



دانشگاه آزاد اسلامی

واحد تهران مرکز

دانشکده هنر و معماری / گروه نمایش

پایان نامه

برای دریافت درجه کارشناسی ارشد (M.A)

گرایش : کارگردانی

عنوان:

چگونگی به کارگیری فناوری دیجیتال در تئاتر

استاد راهنما:

سرکار خانم منیژه محامدی

استاد مشاور:

جناب آقای دکتر رحمت امینی

پژوهشگر:

سید حسین هاشمی

بهار ۱۳۹۰

تعهد نامه اصالت پایان نامه کارشناسی ارشد

اینجانب سید حسین هاشمی دانش آموخته مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته به شماره دانشجویی ۸۷۱۰۹۰۲۵۵۰۰ در رشته کارگردانی که در تاریخ ۹۰/۳/۸

از پایان نامه خود تحت عنوان : چگونگی به کارگیری فناوری دیجیتال در تئاتر

با کسب نمره ۱۷/۵ و درجه بسیار خوب دفاع نموده ام بدینوسیله متعهد می‌شوم:

۱- این پایان نامه حاصل تحقیق و پژوهش انجام شده توسط اینجانب بوده و در مواردی که از دستاوردهای علمی و پژوهشی دیگران (اعم از پایان نامه، کتاب، مقاله و ...) استفاده نموده ام، مطابق ضوابط و رویه های موجود، نام منبع مورد استفاده و سایر مشخصات آن را در فهرست ذکر و درج کرده ام.

۲- این پایان نامه قبلاً برای دریافت هیچ مدرک تحصیلی هم سطح، پایین تر یا بالاتر) در سایر دانشگاهها و موسسات آموزش عالی ارائه نشده است.

۳- چنانچه بعد از فراغت از تحصیل، قصد استفاده و هرگونه بهره برداری اعم از چاپ کتاب، ثبت اختراع و ... از این پایان نامه داشته باشم، از حوزه معاونت پژوهشی واحد مجوزهای مربوطه را اخذ نمایم.

۴- چنانچه در هر مقطع زمانی خلاف موارد فوق ثابت شود، عواقب ناشی از آن را بپذیرم و واحد دانشگاهی مجاز است با اینجانب مطابق ضوابط و مقررات رفتار نموده و در صورت ابطال مدارک تحصیلی ام هیچگونه ادعایی نخواهم داشت.

نام و نام خانوادگی: سید حسین هاشمی

تاریخ و امضا:

بسمه تعالی

در تاریخ: ۹۰/۳/۸

دانشجوی کارشناسی ارشد خانم/ آقای سید حسین هاشمی از پایان‌نامه خود دفاع نموده و با نمره

تمام به حروف ۱۷/۵ و با درجه بسیار خوب مورد تصویب قرار گرفت.

امضاء استاد راهنما

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
فصل اول : کلیات تحقیق	
۱-۱ بیان مسئله.....	۲
۲-۱ هدف های تحقیق.....	۳
۳-۱ اهمیت موضوع تحقیق و انگیزش انتخاب آن.....	۳
۴-۱ سوالات یا فرضیه های تحقیق.....	۳
۵-۱ روش تحقیق.....	۴
۶-۱ تعاریف عملیاتی متغیرها و واژه های کلیدی.....	۴
۷-۱ قلمرو تحقیق.....	۶
۸-۱ ارتباط موضوع نظری و عملی.....	۶
۹-۱ محدودیت ها و مشکلات تحقیق.....	۶
فصل دوم : ادبیات تحقیق	
۱-۲ نگاهی به تئاتر پست مدرن.....	۸
۱-۱-۲ مقدمه.....	۸
۲-۱-۲ آمیختگی سبکها در تئاتر پست مدرن.....	۹
۳-۱-۲ خاستگاه های تئاتر پست مدرن.....	۱۴
۴-۱-۲ بازگشت به متون کلاسیک در تئاتر پست مدرن.....	۲۰
۲-۲ تئاتر دیجیتال.....	۲۲
۱-۲-۲ هنرمندان دنیای تئاتر دیجیتال.....	۲۸
۲-۲-۲ گروه گرتروود استین.....	۳۱
۳-۲-۲ سازمان انجمن اینترنتی.....	۳۱
۴-۲-۲ گروه نظریه انفجار.....	۳۲
۵-۲-۲ گروه ووستر.....	۳۳
۶-۲-۲ گروه فی البداهه نوترینو.....	۳۳
۷-۲-۲ گروه کرافت و پارور.....	۳۴
۳-۲ تئاتر و مولتی مدیا.....	۳۵

فصل سوم : عصر امروز، تکنولوژی و تئاتر

- ۱-۳ تئاتر در عصر تکثیر مکانیکی..... ۴۵
- ۲-۳ تئاتر مجازی..... ۵۱
- ۱-۲-۳ جبران (اصلاح) Remediation ۵۶
- ۲-۲-۳ تئاتر واقعیت مجازی..... ۶۱
- ۳-۳ تعامل نمایش و تکنولوژی..... ۶۵
- ۱-۳-۳ نورپردازی و تکنولوژی ۶۵
- ۲-۳-۳ صدا و تکنولوژی..... ۶۶
- ۳-۳-۳ تئاتر و کامپیوتر..... ۶۷
- ۴-۳-۳ نمایشنامه و تکنولوژی..... ۶۹
- ۵-۳-۳ طراحی صحنه دیجیتال..... ۷۲
- ۶-۳-۳ ارتباط طراحی با ذائقه و خواست هر دوره..... ۷۴
- ۷-۳-۳ رشد تعداد صحنه ها..... ۷۴
- ۸-۳-۳ ربات یا بازیگر..... ۷۶
- ۹-۳-۳ دراماتورژی سیستم..... ۷۸

فصل چهارم : ساخت دنیای دیجیتال

- ۱-۴ تصویر پردازی دیجیتال..... ۸۲
- ۱-۱-۴ کارگاه تصویر پردازی دیجیتالی..... ۸۴
- ۲-۴ گرافیک رایانه ای..... ۸۶

- ۸۶ نرم افزارهای گرافیکی رایانه ای ۱-۲-۴
- ۸۷ گرافیک دوبعدی ۲-۲-۴
- ۸۷ نقاشی دیجیتالی ۳-۲-۴
- ۸۷ ویرایش تصاویر ۴-۲-۴
- ۸۸ انیمیشن رایانه ای ۵-۲-۴
- ۸۸ گرافیک سه بعدی رایانه ای ۶-۲-۴
- ۸۹ دید کلی ۷-۲-۴
- ۸۹ مدل سازی ۸-۲-۴
- ۸۹ چیدمان و حرکت ۹-۲-۴
- ۹۰ پرداخت کردن ۱۰-۲-۴
- ۹۰ مجزا از گرافیک های عکس نمای دو بعدی ۱۱-۲-۴
- ۹۱ کاربردهای مشترک گرافیک سه بعدی ۱۲-۲-۴
- ۹۱ عملکرد سه بعدی همزمان در گرافیک، کامپیوتر ۱۳-۲-۴
- ۹۲ گرافیک سه بعدی غیر همزمان ۱۴-۲-۴
- ۹۳ نرم افزارهای کامپیوتری و کاربرد آن ها در تئاتر ۳-۴
- ۹۳ نرم افزار مایا ۱-۳-۴
- ۹۴ تری دی اس مکس ۲-۳-۴
- ۹۷ ادوب فتوشاپ ۴-۳-۴
- ۹۷ ادوب ایلوستریتور ۵-۳-۴

- ۱۰۰ ۶-۳-۴ کاربرد فتوشاپ و ایلوستریتور در تئاتر
- ۱۰۱ ۷-۳-۴ ادوب افتر افکتس
- ۱۰۱ ۸-۳-۴ ادوب پریمیر
- ۱۰۱ ۹-۳-۴ کاربرد افتر افکتس و پریمیر در تئاتر
- ۱۰۲ ۴-۴ کروماکی
- ۱۰۳ ۱-۴-۴ نورپردازی در کروماکی
- ۱۰۵ ۵-۴ موشن کیچر
- ۱۰۶ ۶-۴ گامی در فن آوری سه بعدی
- ۱۰۶ ۱-۶-۴ مقدمه
- ۱۰۸ ۲-۶-۴ تاریخچه سه بعدی سازی
- ۱۱۰ ۳-۶-۴ آشنایی با تصاویر سه بعدی
- ۱۱۱ ۴-۶-۴ سینمای سه بعدی چیست؟
- ۱۱۳ ۵-۶-۴ سه بعدی چه چیزی به تصویر اضافه می کند؟
- ۱۱۵ ۶-۶-۴ اثر سه بعدی بر گیشه
- ۱۱۵ ۷-۶-۴ مساله تعداد پرده های نمایش سه بعدی
- ۱۱۶ ۸-۶-۴ آینده دیجیتال سه بعدی چه خواهد شد؟
- ۱۱۶ ۱-۸-۶-۴ دوران طلایی سه بعدی دهه ۵۰ و رنسانس فعلی
- ۱۱۶ ۱-۱-۸-۶-۴ تشابهات
- ۱۱۷ ۲-۱-۸-۶-۴ تفاوتها

- ۹-۶-۴ چالشهای امروز سه بعدی چیستند؟ ۱۱۸
- ۱۰-۶-۴ پایه تصاویر سه بعدی ۱۱۹
- ۱-۱۰-۶-۴ عمق در تصاویر دو بعدی ۱۱۹
- ۲-۱۰-۶-۴ عمق در تصاویر سه بعدی ۱۲۱
- ۳-۱۰-۶-۴ تقسیم بندی تصویر سه بعدی ۱۲۲
- ۴-۱۰-۶-۴ فضای مثبت ۱۲۳
- ۵-۱۰-۶-۴ فضای منفی ۱۲۵
- ۶-۱۰-۶-۴ محدودیت قرار گیری سوژه در تصاویر سه بعدی ۱۲۶
- ۷-۱۰-۶-۴ عمق در تصاویر سه بعدی ۱۲۷
- ۱۱-۶-۴ دوربین سه بعدی ۱۲۸
- ۱-۱۱-۴-۶ ویژگی های دوربین سه بعدی ۱۲۸
- ۱۲-۶-۴ سیستم های پنخس در تصاویر سه بعدی ۱۲۹
- ۱-۱۲-۶-۴ دو تصویر بر روی هم ۱۲۹
- ۲-۱۲-۶-۴ دو تصویر در کنار هم ۱۲۹
- ۳-۱۲-۶-۴ دو تصویر بر روی هم ۱۲۹
- ۱۳-۶-۴ انواع پنخس ۱۳۰
- ۱-۱۳-۶-۴ آناگلیف ۱۳۰
- ۲-۱۳-۶-۴ پلاریزه ۱۳۰
- ۳-۱۳-۶-۴ شاتری ۱۳۰

۱۳۰ دیدن با عینک ۱۴-۶-۴
۱۳۱ هولوگرافی ۷-۴
۱۳۱ مقدمه ۱-۷-۴
۱۳۲ تصور یک هولوگرام ۲-۷-۴
۱۳۳ اصول اساسی ۳-۷-۴
۱۳۶ تقسیم بندی هولوگرام ها ۴-۷-۴
۱۳۹ مواد ضبط کننده ۵-۷-۴

فصل پنجم : نتیجه گیری

۱۴۵ نتیجه گیری ۱-۵
۱۴۷ پیشنهادات ۲-۵
۱۴۸ منابع و ماخذ

فهرست جداول

عنوان	صفحه
۱۳۹.....	جدول ۱-۴
۱۴۱.....	جدول ۲-۴

فهرست شکلهای

صفحه	عنوان
۱۰۸.....	شکل ۱-۴.....
۱۱۰.....	شکل ۲-۴.....
۱۱۰.....	شکل ۳-۴.....
۱۲۰.....	شکل ۴-۴.....
۱۲۰.....	شکل ۵-۴.....
۱۲۱.....	شکل ۶-۴.....
۱۲۲.....	شکل ۷-۴.....
۱۲۲.....	شکل ۸-۴.....
۱۲۳.....	شکل ۹-۴.....
۱۲۴.....	شکل ۱۰-۴.....
۱۲۵.....	شکل ۱۱-۴.....
۱۲۶.....	شکل ۱۲-۴.....
۱۲۷.....	شکل ۱۳-۴.....
۱۲۸.....	شکل ۱۴-۴.....
۱۲۸.....	شکل ۱۵-۴.....
۱۲۸.....	شکل ۱۶-۴.....
۱۳۶.....	شکل ۱۷-۴.....
۱۳۸.....	شکل ۱۸-۴.....

اول : کلیات تحقیق

فصل اول

کلیات طرح

۱-۱ بیان مسئله

رابرت لینگ کارگردان، نمایشنامه نویس و بازیگر که پیام روز جهانی تئاتر را نوشت می گوید: بقا و تداوم تئاتر با ظرفیت او در پذیرندگی اش از فن آوری، ابزار و زبان جدید، نسبت مستقیم دارد، زیرا تئاتر چگونه می تواند شاهد پیامد های عظیم عصر خود باشد بدون آنکه خود پذیرنده آنها نباشد .

از اول تاریخ بشر تا کنون حوزه های «فرهنگ و هنر» و «تکنولوژی و صنعت» برهم اثر متقابل داشته اند و همواره تئاتر از فناوری نوین عصر خود بهره برده است. در چند دهه اخیر بواسطه رشد سریعی که در فن آوری رایانه ای هم در بخش سخت افزار و هم نرم افزار بوجود آمده، این امکان برای هنرمندان فراهم شده تا از رایانه به عنوان وسیله و ابزاری جهت خلق آثار هنری بهره گیرند.

این پایان نامه قصد دارد به توصیف تاثیر تکنولوژی رایانه ای بر تئاتر و نحوه به خدمت گرفتن رایانه برای هوشمند کردن صحنه چه از ساخت تصویر دو بعدی و سه بعدی، ساخت سیستم های مختلف صوتی، انواع نور، انواع مختلف ساخت جلوه های ویژه و ادوات صحنه ای را مورد بررسی قرار دهد. به این صورت که با حفظ چهارچوب قوانین شناخته شده تئاتری اجرا در یک زمان زنده و دیجیتال است.

برای بکار بردن تکنولوژی دیجیتالی در تئاتر چند شرط اصلی لازم است:

- ۱- اجرا زنده است و اجراکنندگان در فضایی مشترک با تماشاگران حضور دارند.
- ۲- در اجرا باید از فناوری دیجیتالی سود برده شود، به صورتی که این تکنولوژی بخشی ضروری و ذاتی در آن باشد.

- ۳- در اجرا تنها مراحل و خصوصیات محدودی از تعامل و تقابل تکنولوژی و رایانه را دربر بگیرد.
- ۴- محتوای این نوع نمایش بایستی توسط هنرمندان از متن تا موسیقی و دکور و بازی و اجرا، برای تماشاگر ساخته شده باشد.
- ۵- اجرا بایستی شامل یک زبان و متن باشد به صورتی که متن نمایشی آن را به پیش برد و متن نمایشی نقطه تمایز آن از رقص و موسیقی و دیگر اشکال هنری باشد.

۲-۱ هدف های تحقیق

- ۱- تبیین استفاده از فن آوری دیجیتال در تئاتر.
- ۲- شرح راه یابی فن آوری های جدید به تئاتر.
- ۳- بروز رسانی فن آوری دیجیتالی در تئاتر.

۳-۱ اهمیت موضوع تحقیق و انگیزش انتخاب آن

هر اثر هنری و ادبی نیاز به بهره گیری از ابزار همان زمان دارد، تا بتواند از یک سو ابعاد مختلف آن اثر را به بیننده انتقال دهد و نیز بر اساس خواست و توان مخاطب این انتقال اطلاعات انجام گیرد.

لذا در این تحقیق بر آن هستیم با نحوه بکارگیری فن آوری زمان حاضر برای اجرای نمایشنامه ها و چگونگی ساخت جلوه های ویژه رایانه ای، تصاویر سه بعدی، ساخت سیستم های مختلف صوتی و... برای هوشمند شدن صحنه را مورد بررسی قرار دهیم.

۴-۱ سوالات تحقیق

- چگونگی استفاده از رایانه در تئاتر؟ (استفاده برای تصویر سازی در تئاتر)
- به چه ترتیبی فن آوری دیجیتالی امکان اجرا های بهتر نمایشنامه های نوین را در اختیار ما قرار می دهد؟
- آیا در هر زمان فن آوری نوین راه خود را به تئاتر گشوده است؟

• آیا استفاده از فن آوری دیجیتال در تئاتر باعث ارتباط بهتر با مخاطب می شود؟

فرضیه های تحقیق

• از رایانه می توان در تئاتر استفاده نمود.

• فن آوری های دیجیتالی امکان اجرای بهرنامایش ها را در اختیار قرار می دهد.

• همواره فن آوری های نوین راه خود را به تئاتر گشوده اند.

• استفاده از فن آوری دیجیتالی در تئاتر باعث تجسم ذهنیت و احساسات در قالب عینیت برای مخاطب می شود.

۱-۵ روش تحقیق

تحقیق و پژوهش در این پایان نامه به صورت کتابخانه ای، منابع اینترنتی، ترجمه مقالات، تحلیلی و فیش برداری می باشد.

۱-۶ تعاریف عملیاتی متغیرها و واژه های کلیدی

تئاتر دیجیتال : در این گونه از تئاتر، اجرا باید از فناوری دیجیتالی سود ببرد، به صورتی که این تکنولوژی بخشی ضروری و ذاتی در آن باشد. همچنین در اجرا تنها مراحل و خصوصیات محدودی از تعامل و تقابل تکنولوژی و رایانه را دربر بگیرد. محتوای این نوع نمایش بایستی توسط هنرمندان از متن تا موسیقی و دکور و بازی و اجرا، برای تماشاگر ساخته شده باشد.

تصویر پردازی دیجیتالی : تصاویری که با کمک کامپیوتر ایجاد و یا اصلاح می شوند. این نوع تصویر پردازی از لحاظ زیبایی شناسی تفاوت چندانی با تصویر پردازی به صورت معمولی ندارد فقط کامپیوتر ابزاری به جای قلم مو می باشد. و در مجموع به تصاویر خلق شده توسط رایانه که به وسیله نرم افزارهای مختلف ایجاد می شود، اطلاق می گردد. این شاخه از گرافیک دو بعدی و سه بعدی دارد

و با نرم افزار های مختلف خلق می شود و به شیوه های مختلف انجام می پذیرد درست مثل گرافیک دستی شیوه های مثل رئال یا سورئال دارد.

تصاویر سه بعدی : به دو دسته تقسیم می شوند که شامل تصاویری که با کمک نرم افزار های کامپیوتری ساخته می شوند و به تصاویر CGI معروف هستند.

تصاویر سه بعدی که عمق مجازی ایجاد می کنند. این گونه تصاویر به علت اینکه قابلیت ساخت تصاویر مجازی که احساس تجربه واقعی را به بیننده انتقال می دهد می تواند ابزاری باشد تا دست کارگردانان و طراحان را برای ساخت دنیا های خارق العاده باز نماید.

آناگلیف : تصاویری سه بعدی هستند که با استفاده از دو فیلتر رنگی بخش می شوند. این دو فیلتر رنگی بایستی مکمل یکدیگر بوده و انواع گوناگونی مثل آبی - قرمز، سبز - قرمز، آبی - زرد و... دارد.

پلاریزه : تصاویری سه بعدی هستند و با استفاده از دو تصویر قطبی عمودی، افقی پخش می شوند. در این نوع پخش دو تصویر با استفاده از فیلتر های پلاریزه به صورت افقی و عمودی دیده می شود و دو تصویر کاملاً مجزا را در اختیار قرار می دهد.

بخش شاتری : این نوع پخش بیشتر برای تلویزیون ها استفاده می شود و عینک هایی که کمک به پخش این نوع سه بعدی می کنند قابلیت این را دارند که با هماهنگی با منبع پخش بر روی عینک یک بار چشم چپ و یک بار چشم راست توان دیدن را داشته باشد. با سرعت بالای پخش و همچنین خطای دید این گونه تصاویر دیده می شوند.

هولوگرافی : هولوگرافی روش تهیه تصاویر سه بعدی با استفاده از نور می باشد. یعنی با استفاده از خواص نور می توانیم یک تصویر هولوگرام ایجاد کنیم. البته هر نوری برای ضبط یک تصویر هولوگرام مناسب نیست. در این ادامه مطلب اصول هولوگرافی، مشخصات نور و موادی که به عنوان ضبط کننده تصاویر هولوگرام مورد استفاده قرار می گیرند شرح داده می شود.

۷-۱ قلمرو تحقیق

حیطه این پژوهش با توجه به این نکته که هنر بیش از هر کار دیگر بشری با خلاقیت و ابتکار پیوند خورده است، بنابراین تئاتر دیجیتال را می توان شکلی مبتکرانه از هنر تئاتر در نظر گرفت که با توجه به قدرت های خاص تئاتر (استفاده از تخیل تماشاگر، انتزاع و خلق ارتباط تنگاتنگ انسانی) و همچنین استفاده از فن آوری روز بر آن است تا همزیستی بازیگر زنده، فضای شبیه سازی شده و حضور تماشاگر در یک موقعیت مشترک، را بوجود آورد.

۸-۱ ارتباط موضوع نظری و عملی

محقق حداکثر تلاش خود را خواهد کرد که رساله عملی خود را در راستای رساله نظری پیش ببرد و در یک هماهنگی علمی تصویری همه جانبه عرضه نماید.

۹-۱ محدودیت ها و مشکلات تحقیق

نبود منابع کافی برای پژوهش و همچنین کمبود امکانات آزمایشی برای ساخت و پخش تصاویر دیجیتالی.

فصل دوم : ادبیات تحقیق

فصل دوم

ادبیات تحقیق

۱-۲ نگاهی به تئاتر پست مدرن

۱-۱-۲ مقدمه

پژوهش درباره مبحث تئاتر پست مدرن بسیار سخت و مانند خود مبحث پست مدرنیسم پیچیده و طاقت فرساست زیرا هر اندیشمند، هنرمند و تاریخ شناس از این دوران تعریفی متفاوت ارائه داده و بنابر این تعاریف هر منبع دیدگاه خاص خود را دارد. در تئاتر پست مدرن به مانند دوران مدرن جنبش ها و اشخاص گوناگونی پا به عرصه ظهور گذاشتند اما تفاوت این دو دوران بحثی است عمیق و در هر حوزه قابل بررسی.

پست مدرنیسم از خرابه‌های دوره مدرنیسم در دهه ۷۰ میلادی در قرن بیستم، سر بیرون می‌آورد و نظام ها و ساختارهای دوره مدرنیسم را در هم می‌شکند. پست مدرنیسم بر خلاف مدرنیسم که خود را در قالب ها و تعاریف محدود می‌کرد از هر نوع مرزبندی و تعریف گریزان است. بنابراین مرز بین زشت و زیبا را از میان برمی‌دارد و به ستیز با نخبه گرایی برمی‌خیزد. در این دوره ساختار شکنی وارد همه حیطه های هنری از جمله تئاتر می‌شود و تحولاتی شگرف و عمیق در این عرصه ایجاد می‌کند. دنیای پست مدرن بسیار گسترده و نامحدود است و ترکیبی است از جریان های متفاوت هنری، فرهنگی، فلسفی و.... به دلیل همین گستردگی هنوز تعریفی جامع از آن به دست نیامده است.

پست مدرنیسم اساسا از تعریف گریزان است و خواهان شالوده شکنی و سلیقه گرایی است. به خاطر همین ویژگی، در تئاتر نیز بسیار متنوع و گهگاه متناقض جلوه کرده است. در حقیقت، هر گروهی که

در وادی پست مدرن، دست به اجرا می‌زند، اجرایی کاملاً منحصر به فرد و با ویژگی‌های خاص ارائه می‌دهد که ممکن است با اجرای گروه‌های نمایشی پست مدرن دیگر، کاملاً متفاوت باشد و این موضوع، تأکیدی است بر کثرت‌گرایی در دنیای تئاتر امروزی.

۲-۱-۲ آمیختگی سبکها در تئاتر پست مدرن

ایده‌ها و شیوه‌های کار تئاتر محیطی^۱ و پرفورمنس آرت با پست مدرنیسم مربوط هستند. برجستگی که گنگ، اما بیانگر تغییرات مهمی در مدرنیسم است. بسیاری از این تغییرات، مستلزم به هم‌ریختگی طبقه بندی‌های دقیق (مانند رئالیسم، اکسپرسیونیسم و ...) است.

پیکار مهم مدرنیسم در برابر معیارها و ارزش‌های مطلق بود. پیروزی نسبی‌گرایی به این معنی بود که هنرمندان مجبور نیستند همگی در قالب یک سبک کار کنند. هر کس می‌توانست سبکی را که به نظرش مناسبتر می‌رسید انتخاب کند. در تئاتر، کارگردان‌ها این مساله را مورد توجه قرار دادند که هر نمایش مساله‌ای را در بر دارد که حل آن باید در سبک خاص خود نمایش صورت گیرد. به علاوه، بسیاری از سبک‌های جدید (سمبولیسم، اکسپرسیونیسم، سوررئالیسم و ...) امکان انتخاب‌های بیشتری را به وجود آوردند. با وجود این، بعد از این که یک انتخاب سبک شناسیک به وجود می‌آمد، کارگردان در پی راهی بود تا ظاهر نمایشی را متناسب با سبک مورد نظر شکل دهد. بنابراین، مدرنیست‌ها گمان می‌کردند که طبقه‌های سبک‌شناختی متعددی وجود دارد و هر یک به طور واضح با دیگری متفاوت است. (G. Brockett, ۱۹۹۶, ۲۴۹-۲۵۳)

پست مدرنیسم با اعتنا نکردن به این طبقه بندی‌ها و نادیده گرفتن مرز بین هنرها و نقض آگاهانه تفاوت‌ها، سبک‌ها را در یکدیگر ادغام کرد، همانگونه که در پرفورمنس آرت و مولتی مدیا، حصار

¹ Environmental theatre