

بررسی کاربرد بینارسانه‌ای، شفافیت و فرارسانه‌ای در اجراهای دیجیتال

پیام صیدی، نرگس یزدی

۱. کارشناس ارشد کارگردانی نمایش، دانشگاه هنر، تهران، payamseidi@hotmail.com

۲. عضو هیئت علمی دانشکده سینما-تئاتر، دانشگاه هنر تهران، nargesyazdi2000@yahoo.com

چکیده

هنر و رسانه‌های مدرن نباید بصورت تاریخی و روند توسعه بررسی بشوند بلکه باید در ارتباط با یکدیگر بررسی و مورد تحلیل قرار بگیرند. هنر معاصر ترکیبی از مفاهیم بین رشته‌ای (بیناگرایی) است. هنرمندانی که بصورت مستقل کار می‌کردند اکنون مخصوص در رشته تئاتر بصورت گروهی کار می‌کنند. تئاتر دیجیتالی فضایی را تولید می‌کند که فرم‌های متفاوت هنری می‌توانند تاثیر عمیقی بر یکدیگر بگذارند. در این ارتباط مفاهیم مختلفی با یکدیگر همکاری می‌کنند. پژوهش حاضر با استفاده از روش توصیفی تحلیلی، اجرای دیجیتال را بر اساس کاربرد بینارسانه‌ای، شفافیت و فرارسانه‌ای بررسی می‌نماید. چند رسانه‌ای ارتباط نزدیکی با مفهوم بینارسانه‌ای ترکیبی دارد و معمولاً محدود به سمعی-بصری است این بدان معناست که تماشاچیان در تئاتر دیجیتال اطلاعات را از طریق گوش و چشم خود دریافت و درک می‌کنند. از طرفی هدف نمایش شفافیت، محو کردن تکنولوژی‌ها و تکنیک‌های نمایشی است و در انتها در تکنولوژی‌های دیجیتال، فرارسانگی خودش را به عنوان چندگانگی نشان می‌دهد، جاییکه بی‌رسانگی یک فضای دیجیتال یکپارچه پیشنهاد می‌دهد، فرارسانگی معاصر یک فضای ناهمگون که در آن نمایش نه به عنوان یک پنجره به جهان بلکه به عنوان پنجره دار کردن خودش (پنجره‌ای که بروی نمایش دیگر رسانه‌ها باز می‌شود). پیشنهاد می‌دهد. منطق فرارسانگی نشانه‌های رسانگی را چند برابر می‌کند و در این راه برای بازتولید حسگر غنی تجربه انسانی تلاش می‌کند.

کلید واژه: رسانه‌ی دیجیتال، تئاتر دیجیتال، اجرای دیجیتال، بینارسانه، فرارسانه

مقدمه

بینارسانه‌ای یک گرایش در هنر و رسانه‌های قرن بیستم و بیستم و یکم است. به تلفیق تکنولوژی‌های دیجیتالی در تئاتر و حضور دیگر رسانه‌ها در تولید تئاتر اشاره دارد. مفهوم بینارسانه‌ای در رشته‌های مختلف و بحث‌های علمی برای تعیین شرایط مختلف وجود دارد. از یک طرف این امر کار را برای محققان پیچیده می‌کند از سوی دیگر این امکان را برای توسعه رویکرد یکپارچه برای تعریف پدیده‌ی بینارسانه‌ای فراهم می‌کند. شفافیت به معنای کلی و عام منظوره به عنوان یک پدیده تعریف می‌شود، این پدیده در علوم، مهندسی، تجارت، علوم انسانی و دیگر زمینه‌های اجتماعی دلالت ضمنی به باز بودن معنی می‌دهد. قرن بیست و یکم با کمک تکنولوژی‌های کامپیوتری فرصت‌های بیشماری به شفافیت در رسانه

و هنر داد است. یکی دیگر از مشخصه‌های رسانه‌های دیجیتال در اجراء فرارسانگی آن است که این ویژگی تمایل دارد بیننده را از رسانه مصرفی در اجراء و از طرفی دیگر علاقه بیننده به بی‌رسانگی بودن از اجراء را نیز مطلع کند. مسئله صرفاً نحوه تعامل تکنولوژی‌های دیجیتال با دنیای تئاتر نیست، بلکه چگونگی تاثیرگذاری در اجراءهای مدرن و تغییر معناها با فراهم ساختن پتانسیل‌های جدید در بیان ایده‌هاست. این پژوهش به دنبال تبیین ویژگی‌های اجراء دیجیتال تا چگونگی تاثیرگذاری در اجراءهای مدرن و تغییر معناها با فراهم ساختن پتانسیل‌های جدید در بیان ایده‌ها را بیابد. در این پژوهش با توجه به سئوالات و هدف تحقیق، روش توصیفی تحلیلی روش مناسبی به نظر می‌رسید که می‌تواند پاسخی جامع برای کار داشته باشد.

تحلیل و بحث

هنر و رسانه‌های مدرن نباید بصورت تاریخی و روند توسعه بررسی بشوند بلکه باید در ارتباط با یکدیگر بررسی و مورد تحلیل قرار بگیرند. هنر معاصر ترکیبی از مفاهیم بین رشته‌ای (بیناگرایی) است. هنرمندانی که بصورت مستقل کار می‌کردند اکنون بخصوص در رشته تئاتر بصورت گروهی کار می‌کنند. تئاتر دیجیتالی فضایی را تولید می‌کند که فرم‌های متفاوت هنری می‌توانند تاثیر عمیقی بر یکدیگر بگذارند. در تئاتر دیجیتالی مدرن، هنر و رسانه ارتباط خاصی با یکدیگر برقرار می‌کنند، در این ارتباط مفاهیم مختلفی با یکدیگر همکاری می‌کنند.

۱-.....؛

بینارسانه‌ای

بنا به صحبت‌های چیل کاتنبلت^۱ بینارسانه‌ای وابسته به ارتباط رسانه‌ها در مفهومی از تاثیر متقابل بین رسانه‌ها است.^۲ (کاتنبلت، 20:2008) ایده‌ی ذات متقابل (طبیعت دو طرفه) رسانه‌یک مفهوم جدید در مفاهیم بینارسانه‌ای است. در واقع، اولین بازخورد فلسفی و تئوری در این موضوع ایده‌ی غیر متقابل را مطرح کرد. گوتنولد لسینگ^۲ نویسنده رساله‌ی معروف 'لاوکون، بر روی مرزهای بین شعر و نقاشی'^۳ مباحثی درباره‌ی تفاوت‌های پایه‌ای بین متن و تصویر را مطرح می‌کند. او به یکسان بودن همه‌ی هنرها در مقصودشان اشاره می‌کند ولی از طرف دیگر اشاره به تفاوت‌های فاحش بین فرم‌های هنری دارد، که این امر موجب عدم امکان جایگذاری یکی به جای دیگری می‌شود. این ایده به تفکر غیرمتقابل در بینارسانه‌ای وابسته است. با توجه به تفاوت‌های اجزاء رسانه‌ها آنها را نمی‌توان کنار گذاشت یا بجای دیگر استفاده

کرد. نگارنده به نظر تاثیر متقابل بین رسانه‌ها اعتقاد دارد. در تئاتر دیجیتال همه‌ی اجزاء رسانه باهم ادغام و در نهایت یک قالب یک ساختار کلی یک جزء به نمایش گذاشته می‌شوند. چیل کاتنبلت از مفهوم بین رسانه‌ای برای نشان دادن قابلیت‌های ترکیب رسانه‌ها استفاده کرد، نتیجه‌ی آن یکپارچگی در اجرا بود. بکلام دیگر، تلفیق رسانه‌های متفاوت (ویدیو، آهنگ و متن) یک محصول نهایی را می‌سازد. این همکاری در فهم اجرای دیجیتال بسیار مهم است. برای ایرنا^۳ راجسکی^۴ بینارسانه‌ای در معنای وسیع آن دو رویکرد دارد. رویکرد اول بینارسانه‌ای به عنوان شرط یا دسته (گروه) اصلی متمرکز است درحالی‌که رویکرد دوم بینارسانه‌ای را به عنوان دسته‌ی اصلی برای تجزیه و تحلیل محصولات یا تنظیمات رسانه‌ی مستقل خاص در نظر می‌گیرد.^۴ (راجسکی، ۲۰۰۵: ۴۷) ایرنا^۳ راجسکی در نظریه اش معتقد است ایده اصلی بینارسانه‌ای از بینامتنیت می‌آید. این رویکرد برای دیدگاه‌های ادبی مفید واقع شده است، اما برای حوزه‌ی تئاتر نگارنده ترجیح می‌دهد از ایده‌ی کلاز کلوور^۵ درباره‌ی 'اثرمتقابل هنر' به عنوان اصول اساسی بینارسانه‌ای استفاده کند. 'بینارسانه‌ای می‌بایست به عنوان یک پدیده‌ی کلی در نظر گرفته شود، که شامل همه‌ی روابط، موضوع ها و مسائل سنتی در نظر گرفته شده در زمینه مسئله اثرمتقابل هنرها باشد. اثرمتقابل هنرهای متفاوت بریکدیگر موجب بهسازی تکنیک های خلاقانه طرفین شده و از طرف دیگر موجب افزایش غیرمنتظره در رشد و توسعه هرکدام از هنرهای غیرمستقل می‌شود.'^۴ (کلوور، ۲۰۰۷: ۱۹)

بینارسانه‌ای درباره‌ی تغییرات در اجرای تئاتر و همچنین تغییرات در درک از اجرا است که از طریق فرآیندهای صحنه‌ای نمایان می‌شود. از این دیدگاه‌ها ممکن است نتیجه گرفته شود که بینارسانه‌ای در محتوا (بافت) اجرای دیجیتال و هنر، از طریق ترکیب رسانه‌های مختلف و انتقال اطلاعات در فرآیند های چندگانه یا ارتباطات بینارسانه‌ای قابل درک است. استفاده از تکنولوژی‌های رسانه و ماحصل بینارسانه‌ای تولید، فرآیندهای نمایشی و رسانه‌ای تئاتر را برجسته می‌کند که در واقع تلاشی برای عینی سازی است در غیر اینصورت، موانع نامرئی هستند که رابطه‌ی اجراگر/بیننده را رسانه‌ای می‌کنند (کوپلند، ۱۹۹۴: ۲۸). بینارسانه‌ای صحنه‌ای در راستای یادآوری به تماشاچیان در دیدن یک اجرا نه یک داستان واقعی کار می‌کند.

شوتر^۶ بینارسانه‌ای را دسته‌بندی کرد و آنها را به چهار گروه تقسیم کرد. دسته اولی که توسط شوتر پیشنهاد داده شد ترکیب بینارسانه‌ای^۷ بود که اشاره به ادغام هنر و رسانه‌های متفاوت در هنر و فرم‌های رسانه‌ای جدید دارد. ترکیب

بینارسانه‌ای در اجرای دیجیتال گویایی راهی است که هنرهای متفاوت مثل (موسیقی، رقص و نقاشی) و رسانه‌های متفاوتی مثل (فیلم، گرافیک و کامپیوتر) فرم جدیدی از اجرا بسازند. دسته دوم براساس، فرض آن است که متدها و حالت‌های نمایشی کار در چندین رسانه به صورت قراردادی یا بینارسانه‌ای ترا-رسانگی^۸ کنند. بینارسانه‌ای ترا-رسانگی یک مفهوم بر اساس ساختار قراردادی است، این ساختارمختص یک رسانه‌ی خاص نیست، اما می‌بایست قابل یافتن در رسانه‌ها مختلف و متفاوت باشد. برای درک طرح و ایده‌ی اصلی در اجرا خیلی از کارگردانان متوسل به استفاده بصورت همزمان از صدا و اسلایدشو یا صدا و کانال‌های ویدیویی می‌شوند. این امر به درک بیشتر و یافتن زاویه‌های جدیدی از طرح(داستان، موضوع) اجرا کمک می‌کند. دسته سوم بینارسانگی تغییر و تبدیل^۹ است که مرتبط با نمایش یک رسانه در رسانه‌ی دیگر است. به عنوان مثال نقاشی که در فیلم یا خانه‌ای که در عکس است، دیگر نقاشی یا خانه نیست. آنها بخشهای جدایی ناپذیر از نمایش رسانه است. در یک اجرا، بینارسانگی تغییر و تبدیل حرکتی از ارائه کلامی اجرا به ارائه بصری از ایده است. دسته‌ی آخر، هستی شناسی بینارسانه‌ای^{۱۰} است، در این دسته رسانه، هستی شناسی خودش را در ارتباط با دیگر رسانه‌های تعریف می‌کند. این دسته‌بندی مسئله تعریف ویژگی‌های یک رسانه از طریق مقایسه با رسانه‌ای دیگر نه بصورت رسانه‌ای در انزوا (ایزوله بودن) بلکه در ارتباط با دیگر رسانه‌ها مطرح می‌کند.(چاپیل، ۲۰۰۶ : ۱۳)

هستی شناسی بینارسانه‌ای وجود شباهت و تفاوت‌ها در رسانه‌های مختلف را پیش فرض می‌گیرد. این دلیل اصلی این امر که چرا اجرای دیجیتال گاهی اوقات ترکیبی از ادبیات، موسیقی و ویدیو پروژکتورها است.

همه‌ی این چهارگروه بیانگر اجرای دیجیتال در تئاتر است. انتخاب یک نوع از بینارسانه‌ای در فرم خالص خود بسیار دشوار و تمایز گذاشتن بین آنها خیلی شرطی است. این مسئله به عنوان یک اصل فرض شده است. از زاویه دید نگارنده چندرسانه‌ای ارتباط نزدیکی با مفهوم بینارسانه‌ای ترکیبی دارد. بنظر وی این دو مفهوم (چندرسانه‌ای، بینارسانه‌ای) همیشه به صراحت از یکدیگر جدا نبودند و بیشتر به نحو خاصی به یکدیگر متصل هستند. چندرسانه‌ای قالباً اشاره دارد به خصوصیت‌های مجازی، تعامل و اتصال که ویژگی‌های رسانه‌های دیجیتال را تشکیل می‌دهند. (راجفسکی، ۲۰۰۵ : ۶)

تئاتر دیجیتالی ارتباط جدایی ناپذیری با تئاتر تعاملی و مجازی دارد.

چندرسانه‌ای در سطح مختلف استفاده می‌شود. از سمتی در سطحی از سیستم نشانه‌ای (متن، عکس، صدا) و در سمت دیگر در سطح رشته‌های مختلف به عنوان حوزه‌های مختلف (نهادینه شده) فعالیت‌های فرهنگی و با شیوه‌های(ادبیات، هنرهای تجسمی، موسیقی، تئاتر، فیلم، تلویزیون، ویدیو، اینترنت و غیره) متمایز. چندرسانه‌ای شبیه به بینارسانه‌ای است

و معمولاً محدود به سمعی-بصری می‌شود. این بدان معناست که تماشاچیان در تئاتر دیجیتال اطلاعات را از طریق گوش و چشم خود دریافت و درک می‌کنند. نگارنده معتقد است تئاتر دیجیتال می‌تواند به عنوان یک تئاتر چندرسانه‌ای تعریف شود، زیرا می‌تواند همه‌ی رسانه‌ها را بدون آسیب به ویژگی‌های آنها و خودش با هم ادغام کند. سینما، ویدیو و موسیقی که در اجرای دیجیتال به نمایش گذاشته می‌شود، نه ذات طبیعی خود را از دست می‌دهند، نه در محتوای اجرای تئاتر حل می‌شوند، اما کمک به گسترش معنی و پیام‌های اجرا می‌کند. این خصوصیت از دست ندادن طبیعت خود در ارتباط با قابلیت تئاتر در 'ارتباط با همه‌ی رسانه‌های دیگر بدون آسیب رساندن به ویژگی‌های این رسانه‌ها و ویژگی‌های خاص خود' (کاندینسکی، ۱۹۱۲: ۴۹) در تئاتر معاصر، تکنولوژی‌های دیجیتالی در تبادل بین تئاتر و به عنوان یک رابط عمل می‌کنند. بر روی این صحنه، اجراگر، بازیگر رسانه‌های مختلف است که مابین فضاهای خالی بین رسانه‌های بازی می‌کند.

بینارسانه‌ای از سه اصل اساسی استفاده می‌کند. اولاً رسانه‌یک کانال ارتباطیست، راهی برای انتقال اطلاعات. دوماً یک راه برای ارتباطات مدرن مابین رسانه‌های جمعی با فرآیندهای ناشی از انسان است. در آخر یک کد سیستم نشانه‌ای است. (راجوفسکی، ۲۰۰۵: ۴۰) رابطه و قابلیت حیات حوزه‌های مختلف در اجرا امروزه اساساً بستگی به توانایی‌های ارتباطی آنها دارد (توانایی برقراری تماس با بیننده). از این دیدگاه، تعامل دستگاه‌های دیجیتالی در اجرا با تماشاچیان بیانگر موضوع ارتباطات است، که این ارتباطات در یک فرآیند خاص، در یک عمل هنری خلاقانه در مسیری مشخص و دقیق در فضا و مکان اتفاق می‌افتد. ارتباط دهندگان شرکت کنندگان اصلی در این عمل هستند، اجراگر ارسال کننده پیام‌ها، به دنبال ایجاد یک واکنش خاص از گیرنده با کمک تکنولوژی‌های کامپیوتری مدرن و گیرنده‌ها (کسانی که پیام را دریافت می‌کنند/بینندگان) است. هر اجرایی برای مشاهده قوه ادراک و ارزیابی گیرندگان طراحی شده است. در تئاتر یک از مهمترین جنبه‌ها کانال‌های ارتباطی است. در راستای تقویت روابط در فضای ارتباطی صحنه، هنرمندان به دنبال راه‌ها و شکل‌های جدید برای نفوذ در عموم هستند که می‌بایست با وضعیت اجتماعی معاصر ارتباطی داشته باشد. توسعه‌ی فن‌آوری‌های اینترنتی منجر به فعال سازی ادراک بصری شده است. هرگونه اطلاعاتی را می‌توان به صورت بصری بیان کرد که با در نظر گرفتن ویژگی‌های ادراک بشر یک از سریعتر و موفق‌ترین مسیرها است. این امر به نوبه‌ی خود موجب شکل گرفتن عادت‌های تصویر (شکل) می‌شود که نیاز به یک 'آنتن' بصری دارد، این آنتن جذب معنای پیام را تسهیل می‌کند. کارگردانان اجراهای دیجیتالی با ترکیب و کمک دستگاه‌های دیجیتالی نشانه‌های بصری متن را پرنرنگ تر و ملموس تر می‌کنند. این اتفاق برای مبانی کلامی و بصری ارزشی ایجاد می‌کند که منجر به تولد معانی و گزینه‌های

مختلفی برای خوانش از اجرا می‌شود. در این شرایط، اجرا با پس زمینه دیجیتالی دقیقاً شبیه فرمی اجراست که برای نیازها و قابلیت‌های گیرنده مناسب است. در نتیجه ما می‌توانیم بگوییم که هنر مدرن در حال حاضر به دنبال غلبه بر موانع بین اجرا و مخاطبان است و مخاطبان ارتباط مستقیم خود را با استفاده از اصول بینارسانه‌ای برقرار می‌کنند.

۲- شفافیت در تئاتر دیجیتال

مفهوم شفافیت در ارتباط با رسانه توسط جی دیوید بولتر^{۱۱} تعریف شد. قرار دادن بیننده در یک رابطه‌ی ظاهراً غیر رسانه‌ای با اشیاء و رخدادها نمایشی^{۱۲} (بولتر، ۲۰۰۶: ۱۱۰). بولتر در دیدگاهش با مفاهیم ترکیبی و شفافیت مخالف است.^{۱۳} ترکیبی صرفاً یک امکان از هنر دیجیتال معاصر نیست بلکه در واقع یک استراتژی مورد قبول در تولید و مصرف فرم‌های رایج رسانه‌ای و تکنولوژی هاست. به عنوان مثال شبکه گسترده جهانی^{۱۴} (از طریق بازرسانش آن تقریباً هر رسانه اولیه از نقاشی تا فیلم و تلویزیون) ژانر و فرم‌های جدیدی را ایجاد کرده است و به تغییر و تنوع ادامه می‌دهد.^{۱۵} (بولتر، ۲۰۰۶: ۱۰۹) فرهنگ مدرن علاقه خاصی به ترکیبی بودن دارد زیرا امکانات جدیدی را برای درک پروژه هنری در اختیار قرار می‌دهد.

در مقابل ترکیبی بودن، شفافیت قرارداد دارد.^{۱۶} کسانی که بر روی شفافیت تئاتر کار می‌کنند برای نمایش یکپارچه و شفاف از واقعیت در یک رسانه واحد یا فرم رسانه‌ای تلاش می‌کنند. هدف نمایش شفافیت، محو کردن (پاک کردن) تکنولوژی‌ها و تکنیک‌های نمایشی است. (همان: ۱۱۰) به زبان دیگر، زمانیکه در تجربه‌ی تماشاچی، حضور رسانه‌ها و تکنولوژی‌های دیجیتال دیده نمی‌شود و تصویر بر روی صحنه بسیار واقعی است در نتیجه شفافیت اتفاق افتاده است. هیچ جایگاهی برای صحنه‌های مصنوعی و غیرطبیعی همانگونه که در تئاتر کلاسیک نبود در اجرای دیجیتال نیز نیست. در تئاتر دیجیتالی مدرن، به اندازه‌ای که تکنولوژی‌های مدرن کامپیوتر اجازه می‌دهند، ابزارهای دیجیتال، امکان معرفی فضا و شرایط صحنه با پس زمینه‌های طبیعی و نزدیک به واقعیت را فراهم می‌کنند. بنا به صحبت جی دیوید بولتر و ریچارد گروسین^{۱۷}، بی‌رسانگی^{۱۸} یک امکان رایج از رسانه‌های دیجیتال است که به وسیله‌ی آن تکنولوژی‌های دیجیتال، شفافیت را درست می‌کنند، بیننده دیگر با رسانه روبرو نیست و عملاً رسانه دیده نمی‌شود و بجای آن یک رابطه‌ی بی‌رسانگی با متریالی که دیده می‌شود برقرار می‌شود. (بولتر، ۱۹۹۹: ۲۴). در بعضی موارد سازندگان به دنبال ایجاد شفافیت در نمایش نیستند و دقیقاً در جهت خلاف آن، بدن‌بال آشکار سازی و آگاه سازی بیننده از وجود رسانه در نمایش هستند. چنین گرایشی در

اجرا بستگی به هدف و ایده‌ی کارگردان دارد. اگر طرح نمایش براساس جامعه‌ی مدرن کامپیوتری ساخته شده باشد، کارگردان، مخاطبان را از وجود رسانه آگاه می‌کند، اگر طرح فقط استفاده از دستگاه‌های دیجیتالی برای ایجاد جلوه‌های ویژه به عنوان موسیقی متن، نورها و پرژکتورهای ویدیویی باشد، کارگردان سعی خواهد کرد تا حد امکان در اجرا شفافیت وجود داشته باشد و اثر دخالت تکنولوژی‌های دیجیتالی تا حد امکان کاهش دهد.

تکنولوژی‌های دیجیتالی معاصر می‌توانند در خدمت شفافیت در اجرا باشند، به عنوان مثال در فیلم‌های کامپیوتری محور، با استفاده از تکنولوژی‌های موجود مثل پرده‌ی سبز و غیره تصویر که بیننده می‌بیند با چیزی که در واقع فیلمبرداری شده بسیار متفاوت است. اگر کارگردانی نیاز داشته باشد مخاطب در فضای طبیعت وحشی غوطه ور کند به عنوان مثال می‌تواند از پرژکتورها در کنار آب نماها استفاده کند. نورهای مخصوص و صدای طبیعت حال و هوای طبیعت وحشی را ایجاد می‌کند. تکنولوژی‌های جدید گاهی برای محوسازی تکنولوژی‌ها استفاده می‌شود. هدف این است که به مخاطب متوجه بشود در دنیایی که توسط کارگردان ساخته شده است قرار دارد نه صرفاً اینکه در تئاتر نشسته است.

نظریه‌های شفافیت تئاتری موجب بحث‌ها مفصلی مابین منتقدان شده است، از سمتی تئاتر می‌توان شفاف در نظر گرفت زیرا جسمانی بودن اجراگر و مادی بودن زندگی به عنوان یک رویداد واقعی برجسته می‌کند. از طرفی دیگر در حوزه تئاتر اصطلاح دیوار چهارم وجود دارد که معنی خیالی دیواری که مابین بازیگران روی صحنه و تماشاچیان است را می‌دهد. در واقعیت بدون شک چنین دیواری وجود ندارد اما برای نگه داشتن تخیل و توهم تئاتر، بازیگران وانمود می‌کنند که تماشاچیان آنها را نمی‌شنوند و نمی‌بینند. مخاطبان نیز از احساس فوق العاده حضور بر پشت دیوار نامرئی لذت می‌برند. همچنین تکنیکی در فیلم‌ها نیز اتفاق می‌افتد، با این وجود که دیوار چهارم لنز دوربین است. فضای دیجیتالی در اجرا قصد دارد مرزهای بین بیننده و تماشاچیان را بشکند. افکت‌های بصری به بیننده کمک می‌کند که تا حد امکان به اجراگر نزدیک بشود. در اجرای زنده، استفاده از تکنولوژی‌های رسانه‌ای موجب تاثیرات توهمی و غوطه وری نمی‌شود. برعکس استفاده از تکنولوژی‌های رسانه‌ای بخاطر تجربه‌ای عمیق‌تر و بازتابی فراتر از اندیشه اغلب به گسترش وجه‌های شاعرانگی و اپیکالی نمایشی کمک می‌کند. (چاپل، ۲۰۰۶: ۳۷) گسترش وجه‌های شاعرانگی و اپیکالی نمایشی یعنی رسانه به بیان طرح و تقویت درک از بازی در تماشاچیان کمک می‌کند. همانگونه که قبلاً اشاره شد خیلی از کارگردانان از پس زمینه‌های دیجیتالی برای غوطه وری مخاطب در اجرا استفاده می‌کنند تا همه‌ی اعمال طبیعی بنظر برسد. با استفاده از رسانه ویدیوهای دیجیتالی در اجرا تصویری 'زنده' می‌توان داشت. این بدان معنیست که ویدیوهای دیجیتالی

احساسی می‌دهد که بیننده حس می‌کند همه‌ی اتفاق‌های همین الان و در همین لحظه اتفاق می‌افتد. این امر موجب اضافه شدن سطح بالاتری از شفافیت به تصاویر متحرک می‌شود که منجر به وجود باوری در بیننده می‌شود که احساس کنند نه تنها که آنها در آنجا هستند بلکه همه‌ی اتفاق‌ها هم در همین زمان می‌افتد(در زمان حال).

فرهنگ رسانه‌ای ما تبدیل به یک فراواقعیت شده است، این فراواقعیت جهانی از نشانه‌ها را نشان می‌دهد که در این جهان اشیائی که نشانه‌ها نشان می‌دهند از خود واقعی آنها واقعی‌تر است. امروزه یک فرد نه تنها با محیط فرهنگی طبیعی و مصنوعی بلکه میبایست با محیط مجازی نیز مواجه باشد که تعیین کننده ظهور روابط کیفی جدید با واقعیت اطراف بویژه مسئله رابطه واقعیت و نمایش نمادین آن است. این مسئله توسط فیلسوف و متخصص فرهنگ جین بادریلارد^{۱۵} بررسی شد. او یک رویکرد درباره‌ی یک جامعه از شبیه‌سازی‌ها، انحراف‌ها و فراواقعیت‌ها را توسعه داد، جایکه تشخیص تصویر از واقعیت آن سخت است، جایکه نشانه‌ها و شبیه‌سازی‌ها تبدیل به یک جامعه می‌شوند. بنا به نظر بادریلارد ما در زمان شبیه‌سازی کامل زندگی می‌کنیم. در تفسیر او شبیه‌سازی بدین معناست 'بدست آوردن واقعیت خودکفا توسط نشانه‌ها، تصاویر و نمادها' (بادریلارد، ۱۹۸۱: ۵۶). به عنوان مثال، تجهیزات مدرن ضبط صدا اجازه اعمال تغییرات را قبل از رکورد نیز می‌دهند عملاً غیرممکن را ممکن می‌کنند. آثار کلاسیک موزارت، بتهوون و غیره می‌توانند یک صدای کاملاً متفاوت داشته باشند که این خود باعث جذب بیشتر شنوندگان می‌شود. این محصول نهایی تجسم چیزی نیست که در ابتدا توسط نویسندگان آثار تصور شده است، این یک کپی از کپی است، بدیهی است که تفاوت بین فرم جدید و نسخه اصلی وجود دارد، وضعیت مشابه در حوزه‌ی تئاتر نیز وجود دارد. اجرای کلاسیک با استفاده از تکنولوژی‌های مدرن زندگی و روش ادراکی جدیدی بدست می‌آورد. اما در عین حال نسخه مدرن به دور از ایده‌ی اصلی است، این محصول تبدیل به فراواقع گرایانه شده است. فراواقع گرایانه وضعیت را مشخص می‌کند، زمانی که پدیده حقیقت، شایستگی و واقعیت دیگر به عنوان هستی شناسی اساسی شناخته نمی‌شود بلکه به عنوان پدیده‌ی ای از نظم نمادین درک می‌شود. نمادها بسیار با اهمیت تر از واقعیت می‌شوند. مفهوم مجازی با فراواقع گرایانه همخوانی دارد. این دنیای دیجیتال که غیرواقعی است (براساس تعریف آن) می‌تواند با هر چیزی واقعی را بگیرد. برای مخاطب افکت 'واقعیت' بسیار جذاب تر از خود واقعیت است.

افکت 'زندگی واقعی' در اجرا ارتباط نزدیکی با ایده‌ی 'شفافیت بی درنگ'^{۱۶} دارد. شفافیت بی درنگ، در واقع ایده‌ای است برای عدم مواجهه بیننده با رسانه، که رسانه در ابتدا خودش را پاک می‌کند و بیننده در یک رابطه‌ی بی‌واسطه به

مفهوم آن رسانه قرار می گیرد. به عنوان مثال: واقعیت مجازی، جایگاه حضور واسطه (کامپیوتر) انکار می شود، یک رابط کاربری بی ارتباط. با این حال، شفافیت بی درنگ بیننده را به باور ساده لوحانه یا جادویی نمی رساند که نمایانگر چیزی باشد که در واقع نمایش می دهد.^{۱۷} همه‌ی کارگردانان و پیشروان اجرای دیجیتال در جستجوی ساخت چنین فضای مجازی اند که بتوان تا حد امکان طبیعی باشد. بیننده نباید این عبور از جلوه‌های کامپیوتری به عمل بر روی صحنه را ببیند. همه‌ی عناصرها باید به یک جزء یکپارچه تبدیل بشوند و از یکدیگر جدا نباشند. برای ساختن تصویر طبیعی مهم است که فضای اجرا را به درستی استفاده کنیم. فضای اجرا در تئاترهای رایج و در تئاترهای دیجیتالی فضایی است که بازی (اجرا) بر روی آن شکل می گیرد و می توان به عنوان فضای هندسی در نظر گرفته شود، که دیدگاه اجرا (ویژن) را عوض می کند. هر حرکت یک بازیگر یا یک جسم، نوسان نور و هر صدایی می تواند فضای اجرا را عوض کند. فضایی بی ثبات و در عین حال پویا. فضای اجرا، فضای بازی را شکل می دهد و چگونگی درک از اجرا را مشخص می کند. شفافیت در چنین فضایی در مورد اجرای دیجیتال، با استفاده از افکت‌های ذیل تولید می شود: شکل غیرمعمول هندسی، پروژکتورهای ایجاد فضای بی حد و مرز، نور تصمیم می گیرد بیننده اجرا را از کدام یک از دیدگاه‌های مختلف ببیند.

۳- فرارسانگی و تئاتر معاصر

دهه آخر قرن بیستم موقعیت غیرمعمولی برای درک بازرسانش^{۱۸} بود زیرا رسانه‌های جدید دیجیتالی به سرعت توسعه می یافت. اما چه چیز جدیدی در رسانه‌های جدید دیجیتالی وجود دارد؟ مرزهای بین رسانه‌های جدید و قدیم در مطالعات رسانه‌ای به شدت مورد بحث قرار گرفته‌اند. آیا رسانه‌های قدیم و جدید بصورت کاملاً از هم جدا هستند یا آیا رسانه‌های جدید، رسانه‌های قدیمی با تکنولوژی‌های جدید هستند؟ تئوری بازرسانش بولتر و گروسین شیوه‌ی فکری دیگری درباره‌ی رسانه جدید و جواب این سؤال‌ها را نشان می دهد. برای بولتر و گروسین ویژگی رسانه‌های جدید، تازه بودن^{۱۹} است، تازه بودن ماحصل راهی است که آنها رسانه‌های قدیمی را بازرسانش می کنند. بازرسانش بر اساس دو مفهوم متضاد بنا شده است: بی‌رسانگی و فرارسانگی.

در کتاب^{۲۰} بازرسانش، درک رسانه‌های جدید^{۱۹} (۱۹۹۹) جی دیوید بولتر و ریچارد گروسین درباره‌ی رابطه‌ی بین بی‌رسانگی و فرارسانگی در فرهنگ بصری بحث می کنند. آنها یک مفهوم متفاعد کننده از این دو اصطلاح که در فضا دیجیتال بکاربرده می شود ارائه می کنند:^{۲۱} در تکنولوژی‌های دیجیتال، فرارسانگی خودش را به عنوان چندگانگی نشان می

دهد. جاییکه بی‌رسانگی یک فضای دیجیتالی یکپارچه پیشنهاد می‌دهد، فرارسانگی معاصر یک فضای ناهمگون (غیرمتجانس) که در آن نمایش نه به عنوان یک پنجره به جهان بلکه به عنوان پنجره دارکردن خودش (پنجره ای که بر روی نمایش دیگر رسانه‌ها باز می‌شود) پیشنهاد می‌دهد. منطق فرارسانگی نشانه‌های رسانگی را چند برابر می‌کند و در این راه برای بازتولید حسگر غنی تجربه انسانی تلاش می‌کند.^{۳۳} (بولتر و گروسین، ۱۹۹۹: ۳۳ و ۲۴) به عبارت دیگر می‌توان گفت بی‌رسانگی تمایل دارد که کاربر رسانه برای تجربه یک رسانه از حضور خود آن رسانه اطلاع یا درکی نداشته باشد. به عنوان مثال در طول اجرای دیجیتالی بیننده شاهد عنصرهای هنری که حرکت می‌کنند، تصاویر شگفت‌انگیزی با نور و پرژکتورهای لیزری است، اما ماشین‌ها و کامپیوترهایی که این جلوه‌های را می‌سازند را نمی‌تواند ببیند. در فرارسانه‌ای بحث اصلی رساندن بیشترین حد اطلاعات به بیننده است. از زاویه دید تهیه‌کننده، فرارسانگی گویای چندگانگی است، که امکان چندین نوع از نمایش و بصری سازی آنها را مهیا می‌کند. تماشاچیان در تئاتر می‌توانند چگونگی بازی بازیگر بر روی صحنه را ببینند (این جنبه‌ی ارتباطی است) و در همان لحظه شاهد تغییر منظره، نورهای پس زمینه و موسیقی باشند (این جنبه‌ی بصری است). در ترکیب با دستگاه‌های دیجیتال، درک از اجرا، همانند پازلی از عکس‌ها و نشانه‌ها است و به بیننده امکان ساختن یک تصویر کامل براساس درک خود را می‌دهد. فرارسانگی صرفاً یک مسئله از چندگانگی منابع، تصاویر و سیستم‌های نیست بلکه از طریق همزمان سازی بیان می‌شود: دو یا چند منبع، تصاویر، سیستم‌ها و افکت‌ها در اجرا به صورت همزمان در اکو سیستم مشترک. امروزه همزمان سازی یک ویژگی کلیدی در اجرای دیجیتال است. تئاتر مجازی به بینندگان امکان حضور در دو دنیای واقعی و مجازی را می‌دهد. همزمان سازی تعریف کننده یک حالت از تئاتر دیجیتال و یک مشخصه از فرارسانگی است. در فرهنگ دیجیتالی مدرن فرارسانگی و بی‌رسانگی کار خود را به طور همزمان انجام می‌دهند. بی‌رسانگی وابسته به فرارسانگی است، دو منطق متناقض که همزیستی دارند و به یکدیگر وابسته‌اند.

یکی از مشخصه‌های رسانه‌های دیجیتال در اجرا، فرارسانگی آن است که این ویژگی تمایل دارد بیننده را از رسانه مصرفی در اجرا و از طرفی دیگر علاقه بیننده به بی‌رسانگی بودن از اجرا را نیز مطلع کند. (بولتر و گروسینو، ۱۹۹۹: ۳۴). همزیستی همزمانه رسانه‌های متمایز در بینارسانه‌ای اجرا افکت‌هایی را از فرارسانگی تولید می‌کند که عمیقاً جذاب و شگفت‌انگیز برای تماشاگر است. این در واقع رابط بین واقعی و مجازی، مادی (فیزیکی) و رسانه‌ای است که اغلب بیننده از آن لذت می‌برد و غرق و جذب بینارسانگی اجرا می‌شود (لاوند، ۲۰۰۵: ۵۵). می‌بایست به این موضوع نیز اشاره

شود که فرارسانگی مربوط به مفاهیمی از قبیل بازرسانش است که توسط جی دوید بولتر و ریچارد گروسین ساخته شده است. بازرسانش برای آنها 'نمایش یک رسانه در رسانه‌ی دیگر' بود. (بولتر و گروسین، ۱۹۹۹: ۴۵). براساس مفهوم جی دوید بولتر و ریچارد گروسین دو رویکرد از بازرسانش در تئاتر دیجیتالی معرفی شد. اولی، تکریم و دیگری رقابت است. در مورد تکریم، رسانه جدید با کنار گذاشتن خود از رسانه‌ی قدیمی تقلید می‌کند. در مورد رقابت، رسانه جدید رسانه قدیمی را در یک بافت جدید قرار می‌دهد و یا تقریباً به طور کامل رسانه قدیمی را جذب می‌کند (کتنبلت، ۲۰۰۸: ۲۵). به کلام دیگر، در رویکرد اول بیننده متوجه حضور دستگاه‌های دیجیتالی نمی‌شود اما در رویکرد دوم بیننده از حضور دستگاه‌های دیجیتالی مطلع است. 'رقابت' از استفاده تکنولوژی‌های کامپیوتری در اجرا و 'تکریم' از تمایل اجرا برای طبیعی شدن در حد امکان می‌گوید. این دو محرک (تکریم/رقابت) مطابق با منطق دوگانه بازرسانش: شفافیت بی‌رسانگی و شفافیت فرارسانگی است.

تصاویر دیجیتالی، نماد بصری مهمی است. تقریباً تمام اجراهای دیجیتالی از استعاره‌های متنی یا بصری استفاده می‌کنند که بر روی معنای اجرا تاثیر می‌گذارد. غیرممکن است بتوان مسائل زندگی دیجیتالی مدرن را در اجرا بدون استفاده از دستگاه‌های دیجیتالی شرح داد. حتی استفاده از عینک‌های سه‌بعدی در طی اجرا در واقع یک نماد از حوزه‌ی جدید روابط بین انسان و کامپیوتر است. هدف افکتهای بصری تغییر مفهوم رایج از درک واقعیت است. تخیلات یکی از مهمترین ویژگی‌های فرارسانگی دیجیتالی است. بینندگان، زندگی بازیگران را در دنیای تخیلی غیرواقعی با استفاده از ابزارهای دیجیتالی، تجربه می‌کنند و دیگر نیاز نیست آن دنیای تخیلی را خودشان بسازند، آنها به لطف کامپیوتر، در آن دنیا نفوذ کرده‌اند.

نتیجه گیری

مدت زمانی که تکنولوژی‌های دیجیتالی پا به دنیای تئاتر گذاشته اند بسیار کم است اما در این مدت کوتاه بشدت گسترده و وارد حوزه‌های مختلف تئاتر شده‌اند. این تکنولوژی‌ها خود نیز موجب ایجاد هنرهای جدید در این شاخه هنر شده‌اند. خلاقیت دیجیتالی در حوزه تئاتر با سرعت زیادی در حال توسعه است. دستگاه‌های تکنولوژیکی باعث افزایش قدرت تفهیم ایده‌های نویسندگان می‌شوند. با ابداع و اختراع دستگاه‌های جدید هر ساله این مسیر گسترده‌تر می‌شود.

از زاویه دید نگارنده چندرسانه‌ای ارتباط نزدیکی با مفهوم بینارسانه‌ای ترکیبی دارد. بنظر وی این دو مفهوم (چندرسانه‌ای، بینارسانه‌ای) همیشه به صراحت از یکدیگر جدا نبودند و بیشتر به نحو خاصی به یکدیگر متصل هستند. چندرسانه‌ای شبیه به بینارسانه‌ای است و معمولاً محدود به سمعی-بصری می‌شود. این بدان معناست که تماشاچیان در تئاتر دیجیتال اطلاعات را از طریق گوش و چشم خود دریافت و درک می‌کنند. نگارنده معتقد است تئاتر دیجیتال می‌تواند به عنوان یک تئاتر چندرسانه‌ای تعریف شود، زیرا می‌تواند همه‌ی رسانه‌ها را بدون آسیب به ویژگی‌های آنها و خودش با هم ادغام کند. سینما، ویدیو و موسیقی که در اجرای دیجیتال به نمایش گذاشته می‌شود، نه ذات طبیعی خود را از دست می‌دهند، نه در محتوای اجرای تئاتر حل می‌شوند، اما کمک به گسترش معنی و پیام‌های اجرا می‌کند.

هدف نمایش شفافیت، محوکردن (پاک کردن) تکنولوژی‌ها و تکنیک‌های نمایشی است به زبان دیگر، زمانیکه در تجربه‌ی تماشاچی، حضور رسانه‌ها و تکنولوژی‌های دیجیتال دیده نمی‌شود و تصویر بر روی صحنه بسیار واقعی است در نتیجه شفافیت اتفاق افتاده است. هیچ جایگاهی برای صحنه‌های مصنوعی و غیرطبیعی همانگونه که در تئاتر کلاسیک نبود در اجرای دیجیتال نیز نیست. از نظر نگارنده سه تکنیکی که شفافیت اجرا را در فضای ارتقاء می‌دهد شامل (۱) استفاده از فضای خالی که به بازیگر و بیننده اجازه بداهه پردازی بدهد. (۲) ایجاد ترکیبی فضای خاص که فرصت‌های جدیدی برای سازمان دادن روابط بین بازیگران و مخاطبان می‌دهد. (۳) استفاده از فضایی که دارای عملکردی است که مربوط به حوزه‌ی تئاتر کلاسیک نیست و ویژگی‌های این فضا و فرصت‌های آن را بررسی کند.

در فرارسانه‌ای بحث اصلی رساندن بیشترین حد اطلاعات به بیننده است. از زاویه دید تهیه‌کننده، فرارسانگی گویای چندگانگی است، که امکان چندین نوع از نمایش و بصری سازی آنها را مهیا می‌کند. تماشاچیان در تئاتر می‌توانند چگونگی بازی بازیگر بر روی صحنه را ببینند (این جنبه‌ی ارتباطی است) و در همان لحظه شاهد تغییر منظره، نورهای پس زمینه و موسیقی باشند (این جنبه‌ی بصری است). در ترکیب با دستگاه‌های دیجیتال، درک از اجرا، همانند پازلی از عکس‌ها و نشانه‌ها است و به بیننده امکان ساختن یک تصویر کامل براساس درک خود را می‌دهد.

دنیای دیجیتالی تاثیر قوی بر روی زندگی روزمره ونحوه‌ی فکر کردن و درک از واقعیت انسان می‌گذارد بنظر نگارنده تکنولوژی‌های کامپیوتر بزودی به انسان چگونگی درک اطلاعات را دیکته خواهند کرد چون آگاهی انسان عادت به دیدن

همه چیز از طریق فراواقعیت کرده است و در آن زمان واقعیت برای او فانتری بیشتر نخواهد بود. انسان متمرکز بر درک اطلاعاتی شده که فقط از طریق تصاویر روشن (نمایشگرها) و نه از طریق محتوای آن منتقل می‌شود.

بسیاری از سازندگان فرم‌های هنری دیجیتال، اعلام کردند که این نوع از تکنیک‌ها در اجراها تخیل را توسعه می‌دهد و به تمام ایده‌هایی که هنوز درک نشده‌اند اجازه‌ی بیان می‌دهد. از زاویه دید نگارنده استفاده‌ی افراطی از تکنولوژی‌های کامپیوتری در اجرا اغلب برای ساده‌سازی ادراک اطلاعات است.

پی‌نوشت‌ها

-
- ¹ Chiel Kattenbelt
 - ² Gotthold Lessing
 - ³ Laokoon, On the boundaries between Painting and Poetry
 - ⁴ Irina O. Rajewaki
 - ⁵ Claus Clüver
 - ⁶ Schröter
 - ⁷ synthetic intermediality
 - ⁸ trans-medial intermediality
 - ⁹ transformation intermediality
 - ¹⁰ ontological intermediality
 - ¹¹ Jay David Bolter
 - ¹² World Wide Web
 - ¹³ Richard Grusin
 - ¹⁴ Immediacy
 - ¹⁵ Jean Baudrillard
 - ¹⁶ Transparent Immediacy
 - ¹⁷ <https://themediastudy.wordpress.com/tag/hypermediacy/>
 - ¹⁸ Remediation

منابع

- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and simulation*. Paris: Galilee
- Bolter J., Grusin R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. Cambridge.
- Copland, A. (1994). *Copland : 1900 through 1942*. William A. Thomas Braille Bookstore.
- Clüver C. (2007). *Intermediality and interarts studies*. Lund: Intermedia studies press

- Chapple, F., Kattenbelt, C. (2006). *Intermediality in Theater and Performance*. New York: Rodopi
- Kattenbelt, C. (2008). *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships*. New York.
- Kandinsky, W. (1912). *Über Bühnenkomposition* in BILL
- Lavender, A. (2006). *Mise en scène, hypermediacy and the sensorium*, in Freda Chapple and Chiel Kattenbelt (eds), *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam and New York: Rodopi
- Rajewski, I. O. (2005) *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality*. DESPOIX, P.; Y. SPIELMANN
- Siamanowski, R. (2011). *Digital Art and Meaning*. University of Minnesota Press:London.