



سال نهم / پاییز ۱۳۹۹

## تکنولوژی دیجیتال، صحنه‌های دوگانه و اشکال نوین هنری در آثار بینارسانه‌ای استودیو اتزورو

• لیلی گله داران<sup>۱</sup>

DOR: [20.1001.1.38552322.1399.9.36.2.0](https://doi.org/10.1001.1.38552322.1399.9.36.2.0)

### چکیده

دهه پایانی قرن پیش با انقلاب دیجیتال و شروع مباحثات پیرامون ارتباط دوطرفه میان هنرهای اجرایی و هنرهای رسانه‌ای مقارن بود. متعاقب ظهور پرفورمنس، تولیدات هنری خارج از حوزه تئاتر محبوبیت یافتند؛ از طرفی تخصصی بودن ژانر تئاتر کنار گذاشته شد و از طرفی ویژگی بارز این هنر یعنی زنده بودن و تأثیرات اجرایی آن در هنرهای دیگر نفوذ یافت. هدف این مقاله بررسی ارتباط دو طرفه میان هنرهای اجرایی و هنرهای بازتولیدی از طریق بررسی و تحلیل آثار گروه ایتالیایی استودیو اتزورو است که با تحقیق و تفحص بر رسانه‌های جدید، بر مبنای نگرش بینارشته‌ای (تئاتر، سینما، ویدیو، تولیدات تلویزیونی، اینستالیشن) با ایده همگن سازی تصاویر الکترونیک با محیط اجرا، ساخت صحنه‌های دوگانه و تربیت تماشاگر برای مشارکت در تولید، آثارشان را خلق می‌کنند. چه ارتباطی میان هنر اجرایی بی-دوام و هنرهای رسانه‌ای که قابلیت بازتولیدی دارند وجود دارد، زنده بودن هنرهای اجرایی و غیر زنده بودن آثار رسانه‌ای چگونه و در چه ساختاری با هم تلفیق می‌شوند؟ این پژوهش با رویکرد توصیفی - تحلیلی و به روش اسنادی و مشاهده مستقیم صورت گرفته است که در مشاهده مستقیم به اجرای زنده، یا اجرای ضبط شده استناد شده است. مشاهدات این پژوهش نشان می‌دهد که در ارتباط دو سویه تئاتر با سینما، تلویزیون و ویدیو، تئاتر از محدودیت‌های صحنه‌ای ژانر خود فراموش می‌رود تا خود را احیا و باز ابداع کند و هنرهای رسانه‌ای نیز با ورود به صحنه زنده تئاتر، زنده و غیر بازتولیدی می‌شوند.

**واژگان کلیدی:** استودیو اتزورو، رسانه، تئاتر، سینما، تلویزیون، صحنه‌های دوگانه.

## مقدمه

پرسش بنیادی توماس کوهن در کتاب *ساختار انقلاب‌های علمی* این است که چه هنگام جامعه علمی تصمیم می‌گیرد تا روش سنتی ادراک جهان را رها کند و الگوواره‌ی تازه‌ای را جایگزین کند؟ و چگونه این الگوواره تازه، روی یک فرد، یک اجتماع، با توجه به این که «چیزی که هرکس می‌بیند هم بستگی به آن چه می‌بیند دارد و هم آن چه که تجربه‌های مسبوق دیداری- مفهومی طرز دیدن او را تربیت کرده است» تأثیر خواهد گذاشت (کوهن، ۱۹۷۸: ۱۴۱).

در دهه نود قرن بیستم دو اتفاق به طور همزمان در فضای هنری جهان رخ داد: از سمتی تخصصی بودن ژانر تئاتر کنار گذاشته شد و از سمتی به عوض، ویژگی‌های بارز این هنر یعنی تاثیرات اجرایی آن، بارزه زنده بودن<sup>۱</sup>، همزمانی و هم مکانی اثر و مخاطب مورد توجه هنرمندان ژانرهای غیر اجرایی قرار گرفت. در این دوره گروه‌های تئاتری نسل جدید، بینارسانه‌ای بودن را ساختار اصلی و بنیادین آثارشان محسوب کردند. به این معنا که نمایش‌هایی را تولید کردند اما نه به شکل یک ژانر و تحت عنوان آن؛ از این رو با رد کردن اسم (تئاتر) و حذف، انکار یا تغییر الگوواره‌های آن، دست به خلق آثاری زدند که نه یک ضد تئاتر بلکه یک ناتئاتر می‌باشد. در عصری که هر رسانه‌ای، نه فقط تئاتر، خطوط مشخصه و ممیزه‌اش را در سازوکار همسان کننده تکنولوژی دیجیتال از دست می‌دهد، اشکال هنری دورگه‌ای تولید می‌شوند که نه خودش هست و نه چیز دیگری مثل زنده و تولیدی<sup>۲</sup>، ریل تایم فیلم<sup>۳</sup> (فیلم زمان واقعی: فیلمی که بطور زنده روی صحنه درست مثل یک اثر اجرایی با اختراع مجدد قواعد و دستور زبانی فیلم خارج از قواعد سینما صورت می‌گیرد؛ چیزی که نه پرفورمنس است و نه فیلم ولی از هر دو اینها وام می‌گیرد؛ گویی یک سکانسی دیداری شنیداری است که در زمان واقعی با اجراگرها روی صحنه نمایش ضبط می‌شود و همزمان با اجرای زنده، تصاویر به سرعت مونتاژ شده روی پرده پخش می‌شوند (گله داران، ۱۳۹۹: ۸۵). در این اشکال نوین، رسانه قدیم به مدد رسانه جدید برای خود مفر و راه نجاتی یافته است تا خود را احیا کند، به عنوان نمونه عکاسی شکل سینما و تئاتر شکل ظاهری تلویزیون یا سینما را به خود می‌گیرد.

در راستای تأثیر رسانه‌ها و فناوری‌های نوین در تئاتر، بانی مارانکا لغت «مدیاتورژی»<sup>۴</sup> را به جای لغت قدیمی‌تر «دراماتورژی» برای نشان دادن جابجایی صورت یافته از درام به رسانه‌های تکنولوژیکی پیشنهاد داده است: «مدیاتورژی، آن چیزی است که رسانه را در مرکز تحقیق و

مطالعه نشانده است، گرچه از مغایرت و تضادی که میان این دو لغت وجود دارد به خوبی آگام» (مارانکا، ۱۶: ۲۰۱۰). از این رو با توجه به مرکزیت کارکرد رسانه‌های مختلف در پیشبرد روایت در این گونه آثار شکل نوینی از متن نمایشی به وجود آمده است که بیشتر به استوری بورد می‌ماند تا یک متن ادبی. آثار *استودیو/تزرورو*<sup>۵</sup> از دل الگوواره‌های جدید مرتبط با تحولات علم، تکنولوژی‌های نوین، رویکردهای زیبایی شناختی که در سه دهه پایانی قرن بیستم رواج یافتند برخاسته است که مروج شکل نوین هنری بر پایه پژوهش‌ها و تحقیقات گسترده و تخصصی بر روی رسانه‌های جدید و تکنولوژی‌های نوین است.

هدف این مقاله بررسی ارتباط دو طرفه میان هنرهای اجرایی و هنرهای بازتولیدی از طریق بررسی آثار گروه *استودیو/تزرورو* است. آثاری که در این جستار بررسی می‌شوند، از آنجا که شامل تولیدات پیچیده و خاص این گروه است، شایسته بررسی ویژه با محوریت این بحث است که چه رابطه‌ای بین تصاویر مجازی، ضبط کردن اجرا و پخش همزمان آن با پیکر زنده بازیگر و صحنه واقعی تئاتر با تماشاگر حاضر در مکان وجود دارد. زنده بودن هنرهای اجرایی و غیر زنده بودن آثار رسانه‌ای چگونه و در چه ساختاری می‌توانند با هم تلفیق شوند. این پژوهش با رویکرد توصیفی - تحلیلی و به روش اسنادی و مشاهده مستقیم صورت گرفته است که در مشاهده مستقیم به اجرا، فیلم، مصاحبه و سخنرانی استناد شده است.

### روش تحقیق

در این مقاله، برای دستیابی به هدف تحقیق، از طریق بررسی آثار *استودیو/تزرورو* (ویدیو، فیلم، نمایش، پرفورمنس، اینتراکتیو اینستالیشن) به چگونگی استفاده از ابزارهای تکنولوژی (روش‌ها و رویکردها) و تأثیر تکنولوژی‌های نوین و رسانه‌های جمعی بر روی رسانه تئاتر پرداخته شده است. این پژوهش با رویکرد توصیفی - تحلیلی و به روش اسنادی و مشاهده مستقیم صورت گرفته است که در مشاهده مستقیم به اجرا، فیلم، مصاحبه و سخنرانی استناد شده است.

### تاریخچه

*استودیو/تزرورو* در سال ۱۹۸۲ به توسط فابیو چیریفینو<sup>۶</sup> (عکاس) پائولو رزا<sup>۷</sup> (هنرمند تجسمی و سینماگر) و لئوناردو سانجورجی<sup>۸</sup> (گرافیکست) در میلان شکل گرفت. در سال ۱۹۹۵ استفانو رُودا<sup>۹</sup> (عکاس) به گروه پیوست که به رسانه‌های دیگر و رویکردهای تازه هنری از جمله ویدیو

آرت، هنر دور ریز<sup>۱۰</sup>، حاضر آماده<sup>۱۱</sup> و هنر کپی<sup>۱۲</sup> توجه ویژه داشت و با این ذهنیت و رویکرد، مکمل مناسبی برای این گروه نوآور بود.

پائولو رزا/استودیو/تنورو را «یک دکان هنر معاصر که هیچ قانون و قاعده تثبیت شده و مطلقاً ندارد» توصیف می‌کند (رزا در بالتزولا، ۱۹۹۴:۶۴). مطالعات و پژوهش‌های هنری این گروه در آغاز به سمت ساخت ویدیوی محیطی<sup>۱۳</sup> بود که در اصل، همگن سازی و یکپارچه سازی تصویر الکترونیک و محیط فیزیکی از طریق در مرکزیت و محوریت قرار دادن تماشاگر محاط شده در مکان و به ادراک رساندن او در فضایی که او را به تمامی در بر می‌گرفت، بود. ویدیوهای محیطی، ماشین‌هایی روایی با یک سناریوی از پیش طراحی شده بودند که از اصل توالی سکانس‌های ویدیویی از پیش ضبط شده بر اساس وقایع کوچک تکرار شونده تبعیت می‌کردند اما محدودیت‌های پرده یا اسکرین را نداشت (بالتزولا، ۲۰۰۷:۳۶). آثاری مثل: *شناگر*<sup>۱۴</sup> و *دیده شده‌ها*<sup>۱۵</sup> در زمره آثاری هستند که در آن‌ها پیکره‌های انسانی و طبیعت در گذر سریع هستند و به نسبت فضا، مکان و جوامع مختلف ساخته و اجرا می‌شدند. از آنجا که تصاویر سازنده این اثر در مکان اجرا (همزمان یا غیر همزمان) ضبط و پخش می‌شدند مدیاتورژی هر اجرا با اجرای دیگر تفاوت داشت.

پیرو تجربیاتی از این دست در مقدمه‌ای بر یک تقویم سری قلبی<sup>۱۶</sup> (۱۹۸۵) و *اتاق انتزاعی*<sup>۱۷</sup> (۱۹۸۷) مطالعات و تحقیقات آن‌ها برای شناسایی مرزهای بین تئاتر و پرفورمنس منجر به یافتن روشی بکر در یکپارچه سازی عمل نمایشی با تصویر ویدیویی از طریق ابداع صحنه‌های دوگانه<sup>۱۸</sup> (دو صحنه توأم) بر اساس تداخل عمل همزمان بدن بازیگر و فضای مجازی ویدیو بود (بالتزولا، ۱۹۹۴:۶۸). تجربه گرایی این گروه در سال‌های بعد نیز ادامه یافت. نمایش *خاندان چنچی*<sup>۱۹</sup> (۱۹۹۷) در سالن المیدا لندن اجرا شد و به سرعت تبدیل به یک الگوی مهم در هنرهای معاصر شد. این گروه با *رصدخانه هسته‌ای آقای نانف*<sup>۲۰</sup> (۱۹۸۵) به عرصه سینما وارد شد تا در سال ۲۰۰۰، فیلم بلند *نمونیست*<sup>۲۱</sup> را عرضه کند. این فیلم، سفری در پیچ و خم حافظه بود که طرحی آزادانه، الهام گرفته از یک مورد مطالعاتی واقعی بود که به توسط یک متخصص مغز و اعصاب انجام یافته بود. این گروه در سال ۱۹۹۵ به سمت هنر تعاملی و چند رسانه‌ای گرایش پیدا کرد و با اجرای کارهایی از قبیل: *میزها (چرا این دست‌ها به من دست می‌زنند؟)*<sup>۲۲</sup> و *باگر*<sup>۲۳</sup> به بررسی محیط‌هایی پرداخت که قابلیت واکنش نشان دادن به عملکرد تماشاگرانی که آن را تجربه می‌کردند داشت. در این آثار که البته روایی هستند به

مدد تخصیص دادن فضایی که متشکل از دستگاه‌های تعبیه شده بودند و با استفاده از فناوری‌های دیجیتال از طریق روش‌های ارتباطی طبیعی مثل لمس کردن، راه رفتن بر روی تصویر، افکت‌های از اشخاص متفاوت تولید می‌شدند، سپس افکت‌های انتخاب شده به کنش در می‌آمدند؛ گروه با این روش رابطه و عملکرد تعاملی تماشاگر با اثر را تجربه می‌کرد.

اثر *تأملات مدیترانه‌ای*<sup>۲۴</sup> (۲۰۰۲) در قلعه سنت المو<sup>۳۱</sup> در ناپولی و در موزه هنری موری<sup>۲۵</sup> در توکیو به نمایش گذاشته شد که نمایشگاهی بود از ترکیب پنج منظر گذرا و در حال تغییر. این اینتراکتیو-اینستالیشن بر روی مضمون «هویت مدیترانه‌ای» آغازی شد بر احساس لزوم آن‌ها در مواجهه با مساله ی اقلیم و سرزمین، حافظه و هویت که این گروه تجربه گرا را به سمت تجربیات اخیرشان در مسیر «موزه‌های چند رسانه‌ای<sup>۲۶</sup>» رهنمون شد. مثل موزه مقاومت<sup>۲۷</sup> در سال ۲۰۰۰ و کوه متحرک<sup>۲۸</sup> در سال ۲۰۰۷ که ویژگی‌های بارز این موزه‌های روایی<sup>۲۹</sup> منابع قدرتمند روایی<sup>۳۰</sup> رویکرد مستند و گزارشی و رابطه تعاملی با تماشاگر است. در این اثر از طریق زیستگاه‌های روایی (که در دیالوگ مستقیم با تماشاگر از آن‌ها سخن گفته می‌شود) جامعه مجازی تغییر شکل داده‌ای ارائه می‌شود که هم واقعی و هم ذهنی است. این مواجهه با حافظه، مکان و جوامع مختلف، تأثیر قابل ملاحظه‌ای در مسیر هنری این گروه گذاشت و باعث پدید آمدن چرخه تازه و دوره تازه‌ای در آثارشان شد که *استودیو/تزوورو* آن را «ناقلین روایت<sup>۳۰</sup>» می‌نامد به این صورت که در ساختاری تعاملی با تماشاگر او را وادار به کشف اقلیم از طریق روایات ساکنین محلی می‌کند. اولین کار این پروژه، نقشه حساس<sup>۳۱</sup> نام داشت که در بینال هنری بین المللی سانتافه<sup>۳۲</sup> به نمایش گذاشته شد، همچنین *پلکان چهارم*<sup>۳۳</sup> که در اکسپوی بین المللی شانگهای در سال ۲۰۱۰ اجرا شد ساختاری مشابه داشت (همان). از آثار مهم تئاتری این گروه می‌توان از: *مقدمه‌ای بر یک تقویم سری قلابی* (۱۹۸۵)، *اتاق انتزاعی* (۱۹۸۷)، *دلفی*<sup>۳۴</sup> (۱۹۹۰)، *رویای کیپر*<sup>۳۵</sup> (۱۹۹۰)، *سکوت: آخرین شکل آزادی*<sup>۳۶</sup> (۱۹۹۳)، *خاندان چنچی* (۱۹۹۷)، *آتش، آب و سایه*<sup>۳۷</sup> (۱۹۹۸)، *جاگوموی من! خودمونو نجات بدیم*<sup>۳۸</sup> (۱۹۹۸) و *کی می تونه کاسپر هاوزر باشه؟*<sup>۳۹</sup> (۲۰۰۰) نام برد. مهم‌ترین مطالبی که درباره آثار و ابداعات اجرایی این گروه نگاشته شده‌اند و مورد استاد این پژوهش قرار گرفته‌اند: کتاب *استودیو/تزوورو* (۲۰۱۰) از خود گروه است که در این کتاب علاوه بر معرفی گروه و چگونگی شکل گیری آن، در هر فصل کتاب به طور مبسوط به معرفی هر اثر، تم و مضمون، توضیح صحنه، چگونگی استفاده از تجهیزات دیجیتالی و الکترونیکی، قرار گیری دوربین‌ها، مانیتورها و

کارکرد هر یک پرداخته می‌شود؛ کتاب *صحنه‌های مجازی استودیو اتزورو از پرولوگ تا گالیه* از آندره آ بالتزولا (۲۰۰۷)، به طور مشخص بر ویدیوهای محیطی، محیط‌های حساس و تجربه‌های بینارشته‌ای سینما، تئاتر و ویدیو در آثار این گروه می‌پردازد و به آثار تعاملی این گروه (مانند موزه‌های روایی) و چگونگی ورود تماشاگر به محیط اجرایی و روش‌های هدایت آن‌ها به سمت مشارکت در ساخت اثر از طریق کار با دستگاه‌های دیجیتالی (کامپیوتر، صفحات حساس، کف صحنه حساس، مانیتورهای حجمی و غیره) می‌پردازد؛ *صحنه جدید الکترونیکی، ویدیو و پژوهش تئاتری در ایتالیا* از آندره آ بالتزولا و فرانکو پرونو (۱۹۹۴)، کتابی است که به بررسی تأثیر تکنولوژی نوین در تئاتر ایتالیا می‌پردازد و دستاوردهای این گروه را به عنوان یکی از طلایه داران این جریان بر می‌شمارد و نگاهی ویژه به دستگاه‌های جدید و ابداعی این گروه از قبیل دوربین‌های فیلمبرداری دست ساز دارد؛ کتاب *استودیو اتزورو، ویدیوهای محیطی، محیط‌های حساس و دیگر تجربیات در هنر، سینما، تئاتر و موسیقی* از برونو دی مارینو (۲۰۰۷) به بررسی صحنه‌های دیجیتالی و محیط‌های حساس به حسگرها در آثار نمایشی و ویدیو اینستالیشن‌های این گروه می‌پردازد و بیشتر به آثار ویدیویی در محیط‌های غیر اجرایی (موزه‌ها، گالری‌ها) می‌پردازد؛ کتاب *تئاتر در تصویر، رویدادهای اجرایی و رسانه‌های جدید* از والننتینا والننتینی (۱۹۸۷) و کتاب گردآوری شده از والننتینی با عنوان *پیش درآمد الکترونیک، سیالیت و شفافیت در استودیو اتزورو - جورجو باربریو کورستی، اتاق انتزاعی، سه نمایش بین تئاتر و ویدیو* (۱۹۸۸) و همچنین کتاب *استودیو اتزورو، تجربه تصاویر، تهیه و تدوین والننتینی* (۲۰۱۷) بیش از هر چیز به ماهیت رسانه و چگونگی ترکیب رسانه زنده تئاتر با رسانه‌های بازتولیدی می‌پردازد. در مجموعه مقالات گردآوری شده در کتاب *تئاتر نوین ساخت ایتالیا ۲۰۱۳-۱۹۶۳* به توسط والننتینا والننتینی (۲۰۱۵) نگارندگان با ذکر آثار این گروه به عنوان نمونه‌های مؤثر، تحولات تئاتری ایتالیای معاصر را مورد مذاقه قرار داده‌اند. کتاب *جهان‌ها، بدن‌ها، مواد، تئاترهای نیمه دوم قرن بیستم* از والننتینی (۲۰۰۷) از طریق بررسی ریشه شناختی تعاریف نوین از بازیگر، کارگردان، تماشاگر در تئاتر معاصر دنیا به تغییر بنیادین و اجتناب ناپذیر در شکل نمایشنامه نویسی معاصر و مفهوم جدید دراماتورژی می‌پردازد و از شیوه کار گروهی *استودیو اتزورو* شاهد مثال می‌آورد؛ مصاحبه تخصصی والننتینا والننتینی با پائولو رزا با عنوان «حرفه جمعی کارگردان» که

در فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر با عنوان «**کتابخانه تئاتری، روش های کارگردانی در هزاره جدید**»، شماره ۹۲-۹۱ (۲۰۰۹) چاپ شده است پایان حکمیت کارگردان در خلق نمایش مورد بحث قرار می گیرد. همچنین کتاب نیکلاس بوریو با عنوان **پسا تولید، چگونه هنر جهان پسا رسانه را دوباره طرح ریزی می کند** (۲۰۰۴) مبانی فلسفی و جامعه شناختی هنر نوین و تغییر نقش هنرمند و مخاطب در جهان پسا رسانه ای و تأثیرات رسانه بر انسان عصر رسانه (هنرمند، مخاطب)، محور مباحث مطروحه می باشد. وب سایت *استودیو/تزورو* از دیگر منابع اصلی این پژوهش است. از میان کتاب هایی که در سال های اخیر در ایران در حوزه هنرهای دیجیتالی ترجمه شده اند نیز برخی مورد استناد قرار گرفته اند از جمله: **هنر در عصر دیجیتال** از بروس وندز؛ کتاب **مفاهیم و رویکردهای نوین در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم، جهانی شدن و هنر جدید** از ادوارد لوسی اسمیت که توسط نشر نظر چاپ شده است، مترجم این کتاب، علیرضا سمیع آذر، از *استودیو/تزورو* با عنوان گروه آبی (ترجمه اسم گروه) نام برده است.

### سطوح چند ماهیتی بصری

فناوری الکترونیک/دیجیتال در تئاتر یک قلمرو وسیع دیدنی به واسطه اضافه کردن صحنه های دیگر، لایه های حسی دیگر، بدن ها و پیکرهای دیگر، فضاهایی دیگر، جزئیات و بالاخص نادیدنی هایی دیگر فراهم می آورد. در آثار *استودیو/تزورو* استفاده از سطوح چند ماهیتی بصری در جهت بسط و گسترش فضا است. این گروه با شکستن دید واحد تماشاگر از طریق دنبال کردن حرکت اشکال از صحنه به پرده اسکرین و به مانیتورهای تلویزیونی، پرسپکتیو متداول بصری را به هم می ریزد. سطح های مختلف واقعیت، درونی و بیرونی، دور و نزدیک، دیدنی ها و حس کردنی ها درهم نفوذ می کنند و به طور هم زمان بازنمایی می شوند. اشکال در حال حرکت گاه به طرز از پیش محاسبه شده ای و گاه تصادفی درهم نفوذ می کنند و تصاویر جدیدی را می سازند که ترکیب اشکال واقعی و مجازی است. به طور مثال در *خاندان* چنچی علاوه بر بازیگران حاضر در صحنه حس حضور شخصیت های تصویری دیگری (با تعبیه کردن مانیتورها روی صحنه) اضافه شده اند؛ «دست هایی که با ژست هایشان داستان عشقی بناتریس و آرسینو را، در برابر آینه ای از جنس آب، تعریف می کنند، داستانی که رخت می آویزند، اتو می کشند، ملافه چنچی را جر می دهند، داستانی که متعلق به مهمانان ضیافت اند، داستانی که خوان

می‌گسترند و بر می‌چینند و همه اینها در حالی اتفاق می‌افتد که بین بدن زنده و بدن مجازی تمایزی ایجاد نمی‌شود» (پیتالوگا و والننینی، ۲۰۱۲: ۲۳) و به علت ایجاد اختلال در تشخیص آن‌ها از هم، بعدی به ابعاد دیداری اضافه می‌شود که جهانی دگرگونه از جهان متداول و مرسوم تئاتر خلق می‌کند. در صحنه ضیافت این اثر، تصاویر بر روی میز کش می‌آیند، ایزه واقعی به واسطه افکت‌هایی نظیر توهمات اپتیک<sup>۴۰</sup> یا خطای دید، همزمان با اعمالی که به طور زنده به نمایش در می‌آیند اعمال دیگری را نیز انجام می‌دهد و نتیجه این تداخل عمل‌ها فضایی سه بعدی بوجود می‌آورد، فضا/ مکان‌ها از طریق شکست فضا، پاساژهای پیاپی و تغییر زوایای دید، اندازه و ابعاد (که در مانیتورهایی که به صورت افقی و عمودی کنار هم چیده شده‌اند، تقطیع می‌شوند) ساختاری مشابه ویدیوی از پیش ضبط شده برای بیننده می‌سازد حال آنکه همه چیز در مقابل چشمان مخاطب، روی صحنه تئاتر اتفاق می‌افتد (بالتزولا و پرونو، ۱۹۹۴: ۹۲).

روایای کپلر به مدد اتصال به ماهواره هواشناسی متئو ست<sup>۴۱</sup> که تصاویری از زمین در حال گردش را در بیرون جو تولید می‌کند توانسته است تا همزمان و در حین دیدن اجرای نمایش یک چشم بیرونی ناظر را در ساختار روایی‌اش وارد کند که از طریق آن می‌توان خود را در حین نمایش مشاهده و بازکشف کرد. صحنه مدور با پرده منحنی (محدب، مقعر) و اودیتوریوم مدور که یکی در جهت عقربه‌های ساعت و دیگری خلاف آن در چرخش‌اند احساس نایی از درک فضا، حرکت، نور را برای مخاطب می‌سازد که موجب ادراک متفاوت تصاویر می‌شود (بالتزولا، ۲۰۰۷: ۸۷). مخاطب تصویری از خود را می‌بیند که برایش به ترتیب ناشناس، متفاوت و تازه می‌نماید. قهرمان روایت خود او و تحول دراماتیک در درون اوست که به تدریج خود و موقعیت خود را کشف و بازکشف می‌کند.

در این اجرا فضای واقعی صحنه با عینیت و حقیقت مکانی‌اش که در آن اعمال و کنش‌های اجراگرها جان می‌گیرند با فضای ورا واقعی تصاویر مجازی که به طور زنده و مستقیم روی صحنه پخش می‌شوند، با هم تلفیق می‌شوند تا یک ابرفضای خوشه‌ای را شکل بدهند؛ به این صورت یک ابر فضای تئاتری ساخته می‌شود که به نوعی یک نا سینما -تئاتر- تلویزیون می‌باشد؛ در این اثر تصاویر الکترونیکی گرفته شده از ماهواره که روی پرده غیر تخت در گذر است، با استفاده از برنامه‌های کامپیوتری دستکاری می‌شوند، شفافیت بخشی‌ها و لایه گذاری‌ها باعث می‌شوند درون تصاویر نیز دیده شوند، پرسپکتیو حقیقی صحنه شکسته می‌شود و تماشاگر وضعیت بصری کوبیستی را تجربه می‌کند. از نظر پیکاسو «برای شناخت کیفیت چیزها



نمی‌توانیم به ظاهرشان، یعنی آن طور که از زاویه‌ای معین دیده می‌شوند بسنده کنیم. نه فقط باید چیزها را همه جانبه دید، بلکه باید پوسته ظاهر را شکافت و به درون نگریم» (پاکباز، ۱۳۸۱: ۴۸۰).

استفاده از سطوح چند ماهیتی بصری، صحنه گردان، پرده متحرک و جایگاه چرخان تماشاگر با هدف به چالش کشیدن وحدت موضع تماشاگر، منجر به شکستن نقطه گریز و خط افق شده است. کیفیت دیداری تماشاگر معطوف به اشیاء متحرک (اجراگر، تصاویر مجازی، صحنه و خود تماشاگر) در مکان/ فضا است. اشیاء دیگر آن گونه که در لحظه‌ای معین و ثابت دیده می‌شوند، دیده نمی‌شوند بلکه در توالی مکانی و جابجایی‌شان مشاهده می‌گردند تا واقعیت عینی و جامع شکل‌های در حال حرکت و بهم تبدیل شونده در فضا نمایش داده شود؛ اشیاء به حالت شناور در فضا نشان داده می‌شوند، استفاده از سطوح چند ماهیتی بصری به منظور تأکید بر ناپایداری حالت مواد (از پیکر مادی به پیکر تصویری، از تصویر به نور) و حرکت‌ها است به این ترتیب، ترکیبی از شکل‌های دو بعدی و سه بعدی در فضایی بی مکان و بی زمان خلق می‌شود که نه بر واقعیت عینی بلکه بر واقعیتی ورای تجربیات روزمره استوار است. تصاویر واقعی و مجازی در این ساختار، مبهم و چند وجهی‌اند و ابعاد تازه‌ای یافته‌اند. فضا می‌پیچد، می‌شکند و تا می‌خورد و نوعی هندسه غریب ایجاد می‌کند. سطوح چند ماهیتی بصری و همزمانی عناصر بصری نوعی پرسپکتیو مرکب ایجاد کرده است که حاصل زوایای دید متعدد در فضایی بدون خط افق است.

### زنده و باز تولیدی: حذف دیوار پنجم

دستگاه‌های دیجیتالی خالق جهان-تئاترهای مجازی‌اند که در آن تصاویر، کالبد و جسمیت مادی دارند، هدف اما باز تولید یک ابژه واقعی نیست بلکه مطمح نظر، ساختن یک پیکر ترکیبی است که در عین مجازی بودن، پلاستیکی (ملموس) و زنده نیز هست، پیکر مرکبی که در فضا گسترده و بسیط می‌شود، زمان را بهم می‌ریزد و ماده را تغییر می‌دهد و درک متداول از ماده و مادیت را دگرگون می‌سازد. در ۱۹۸۵، با مقدمه‌ای بر یک تقویم سری قلابی، استودیو اتزورو نشان داد که چطور تکنولوژی‌های الکترونیکی با الگوهای جدید برنامه نویسی بر پایه ادغام، همزمانی، قابلیت دستکاری کردن رنگ و صوت معنای دیگری را از صحنه تئاتری ارائه می‌دهند. «سیالیت و عدم ثبات از اثرات تازه نوشتار صحنه‌ای است که تئاتر را به سوی بسط و ترکیب مفاهیم زمان - مکان، مکان - صحنه و عمل - پیکر، جاندار - بی جان، عناصر انتزاعی -

فیگوراتیو می‌کشاند. وسایل الکترونیکی دیگر وسیله‌ای به‌کار گرفته شده در حکم یک پروتز و وسیله کمکی بدن برای بهتر دیدن دنیا نیست. به عینه و نه در بازتاب درونی، وقایع تازه در نمایشی است که آشکارا دعوت‌مان می‌کند تا تکنولوژی را نه به عنوان بالابرنده قابلیت بدنمان و چیزی خارج از خودمان تلقی کنیم بلکه آن را به مثابهی انرژی‌ای که ماده را تغییر می‌دهد قلمداد کنیم» (دی مارینو، ۲۰۰۷: ۱۷۸).

با تحلیل نمایشی‌هایی که محصول مشترک رسانه جمعی و تئاتر است می‌توان گفت: «وارد کردن تصویر ویدیویی به صحنه از تأثیر [زنده] نمایشی تئاتر نمی‌کاهد بلکه بلعکس این تأثیر، همچنان، ولی به شکل درک وضعیت دوگانه حضور و عدم حضور (بازیگر و شخصیت، صحنه تئاتر و مکان دراماتیک) دریافت می‌شود» (پیکون - والین، ۱۹۹۸: ۱۴۹). بنابراین این تئاتر نیست که در سینما، تلویزیون، ویدیو و رسانه‌ها مستحیل می‌شود بلکه این رسانه‌ها هستند که با ورود به صحنه زنده تئاتر، زنده و غیر بازتولیدی می‌شوند تا از جرگه هنر معطوف به محصول<sup>۴۲</sup> به جرگه هنرهای معطوف به فرآیند<sup>۴۳</sup> درآیند. ریچارد شکنر نظریه پرداز پرفورمنس، هنرهای معطوف به محصول را نقاشی، مجسمه سازی، ادبیات، فیلم و هنرهای معطوف به فرایند را اجراگری زنده می‌داند که بوسیله ی اجراگران و تماشاگران آفریده می‌شوند (شکنر، ۳۶۶: ۱۳۹۴).

از میان آثار تأثیرگذار استودیو/تزورو، هم در مقدمه/ای بر یک تقویم سری تقلبی و هم در *اتاق/انتزاعی*، رویکرد دگرگون سازی و تغییر الگوواره مشاهده می‌شود: تکنولوژی‌های الکترونیکی شنیداری- دیداری وقتی تأکید آن‌ها بر اجرایی بودن که خاص‌ترین بارزه هنر نمایش می‌باشد منجر به خلق یک اثر بازتولیدی نمی‌شوند از این رو تلویزیون در کارکردی دیگرگون و در عملکردی متفاوت از آنچه از او انتظار می‌رود به کار می‌رود و قابلیت از او ارائه می‌شود که با ماهیت واقعی او همخوانی ندارد. «تلویزیون در پی آوردن صحنه نمایش در استودیوهای تلویزیونی بود، رابطه بازیگر- تماشاگر را و بُعد اجرا را به عنوان شاهد مثال می‌توان نام برد. تئاتر نوین دقیقن برعکس عمل می‌کند، با آوردن استودیوی تلویزیونی بر روی صحنه از این سازوکار الکترونیک بهره می‌گیرد تا از قابلیت فوری و سریع بودن میان عمل واقعی بر صحنه و انتقال آن بر صفحه مانیتور بهره گیرد. بین ویدئو و تئاتر یک توافق به نفع اجرا وجود دارد و آن **حضور بازیگر** است» (والنتینی، ۱۹۸۸: ۱۸). در هر دو اثر، از تجهیزات الکترونیک به منظور بازپخش تصاویر از پیش ضبط شده که چنان‌ها را دیگر، زمان‌ها و مکان‌های دیگری را

به صحنه بیاورد استفاده نشده است بلکه هدف آن، بازتاب مفهوم «اینجا و اکنون»<sup>۴۴</sup> از کنش بازیگرانی است که در دو صحنه همزمان (صحنه و پشت صحنه) در حال پیشبرد روایتی هستند که محدودیت‌های زمانی و مکانی، مجازی و غیر مجازی ندارد. این رویکرد منجر به شکستن دیوار پنجم (دیوار میان صحنه و پشت صحنه) شده است. در این اجراها به طور خاص دیوار پنجم برداشته شده است، یک صحنه گسترده وجود دارد که در برگیرنده فضاهای متکثر با قابلیت تغییر و تبدیل سریع است؛ پشت صحنه‌ای وجود ندارد و برداشتن این دیوار به علاوه تداخل صحنه‌ها و مکان‌های دیگر، یک فضای چند ساحتی ایجاد کرده است که در آن بازیگر و تصویر بازیگر نیز از هم متمایز نمی‌شوند. از این رو هم بازیگر در تصویر و هم بازیگر در صحنه واقعی و زنده‌اند. تصویر مجازی و صحنه واقعی در وضعیت مبادله‌ای و قابلیت تبدیل شدن به هم قرار دارند، هر لحظه می‌توانند جابجا شوند و این گام جلوتر و پیش‌تازانه تر ادغام ویدیو با تئاتر است که در راستای خلق فضای چند ساحتی، بازیگری چند ساحتی می‌سازد. در این نمایش، تجهیزات الکترونیک نه برای بازیگر و نه برای تماشاگر یک عضو مصنوعی محسوب نمی‌شود بلکه یک انرژی است که از وضعیت ایستایی به وضعیت جنبشی، از بی جان به جاندار، از بدن به تصویر در یک پروسه رفت و برگشتی تبدیل می‌شود. این دو نمایش با کشمکش میان بدن و ماشین، سازگاری میان ریتم‌های بدنی و داده‌ها و اطلاعات الکترونیکی و انفجار یک فضای ذهنی موفق شدند امکانی را فراهم بیاورند تا کیفیت تازه تصویر الکترونیکی مبدل شود به انرژی‌ای که سرعت بالا و پایین شدن آن به همان سرعت اندیشه باشد (کورستی، ۱۹۸۸: ۶۱).

تکنولوژی‌های نوین به این ترتیب به نمایشنامه نویس امکان می‌دهد تا فضاها را به همان سهولت و سرعت اندیشه بشکند و درگیر عملی بودن یا نبودن ایده‌هایش به علت محدودیت‌های مادی صحنه نشود. دستاورد انقلابی این نمایش‌ها - در راستای دیدگاه توماس کوهن - این است که: تکنولوژی‌های جدید نه در تضاد با بدن عمل می‌کنند و نه در تضاد با بازیگر و نه در تضاد با نمایش بلکه برعکس مرزهای فضای صحنه‌ای را گسترش می‌بخشند (جلو و عقب، بیرون و درون مانیتور)، مؤلفه‌ها را تغییر می‌دهند (بی جان جاندار می‌شود)، بدن ارگانیک را به اجزاء و قطعات مجزا شده تبدیل می‌کند، کما اینکه قبلن با ویدئو - پرفورمنس در بادی آرت این اتفاق رخ داده بود؛ آرتیست‌هایی از قبیل اکونچی<sup>۴۵</sup>، نائومن<sup>۴۶</sup>، کامپوس<sup>۴۷</sup> با بدن به عنوان یک ماده و عنصر پلاستیکی (قابل لمس) برخورد می‌کردند.

در جهان‌های مجازی که فناوری‌های نوین خلق می‌کنند ابژه و سوژه بی هیچ تضادی با هم تلاقی می‌کنند و تعاملی عاری از دوگانگی و تضاد ایجاد می‌کنند: پیکرهای مجازی، پیکر - تصویر می‌باشند، آن‌ها هم ابژه‌اند و هم عمل صحنه‌ای را انجام می‌دهند. «اثر هنری تعاملی، قابل بازتولید شدن نیست وقتی که محصول - تولید اش به عنوان اثری مجازی ساخته می‌شود که یک ابژه - اجرا است که با آن بُعد وحشت و همدلی برجسته می‌شود زیرا تماشاگر - بازیگر (اجراگر) با اجرا یا نمایش یک بدن و پیکر می‌سازد» (دیوداتو، ۲۰۰۵: ۱۰۳). با این رویکرد دوگانگی حاکم میان مجاز و واقعیت از بین می‌رود: «منظور از مجازی کردن، غیرواقعی کردن (یعنی تغییر دادن یک واقعیت به انحاء مختلف) نیست بلکه منظور تغییر ماهیت دادن است، یک جابجایی از مرکز ثقل هستی شناسانه ابژه به سوژه است [...] با این اوصاف مجازی کردن یکی از عوامل مهم خلق واقعیت می‌باشد» (لوی، ۱۹۹۷: ۸). این اصل در دراماتورژی نمایش‌های عصر حاضر که مبین این هستند که بین ملموس و ناملموس، مجاز و واقعیت هیچ گسست و خط انفصالی وجود ندارد، لحاظ شده است.

### صحنه‌های دوگانه

در میان آثار استودیو اتزورو، در اجرای مقدمه‌ای بر یک تقویم سری قلبی و اتاقی انتزاعی که بر ساختار واقعی بنا شده‌اند از صحنه‌های دوگانه استفاده شده است. اصطلاح صحنه‌های دوگانه ابداع استودیو اتزورو برای نامیدن صحنه‌های ترکیبی (واقعی - مجازی) است که راهکار منحصر به فردی برای ترکیب و تکمیل عمل صحنه‌ای با تصاویر ویدیویی است؛ صحنه دوگانه در برگیرنده صحنه زنده تئاتر (با صحنه پردازی تئاتری و همچنین مجهز به پرده اسکرین، پرده سبز، مانیتورها، دوربین‌ها، کامپیوترها و دیگر دستگاه‌های الکترونیکی) و یک ست سینمایی - تلویزیونی با قابلیت پخش مستقیم (مجهز به پرده سبز، دوربین فیلمبرداری، کرین و دیگر تجهیزات فیلمبرداری) است.

در مقدمه‌ای بر یک تقویم سری قلبی، روی صحنه تئاتر یک استودیوی تلویزیونی غیر قابل رویت تعبیه شده بود، بازیگران در آغاز نمایش بسان زندانیان در آنجا قرار داشتند و حرکاتشان به توسط دوازده دوربین فیلمبرداری که در سه ردیف چهارتایی کنار هم قرار داشتند بطور مستقیم ضبط و به صورت زنده از طریق دوازده مانیتور (با همان چیدمان دوربین‌ها) روی صحنه پخش می‌شد. هنگامی که بازیگران از زندان الکترونیکی‌شان رها می‌شدند و با بدن‌های واقعی روی صحنه ظاهر می‌شدند تماشاگران را با این بدن‌های دوگانه مجازی - الکترونیکی

(پخش زنده) و واقعی- فیزیکی (زنده) شگفت زده می کردند. برای استودیو/تزورو «مانیتورها، بدن های جاندار انگاشته می شوند، آن ها درست مثل بازیگران حرکت می کنند و کنش دراماتیک دارند» (گراتزیولی، ۲۰۱۵: ۳۵۳).

در *اتاق/انتزاعی*، ساختار صحنه های دوگانه با هفت اجراگر، بیست مانیتور و سیزده دوربین برای خلق یک فضای غیرمادی - ذهنی با قابلیت نوسان از تصویر به بازیگر و از بازیگر به تصویر به گونه ای است که اینجا و آنجایی در میان نباشد؛ دور و نزدیک معنایی نداشته باشد. در این اثر، فضا دیگر یک محدوده، یک ظرف و یک محیط گراگرد عمل نیست بلکه خود عمل است. هدف استودیو/تزورو از این نمایش تغییر الگوواره ی صحنه به مثابه ی مکانی است که در آن نه فقط کنش اتفاق می افتد بلکه خود کنش است، «آن ها با خلق یک فضای پویا و پر تحرک که با بازیگر و تماشاگر نفس می کشد و به قدر آن ها غیر قابل پیش بینی و ناآبایت است در پی ساختن یک فضای چهاربعدی رها شده از قید زمان هستند» (والنتینی، ۲۰۰۷: ۲۰۲). در این فضای مادی- الکترونیکی که به سرعت اندیشه تغییر شکل می دهد ماده و غیرماده یکی می شوند، بدن از قوانین فیزیکی مثل جاذبه زمین تبعیت نمی کند، بی وزن می شود؛ ماده فاقد چگالی می شود و شفافیت غیر مادی می یابد و میان اینجا و اکنون، درون و بیرون مدام در رفت و برگشت است.

از این رو می توان استنباط کرد که هر رسانه ای وقتی با رسانه های دیگر تلفیق و ترکیب می شود نه تنها خود را نمی بازد بلکه خودش را باز ابداع می کند. در راستای همین دیدگاه فرانچسکو کاستی بیان می دارد: «انقلاب دیجیتالی، رسانه ها را به سمت تکامل و پیشرفت می برد [...] نتیجه این می شود که رسانه ها دیگر صرفن بر اساس یک تکنولوژی معین شناسایی نمی شوند چنانکه دیگر با تولیدات ساخته شده در متابعت از این تکنولوژی ها نیز شناخته نمی شوند. رسانه ها دیگر یک مدیوم یا واسط معین ندارند [...] پس چه چیزی به آن ها هویتی می بخشد تا در این سازوکار تکنولوژیک از انحلال و اضمحلال نجاتشان بدهد» (کاستی، ۲۰۱۱: ۱۶۲). پاسخ این است که آن ها نیز می بایست از تکنولوژی خاص خود فراتر روند بنابراین درست در همین نزول و افول هاست که هر مدیومی از منظر رسانه جدید حیات دوباره می یابد.

### تعامل با اثر: لمس مجاز با لمس مجاز

استودیو/تزورو در ادامه روند پژوهش‌ها و بررسی‌هایشان که با نمایش‌های مقدمه‌ای بر تقویم سری تقلبی و اتاق/انتزاعی، آغاز شد، نوشتار صحنه‌ای را تجربه می‌کند که بر پایه ساختار تعاملی، با تعمق بر انواع داده‌ها و متغیرها، بعد زنده برنامه‌های کامپیوتری، بنا شده است. هدف ایجاد یک مسیر دو طرفه میان محیط صحنه و محیط کامپیوتری است: بازیگرانی (اجراگرانی) روی صحنه هستند که در زمان واقعی، نمایش را با فعال کردن سیستم‌های کامپیوتری آغاز می‌کنند و همچنین کاربرانی (تماشاگرانی) که به آن‌ها این امکان داده می‌شود تا در پایان اجرا جای بازیگران را بگیرند و دقیقن همان نمایش را بازی کنند. به عنوان نمونه، در پایان نمایش *خاندان چنچی*، صلیب بزرگ در اختیار تماشاگران قرار داده می‌شود تا روی صحنه آن را علم کنند، بازیگران صحنه را ترک گفته و تماشاگران تجربه تعامل با اثر را با بازسازی مجدد تصاویر و اصوات نمایش انجام می‌دهند. «تماشاگر می‌توانست روی تصاویر راه برود، به آن‌ها دست بزند، صحنه‌ها را عوض کند و این موقعیت که انگار آخرین بخش نمایش باشد را زندگی کند» (رزا، ۲۰۰۹: ۱۵۲). در *آتش، آب و سایه*، رقص طبیعت در تصاویر تارکوفسکی، تماشاگر مجازی با تعدادی پروژکتور خلق شده بود، ایده خلق تماشاگر مجازی در حالی روی داد که پیش از آن در نمایش *کی می‌تونه کاسپر هاوزر باشه؟* به این شکل تجربه شده بود که اشعه مادون قرمز از پیش صحنه تابانده می‌شد و چهره تعدادی از تماشاگران را قاب می‌گرفت، چهره‌هایی که همزمان روی صحنه، تصاویر زنده‌شان نشان داده می‌شد.

اما سازوکار تعاملی چگونه باعث ابداع راه کنش‌ها و فنون مشارکت تماشاگران در اجرای نمایش شده است؟ این تغییر از مصرف‌کننده متفکر به اجراگر (به نوعی بازیگر) یا کسی که کنش را انجام می‌دهد، نقشی است که در شیوه‌های هنری نیمه دوم قرن بیستم به مخاطب محول شده است: هم در اینستالیشن‌های فضای بسته و هم در بادی آرت پرفورمنس‌ها که از مخاطب خواسته می‌شد تا اعمالی را انجام دهد، چرخش جایگاه از مخاطب به اجراگر تجربه شد. البته این ترغیب تماشاگر به ورود در اثر در دهه‌های پیش نیز رایج بود؛ گروه لیوینگ تئاتر<sup>۴۸</sup> در اثر *اینک بهشت*<sup>۴۹</sup> (۱۹۶۸) از تماشاگر می‌خواست که صندلی‌اش را ترک کرده و به همراه بازیگران به روی صحنه برود و دقیقن عمل مشخصی که می‌توانست زندگی‌اش را عوض کند را انجام دهد، عملی که معنایش به عضویت جهان تئاتر در آمدن بود.

استودیو/تئوروی علی رغم این که در اینستالیشن های تعاملی شان از تماشاگر - بیننده می خواست تا دستگاه های کامپیوتری را که با آن اثر هنری پخش یا خلق می شوند را به کار اندازد، در نمایش های تئاتری شان، اقدام به انجام عمل تعاملی مخصوصن توسط خود اجراگرها (بازیگر) روی صحنه صورت می گیرد. در کی می تونه کاسپر هاوزر باشه؟ پروتاگونیست در یک بخش نمایش روی یک سازه مورب می پرید و از دستکش داده ای<sup>۵۰</sup> (دستکشی که به سنسورها یا حساسگرها متصل است) برای جابجایی پخش تصاویر از یک دستگاه به دستگاه دیگر استفاده می کرد، عملی که در اجراهای دیگر همین اثر دقیقن تکرار نمی شد (چریفینو، ۲۰۰۵: ۴۸).

در جاکوموی من، خودمونو نجات بدیم! (۱۹۹۸)، صحنه و محل تماشاگر با هم یکی شده اند و به نوعی یک کلاس درس است که امبرتو اورسینی<sup>۵۱</sup> (بازیگر) آن را پیش می برد، تماشاگر از لژها به صحنه و محل تماشاگران که مبدل به یک میز تحریر - اسکرین (میز عظیم مدوری در ابعاد چهل و هشت متر که هم صحنه است و هم تصاویر بر آن پخش می شود) شده است ناظر اجرا است. بازیگر پشت میز تحریری نشسته است و بر اساس متن سرمونتی<sup>۵۲</sup>، زندگی لئوپاردی<sup>۵۳</sup> شاعر را کالبد شکافی می کند. در دو سوی میز تحریر - اسکرین، نوازندگان و بازیگر - راوی با تصاویری که پخش می شوند در تعامل اند؛ آن ها با دست هایشان تصاویر را لمس می کنند و هر ضربه دست اصواتی را تولید می کند (URL). در رویای کیپر، ارکستر به عنوان یک عنصر بصری در پایان نمایش به کار اضافه می شود به این صورت که مونی اوادیا<sup>۵۴</sup> (بازیگر) با دوربینی در دست، تصاویر موزیسین ها را می گیرد و به صورت زنده و همزمان روی پرده ای که در انتهای صحنه قرار دارد آن ها را باز پخش می کند. در گالیه (مطالعاتی بر جهنم)<sup>۵۵</sup> (۲۰۰۶)، رقصنده ها با حرکاتشان سنسورها و حسگرهایی که به پروژکتورها متصل بودند را لگد می کردند و تصاویری را به وجود می آوردند: «اینجا رابطه میان رقص و صحنه تا حدودی اینتراکتیو بود به این معنی که اندازه ها و مقیاس ها و خطوط خطکشی شده روی صحنه بر اساس رقصنده های مختلف تعریف شده بودند، برای همین تصاویر ردیابی شده در تمام طول رقص مکرراً در حال تغییر بودند» (رزا، ۲۰۰۹: ۱۵۲).

حال جوابی به سؤال آغازین: دراماتورژی اینتراکتیو که متعاقب برنامه های کامپیوتری بوجود آمد، بیش از آنی که خصیصه اجرایی و تئاتری نمایش را به سایه ببرد و یا ارتقاء بخشد، صحنه تئاتری را با معرفی کردن عناصر بیانی جدید که جایگزین عناصر سنتی متداول می شوند، تغییر شکل می دهد - مثل بازیگر - و خصیصه «اجرایی بودن» دست نخورده باقی

می‌ماند. از این رو به خود «زنده بودن» صحنه تئاتری با وجود انتقال آن به فضاهای دیگر خلی وارد نمی‌شود. حضور، دیگر ویژگی مطلق و مشخص مرتبط به اجراگر نیست وقتی که کیفیت «زنده بودن» به عناصر رنگی، صوتی، لمسی، دیداری هم داده شده است. «این روند به معنی خلع لباس و خلع قدرت کردن نقش بازیگر به نفع تماشاگر و ارتقاء نقش او قلمداد می‌شود وقتی که هدف آن توسعه کیفیت «زنده بودن» و «اجرایی بودن» به عناصر بیانی دیگر باشد» (بالتزولا، ۲۰۰۷: ۱۱۲). با این حال منظر دیگری هم وجود دارد که به وضوح در چگونگی عملکرد اینتراکتیو اینستالیشن‌ها دیده می‌شود که همان بعد جمعی لذت بردن از انجام دادن و به اشتراک گذاشتن با دیگری است: «با اینکه بازیگرانی وجود ندارند اما با فیگورهای الله بختکی و اتفاقی تولید شده روی پرده و در فضا، ذات مادی انکارناشدنی تئاتر در تاثیرگذاری واکنش‌ها و ارتباط‌های برقرارشده به توسط تماشاگران بازگردانده می‌شود [...]» (رزا، ۲۰۰۹: ۱۵۳). از این رو /استودیو/تزرور، در گام بعدی خلق تماشاگر مجازی، اودیتوریوم مجازی (فضای ارتباط جمعی اینترنتی) را نیز تجربه کرده است.

/استودیو/تزرور، زمانی که اقدام به اجرای اینستالیشن‌های تعاملی می‌کند این قدرت را دارد تا مشارکت شرکت کنندگان یا کاربران را در ساخت اثر تا جای ممکن بالا ببرد؛ بر خلاف آثاری که شرکت کنندگان را صرفن به انجام عملی معین فرا می‌خواند، برای فهم نحوه مشارکت دادن تماشاگر لازم است که تا اثر هیپنوتیزی رسانه مورد تعمق قرار گیرد: اعتیاد به رسانه که در زیست شخصی و جمعی تجربه می‌شود به این معنا که آن‌ها با به مشارکت گذاشتن در ساخت اثر مشارکت می‌کنند. سیلوانا بوروتی در مطالعاتی که بر روی مساله‌ی تعامل در آثار استودیو اتزور انجام داده است، اذعان می‌دارد که: «[...] هنر معاصر در تلاش مجبور کردن مخاطب به حس کردن و درک کردن است» (بوروتی، ۲۰۱۱: ۲۰۵). از این رو در خدمت روند زیباسازی تجربه هنری از طریق حس کردن [ادراک سریع] است تا از طریق فهمیدن و شناختن. تکنولوژی‌های دیجیتال باعث ارتقاء قابلیت‌های اجرایی و حضور زنده‌ای است که باعث کمرنگ شدن فضا از پروسه‌های شناختی و سمبولیکی می‌شود: «اثر تبدیل به اجرای فعلی‌اش می‌شود، در عمل حاضر و پیش رو» (همان: ۲۱۵). بنابراین نیاز به حضور و نیاز به واقعیت در حکم چیزی که نمی‌تواند سمبولیک ارائه شود فهمیده می‌شود.

جهان‌های نمایشی تولید شده /استودیو/تزرور جاندار اند و ورای تصاویری هستند که به نمایش در می‌آیند، دستگاه الکترونیک/دیجیتال در کار بسط همه جانبه‌ی ابعاد مختلف عناصر



تصویری‌اند که در یک طراحی حرکت نوری دقیق و محاسبه شده در یک وضعیت ناب او را به بالاترین حد اعتلای خود یعنی تبدیل شدن به انرژی برساند. در هیچیک<sup>۵۶</sup> (۲۰۰۴) در پیش درآمد، پرسوناژ اصلی نور است. «نور است که تصاویر را می‌سازد و جلوی چشم مخاطب در نوسان میان «خود» و «غیرخود»، میان سایه درون و برون، جهان را می‌سازد» (دی مارینو، ۲۰۰۷: ۱۷۸). در این نمایش، قدرت صدا به تدریج تا حدی بالا می‌رود که تماشاگر را آزار دهد. صدای زیرگوینده، پترا هوفمان<sup>۵۷</sup>، از بدن و شخصیت تهی است تا بازتاب خواسته‌های این نمایش باشد، یعنی: «حذف شخصیت، پروتاگونیست و سوژه» (استودیو اتزورو، ۲۰۰۶: ۲۰۲).

در کی می تونه کاسپر هاووزر باشه؟ نه فقط تصاویر که طراحی حرکت نوری و رنگی نیز قادر اند تا مخاطب را به یک فضای درونی و به یک بعد ذهنی - حسی ببرند. در *خاندان چنچی* نیز از طریق پارتیتور صوتی و دراماتورژی صوتی در پی بازسازی ذهنیات مرتبط با وضعیت روحی و روانی شخصیت‌ها هستند، ابعاد تازه‌ای از رؤیا و وضعیت عصبی شخصیت‌ها در اصوات و فضا سازی صوتی متجلی می‌شود (پیتالوگا و والنینی، ۲۰۱۲: ۶۱۳۶). فضای صوتی تماشاگران را گرد هم می‌آورد و با تشدید کردن بعد جمعی لذت، منجر به بالا بردن دریافت حسی نسبت به دریافت دیداری می‌شود: فضای تماشاگر وسعت تصاعدی می‌یابد و به مکان‌های مختلف صوتی برده می‌شود. تعویض‌های دو سویه و رفت و برگشتی میان فضای دیداری و فضای شنیداری بعد سوم تصویر را می‌سازد؛ مادیت، توانایی مبادله با محیط و عینیت و عمق تصاویر را به او باز می‌گرداند و با جابجایی مکان منابع پخش صوت، فضا سازی می‌کند (همان: ۱۹۳) و او را در یک فضای کوبیستی صوتی رها می‌کند تا با سرعت عمل بیشتر از آنچه در زیست معمول خود بکار می‌بندد از طریق شنیداری مجرب‌تر راه به کنه تو در توی درام ببرد. در همین راستا است که برانگیختگی و تحریک تمام حواس تماشاگر از موارد مطالعاتی مورد توجه این گروه است. «بخشی از تأثیر نیرومند رسانه‌های دیجیتالی در انسان از طریق حواس پنجگانه صورت می‌پذیرد. مثلن توجه ناخودآگاه دیداری به تصاویر متحرک» (وندز، ۱۳۹۳: ۱۷)؛ *استودیو اتزورو* در موازات این دیدگاه با در نظر داشتن تأثیرات مستقیم و درونی شنیدار، بر روی اصوات متحرک و میزانشن های صوتی متمرکز شده است. این گروه سعی در برانگیختن حواسی دارد که در تئاتر متداول سنتی، مسکوت و مغفول مانده است تا از این طریق ادراکی متفاوت و لذتی جدید را به تماشاگر ارزانی دارد. کار آن‌ها بر روی اصوات، آواها و موسیقی در جهت ملموس کردن تأثیر آن بر روی بدن و نه فقط بر شنیدار است و همانطور که پیش از این نیز بدان اشاره

شد با تشویق تماشاگر در لمس پرده‌های حساس و به کار انداختن کنش از طرق لمسی (دست زدن، راه رفتن، ضربه زدن) حس نادیده گرفته شده لامسه را نیز در تئاتر بکار اندازد. «در حالیکه دو حس دیداری و شنیداری برجسته‌ترین جایگاه را در مواجهه با اثر هنری دارند، حواس دیگر نیز جایگاه خود را دارند. به عنوان نمونه حس لامسه ابزار مهمی در تجربه بسیاری از آثار هنری است معاصر است. تابلوی مرسوم «لطفا دست نزنید» در موزه‌ها و گالری‌های قدیمی را به خاطر بیاورید. این تابلو دیگر کاربردی در هنرهای تعاملی امروز، به‌ویژه آثاری که نیازمند مشارکت مخاطب برای درک اثر هنری هستند، ندارد. به گونه‌ای ساده‌تر می‌توان گفت «لطفا دست بزنید» (همان: ۱۸).

### نتیجه

تکنولوژی دیجیتال، انسان، شیوه زندگی، نگرش و تفکر او را متحول کرده است. شاید وقت آن رسیده باشد که بتوان ادعا کرد سیر تکاملی انسان به انسان خردمند یا همو ساپینس<sup>۵۸</sup> ختم نمی‌شود، در عصر تکنولوژیک امروز همو الکترونیکوس<sup>۵۹</sup> و همو دیجیتالیس<sup>۶۰</sup> هستند که جمعیت انسانی قرن بیست و یکم را تشکیل می‌دهند. دنیای الکترونیک و جهان دیجیتال تمام ابعاد زیستی و هویتی انسان را تحت تأثیر خود قرار داده است از این رو تعداد هنرمندانی که زندگی و هنرشان جدا از این دنیای نوین نمی‌باشد رو به افزایش است، هنرمندانی که برای بیان ایده‌ها و خلق آثارشان میان ابزارهای بیانی دیجیتالی یا سنتی تفاوتی قائل نیستند. ظهور رسانه‌های جدید و بی اعتبار شدن مرزبندی‌ها و خط کشی میان هنرها و ژانرهای هنری، تئاتر را بیش از پیش با علوم درگیر ساخت و تکنولوژی درهای بی شماری بر روی تخیل اهالی آن گشود. در عصر رسانه، هر رسانه‌ای، خطوط مشخصه و ممیزه‌اش را در سازوکار همسان کننده تکنولوژی دیجیتال از دست می‌دهد که متعاقب آن اشکال هنری دوره‌ای تولید می‌شوند که نه خودش هست و نه چیز دیگری، اشکال نوین بینارشته‌ای و بینا رسانه‌ای مثل ریل تایم فیلم (فیلم زمان واقعی)؛ بدین طریق رسانه قدیم به مدد رسانه جدید امکان می‌یابد تا خود را احیا کند، به طور مثال عکاسی شکل سینما و تئاتر شکل ظاهری تلویزیون یا سینما را به خود می‌گیرد. تجربیات هنری - پژوهشی / استودیو / تزویر از سال‌های هشتاد میلادی تا امروز معرف جستجوی مستمر این گروه به اشکال نوین هنری است که ماحصل ادغام صحنه و لوکیشن سینمایی و تلویزیونی، بدن واقعی و بدن مجازی، زبان ویدیو و زبان اجرا است. در آثار این گروه با مانیتورها درست به مانند بدن یک بازیگر برخورد می‌شود، پرده‌های اسکرین، مانیتورها،

تصاویر مجازی همه به مثابهی اجراگر در ساخت اثر مشارکت دارند. این گروه با ابداع صحنه‌های دوگانه موفق شد تا هر گونه امکان و احتمال ایجاد ارتباط میان عمل نمایشی و تصاویر ویدیویی را تجربه کند. آثار اجرایی این گروه تجربی - پژوهشی که نتیجه تلفیق فناوری‌های نوین دیجیتالی و هنرهای اجرایی با تأکید بر مشارکت تماشاگر است دراماتورژی خاصی را می‌طلبد که پیرو برنامه‌های کامپیوتری بوجود آمده است و بی آن که خصیصه اجرایی و تئاتری نمایش را به سایه ببرد از طریق معرفی عناصر بیانی جدید که جایگزین عناصر بیانی سنتی می‌شود صحنه تئاتری و فضای اجرا را تغییر شکل می‌دهد، اما مؤلفه‌های بنیادین تئاتر از جمله زنده بودن، حضور بازیگر و تماشاگر (علی رغم تبدیل و تعویضشان به یکدیگر و هم طراز سازی نقش اجراگر و تماشاگر) را حذف نمی‌کند. در جهان تئاتری که این گروه خلق می‌کند تمایزی میان مجازی و حقیقی نمی‌توان قائل شد و این بنیان فکری و نگرش این گروه به هنر در عصر تکنولوژی است. جستارها و کنکاش های /استودیو/تنوررو در تئاتر امکان بوجود آوردن فرم‌ها و اشکالی را می‌دهد که ماحصل ادغام تکنولوژی‌های نوین، هنرهای رسانه‌ای و هنرهای اجرایی است. چرخش دوقطب مخالف میان زنده و باز تولیدی، میان واقعی و مجازی، طبیعی و مصنوعی، فرم‌ها و اشکال جدیدی را در هنر ساخته است. مبادله عناصر بیانی که در آن غیرملموس به ملموس مبدل می‌شوند، توسعه دیداری که یک ابر فضای خوشه‌ای می‌سازد که در آن ابژه زنده و ابژه ضبط شده از محدوده‌های خویش فراتر می‌روند و در ساختاری قرار می‌گیرند که زنده و ضبط شده اولویتی نسبت به هم ندارند و نمی‌توان آن‌ها را از هم تمییز داد. در ارتباط دو سویه تئاتر با سینما، تلویزیون و ویدیو، تئاتر از محدودیت‌های صحنه‌ای ژانر خود فرا می‌رود تا خود را احیا و باز ابداع نماید و هنرهای رسانه‌ای نیز با ورود به صحنه زنده تئاتر، زنده و غیر بازتولیدی می‌شوند و از جرگه هنر معطوف به محصول به جرگه هنرهای معطوف به فرآیند در می‌آیند.

## پی نوشت

- 1-Liveness
- 2-live media
- 3-Real time film
- 4-Mediatorgy
- 5-Studio Azzurro
- 6-Fabio Cirifino
- 7-Paolo Rosa
- 8-Leonardo Sangiorgi
- 9-Stefano Roveda
- 10- Junk Art, Trash Art

- 11- Ready made
- 12- Copy Art
- 13- Video ambientation
- 14- Notatore
- 15- Vedute
- 16- Prologo a un diario segreto contraffatto
- 17- La camera astratta
- 18- Le Scene Doppie
- 19- I Cenci
- 20- L'osservatorio nucleare del sig. Nanof

۲۱- Mnemonism: نمونیسیم روش به یادسپاری از طریق ایجاد رابطه بین مفاهیم تازه و اطلاعات قبلی مغز مثل تصویر، بو، صوت و امثالهم می‌باشد.

- 22- Tavoli (perche queste mani mi toccano?)
- 23- Coro
- 24- Castel S. Elmo
- 25- Mori Art Museum
- 26- Meditazioni Mediteraneo
- 27- Musei multimediali: **Multimedia Museums**
- 28- Montagna in movimento
- 29- Musei di narrazione
- 30- Narratore di storie
- 31- Sensible Map
- 32- International Folk Art Market | Santa Fe
- 33- La quarta scala
- 34- Delfi
- 35- Kepler's Traum
- 36- Ultima forma di libertà, il silenzio
- 37- IL FUOCO, L'ACQUA, L'OMBRA
- 38- Giacomo mio, Salviamoci!
- 39- Wer möchte wohl Kaspar Hauser sein?
- 40- Trompe-l'œil
- 41- Meteosat
- 42- Product art
- 43- Process art
- 44- Hic et nunc
- 45- Vito Acconci
- 46- Nauman Bruce
- 47- Campus
- 48- The Living Theatre
- 49- Paradise Now
- 50- Data glove
- 51- Umberto Orsini
- 52- Vittorio Sermonti
- 53- Giacomo Leopardi (1798-1837)
- 54- Moni Ovadia
- 55- Galileo (studi per l'inferno)
- 56- Neither
- 57- Petra Hoffmann
- 58- Homo Sapiens
- 59- Homo Electronicus
- 60- Homo Digitalis

## منابع

- پاکباز، رویین. (۱۳۸۱). *در جستجوی زبان نو. تحلیلی از سیر تحول هنر نقاشی در عصر جدید*، تهران: نشر نگاه.
- شکتر، ریچارد. (۱۳۹۴). *نظریه اجرا*، مهدی نصرالله زاده، سمت: تهران.
- گله داران، لیلی. (۱۳۹۹). «ریل تایم فیلم: همزمانی و این همانی تصاویر در صحنه تئاتر»، *فصلنامه علمی-پژوهشی تئاتر*، خرداد، شماره ۷۵، صص ۹۸-۷۹.
- لوسی اسمیت، ادوارد. (۱۳۸۲). *مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم*. جهانی شدن و هنر جدید، علیرضا سمیع آذر، نشر نظر: تهران.
- وندز، بروس. (۱۳۹۴). *هنر در عصر دیجیتال*، مهدی مقیم نژاد و محمدعلی مقصودی، انتشارات سوره مهر: تهران.
- Balzola, Andrea, Prono Franco. (1994). *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino.
- Balzola, Andrea. (2007). "*Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo*", in (a cura Di Marino) *Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli: Milano.
- Borutti, Silvana. (2011). "*Divenire figura. Le immagini fra memoria, desiderio e sublime*" in (a cura di Daniele Guastini, Dario Cecchi, Alessandro Campo), *Alla fine delle cose. Contributo a una storia critica delle immagini*, Usher arte: Firenze.
- Bourriaud, Nicolas. (2004). *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo Postmedia*, Postmedia Books: Milano.
- Casetti, Francesco. (2011). "*I media nella condizione post-mediale*" in (a cura di Daniele Guastini, Dario Cecchi, Alessandra Campo) *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, Usher Arte: Firenze.
- Cirifino, Fabio. (2005). *Studio Azzurro, Immagini vive*, Electa: Milano.
- Corsetti, Giorgio Barberio. (1988). "*La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*" in (a cura di Valentini) *Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti*, Ubulibri: Milano.
- Diodato, Roberto. (2005). *Estetica del virtuale*, Mondadori: Milano.
- Di Marino, Bruno. (2007). *Studio Azzurro, Videoambienti, ambienti sensibili e alter esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli: Milano.
- Grazioli, Cristina. (2015). "*Proiezione, spazio, materia: compore e scompore con la luce*", in (a cura di V. Valentini) *Nuovo Teatro made in Italy 1963-2013*, Bulzoni Rditore: Roma.
- Kuhn, Thomas. (1978). *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino.
- Levy, Pierre. (1997). *Il ritual*, Rffaello Cortina: Milano.
- McLuhan, Marshall. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*, Penguin: Harmondsworth.
- Marranca, Bonnie. (2010). *Performance as Design. The Mediaturgy of John Jerurun's Firewall*, PAJ n. 96.
- Picon-Vallin, Béatrice. (1998). *Les é carns sur la scène: tentations et résistance de la scene face aux images*, Ed. L'age d'Homme: Losanna.

- Phelan, Peggy. (1993). *Ontology of Performance: representation without reproduction in unmarked. The politics of performance*, Routledge: London.
- Pittaluga, Noemi, Valentini, Valentina. (2012). *Studio Azzurro Teatro*, Contrasto: Roma.
- Rosa, Paolo. (2010). "Sensitive City: La città dei portatori di storie ", in *Studio Azzurro*, Scalpendi: Milano.
- Rosa, Paolo. (2009). "La vocazione plurale della regia", Convesazione con V. Valentini, *Biblioteca Teatrale*, n°91-92, Bulzoni Editore: Roma.
- Valentini, Valentina. (1987). *Teatro in immagine, eventi performativi e nuovi media*, Bulzoni Editore: Roma.
- Valentini, Valentina. (1988). "Prologo elettronico. Fluidità e trasparenza" in *Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, La camera astratta, tra spettacoli fra teatro e video*, Ubulibri: Milano.
- Valentini, Valentina. (2005). "Il teatro di fine Millennio", in *Biblioteca teatrale*, nn.74 - 76. Bulzoni Editore: Roma.
- Valentini, Valentina. (2015). *Nuovo Teatro Made in Italy 1963-2013*, Bulzoni Editore: Roma.
- Valentini, Valentina. (2007). *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bruno Mondadori: Milano.
- Valentini, Valentina. (2009). " I modi della regia nel nuovo Millennio", In *Biblioteca teatrale*, Conversazione con Paolo Rosa, *La vocazione plurale della regia*, nn 91-92, luglio- dicembre. Bulzoni Editore: Roma.
- Valentini, Valentina. (2017). *L'esperienza delle immagini*, Mimesis/Resilienze: Milano-Udine.  
<http://www.studioazzurro.com/>