صفحات ۵۹ - ۷۰
نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی● دوره ۲۲، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۳۹۶

فضاهای دیجیتال و سنت خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب*

اسماعیل شفیعی[۱]، جلیل خلیل‌آذر[۲]، نیلوفر ملک[۳]**

[۱] استادیار دانشکده‌ی سینما - تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
[۲] دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده‌ی پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
[۳] استادیار دانشکده‌ی معماری، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۱۰/۱، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۴/۷/۱۱)

چکیده

اصطلاح «محیط انگاره‌گرایانه» به فضایی اشاره می‌کند که دارای ظاهر گول‌زننده است و می‌تواند در مخاطب، تصوری غیرواقعی از آنچه واقعاً وجود دارد، ایجاد کند. این سنت از یونان باستان تاکنون استمرار داشته و به شکل‌های مختلفی ساخته شده است. صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب به مدد تکنولوژی‌های نوین، فضاهای دیجیتالی‌ای را ایجاد کرده که به آنها «دکور نرم» می‌گویند. این فضاها قادر به خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه‌اند و به همراه «دکورهای سخت»، اِمکان‌های اجرایی جدیدی برای کارگردانی و بازیگری به وجود آورده‌اند. هدف اصلی مقاله حاضر، تبیین نقش فضاهای دیجیتال در کمک به خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب و نیز اِمکان‌های اجرایی جدیدی است که در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی به دست آمده است. در این مسیر، تکیه بر آثاری از جورف اسووبودا، پاول سرمون و مارسل روکا است. روش تحقیق، توصیفی- تحلیلی بوده و با استناد به منابع کتابخانه‌ای و تصاویر انجام شده است. نقش تصویر متحرک، فناوری تلماتیک و بدن بازیگر، به عنوان ارکان اساسی خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه، مطرح است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد، تکنولوژی‌های دیجیتال نه‌تنها باعث تعامل و اشتراک‌گذاری فضای داخل و خارج از صحنه برای بازیگری و کارگردانی شده‌اند، بلکه نوید پدیدآمدن مدیوم جدیدی را می‌دهند که شاید بتواند هر آنچه را تئاتر کم دارد و همه‌ی آنچه را سینما نمی‌تواند به دست آورد، محقق کند.

واژه‌های کلیدی

محیط انگاره‌گرایانه، فضاهای دیجیتال، تصویر متحرک، فناوری تلماتیک، بدن بازیگر.

* مقاله‌ی حاضر برگرفته از رساله‌ی دکتری پژوهش هنر نگارنده‌ی دوم است که به راهنمایی نگارنده‌های اول و سوم از بهمن سال ۱۳۹۲ در دانشکده‌ی پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی دانشگاه هنر اصفهان در دست انجام است.

** نویسنده‌ی مسئول: تلفن: ۰۹۱۲-۷۰۴۳۰۷۲، نمابر: ۰۲۱-۶۶۸۷۰۷۸۰، E-mail: Directorkha@gmail.com.

مقدمه

واژه‌ی «Illusion» در اغلب فرهنگ‌های انگلیسی مانند وبستر، *آکسفورد*، *لانگ‌من* و همچنین هریتیج، معمولاً چنین تعریف شده است: «ظاهر غلط و یا برداشت گول‌زننده از واقعیت، درک نادرست یا گمراه‌کننده از واقعیت» (Webster, 2014; Oxford, 2014; Longman; 2014; Heritage; 2014). این واژه در *دایرةالمعارف بریتانیکا* به معنای «تصور غلط، خیال باطل، خطای حسی، توهم، انگاره و ظاهر گول‌زننده» آمده است (Britanica, 2014). این واژه را می‌توان با واژه‌ی «محیط» کنار هم قرار داد و «محیط انگاره‌گرایانه»[1] را ساخت و منظور فضایی باشد که دارای ظاهر گول‌زننده است و می‌تواند در مخاطب، تصوری غیرواقعی از آنچه واقعاً وجود دارد ایجاد کند. در اینجا ذکر این نکته لازم است که مراد ما از محیط انگاره‌گرایانه، فراتر از قراردادها و نمادها و نشانه‌هایی است که در تئاتر می‌کوشند با استفاده از «فرایند ذهنی تماشاگر» تصویری ذهنی از واقعیت نزد تماشاگر بسازند. در محیط انگاره‌گرایانه، فضای ساخته‌شده به خودی خود و بدون به‌کارگیری قوای ذهنی تماشاگر قادر به ساخت تصویری فریبنده و گول‌زننده از واقعیت است.

از آن زمان که در یونان باستان شمایلی از کشته‌ها را بر تخت چوبی چرخ‌دار بر صحنه آوردند و برای نشان‌دادن پرواز خدایان از وسایلی همچون جراثقال و برای نشان‌دادن فضاهای مختلف از منشور چرخان استفاده شد، علاقه‌مندی آغازگران هنر تئاتر به ساخت فضاها و محیط‌هایی شبیه به واقعیت به نمایش گذاشته شد. پیروی هنرمندان تئاتر و نمایش رومی از یونانی‌ها در ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه را می‌توان در گزارش مستندی که اسکار براکت در کتاب *تاریخ تئاتر* آورده، مشاهده کرد: اما در روم، شگفت‌انگیزترین نمایش‌ها با استفاده از پیشرفته‌ترین فناوری‌های آن زمان در کُلُسِئوم[2] به اجرا در می‌آمدند. زمین دهان باز می‌کرد و رودخانه، جنگل و دشت و کوهسار نمایان می‌شد و بزرگ‌ترین نبردهای دریایی با نام ناماکیا[3] با کشتی‌هایی عظیم در دریاچه‌های مصنوعی صورت می‌پذیرفت و بدین ترتیب فضاهایی اعجاب‌انگیز جلوی چشم تماشاگران شکل می‌گرفت (براکت، ۱۳۸۹، ج۱). به رغم سقوط امپراطوری روم و در محاق رفتن تئاتر، تلاش برای ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه همچنان ادامه یافت و نمایش‌های خیابانی و کارناوالی «کورپوس کریستی»[4] دوران قرون وسطی، آنجا که دوزخ، بهشت و پرواز فرشتگان و... به نمایش درمی‌آمدند، مملو از این‌گونه تلاش‌ها و فضاها بودند.

در *تاریخ تئاتر* آمده که همراه با رنسانس، شگفتی‌های صحنه بار دیگر به اشکال گوناگون و به کمک تکنولوژی‌های جدید به صحنه‌ها وارد شدند. استفاده از انواع صحنه‌پردازی‌های عظیم و باشکوه با استفاده از روش‌های نرده ارابه‌ی «جاکومو تورلی»[5] (۱۶۰۸-۱۶۷۸)، و ریل و نقاله‌ی «اینیگو جونز»[6] (۱۵۷۳-۱۶۵۲) و با تأکید بر ارزش‌های کیفی و فضاهای حسی رواج یافت (براکت، ۱۳۸۹، ج۱ و ۲)، و این موضوع تأکیدی است بر ادامه‌ی تلاش برای ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه که با پیشرفت فناوری، شکل و فرم جدیدی به خود گرفته است. همچنین در اوایل قرن بیستم، «اروین پیسکاتور»[7] (۱۸۹۳-۱۹۶۶) با به‌کارگیری فیلم و اسلاید در صحنه‌ی تئاتر کوشید خطی قوی و موازی میان وقایع صحنه و موقعیت‌های زندگی واقعی ایجاد کند (Giesekam, 2007). پیسکاتور در حقیقت اولین گام را در به‌کارگیری فناوری مدرن در ساخت فضاهای موردنظر این مقاله برداشت. اهداف ساخت فضاهای انگاره‌گرایانه در ایام پیش‌گفته را می‌توان بدین شکل دسته‌بندی کرد:

- نشان‌دادن فضاها و عناصری که انسان نمی‌تواند ببیندشان، همچون بهشت، دوزخ، فرشتگان و.... مطابق فرهنگ لغات نشانه‌شناسان می‌توان این عناصر را «دال‌های فاقد مدلول عینی» نامید.
- نشان دادن فضاهای آشنایی که صحنه‌ی تئاتر نمی‌تواند آنها را در خود جای دهد، همچون کوه، دریا، جنگل، انبوه انسان‌ها و.... نشان دادن اعمالی که صحنه‌ی تئاتر نمی‌تواند آنها را به صورت واقعی نشان دهد، همانند قتل، ظاهرشدن، غایب‌شدن و....
- نشان دادن وقوع دو یا چند رویداد هم‌زمان که یکی در صحنه و مابقی در مکان‌های دیگر رخ می‌دهند.
- ایجاد جذابیت بصری از طریق نشان دادن کاراکترهای مجازی و....

اهداف ذکرشده و فعالیت‌های مرتبط جهت دستیابی به این اهداف و نیز استمرار در پیگیری‌شان، به مرور تبدیل به سنتی انکارنشدنی در تئاتر شده‌اند.

در قرن بیستم و تاکنون، صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب به مدد دسترسی به ماشینری و تکنولوژی‌های نوین، فضاهای دیجیتالی‌ای ایجاد می‌کند که به آنها «دکور نرم»[8] می‌گویند. این فضاها منجر به خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه شده‌اند و به همراه «دکورهای سخت»[9] یا «فیزیکی»، اِمکان‌های اجرایی جدیدی برای بازیگری و کارگردانی روی صحنه ایجاد کرده‌اند.

هدف اصلی این مقاله، بررسی نقش فضاهای دیجیتال در خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب، و نیز بررسی اِمکان‌های اجرایی جدیدی است که در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی به دست آمده‌اند. برای نیل به هدف، این پرسش‌ها به عنوان سؤال‌های پژوهش در نظر گرفته شدند:

- فضاهای دیجیتال در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب چه نقشی در خلق محیط‌های انگاره‌گرایانه دارند؟
- تکنولوژی دیجیتالِ سازنده‌ی محیط‌های انگاره‌گرایانه، چه اِمکان‌های اجرایی جدیدی در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی در صحنه فراهم آورده است؟

بعد از بررسی پایگاه‌های مرتبط با حوزه‌ی تئاتر و نیز مقالات منتشرشده‌ی علمی و معتبر در داخل و خارج از ایران و نیز رساله‌های ثبت‌شده در پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران و سایر پایگاه‌های مرتبط با حوزه‌ی تئاتر، مشاهده شد برخی پژوهش‌ها صرفاً به معرفی تکنولوژِی دیجیتال و ماشینیسم در تئاتر پرداخته‌اند و هیچ مقاله یا کتاب مستقلی با هدفی مشابه با هدف پژوهش حاضر نگارش نشده است.

در فرایند این پژوهش، تلاش‌شده علاوه بر تبیین کلیات پژوهش، از یک سو به نقش تصاویر دیجیتال، فناوری تلماتیک[10] و

بدن بازیگر واقعی (نه مجازی) به عنوان اصلی‌ترین عناصر سازنده‌ی محیط‌های انگاره‌گرایانه بپردازیم و از دیگر سو، آثار صحنه‌پردازان متأخر و شاخص - از جمله «جوزف اسووبودا»[۱۱] (۱۹۲۰-۲۰۰۲)، «پاول سرمون»[۱۲] (۱۹۶۶-) و «مارسل لی آنتونز روکا»[۱۳] (۱۹۵۹-) .با هدف دستیابی به نسبت صحنه‌پردازی آنها با خلق محیط‌های انگاره‌ای بررسی شود. همچنین مقاله‌ی حاضر می‌کوشد با بهره‌گیری از روش توصیفی- تحلیلی با استناد به منابع کتابخانه‌ای و تصاویر، به هدف خویش که پیش‌تر به آن اشاره شد دست یابد.

۱- تصویر متحرک در تئاتر معاصر غرب

«تصویر متحرک»[۱۴] در فرهنگ لغت *کُلینز* چنین تعریف شده است: «مجموعه‌ای از تصاویر عکاسی یا طراحی‌شده که به صورت متوالی و پیوسته درحال حرکت بوده و مهم‌ترین هدف آنها ایجاد توهم یا انگاره‌ی بصری در مخاطب است.» (Collinsdictionary, 2014).

از آغاز قرن بیستم، ویدئوپروجکشن[۱۵]، فیلم و اسلاید به بخش اساسی خلق فضای بسیاری از اجراها بدل شده‌اند و اروین پیسکاتور[۱۶] و امیل برایان[۱۷] (۱۹۰۴-۱۹۵۹)، اولین کسانی بودند که از پرتوافکنی تصاویر ثابت و متحرک و ترکیب آن با مکانیسم‌های چیدمانی پیچیده به منظورساخت یک «نمایش مستندیادآورانه»[۱۸] استفاده کردندکه برای زمان خودشان بسیار پیشرفته بود.

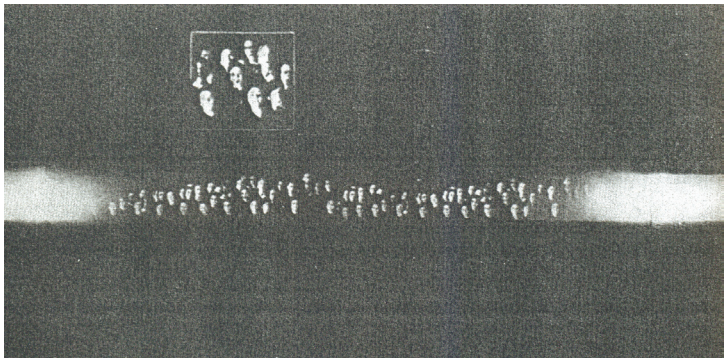
براساس مطالعات صورت‌گرفته در آثار متأخران صحنه‌پرداز غرب از جمله جوزف اسووبودا، تصویر متحرک یکی از ارکان اصلی و اساسی ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه محسوب می‌شود. از این رو، در بخش حاضرضمن بررسی نقش تصویر متحرک در ساخت محیط‌های انگاره‌ای با تکیه بر نمونه‌هایی از آثار اسووبودا، به کارکردهای آن در فضاسازی‌های دیجیتال تئاتر معاصر غرب خواهیم پرداخت.

۱-۱- نقش تصویر متحرک در ساخت محیط انگاره‌گرایانه

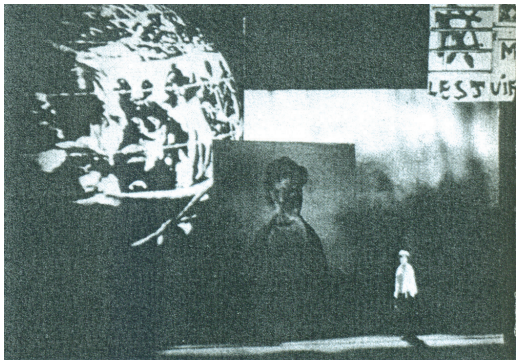
توسعه‌ی به‌کارگیری امکانات دیجیتال در عرصه‌ی تئاتر، به ویژه در غرب، موجب شده نمایش‌ها هرچه بیشتر به سمت خلق فضاهای نوین تصویری و شنیداری شدن پیش بروند. به همین دلیل، نشانه‌های زبانی کمتر شده و درحال بدل شدن به نشانه‌های تصویری و شنیدنی (شنیداری غیرکلامی) هستند. طبعاً این مقوله برگرفته از امکانات نامحدود تصویری و صوتی‌ای است که از تکنولوژی دیجیتال منتج شده که پتانسیل عظیمی را در ایجاد معانی و نشانه‌های جدید در بردارد.

یکی از پیشگامان تأثیرگذار این عرصه، جوزف اسووبودا، صحنه‌پرداز اهل چکسلواکی است. ضمن بررسی چگونگی بهره‌گیری وی از تصاویر متحرک در ساخت محیط‌های انگاره‌ای با تکیه بر نمونه‌هایی از آثارش از جمله «اینتورلنزا»[۱۹]، به کارکردهای ویدئوپروجکشن در این امر اشاره خواهد شد.

«جارکا برایان»[۲۰] (۱۹۲۷-۲۰۰۵)، یکی از هم‌عصران اسووبودا، در کتاب *تئاتر مدرن چکسلواکی*[۲۱] در توصیف نمایش اینتورلنزا چنین می‌گوید: «اسووبودا در نمایش اینتورلنزا به جای نشان دادن همسرایان در قالب گروهی کوبشگر، با تصویر کوبشگران، که بر چندین پلاکارد انداخته شده بود و روی صحنه حمل می‌شدند، تأثیر پویاتری به دست داد. صدای عمومی با استفاده از تصاویر متحرک به عنوان مدیوم[۲۲] اصلی بیان به یک فضای بسته آمد. کمی پس از آن، به کمک یک کانال تلویزیون محلی، تصویری زنده را روی صحنه پروژکت کرد و مردم عادی خیابان‌ها را که بیرون سالن نمایش مشغول تظاهرات بودند با کنش روی صحنه مرتبط کرد. این افراد که به دست هنرمندان به بازیگران تبدیل شدند، تظاهرکنندگان نژادپرستی بودند که بیرون سالن نمایش در یک راهپیمایی، کمونیست‌ها و یهودیان را متهم می‌کردند و خواستار بسته شدن مدارس چندنژادی و فرستادن سیاهان به آفریقا بودند. تعامل میان دنیای درونی و بیرونی نه‌تنها به یک بیانیه‌ی سیاسی- اجتماعی تبدیل شد، بلکه یک فضای انگاره‌گرایانه‌ی سوم خلق کرد که آماده بود یک متن غیرقابل پیش‌بینی را که صحنه‌پردازی و کنش بیرونی می‌پروراند، قبول کند. در فضای چندمترمربعی نمایش، یک چشم‌انداز جدید و پویا خلق شد که یک فضای متغیر را که هیچ‌کس نمی‌توانست تکاملش را پیش‌بینی کند ترویج می‌کرد. درحالی‌که درگیری با سوژه‌ی اینتولرانس[۲۳] درون فضای اجرا ایجاد می‌شد، یک خط کارگردانی ناخواسته‌ی جدید از دنیای بیرون درحال کشیده شدن بود. این



الف



ب

تصویر ۱-اینتورلنزا، جوزف اسووبودا، ۱۹۶۵.
مأخذ: (Burian, 1974, 104)

خط کارگردانی عملاً بسیاری از محدودیت‌های پیشین تئاتر را از میان برداشت و در حقیقت استیلای بلامنازع بازیگر در صحنه‌ی تئاتر را با عوامل بیرون از تئاتر به اشتراک گذاشت. به‌علاوه‌ی همه‌ی اینها، اسووبودا تصاویر نگاتیوی‌ای را که از دوربین‌های زنده‌ی درون سالن نمایش گرفته می‌شد بر پرده منعکس نمود. در این حالت، نمای یک خواننده‌ی سفیدپوست به یک فرد سیاه‌پوست تبدیل می‌شد و همین‌طور تصویر بینندگان، که روی پرده‌های بزرگ نمایان می‌شدند، سیاه‌پوست به نظر می‌رسیدند. این جلوه موجب برآشفتگی عده‌ای از مخاطبان شد که واکنش آنها هم روی صحنه نشان داده شد» (Burian, 2000, 136-139) (تصویر۱).

نمایش اینتورلنزا را می‌توان نمودی از «هم‌نشینی مدیوم اجرا و تماشاگران» دانست. این هم‌نشینی ضمن دگرگون‌سازی تعامل تماشاگران با هنرمندان، سبب ایجاد نگره‌ی جدید در صحنه‌پردازی تئاتر غرب در واسطه قراردادن تصاویر متحرک به منظور بیان رخدادها شده است. به عبارتی، اسووبودا با تلفیق فضای داخل و خارج صحنه، فرم جدیدی از بیان بصری را عرضه کرد که با کمی جست‌وجو، تأثیر این نگره را می‌توان در آثار صحنه‌پردازان معاصری چون «رابرت ویلسون»[۲۴] (۱۹۴۱-) و «الوین

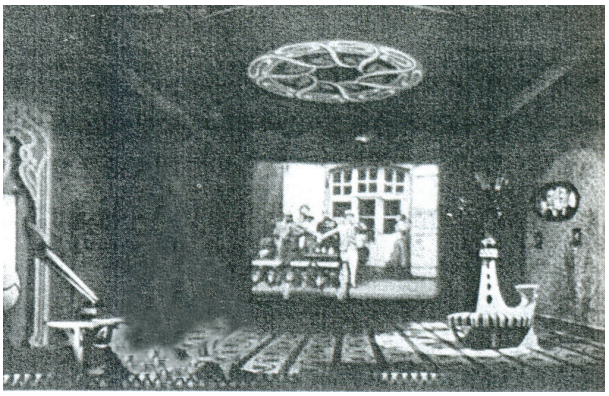
تصویر ۲-اِلیستی[۲۶]، رابرت ویلسون، ۱۹۸۶.
مأخذ: (Crisafulli, 2013, 170)

تصویر ۳-اِدیسون[۲۷]، رابرت ویلسون، ۱۹۷۹.
مأخذ: (Crisafulli, 2013, 166)

الف

ب

تصویر ۴-ارواح تنبل[۲۸]، الوین نیکُلایس، ۲۰۱۲.
مأخذ: (http://facdance.blogspot.com)



تصویر ۵-فرمان یازدهم، جوزف اسووبودا، ۱۹۵۰.
مأخذ: (Burian, 1974, 52)

تصویر ۶- لاترناماجیکا، جوزف اسووبودا، ۱۹۵۸.
مأخذ: (Burian, 1974, 87)

نیکُلایس»[۲۵] (۱۹۱۰-۱۹۹۳) به وضوح مشاهده کرد (تصاویر ۲-۴).

علاوه بر آنچه گفته شد، در نمایش مزبور بازیگران، مخاطبان و تظاهرکنندگان قسمتی از یک داستان واحد هستند، درحالی‌که هر یک از آنان این رویداد را از نظرگاه متفاوتی تجربه می‌کنند. حاصل تلاش این محیط انگاره‌گرایانه، ساخت محیط جدیدی است که می‌توان آن را «محیط مشترک نامشترک» نامید.

از دیگر آثار اسووبودا می‌توان به «فرمان یازدهم»[۲۹] و «لاترنا ماجیکا»[۳۰] اشاره کرد. او در این دو نمونه، میان بازیگرانی که از آنها فیلم‌برداری شده بود و بازیگران واقعی تعامل ایجاد کرد (تصاویر ۵ و۶). او با پیوند دادن فیلم و نمایش، یک فرم هنری میان‌رشته‌ای منحصربه‌فرد ایجاد کرده که می‌تواند امکانات به صحنه آوردن نمایش‌نامه را گسترش بدهد و معانی و جنبه‌های هنری جدیدی خلق کند.

با توجه به موارد گفته‌شده، می‌توان کارکردهای بسیاری برای ویدئوپروجکشن، به عنوان یکی از پرکاربردترین ابزارهای ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه، متصور شد که مهم‌ترین آن، تلفیق کنش زنده و فیلم (تصویر متحرک) است. این تلفیقْ، کنشگر زنده را در دل تصویری غیرزنده قرار می‌دهد و موجب می‌شود تماشاگر، کنشگر را در محیطی متفاوت با آنچه واقعاً در آن حضور دارد (صحنه‌ی تئاتر) ببیند و به عبارت بهتر «انگار» کند. این «انگار کردن» در حقیقت ایجاد «توهم واقعیت» در تماشاگر است.

۱-۲- تصویر متحرک و اِمکان‌های اجرایی جدید در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی

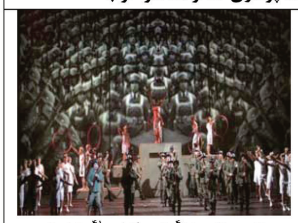
«والتر بنیامین»[۳۱] (۱۸۹۲-۱۹۴۰) در توضیح تفاوت میان کار «نقاش» و «فیلمبردار»، نقاش را به «جادوگر» و فیلمبردار را به «جراح» مانند می‌کند. او در سال ۱۹۶۹ در کتابی با نام روشنگری[۳۲] می‌گوید: «...درحالی‌که جادوگر فاصله‌ی طبیعی میان خود و بیمار را حفظ می‌کند، جراح دقیقاً برعکس عمل می‌کند؛ وی فاصله‌ی میان خود و بدن بیمار را به شدت کاهش می‌دهد و بدین ترتیب درحالی‌که جادوگر با بیمار به شکل نفربه‌نفر مواجه می‌شود، جراح به درون بیمار نفوذ می‌کند» (Benjamin, 1969, 277). به عبارت دیگر، «...درحالی‌که نقاش در اثر خود فاصله‌ای طبیعی را با واقعیت حفظ می‌کند، فیلمبردار عمیقاً به درون شبکه‌ی واقعیت نفوذ می‌کند» (Ibid, 214). اِمکان‌های اجرایی جدیدی را که تصویر متحرک به بازیگری و کارگردانی می‌دهد می‌توان همانند قیاسی دانست که بنیامین در باب کار نقاش و فیلمبردار به کار می‌برد.

تصویر متحرک به‌مثابه‌ی یک «ابزار روایی توسعه‌یافته»، نقش مهمی در بازیگری و کارگردانی تئاتر معاصرغرب ایفا می‌کند. اِمکان‌های اجرایی این ابزار را در دو حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی به شرح جدول۱ می‌توان برشمرد.

جدول ۱- مهم‌ترین امکان‌های اجرایی تصویر متحرک در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی.

تصویر متحرک و اِمکان‌های اجرایی جدید در حوزه‌ی بازیگری		
اِمکان‌ها	نمونه‌هایی از آثار شاخص صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب	
هم‌بازی شدن با موجودات تخیلی (تصویر متحرک)	حیوانات و کودکان به خیابان‌ها ریختند.[۳۵] مأخذ: (www.Theredlist.com)	و پس از آن تاریکی[۳۳]، پیتر رو[۳۴]، ۲۰۱۳ مأخذ: (www.Mesmer.co.uk)
به تصویرکشیدن ذهنیات (رؤیاها و تخیلات) کاراکتر که موجب گسترش امکانات برون‌ریزی درونیات کاراکتر می‌شود.	فلوت سحرآمیز[۳۷]، سایمن مِک‌برنی[۳۸]، ۲۰۱۴. مأخذ: (www.Mesmer.co.uk)	لاترناماجیکا[۳۶]، جوزف اسووبودا، ۱۹۵۹. مأخذ: (www.Praha.eu)
امکان ایجاد فضای بازی با هم‌نشین شدن بدن بازیگر زنده با موجودات بزرگ‌تر از معمول یا اغراق‌شده	سیرک شگفت‌انگیز[۳۹]، جوزف اسووبودا، ۱۹۷۷. مأخذ: (kultura.idnes.cz)	سیرک شگفت‌انگیز، جوزف اسووبودا، ۱۹۷۷. مأخذ: (kultura.idnes.cz)

ادامه جدول ۱.

تصویر متحرک و اِمکان‌های اجرایی جدید در حوزه‌ی کارگردانی		
اِمکان‌ها	**نمونه‌هایی از آثار شاخص صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب**	
ایجاد انبوه بازیگران	تروتز آلِدِم[۴۲]، اروین پیسکاتور، ۱۹۲۵. مأخذ: (www.namayeshgar.com)	 نفرین فاوست[۴۰]، تری گیلین[۴۱]، ۲۰۱۱. مأخذ: (www.Mesmer.co.uk)
ایجاد لوکیشن‌های متفاوت و متنوع	فُستاو[۴۴]، بنی مانتراسر[۴۵]، ۲۰۰۷. مأخذ: (www.Theredlist.com)	تریستان و ایزولده[۴۳]، جوزف اسووبودا، ۱۹۷۸. مأخذ: (Burian, 1983, 50)
به تصویر کشیدن رویدادهای نمایش از ابعاد مختلف صحنه	لاترناماجیکا، جوزف اسووبودا، ۱۹۵۸. مأخذ: (www.Theredlist.com)	روز آن‌ها[۴۶]، جوزف اسووبودا، ۱۹۵۵. مأخذ: (Burian, 1983, 94)
به نمایش گذاشتن رویدادهای موازی (داخل و خارج صحنه و زمان‌های متفاوت) در زمان و مکان واحد	لذت[۴۹]، جیمز براینینگ[۵۰]، ۲۰۱۴. مأخذ: (www.Mesmer.co.uk)	تماشاگر[۴۷]، استیفن دِلدِری[۴۸]، ۲۰۱۳. مأخذ: (www.Mesmer.co.uk)
ایجاد ترکیب‌بندی‌های متنوع، با هدف ارتقای جذابیت‌های بصری	مرغ انجیرخوار[۵۲]، جوزف اسووبودا، ۱۹۷۲. مأخذ: (Crisafulli, 2013, 156)	تریستان[۵۱]، جوزف اسووبودا، ۱۹۷۴. مأخذ: (Burian, 1983, 56)

۲- فناوری تلماتیک در تئاتر معاصر غرب

در اواسط قرن بیستم، اصطلاحی با عنوان «تلماتیک» به دامنه‌ی فرهنگ واژگان صحنه‌پردازی تئاتر غرب افزوده شد. این واژه، که پیش از این ریشه در «فناوری ارسال اطلاعات از مسافت‌های طولانی در حوزه‌ی مخابرات» داشت (Collinsdictionary,2014)، تبدیل به یکی از اِمکان‌های مهم صحنه‌پردازی تئاتر شد. با توسعه‌ی این فناوری، علاوه بر اینکه رویکرد اصلی صحنه‌پردازی‌های جدید، ادغام فضاهای واقعی و مجازی و ساخت فضاهای دیجیتال شد، به رابطه‌ی هنرمندان و مخاطبان هم با حذف فاصله در قالب «زمان» و «فضا» نیرو بخشید.

در این عصر، علاوه بر فناوری تلماتیک، سایر تکنولوژی‌های مرتبط با صحنه‌ی تئاتر با کمک اینترنت و شبکه (با همه‌ی ویژگی‌هایش) محیط‌های ارتباطی جذابی برای همه‌ی هنرمندان تئاتری ایجاد کرده‌اند. صحنه‌پردازی دیجیتال، ابزار جدیدی فراهم می‌کند برای خلق دنیاهایی که هم‌زمان متصل و وابسته به یکدیگر ولی از جهتی جدا از هم‌اند. به این ترتیب، هماهنگی چیدمان‌هایی با رسانه‌های مختلط، محیط‌هایی با واقعیت افزوده و حاشیه‌های مجازی، ارتباطی جهانی ایجاد کرده است که می‌تواند تجربه‌های واحد را به

طور هم‌زمان در مکان‌های مختلف به اشتراک بگذارد (تصاویر ۷ و ۸).

امروزه چنین به نظر می‌رسد که نمایش و هنر چیدمان از لحاظ نحوه اجرا، آگاهی و سبک‌ها دچار تحول شده‌اند و به شدت تحت‌تأثیر نه‌تنها پیشرفت تکنولوژی، بلکه نیاز اجتماعی به بهبود و افزایش ارتباط میان شرکت‌کنندگان قرار گرفته‌اند. چنین می‌نماید که نیاز به دعوت از مخاطبان به درون هنر بخشی ضروری برای «حادث شدن هنر» شده است.

فناوری‌های جدید، به ویژه تلماتیک، می‌توانند اِمکان‌های اجرایی جدیدی برای بازیگری و کارگردانی به وجود آورند. بنابراین، در دو قسمت بعدی ابتدا به تحلیل و تبیین چگونگی عملکرد این فناوری در ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه در نمونه‌ای از نمایش‌های متأخر پاول سرمون می‌پردازیم و در ادامه به بررسی نسبت آن با بازیگری و کارگردانی خواهیم پرداخت.

۲-۱- نقش فناوری تلماتیک در ساخت محیط انگاره‌گرایانه

پاول سرمون، به عنوان یکی از پیشتازان تئاتر معاصر در انگلستان، نمایش‌هایی با تلفیقی از تکنیک‌های سینمایی و فناوری تلماتیک طراحی کرده است. مهم‌ترین نمایش‌های او، که فناوری تلماتیک در آنها نقش مهمی دارد، عبارت‌اند از: «رؤیاپردازیِ تلماتیک»[۵۵] (۱۹۹۲)، «برخورد تلماتیک»[۵۶] (۱۹۹۷)، «کالبدی از آب»[۵۷] (۱۹۹۹) و «پیک‌نیک روی صحنه»[۵۸] (۲۰۰۹). در این میان، نمایش رؤیاپردازی تلماتیک، به عنوان شاخص‌ترین اثر سرمون، مد نظر نگارندگان است.

«رولف ولفِنسبرگر»[۵۹] در بخشی از رساله‌ی خود، تجربه‌ی جذب *مخاطب*[۶۰]، در مورد اجرای نمایشِ رؤیاپردازی تلماتیک و نقش فناوری تلماتیک در ساخت محیط انگاره‌ای آن، چنین می‌گوید: «پاول سرمون در اجرای رؤیاپردازی تلماتیک یک تخت دونفره‌ی مشابه در دو مکان مجزا قرار داد. اتاقی که در یکی از این مکان‌ها قرار داشت تاریک، و دیگری روشن بود. در اتاق روشن، یک دوربین درست بالای تخت قرار گرفته بود که ویدئویی از تخت و فردی را که روی آن دراز کشیده بود، و پروژکتور روی تختی که در اتاق تاریک قرار داشت نمایش می‌داد (از کروماکی استفاده شده بود). دوربین دوم کنار پروژکتور (در اتاق تاریک) قرار داشت که ویدئویی از دو نفر در مکان‌های مختلف را که کنار هم دراز کشیده بودند در مانیتورهایی که در اتاق روشن قرار داشت نمایش می‌داد. هر دو شرکت‌کننده قادر بودند با هم تعامل کنند. نتیجه‌ی کل چیدمان به افرادی که جدا از هم بودند اجازه می‌داد با هم ارتباط بصری داشته باشند و لذت مجازی لمس یکدیگر را به طور هم‌زمان، با جایگزینی لمس با تصویر ارائه می‌داد. از دید تماشاگر، همه‌ی این اتفاقات در فضای دیگری، در یک محیط انگارگرایانه‌ی ثالث، روی می‌دادند. از طرف دیگر، مشاهدهگر بیرونی می‌توانست دو نفری را که با هم تعامل می‌کردند (در مانیتوری که تصویر اتاق تاریک را نمایش می‌داد) ببیند. گرچه حین تماشای تصویر مانیتور، مسطح بودن یکی از افراد قابل تشخیص بود، به نظر می‌رسید هدف پروژه محقق شده: دو نفر به طور هم‌زمان با هم و جدا از هم بودند» (Wolfensberger, 2009, 65) (تصویر ۹).

تصویر ۷- چه چیزی در جهان اشتباه است؟[۵۳]، ۲۰۰۸.
مأخذ: (www.stationhouseopera.com)

تصویر ۸- نمایش روی زمین[۵۴]، ۲۰۰۶.
مأخذ: (www.stationhouseopera.com)

الف

ب

تصویر ۹- رؤیاپردازی تلماتیک، پاول سرمون، ۱۹۹۲.
تبدیل بدن بازیگر واقعی (الف) به بدن مجازی (ب) و تعامل آن (مجازی) با بازیگر صحنه‌ی تئاتر.
مأخذ: (www.medienkunstnetz.de)

با تکیه بر نوشته‌ی ولفِنسبرگر، می‌توان مهم‌ترین دستاورد این اثر مشخص را در انتقال بدن شرکت‌کننده (بازیگر خارج از صحنه‌ی تئاتر) به فضای دیگر مشاهده کرد، درحالی‌که فرد می‌تواند اثر کنش‌هایش را در مکانی متفاوت روی فرد دیگری مشاهده کند.

فناوری تلماتیک با تلفیق تصاویر متحرک و کنش زنده‌ی بازیگر، محیطی فریبنده از واقعیت را برای تماشاگران خلق می‌کند. البته توضیح این نکته ضروری به نظر می‌رسد که تفاوتی ظریف بین نقش ویدئوپروجکشن و فناوری تلماتیک در ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه وجود دارد و آن اینکه هنگام به‌کارگیری ویدئوپروجکشن، بدن بازیگر زنده و تصاویر متحرک (از پیش ساخته‌شده) به طور هم‌زمان در روی صحنه ایفای نقش می‌کنند، درحالی‌که در تکنولوژی تلماتیک، بدن بازیگر زنده در مکان دیگری، خارج از صحنه‌ی تئاتر حضور دارد و با تصاویر متحرک (درحال ضبط) داخل فضای صحنه ترکیب می‌شود و در نهایت، تلفیق این فضاها به طور هم‌زمان محیط سومی را پدید می‌آورد که مختص تماشاگران است.

با توجه به این توضیحات، می‌توان نتیجه گرفت بخش بزرگی از کار پاول سرمون در ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه براساس هم‌زیستی افرادی است که به طور مجزا در واقعیت‌های خودشان زندگی می‌کنند و می‌توانند در یک دنیای مجازی ثالث همدیگر را ملاقات کنند. در این نمایش، «صحنه‌پردازی فضا» عامل تعیین‌کننده‌ای در متن بصری است، زیرا در بسیاری از موارد، تجربه‌ی منحصربه‌فردی برای تماشاگر خلق می‌کند.

۲-۲- فناوری تلماتیک و اِمکان‌های اجرایی جدید در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی

بی‌شک فناوری صحنه‌پردازی دیجیتال، که نمونه‌ی برتر آن فناوری تلماتیک شمرده می‌شود، علاوه بر تحول در فضای چیدمان لوازم صحنه‌ی تئاتر، منجر به تغییر و دگرگون‌سازی اصول بنیادین بازیگری و کارگردانی هم شده است. از این رو، جدول۲ با تطبیق دو دوره‌ی زمانی قبل و بعد از ظهور فناوری تلماتیک بر صحنه، به بررسی نسبت مؤلفه‌های حاکم بر بازیگری و کارگردانی این دو دوره می‌پردازد. گفتنی است برخی از موارد نسبت داده شده به فناوری تلماتیک در جدول ۲، شامل ویژگی‌های تصویر متحرک نیز هستند. این امر به این دلیل است که تصویر متحرک نقش مهمی در ساخت فضاهای مربوط به فناوری تلماتیک دارد و ناچار برخی ویژگی‌ها به صورت مشترک آمده‌اند.

با توجه به قیاس انجام‌شده در جدول ۲، می‌توان دریافت که بازیگر و کارگردان در مواجهه با فناوری‌های دیجیتالِ بعد از ظهور فناوری تلماتیک در تئاتر، با مفهوم تازه‌ای با عنوان «صحنه‌ی جدید» روبه‌رو هستند. در این صحنه، «روایت مجازی متن» جایگزین و یا همراه «روایت فیزیکی و گفتاری» شده است.

۳. بدن بازیگر واقعی در صحنه‌پردازی دیجیتال

تئوری‌های یک قرن گذشته، به ویژه نظریه‌های «آدولف آپیا»[۶۱] (۱۸۶۲-۱۹۲۸) و «گوردن کریگ»[۶۲] (۱۸۷۲-۱۹۶۶)، نشان می‌دهند تنها عنصری که نمی‌توان از صحنه‌ی تئاتر حذف کرد، حضور فیزیکی «بدن بازیگر» است. شاید مهم‌ترین دلیل آن را باید در ماهیت و اصالت ذاتی تئاتر و سینما دانست.

نظریات آپیا در باب اصول صحنه‌پردازی مدرن شامل بدن بازیگر، فضا، نور و رنگ‌آمیزی است. در این میان، وی تأکید ویژه‌ای می‌کرد بر حضور فیزیکی بدن بازیگر و تأثیر آن بر فضای نمایشی. «ریچارد بیچِم»[۶۳] به نقل از آپیا، در کتاب *آپیا و متون تئاتر*[۶۴] در باب بدن بازیگر چنین می‌گوید: «اولین اصل در هنر صحنه که مفسر و بیان‌کننده‌ی آن است: بازیگر. بازیگر است که کنش را پیش می‌برد. بدون او نه کنشی وجود دارد و بالطبع نه نمایشی... بدن، پویا، متحرک، شکل‌پذیر و منعطف است. وجودی قرارگرفته در فضایی سه‌بُعدی. پس لازم است بیشترین دقت صرف فضا و عناصری شود که بدن از آنها بهره می‌برد. این واقعیتی مسلم است. تنظیم و ترتیبات جامع و کلی چیدمان و قرارگیری چیزها پس از بازیگر اهمیت می‌یابند. در چنین وضعیتی است که بازیگر با واقعیت درون صحنه ارتباط برقرار می‌کند و آن را می‌پذیرد. بدین ترتیب، ما قبل از هر چیز دو عنصر اصلی و ضروری را در اختیار داریم: بازیگر و تنظیمات فضا و طراحی صحنه که باید با حالات و ویژگی‌های سه‌بُعدی بدن بازیگر منطبق باشد» (Beacham, 1993, 114).

پس، بنابر گفته‌ی آپیا، اولویت‌بندی طبیعی صحنه شامل این موارد است:

- عرضه‌ی نمایش با بدن بازیگر؛
- به خدمت گرفتن فضای سه‌بُعدی صحنه براساس اشکال انعطافی- تجسمی بدن بازیگر.

با تکیه بر نظریه‌ی آپیا در باب اهمیت حضور فیزیکی بدن بازیگر در صحنه، باید اذعان کرد در عصر دیجیتالِ قرن بیست‌ویک، با

جدول ۲- تطبیق مؤلفه‌های حاکم بر بازیگری و کارگردانی در قبل و بعد از ظهور فناوری تلماتیک.

قبل از ظهور فناوری تلماتیک	بعد از ظهور فناوری تلماتیک
ترکیب فرم سخت بدن بازیگر با فرم‌های سخت آکسسوار صحنه	ترکیب فرم سخت بدن بازیگر با فرم‌های نرم دیجیتال صحنه
ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه برای بازیگران با آکسسوارهای سخت/ عینی/ ابژکتیو	ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه برای بازیگران با آکسسوارهای نرم/ ذهنی/ سوبژکتیو
حضور فیزیکی کارگردان برای هدایت بازیگران نمایش	حضور غیرفیزیکی کارگردان به کمک فناوری‌های دیجیتال از راه دور. مثل: صفحه‌ی کنترل
هم‌نشینی و هم‌زمانی بازیگران واقعی در کنار یکدیگر به منظور روایت قصه	جانشینی بازیگران مجازی به جای بازیگران واقعی به منظور روایت قصه
وحدت زمانی و مکانی حضور بازیگران در صحنه	نبود وحدت زمانی و مکانی حضور بازیگران در صحنه
تعامل بازیگران به شکل فیزیکی	تعامل بازیگران گاه به شکل ترکیبی (بازیگر واقعی+ بازیگر مجازی)، گاه به شکل کاملاً مجازی
یگانگی فضا و مکان برای بازیگری و کارگردانی	چندگانگی فضا و مکان برای بازیگری و کارگردانی. نمونه: رؤیاپردازی تلماتیک اثر پاول سرمون
ساخت فضا به مثابه‌ی جریانی سیال و زنده	ساخت فضا به‌مثابه‌ی کولاژی از عناصر غیرزنده (ورود به فرم‌ها و عناصر سینمایی)

وجود ابزارهای تکنولوژیک برای شبیه‌سازی بازیگر، همچنان شاهد حضور واقعی این عنصر در صحنه هستیم. این بدان معناست که فضاهای سه‌بُعدی دیجیتال در خدمت عرضه‌ی نمایش از سوی اشکال انعطافی - تجسمی بدن بازیگر است. بنابراین حضور فیزیکی این عنصر، بخشی جدایی‌ناپذیر از فضاهای دیجیتال است.

۳-۱- پروژه‌ی اپیزوی روکا، بدن بازیگر واقعی و تئوری گوردن کریگ

حضور واقعی بدن بازیگر در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب با تغییر رویکرد مواجه شده است. در این رویکرد، بدن بازیگر دیگر در اختیار و تابع احساسات درونی خود بازیگر یا عروسکی در اختیار کارگردان نیست، بلکه تابع نیاز، خواست و احساسات تماشاگر شده است.

در گذشته، حرکت اعضای بدن و عضلات بازیگران بر روی صحنه براساس توضیحات نمایش‌نامه و نظرات کارگردان یا حاصل آفرینش بازیگر در صحنه‌ی نمایش بوده است. درحالی‌که با گسترش فناوری‌های دیجیتال و با در نظر گرفتن پروژه‌ی اپیزوی روکا به عنوان نمادی از رویکرد جدید به بدن بازیگر، حرکت بدن بازیگر و حرکات فیزیکی عضلات او برای نشان دادن عکس‌العمل‌های حسی، به عهده‌ی تماشاگران حاضر در سالن تئاتر گذاشته شده است. مهم‌ترین دلایل این امر را می‌توان در موارد زیر جست‌وجو کرد:

- مشارکت بی‌حدومرز تماشاگران در پیشبرد نمایش؛
- حذف کامل فاصله‌ی تماشاگران از هنرمندان روی صحنه؛
- جلوگیری از نزدیک شدن مدیوم تئاتر (هنر زنده) به مدیوم سینما (هنر کلاژ و مونتاژ).

بر همین اساس، در این قسمت یک نمونه از آثار مارسل لی آنتونز روکا با عنوان «اپیزو»[۶۵] را بررسی می‌کنیم تا از یک سو به تبیین چگونگی عملکرد آن در صحنه بپردازیم و از سوی دیگر، نسبت این پروژه را با تئوری گوردن کریگ تحت عنوان «هنرمند کامل و اَبرعروسک خیمه‌شب‌بازی»[۶۶] بسنجیم.

روکا یکی از صحنه‌پردازان پیشتاز اسپانیاست و در عرصه‌ی فناوری‌های دیجیتال، به ویژه در زمینه‌های «عملکرد مکاترونیک»[۶۷] و «هنر چیدمان»، فعال است. او در آثارش ترجیح می‌دهد به جای کاراکترهای مجازی دستکاری‌شده، از بدن خود بازیگر روی صحنه استفاده کند. راه‌حل متفاوت او برای نزدیک شدن به مخاطبانش، تبدیل آنها به کاربران و کارگردانان اجراست. او در پروژه‌ی اپیزو از تماشاگران دعوت می‌کند بدن او را دستکاری کنند، همان‌طور که یک کاربر کامپیوتر، کاراکتر موجود در یک بازی ویدئویی را تغییر می‌دهد و آن را به جنبش و تحرک وا می‌دارد (Sturken & Cartwright, 2009).

در این پروژه، بازیگر با پوششی اسکلت‌مانند، که تحت‌تأثیر باد عمل می‌کند، روی صحنه قرار می‌گیرد. این پوشش به همراه یک ابزار مکانیکی کنترل بدن، به سیستمی کامپیوتری متصل می‌شود. باقی اجزای صحنه متشکل‌اند از یک پرده‌ی پروجکشن در پس‌زمینه، دو رشته نور عمودی و تجهیزات صدا. مکانیسم روبات ارتوپدی به کمک دو قالب فلزی روی بدن او نگه داشته می‌شود. مکانیسم بادی به یک کلاه‌خود و یک کمربند متصل می‌شود. این مکانیسم می‌تواند اجزای بدن مارسل لی شامل دهان، بینی، گوش‌ها، سینه‌ها و باسنش را تکان بدهد، درحالی‌که او در طول اجرا روی سکوی گرد چرخانی ایستاده است. مکانیسم‌های بادی برای کنترل دریچه‌ها و تقویت‌کنندگان برقی به یک سیستم کامپیوتری متصل می‌شوند. محیط نرم‌افزار مورد استفاده که برای این پروژه طراحی شده شبیه یک بازی کامپیوتری است. یازده صحنه‌ی تعاملی به همراه چند سکانس تصاویر متحرک کامپیوتری، اندام هنرمند را بازنمایی و موقعیت و حرکت ابزارها را مشخص می‌کنند. تماشاگر که به کاربر کامپیوتر بدل شده می‌تواند با کلیک روی هر نقطه از بازنمایی گرافیکی روکا، بدن بازیگر را دستکاری کند و این تغییرات روی مانیتور (نصب‌شده در انتهای صحنه) نمایش داده می‌شود. تماشاگر قادر است با استفاده از ماوس؛ تصاویر، نورپردازی، صدا و بدن بازیگر را کنترل کند (Banes& Lepecki, 2007; Dixon, 2007) (تصاویر ۱۰و۱۱).

عملکرد این سیستم به ما نشان می‌دهد از تکنولوژی نه‌تنها برای کنترل فضای اجرا، بلکه برای بدن انسان نیز استفاده می‌شود؛ بدنی که در اینجا ویژگی‌هایی مشابه یک شیء مادی بی‌جان نمایشی را دارد. این نمایش شاید اولین تلاشی است که بدن بازیگر را بخشی از لوازم صحنه به حساب می‌آورد و تماشاگران را قادر می‌کند کنش روی صحنه را از راه دور هدایت کنند. می‌توان ادعا کرد در پروژه‌ی اپیزو، شاهد رویدادی هستیم که اصول اولیه‌ی اجرا در آن معکوس شده

تصویر ۱۰- پروژه‌ی اپیزو، مارسل روکا، ۱۹۹۴.
مأخذ: (www.artelectronicmedia.com).

تصویر ۱۱- اجرای نمایش پُل[۶۸] با تکیه بر پروژه‌ی اپیزو، مارسل روکا، ۲۰۰۲.
مأخذ: (www.marceliantunez.com)

است. در اپیزو، تماشاگر قدرت منحصربه‌فردی در کنترل حرکت بدن بازیگر، لوازم صحنه و کارگردانی نمایش به دست آورده است.

همان‌گونه که پیش از این اشاره شد، یکی از تئوری‌های مطرح‌شده در حوزه‌ی صحنه‌پردازی در دهه‌های پایانی قرن بیستم، نظریه‌ی گوردن کریگ با نام «هنرمند کامل و اَبرعروسک خیمه‌شب‌بازی» است. این تئوری حاکی از تبدیل شدن بدن بازیگر زنده به عروسکی منفعل است که هیچ‌گونه اختیاری از خود برای حرکت و جابه‌جایی ندارد (Craig & Chamberlain, 2008). نمودِ این نظریه با تکیه بر عملکرد پروژه‌ی اپیزو، به وضوح قابل‌فهم است. در اپیزو، این تماشاگران هستند که کنترل عروسک زنده (بازیگر) را با استفاده از یک صفحه‌ی کنترل بر عهده دارند. در همین زمینه، «ژان بودریار»[۶۹] (۱۹۲۹-۲۰۰۷) در مقاله‌ی جذبه‌ی *ارتباط*[۷۰] می‌گوید: «بدن خودمان و همه‌ی جهان پیرامون به یک صفحه‌ی کنترل تبدیل می‌شود» (Baudrillard, 1983, 127).

می‌توان اهداف و نسبت پروژه‌ی اپیزوی روکا را با تئوری کریگ چنین برشمرد:

- تبدیل موجود زنده (بازیگر) به شیء متحرک (اَبرعروسک)؛
- تبدیل موجود فعال (بازیگر) به شیء منفعل (عروسک خیمه‌شب‌بازی)؛
- جایگزینی تماشاگر منفعل و نظاره‌گر به بازیگر، کارگردان و صحنه‌پرداز فعال (هنرمند کامل).

گفتنی است که بازتاب نظریه‌ی کریگ نه‌تنها در پروژه‌ی اپیزوی روکا، بلکه در دیگر آثار صحنه‌پردازان معاصر قابل مشاهده است. در این میان، می‌توان برخی از آثارجوزف اسووبودا، «پدر صحنه‌پردازی مدرن» (Collins & Nisbet, 2010)، را به عنوان نمونه شاهد آورد (بخش ۱-۲، نمایش سیرک شگفت انگیز و...).

۳-۲- پروژه‌ی اپیزو و ساخت محیط انگاره‌گرایانه

پیش از این، در ابتدای مقاله، به اصطلاح «محیط انگاره‌گرایانه» اشاره و به تعریف آن («ساخت تصویری فریبنده از واقعیت یا ساخت فضایی که دارای ظاهر گول‌زننده است و در مخاطب تصویری متفاوت با آنچه واقعاً وجود دارد ایجاد می‌کند.») پرداخته شد. با تکیه بر تعاریف مذکور و دیگر موارد مطرح‌شده، و بنا بر دلایل زیر، می‌توان ادعا کرد پروژه‌ی اپیزو صورت دیگری از ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه را در صحنه‌ی تئاتر معاصر غرب تجربه می‌کند:

الف) جانشین شدن بدن بازیگر زنده با کاراکتر مجازیِ ساخته‌شده به کمک تکنولوژی دیجیتالِ خارج از فضای صحنه‌ی تئاتر

در فناوری تلماتیک مشاهده شد بدن بازیگر واقعی در مکان دیگری خارج از فضای صحنه‌ی تئاتر قرار دارد و هر حرکت و کنشی از سوی او در تصویری مجازی در فضای داخل صحنه بازتاب می‌یابد. پس ما شاهد جانشین شدن فضای خارج صحنه (مکانی دیگر) به جای فضای داخل صحنه هستیم.

درحالی‌که در پروژه‌ی اپیزو، به جای اینکه بدن بازیگر واقعی خارج از فضای صحنه‌ی تئاتر باشد و مخاطب با تصویر مجازی او مواجه شود، با خود پدیده، یعنی بدن بازیگر واقعی، مواجه می‌شود. به عبارتی، به جای اینکه کاراکتر واقعی در فضای خارج از صحنه دستکاری شود (حرکت و کنش حاصل از نظرات نویسنده، کارگردان یا خود بازیگر)، در فضای داخل صحنه و به دست تماشاگران حاضر در سالن دستکاری می‌شود. پس ما شاهد هم‌نشین شدن افراد واقع در فضای خارجِ صحنه (تماشاگران) با افراد داخل صحنه هستیم. در این پروژه، افراد خارج از فضای صحنه، مشارکتی بی‌حدومرز در پیشبرد داستان دارند.

نتیجه آنکه نقش پروژه‌ی اپیزو همچون نقش فناوری تلماتیک درساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه است، با این تفاوت که در فناوری تلماتیک تماشاگر با «تصویر مجازی بدن بازیگر واقعی» مواجه است، درحالی‌که در پروژه‌ی اپیزو، به تماشاگران «وانمود»[۷۱] می‌کنیم با «تصویر مجازی بدن بازیگر واقعی» مواجه‌اند.

ب) تغییر عملکرد فناوری دیجیتال در ساخت تصاویر متحرک

در پروژه‌ی اپیزو، به جای آنکه فناوری دیجیتال همانند فناوری تلماتیک در خدمت ساخت تصاویر متحرک از حرکات و کنش‌های بدن بازیگر باشد، جزئی جدایی‌ناپذیر از بدن شده است و تماشاگر با او مانند یک عروسک خیمه‌شب‌بازی برخورد می‌کند و با تغییر در حرکات و کنش‌های بدن او (با استفاده از یک صفحه‌ی کنترل از راه دور)، تصاویر متحرک دلخواه خود را خلق می‌کند.

این بدان معناست که فناوری دیجیتال، که پیش از این هدف اصلی‌اش ساخت تصاویر متحرک بود، تغییر نیافته، بلکه عملکردِ آن بر بدن بازیگر تغییر کرده است. نتیجه آنکه ما شاهد جانشینی خود واقعیت (بدن بازیگر) به جای تصویری فریبنده و گول‌زننده از واقعیت (تصاویر متحرک) هستیم، و این درحالی است که همین تصویر جدید نیز نوعی از رویداد و فضای انگاره‌گرایانه است، به این معنا که درحال بازتولید توهم واقعیت جدید است.

۳-۳- پروژه‌ی اپیزوی روکا و اِمکان‌های اجرایی جدید در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی

بررسی‌ها ثابت می‌کنند پروژه‌ی اپیزوی روکا جزو اولین تلاش‌هایی است که نشان می‌دهد بدن بازیگر جزء مادی جدیدی از فضای صحنه محسوب می‌شود. بنابراین اِمکان‌های اجرایی جدید آن در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی به دلیل نبود تجربه‌های مختلف نمایشی در اجراهای معاصر غرب، نمی‌توان اِمکان‌های اجرایی زیادی همچون تصویر متحرک برای آن متصور شد. اما آنچه از این پروژه استنتاج می‌شود به این شرح است:

در حوزه‌ی بازیگری

- قابلیت تبدیل شدن بازیگر واقعی به رباتی باورپذیر، دنیای جدیدی از اصول و فنون بازیگری فراهم می‌کند و نیز موجب گشایش دنیای جدیدی برای نمایش‌نامه‌نویسان می‌شود. بی‌شک نویسندگان دارای ایده‌های پوچ‌نمایانه و ماشینیسم زندگی بشر، پروژه‌ی روکا را امکانی بی‌نظیر قلمداد خواهند کرد.
- تعامل بازیگر (انسان) با عروسک انسانی تجلی‌دهنده‌ی بسیاری از معانی‌ای خواهد بود که تا پیش از این تئاتر به خود ندیده بود.

در حوزه‌ی کارگردانی

• از آنجا که پروژه‌ی روکا جایگاه جدیدی برای تماشاگر ایجاد کرده و قسمتی از نقش «کارگردان» را به تماشاگر داده و کارگردان را به «مدیر پشتیبانی و زمینه‌ساز» فعالیت کارگردان جدید تبدیل کرده است، صورت مسئله به طور اساسی تغییر یافته و مفهوم کارگردانی - به شکل پیشین آن - دیگر وجود خارجی ندارد.

نتیجه

اندیشه‌ی ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه از بدو پیدایش تئاتر تاکنون، ریشه در ذات و ماهیت تئاتر داشته است و در طول زمان به سنتی انکارنشدنی تبدیل شده است.

طراحان صحنه در گذشته به کمک چیدمان دکورهای سخت، محیط‌هایی با ظاهر گول‌زننده به قصد ایجاد تصوری غیرواقعی از آنچه واقعاً وجود دارد، خلق می‌کردند. اما تکنولوژی‌های نوظهور در دهه‌های اخیر باعث شده‌اند فضاهای جدیدی با عنوان «فضاهای دیجیتال» پدید آید. براساس مستندات ارائه‌شده در مقاله‌ی حاضر، فضاهای دیجیتال عمدتاً منتج از فناوری‌هایی همچون ویدئوپروجکشن (پخش تصاویر متحرک) و تلماتیک‌اند. بنابراین، اندیشه‌های حاکم بر ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه در قیاس با عصر گذشته به کلی دگرگون شده‌اند.

بر همین اساس، فضاهای دیجیتال، که غالباً در صحنه‌پردازی تئاتر معاصر غرب با اصطلاح «دکور نرم» از آنها نام برده می‌شود، نقشی اساسی در ساخت محیط‌های انگاره‌گرایانه دارند. نگارندگان با بررسی آثار سه تن از پیشگامان این عرصه، یعنی جوزف اسووبودا، پاول سرمون و مارسل لی آنتونز روکا، یافته‌های زیر را برآیند محیط‌های انگاره‌گرایانه‌ی ساخته‌شده با تجهیزات دیجیتال و دیگر تجهیزات مدرن قلمداد می‌کنند:

• تلفیق فضای خارج از صحنه (دنیای بیرونی) و فضای داخل صحنه (دنیای درونی) با هدف ایجاد جذابیت بصری؛
• ادغام آکسسوارهای نرم با آکسسوارهای سخت به منظور فراهم‌کردن محیط‌هایی مطابق با درون‌مایه‌ی متن نمایشی؛
• هم‌نشین‌سازی مدیوم اجرا با تماشاگران حاضر در سالن با هدف دخالت تماشاگران در روایت قصه؛
• تعامل و اشتراک‌گذاری عناصر خارج از صحنه با عناصر داخل صحنه؛
• ساخت محیط‌های مشترک نامشترک؛
• تغییر مفهوم بازیگری و کارگردانی تئاتر.

بی‌شک فضاهای دیجیتال علاوه بر دگرگون‌سازی ساخت محیط‌هایی با ماهیت انگاره‌ای، اِمکان‌های اجرایی جدیدی در حوزه‌ی بازیگری و کارگردانی به وجود آورده‌اند. نتایج بررسی‌ها در آثار صحنه‌پردازان پیش‌گفته، نشانگر نسبت‌هایی است که مهم‌ترین آنها عبارت‌اند از:

• به تصویر کشیدن رؤیاها، تخیلات و مرور خاطرات بازیگر روی صحنه؛
• حضور هم‌زمان بازیگر در دو مکان و زمان مختلف؛
• جابه‌جایی نقاط دید مخاطب نسبت به رویدادهای حاکم در صحنه؛
• پیاده‌سازی میزانسن‌ها و ترکیب‌بندی‌های خاص سینمایی در صحنه‌ی تئاتر.

علاوه بر یافته‌ها و نتایج حاصل، به نظر می‌آید بخش اعظمی از فرم‌ها و تکنیک‌های سینمایی به درون اجراهای تئاتری نفوذ کرده‌اند. به همین دلیل، می‌توان نوید تولد یک فرم هنری جدید در عرصه‌ی هنر را داد؛ فرمی که هر آنچه را تئاتر کم دارد و همه‌ی آنچه را سینما نمی‌تواند به دست آورد محقق می‌کند.

پی‌نوشت‌ها

1 Illusionistic Environments.
2 Colosseum.
3 Namachiac.
4 Corpus Christi.
5 Giacomo Torelli.
6 Inigo Jones.
7 Erwin Pescator.
8 Soft Sets.
9 Hard sets.
10 Telematic.
11 Josef Svoboda.
12 Paul Sermon:
هنرمندی از انگلستان که در زمینه‌ی «ارتباطات بصری» فعال است.
13 Marcel·lí Antúnez Roca.
14 Motion Picture.
15 Projection.
16 Erwin Piscator.
17 Emil František Burian.
18 Mnemonic Documentary Theatre.
19 Intoleranza.
20 Jarka M.Burian.
21 Modern Czech Theatre.
22 Medium.
23 Intolerance.
24 Robert Wilson.
25 Alwin Nikolais.
26 Alcesti: اسطوره‌ی یونانی
27 Edison.
28 Doven Souls.
29 The Eleventh Commandment.
30 Laterna Magika.
31 Walter Benjamin.
32 Illuminations.
33 And Then the Dark.

34 Peter Rowe.
35 The Animals and Children Took to the Streets.
36 Laterna Magika.
37 The Magic Flute.
38 Simon Mcburney.
39 Magic circus.
40 The Damnation Offaust.
41 Terry Gilliam.
42 Trotz Alledem.
43 Tristanand Isolde.
44 Falstaff.
45 Beni Montresor.
46 Their Day.
47 The Audience.
48 Stephen Daldry.
49 Enjoy.
50 James Brining.
51 Tristan.
52 The Firebird.
53 What's Wrong With The World?
54 Play on Earth.
55 Telematic Dreaming.
56 Telematic Encounter.
57 A Body of Water.
58 Picnic on the Screen.
59 Rolf Wolfensberger.
60 Capturing Audience Experience.
61 Adolphe Appia.
62 Edward Gordon Craig.
63 Richard Beacham.
64 Adolphe Appia: Texts on Theatre.
65 Epizoo.
66 Über-Marionette.
67 Mechatronic.
68 Pol.
69 Jean Baudrillard.
70 The Ecstasy of Communication.
71 Pretense.

فهرست منابع

براکت، اسکار گراس (۱۳۸۹)، *تاریخ تئاترجهان*، ترجمه‌ی هوشنگ آزادی‌ور، جلد اول (چ پنجم)؛ جلد دوم (چ چهارم)؛ جلد سوم (چ سوم)، مروارید، تهران.

شائفنر، آندره و دیگران (۱۳۸۳)، *دایره المعارف پلئیاد: مجموعه‌ی تاریخ نمایش درجهان*، ترجمه‌ی نادعلی همدانی و دیگران، جلد اول تا سوم، چاپ اول، نمایش، تهران.

ملک‌پور، جمشید (۱۳۹۳)، *گزیده‌ای از تاریخ نمایش درجهان*، چاپ دوم، افراز، تهران.

Aronson, A (2008), *Looking into the abyss, Essays on Scenography (Theater: Theory / Text / Performance)*, University of Michigan Press, USA.

Burian, J. M (1974), *the Scenography of Josef Svoboda*, First Edition, Wesleyan, New York.

Burian, J. M (1983), *Svoboda: Wagner: Josef Svoboda's Scenography for Richard Wagner's Operas*, First Edition, Wesleyan, New York.

Burian, J. M (2000), *Modern Czech Theatre: Reflector and Conscience of a Nation (Studies Theatre Hist & Culture)*, First Edition, University Of Iowa Press, Lowa.

Banes, S & Lepecki, A (2007), *The Senses in Performance*, First Edition, Publisher: Routledge, New York.

Benjamin, W (1969), *Illuminations: Essays and Reflections, Translated by Harry Zohn*, First Edition, Schocken, New York.

Baudrillard, J (1983), *the Ecstasy of Communication, In the Anti-Aesthetic: Essays in Postmodern Culture*, Bay Press, Seattle.

Beacham, R. C (1993), *Adolphe Appia: Texts on Theatre*, First Edition, Routledge, New York.

Crisafulli, F (2013), *Active light: issues of light in contemporary theatre*, First Edition, Create Space Independent Publishing Platform, Dublin.

Craig, E. G & Chamberlain, F (2008); *On the Art of the Theatre*, First edition, Routledge, New York.

Collins, J & Nisbet, A (2010), *Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography*, First Edition, Routledge, New York.

Dixon, S (2007), *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation (Leonardo Book Series)*, First Edition, The MIT Press, Cambridge.

Giesekam, G (2007), *Staging the Screen, the use of film and video in theatre (Theatre and Performance Practices)*, First Edition, PalgraveMacmillan, Boston NY.

Sturken, M & Cartwright, L (2009), *Practises of looking, an introduction to visual culture*, Second edition, Oxford University Press, New York.

Vogiatzaki, E & Santorineos, M (2011), Illusionistic Environments – Digital Spaces, Body, *Space & Technology*, Vol. 10, Issue. 1, pp.4-6.

Wolfensberger, R (2009), *On the Couch – Capturing Audience Experience (A Case Study on Paul Sermon's Telematic Vision)*, University of Krems press (The Department for Image Science), Austria.

www.Stationhouseopera.com
www.Britannica.com
www.Theredlist.com
www. Mesmer.co.uk
www.Namayeshgar.com
www.Nikolaislouis.org
www.Robertwilson.com
www.Svoboda-Scenograf.cz
www.Praha.eu
www.Medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/images/3/
www.Marceliantunez.com/work/pol/images
www.Artelectronicmedia.com/artwork/epizoo
www.paulsermon.org
www.kamm-arch.com/content/alcestis
www.collinsdictionary.com (English Dictionary: Pioneers in dictionary publishing since 1819)
www.Merriam-Webster.com (An Encyclopedia Britannica company)
www.Oxforddictionaries.com (Oxford Advanced Learner's Dictionary)
www.ldoceonline.com (Longman dictionary of contemporary English)
http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/dream
http://ahdictionary.com (The American Heritage Dictionary of The English Language)
http://ralphkoltai.com/theatre
http://kultura.idnes.cz/svetoznamy-scenograf-josef-svoboda-db2-/divadlo.aspx?c=A020409_111911_ divadlo_brt
https://prelectur.stanford.edu/lecturers/wilson
http://facdance.blogspot.com/search?q=Alwin+Nikolais
http://timglenn.us/TimGlenn/Doven_Souls.html