

چگونگی خلق فضاهاى فیزیکی و عاطفی در مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه»

سیامک احمدی سوادکوهی
امیر دژاکام (نویسنده‌ی مسئول)

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۷/۲۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۸/۲۹

چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در مولتی‌مدیا «یک نامه‌ی عاشقانه»

سیامک احمدی سواد کوهی

کارشناس ارشد، دانشکده‌ی هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی

امیر دژاکام

مریی دانشکده‌ی هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی

مقاله‌ی حاضر برگرفته از پایان‌نامه‌ی کارشناسی‌ارشد رشته‌ی کارگردانی به راهنمایی آقای امیر دژاکام با عنوان «مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها)، انقلابی در تولید تئاتر پست‌مدرن» است که در تاریخ ۱۹ شهریور ۱۳۹۷ در دانشکده‌ی هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران - مرکز دفاع شده است.

چکیده

تئاتر برای پویایی و ادامه حیات می‌تواند ضمن حفظ ارزش‌های سنتی خود و توجه به قوانین و ساختارها، عناصر و مولفه‌های تازه‌تری را هم تجربه کند، مورد استفاده قرار دهد و با تکیه بر فن‌آوری مدرن در سطوح مختلف و شاخه‌های متعدد و بهره‌وری درست از ابزارهای مولتی‌مدیا در جهت ایجاد فضاهای فیزیکی و عاطفی در تئاتر، پتانسیل‌های خود را توسعه بخشد. بر این اساس استفاده از مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها) بدل به یکی از ویژگی‌های هنر معاصر و یک ضرورت شده است و با توجه به سرعت انتقال اطلاعات و پیام‌ها از این طریق و اثرات عمیق آن در حوزه‌های مختلف و ارتباط تنگاتنگی که با مخاطب برقرار می‌کند، چگونگی رسیدن به این راهکار و بررسی جنبه‌های مختلف آن و به روز شدن تئاتر در ایران، هدف اصلی این پژوهش است. در این راستا با مشاهده‌ی آثار و سبک و سیاق طراحان و کارگردانان پیشگام و تاثیرگذار دنیا و تعمق در تجربیاتشان، می‌توان پی به اثرات ژرف مولتی‌مدیا بر پیکره تئاتر معاصر برد و این امر، بزرگان تئاتر را به بسط و گسترش بیشتر تئاتر مولتی‌مدیا ترغیب می‌کند که یکی از اهداف آن، رسیدن به نوآوری‌ها و شیوه‌های جدید اجرایی با استفاده از تکنولوژی‌های روز دنیا و استفاده درست از مدیاها و اتحاد بین رسانه‌ها و رسیدن به زبانی جدید و جهانی و احیای دوباره‌ی تئاتر است. بر این پایه، فرضیه پژوهش این است که با کمک ابزارهای مولتی‌مدیا می‌توان در تئاتر، فضاهای فیزیکی و عاطفی ایجاد کرد. در این راستا، تحقیق بنیادی پیش‌رو از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و جمع‌آوری نتایج نظری و عملی به‌دست آمده در آزمایشگاه تئاتر، به بررسی و شناخت مدیاها و فضاهای مختلف و ویژگی‌ها و نحوه‌ی عملکرد آن‌ها در تئاتر مولتی‌مدیا به عنوان ابزاری کارآمد پرداخته و چگونگی بدل شدن هر چیزی را به مدیا (رسانه) در صحنه تئاتر بیان داشته و جنبه‌های تولیدی و روش‌های کاربردی موجود در کارگردانی این شیوه‌ی اجرایی را در مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه» مورد بحث قرار داده و در نهایت فرضیه مطرح شده، واکاوی خواهد شد. بنابراین پرسش اصلی این پژوهش عبارت است از: چگونه می‌توان با کمک ابزارهای مولتی‌مدیا، فضاهای فیزیکی و عاطفی در تئاتر ایجاد کرد؟

واژگان کلیدی: مولتی‌مدیا، اتحاد رسانه‌ها، کارگردانی تئاتر، فضا، تئاتر مولتی‌مدیا

شاعر شوریده و فیلسوف اندیشمند تئاتر، آنتونن آرتو^۱ در مورد تئاتر و نحوه‌ی عملکرد و نقصان آن با صراحت کلام این‌گونه بیان داشته است:

«اگر عصر ما از تئاتر روی گردان شده و توجهی به آن نشان نمی‌دهد به این علت است که تئاتر، دیگر این عصر را به تصویر نمی‌کشد. عصر ما دیگر امید ندارد که تئاتر اسطوره‌هایی را فراهم آورد تا تکیه گاه و محل امنی برای زمان حاضر باشد» (آرتو، ۱۳۸۳: ۱۶۹).

این نقل قول از آرتو، مهر تاییدی‌ست بر ضرورتی انکارناپذیر و آنچه که در ادامه گفته می‌شود. حال اگر این سوال را پیش بکشیم که چگونه تئاتر می‌تواند عصر خود را به تصویر بکشد و دوباره در مرکز توجه قرار گیرد؟ یکی از پاسخ‌ها یا به عبارتی راهکارهای مهم این است که تئاتر و هنرمندان آن، همسو و همگام با عصر خود، عصر تکنولوژی، فناوری دیجیتال و سرعت انتقال اطلاعات و پیام‌ها گام بردارند و این دغدغه‌ای‌ست بزرگ و مهم که بایستی بر آن آگاه بود و در برقراری آن همت گمارد.

یکی از ویژگی‌های هنر معاصر، استفاده از مولتی‌مدیاست که تاثیر شگرفی بر زمینه فرهنگ و هنر داشته است و در این میان تئاتر که یکی از قدیمی‌ترین هنرها است، نه تنها از تمام تغییرات فناوری جان سالم به در برده بلکه در حقیقت با آن‌ها تطبیق پیدا کرده است. مارک پاستر^۲ معتقد است: «آنچه در نوآوری‌های تکنولوژیک مطرح است، دگرگونی گسترده و دامنه‌دار فرهنگ و روش ساخته شدن هویت‌هاست» (پاستر، ۱۳۷۸: ۵۳).

در این راستا می‌توان گفت که مهارت افراد، جریان تئاتر را به صورتی مهیج و جالب به سوی خلاقیتی سوق می‌دهد که این خلاقیت از تکنولوژی دیجیتال و ابزار مولتی‌مدیا به صورت توامان در جهت رسیدن به خلق هر چه بهتر فضاهای فیزیکی و عاطفی در تئاتر و شکل‌گیری هر چه تمام‌تر تئاتر مولتی‌مدیا، سود جسته و از این طریق توانسته تصاویر بدیع و جهانی نو را بر روی صحنه خلق کند و برای ارتباط بیشتر و روزافزون با مخاطب محاصره شده در سیطره‌ی رسانه‌های گوناگون، زبان متفاوتی را برای بیان خود برگزیند.

بنابراین بر پایه مطالعات و بررسی‌های انجام شده در این حوزه، عنوان و موضوع این پژوهش با توجه به احساس نیاز جامعه تئاتری کشور و حرکت درست‌تر به سمت این‌گونه از تئاتر، انتخاب شده است. این مقاله با در نظر گرفتن این فرضیه اصلی که با کمک ابزارهای مولتی‌مدیا می‌توان در تئاتر، فضاهای فیزیکی و عاطفی ایجاد کرد، بر آن است با بیان مباحث نظری در زمینه‌ی مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها) و راهکارهای کارگردانی تئاتر در این شیوه اجرایی و ارائه یافت‌های عملی و کاربردی به‌دست آمده در چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در تولید تئاتر مولتی‌مدیای «یک نامه عاشقانه» در آزمایشگاه تئاتر، به پاسخ این سوال برسد که چگونه می‌توان با کمک ابزارهای مولتی‌مدیا، فضاهای فیزیکی و عاطفی در تئاتر ایجاد کرد؟ و در نهایت چگونه می‌توان یک تئاتر مولتی‌مدیا تولید کرد؟

پدیده و ابزار مولتی‌مدیا اولین بار در تئاتر، بلافاصله بعد از جنگ جهانی اول، با تئاتر سیاسی اروین پیسکاتور^۳ شکل گرفت. هر چند که این تئاتر منطبق بر تعریف کنونی تئاتر مولتی‌مدیا نبوده‌است اما تلاش موثری در جهت شکل‌گرفتن تئاتر مولتی‌مدیای امروزی داشته است؛ با گذشت زمان این پدیده وارد صحنه‌پردازی تئاتر هم شد.

«مولتی‌مدیا»^۴ در فرهنگ لغت انگلیسی آکسفورد، بدین شکل معنی شده:

«استفاده از صدا، عکس و فیلم به اضافه متن بر روی صحنه» (آکسفورد، ۲۰۰۶: ۱۰۰۳).

... و تعریف «مدیا»^۵ در این لغت‌نامه این‌گونه است:

چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه»

«یک روش اساسی برای دریافت اطلاعات و آگهی‌ها توسط تعداد زیادی از مردم، که این کانال‌های اساسی شامل تلویزیون، رادیو و روزنامه هستند» (همان، ۹۵۳).

«واژه‌ی ترکیبی (برآیند رسانه‌ها) بیان‌کننده فرآورده یا خدمتی است که در پرتو ترجمه به زبان انفورماتیک (زبان دیجیتال) داده‌هایی که معمولاً به شکل جداگانه مورد بهره‌برداری قرار می‌گرفتند مانند متن، صدا، ویدئو، عکس، تصویر و غیره را با یکدیگر پیوند می‌دهد» (بوکو، ۲۰۱۴: ۸۱۱).

در کتاب «تکاپوی جهانی» سروان شرایبر^۶ آمده است که مشهورترین تجربیاتی که منجر به تئاتر مولتی‌مدیا شده، مربوط به ژوزف اسوبودا^۷ و آلفرد رادوک^۸ طراحانی از کشور چک است. آن‌ها در سال ۱۹۵۸ در نمایشی به نام لاترنا ماجیکا^۹ از تکنیک «پلی اکران»^{۱۰} و «مولتی اسکرین» استفاده کردند. آنان در این روش پرده‌هایی در اندازه‌های مختلف و فاصله‌های متفاوت از تماشاگران آویختند و بر روی هر پرده تصویر خاصی ایجاد کردند. این کار به تماشاگران فرصت می‌داد تصویری را که می‌خواهند ببینند، انتخاب کنند. در نمایش مذکور از تصاویر متحرک در ترکیب با بازیگران زنده استفاده می‌شد و اجراکنندگان فیلم و صحنه غالباً یکسان بودند و گاهی این توهّم برای تماشاگر پیش می‌آمد که بازیگران از درون پرده بیرون می‌آیند. در ادامه می‌توان از گروه موفق ووستر^{۱۱} نام برد که از قدیمی‌ترین و مطرح‌ترین گروه‌های تئاتر آوانگارد نیویورک تا به امروز هستند، آنان با هر اثر هنری که به روی صحنه آورده‌اند تجربه‌های نوینی از حیطه مولتی‌مدیا یا اتحاد رسانه‌ها ارائه داده‌اند. با ورود گرایش‌های مینی‌مالیستی به وادی تئاتر و گسترش وضعیت پست‌مدرن، گریس بارکی^{۱۲} و جان لاورز^{۱۳} برای اولین بار در پروژه «آنتونی و کلوپاترا»، به‌گونه‌ای مینی‌مالیستی و با استفاده از ترکیب مدیاهای مختلف، تئاتری را به روی صحنه بردند که در آن با استفاده از تصویر سفیدی از آب دریا و با نوایی نرم و آهسته، افکت زیبایی از آب را به نمایش می‌گذاشتند.

از دیگر طراحان و کارگردانان تاثیرگذار می‌توان از ادوارد گوردن کریگ^{۱۴}، آپیا^{۱۵}، برشت^{۱۶} و میرهولد^{۱۷} نام برد که در حال حاضر هنرمندانی دیگری چون رابرت ویلسون^{۱۸}، مارک رنی^{۱۹}، رابرت لپاز^{۲۰} و رومئو کاستلوچی^{۲۱} ادامه‌دهنده‌ی تجربیات‌شان هستند. در آثار آنان تاثیر ژرف مولتی‌مدیا بر پیکره تئاتر معاصر دیده می‌شود که این امر بزرگان تئاتر را به بسط و گسترش بیشتر تئاتر مولتی‌مدیا ترغیب کرده است؛ یکی از اهداف آن رسیدن به نوآوری‌ها و شیوه‌های جدید اجرایی با استفاده از تکنولوژی‌های روز دنیا است.

در اینجا بایستی اشاره کرد در ایران کتابی پیرامون شناخت مولتی‌مدیا و تئاتر مولتی‌مدیا تالیف و حتی ترجمه نشده است و در این باب تنها در چند مقاله، گزارش و پایان‌نامه، انگشت شمار به موضوع مولتی‌مدیا و یا موضوعات نزدیک به آن پرداخته‌اند اما هیچ‌کدام کامل و جامع به چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در تئاتر با کمک ابزارهای مولتی‌مدیا و چگونگی تولید یک تئاتر مولتی‌مدیا که سوال و مسئله اصلی این پژوهش است، اشاره‌ی چندانی نکرده‌اند. در این میان می‌توان از کتاب «کارگردانی تئاتر پست‌مدرن» یاد کرد که تنها منبع و راهنمای جامع و معتبر برای شناخت نگره‌ها، نشانه‌ها و مولفه‌های کارگردانی در این وادی است.

مولتی‌مدیا به مثابه یک شیوه‌ی اجرایی

تئاتر هنری‌ست که دیده می‌شود، شنیده می‌شود، بوییده می‌شود و... تقریباً تمام حواس یک تماشاگر را در بر می‌گیرد. از این رو تئاتر در زمینه ارتباط با مخاطب و اینکه طی چه فرآیندی

این ارتباط را شکل می‌دهد و چه کنش و واکنش‌هایی را می‌آفریند از قدیم مورد توجه بسیار بوده است. امروز با پیشرفت تکنولوژی این ارتباط با خلاقیت‌های بسیار متنوعی روبه‌رو شده است که ابزار مولتی‌مدیا و تئاتر مولتی‌مدیا را می‌توان یکی از کارآمدترین روش‌ها دانست. «رشد رسانه‌های فراگیر و فن‌آوری‌های دیجیتال، تئاتر و مخاطبان را به چالش‌ها و فرصت‌های بی‌سابقه جدیدی می‌کشاند» (هال، ۲۰۱۲: ۵).

درواقع تئاتر خود یک رسانه است که با رسانه‌های دیگر متحد می‌شود؛ رسانه‌ای که به ذات، تعامل ارتباطی‌اش با تماشاگر، بی‌واسطه‌تر، فعال‌تر و پویاتر از سایر رسانه‌هاست و حال، حضور ابزار مولتی‌مدیا و این روش اجرایی جدید در تئاتر، همه عناصر آن را تحت تأثیر قرار داده و متحول کرده است اما نه به یک شکل یکسان، ولی آنچه مسلم است در این رویکرد جدید، عناصر شنیداری و دیداری اغلب جنبه کلیدی و محوری یافته‌اند و عناصر زبانی یا به‌طور کل حذف شده و یا اهمیت خود را از دست داده‌اند و عناصر دیگری که از حواس بویایی، چشایی و لامسه‌ی تماشاچیان بهره برده، قوی‌تر از همیشه به کار گرفته می‌شوند. همه‌ی این تحولات برای این است که تئاتر امروز، نیازمند زبان تازه‌ای برای برقراری ارتباط و بیان محتوای خود است.

«تئاتر همواره یک گونه ترکیبی بوده است. شیوه‌هایی چون اینستالیشن^{۲۲} (هنر چیدمان در فضای سه بعدی)، کانسپچوال آرت^{۲۳} (هنر مفهومی)، ویدئو آرت^{۲۴} و پرفرمنس^{۲۵} (هنر اجرا یا هنر اجرا محور)، از جمله هنرهایی هستند که می‌توان آن‌ها را اتحاد متفکرانه رسانه و تئاتر خواند» (تیس له من، ۱۳۸۳).

به عنوان مثال: لامپ‌های الکتریکی ترکیبی و موسیقی تقویت شده و تلفیق فیلم و تئاتر، نمونه‌هایی از این همگرایی است و در ادامه شاید بتوان گفت استفاده از مولتی‌مدیا، مهم‌ترین ویژگی و تفاوت اصلی میان عصر پست‌مدرن و اعصار گذشته است، تفاوتی که سبب می‌شود یک هنرمند نتواند تنها در یک شاخه هنری فعال باشد. فناوری‌های جدید به‌طور قابل توجهی در زمان به نسبت کوتاهی، زمینه‌ی اقتصاد فرهنگی را در زندگی انسان تغییر داده‌اند.

حال بهتر است در این بخش ابتدا به سراغ واژه «مولتی‌مدیا» برویم که در زبان فارسی به «چند رسانه‌ای» ترجمه و تعریف شده و از آنجا که مسئله و سوال اصلی پژوهنده از تعریف و فهم درست این واژه نشات می‌گیرد و از طرفی دیگر به‌طور معمول وقتی می‌خواهیم از ابزاری جدید بهره ببریم بهتر آن است که ابتدا شناخت صحیح و کافی از آن داشته باشیم و سپس با تسلط بر ابعاد و کارکردهای مختلف آن ابزار، بهترین استفاده را از موجودیت و حضور آن ببریم، چند سوال به ذهن متبادر می‌شود که عبارت است از: چندرسانه‌ای به چه معناست؟ آیا این واژه، برگردان مناسبی برای «مولتی‌مدیا» است و به طول کامل و موجز، معنا و مفهوم درست آن را به ما منتقل می‌کند؟ ... و اگر این‌گونه نیست، از چه واژه‌ی دیگری می‌توانیم در ترجمه و به عبارتی تعریف مولتی‌مدیا در زبان فارسی استفاده کنیم که خصوصیات ذکر شده را دارا باشد و به همراه خود بیانی شیوا و گویا داشته‌باشد؟

آنچه از واژه‌ی ترکیبی «چند رسانه‌ای» دریافت می‌شود، سخن از ابزاری به میان می‌آورد که از مجموع چند رسانه در کنار هم تشکیل شده که اطلاعات و پیام‌هایی را که در خود دارند به مخاطب منتقل می‌کنند. ولی با توجه به معنای کلمه‌های مولتی‌مدیا و مدیا که در بالا گفته شد، کلمه‌ی «چند رسانه‌ای» به دلیل نقص در انتقال درست معنا و مفهوم و کاربردهایی که «مولتی‌مدیا» به همراه دارد، ترجمه و تعبیر مناسبی برای این ابزار نیست چرا که این ابزار علاوه بر کنار هم قرارگرفتن چند رسانه (مدیا)، فرآیندهای دیگری را نیز به همراه دارد و در

اساس رسانه‌هایی هستند که با ترتیبی عالمانه و از قبل تعیین شده، با اهدافی خاص، انتخاب شده و کنار هم قرار گرفته‌اند و به عبارتی با یکدیگر متحد شده‌اند و با این اجماع و اتحاد در نهایت هدف و یا اهدافی واحد را به مخاطب انتقال می‌دهند.

اکنون بر پایه تعاریف و تحلیل انجام شده، نظر و پیشنهاد پژوهنده بر این است که واژه و مفهوم «اتحاد رسانه‌ها» جایگزین و برگردان مناسب‌تری برای «مولتی‌مدیا» در زبان فارسی است چرا که کاربرد تری، درست‌تر و نزدیک‌تر به معنی و مفهوم و هدف اصلی آن است. در حقیقت اگر بخواهیم مثالی برای فهم بیشتر و درستی این مطلب ذکر کنیم می‌توان مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها) را به نرم‌افزار تدوین یک فیلم سینمایی تشبیه کرد که قبل از خروجی نهایی، آنچه که در نرم‌افزار دیده می‌شود، خط‌های متفاوت از رسانه‌های مختلف برداشت شده در مراحل تولید فیلم است مثل: خط تصویر، خط صدا، خط جلوه‌های ویژه تصویری، خط موسیقی و... که همه‌ی این خطوط رسانه‌ها هم‌راستا و به‌طور موازی و در یک جهت پیش می‌روند که برآیند اجماع و اتحاد آن‌ها (خروجی نرم‌افزار تدوین) که همگی یک هدف واحد را نیز به همراه دارند، چیزی جز یک فیلم سینمایی نیست که اتحادی از خطوط رسانه‌ها است که همگی هدفی واحد را دنبال می‌کنند.

رسانه‌ها (مدیاها) در حوزه مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها) دو دسته متعارف و نامتعارف را به خود اختصاص می‌دهند. در شاخه رسانه‌های نامتعارف می‌توان از تلفن، پیامک، اسکایپ^{۲۶}، دوربین، ویدئو آرت^{۲۷} و حتی در بُعد نامتعارف‌تر آن از خون، خاک، آب، آتش، باد، تغییر در اندازه اشیا، بو، اشیا دور ریز و... نام برد و در شاخه‌ی رسانه‌های متعارف می‌توان از ادبیات (داستان، رمان، فیلمنامه، نمایشنامه)، رادیو، تلویزیون، گرافیک، کلاژ^{۲۸}، تایپوگرافی^{۲۹}، عکاسی، حرکت (که می‌تواند واقع‌گرایانه و غیرواقع‌گرایانه باشد)، لباس، رنگ، موسیقی، صدا و... یاد کرد.

نکته‌ای که در این مبحث لازم است به آن اشاره شود، تفکراتی است که در بین بعضی از افرادی که در رشته تئاتر فعالیت می‌کنند نسبت به ابزار و تئاتر مولتی‌مدیا وجود دارد و البته در بسیاری از موارد به‌واسطه عدم شناخت درست آن افراد، نسبت به این مقوله شکل می‌گیرد. حتی یکی از این دیدگاه‌ها از مولتی‌مدیا به عنوان یک شیوه‌ی اجرایی یاد نکرده و به درستی به این مقوله نپرداخته و به عبارتی تئاتر مولتی‌مدیا را چندان به رسمیت نمی‌شناسد و آن را در حد یک ابزار دانسته و حتی شناخت درستی از آن و فرآیندش ندارد. در این مورد همان‌طور که گفته شد سال‌هاست در سرتاسر جهان، تئاتر مولتی‌مدیا به عنوان یک شیوه اجرایی تاثیرگذار و کاملاً مرتبط و همراه با امکانات عصر کنونی مورد بحث و بررسی و آزمایش قرار گرفته‌است و نه تنها از سوی بسیاری از بزرگان این رشته مورد تایید بوده، بلکه در اجراهای متعددی در کشورهای مختلف از این شیوه بهره برده شده است و از آن به عنوان یکی از بهترین بزرگراه‌های ارتباطی امروز، بین تئاتر و مخاطبانش یاد کرده‌اند.

«آنچه که مسلم است تولیدات اتحاد رسانه‌ای (مولتی‌مدیا) معمولاً حالتی تعاملی با اطراف خود دارند و استفاده‌کننده می‌تواند بر حسب تمایل خود، اقدامات خاصی به عمل آورد و در هر شاخه‌ای از داده‌ها و اطلاعات که اراده کند به مرور و مقایسه بپردازد و از طریق داده‌ها، اطلاعات جدیدی را جایگزین اطلاعات قبلی‌اش کند و حتی در مواردی هم می‌تواند با استفاده از قدرت تکنولوژی‌های جدید بر ناتوانی‌های انسانی خود غلبه کند» (اولسون، ۱۳۷۷: ۵۱۳-۵۱۰).

در ادامه باید این مطلب را متذکر شد که در بسیاری از اجراهایی که در سالن‌های تئاتر

تهران و چه بسا ایران دیده می‌شود، از یک یا چند دوربین مداربسته استفاده می‌شود و تصاویری به صورت زنده از تئاتر در حال اجرا به واسطه‌ی یک یا چند ویدئو پروژکشن همزمان در صحنه پخش می‌شود که در بسیاری از موارد لزوم استفاده از آن‌ها نیز مشخص نیست و به خاطر استفاده از چند رسانه (مدیا) در تئاتر، از این اجراها تحت عنوان تئاتر مولتی مدیا نام برده می‌شود اما در واقع آنچه که رخ داده این است که از چند مدیا (رسانه) در تئاتر استفاده شده است.

در اینجا این سوال که از اهمیت بسیاری برخوردار است مطرح می‌شود که آیا فقط به واسطه‌ی استفاده از یک یا چند مدیا (رسانه) در تئاتر، آن به یک تئاتر مولتی مدیا بدل می‌شود؟ پاسخ این سوال بسیار واضح است: همان‌طور که فقط به خاطر استفاده از یک یا چند عروسک در یک تئاتر، نمی‌توانیم بگوییم که یک تئاتر عروسکی تولید کرده‌ایم «استفاده از یک یا چند مدیا (رسانه) در تئاتر، آن را بدل به یک تئاتر مولتی مدیا نخواهد کرد»، چرا که تئاتر مولتی مدیا نیز مانند دیگر شیوه‌های اجرایی دارای شرایط، مشخصات و خصوصیات خاص خود است و در اجرای آن بدیهی است که بایستی به آن‌ها توجه داشته باشیم و این امر یک الزام برای تولید آن است.

فضاهای فیزیکی عاطفی در مولتی مدیای «یک نامهی عاشقانه»

برای آفریدن یک تئاتر عمیق و پرمحتوا، هیچ قانون قابل تجویزی وجود ندارد، اما استفاده از ابزارهای مولتی مدیا و تحلیل‌های نشانه‌شناختی می‌توانند به انگیزش و جان‌پایی قوای بصری، شنوایی، بویایی، حسی، فکری و تصمیم‌ساز یک کارگردان در خلق فضا^۳های فیزیکی عاطفی در مسیر تحقق دیدگاه‌های او و شکل‌دهی به ارتباط تئاتری و تاثیرگذار کمک کنند. «اگر چه کارگردان‌های پست‌مدرن، صحنه افزارها و به عبارتی رسانه‌ها را به شیوه‌های متنوعی به کار می‌گیرند، اما به نظر می‌رسد همه آن‌ها اعتبار ویژه‌ای برای استعداد تبدیل‌پذیری آن‌ها قایل هستند. در تئاتر پست‌مدرن، با اشیای صحنه به ندرت برخورد واقع‌گرایانه صورت می‌گیرد، مگر در مواردی که به عنوان مبنایی برای مجاورت و چینش واقعی در کنار غیرواقعی به کار گرفته شوند و یا مواقعی که در یک جهان چند سبکی حاصل از درآمیختگی واقعی و معنا باخته ادغام شده باشند» (ویت‌مور، ۱۳۸۷: ۱۵۶).

کاربرد مولتی مدیا در تئاتر معاصر و کارگردانی تئاتر پست‌مدرن، به دسترس بودن تجهیزات و مهارت‌های تکنیکی و درک درستی از رسانه‌ها و اتحاد آن‌ها بستگی دارد. تئاتر پست‌مدرن بارها حضور لایه‌های مختلف تکنولوژی و رسانه‌های مختلف را نه تنها به عنوان مدیوم بلکه به عنوان یک پیام و جزئی از نمایش در خود آشکار ساخته است و این امر می‌تواند موجب ایجاد جلوه‌های نمایشی جذاب، سرگرم کننده و بی‌پایانی باشد که ریشه‌ی آن را باید در به‌کارگیری مولتی مدیا و ابزارهای آن جست‌وجو کرد. در این راستا مدیاهای به کار گرفته شده در مراحل تولید تئاتر مولتی مدیای «یک نامهی عاشقانه» و نحوه‌ی شکل‌گیری و عملکرد آن‌ها در خلق فضاهای فیزیکی عاطفی در آزمایشگاه تئاتر (بخش عملی پژوهش حاضر) در ۱۰ بخش مورد بررسی قرار می‌گیرد و در بخش انتهایی این مقال ویژگی‌های بارز یک تئاتر مولتی مدیا بازگو می‌شود.

۱- اسکلت‌بندی و ساختمان اثر

«یک نامهی عاشقانه» براساس شاخصه‌ها و ویژگی‌های یک تئاتر مولتی مدیا تولید شده است

که در ادامه این پژوهش از بارزترین آن‌ها سخن به میان آورده شده و مورد بررسی قرار گرفته‌اند. اثر یادشده متشکل از نوزده صحنه‌ی مجزا و درعین حال هم راستا، با فرم‌ها و مضامین متفاوت و درنهایت هدفی یکسان است که با هفده «میان صحنه»، با زمان‌بندی بسیار دقیق به یکدیگر متصل شده‌اند به صورتی که ثانیه‌ها در اجرای صحنه‌ها و کلیت نمایش از اهمیت بسزایی برخوردارند و این یکی از خصوصیات بارز این نمایش یا به‌طور کلی آثاری از این دست و با این شیوه‌ی اجرایی‌ست. به عنوان مثال، اولین صحنه‌ی این نمایش که از سه رویداد جدا از هم تشکیل شده، ۵ دقیقه و ۵۳ ثانیه به طول می‌انجامد و با یک میان صحنه ۱۵ ثانیه‌ای به صحنه‌ی بعدی که ۱ دقیقه و ۲۸ ثانیه است، متصل می‌شود و در کل زمان این نمایش ۴۵ دقیقه و ۱۸ ثانیه است.

آنچه از زمان‌بندی دقیق این اثر دریافت می‌شود این است که زمان و به عبارتی رعایت ثانیه‌ها و به دنبال آن ریتم و ضرباهنگ درست در این شیوه‌ی اجرایی با ساختار مینی‌مالیستی آن، یکی از عناصر اصلی و تاثیرگذار است چرا که به‌واسطه برخورداری از چنین خصوصیتی، هیچ چیز اضافه‌ای در طول نمایش حس نمی‌شود و به چشم نمی‌خورد و همه‌ی اجزای کار به اندازه‌ای که باید باشند بدون هیچ اضافاتی، در جای درست خود قرار داده شده و در زمان تعیین شده به دقت مانند چرخ دنده‌های یک ساعت کار می‌کنند تا نهایت ارتباط را با مخاطب برقرار کرده و بیشترین تاثیر را بر او بگذارند به نحوی که اگر مخاطب حتی برای لحظاتی سرش را برگرداند یا به موبایلش نگاه کند و یا.. صحنه‌هایی از نمایش را از دست می‌دهد و متوجه قطعات دیگر این پازل نخواهد شد چرا که در این اثر مانند زندگی، لحظه‌ها روایتگر اتفاقات روی صحنه‌اند. در این روند کارکرد عناصری چون زمان، مکان و روایت به خوبی آشکار می‌شود.

۲- زمان، مکان و روایت

زمان در این نمایش از ساختار دایره‌ای برخوردار است و در بعضی از صحنه‌ها با پدیده «هم زمانی» گذشته و حال و آینده در یک صحنه رو به رو هستیم و در بسیاری از صحنه‌های دیگر نیز مفهوم زمان صحنه‌ای، زمان وقوع رویداد از بین رفته و بین گذشته و حال و آینده سرگردان هستند و به نوعی در یک بی‌زمانی فروورفته و تعریف مشخصی برای آن نیست. همین تعریف نامشخص در مکان‌های صحنه‌های نمایش نیز صدق می‌کند و به عبارتی اتفاقات نمایش در هر صحنه در مکان خاصی رخ نمی‌دهند و در حقیقت در این اثر، زمان و مکان تعریف مشخصی ندارند و در فضای تئاتر و طراحی صحنه و لباس نیز از جایگاهی برخوردار نیستند. به‌طور کلی، این روش اجرایی، اساس خود را نه بر منطق و قراردادهای، بلکه بر اتفاقی بودن، متفاوت و متضاد بودن واقعیت‌های گوناگون در کنار هم و شوک حاصل از بی‌ارتباطی‌ها قرار می‌دهد، آن هم به این دلیل که متن محور اصلی این گونه از تئاتر نیست و آنچه به روی صحنه می‌رود، برآیند برداشت کارگردان از کار است نه آنچه مدنظر نویسنده (نمایشنامه‌نویس کلاسیک) است. در این راستا عنصر روایت نه تنها جدا از این جریان نیست بلکه همسوست و در سرتاسر نمایش پاره پاره است و هیچ نوع تمرکزی نمی‌پذیرد و به آسانی و بدون توضیح از موضوعی به موضوعی دیگر، از مکانی به مکانی دیگر و از زمانی به زمانی دیگر جهش می‌کند و در بسیاری از صحنه‌ها و نیز در روایت کلی «یک نامه‌ی عاشقانه» نیمه‌تمام می‌ماند. النور فاکس^{۳۱} نمونه‌ای از این روش اجرایی را در تئاتر گرن فینلی^{۳۲} توصیف می‌کند: «فینلی انبوهی از شخصیت‌ها را خلق می‌کند که به صورت تکه‌هایی جنون‌آمیز سر می‌رسند. داستان‌ها

وسط جمله قطع می‌شوند، هیچ روایت تمام شده‌ای وجود ندارد». علت اصلی انتخاب و به‌کار بردن این نوع روایت این است که ذهن مخاطب را تا سرحد امکان با کار درگیر کنند، در نتیجه مخاطب چه خودآگاه و چه ناخودآگاه روایت را در ذهن‌اش ادامه می‌دهد و به نوعی نمایش در ذهن هر تماشاچی به واسطه‌ی اندوخته‌ی ذهنی و دریافت‌هایش از آنچه که در صحنه‌ی نمایش دیده، متفاوت با دیگران ادامه یافته و یا پایان می‌یابد و این‌گونه است که چه مخاطب خاص و چه عام می‌توانند با این نمایش ارتباط برقرار کرده و به فکر کردن، تفکر، واداشته شوند.

۳- نمایشنامه

پیرامون نمایشنامه‌نویسی می‌توان چنین اظهارکرد که نمایشنامه‌نویسی می‌تواند از درک یا کشف امکانات مولتی‌مدیا در محیط تئاتر بهره‌برد. مولتی‌مدیا می‌تواند پایان‌های هنری و روایی را در اختیار قرار دهد به جای آنکه آن‌ها را تنزل بخشد. داستان‌های فرعی و صحنه‌های اضافی شاید با اجزایی جایگزین شوند که توسط مولتی‌مدیا نمایش داده می‌شوند. اجزای مولتی‌مدیا به جای آنکه مُخل حواس باشند، می‌توانند لایه یا لایه‌های تماتیک ماهرانه‌ای را به کل جریان تولید اضافه کنند.

«نویسنده‌ای که خود به‌طور مستقیم با صحنه درگیر نشود و خمیرمایه‌ی آن را به دست نگیرد و قادر نباشد در حال هدایت خود نمایش را هدایت کند، در روی صحنه به تحول دست نمی‌یابد و در واقع در رسالت خود مرتکب قصور و کوتاهی گشته است» (آرتو، ۱۳۸۳: ۱۶۴). وقتی یک نمایشنامه‌نویس ابزار مولتی‌مدیا و مفاهیم آن را برای فضای تئاتر بشناسد می‌تواند معمار فضا شود و به این ترتیب خصوصیت مهم تئاتر مولتی‌مدیا / پست‌مدرن را که همانا کمترین استفاده از دیالوگ و یا به عبارتی استفاده نکردن از دیالوگ یا مونولوگ به صورت مستقیم بر روی صحنه است، رقم بزند. در این‌گونه از تئاتر تلاش شده برای انتقال مفاهیم به جای استفاده از کلمات از زبان عمل استفاده شود، در حقیقت از طریق کلمات نباید موجب شناسایی چیزی شود یا پاسخ به کسی بدهد یا موضوعی را به تماشاگر بگوید.

نمایشنامه‌ی «یک نامه‌ی عاشقانه» برگرفته از نمایشنامه‌ی «یک نامه عاشقانه سانسور شده» نوشته‌ی امیر دژاکام است که در اصل به صورت یک مونولوگ برای یک مرد و با کمی تغییرات برای یک زن به رشته‌ی تحریر درآمده است ولی در برگردان آن به نسخه‌ی مولتی‌مدیا، شخصیت‌ها همچون انسانی که در میان دو آئینه رو به رو هم (به صورت موازی) قرار گرفته‌اند، می‌توانند به بی‌نهایت انسان تکثیر شوند و نکته دارای اهمیت این است که هیچ یک از اشخاص نمایش دارای مشخصات کامل و دقیق از منظر فردی و اجتماعی، روان‌شناختی و... نیستند و با این تعریف هر یک در دل اتفاقات هر صحنه قرار گرفته و در لحظه، عمل و عکس‌العمل‌هایی انسانی از خود نشان می‌دهند.

«تئاتر پست‌مدرن برخلاف تئاتر رئالیستی و ناتورالیستی که در آن شخصیت‌ها دارای گذشته و شناسنامه‌ای مشخص هستند، اشخاص (کاراکترها) شناسنامه دقیق و کاملی ندارند و حداکثر به هویت کلی آن‌ها (هویت ملی، مذهبی، نژادی و...) بسنده می‌شود» (نوذری، ۱۳۸۰: ۸۷). بازیگران این نمایش به دلیل ماهیت اصلی نمایشنامه می‌توانند زن یا مرد باشند و یا اینکه هیچ جنسیتی نداشته باشند. در این اثر نیز هیچ جنسیتی برای آنان در نظر گرفته نشده‌است، از این روی بازیگران متحدالشکل بر روی صحنه حاضر می‌شوند تا کمترین تفاوت جنسیتی آن‌ها مشخص و یا محسوس باشد.

چگونگی خلق
فضاهای فیزیکی
و عاطفی در
مولتی‌مدیای
«یک نامه‌ی
عاشقانه»

در این نمایشنامه‌ی مولتی‌مدیا، صحنه‌ها و اتفاقات هر صحنه و نحوه‌ی قرارگیری میان صحنه‌ها (که نقش پل ارتباطی میان صحنه‌ها را برعهده دارند) براساس داستان، مفهوم و مضمون نمایشنامه اصلی، طراحی و انتخاب شده و با ترتیب خاصی براساس درنظر گرفتن ریتم و مفهوم اصلی و همچنین جذابیت بصری و محتوایی چیده شده‌اند. همین چیدمان و تعدد صحنه‌ها و میان صحنه‌ها و مینی‌مال بودن آن‌ها باعث می‌شود مخاطب بیشترین بهره و لذت را از نمایش ببرد و به نحوی متوجه گذر زمان نشود و می‌توان گفت که دستیابی به این امر یکی از موفقیت‌های یک نمایش است.

همان‌طور که گفته شد، زبان گفتاری، کلامی که توسط بازیگر گفته می‌شود در این نمایشنامه حذف شده، و بازیگران از طریق زبان بدن و اصواتی که از حنجره خود و یا بدنشان ایجاد می‌کنند، با مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند و براساس هدف هر صحنه نمایش را به پیش می‌رانند. در صحنه‌هایی نیز بر حسب لزوم، متن دیالوگ‌ها از طریق مدیاهای صوتی از پیش ضبط شده در صحنه‌ها یا میان صحنه‌ها پخش می‌شوند و به عبارتی همسو و هم هدف با دیگر مدیاها در جهت فهم بیشتر نمایش عمل می‌کنند.

نمایشنامه‌ی «یک نامه‌ی عاشقانه» تا حد امکان به صورت تصویری نوشته شده است و در این راستا سعی شده با شرح جزئیات از قبیل حرکات و اعمال و حس و حال کاراکترها در طول هر صحنه و در کل نمایش، ذکر مدیاهای غیرمتعارف و متعارف، مدیاهای صوتی، تصویری و کلامی هر بخش و... به نوعی نمایش را بر روی کاغذ و در نوشتار به اجرا درآورد و این امر را می‌توان از اصول نمایشنامه‌نویسی مولتی‌مدیا دانست.

«تداوم نداشتن داستانی، کنار هم گذاشتن لحظاتی از زمان‌های مختلف (گذشته، حال، آینده) و حتی نداشتن تداوم همان لحظات، که طبیعتاً نداشتن تداوم در شخصیت‌پردازی را نیز به همراه دارد و اختلاط سبک‌ها و شیوه‌های اجرایی با استفاده از حرکت، موسیقی، دیالوگ، منولوگ، با تأکید بر ترکیب هزل‌آمیز سبک‌های مختلف بدون پایبند بودن به توضیح روابط منطقی یا بی‌ارتباطی بین آن‌ها، همه از ویژگی‌های اجراهای پست‌مدرنیستی است» (همان، ۱۳۸۰: ۹۲).

از آنچه تا اینجا گفته شد به این مطلب پی‌برده می‌شود که در مرحله نگارش نمایشنامه‌ی مولتی‌مدیا، نمایشنامه‌نویس براساس معیارهای تئاتر پست‌مدرن و مولتی‌مدیا، کار را شروع می‌کند و بسیاری از نظام‌های ارتباطی و نشانه‌شناسی را مدنظر قرار می‌دهد و در مرحله‌ی بعد به بیشتر مراحل تولید یک تئاتر مانند: طراحی صحنه، نور و لباس و... حتی بخشی از کارگردانی، فکر می‌کند و تا حد امکان به صورت تصویری در متن نمایشنامه می‌آورد. بر این اساس با داشتن یک نمایشنامه با شرایط ذکر شده، بخشی از تولید و یا به عبارتی یکی از مهم‌ترین بخش‌های تولید یک تئاتر مولتی‌مدیا به انجام رسیده است.

در این راستا می‌توان بیان داشت که تکنولوژی مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها) می‌تواند عاملی برای شکل‌گیری یک نمایشنامه‌ی مولتی‌مدیا باشد. بر این اساس صحنه‌ای از «یک نامه‌ی عاشقانه» را به عنوان نمونه، که براساس نکات گفته شده در بالا و تجربیات به‌دست آمده در آزمایشگاه تئاتر به نگارش درآمده، می‌خوانیم، اما به دلیل آنکه همه چیز در این جهان در حال تغییر است و جهان هنر نیز هیچ حد و مرزی ندارد و بی‌انتهاست، می‌توان این نمایشنامه را با طرق مختلف و ایده‌های دیگر، چه از سمت نویسنده، دراماتورژ و چه از سمت کارگردان، به صورت یک یا چند نمایشنامه‌ی مولتی‌مدیای دیگر نیز نوشت.

صحنه دوزخ: همزمان با روشن شدن صحنه، موسیقی فضا ساز که حس حضور در فضایی

ناشناخته را القا می‌کند به گوش می‌رسد و سپس توده‌ای عجیب و غریب بر روی صحنه دیده می‌شود که سه سر و شش دست دارد و از کمر به پایین در قسمت پاها، در هم تنیده شده است. در حقیقت بُعد غیرانسانی انسان بر روی صحنه شکل گرفته و فضایی مایخولیایی و دوزخ‌گونه را نمایان می‌سازد. با روشن شدن صحنه، این توده‌ی غیرانسانی درحالی که صداهایی غیر معمول و ناآشنا تولید می‌کند (این صداها توسط حنجره‌های بازیگران تولید می‌شود) کم کم شروع به حرکت کرده، جان گرفته و به واسطه‌ی چرخش دست‌ها، همچون گیاه پیچک... و چرخش کل توده حول یک محور دایره‌ای شکل و چرخش سرها به اطراف و بیرون ریختن ماده‌هایی از دهان آن سه سر.. فضایی غیرمادی و غیرطبیعی را بر روی صحنه مجسم می‌کند و درنهایت با به هم پیوستن دست‌ها و سرها در بالاترین نقطه ممکن، به فرمی مخروطی شکل دست می‌یابد و کابوس دوزخ‌گونه‌ای را شکل می‌دهد.

* قبل از این صحنه هر یک بازیگران در دهان خود ژله‌های خوراکی به رنگ‌های سبز و نارنجی و آبی قرار می‌دهند و در زمان‌های مختلف چرخش سرهاشان، آن ژله‌ها را به صورت خرد شده از دهان بیرون می‌ریزند که بر روی صحنه آنچه دیده می‌شود مانند محتویات معده‌ی آن توده‌ی غیرانسانی است که از بدن خارج می‌شود و حس انزجار را در تماشاگر ایجاد می‌کند... و درنهایت این صحنه خوی اهریمنی درون انسان‌نماها را به نمایش می‌گذارد (زمان صحنه: ۲ دقیقه و ۱۴ ثانیه).

۴- بدل کردن هر موجودی به رسانه در تئاتر، تحولی در طراحی صحنه

طراحی صحنه در عصر پست‌مدرن دچار تحولات عظیمی شده است و کارگردانان تئاتر پست‌مدرن با این عنصر برخورد‌های متفاوتی داشته‌اند. برخی دیگر از کارگردان‌ها عنصر صحنه را ساده اجرا می‌کنند برخی تجملی و گاهی هم مینی‌مال، ولی درنهایت همه آن‌ها در یک چیز مشترک هستند و آن این است که برای اشیاء قابلیت تبدیل‌پذیری قائل می‌شوند و با آن‌ها در اکثر مواقع برخورد غیررئالیستی دارند و این دو ویژگی از اصول اصلی بدل کردن هر عنصری (هر چیزی) به رسانه است.

پیتر بروک با تأکید بر فضای خالی و طرد صحنه‌پردازی، تخیل را به کار می‌اندازد، چرا که نبود صحنه‌پردازی پیش شرطی است برای کارکرد تخیل. فضای خالی، هیچ داستانی را از قبیل عنوان نمی‌کند و ذهن تماشاگر را سخت و عریان رها می‌کند تا نیروی تخیل او به چیدمان و ایجاد تصویر بپردازد و فضای خالی توسط تخیل، پر شود. تنها به وسیله نیروی قدرتمند تخیل است که یک بطری کوچک بی‌مقدار، تبدیل به برج پیزا می‌شود و یا تبدیل به کودکی که در آغوش مادر آرمیده است (ویتمور، ۱۳۸۷: ۲۲۸-۱۵۷).

در این راستا و با توجه به مطالب گفته شده، به عنوان مثال اگر بخواهیم یک صندلی را بدل به یک واکر کنیم بدون اینکه در شکل و فرم آن دستی برده شود، می‌توان این‌گونه عمل کرد که شخصی که توان راه رفتن ندارد با تکیه به آن صندلی و حرکت دادن آن، بر روی صحنه رفته و شروع به راه رفتن کند، در این حال است که با صندلی برخوردی غیررئالیستی شده و آن را تبدیل به واکر (تکیه‌گاهی برای شخص ناتوان) کرده و این‌گونه یک شیء بدل به یک رسانه شده است. بر این اساس آنچه که در ذهن مخاطب نقش می‌بندد دیگر صندلی به عنوان وسیله‌ای برای نشستن نیست بلکه او صندلی را در حکم یک واکر و یا تکیه‌گاهی برای حرکت کردن شخص ناتوان می‌بیند و با این اوصاف است که پیام آن رسانه کاملاً درست و قابل فهم به مخاطب منتقل می‌شود. پس می‌توان نتیجه گرفت که اگر با توجه به هدف، پیام

رسان به درستی انتخاب شود و در جای مناسب قرار گیرد، پیام نیز تمام و کمال منتقل می‌شود و در غیر این روند، نتیجه‌ی نهایی حاصل نمی‌شود و کمترین اتفاق این است که براساس هدف، رسانه‌ای به وجود نمی‌آید و یا پیام و مفهوم آن طور که بایسته است به مشاهده‌گر منتقل نمی‌شود.

حال برای درک بهتر و عینی‌تر این موضوع صحنه‌ای دیگر از «یک نامه‌ی عاشقانه» را تحت عنوان بیمار تنفسی، (تصویر یک) مرور می‌کنیم که در آن ساز ملودیکا به واسطه نحوه‌ی استفاده بازیگر از آن بر روی صحنه بدل به یک رسانه شده، در حکم دستگاه تنفسی و کپسول اکسیژن برای شخصیت عمل می‌کند و او را از خفه‌گی و مرگ نجات می‌دهد... کلیت این صحنه، زندگی بخشیدن دوباره به انسانی است که دچار خفقان شده، آن هم به واسطه‌ی نواختن نت‌هایی که در حکم دم و باز دم او عمل می‌کند و به تبع اکسیژن و هوای تازه از طریق تنفس در فضای پر از موسیقی / هنر در شش‌ها و شریان‌های او جاری می‌شود.

صحنه ملودیکا (بیمار تنفسی): در تاریکی صدای سوز حنجره‌ی گرفته‌ی انسانی که به دشواری نفس می‌کشد با صدای پلی‌بک موسیقی هاردراک درهم آمیخته و شنیده می‌شود. صحنه توسط نوری که از سطح زمین به بازیگر می‌تابد، روشن شده... زنی با جعبه‌ای در دستش درحالی که نفسش به تنگ آمده و در حال خفه شدن است، وارد می‌شود و در آن حال به سراغ جعبه رفته و ساز ملودیکا را به سختی از درون آن بیرون می‌آورد، سپس لوله‌ی دمیدن ساز را در دهان گذاشته و شروع به نواختن نت‌هایی می‌کند. صدای نواختن او به گوش نمی‌رسد اما تصویر صدای نواختن را می‌بینیم آن هم به صورتی که زن با فشار دادن کلایدها با انگشتانش و زدن هر نت، نفس می‌گیرد و به مرور تنگی نفسش رو به بهبود می‌رود و او جانی دوباره می‌گیرد... صحنه خاموش می‌شود (زمان صحنه: ۱ دقیقه و ۲۶ ثانیه).



تصویر ۱. تئاتر مولتی‌مدیا: یک نامه‌ی عاشقانه، کارگردان: سیامک احمدی، عکاس: عاطفه شیرکول

«یک فضای خالی، متضمن حذف همه‌ی آن چیزهایی است که زاید و غیرضروری هستند؛ قطب مخالف افراط و تفریطی که همواره در زندگی جریان دارد؛ جایی که پیایی توسط هزاران ایده‌بمباران می‌شویم. تئاتر زندگی را باز تولید نمی‌کند. تئاتر، با پاک‌سازی و آزادسازی فضای

پیرامون عمل، زندگی را پیشنهاد می‌کند... در چنین فضای کاملاً پاک شده از تمامی چیزهای بی‌ارزش و زاید است که زیستن همزمان در چندین زمان متفاوت، امکان‌پذیر می‌شود» (همان، ۱۳۸۷: ۱۵۶).

نکته‌ی دارای اهمیت دیگری که از خواندن نمونه‌ی صحنه‌های ذکر شده از نمایشنامه‌ی «یک نامه‌ی عاشقانه» می‌توان به راحتی پی برد و در این بخش بایستی به آن اشاره‌شود این است که ایجاد فضای خالی در طراحی صحنه‌ها و کلیت نمایش و نبود صحنه‌پردازی به‌طور معمول (استفاده از دکور و وسایل صحنه و...) و درنهایت حذف هر چیز اضافه و غیرضروری، از اصول و ارکان اصلی ساختمان این نمایش است که این امر علاوه‌بر ایجاد تمرکز و جذابیت، بر تجربه‌ای که تماشاگر از دیدن نمایش خواهد داشت، تأثیر جدی می‌گذارد.

۵- لباس

لباس در تئاتر پست‌مدرن، کاربردهای گوناگونی دارد. در بعضی از اجراها لباس، مورد تأکید است و از آن به عنوان نشانه و دال بهره می‌گیرند و در برخی دیگر، به خاطر تأکید بر عناصر دیگر، لباس را کاملاً خنثی طراحی می‌کنند و یا حتی بازیگران برهنه روی صحنه حاضر می‌شوند.

در راستای مفاهیم گفته شده، در نمایش «یک نامه‌ی عاشقانه» بازیگران متحدالشکل بوده و برای آن‌ها لباس‌های ساده، یک رنگ و یک شکل در نظر گرفته شده و حتی در بعضی از صحنه‌ها برایشان دستکش و روبند تعبیه شده است (صحنه سانسور جنین) که به‌طور کل در جعبه‌ی سیاه صحنه (محل اجرای نمایش) دیده نشوند و به تناسب صحنه‌ای خاص، تنها دست‌ها و حرکت آن‌ها دیده شود، در بعضی از صحنه‌ها نیز از شال‌ها و پانچ‌های رنگی در پوشش بازیگران استفاده شده تا مفهوم و مضمون آن صحنه را بهتر به تماشاچی منتقل کنند. علت این طراحی ساده برای لباس بازیگران این است تا آن‌ها در طول نمایش و تعدد بسیار صحنه‌ها و تعویض لباس دچار مشکل نشوند و به راحتی و در کمترین زمان ممکن در صحنه‌های مختلف از شکلی به شکل دیگر و از رنگی به رنگ دیگر درآیند و در حین سادگی بیشترین تأثیر را بگذارند، چرا که در این اثر دانستن زمان‌بندی و رعایت زمان توسط بازیگران بسیار مهم و حیاتی‌ست.

صحنه سانسور جنین: صحنه با نور قرمز رنگی روشن می‌شود. جنینی را در حال شکل‌گیری می‌بینیم (در ظاهر جنین یک انسان) که درنهایت با شادی برخاسته و وارد جهان (قرن بیست و یکم) می‌شود... لحظاتی بعد او در همان حال از طرفین مورد هجوم دست‌هایی ناشناخته اما انسانی قرار می‌گیرد و پاها، دست‌ها، چشم‌ها و دهانش بسته می‌شود. او مدام در حال تلاش برای رهاسازی خود از بند آن دست‌هاست که جلوی حرکت کردن، دیدن و شنیدن او را گرفته و به گونه‌ای اعمال‌اش را مدام سانسور می‌کنند. اما این تلاش او بی‌نتیجه است و در انتهای صحنه او درحالی‌که توسط آن دست‌ها محصور شده، به بند کشیده می‌شود و تنها کاری که می‌تواند انجام دهد، فریاد کشیدن است، آن هم بی‌صدا، فریادی در سکوت... صحنه خاموش می‌شود (زمان صحنه: ۵۹ ثانیه).

* سه بازیگر در تاریکی، قبل از شروع این صحنه (در زمان میان صحنه) با روبندها و لباس‌های مشکی که پوشیده‌اند خود را در پشت بازیگر نقش جنین، مخفی می‌کنند به گونه‌ای که از روبه‌رو تماشاچی فقط بازیگر این صحنه را می‌بیند. منبع نور روی سطح زمین قرار گرفته و از پایین به بالا به بازیگر تابیده می‌شود.

چگونگی خلق
فضاهای فیزیکی
و عاطفی در
مولتی‌مدیای
«یک نامه‌ی
عاشقانه»

۶- انتخاب رنگ و اهمیت آن

رنگ‌ها، نشانه‌هایی هستند که باید در انتخاب آن‌ها از دقت کافی بهره برد، چرا که تماشاگران در برخورد با رنگ‌ها، تفسیرهای خودشان را دارند و هر رنگ بر روی تماشاگران، تأثیر روان‌شناختی و عاطفی ویژه‌ای دارد. کارگردان‌های پست‌مدرن، در خصوص رنگ‌ها، بسیار التقاطی برخورد می‌کنند. برخی از رنگ‌های ملایم و یکنواخت و برخی از رنگ‌های تند و خیره‌کننده بهره می‌برند.

فورمن در کاربرد رنگ، از رنگ‌های یکنواخت برای دستیابی به حسی یکپارچه و مشترک سود می‌برد. پیتر بروک از حداقل رنگ در آثارش استفاده می‌کند و جوان آکالابیتس^{۳۳}، برای نمود تغییرات کنش نمایشی در صحنه‌های خویش، با دقت نظر فراوان، از رنگ‌های تند استفاده می‌کرده است (ویتنور، ۱۳۸۷: ۲۲۸-۲۱۵).

در نمایش تولیدشده در آزمایشگاه تئاتر نیز برای انتخاب رنگ علاوه بر مفهوم و مضمون هر صحنه و عملکرد کاراکترها و حس و حال آن صحنه، از رنگ‌های تند و خیره‌کننده در بیشتر صحنه‌ها که بیشترین قدرت جلب‌کنندگی را برای مخاطب دارند استفاده شده و در عین حال حس خوشایندی تماشاگران نسبت به رنگ‌ها نیز در نظر گرفته شده است و البته در محدود صحنه‌هایی هم رنگ‌های ملایم به کار رفته است، گرچه با در نظر گرفتن هر یک از تماشاگران این انتخاب‌ها کاملاً مطلق و ثابت نیست اما می‌توان تا حد زیادی بر آن‌ها تکیه کرد.

در انتخاب رنگ‌ها معیارهای گوناگونی بیشتر از موارد مذکور در نظر گرفته شده است که عبارتند از: برجسته‌کردن و انتقال کنش دراماتیک در اجرای صحنه‌ها، بازتاب لحظات تحول در بعضی از صحنه‌ها، انعکاس هماهنگی، تضاد و آشفتگی و...

با در نظر گرفتن موارد گفته شده در «یک نامه‌ی عاشقانه» از رنگ‌های قرمز، نارنجی، زرد، آبی، سبز، بنفش و در نهایت سیاه استفاده شده که مفاهیم آن‌ها عبارت است از: قرمز: (جهنم، حرارت، خون، قربانی، جاذبه جنسی، سانسور و صفات شیطانی)، نارنجی: (لطافت، نرمی)، زرد: (خطر، احتیاط، شادی و شور)، آبی: (آرامش، مهربانی، صداقت و حقیقت)، سبز: (زندگی، جوانی و امید)، بنفش: (عجیب بودن، غیرعادی و راز) و سیاه: (اندوه، عزاداری و مرگ)

۷- نورپردازی

اهمیت نورپردازی نیز مانند رنگ، برحسب سبک کارگردان‌ها متفاوت است. نور هم همانند موسیقی دارای ریتم است که از تغییر تدریجی شدت نور و یا حتی تغییر رنگ نور و روشن و خاموش شدن منبع نور ایجاد می‌گردد که استفاده به جا و موثر آن می‌تواند در خلق یک اثر آوانگارد موثر باشد.

«پیتر بروک، از نور تخت و سفید در اجراهایش استفاده می‌کند و از هرگونه نورپردازی زایویه‌دار و موضعی دوری می‌کند چرا که جاذبه واقعی برای او تنها در لحظه ارتباط ساده و صمیمی تئاترگران با تماشاگران است، اما نورپردازی در آثار ریچارد فورمن جنبه‌ی محوری دارد و پیشرفت تکنولوژی هم به او این امکان را داده تا لحظه‌های بدیعی توسط نور خلق کرده و از نور در جهت بیان احساسات و توصیف اندیشه‌های خود، بهره برد. در تئاتر رابرت ویلسون، نور عنصری اساسی و ضروری است که در ساختار اثر، دارای ارزشی چون متن، موسیقی و تخیل است. برای وی، نور، خاصیتی جادویی و رمزآلود دارد، بنابراین اصرار دارد تا منابع نوری از نگاه مخاطبان مخفی بماند. ویلسون در امر نورپردازی تا جایی پیش رفته که آن را جایگزین تئاترگر می‌کند» (همان، ۱۳۸۷: ۲۱۸-۲۰۶).

در مولتی‌مدیای «یک‌نامه‌ی عاشقانه» نیز نور و نورپردازی از اهمیت خاص و ویژه‌ای برخوردار است و به نوعی با روشی خلاقانه آن هم به دلایل و شرایط خاص اجرای نمایش و کمبود امکانات و... این مهم در مرحله‌ی آزمایش قرار گرفته‌است و در نهایت به انجام رسیده است. در اجرای این نمایش نورپردازی کل کار توسط تعدادی چراغ‌قوه از داخل صحنه (منابع نوری روی صحنه حضور دارند و در حرکتند) انجام می‌گیرد که از قابلیت نوردهی بسیار خوبی از نظر پراکنش، شدت و حرکت برخوردارند و از نظر رنگ نیز هر یک از چراغ‌قوه‌ها به وسیله‌ی طلق‌های رنگی، به منبع نور رنگی مورد نظر برای هر صحنه (با توجه به طراحی نور و ماهیت و حس و حال آن صحنه) بدل می‌گردد. گفتنی‌است که منابع نوری روی صحنه حضور دارند و نسبت به صحنه‌های مختلف و رویدادهای آن‌ها در حرکتند. در ادامه طریقه نوردهی و دلایل انتخاب این روش و ویژگی‌های آن را بازگو می‌کنیم.

نوردهی صحنه‌ها از دو طریق صورت گرفته است: شخص نورپرداز و بازیگران نمایش. شخص نورپرداز با تعدادی چراغ‌قوه که رنگ‌های قرمز، آبی، زرد، بنفش و سفید را می‌توانند بتابانند در روی صحنه راه می‌رود و در زمان مناسب در مکان‌هایی مناسب از صحنه کلی نمایش که رویدادها در آن‌ها رخ می‌دهد، خود را رسانده و با توجه به طراحی نور انجام گرفته برای هر صحنه از یک یا دو چراغ قوه و از زوایای تعیین شده، کار نورپردازی آن صحنه‌ها را انجام می‌دهد.

با توجه به قابلیت نوردهی ساده، انعطاف‌پذیری بالا و کاربرد موثر آن، براساس مفهوم نمایش صحنه‌هایی نیز طراحی شد تا بازیگران نوردهی آن‌ها را برعهده داشته‌باشند. در این صحنه‌ها (چراغ‌قوه‌ها) با توجه به رویدادهای هر صحنه (رویداد همراه کردن و رویداد اپیدمی) هر بازیگر به وسیله یک چراغ‌قوه و یک رنگ خاص و به‌واسطه‌ی حرکتی که به بدن خود براساس خطوط صاف/ مستقیم، منحنی و شکسته می‌دهد، فرم و شکل‌های خاصی (دایره‌ای، مارپیچ، زیگزاگ و...) به‌وجود می‌آورد که در نهایت این فرم‌ها و اشکال به چراغ‌قوه منتهی می‌شود و با این اعمال، بازیگران اشکال و فرم‌های مختلفی را با در نظر گرفتن مفهوم رویداد صحنه ایجاد می‌کنند و این امر باعث می‌شود به نوعی علاوه‌بر نوردهی و نورپردازی آن صحنه توسط بازیگران، به نورها شخصیت‌های مختلفی داده شود و تماشاگر با صحنه‌هایی پر از نورهایی با شخصیت‌های منحصربه‌فرد روبه‌رو شود که هر کدام به واسطه‌ی شخصیت و اعمال‌شان سبب وقوع رویدادهایی در صحنه‌های مختلف می‌شوند.

گفتنی است در صحنه‌هایی از نمایش، نوردهی توسط بازیگران از طرق دیگری صورت می‌گیرد: در صحنه‌های گشایش نمایش و زنگ تلفن، منابع نوری چترهایی به رنگ‌های مختلف است که چراغ‌های کوچک هالوژنی با رنگ‌های مختلف در داخل آن‌ها تعبیه شده و بازیگران همزمان با بازکردن چترها و قرار دادن آن‌ها در بالای سر خود، کلید چراغ‌ها را روشن می‌کنند و بدین صورت کار نورپردازی صحنه و اشخاص بازی توسط خود بازیگران براساس طراحی نور صحنه انجام می‌گیرد. علاوه‌بر این، در آخرین صحنه از نمایش (صحنه شمع و سوزاندن نامه‌ها) باز هم نوردهی توسط بازیگران انجام می‌شود. این بار منابع نوری یک شمع و کاغذهای نامه در ابعاد کوچک‌ست که با شعله‌ی شمع آتش‌زده می‌شوند و فرم و شکل زیبا و تاثیرگذاری به صحنه می‌دهند.

صحنه شمع و سوزاندن نامه‌ها: در تاریکی صحنه، شخصی شمعی را روشن می‌کند و اشخاصی (همه‌ی بازیگران نمایش) با کاغذهای نامه‌ای که روی آن‌ها چیزهایی نوشته یا تایپ شده، به سمت او می‌آیند و به آرامی کاغذهایی که در دست دارند را با شعله شمع آتش می‌زنند

و به مرور هر یک با انجام این کار و ایستادن در یک فرم دایره یا بیضی شکل به دور تماشاگر که در وسط صحنه قرار دارد، چیدمان نوری ثابتی از کاغذهای در حال سوختن درست می‌کنند. لحظاتی بعد، به مرور با سوختن کاغذها و خاموش شدن شعله‌های آن‌ها، صحنه در تاریکی و سکوت مطلق فرو می‌رود.

* مدیای صوتی / کلامی ضبط شده‌ی متن اصلی نمایشنامه به صورت پلی بک در این صحنه پخش می‌شود.

«نامه عاشقانه‌ی انسان قرن بیست و یکم، حکایت لیلی و مجنون نیست، حکایت گنگی و پیچیدگی... حکایت عقده‌های پنهان که باید باز بشن، و گرنه چرک می‌شن، بو می‌گیرن و می‌گندن و بوی گندشون همه جهان رو پر می‌کنه و من دوست ندارم بوی گندم همه دنیا رو بگیره» (زمان صحنه: ۱ دقیقه و ۲ ثانیه).

براساس آنچه گفته شد می‌توان تا حد زیادی به دلایل انتخاب این روش و ویژگی‌های آن پی‌برد اما ذکر چند نکته دیگر ضروری‌ست. در ابتدا نبود امکانات (سالن مناسب یا به عبارتی مختص برای تئاتر مولتی‌مدیا) برای اجرای این نمایش باعث شد که نورپردازی به این سو کشیده شود اما به مرور و در طول تمرینات طولانی (۲۰ روز تا زمان اجرا) این نتیجه حاصل شد که در یک کار مولتی‌مدیا قدم اول بعد از انگیزه انجام دادن کار، داشتن خلاقیت، نوآوری، پشتکار و دانستن دانش مولتی‌مدیا و رسیدن به اهداف آن و یا پی بردن به این دانش و گام برداشتن در راستای اهداف است آن هم به واسطه آزمون و خطاهایی که در آزمایشگاه تئاتر صورت می‌گیرد. پس در عمل ثابت شد که این‌گونه نورپردازی علاوه بر ویژگی‌های منحصر به فردی که به کار اضافه می‌کند، می‌تواند کار را از حیث متکی بودن به امکانات نوری و سالن اجرایی مناسب، کاملاً بی‌نیاز کرده و حتی کار را به صورت یک تئاتر محیطی با قابلیت اجرا در هر مکانی درآورد.

در این‌جا نکته‌ی قابل توجه دیگر این است که شخص نورپرداز که در روی صحنه در کنار بازیگران و رویدادهای صحنه، حضور فیزیکی دارد و تماشاگر نیز این حضور را حس می‌کند، می‌تواند جزئی از نمایش و به عبارتی یک راوی پست‌مدرن در روایتگری نمایش و صحنه‌های آن باشد و تا حد زیادی هم این شخص به واسطه‌ی تسلط بر حس و حال صحنه‌ها و رویدادهای نمایش و به عبارتی درک کلی فضای فیزیکی و عاطفی نمایش (البته این تسلط برای او امری ضروری و لازم است) می‌تواند دریافت‌هایش را علاوه بر رفتار فیزیکی‌اش (نورپردازی درست به صحنه و رویدادهای آن) به صورت یک منبع انرژی مضاعف، از طریق نور به صحنه و در نهایت تماشاگر انتقال دهد، چرا که این شخص با توجه به آنچه گفته شد شخص منفعلی نیست و در نهایت بسیار هم تأثیرگذار است.

با در نظر گرفتن شرح و بررسی‌های انجام شده در این بخش و کاربری‌های پدیددهی مولتی‌مدیا، به نظر پژوهنده لازم است که این امر (انتقال انرژی مضاعف به صحنه از طریق منبع نوردهی) فراتر از این پژوهش، مورد تحقیق و آزمایش قرارگیرد زیرا این پتانسیل را در خود دارد که به صورت یک نظریه اثبات شده درآید و از آن در اجراهای گوناگون تئاتری بهره برده شود.

۸- صدا و موسیقی

در عصر پست‌مدرن نظام‌های شنیداری نیز دچار تحول شده‌اند. در تئاترهای سنتی، کلمات بیشترین حجم نظام‌های شنیداری را تشکیل داده بودند اما اکنون تقریباً با حذف گفتار از متن،

صداهاى طبيعى چون جيج، فریاد، آه، ناله، زمزمه‌هاى درهم و برهم، سایش اشیاء بر همدیگر و... حالتى جادویی و آیینی به تئاتر پست‌مدرن داده است و حضور فن‌آوری، موجب شده تا طراحان صدا، به کمک ابزارهاى مکانیکی و الکترونیکی، صداهاى طبيعى را ضبط یا بازسازی کنند و این حضور در کنار موسیقی و ترکیب آن با صداهاى نامأنوس و ناشناخته موجب شده موسیقی به تدریج تبدیل به نشانه‌ای برای انتقال معنا به مخاطب شود.

«حضور موسیقی و اصوات در تمرین‌هاى فورمن موجب شده، تئاترنامه‌هاى او به صورت متون شنیدارى تنظیم شود. صداها در آثار او آن قدر بلند هستند که برای تماشاگران آزاردهنده می‌شوند و حس خشونت و پرخاشگری را در فضا پراکنده می‌کنند. این اصوات بلند و تکان‌دهنده، می‌توانند این نکته را به مخاطبان یادآوری کنند که آن‌ها در تئاتر حضور دارند و شاهد یک رویداد تئاتری هستند و نیز می‌توانند آن‌ها را در آن رویداد، عمیق و غرقه سازند» (جنسن، ۱۳۸۱: ۴۵).

بر این اساس مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه» که از ساختارى پست‌مدرن برخوردار است از آنچه که تا به حال گفته و خوانده شده، مستثنی نیست و بر همین پایه، کلمات یا به عبارتی تمامی گفتار در مراحل طراحی کلی اثر، نوشتن نمایشنامه و اجرای آن (با توجه به نمونه‌هاى آورده شده در متن این تحقیق) به‌طور کامل حذف شده و جای خود را به کلمات تصویری، موسیقی، صداهاى ضبط شده‌ی بازیگران از متن اصلی نمایشنامه و دیگر اصوات طبيعى و غیرطبيعى و افکت‌هاى مختلف داده‌اند. در این اثر برای انتقال معانی، مفاهیم و ایجاد حس و حال هر صحنه، از موسیقی، اصوات طبيعى، انتزاعی و سکوت استفاده شده که به نوعی هر کدام شرحی بر متن هستند اما در بعضی از صحنه‌ها به عمد با فضای حسی غالب بر صحنه در تضادند و بعضی از اصوات و موسیقی‌هاى انتخابی نیز معنای قطعی و روشنی ندارند و هر تماشاگر به شیوه‌ی فردی و شخصى این نشانه‌ها را رمزگشایی می‌کند اما می‌توان بیان داشت که تمامی این موارد برای بیان بهتر کشمکش‌ها و کنش‌هاى دراماتیک مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

در روند تولید این نمایش عنصر موسیقی، مدیاهاى صوتی و... به‌طور کلی نظام شنیدارى از اهمیت بسیار ویژه‌ای برخوردار است چرا که زمان‌بندی اجرای صحنه‌ها و میان صحنه‌ها و به عبارتی زمان کل نمایش بر پایه‌ی مدیای شنیدارى نمایش، ۴۵ دقیقه و ۱۸ ثانیه است که از قبل برای هر قسمت انتخاب شده و پشت سر هم به صورت یک مدیای کلی قرار گرفته‌است که نمایش با پخش آن شروع می‌شود و با پایان یافتن آن به اتمام می‌رسد. به عبارتی دیگر همه چیز این نمایش با اصوات و موسیقی‌هاى انتخاب شده، هماهنگ و تنظیم شده‌اند. شاید در ابتدای امر، این کار ناممکن به نظر برسد اما با رعایت دقت و داشتن تمرکز و تمرین مدام و تکرار، ممکن و شدنی است و همان‌طور که گفته شد این موضوع را می‌توان از ویژگی‌هاى مهم مولتی‌مدیای این اثر دانست.

چگونگی خلق
فضاهای فیزیکی
و عاطفی در
مولتی‌مدیای
«یک نامه‌ی
عاشقانه»

۹- تماشاگر

یکی از عناصری که در تئاتر پست‌مدرن مورد توجه و بازنگری قرار گرفت، تماشاگر بود. در حال حاضر تماشاگر در اجرای تئاتر سهمی بسزا و مؤثر دارد و همچون گذشته، تنها یک تماشاچی صرف نیست. به عبارتی براساس فیزیک کوانتوم و اصل عدم قطعیت، مشاهده‌گر بر دنیای کوانتومی و فروریختن خاصیت موجی ذرات، هنگام مشاهده تأثیر دارد. انسان با هر تعامل با جهان اطراف خود آن را تا حدی تغییر می‌دهد یا به عبارت دیگر مشاهده‌گر بر روی

مشاهده شونده اثر می‌گذارد. به این ترتیب سفر به گذشته و بعد بازگشت به زمان حال بدون هیچ تغییری، عملاً غیرممکن است و هرگونه مشاهده ما در زمان گذشته، عملاً جهان را تا حدی تغییر می‌دهد و این تغییر معلوم نیست تا زمان حال چه وضعیتی را به وجود آورد. بنابراین در تئاتر پست‌مدرن تماشاگر در روند پیشبرد تئاتر با تئاترگران مشارکت می‌کند پس خود بخشی از اجراست. با توجه به اهمیت این بخش و این مدیا (تماشاگر)، پژوهنده لازم می‌داند که مانند بسیاری از بخش‌های این پژوهش، ابتدا موضوعات و مسائل کلی این بخش را که کاملاً در راستای کارهای انجام شده در تولید اثر مورد آزمایش است به اختصار مطرح کند و سپس نحوه‌ی برخورد مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه» با تماشاگرانش را مورد بررسی قرار دهد.

«کارگردان‌ها می‌دانند که تماشاگر در جست‌وجوی هیجان، معرفت، آگاهی روشنفکرانه و ارضای روحی است. آنان می‌دانند که یکی از اصلی‌ترین وظایف‌شان خلق اثری است که تماشاگر را در یک یا اغلب این سطوح درگیر کند و اگر اثری از برقراری ارتباط با تماشاگر حول محور زیباشناختی، عاطفی و یا ذهنی ناتوان باشد، به گفته پیتر بروک، خسته‌کننده و کسالت‌بار خواهد بود» (ویتمور، ۱۳۸۷: ۹۷).

یک کارگردان در حوزه‌ی تئاتر پست‌مدرن، در اثری که به روی صحنه می‌برد هنگامی پیروز است که با دانش و هوشمندی‌اش چرخه‌ای از تبادل نشانه‌ها و علائم ارسالی از سوی متن به بازیگران و از بازیگران به تماشاگران و در نهایت از تماشاگر به بازیگران ایجاد کند. در این چرخه دراماتیک سهم تماشاگر انکارناپذیر است و یک درام بد، فاقد این چرخه دراماتیک خواهد بود. وظیفه‌ی یک کارگردان، تجسم ذهنی یک محصول تئاتری فرضی، کار با طراحان، تئاترگران و تکنسین‌ها برای خلق و تولید هزاران دال و سپس ردگیری، کنترل و آرایش این دال‌ها در هر لحظه و در طول زمان اجراست.

«باید به خاطر داشت که این تماشاگر است که تئاتر را می‌خواند و به اجرا معنا می‌بخشد. تماشاگر، درحالی‌که شاهد تبادل دیالکتیکی بین متن [اگر متنی در کار باشد]، فرامتن کارگردان و میزانشن زنده است، مستقیماً در تولید و شکل‌گیری تئاتر با کارگردان همکاری و مشارکت می‌کند» (بنت، ۱۳۸۶: ۱۶۴).

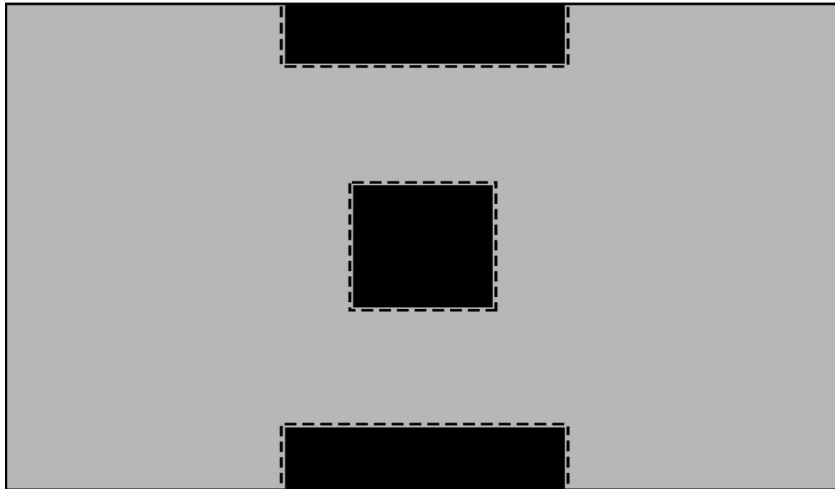
در اجراهای پست‌مدرن به هیچ عنوان سعی نشده تماشاگران به یک معنای واحد و مشترک از اجرای تئاتر دست یابند، بلکه این اجراها بر این پایه استوار شده‌اند که جهان با چندپارگی روبه‌رو شده و هر کسی هم آن را به روشی متفاوت تجربه می‌کند. در تئاتر مولتی‌مدیای معاصر تماشاگر با اجازه تعامل از طریق موبایل‌های شخصی و رسانه‌های اجتماعی، می‌تواند با یک اجرای زنده مشارکت داشته‌باشد و شکل نهایی تولید تئاتر در زمان و مکان اجرایش را دوباره ایجاد کند. امروزه در کشورهای توسعه یافته و صاحب تکنولوژی روز دنیا، شکل متفاوتی از تعامل با استفاده از حسگرها و ابزارهایی که واکنش لحظه‌ای مخاطب را اندازه می‌گیرند (حرکت، درجه حرارت، تشویق، خنده و...) فراهم می‌شود و در نتیجه این فرایند باعث افزایش عناصر تجربی رویداد می‌شود. در برنامه‌های تئاترهای مولتی‌مدیا امروزی، مخاطب مجبور به زدن عینک‌های سه بعدی نخواهد بود، در عوض سیستم‌ها از ترفندهای ادراکی استفاده می‌کنند. در اینجا می‌توان گفت که هدف نهایی، ایجاد تخیل افزوده از طریق نرم‌افزار است. در واقع این روش، صحنه‌های سنتی را با پروژکتورها، صفحات نمایش و کامپیوترها، مدیاهای صوتی تقویت شده و تحریک حس بویایی و حتی حس لامسه تماشاگر تکمیل می‌کند و عناصر صحنه را به سوی سطح پیشرفته‌تری از نظر تکنولوژی پیش می‌برد.

جایگاه تماشاگر در مولتی مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه»

با در نظر گرفتن مطالب گفته شده، تماشاگر در این اثر نیز از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و به عبارتی یکی از مدیاهای مهم و موثر در کار به حساب آمده و جزو جدانشدنی نمایش است. در حقیقت همه چیز نمایش و حتی چیدمان صحنه‌ها، میزانشن‌ها و جایگاه دیگر مدیاهای او و نسبت به او سنجیده و تنظیم شده که این امری بسیار بدیهی و تاثیرگذار است. این نمایش برای یک فضای مکعب مستطیل سیاه رنگ (بلک باکس) طراحی شده است و در ابتدا جایگاه تماشاچیان در وسط / مرکز صحنه (تصویر ۲) در نظر گرفته شد به صورتی که نمایش در دور تا دور آن‌ها امکان اجرا داشته باشد. این نوع قرارگیری و چیدمان برای تماشاگر بسیار جذاب و هیجان‌انگیز است چرا که در دل صحنه و رویدادهای نمایش با کمترین فاصله ممکن شاهد اتفاقات است. این امر باعث می‌شود که بیشتر تهییج شده و روند نمایش را دنبال کند و بر این اساس مجبور است که در کل زمان کار، مدام در جای خود به جهات مختلف بچرخد (دیدن نمایش در ۳۶۰ درجه) که البته این امر از قبل با چیدمان صحنه‌های مختلف و رویدادها در جاهای مختلف سن نمایش به گونه‌ای که برای تماشاگر متنوع هم باشد طراحی شده است. این نوع چیدمان براساس آنچه گفته شد و به دلیل نبودن آن و ارتباط بسیار تنگاتنگ مشاهده‌گر و مشاهده شونده و تاثیرات متقابل‌شان به شدت برای تماشاچیان و بازیگران جذاب است. این ارتباط تنگاتنگ تا حدی است که تماشاگران بوی بدن بازیگران و یا عطر آنان را می‌توانند استشمام کنند و حتی صدای نفس‌های اجراگران را نیز بشنوند. نکته‌ی دیگر در این چیدمان آن است که براساس مفهوم کلی نمایشنامه، دور تا دور جایگاه تماشاچیان در وسط سن نمایش، رشته‌هایی رنگی از نخ‌های کاموا، از سقف تا نزدیک زمین آویزان شدند که فاصله‌ی بین رشته‌های آویزان به اندازه‌ای است که تماشاچیان به راحتی صحنه‌های نمایش را می‌بینند اما این حس توامان با آن‌ها همراه است که از پشت یک حصار دنیای نمایش را می‌بینند و از زاویه‌ای دیگر تماشاگران به همراه حس‌ها و عکس‌العمل‌هایشان بخشی از نمایش قلمداد می‌شوند. در بعضی از صحنه‌ها نیز بازیگران در حد دراز کردن دست، پا و سر، از بین این حصار عبور کرده و با تماشاچیان ارتباط برقرار می‌کنند.

با توجه به تصویر ۲، بعد از مدتی دو جایگاه دیگر برای نشستن تماشاگران در روی صحنه در نظر گرفته شد و به چیدمان نهایی کار اضافه شد. این دو جایگاه نیز تا حد زیادی از امتیازات جایگاه وسط (مرکزی) برخوردار هستند فقط با این تفاوت که نمایش در یک زاویه ۱۸۰ درجه برای آن‌ها رخ می‌دهد، آن‌ها تحرک کمتری نسبت به تماشاچیان وسط دارند اما در صحنه‌هایی که درست در رو به روی آن‌ها اتفاق می‌افتد دو دسته تماشاگر (وسط و آن طرف صحنه) را در راستای دید خود دارند و این خود اتفاقی خاص را برای آن‌ها رقم می‌زند چرا که آن دو دسته تماشاچی و جایگاه‌هایشان به نوعی برای آن‌ها بخشی از نمایش قلمداد می‌شوند و با صحنه‌هایی که در روبه‌روی آن‌ها رخ می‌دهد ناخواسته ادغام شده و این‌گونه به ترکیب‌بندی خاص خود دست می‌یابند. در واقع مولتی مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه» در یک زمان برای سه سو به نمایش گذاشته می‌شود و در یک زمان نیز از سه منظر مشاهده شده و از سه جایگاه تاثیر می‌گیرد.

چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در مولتی مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه»



تصویر ۲. پلان جایگاه‌های تماشاچیان نسبت به صحنه‌ی نمایش «یک نامه‌ی عاشقانه»

استفاده از حواس پنجگانه تماشاگر

معنای یک اجرا، به مثابه رمزی است که توسط تماشاگر خوانده می‌شود. تئاتر بدون برقراری ارتباط میان رویداد در حال وقوع (صحنه) و مخاطب (تماشاگر) اتفاق نمی‌افتد. بدیهی است که نظام ارتباطی (دیداری/زبانی، شنیداری/زبانی/کلامی، بویایی، بساوایی/لامسه و چشایی) فقط از طریق حواس پنجگانه تماشاگر عمل می‌کند و تمامی حواس در جریان یک اجرای نمایشی بایستی به‌طور همزمان در فرآیند ارتباط، درگیر شوند تا مراحل ترکیب، تفسیر، دریافت و ادراک نشانه‌ها تحقق یافته و رمزگشایی به درستی صورت گیرد (ویتمور، ۱۳۸۷: ۲۸۳۵).

بر این اساس در تولید تئاتر مورد مطالعه در آزمایشگاه تئاتر، سعی شده با بهره‌بری از نوآوری و خلاقیت در استفاده از مדיاهای مختلف و با در نظر گرفتن تمامی آنچه تا به حال گفته و خوانده شده، تمام حواس تماشاگر در طول اجرا درگیر شود حتی حس چشایی (کاربرد آن در تئاتر بسیار محدود و نادر است) چرا که «مفاهیم نهایی یک اجرا نه توسط نویسنده و نه به واسطه کارگردان یا بازیگران، بلکه توسط تک‌تک تماشاگران ساخته و پرداخته می‌شود و تعامل میان نشانه‌های تولید شده توسط نویسنده، کارگردان، طراحان، بازیگران و تماشاگران و خوانش نهایی آن‌ها، توسط هر تماشاگر منفرد است که جوهره‌ی تجربه‌ی اجرا را تشکیل می‌دهد» (همان، ۱۳۸۷: ۳۴).

در این راستا نمونه‌هایی از مדיاهای به‌کار رفته در اجرای نمایش مذکور، برای برقراری ارتباط موثر با حواس تماشاگر دسته‌بندی شده‌اند که عبارتند از:

- دیداری: بیان چهره، ایما و اشاره، تماشاچیان، محیط، بدن بازیگران و شخص نورپرداز، نور، حرکات روی صحنه (واقع‌گرایانه و غیرواقع‌گرایانه)، رنگ، فضا، چراغ‌قوه‌ها، چترها، رشته‌های بافته شده‌ی طناب، لباس (پانچ، شال، چشم‌بند و دهان‌بند)، گلدان، خون، خاک، شمع، آتش، مهره‌های ریز شیشه‌ای و پلاستیکی، کاغذهای باطله‌ی خرد شده، چسب‌های رنگی، دیوار کاغذی، کتاب‌ها، رشته‌های کاموایی آویزان از سقف، ماسک‌های تنفسی، حروف چاپی بریده شده، لیموترش، سیگار، شاخه‌های گل، گلبرگ‌های پرپر شده‌ی گل، نوار زردرنگ

خطر، دستگاه تلفن، سازدهنی، ساز ملودیکا، قوطی‌های اسپری رنگ، کلمات و جمله‌هایی از متن اصلی نوشته شده بر روی دیوار کاغذی، تصاویر ویدئو پروژکشن و...

- شنیداری: موسیقی‌های بی‌کلام با ریتم‌های مختلف و تلفیقی در سبک‌های راک، هارد راک، جز، بلوز و... (شاد و پرضرب، آرامش‌بخش، اندوهگین و... که گاه همراه و گاهی در تضاد با فضای حسی حاکم بر صحنه است و باعث قلیان و تهییج عواطف و روان تماشاگر می‌شوند)، موسیقی‌های بی‌کلام فضا ساز، کلام‌های شاعرانه همراه با موسیقی، مدیاهای صوتی / کلامی از متن اصلی نمایشنامه (صدای ضبط‌شده‌ی بازیگران)، افکت‌های صوتی نظیر صدای بارش باران، رعد و برق، زنگ تلفن، ماشین تایپ... صدای اسپری کردن قوطی‌های رنگ، صدای پاره کردن دیوار کاغذی و صداهای زیر و بمی که از حنجره‌ی بازیگران خارج می‌شود (اصوات پیرازبانی) مانند: ناله، گریه، کِل کشیدن، جیغ، فریاد و صوت‌های ناموزون و وهم‌آلود - تماسی / لمسی: لمس گلبرگ‌های لطیف گل رُز (در انتهای صحنه‌ی گل دادن)

- بویایی: (تماشاگر، بوها و عطرها را در طول نمایش استشمام و حس می‌کند) بو و عطر دانه‌های بو داده‌شده‌ی قهوه (معمولاً خوشایند است)، بدن بازیگران (در قسمت‌هایی از اجرا استشمام می‌شود که گاه خوشایند و گاهی ناخوشایند است)، گل سرخ (در صحنه - کلاف کاموا - حس عشق را یادآور می‌شود)، یک نخ سیگار روشن شده (رویداد درگیری ذهنی)، رنگ اسپری‌های رنگپاش (صحنه شعارنویسی) که در اکثر موارد ناخوشایند است، گل رُز قرمز (صحنه طاعونی)، گل رُز زرد (صحنه گل دادن)، خاک رُس و بوی بهارنارنج و عطر غلیظ گل (صحنه‌ی عشق‌بازی با خاک و گلدان)، بوی دود شمع و کاغذهای در حال سوختن (صحنه شمع و سوزاندن نامه‌ها)

- چشایی: دانه‌های بو داده‌شده‌ی قهوه (قبل از اجرای نمایش به هر تماشاگر داده می‌شود که می‌تواند آن را بچشد و با طعم نمایش آشنا شود، طعمی توأم با تلخی، شیرینی، ترشی و به نوعی لذت)، خرما (که در صحنه - دفن شدن با حروف - در بین تماشاگران پخش می‌شود و طعم تلخ خاکسپاری را شیرین کرده و به مغزهای غم زده که توان کارایی چندانی ندارند گلوکز می‌رساند و بی‌ارتباط با مراسم‌های خاکسپاری در فرهنگ حال حاضر ایران نیست) و لیموی ترش (در رویداد - درگیری ذهنی / شکست عشقی - توسط بازیگر زن به نحو خاصی خورده می‌شود که تحریک حس چشایی را دربردارد).

در اینجا گفتنی است که در سرتاسر اثر سعی شده با توجه به مدیاهای مختلف استفاده شده در آن و ایجاد اتحاد بین آن‌ها، زنجیره‌ای از نشانه‌های تاثیرگذار طراحی شود تا نظر و توجه مخاطب را به جنبه‌های معینی از فضای دراماتیک صحنه جلب کند اما «سطح تحصیلات، تجربه‌ی اجتماعی، میراث فرهنگی، حال و هوا، وضعیت جسمانی، قدرت تمرکز و مسائلی از این دست، هر یک سهمی از توانایی تماشاگر را در تولید معنا از اجرا از طریق خوانش یا رمزگشایی نشانه‌ها به خود اختصاص می‌دهند» (همان، ۱۳۸۷: ۳۶).

چگونگی خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی در مولتی‌مدیای «یک‌نامه‌ی عاشقانه»

ویدئو پروژکشن

این رسانه‌ی قدرتمند یکی از مدیاهایی است که در «یک‌نامه‌ی عاشقانه» برای برقراری ارتباط میان صحنه و تماشاگر از آن استفاده شده و با توجه به ویژگی خاص و کاربردهای گوناگون آن لازم است به‌طور مجزا به آن پرداخته شود. آنچه مسلم است مخاطب همواره در تئاتر سعی دارد به سرعت قراردادهای گروه اجرایی را دریافت کرده و مطابق آن به تماشای اثر بنشیند، اما با ظهور سایر هنرهای نمایشی از قبیل عکاسی و سینما و توانایی بالای آن‌ها در

شبیه‌سازی وقایع و لوکیشن‌ها، شماری از تئاترپیشگان نیاز بیشتری را دروقعی تر شدن حوادث و اتفاقات احساس کردند. آن‌ها تصمیم گرفتند با استفاده از ابزار پیشنهادی این هنرها، دست به رفع این معضل بزنند. از این رو عکس‌ها، فیلم‌ها و ویدئو پروژکشن و نظایر آن به تئاتر راه پیدا کردند و بر این اساس در مولتی‌مدیای «یک‌نامه‌ی عاشقانه» نیز با توجه به نیاز و شرایط موجود و بهره‌بری بیشتر از این رسانه در جهت اتحاد و همسویی بیشتر رسانه‌ها برای انتقال مفاهیم و مضمون و هدف اصلی کار استفاده شدند.

از جلوه‌های بصری و رسانه‌های تصویری دیگری که تحول و نوآوری ویژه‌ای را در تئاتر به وجود آورد، استفاده از تکنیک ویدئو پروژکشن بود که دید مخاطب را به گونه‌ای از اتفاقات زنده و طبیعی که همیشه در صحنه جاری بود به بعد دیگری از اتفاقات نیز جلب کرد (ریچاردسون، ۲۰۱۵: ۳-۷).

ویدئو پروژکشن در پاره‌ای مواقع کل واقعیت موجود در نمایش را به چالش می‌کشد. این تکنیک برای مخاطبان حالتی سحرگونه دارد و کارگردان با استفاده از یک اتفاق ساده و ایجاد یک مدار بسته و نشان دادن نماهایی از زوایای دیگری از صحنه و ترکیب برخی از جلوه‌های بصری و ویژه، تاثیر دراماتیک متفاوتی از یک واقعیت را با عرضه دو یا چند فضا بر روی مخاطب و احساسات او باقی می‌گذارد.

بر این اساس می‌توان تاثیرات ویدئو پروژکشن بر تئاتر را به شرح زیر تقسیم‌بندی کرد:
- کمرنگ شدن طراحی‌های صحنه و جایگزینی تصاویر ویدئو پروژکشن در افزایش و هم دراماتیک

- مستندسازی

- شکل دادن تناقض و تضاد دراماتیک برای خنداندن یا به فکر واداشتن مخاطب (بورک، ۲۰۰۱: ۳-۷).

حال با توجه به نوشتار صحنه‌ی تور/ سقط جنین، (تصویر دو) که در آن از ویدئو پروژکشن استفاده شده، بیشتر به اهمیت آن و کاربردی بودن آن برای به وجود آوردن چند زمان و چند مکان در صحنه آن هم به‌طور همزمان، می‌توان پی برد.

صحنه تور (سقط جنین): تور سفید مخروطی شکل از سقف آویزان است و در داخل آن جنینی (انسانی به شکل جنین در خود فرورفته) قرار گرفته. دو انسان دیگر در حکم دو ابرقدرت و متخاصم چون گرگ‌هایی درنده درحالی‌که پانچوهایی به رنگ قرمز بر تن دارند از دو طرف به تور نزدیک شده، دست بر آن کشیده و در دو سمت آن کمین می‌کنند. همزمان با رشد جنین داخل تور آویزان از سقف، زنی که پانچو سفیدی برتن کرده و گویی جنینی در شکم دارد، از سوی دیگر صحنه، درحالی‌که با حنجره‌اش صدایی شبیه به لالایی‌ای درمی‌آورد، وارد صحنه می‌شود و به سمت تور می‌رود سپس دست‌هایش را از روی شکم‌اش برمی‌دارد و بر روی تور می‌کشد و حس مادرانه‌ای را به همراه خود بر صحنه حاکم می‌کند. (در حقیقت در این صحنه یک هم‌مکانی و هم‌زمانی رخ می‌دهد و درون و بیرون رحم زن به تصویر کشیده می‌شود). لحظاتی بعد دو انسان متخاصم به سمت زن یورش آورده و او را از تور جدا می‌کنند. زن چند بار تلاش می‌کند به سمت تور و جنین‌اش برود اما موفق نمی‌شود و آن دو او را زیر باد مشت و لگد می‌گیرند و درنهایت زن جان می‌دهد. (از این به بعد، دو اتفاق داخل و خارج تور مخروطی را به دو شکل بیرونی و درونی، در یک مکان بر روی صحنه می‌بینیم).

همزمان با کشته شدن زن باردار توسط آن دو متخاصم، جنین داخل تور با حرکتی رو به بالا رشد کرده و بدل به یک انسان بالغ می‌شود. آن دو فرد متخاصم بعد از کشتن زن، چون

Archive of SID

خون آشام‌ها به سمت تور و جنین رشد یافته، داخل آن رفته و شروع به اذیت و آزار او از بیرون تور می‌کنند و چندی بعد دوباره در دو سوی تور کمین می‌کنند. انسان بالغ داخل تور شروع به گسترش فضای خود می‌کند و هرچه می‌گذرد تور بازتر و بازتر می‌شود و مخروط آن بزرگ‌تر و بزرگ‌تر می‌گردد. در همین لحظه آن دو فرد متخاصم از دو سو به انسان داخل تور حمله‌ور می‌شوند، ابتدا از بیرون تور و سپس از داخل تور... و در نهایت انسان بالغ (جنین رشد یافته) با آن دو اهریمن گلاویز می‌شود اما راهی از پیش نبرده و آنان او را با ضربات نهایی خود از بین می‌برند و از تور خارج می‌شوند و انسان تنها در داخل تور جان می‌دهد... صحنه خاموش می‌شود.



تصویر ۳. تئاتر مولتی‌مدیا: یک نامه‌ی عاشقانه، کارگردان: سیامک احمدی، عکاس: عاطفه شیرکول

* در این صحنه از نمایش (صحنه‌ی تور/سقط جنین) علاوه بر مدیاهای ذکر شده در متن نمایشنامه، مدیاهای صوتی/تصویری، همسو با حس و حال و هدف صحنه و به انتخاب طراح و کارگردان، از قبل ساخته و آماده شده و در روز اجرا به وسیله‌ی ویدئو پروژکشن بر روی تور مخروطی آویزان از سقف پخش شده و به عبارتی صحنه با نور ویدئو پروژکشن و تصاویر در حال پخش، روشن و خاموش شده است (زمان صحنه: ۳ دقیقه و ۵۴ ثانیه).

چگونگی خلق
فضاهای فیزیکی
و عاطفی در
مولتی‌مدیای
«یک نامه‌ی
عاشقانه»

۱۰- ویژگی‌های بارز تئاتر مولتی‌مدیا

امروزه دنیای هنر با دنیای رسانه، همپوشانی دارد و در سراسر تاریخ، انواع مختلفی از رسانه‌ها نقش نوآوران تکنولوژیکی در هنر را ایفا کرده‌اند و در این مسیر تئاتر نیز با استفاده از امکانات و ابزار مولتی‌مدیایی به سمت تئاتر مولتی‌مدیا و... می‌رود. در این راستا با توجه به مطالب گفته شده و آزمایشات صورت گرفته در این پژوهش، می‌توان ویژگی‌های متنوع و متعددی را برای تئاتر مولتی‌مدیا در نظر گرفت که چند ویژگی بارز آن را بازگو می‌کنیم:

- استفاده از رسانه‌های متعارف و غیرمتعارف

- ایجاد تعامل درهم تنیده بین مشاهده شونده و مشاهده‌گر که می‌تواند در سرنوشت یکدیگر تاثیرگذار باشند.

- اجماع و اتحاد رسانه‌های به‌کار گرفته شده در راستای اهداف مشترک و در نهایت انتقال یک هدف اصلی به مخاطب (به انضمام هدف‌های جنبی دیگر و به‌علاوه برداشت‌های ذهنی مخاطب)

- استفاده از تمام حواس تماشاگر به منظور نهایت درگیری ذهنی، حسی و جسمی با رویدادهای روی صحنه و حضور فعال به هر صورت ممکن در زمان و فضای اجرای تئاتر مولتی‌مدیا.

- به سخن درآوردن هر چیزی بر روی صحنه، چه در یک سالن متعارف تئاتر و چه در هر محیط دیگر.

- انتقال پیام در سریع‌ترین زمان و به بهترین شکل ممکن.

- ایجاد فضای تنگاتنگ رسانه‌ای بین تماشاگر و صحنه، به عبارتی در اجرای تئاترهای مولتی‌مدیا تماشاگر از صحنه جدا نیست و در بسیاری از اجراها نیز می‌تواند جزئی از صحنه باشد.

- درگیر شدن ذهن تماشاچی حتی روزها و ساعت‌ها پس از اجرای یک تئاتر مولتی‌مدیا.

- قابلیت اجرا در هر محیطی که بتواند حداقل یک مشاهده‌گر را در خود جای دهد.

- درهم شکستن شکل و فرم سنتی اجراهای تئاتری به واسطه نوآوری و خلاقیت‌های موجود.

- متمایز بودن صد درصد از هرگونه شکل و فرم اجرایی قبل از خود، آن هم به دلیل بهره‌وری از خصوصیات، ویژگی‌ها، وضعیت و کارگردانی پست‌مدرن به یاری تنوع تکنولوژیکی و... به نظر می‌رسد با افزایش روزافزون مخاطبان تلویزیون و میل سیری‌ناپذیر جامعه و کوشش آن به سمت این برنامه‌ها، استفاده از مولتی‌مدیا در جذب دوباره مخاطب به سمت تئاتر، می‌تواند مؤثر واقع شود. همچنین به جرات می‌توان گفت که مولتی‌مدیا به طرز چشمگیری طراحی نور، صحنه و... را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد. با توجه به آنچه تاکنون گفته شد در واقع بیان این مسئله دارای اهمیت است که تئاتر عصر حاضر با بهره‌بری درست و به جا از اتحاد رسانه‌ها و خلق فضاهای فیزیکی عاطفی، ترکیبی است از بهترین صورت روایت داستان، بهترین کلام، بهترین موسیقی و بهترین شیوه‌ی حرکت بازیگران. بدیهی‌ست به‌وجود آوردن این ترکیب از وظایف کارگردان است.

«تئاتر آن است که از تمامی امکانات اجرا و صحنه‌پردازی بهره‌گیرد تا بتواند به اثرات بی‌نهایت شاعرانه و ژرفی دست یابد و این امکانات منحصر به کارگردانی مربوط می‌گردد و کارگردانی زبان گویای فضا و حرکات است. پس برای دست‌یابی به اثرات ژرف شاعرانه باید به شیوه و ابزار اجرا جنبه‌ای مابعدالطبیعی بخشید» (آرتو، ۱۳۸۳: ۷۵).

بر پایه این دستورالعمل، ذهن تماشاچی با مفاهیم و پیام‌های منتقل شده از صحنه‌ها و کدهای جذب شده از طریق حواس، درگیر شده و تا مدت‌ها با او همراه خواهد بود و در مواردی هم چاشنی بمب اطلاعات و پیام‌های کارگذاشته شده در ذهن تماشاچی، پس از دیدن نمایش، به‌کار افتاده و انفجاری دیگر و دوباره و یا چند باره در ذهن او رخ می‌دهد و بدین‌واسطه او مدت‌ها با آنچه دیده و یا به عبارتی در آن زندگی کرده، درگیر خواهد بود... و این مهم تنها با یک برنامه‌ریزی و زمان‌بندی درست و استفاده صحیح و به جا از رسانه‌ها میسر می‌شود.

هیجان و سرعت عصر ما ایجاب می‌کند تا یک اجرای تئاتر به کمک ابزارهای مولتی‌مدیا (اتحاد رسانه‌ها)، ذهن شلوغ و آشفته تماشاگر را وادار به تخیل و تعامل با صحنه‌ی تئاتر کند. در واقع نیاز انسان امروز به صحنه‌ای فعال و پویا، تئاتر را به سمت استفاده از مولتی‌مدیا و یا به عبارتی فناوری دیجیتال، رسانه‌های دیجیتال و غیر دیجیتال، - متعارف و غیرمتعارف - و در واقع اتحاد رسانه‌های متنوع، هدایت می‌کند.

در اینجا با تکیه بر مطالعات، دانسته‌ها، تجربیات و یافته‌های آزمایشگاهی در بررسی ابزارهای مولتی‌مدیا و نحوه‌ی کارکرد و عملکرد اتحاد رسانه‌ها در خلق فضاهای فیزیکی عاطفی و تجربه‌ی چگونگی استفاده از آن‌ها در تولید مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه» در آزمایشگاه تئاتر، می‌توان گفت: به روز بودن، برخورداری از سطح بالای خلاقیت در به‌کارگیری ابزار و بدل کردن آن‌ها به رسانه‌هایی با هدف و کارایی بالا، طراحی جزء به جزء حرکات، رفتارها و آنچه که بر صحنه رخ می‌دهد، ایجاد یک زبان جدید و کارآمد با خصوصیت و توانایی بالا برای ارتباط با مخاطب و فهم ساده‌ی آن و در عین حال ایجاد تفکر، خلق فضاهای فیزیکی و عاطفی منحصربه‌فرد بر روی صحنه نمایش، تعامل پویا با تماشاگر، مینی‌مال بودن طراحی‌ها و رویدادهای نمایش و... تعدادی از فاکتورهایی هستند که تجربه‌ی تماشای این روش اجرایی را از دیگر انواع روش‌ها در تئاتر و حتی در هنرهای دیگر متمایز می‌کنند؛ روش اجرایی که برای بازیگران نیز چون تماشاگران غافلگیرکننده و مهیج است. این نوع از تئاتر علاوه بر روند معمولی اجرای یک اثر نمایشی، با هدف تبلیغ نوعی تفکر، در امکان مختلف، حتی به صورت تئاتر خیابانی و به عبارتی گسترده‌تر، تئاتر محیطی هم اجرا می‌شود و در واقع به خودی خود، پدیده‌ای بدون وابستگی و چهارچوب یکنواخت است.

در ادامه بایستی بیان داشت که این شیوه‌ی اجرایی احتمال مشارکت تماشاگران نوپا و جوان و همراهی آن‌ها را در تئاتر بالا برده و وسعت می‌بخشد و در مرحله‌ی بعدی و کمی فراتر از معمول، تماشای این‌گونه از تئاتر که به واسطه‌ی ابزارهای یادشده شکل گرفته، بین هنرمند و تماشاگر اتصالی ایجاد می‌کند که هر دو بر یکدیگر و بر سرنوشت هم تأثیرگذار خواهند بود. از آنجایی که علاوه بر جوانان، قشر کثیری از تماشاچیان امروز، حداکثر زمان خود را به رسانه‌های جدید وابسته به تکنولوژی اختصاص می‌دهند، در نتیجه اتحاد هدفمند ایجاد شده بین رسانه‌ها و ذات تعاملی ابزار و تئاتر مولتی‌مدیا، آن‌ها را به سمت تماشای تئاتر سوق داده و ترغیب می‌کند، تئاتری که برحسب محتوا و خلاقیت‌های متنوع‌اش، ارزش وقت‌گذاردن و مشاهده‌کردن را دارد.

در این راستا از نظر نگارندگان این پژوهش، تحقیق و دانستن چگونگی به‌کارگیری ابزارهای مختلف مولتی‌مدیا و تولید انبوه تئاترهای مولتی‌مدیا امروزه یک ضرورت است و پیشنهاد می‌شود که پژوهشگران تحقیقات دیگر و گسترده‌تری در زمینه‌ی ابزار مولتی‌مدیا و ماهیت و چگونگی بهره بردن از آن‌ها در تولیداتی از این دست انجام دهند، هرچند در عرصه بی‌انتهای هنر، هیچ چیز مطلق نیست و همه چیز در حال تغییر است و بدیهی‌ست که بسیاری از تعاریف را نمی‌توان در قالب یا قالب‌هایی مشخص گنجانده و یا راهکارهایی همیشگی و جواب‌هایی ثابت برای پرسش‌ها و مسائل مختلف ارائه کرد اما می‌توان با بیان نتایج آزمایشگاهی بر روی یک مسئله، درهائی را برای ورود به آن مقوله گشود و صد البته با کندوکاو بیشتر و ممارست و پشتکار تا جایی که امکان دارد در آن مهم غور کرد و تنها در آن زمان است که جهان‌های جدید دیگری در برابر دیدگان ما پدیدار خواهند شد.

چگونگی خلق
فضاهای فیزیکی
و عاطفی در
مولتی‌مدیای
«یک نامه‌ی
عاشقانه»

رسانه‌های نامتعارف	رسانه‌های متعارف	رسانه / مدیا		
		کانال‌های ارتباط		
صدای پاره کردن دیوار کاغذی و صدای تکان دادن و اسپری کردن قوطی‌های رنگ، صداهای زیر و بمی که از حنجره‌ی بازیگران خارج می‌شود (اصوات پیراژبانی) مانند: ناله، گریه، کِل کشیدن، جیغ، فریاد و صوت‌های ناموزون و وهم آلود	لباس (پلج، شال و...) نور، رنگ، فضا، تماشاچیان، کلاژ و تایپوگرافی (کلمات و جمله‌های نوشته شده بر روی دیوار کاغذی)، شخصیت، بیان چهره، ایما و اشاره، حرکات روی صحنه (واقع‌گرایانه و غیرواقع‌گرایانه)	دیداری	گروه	تماشاگر
گلبرگ‌های گل رز	بدن بازیگران، عرق غلیظ گل رز، عرق بهارنارنج، خاک رس، شمع روشن، رنگ اسپری رنگ پلش، دود و دانه‌های بو داده‌ی قهوه، کاغذهای در حال سوختن، گلبرگ‌های گل رز	بویایی	فرد	گروه‌های ارتباطی
		بساوایی		
		چشایی		
دانه‌های بو داده شده قهوه، خرما، لیمو ترش				
<p>صحنه یک فضای مکعب مستطیل سیاه رنگ (بلک باکس) است و از سه جایگاه برای تماشاگران برخوردار است. جایگاه اول در وسط (مرکز) صحنه در نظر گرفته شده که نمایش در دور تا دور تماشاچیان اجرا می‌شود، بر این اساس تماشاگران مجبورند که در کل زمان نمایش، مدام در جای خود به جهات مختلف بچرخند (دیدن نمایش در 360 درجه). فاصله‌ی تماشاگران آنقدر نزدیک به بازیگران است که بوی بدن و یا عطر آن‌ها را استشمام می‌کنند و حتی صدای نفس‌های بازیگران را نیز می‌شنوند. جایگاه دوم برای نشستن تماشاگران در دو طرف جایگاه اول، با فاصله با آن و چسبیده به دو دیوار طولی سین قرار دارد به طوری که نمایش در یک زاویه 180 درجه برای تماشاچیان این دو جایگاه رخ می‌دهد، آن‌ها تحرک کمتری نسبت به تماشاچیان وسط دارند اما در صحنه‌هایی که درست در رو به روی آن‌ها اتفاق می‌افتد دو دسته تماشاگر (وسط و آن طرف صحنه) را در راستای دید خود دارند. در واقع نمایش در یک زمان برای سه سو اجرا می‌شود.</p>				

تصویر ۴. جدول ارتباط فیزیکی عاطفی در مولتی‌مدیای «یک نامه‌ی عاشقانه»

- اولسون، دیوید. (۱۳۷۷) **رسانه‌ها و نمادها**، محبوبه مهاجر، چاپ اول، نشر سروش، تهران
- آرتو، آنتونن. (۱۳۸۳) **تئاتر و همزادش**، نسرین دخت خطاط، چاپ اول، نشر قطره، تهران
- بنت، سوزان. (۱۳۸۶) **تماشاگران تئاتر**، مجید سرسنگی، چاپ اول، نشر نمایش، تهران
- پاستر، مارک. (۱۳۷۸) **عصر دوم رسانه‌ها**، غلامحسین صالحیار، چاپ اول، نشر موسسه ایران، تهران
- تیس له من، هانس. (۱۳۸۳) **تئاتر پست دراماتیک**، نادعلی همدانی، چاپ دوم، نشر قطره، تهران
- جنسن، آنتونی، اف. (۱۳۸۱) **پست مدرن: هنر پست مدرن**، مجید گودرزی، چاپ دوم، چاپ عصر هنر، تهران
- نوذری، حسینعلی. (۱۳۸۰) **پست مدرنیته و پست مدرنیسم**، چاپ دوم، انتشارات نقش جهان
- ویتمور، جان. (۱۳۸۷) **کارگردانی تئاتر پست مدرن**، صمد چینی‌فروشان، چاپ اول، نشر نمایش، تهران
- Bouko, Catherine, (2014), **Interactivity and immersion in a media-based performance**, vol 11.
- Burke, Jeff, (2001), **Macbett: A Case Study of Performance & technology for Dynamic theater Spaces**, IEEE, Irvine, colifornia: November.
- Hall, A. (2012). **Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: from production to produsage**. New York: Peter Lang.
- Richardson, John M, (2015) **Live theatre in the age of digital technology: "Digital Habitus" and the youth live theatre audience**, University of Calgary, Canada, volume 12, issue 1, may

- 1- Antoine Marie Joseph Artaud
- 2- Mark Poster
- 3- Erwin Pescator
- 4- Multi Media - Multimedia
- 5- Media : رسانه
- 6- Servan shchreiber
- 7- Josef Suoboda
- 8- Alfred Radok
- 9- Laterna Magika

۱۰- پرده چندلایه‌ای نمایش تصویری

- 11- Wooster
- 12- Grace Barkey
- 13- Jan Lauwers
- 14- Graig, Edward Gordon
- 15- Adolphe Appia
- 16- Berthold Brecht
- 17- Vsevolod Meyerhold
- 18- Robert Wilson
- 19- Mark Reaney
- 20- Robert lepage
- 21- Romeo Castellucci
- 22- Installation art
- 23- Conceptual art
- 24- Video art
- 25- Performance art
- 26- Skype
- 27- Video Art
- 28- Collage
- 29- Typography
- 30- Space
- 31- Elinor Fox
- 32- Karen Finley
- 33- Joanne Akalaitis