیتی را می‌آفرید که مخاطب برای لحظاتی فراموش می‌کرد دقیقاً چه کسی است؛ آیا او یک کنشگر است یا با واقع شدن در موضع انفعال تن به کنشگری

JoAn سپرده است، آیا هنرمند با خلق چنین اجرایی موقعیتی ویژه را به تماشاگر تحمیل کرده است یا تماشاگر است که با حضور خود به این موقعیت اعتبار بخشیده است. آنتونز روکا دو سال پس از اجرای پروژه JoAn در سال ۱۹۹۴م به طراحی و اجرای پروژه‌ی Epizoo پرداخت. پروژه جدید او نیز یک اجرای سایبورگ بود. با این تفاوت که این‌بار خود هنرمند در مقام گولم ظاهر شد. روکا که در خلق اجراهایش معمولاً فن‌آوری جدید دوران خود را می‌آزماید در پروژه Epizoo با کابل‌های متعددی به یک سیستم کامپیوتری متصل شده بود. او در طول مدت اجرا بر یک سکوی چرخنده ایستاده بود و به دو ماتریس فلزی، یک کلاه ایمنی و یک کمربند مجهز بود. کمربند با استفاده از مکانیسم بادی، انرژی را به اهرم‌هایی منتقل می‌کرد که دهان، بینی، گوش، عضلات سینه و باسن اجراکننده را به حرکت وا می‌داشتند. همان‌طور که گفته شد کلیه این تجهیزات به یک سیستم کامپیوتر مرکزی متصل بود و توسط یک سیم لوله^{۱۸} تقویت می‌شد. بخش دیگر اجرا، بازی ویدئویی بود که هم‌زمان بر پرده بزرگی نمایش داده می‌شد. این ویدئو شامل یازده صحنه بود که در هر یک از آن صحنه‌ها تصاویر متحرکی از هنرمند بطور متوالی دیده می‌شد. جالب اینکه این تصاویر ویدئویی با استفاده از حس‌گرهایی که بر نقاط مختلف «بدن» هنرمند جاسازی شده

بود باز تولید می‌شدند. در واقع این حس‌گرها امکان تعامل یک آپراتور با «بدن» هنرمند را فراهم می‌کردند به طوری که آپراتور با استفاده از ماوس می‌توانست این حس‌گرها را تحریک کرده و در نتیجه واکنش اندام‌های اجراکننده تصاویری از او را همراه با صدا و نورپردازی باز تولید کند. (تصویر ۳)

بنابراین تماشاگر با استفاده از فن‌آوری به راحتی می‌توانست «بدن» هنرمند را با روشی ویژه مدیریت کند. اما مسئله مهم در این‌جا مطالعه چگونگی استفاده از فن‌آوری پیشرفته در خلق چنین موقعیتی نیست. در حقیقت آن‌چه تأمل‌برانگیز است، تبدیل عرصه نمایش به موقعیتی است که دگردیسی انسان به موجودی کاملاً مکانیکی را ممکن می‌کند؛ از یک سو هنرمند «بدن» خود را در اختیار دیگری می‌گذارد و اجازه می‌دهد او را مدیریت کند. و از سوی دیگر تماشاگر نیز در مقام یک کاربر، به روشی که از قبل برنامه‌ریزی شده است، بر «بدن» هنرمند اعمال قدرت می‌کند. در واقع هر دو نمایشی مشابه را با یکدیگر به اشتراک گذاشته‌اند. سوال مهم این است که در این نمایش پس چه کسی در مقام گولم جای گرفته است. چه کسی این گولم را به حرکت وادار می‌کند (Krukowski, 2013). گاهی این‌طور به نظر می‌آید که هنرمند - این انسان عروسک نما - خالق و هدایت‌کننده نمایش است؛ او خداوندگار جهان خویش و مبتکر چنین

صحنه‌ای است. و این تماشاگر است که در مقام یک عروسک انسان‌نما، برای دقایقی چند، غرق در لذت و هیجانی می‌شود که زاییده تخیلات خالق است. به این ترتیب تخیل هنرمند جهان Epizoo را می‌سازد اما از طرفی آیا بدون حضور تماشاگر این جهان به واقعیت تبدیل می‌شود. با صرف‌نظر از اینکه عروسک و عروسک‌گردان چه کسی است، باید این مسئله را در نظر گرفت که در چنین موقعیتی آنچه اهمیت دارد درک هویتی است که مستلزم مواجهه‌ای روانی و اجتماعی با دیگری است. درست مانند بازی حکم، که تعامل میان حکمرانان تداوم بازی را تضمین می‌کند. در اینجا نیز بازی بدون حضور یکی از طرفین امکان پذیر نیست. به این ترتیب بازی حکم تبدیل به یک اثر هنری می‌شود و حکمرانی به‌طور پیوسته از دستان یکی بر دستان دیگری در جریان است. این موقعیت نه فقط تجربه‌ای ویژه برای تماشاگر است بلکه به هنرمند نیز این امکان را می‌دهد تا مرگ خود و سپس رستاخیز مکانیکی خود را بارها تجربه کند.

همان‌طور که پیش‌تر هم اشاره شد، هر اثر هنری نتیجه تصوراتی است که بخش قابل توجهی از آن متأثر از واقعیت‌های اجتماعی و فرهنگی است. زمانی که این تصورات بر روی صحنه نمایش می‌آیند با جهان واقعی تلاقی پیدا می‌کنند و در نتیجه تبدیل به واقعیتی نو می‌شوند. این واقعیت نو گاهی

درون سالن‌های بسته نمایش باقی می‌ماند و گاهی راه به بیرون یافته و در ارتباطی پویا با تماشاگر، جهانی نو خلق می‌کند. آنتونز روکا دوازده سال پس از اجرای پروژه JoAn در پروژه‌ای مشابه، شکل دیگری از «بدن» را طراحی کرد که پوشیده از پوست خوک و چرم طبیعی گاو بود. او در زمان اجرا، هیولای جدید خود را درون تابوتی قرار داد که با اسید متاکریلیک پر شده بود. هیولای روکا مقابل چشم تماشاگران در حال تجزیه بود و فرایند فساد و از بین رفتن آن تماشاگران را سخت منقلب کرده بود. پس از گذشت ساعاتی در نهایت چیزی که از آن باقی ماند یک اسکلت فلزی بود که در بخش‌هایی از آن اشعار جی.فونیکس^{۱۹} شاعر کاتالونیایی به چشم می‌خورد. پیامی که هنرمند در این اثر و آثار مشابه دیگری مانند Requiem سعی در انتقال آن داشت این بود که طبیعت هرگز باز نمی‌ایستد و «بدن» به عنوان صورت‌بندی موقتی از طبیعت، به شکلی ناامید کننده زوال می‌پذیرد. در واقع بسیاری از پروژه‌های آنتونز روکا نوعی ادای احترام است به سرنوشت محتوم آدمی، به مرگی که همواره کوشیده است در آثارش بر آن چیره شود (Antunez, 2010).

در نمونه‌های متعددی از اجراهای هنری، مرگ و رستاخیز، از موضوعات محوری به حساب می‌آیند و صحنه نمایش را به جولانگاهی برای ظهور خود به واسطه «بدن» مبدل می‌کنند. مرگ فلسفی، که تنها در چند

مترمربع از صحنه نمایش به وقوع می‌پیوندد، بسیار عمیق‌تر و تأمل‌برانگیزتر از مرگ واقعی است. «بدن سایبورگ» آنتونز روکا با گسترش خود توسط فن‌آوری به نوعی در موقعیت ضعف واقع می‌شود و تا سرحد زوال پیش می‌رود. بدنی که با مرگ اراده و کنش، رنج اراده «دیگری» را متحمل می‌شود. از سوی دیگر تماشاگر نیز که تصور می‌کند با قدرت اراده خود، انسان رها شده بر صحنه نمایش را به حرکت وا می‌دارد، خود در موقعیتی قرار دارد که دیگری بر او تحمیل کرده است. در نمونه دیگری از آثارش، «بدن» نوع دیگری از مرگ را تجربه می‌کند، در شرایطی که «بدن» چیزی بیش‌تر از یک صورت‌بندی موقت از ماده به حساب نمی‌آید، پس به ناچار از قلمرو روانشناختی طبیعی خارج می‌شود و خالی از هر نوع تجربه روانی، تنها در مقام ماده‌ای که به سمت ابتذال و زوال پیش می‌رود هویت انسان را می‌سازد. و شگفت این‌که هنر یگانه عرصه شایسته‌ای است که تجربه چنین موقعیت‌هایی را فراهم آورده است.

اما عرصه نمایش سایبورگ تنها به تجلی مفاهیمی از این دست محدود نمی‌شود. استلیوس آرکادیو^{۲۰} معروف به «استلارک» هنرمند اهل قبرس دیدگاه متفاوتی درباره بازنمایی قابلیت‌ها و محدودیت‌های «بدن» در یک اجرای هنری دارد. او بر این باور است که در واقع باید از روش‌های روان‌درمانی-

تحلیلی که غالباً سوال برانگیز و منسوخ است، فاصله گرفت. آنچه که موضوع مورد مطالعه این علم است، از اساس در ساختار سایبورگ تقلیل می‌یابد و از بین می‌رود. اختلالاتی چون اضطراب و افسردگی و احساساتی مانند عشق، وابستگی، خشم و ترس در چنین ساختاری که می‌تواند مشاهده کند، کنترل کند، طراحی و تنظیم کند به‌طور کل از بین می‌رود. او معتقد است که نقطه پایان پیشرفت زمانی است که فن‌آوری «بدن» انسان را به محاصره خود در می‌آورد. در حالی که انسان با تعبیه میکرو روبات‌ها درون بدن خود، میزبان همیشگی فن‌آوری می‌شود. بنابراین با گسترش و تقویت «بدن» از این راه دیگر هیچ‌گونه ضعف و محدودیتی باقی نخواهد ماند. امروزه با توجه به امکانی که فن‌آوری در اختیار ما قرار داده است، حتی پرورش جنین بیرون از رحم مادر امکان‌پذیر است. دیگر زایمانی نخواهد بود و مفهوم زندگی دیگر با تولد تعریف نخواهد شد. پس اگر تولدی نباشد مرگ نیز وجود نخواهد داشت. اگر ما قادر هستیم نقاط ضعف «بدن» را با عناصری قوی‌تر تعدیل و جایگزین کنیم پس در این صورت به استثنای وقوع حادثه‌ای غیرمنتظره، چیزی به نام مرگ طبیعی رخ نخواهد داد.

به این ترتیب هنرمند شکل و ساختار طبیعی بدن خود را تغییر می‌دهد و عملکرد بخش‌های مختلف آن را ارتقاء می‌بخشد.

استلارک طی یک عمل جراحی گوش روباتیکی را به دست چپ خود پیوند داده است. آنچه برای او اهمیت دارد نه فقط خود «بدن» بلکه قابلیت آن در پیوند با اجزاء دیگر است. گوش سوم استلارک همانند یک عضو ارگانیک عمل می‌کند. این گوش از طریق بلوتوث به فرستنده کوچکی که در دهان هنرمند جاسازی شده است متصل است. و اگر کسی با او تماس بگیرد، پیام از طریق گوش دریافت می‌شود و با باز کردن دهان، صدا درون سر هنرمند می‌پیچد و به این ترتیب می‌تواند صدای دیگران را بصورت آکوستیک از طریق عضوی دیگر و از جایی دیگر بشنود (تصویر ۴).

اکنون «بدن» ورای تمام محدودیت‌های طبیعی خود و نیز ورای فضایی که اشغال می‌کند به بیان خود می‌پردازد. (<http://stelarc.org>) و با اینکه هنوز وجه انسانی خود را حفظ کرده است به یک اندامگان پیچیده بی‌سیم شبیه



تصویر ۴: استلارک، جای دادن گوش سوم

است. چنین بدنی برای اجرای نمایش، دیگر به صحنه و همه آنچه که از یک نمایش انتظار می‌رود نیاز ندارد. همه چیز برای این «بدن» منسوخ شده است. در چنین اجرایی زیباشناسی، قربانی شده است و برای زنده شدن نیاز به گوشت و خون دارد. اما سوال مهم این است که بدن تا چه اندازه امکان گسترش بخش‌های مختلف خود را دارد، تا چه مدت پس از تعدیل و گسترش خود می‌تواند زنده بماند و میکرو ربات‌های شبیه‌سازی شده که به بدن پیوند می‌خورند تا چه حد با یکدیگر هماهنگ هستند و از آن مهم‌تر تا چه حد با سایر اعضای بدن سازگاری دارند. میزان مشارکت آن‌ها با مغز تا چه اندازه است. بدیهی است که مغز تا ابد دوام نمی‌آورد و تنها می‌تواند سطح مشخصی از

استرس و فشار را تحمل کند. مغز مانند یک سیستم کامپیوتری فرسوده می‌شود و از کار می‌افتد. آیا لازم است که مغز را نیز در صورت ایجاد اختلال در عملکرد با یک اندام مصنوعی جایگزین کرد، اگر پاسخ بله است پس دیگر چه چیز از انسان باقی می‌ماند، آیا این یک تهاجم فن‌آورانه به «بدن» انسان محسوب نمی‌شود. ممکن است هرگونه پیشرفتی که مبتنی بر فناوری‌های دیجیتالی است با شکست مواجه شود و تولید چنین انسانی ناگزیر به خلق موقعیت‌های اجتماعی جدیدی منجر شود که در آن امتداد زندگی و پرهیز از مرگ، پایان انسان را رقم زند.

اروینگ گافمن^{۲۱} در کتاب «نمود خود در زندگی روزمره»^{۲۲} بیان می‌کند که موقعیت‌های اجتماعی، همچون صحنه نمایشی طبیعی



است که بدن‌ها در آن به اجرا می‌پردازند و در مواجهه با یکدیگر معنا می‌سازند و تفسیر می‌شوند. (1956, Goffman) براساس آن چه گافمن معتقد است، در نمایش سایبورگ - که نوعی بازآفرینی موقعیت اجتماعی است - دیگر تولید معنا و انتقال آن در انحصار گروه بازیگران نیست. بلکه بازیگر و تماشاگر در مواجهه با یکدیگر به تولید معنا می‌پردازند. در پروژه‌های Epizoo و Ping Body^{۲۳}، تعامل میان اجراکننده و تماشاگر به واسطه سیستمی از پیش برنامه‌ریزی شده شکل می‌گیرد، که در این موقعیت تماشاگر به عنوان یک کاربر اینترنتی، در مقام سوژه قرار می‌گیرد و اجراکننده تا حد یک اَبژه تقلیل می‌یابد و یا بالعکس. پروژه Ping Body که ویژگی‌های مشترک بسیاری با Epizoo دارد، در سال ۱۹۹۵م توسط استلارک طراحی و اجرا شد. در این پروژه بار دیگر ایده سلطه انسان بر دیگری، به عینیت درآمد (تصویر ۵).

بدن استلارک به یک چیدمان نورپردازی شده تبدیل شده است. یک رقص استادانه با حرکاتی غیرعادی. در این اجرا نیز به روشی مشابه با پروژه‌های آنتونز روکا، تماشاگر با اتصال به وبسایت هنرمند و تحریک قسمت‌های مختلف بدن او از طریق کلیک کردن بر روی تصویری گرافیکی، بدن او را از راه دور هدایت می‌کرد. از سوی دیگر هنرمند با استفاده از سیستم ISDN و نیز یک عینک ایمنی قادر بود هدایت‌کننده خود را ببیند.

در طول مدتی که تماشاگر اندام‌های هنرمند را مدیریت می‌کرد، با حرکت «بدن»، به‌طور هم‌زمان صدا و تصاویر نورانی در فضا ایجاد می‌شد. «بدن» هنرمند در محاصره الکترودها، حس‌گرها، و مبدل‌هایی بود که به دست‌ها، پاها و سر او، متصل شده بودند. تمام این تجهیزات سبب ایجاد علائم و صداها می‌شدند. در واقع «بدن» به مثابه دستگاه ترکیب‌کننده‌ای بود، که توسط یک کامپیوتر و از راه دور عمل می‌کرد. استلارک همانند آنتونز روکا با ایجاد موقعیتی که در آن کاربران با فعال‌سازی مکانیکی «بدن» هنرمند، او را مانند یک عروسک هدایت می‌کردند از سویی طراحی ویژه صحنه نمایش، که آمیزه‌ای از صداها و نورهای متنوعی بود که توسط «بدن» کنترل شده هنرمند ایجاد می‌شد، در واقع رابطه میان انسان و کامپیوتر را معکوس کرد. به این ترتیب بدن سایبورگ گویی تمام ویژگی‌های انسانی را از دست داده است و تبدیل به ربات انسان‌نمایی شده است که هوش انسانی را به چالش کشیده است.

••• بدن‌های برنامه‌ریزی شده / تماشاگران

برنامه‌ریزی شده

گوردون کریگ^{۲۴}، بر اهمیت سلطه‌جویی و سلطه‌پذیری بر صحنه نمایش تأکید می‌کرد و به کنترل کامل بر تمام بخش‌های یک تولید نمایشی - از منابع انسانی گرفته تا اشیاء و ابزارآلات و ... - اصرار داشت (Innes, Craig, 2005).

بر طبق نظریه او، بازیگر باید همانند یک فیگور بی‌روح بر روی صحنه ظاهر شود چیزی شبیه یک «آبر عروسک» (Graig, 1911). کریگ عروسک‌ها را ستایش می‌کرد و معتقد بود آن‌ها نسبت به انسان موجودات برتری هستند. خالی از عواطف، احساس گناه و قضاوت. در واقع او معتقد بود که رهایی و رستگاری از هریک از این احساسات، ما را به انسان‌های بهتری تبدیل می‌کند. حال با در نظر گرفتن چنین باوری آیا می‌توان گفت، چیزی شبیه به این در پروژه Epizoo رخ داده است. به نظر می‌آید در این نمایش، هنرمند صحنه را ترک می‌کند و بدنی بی‌روح جای او را می‌گیرد. مهم نیست این بدن بی‌روح را چه بنامیم، عروسک، آواتار یا گولم. چیزی که مهم است بدنی است که تغییر ماهیت داده است. بدنی برنامه‌ریزی شده. خیلی از ما بازی با شخصیت‌های دیجیتالی، آواتارها و به‌طور کلی بدن‌هایی برنامه‌ریزی شده را تجربه کرده‌ایم. ما با حکمرانی در یک بازی ویدئویی یا بهتر بگوییم در یک جهان الکترونیکی آشنایی داریم. جهانی که زندگی دوم در آن جاری است. ما به بازی‌ها و عروسک‌ها علاقه‌مند هستیم چرا که از این طریق خود و احساسات خود را فراقکن می‌کنیم و با سفر به دنیای خیالی آن‌ها به شناخت خود می‌رسیم. به این ترتیب بدون هیچ احساس گناه و پشیمانی آرزوهایمان را تحقق می‌بخشیم. در بازی Epizoo، تماشاگر

با کنترل بر زندگی دیگری به نوعی احساس رضایت روانی دست می‌یابد. او با داشتن امکان لمس دیگری می‌تواند هر گونه درد و لذت را بر «بدن» او تحمیل کند. در این‌جا او خالق نمایش است و همچون خدا بر جهان خود و هر آن‌چه در آن است حکمرانی می‌کند. دانا هاراوی^{۲۵} بدن سایبورگ را موجود قدرتمندی می‌داند که مرز میان واقعیت و بازنمایی واقعیت را بر می‌دارد. بدن سایبورگ رئالیسم اجتماعی و اسطوره را با یکدیگر پیوند می‌دهد (Giannachi, 2004). این بدن ترکیبی نقطه التقاط دو جهان خیالی است. جهان خیالی بدنی که مجازات می‌شود و بدنی که مجازات می‌کند. البته در پروژه Epizoo نکته دیگری که قابل توجه است، این است که همه روابط و محاسبات از قبل و با دقت بسیار پیشرفته‌ای برنامه‌ریزی شده بود. هنرمند تمام تصاویری که بر روی صحنه نقش می‌بست و صداهایی که همراه با آن شنیده می‌شد را با دقت طراحی کرده بود. و هر فرمان الکترونیکی که تماشاگر به بدن او ارسال می‌کرد را به واسطه طرحی که خود از پیش ریخته بود می‌شناخت و به نوعی تحت کنترل داشت. در این‌جا هنرمند بود که موقعیتی همانند یک تله برای تماشاگر فراهم می‌آورد، تماشاگری که گمان می‌کرد بر تخت حکمرانی تکیه زده و کنترل عروسک خود را در دست دارد. به این ترتیب جایگاه خدایی میان تماشاگر و اجراکننده به‌طور

پیوسته در جابه‌جایی است. این بازی یک موقعیت جالب برای تشخیص هویت میان آن دو است. حال با ارجاع به نظریه گافمن، اگر عرصه نمایش، بازآفرینی موقعیت‌های اجتماعی است، آیا بازی‌ای که در آن قربانی، شکنجه‌گر خود را هدایت می‌کند و شکنجه‌گر در چنین موقعیت عجیب و غریبی - که بی‌شبهت به نمایش‌نامه اتوس نیست - تن به درخواست او می‌دهد، یادآور موقعیت‌هایی نیست که در بسیاری از جوامع، فرودست را در مقابل فرادست و یا بالعکس قرار می‌دهد؟

●●● نتیجه‌گیری

این پژوهش مبتنی بر این فرض است، که هنر ابزاری اجتماعی است، پس در نتیجه نیازهای جهان معاصر را به تصویر می‌کشد و در مسیری که به سوی تکامل می‌پیماید، راه‌های جدیدی برای خلق فرهنگ‌های جدید باز می‌کند. در واقع این پژوهش روشی را مورد مذاقه قرار داده است که با استفاده از آن، «بدن» به عنوان رسانه اصلی در یک نمایش پست‌دراماتیک می‌کوشد پیام‌هایی را انتقال دهد. از آنجا که تعامل میان هنرمند و تماشاگر نکته قابل توجه در این شکل از نمایش است بنابراین انتقال پیام به واسطه «بدن» دو سویه است. موضوع مورد بحث در این پژوهش به‌طور مشخص «نمایش سایبورگ» و ویژگی‌های آن است. موقعیتی دراماتیک که در آن تعاملی پویا میان «بدن»

و «فن‌آوری» وجود دارد. در این شکل از اجرا، فن‌آوری از طرفی گستره حواس «بدن» را افزایش می‌دهد و با امتداد آن سعی در تکامل آن دارد و از سوی دیگر به شیوه‌ای غیر انسانی آن را تا سرحد زوال پیش می‌برد. در نمایش سایبورگ، انسان به موجودی دو وجهی تبدیل می‌شود. آمیخته‌ای از پوست، گوشت، خون و اندام‌گانی رباتیک که هوشمندی آن، تماشاگر را بر می‌انگیزد اما در عین حال جوهر تفکر و اندیشه انسانی به‌طور کل نادیده گرفته می‌شود. در نمونه‌هایی از این نوع نمایش انسان اندیشنده با تمام قوای معنوی و روانی خود به چالش کشیده می‌شود. اگر چه به نظر می‌آید که همه چیز در انحصار «بدن» است اما خود «بدن» در محاصره هوش و شعوری مصنوعی است. البته با اتخاذ رویکرد دیگری، می‌توان این نمایش را صرفاً موقعیتی در نظر گرفت، که امکان آزمودن ابزاری جدید را فراهم می‌آورد، و تجربه هیجانی نسبی را به همراه دارد. اما در هر صورت تنها واقعیت موجود در چنین نمایشی انهدام انسان است. با پیوند و گسترش «بدن» به واسطه این ابزار، انسان‌بودگی او به شکلی دردناک در هم می‌شکند. خلق موقعیت‌های جدید بر روی صحنه از دیرباز تاکنون بخش‌هایی از جامعه را متأثر ساخته است، چه در زمانی که جامعه هدف، در فضای بسته سالن‌های نمایش گرد هم می‌آمدند و چه اکنون که این جامعه مخاطب در مکانی جدید و در موقعیتی جدید

با جریان نمایش همراه می‌شوند، و داوطلبانه در اجرا و تجربه این موقعیت مشارکت می‌کند. جامعه مخاطب جدید، بدن «دیگری» را همچون عرصه‌ای برای اعمال قدرت، تنش، درد و حتی لذت می‌یابد. «نمایش سایبورگ» موقعیت فوق‌العاده‌ای برای تعاملی سلطه‌جویانه است. از یک سو «بدن» تحت سلطه فن‌آوری است و از سوی دیگر هنرمند و تماشاگر تحت سلطه یکدیگر. این امکانی است که هنر و فن‌آوری در اختیار می‌گذارند تا همگان را به فکر وادارند. آیا عرصه چنین نمایشی نمونه‌ای کوچک از جامعه‌ای بزرگ نیست؟ آیا نظام مراقبت، کنترل و نظارتی که در سراسر نمایش شاهد آن هستیم به نظام بزرگ‌تری از قدرت و مراقبت در عرصه اجتماعی بزرگ‌تر ارجاع نمی‌دهد؟ با همه این‌ها می‌توان امکان‌ها و احتمالات دیگری را نیز از این نوع نمایش در نظر گرفت. حتی می‌توان تلفیق هنر و فن‌آوری را در مواردی مورد تحسین قرار داد. جبران عیوب و ناتوانی‌های بدن با استفاده از فن‌آوری چیزی شبیه معجزه است. ما نیازمند هستیم که تمام این امکانات را بیازماییم و با استفاده از فرصت‌های آن جهانی نو در هنر خلق کنیم؛ اما چیزی که اهمیت دارد حفظ «بدن» با تمام نیروهای طبیعی و معنوی آن است.

پی‌نوشت

۱. Emmanouela Vogiatzaki
۲. Artur Krukowski
۴. ترجمه شده از:
۵. Greek Dictionary. (۱۹۹۷). Giannakopoulos. P.E (Athens: Pelekanos), pp ۱۵۹۴.
۶. Cyborg body: موجودی با هر دو اجزای ارگانیک و مکانیکی است. این واژه در سال ۱۹۶۰ زمانی که مانفرد کلاینز و ناتان اس. کلیین آن را در یک مقاله در مورد مزایای استفاده از سیستم‌های خود تنظیم انسان و ماشین در فضای بیرونی استفاده کردند ابداع شد. شروع خلقت سایبورگ زمانی آغاز شد که تعامل انسان و رایانه (HCI) پدید آمد.
۷. Aristippus از شاگردان سقراط و بنیانگذار مکتب کورنایی که در (۴۳۵ تا ۳۵۶ ق.م) می‌زیست
۸. Rene Descartes (۱۶۵۰-۱۵۹۶)
۹. Baldassare Castiglione (۱۴۷۸-۱۵۲۹) نویسنده، دیپلمات و دولت‌مرد ایتالیایی در سده ۱۶ میلادی بود و بیشتر شهرتش به خاطر نگارش «کتاب درباری» است که در آن، نحوه زندگی و آداب معاشرت صحیح درباری را به رشته تحریر درآورده است.
۱۰. Mind-Body Distinction
۱۱. Corinthians دو رساله که توسط پولوس قدیس به مسیحیان کورنت، شهری در یونان، نوشته شده است و در عهد جدید آمده است.
۱۲. Josef Breuer (۱۸۴۲-۱۹۲۵) روان‌شناس اهل اتریش که نقشی کلیدی در کشف فیزیولوژی اعصاب داشت. او به همراه زیگموند فروید شیوه‌ی روان‌کاوی را توسعه داد.
۱۳. Herbert Read (۱۸۹۳-۱۹۶۸) مورخ تاریخ هنر، شاعر، منتقد ادبی و فیلسوف انگلیسی بود. او از بنیان‌گذاران موسسه‌ی هنرهای معاصر بود.
۱۴. Vitruvian Man
۱۵. Dave Eames
۱۶. Gordon Freeman یک شخصیت ساختگی و قهرمان اصلی در مجموعه بازی‌های ویدئویی Half-Life از شرکت VALVE است. او یک دانشمند فیزیک نظری است که مجبور به حمایت از نسل بشر در مقابل بیگانگان و نیروهای انسانی دیگری که محصول شکست در تحقیقات آزمایشگاهی هستند، است. فریمن «ابر انسان» دنیای دیجیتال است.
۱۷. Marcel.li Antunez Roca (...-۱۹۵۹)
۱۸. Golem در افسانه‌های یهودی نوعی موجود شبه انسان است که با استفاده از سحر از اشیاء بی‌جان ساخته می‌شود. معروف‌ترین داستان گولم مربوط به خاخام پراگ، یهودا لوبین بزالیل است. داستان‌های زیادی در مورد آفرینش گولم توسط خاخام پراگ و کنترل آن توسط وی وجود دارد.
۱۹. Solenoid یک سیم پیچ به شکل استوانه است که معمولاً طول آن بیشتر از قطرش است و هنگامی که جریان الکتریکی از آن می‌گذرد، در آن میدان مغناطیسی تولید می‌شود. از سیم لوله برای مدیریت تغییر ناگهانی جریان در مدارها استفاده می‌شود.
۲۰. Josep Vicenc Foix (۱۸۹۳-۱۹۸۷)
۲۱. Stelios Arcadiou (...-۱۹۴۶)
۲۲. Erving Goffman (۱۹۲۲-۱۹۸۲) جامعه‌شناس

- آمریکایی که بر این باور است، «خود» (self) هر لحظه در عرصه کنش‌های اجتماعی شکل می‌گیرد. گافمن «خود» را یک هویت مستقل نمی‌داند (خودی که در تملک کنشگر باشد) بلکه آن را محصولی از کنش مشترک می‌داند که از کنش متقابل نمایشی بین کنشگر و حضارش بر می‌خیزد.
۲۳. The Presentation of self in Everyday Life این کتاب در سال ۱۹۵۹م منتشر شد و توسط انجمن بین‌المللی جامعه‌شناسی، دهمین کتاب مهم قرن بیستم در زمینه جامعه‌شناسی نام گرفته است.
۲۴. پروژه‌ای که در سال ۱۹۹۵م توسط استلارک به اجرا درآمد.
۲۵. Edvard Gordon Craig (۱۸۷۲-۱۹۶۶) بازیگر، کارگردان و طراح صحنه انگلیسی است. او نمایش را ترکیبی از پنج عامل حرکت، کلام، خط، رنگ و ریتم

- می‌دانست. او هیچ یک از این عوامل را برتر از دیگری نمی‌دانست و معتقد به ترکیب متعادلی از آن‌ها بود. ایده «ابر عروسک» یا «عروسک ماریونت» متعلق به اوست. کریگ اعتقاد داشت که همواره خود بازیگر به دلیل مانعی است برای هدایت نقش. او در آرزوی نمایشی بود که در آن ابرعروسک جدا از منیت بازیگر همه نیازهای صحنه نمایش را برآورده کند.
۲۶. Donna J. Haraway (۱۹۴۴-...): دانشمند و محقق حوزه مطالعات فناوری و علم است که کتاب‌ها و مقالات متعددی با موضوع علم و فمینیسم به نگارش درآورده است. مهمترین اثر او «بیانیه سایبورگ: علم و فناوری و فمینیسم سوسیالیستی در اواخر قرن بیستم» است که در سال ۱۹۸۵م منتشر کرد.

منابع

کتاب:

- Clarke, D. (2005), *Descartes's Theory of Mind*, (Oxford University Press), pp.197
- Synnott, A. (1993) *The Body Social: Symbolism, Self, and society*, (New York: Routledge), pp.13
- Breuer, J. and Freud, S. (1957) *Studies on Hysteria*, (New York: Basic Books), pp.221
- Vogiatzaki-Krukowski, E., (2013) *Puppetry, The theatre of animation*, (Athens, Egokeros) E. Velioti Georgopoulou (editor), pp.93
- Antunez, M., (2010) *Metamembana*, (Actar, The University of california), pp 15
- Wood. D., (1999) *Torture Garden, Body Prob.Mutating Physical Boundaries*, (London, Creation Bookd), pp.46

- Goffman, E., (1956), The Presentation of self in everyday Life, (Edinburgh, Anchor), pp.123
- Innes, C. and Craig G. E., (2005) Vision of theatre, (London and NY, Routledge), pp.110
- Craig, E.G., (1911) on the Art of the theatre. (London, William Heinemann), pp.81
- Giannachi, G., (2004) Virtual Theatres, an introduction, (London and NY, Routledge), pp.45

مقالات

- Journal article: Byers, S. (2006) life as "self- Motion": Descartes and the Aristotelians on souls the Life of the Body. The Review of Metaphysics: 723

منابع اینترنتی

- Ear on Arm (accessed 2016/01/15), Stelarc. <http://stelarc.org/?catID=20242>
- Vitruvian man, (accessed 2014/03/31), Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man
- Gordon Freeman, (accessed 2014/03/31), Half-life, (Valve), <http://www.Behance.net/gallery/Slant/8359265>