

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



دانشکده سینما، تئاتر

پایان نامه تحصیلی جهت اخذ درجه کارشناسی ارشد
رشته کارگردانی نمایش

عنوان

بررسی جایگاه فناوری در تئاتر پست مدرن

استاد راهنما

دکتر حمیدرضا افشار

عنوان بخش عملی

نمایش ماهیگیر و کنسرو لولو

استاد راهنمای بخش عملی

دکتر حمیدرضا افشار

نگارش و تمقیق

مهدی رجبی

شهریور ماه ۱۳۹۰

تعهدنامه

اینجانب اعلام می‌دارم که تمام فصل‌های این پایان‌نامه و اجزاء مربوط به آن برای اولین بار (توسط اینجانب) انجام شده است. برداشت از نوشته‌ها، کتب، پایان‌نامه‌ها، اسناد، مدارک و تصاویر پژوهشگران حقیقی یا حقوقی (فارسی و غیرفارسی) با ذکر مآخذ کامل و به شیوه تحقیق علمی صورت گرفته است.

بدیهی است در صورتی که خلاف موارد فوق اثبات شود مسوئلیت آن مستقیماً به عهده اینجانب خواهد بود.

امضاء

تاریخ

چکیده:

در عصر پست مدرن تجلی فرهنگهای غیر غربی و امتزاجشان با فرهنگ غربی، مرز میان فرهنگها را کمرنگ تر از اعصار گذشته ساخته است. طبعاً این آمیختگی فرهنگی در هنر نیز اثر می گذارد. در نگرش پست مدرنیستی برتری رسانه ها نسبت به هم و اصولاً نوع رسانه و یا ابزاری که برای بیان هنری بکار گرفته می شود چندان حائز اهمیت نیست. بخش مهمی از تولیدات فرهنگی عصر حاضر از انواع متنهای گوناگونی ساخته شده اند که می توانند به شیوه های مختلف در یک تولید واحد و مشابه به یکدیگر متصل شوند. فنآوری رسانه، عنصر مرکزی و تعیین کننده توسعه فرهنگی است و بر مسیرهای بنیادین قابل درک و تجربه در فرهنگ، اثر می گذارد که شامل تئاتر نیز می شود. حضور برجسته آن در تئاتر ترکیبی و چند رسانه ای به روشنی قابل رؤیت است؛ تئاتری که در آن فرمهای نمادین برای برقراری تعاملهای بین المللی نقشی عمده را ایفا می کنند. این طرز تلقی اولین بار در نظریات آهنگساز و اپرا پرداز مشهور آلمانی ریچارد واگنر مشاهده شد. وی پیشنهاد می کرد که تمامی هنرها در یک کل واحد با یکدیگر ترکیب شوند و به آفرینش اثر جامع هنری بیانجامند. در دهه ۱۹۲۰ جایگاه رسانه در تولیدات تئاتری با نمایش حماسی اروین پیسکاتور رسمیت یافت و در دهه ۱۹۵۰ با فعالیت های ژوزف اسووبودا به اوج خود رسید. وی با اختراع پلی اکران و لاترناماجیکا تحولی قابل توجه در طراحی صحنه تئاتر ایجاد کرد. کارگردانانی همچون رابرت لپاژ، الیزابت لکامپت، ریچارد فورمن، رابرت ویلسون، پینگ چانگ و دیگر بزرگان تئاتر پست مدرن همگی متأثر از ایده پردازی های اسووبودا هستند. اکنون تکنولوژی مدرن، امکان دستکاری و تحریف نظامهای دیداری و شنیداری تئاتری را در اختیار هنرمندان قرار داده و منجر به گسترش افق انتظارات سمعی و بصری مخاطبان شده است. تجربیات اخیر هنرمندان تئاتری که تکنولوژی روز را در پیوند با تئاتر ارائه می کنند این مسئله را طرح می کند که تئاتر مجبور به سرو کار داشتن صرف با بازیگر زنده در صحنه نمایش نیست، و حتی ضمن حاکم شدن رسانه های گروهی، می تواند با استفاده از قدرت تمامی گونه های ارتباطی به توان بیشتری دست یابد.

واژه های کلیدی: فرهنگ رسانه ای، تئاتر پست مدرن، رسانه، تئاتر چند رسانه ای، تئاتر دیجیتال،

چیدمان، واقعیت فرهنگی، فراواقعیت

فهرست مطالب

صفحه	عنوان
ب	چکیده.....
۱	فصل اول: کلیات پژوهش.....
۱	- بیان مسئله.....
۶	- اهداف تحقیق.....
۶	- فرضیه ها و سوالات کلیدی تحقیق.....
۷	- روش تحقیق.....
۷	- چهارچوب نظری.....
۱۲	- پیشینه تحقیق.....
۱۴	فصل دوم: صحنه رسانه ای.....

۱۴	- حضور فرهنگ دیداری در تئاتر.....
۳۴	- فضای تئاتری در فرهنگ رسانه های گروهی.....
۳۶	- واقعیت فیزیکی در تاریخ تئاتر.....
۴۶	- تجربیات رسانه ای در تاریخ تئاتر.....
۴۷	- ابداعات اسووبودا.....
۵۵	- اخلاف اسووبودا در نیمه دوم قرن بیستم و بعد از آن.....
۷۱	- واقعیت مکانی معاصر.....
۷۳	- فنآوری و آفرینش فضای عمومی.....
۷۶	- رسانه های دراماتیک: مقایسه ای میان قابلیت های بصری تئاتر و سینما.....
۷۹	- زمینه های ظهور هنر چندرسانه ای.....
۸۱	- ظهور ویدئو در هنرهای معاصر.....
۸۲	- تفوق عناصر بصری در تئاتر چند رسانه ای (مالتی مدیا).....
۸۵	- فنآوری نورپردازی در تئاتر پست مدرن.....
۸۶	- فنآوریهای صوتی در تئاتر پست مدرن.....
۹۰	فصل سوم: تئاتر دیجیتال.....
۹۰	- تعریف.....
۹۳	- تاریخچه.....
۹۵	- دیگر اصطلاحات.....
۹۶	- نگاهی به برخی از فعالیتهای انجام شده در حوزه تئاتر دیجیتال.....
۱۰۰	فصل چهارم: هنر رباتیک در تعامل با تئاتر پست مدرن.....

۱۰۰	- درباره هنر رباتیک.....
۱۰۳	- تاثیر رباتی : زنده و بدون شخصیت.....
۱۰۹	نتیجه گیری.....
۱۱۱	فهرست منابع.....
۱۱۳	گزارش کار عملی.....
۱۱۷	چکیده انگلیسی.....

فهرست شکلها

۴۹	شکل ۱-۲ اثری از ژوزف اسووبودا.....
۵۱	شکل ۲-۲ لاترناماجیکا در اجرائی از اسووبودا.....
۵۴	شکل ۳-۲ معماری نور و تصویر در طراحی اسووبودا.....
۵۷	شکل ۴-۲ نمایش «انیشن در ساحل» اثر رابرت ویلسون.....
۶۴	شکل ۵-۲ هیولای آبی اثر رابرت لپاژ.....
۶۵	شکل ۶-۲ هیولای آبی اثر رابرت لپاژ.....
۶۶	شکل ۷-۲ هیولای آبی اثر رابرت لپاژ.....
۶۷	شکل ۸-۲ هیولای آبی اثر رابرت لپاژ.....

- شکل ۹-۲ «پروژه اندرسن» اثر رابرت لپاژ..... ۶۸
- شکل ۱۰-۲ «پروژه اندرسن» اثر رابرت لپاژ..... ۶۹
- شکل ۱۱-۲ «Cirque du Soleil's Totem» اثر رابرت لپاژ..... ۷۰
- شکل ۱۲-۲ گروه «مرد آبی»..... ۷۵
- شکل ۱۳-۲ اثری از ریچارد فورمن..... ۸۴
- شکل ۱-۳ کاری از گروه تئاتر Troika Ranch..... ۹۶
- شکل ۲-۳ کارکتر انیمیشنی جرمیا در حال واکنش به بازیگر زنده در صحنه..... ۹۸
- شکل ۱-۴ Stifters Ding..... ۱۰۴
- شکل ۲-۴ Stifters Ding..... ۱۰۵
- شکل ۳-۴ Death and the Powers: The Robots' Opera..... ۱۰۶
- شکل ۴-۴ Death and the Powers: The Robots' Opera..... ۱۰۷

فصل اول: کلیات پژوهش

بیان مسئله

توسعه تکنولوژی دیجیتال در قرن حاضر تأثیری اساسی بر دنیای درام، خصوصاً سینما و تلویزیون گذاشت. تئاتر نیز که تجربه عاریه گرفتن از رسانه های تصویری را از یک قرن پیش آغاز کرده بود، از این تحول، بی نصیب نماند و حرکات نوینی را در عرصه هنر و فنآوری آغاز کرد. امید آن می رود که توسعه نوع خاصی از تئاتر معاصر که به واسطه قابلیت های تکنولوژی دیجیتال در حال نمو و گسترش است، آرزوی **گردون کریگ**^۱ را که در پی حذف بازیگر زنده بود، با به خدمت گرفتن نمایشگران و دکورهای مجازی برآورده کند:

پس از دیدن استفاده از عروسک توسط **یسنر**^۲ کارگردان آلمانی، بود که کریگ به فکر کنار گذاشتن بازیگر افتاد و چیزی را جانشین آن کرد که خود **فوق عروسک**^۳ می خواندش. (جیمز روز-اوتز: ۵۷: ۱۳۷۶)

آشنایی نسبی پژوهشگر با نرم افزارهای خلق دنیای سه بعدی و مختصر تجربه اش در فعالیت عملی در زمینه تئاتر چند رسانه ای، دغدغه تحقیق برای شناسایی جایگاه دنیای مجازی در جهان تئاتر را ایجاد کرد. به نظر پژوهنده با وجود آن که کوششهایی در این راستا چه در عرصه عمل و چه در حوزه نظر، در تئاتر کشورمان انجام گرفته، برای کسب تجربه های گسترده تر و کشف کاربردهای نوین آن، انجام مطالعات بیشتر ضروری به نظر می رسد. فنآوری دیجیتال در تئاتر پست مدرن و مدرن پدیده ای نوظهور است. با سرعتی قابل توجه و هم زمان با ورود تکنولوژی های جدید به وادی هنر، خلاقیت های متفاوت تری به مخاطبان معرفی

¹ Edward Gordon Craig

² Jessner

³ Über-marionette

می شود. پس نمی توان به دانسته های سالهای قبل اکتفا نمود و با تحولات زمان پیش نرفت. برای داشتن تئاتری پویا باید با جنبشها و حرکت‌های نوین دنیا آشنا بود و تا حد توان، دست به تجربیاتی مشابه زد. می توان با مطالعه ای حساب شده و به دست آوردن اطلاعاتی جامع از سیر تکاملی تئاتر فنآورانه، در قالبهایی کوچکتر اما خلاقانه تحولی در تئاتر کشورمان ایجاد نمود. اختصاص دادن واژه پست مدرن به اجراهای فنآورانه بیشتر به منظور طبقه بندی سهل تر این شکل از اجراهاست. این پژوهش تلاش می کند تا بخشی از اجراهای مدرن و آوانگارد که با نمایشهای پست مدرن وجوه اشتراک و افتراق دارند را مورد بررسی قرار دهد.

جان ویت‌مور^۱ به نقل از **ایهاب حسن^۲** در تشریح تمایز پست مدرنیسم از مدرنیسم می گوید:

«پست مدرنیسم با جهت گیری به سمت اشکال آزاد، بازیگوشانه، اختیاری، واگرا، از هم گسیخته، مبهم و نامتعیین و گرایش به سوی یک گفتمان چند پاره یک ایدئولوژی گسست، یک میل به ناتمامی (عدم کمال) و فراخوانی سکوت از مدرنیسم فاصله می گیرد، با وجود این همزمان بر واقعیت های کاملاً متضاد، متباین و مخالف با آنها نیز دلالت می کند.» (جان ویت‌مور: ۱۸:۱۳۸۶)

با اندکی تسامح می شود تمامی اجراهای تئاتری که مجموعاً روایتی غیر خطی، غیر ادبی (غیر کلامی)، ناتمام و منطق گریز دارند را به پست مدرنیسم منسوب دانست.

در این گونه از تئاتر، کارگردان هیچ گاه قصد ندارد که یک معنای واحد را به مخاطبان اثرش منتقل کند. بلکه در دنیای نمایش با چند پارگی مواجه هستیم و هر تماشاگری به گونه ای خاص خود معنای نمایش را ادراک می کند. از دید پست مدرنیستها هیچ معنای جامع واحدی برای اثر هنری تولید شده وجود ندارد. آنها

¹ Jon Whitmore

² Ihab Hassan

با کنار هم قرار دادن تکه پاره های جدا از هم در ایجاد اصوات و مناظر و فضاها، ترکیبات غریبی را می سازند؛ به طوری که هر تماشاگر دریافت ویژه ای از اجرا داشته باشد.

در تولیدات آنها ارائه روایتی خطی و قابل پیگیری بعید به نظر می رسد. در عوض اطلاعات و تصویرها و انگاره هایی تکه پاره را ارائه می کنند. هر قدر هم که تماشاگران از طبقات فرهنگی اجتماعی نزدیکی نسبت به هم برخوردار باشند باز هم نمی توانند معنای کلی مشابهی را از اجرا دریابند. در واقع اساس زیبایی شناسی پست مدرن بر این فرض استوار شده است که هر تماشاگر، از انگاره های بصری، صداها، بوها و... معانی خاص خود را دریافت می کند:

«هر تماشاگر، بی هیچ تحمیلی و صرفاً حسب اتفاق است که در طول اجرا از میان دالهای متنوع ارائه شده، دالهای متفاوتی را برای دریافت و تمرکز انتخاب می کند. داستان و تعبیر هر کسی منحصر و مختص به خود اوست، هرچند همه آنها از طبیعت گروهی یک تجربه تئاتری زنده آگاه اند.» (همان: ۱۰۴)

یکی از ویژگیهای کارگردانی این نوع تئاتر، استفاده ای افراطی از بیان سمعی یا بصری به عنوان دلالتگر محوری اجرا است. بیشتر هنرمندان نمایش پست مدرن، جهت آفرینش جلوه های حیرت انگیز دیداری و شنیداری قدرتمند، به فنآوری پیشرفته متکی هستند. برخی از کارگردانان پست مدرن مثل **ریچارد فورمن**^۱ و **رابرت لپاژ**^۲ فنآوری الکترونیک را در جهت ایجاد جلوه های صوتی به کار می برند و کیفیتی فراواقعی به صدای بازیگران می بخشند. عده ای دیگر هم مانند **رابرت ویلسون**^۳، به جای استفاده از بازیگر زنده شکل‌های تغییر یافته انسانی (انسان-ماشین) و عروسک‌های مکانیکی را به کار می گیرند؛ و بعضی دیگر همچون

^۱ Richard Foreman

^۲ Robert Lepage

^۳ Robert Wilson

ژوزف اسوبودا^۱ در همکاری با کارگردان طرح هایش **آلفرد رادوک**^۲ با تاباندن تصاویر ویدئویی بر پرده‌ها، بازیگران زنده را در تماس با تصاویر انسانی به نمایش درآمده بر آن پرده‌ها قرار می‌دهند.

در این رساله ضمن مرور تاریخچه کارکرد فنآوری در تئاتر جهان، با تکیه بر کتاب **تئاتر در فرهنگ رسانه‌ای**^۳ نوشته **امی پترسن جنسن**^۴ که منبع اصلی این پژوهش است، به بررسی نقش فنآوری رسانه در اواخر قرن بیستم و اوایل قرن بیست و یکم پرداخته می‌شود.

ظهور فنآوری رسانه‌های گروهی، اثری گسترده بر تمامی ساختارهای فرهنگی ما داشته است. اطلاعاتی که با چنین کثرت و تنوعی حول و حوش ما در گردش است همچون هوایی فراگیر در محیط اطرافمان ناخودآگاهانه و بی‌زحمت ما را به استنشاق خود وا داشته‌اند. این خصلت طبیعی پیغام‌های انبوه رسانه‌ای پراکنده در محیط است که بر ادراکات ما از فرهنگمان، علی‌الخصوص بر فهمی که نسبت به **بازنمایی‌های فرهنگی**^۵ داریم سایه می‌افکند. رسانه‌ها در قالب هنر و اجرا، به شکلی قدرتمند تبدیل به ذره بینی شده‌اند که ما از درون آن به جهان می‌نگریم.

پژوهنده در این جستجو می‌کوشد به خواننده مفهومی از رسانه‌ای شدن یا اقتباس از رسانه‌های گروهی به مثابه روشی برای آفرینش معنا، که با تولیدات اجراها و آگاهی‌های مسیر تولیدات تئاتر جهان را تغییر داده است، ارائه دهد.

امروزه **رسانه‌ای شدن**^۶ به طور صریح و ضمنی، درون تجربه زنده جاسازی شده است. در **فرهنگ رسانه‌ای**^۷، هر تمایزی که ممکن است میان رویدادهای زنده و رسانه‌ای فرض کنیم در حال فروپاشی است؛ چرا که رویدادهای زنده بیشتر و بیشتر در حال تبدیل شدن به نوع مشابه

¹ Joseph Svoboda

² Alfred Radok

³ Theatre in a Media Culture

⁴ Amy Petersen Jensen

⁵ Cultural Representations

⁶ Mediatization

⁷ Media Culture

رسانه ایشان هستند. رسانه ای شدن، مقوله ای فرهنگی است که شامل اجراهای زنده تئاتری نیز می شود. و تنها مسأله در آن، نقش فناوری رسانه نیست؛ موضوع دیگر نفس چیستی رسانه است. فرم، خواه به شکل مکانیکی و خواه به صورت رسانه ای، زیربنای مطالعات فرهنگی معاصر را فراهم می کند؛ مطالعاتی که خود به تشریح چگونگی تجلی انبوه رسانه های دراماتیک بر دیگر اشکال هنری می پردازد. در طی این عمل، اصطلاح **رسانه های گروهی**¹ به مثابه منبعی تعریف می شود که پیغام ها را به شکلی مکانیکی دریافت نموده و به اتصال جوامع بزرگ و برقراری ارتباط میان آنها می پردازد.

پترسن جنسن در کتاب خود ضمن بررسی معنا شناختی رسانه ها² بر آن بخش از اجراهای صحنه ای معاصر آمریکا تأکید می کند که از ساختارهایی معنادار پیروی می کنند. او به جستجوی معانی وابسته به فناوری رسانه های گروهی در اجراهای زنده تئاتر آمریکا می پردازد.

لازم به ذکر است که وی از واژه رسانه (مدیا) برای تشریح سازمانها، وسیله ها، و معانی تداعی کننده فرهنگ بصری معاصر استفاده می کند.

در فصل اول از چهار فصل این رساله، به کلیات پژوهش که شامل بیان مسأله، اهداف و سؤالات تحقیق، روش تحقیق، پیشینه تحقیق و چهارچوب نظری پرداخته می شود. بعد از به دست آمدن تصویری کلی از فناوری پست مدرن در تئاتر معاصر، در فصل دوم با جزئیاتی بیشتر درباره تحولات تئاتری در عصر رسانه خواهیم گفت. تاریخچه ای از رشد و نمو تئاتر چند رسانه ای تا عصر حاضر بیان می شود و در کنار آن به ذکر نمونه هایی از تجربیات برجسته خواهیم پرداخت. در فصل سوم تئاتر دیجیتال که خود شاخه ای از نمایش چندرسانه ای است معرفی خواهد شد. فصل چهارم هنر رباتیک در پیوند با تئاتر پست مدرن را شرح می دهد. در نهایت به جمع بندی و نتیجه گیری پایانی می رسیم.

¹ Mass Media

² Examination of the media's semantical

اهداف تمقیق:

هدف اصلی: تبیین تکنولوژی در تئاتر پست مدرن

اهداف اختصاصی:

- تبیین تئاتر پست مدرن.
- تبیین تکنولوژی در تئاتر قرن بیستم در نظامهای دیداری و شنیداری آن.
- تبیین تئاتر چند رسانه ای (مالتی مدیا).
- تبیین تئاتر دیجیتال.
- تبیین هنر رباتیک.
- تبیین شیوه های اجرایی گروه های جهانی شامل VVR , Troika Ranch و فعالیتهای هنرمندانی نظیر رابرت لپاژ و ...

فرضیه ها و سوالات کلیدی تمقیق:

۱. **فرضیه:** کارگردانان پست مدرن در بسیاری از آثار خود توجه ویژه ای به استفاده از فناوری های روز دارند.

سوال: فناوری در تئاتر پست مدرن از چه ویژگی هائی در نظامهای دیداری و شنیداری آن برخوردار است؟

۲. **فرضیه:** رسانه های گوناگون با کنار هم قرار گرفتن در یک اثر جامع، تبدیل به هنری واحد می شوند.

سوال: جایگاه فناوری در یک اثر جامع هنری چگونه است؟

۳. **فرضیه:** تئاتر دیجیتال در قرن حاضر، با اتکا به امکانات فضای سایبر، نمود و تجلی خود را بر نادیده گرفتن امر واقع متمرکز کرده است.

سوال: پیشرفتهای صورت گرفته در سالیان اخیر، چه تأثیری بر رشد تئاتر دیجیتال داشته و چگونه دامنه خلاقیت هنرمندان تئاتر را وسعت بخشیده است؟

۴. **فرضیه:** تئاتر متعارف و هنر رباتیک دارای مؤلفه های ارتباطی هستند.

۵. **سوال:** ارتباط میان تئاتر و هنر رباتیک چگونه شکل می گیرد؟

روش تمقیق:

روش پژوهش توصیفی / تحلیلی است. یعنی داده های متنی موجود که با نت برداری از منابع کتابخانه ای، اینترنتی و مقالات تخصصی تهیه شده اند، تحلیل می شوند.

چهارچوب نظری:

به عقیده برخی از محققان **آرنولد توین بی**^۱ تاریخ نویس انگلیسی اولین کسی است که واژه **پست مدرن** را در کتاب خود به نام «**تحقیق درباره تاریخ**»^۲ (۱۹۴۷)، به کار برد. از نظر وی **پست مدرن** خصیصه دوران جدیدی از تاریخ اروپا است. او اعتقاد داشت که در پایان قرن نوزدهم میلادی و شروع دو جنگ بزرگ جهانی در نیمه اول قرن بیستم تمدن اروپایی سقوط کرده است. پسامدرنیسم دورانی است که در آن فرهنگهای غیر غربی، تجلی یافته و با فرهنگ

^۱ Arnold J. Toynbee

^۲ A Study of History

غربی ترکیب گشته اند و مرز میان آنها متلاشی شده است. بدیهی است که آمیختگی فرهنگها، در هنر نیز اثر می گذارد.

بعد از **توین بی** نویسندگان، منتقدان، و هنرمندان زیادی همانند *اروینگ هائو*^۱، *جان کیچ*^۲، *فیلدر*^۳، *سوزان سونتگ*^۴، و *اهاب حسن* در سالهای ۱۹۶۰، ۱۹۶۳، ۱۹۶۶، این واژه را در نوشته های خود استفاده کرده اند. **توین بی** در تحقیق خود پیشوند «پسا» را به معنی «پس از» به کار می برد. از دید او پست مدرن مرحله تاریخی است که با پایان یافتن عصر مدرن شروع می شود.

از دیدگاه پست مدرنیست ها، بی قاعدگی (عدم وجود نظم مرکز محور)، ساختار غیر متمرکز، رشد غیر خطی، تجرید گرایی، دو پهلو بودن، کلاژ، فقدان توازن، جریان سیال ذهن و... در اصل تجربه های مدرنیستی هستند که در پست مدرنیسم توسعه یافته اند. از طرفی دیگر آن اصول از پست مدرنیسم که مدرنیسم را انکار می کنند، دارای ویژگیهای ساختار شکن، خود ارجاع، و انکارگر این اندیشه اند که هنر والا، تنها هنری است که ارزش تحقیق دارد. قسمت قابل توجهی از زمینه های ایجاد هنر پست مدرن را، می توان در زمانی عقب تر، در **مفهوم گرایی**^۵ پیدا کرد، که اولین انتقاد از مدرنیسم را شروع کرد. به عقیده بعضی از مورخان می توان آغاز پست مدرنیسم را با تجلی مفهوم گرایی در اواسط دهه ۱۹۶۰ هم زمان دانست؛ با اینکه هر کدام از آنها حاصل دو دوره کاملاً متفاوتند. از این گذشته **مفهوم گرایی** خود از **دادا**^۶ ریشه گرفت، که جنبشی ضد مدرن را در آغاز سده بیستم ایجاد کرده بود. در دهه ۱۹۶۰، این جنبش تنها قسمتی از جریان گفت و گوی روز بود، که در آن **هنر پاپ**^۷ نیز حضور داشت.

¹ Irving Howe

² John Milton Cage

³ Leslie Fiedler

⁴ Susan Sontag

⁵ Conceptualism

⁶ Dadaism

⁷ Pop Art

البته آغاز دوران پست مدرن به نوعی همان تکامل دوران مدرن است که تحت تأثیر اندیشه منتقدانه و آزادی‌گرای مدرنیته آرمانها و اندیشه‌های زیبایی‌شناختی، علمی و فلسفی مدرن را زیر سوال می‌برد و نقد می‌کند. این تفکر نه بازگشت محض به گذشته است و نه ارجاع صرف به آینده بدون نگاه به گذشته. در پست مدرنیسم سنت و نوآوری ترکیب می‌شوند.

«هنر پست مدرن که خود زاده جریان‌های فکری، اجتماعی و فلسفی و هنری عرصه‌های مختلف بود تمامی افکار، اندیشه‌ها و هنرها را اعم از کلاسیک، رآلیسم، فرمالیسم، انتزاعی، مفهوم‌گرایی و... جمع کرد و اذعان نمود پست مدرن یعنی احیای قالبها و محتوای سنتی از انحاء مختلف به همراه ترکیب آنها با قالبها و محتوای بدیع، فنون، تکنولوژی یعنی ترکیب دستاوردهای سنتی، صنعتی و فرا صنعتی.» (نظام‌الدین نوری: ۱۳۸۵: ۷۶۱)

هنرمندان از همان آغاز جنبش مدرن همواره به استفاده از تکنولوژی جدید تمایل داشته‌اند. تأثیری که این گرایش بر برخی از فعالان آوانگارد گذاشت تا حدی بود که بسیاری از مدیران نمایشگاهها، شکل‌های سنتی هنر همچون نقاشی و مجسمه‌سازی را اساساً غیر معاصر دانسته و به کنار گذاشتند. در دوران معاصر به کارگیری حوزه‌های متنوعی مانند عکاسی مستقیم، تصویرهای دیجیتال، ویدئو و فیلم در قالب شکل‌های متفاوتی از چیدمانها در آثار هنری شرایطی را به وجود آورده که برتری رسانه‌ها نسبت به یکدیگر و تمایز آنها از هم ناممکن می‌سازد.

امروز نظریه پردازان هنر درباره چیزی گفتگو می‌کنند که زمانی **روزالیند کروس** آن را شرایط «**فرا رسانه ای**» هنرهای تجسمی خواند. مفهوم این تلقی جدید آن است که دیگر نه تنها رسانه برتری وجود ندارد، بلکه اصولاً نوع رسانه و یا ابزاری که برای بیان هنری بکار گرفته می‌شود چندان حائز اهمیت نیست. (ادوارد لوسی اسمیت: ۱۳۸۴: ۱۵)

می‌توان گفت که **چیدمان**^۱ نقشی بسیار مهم در پست مدرنیسم ایفا می‌کند. به این دلیل که این شیوه یکی از بهترین ابزارها جهت بیان ایده‌ای است که در آن جهان را به مثابه **متن**^۲ می‌بینند.

¹ Installation

² Text

به صورتی که حتی نویسنده هم تفسیر کاملی از محتوای آن متن نمی کند. و مخاطبان آزادند که بر پایه ادراک خود تفسیرش کنند. در **هنر چیدمان**^۱ جهانی مجازی آفریده می شود که هم آشنا و هم بیگانه است:

مخاطبان برای سیاحت در این جهان کوچک به امکانات خود وا داده می شوند تا در عمل، خودشان در نوشتن «متن» کمک کنند. چیدمان، به خودی خود ظرفی است خالی: می تواند پذیرای هر چه که «نویسنده» یا «خواننده» می خواهد در آن بریزد، شود. بدین سان، می تواند به عنوان وسیله حاضر و آماده در بیان اجتماعی سیاسی یا شخصی درآید، به ویژه آنچه که خوشایند دستور کار پست مدرنیسم است. (نظام الدین نوری: ۱۳۸۵: ۷۸۸)

با توجه به اهمیت معنای رسانه و جایگاهش در مطالعات بین هنری در این پژوهش، توضیحاتی در مورد آن ضروری به نظر می رسد.

همان طور که «**کلاوس کلور**»^۲ در مقاله خود با نام ***Intermediality and Interarts Studies*** بیان کرده است، مفهوم علامات و متون «بینارسانه ای»^۳، در کنار متون «چند رسانه ای»^۴ و «رسانه ترکیبی»^۵، به مطالعات بینا رسانه ای می انجامد.

(2004: *Thaïs Flores Nogueira Diniz*)

بینارسانه ای بودن را باید به مثابه پدیده ای جامع بنگریم که تمامی روابط، عناوین، و مباحثی که سنتاً در مطالعات **بیناهنری** بررسی شده اند را شامل می شود.

¹ Installation Art

² Claus Clüver

³ Intermedia

⁴ Multimedia

⁵ Mixed-media

این موضوع به پدیدارهای **تواریسانه ای**^۱ مانند روایت و پارودی مربوط می شود، و تلویحاً عقلانیت نهفته در شخصیت خواننده/شنونده/تماشاگر هم بخشی از آن مدیوم محسوب می شود.

مقدار زیادی از تولیدات فرهنگی عصر حاضر از انواع متنهای گوناگونی ساخته شده اند که می توانند به شیوه های مختلفی در یک تولید واحد و مشابه به یکدیگر متصل شوند.

کلور^۲ در سال ۱۹۹۲ مناسبات مشترک میان سه نوع متن متفاوت را پیشنهاد می کند، و خلاصه ای از ویژگیهای این سه گونه را تهیه نموده و در مقاله ای که در سال ۲۰۰۷ نوشته آن را تکرار کرده است:

یک متن چند رسانه ای شامل متونی قابل تفکیک و منسجم در رسانه ای متفاوت است، هنگامی که نشانه های پیچیده در رسانه ای ترکیبی در کنار یکدیگر قرار می گیرند نباید بیرون از آن بافت دارای انسجام و خود کفائی باشند.

متن بینارسانه ای متشکل از دو و یا بیشتر از دو نظام رمزگانی است و هیچ یک از جنبه های بصری، موسیقائی، زبانی، حرکتی و یا اجرائی نشانه هایش نمی تواند از کل اثر تفکیک شود.

یک **کتاب مصور** متنی چندرسانه ای است؛ **کمیک استریپ** یک متن رسانه ترکیبی است. **کالیگرام**^۳ (ترکیب نقاشی و خطاطی) متنی بینارسانه ای است.

عناصر یک متن توسط رسانه های متفاوت ساخته شده اند و در یک متن چند رسانه ای قابل تفکیک از هم هستند و اغلب مجزا تولید شده اند (مانند کتاب و تصاویرش)، در صورتی که متن و تصاویر بازنمودی ترکیب شده در یک کمیک استریپ، برای ایجاد معنا نیاز به دیگری دارند و همزمان تولید می شوند.

¹ transmedia

² Clüver

³ Calligram

همین طور متن و تصویر مربوطه اش که در یک کالیگرام با هم ترکیبی را تشکیل داده اند هم همین وضعیت را دارند؛ جایی که متن معنای ویژه اش را تنها از آن شکل اخذ می کند، فرم تصویری اش، اگر از خطوط تشکیل شده باشد و نه از آن واژه ها، ممکن است به معلولی دلالت کند و یا اصلاً اشاره نکند.

در تولیدات فرهنگی فعلی، این سه گونه از متن بارها ترکیب می شوند. این واقعیت در به صحنه بردن نمایشها و حتی اجراهای خیلی از اپراها وجود دارد، خصوصاً هنگامی که تعدد رسانه های به خدمت گرفته شده در تئاتر معاصر را ملاحظه می کنیم متوجه این مطلب می شویم . (همان)

پیشینه تحقیق

پایان نامه هائی که به نوعی با این تحقیق در ارتباطند از این قرارند:

- درآمدی بر کاربردهای عناصر دیجیتال در اجرا / مونا شکرائی فرد ۱۳۸۶
- بنیان ها و سیر توسعه تئاتر دیجیتال / حامد شیوایی ۱۳۸۷
- بررسی نگره پست مدرن در اجراهای تئاتر غرب (از دهه نود به بعد) / بهاره شفيعی سروستانی ۱۳۸۳
- تعاملات بینارسانه ای تئاتر و سینما در آفرینش یک متن دراماتیک / نیلوفر سعیدی ۱۳۸۷

آنچه که این تحقیق را متمایز از پایان نامه های ذکر شده خواهد ساخت، پرداختن به انواع نمایشهای پست مدرنی است که از فنآوری های روز در کارگردانی آنها استفاده شده است. تحقیق، با تأکید بر جنبه کارگردانی آثار انجام می گیرد و به جلوه های کاربردی تعاریف، توجه ویژه ای خواهد شد. یکی از پژوهشهای صورت پذیرفته در کشور که با موضوع این پایان نامه در ارتباط است، مجموعه مقالات تألیف و ترجمه شده در نشریه «سیمیا» (پائیز ۱۳۸۵) است. البته به اقتضای محدودیت حجم هر یک از این آثار، آنچه نهایتاً در اختیار خواننده قرار می گیرد صرفاً

آشنائی با قالبهای متفاوتی از تئاتر است. مجموعه آنها کلید واژه هائی در اختیار علاقه مندان قرار می دهد تا در صورت تمایل به شکلی بسط یافته تر به جستجو در منابع اصلی اش پردازند. یکی از کتابهای موجود که جایگاه فناوری را در تئاتر پست مدرن معرفی می کند «کارگردانی تئاتر پست مدرن» اثر جان ویتور است. نویسنده ضمن اشاره به تمایل پست مدرنیست ها در به خدمت گرفتن ابزار و ادوات پیشرفته در اجراها، به بیان مثالهایی از نمایشهای کارگردانان پست مدرن می پردازد.

کتاب **تئاتر در فرهنگ رسانه ای اثر امی پترسن جنسن** یکی از پژوهشهای پر اهمیتی است که در سالیان اخیر در مورد نقش رسانه در تحولات تئاتر پست مدرن به نگارش در آمده، اما به زبان فارسی ترجمه نشده است. در این رساله به بخشهایی از این کتاب پرداخته خواهد شد.

از آن جا که بخش عملی این پروژه پایانی به شیوه تئاتر چند رسانه ای با ترکیب نمایش زنده و انیمیشن سه بعدی است، مطالعه فعالیتهای اجرایی در این عرصه برای کسب اطلاعاتی کاربردی تر، دارای اهمیت ویژه ای است.