



واکاوی مفهوم زنده بودن در اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای با تمرکز بر گزیده‌ای از آثار بلست تیری^۱

نرگس یزدی^۲، مجید فدائی^۳، نادر شایگان فر^۴

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۲/۳۰، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۲/۲۲

صفحه ۲۹ تا ۴۳

Doi: 10.22034/theater.2023.185757

چکیده

زنده بودن یکی از مفاهیم کلیدی در حوزه مطالعات اجراست. به طور سنتی، زنده بودن عمدتاً در تقابل با ضبط شده بودن یا هر نوع رسانش دیگر قرار داده شده و اجرای زنده در قیاس با فیلم یا سایر فرم‌های هنری دربردارنده نوعی رسانش، واجد ارزش و اعتبار دانسته شده است. در سال‌های اخیر نظریه پردازان متعددی از جمله فلیپ اسلندر درباره این مفهوم به بحث و تبادل نظر پرداخته‌اند. بلست تیری، یک گروه هنری انگلیسی که در آثارش ترکیبی از گیم‌های آنلاین و جهان‌های مجازی را به کار می‌برد تا به نحوی اجرایی و اینتراکتیو مخاطب را درگیر کند، در آثار متأخرش به بهره‌گیری از تکنولوژی برای واکاوی مسائل متعدد سیاسی، فرهنگی، اجتماعی روی آورده است. دو اثر بینارسانه‌ای این گروه با عنوان *آدم‌ریایی* و *کرن*، به طور خاص مسائلی را در خصوص زنده بودن برمی‌انگیزند و زنده بودن در آن‌ها به‌ویژه با در نظر گرفتن تبیین نوین فضا قابل بررسی است. پژوهش توصیفی - تحلیلی حاضر با هدف پاسخ به این پرسش انجام شده که با در نظر گرفتن مباحث اسلندر و تعاریف نوین فضا، زنده بودن را چگونه می‌توان در دو نمونه موردی واکاوی کرد. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد این دو اثر بینارسانه‌ای، زنده بودن را در سطوحی چندگانه و در معنایی کاملاً متفاوت با تبیین‌های سنتی به نمایش می‌گذارند. به این معنی که با تعاریف نوین فضا، زنده بودن که پیش‌تر بر مبنای هم‌حضور جسمانی اجراگر و مخاطب در زمان و فضایی مشترک تعریف می‌شد که مراد از آن مجاورت فیزیکی آن‌ها بود را اکنون می‌توان بر مبنای هم‌حضور در زمان و فضایی مشترک، اما فضایی که به واسطه تکنولوژی خلق شده، تبیین کرد. به‌ویژه با فراگیری شبکه‌های ارتباطی موبایل، در هر لحظه با برقراری ارتباط، فضای نوینی خلق می‌شود که زنده بودن اثر را به نمایش می‌گذارد بدون این‌که لزوماً اجراگر و کاربر در فضای فیزیکی واحدی قرار داشته و هوای مشترکی را تنفس کنند.

واژگان کلیدی: زنده بودن، اجرای دیجیتال، اجرای بینارسانه‌ای، حضور، فلیپ اسلندر، بلست

تیری.

۱. این مقاله مستخرج از پروژه رساله دکتری خانم نرگس یزدی با عنوان «بازاندیشی در مفهوم زنده بودن در اجراهای دیجیتال» در رشته پژوهش هنر، دانشکده مطالعات عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، با راهنمایی دکتر مجید فدائی و مشاوره دکتر نادر شایگان فر است.

۲. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده مطالعات عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران.

Email: n.yazdi@art.ac.ir

۳. استادیار گروه عکاسی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران (نویسنده مسئول).

Email: m.fadaei@aui.ac.ir

۴. دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده مطالعات عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران

Email: n.shayganfar@aui.ac.ir

درآمد

بیان مسئله

به‌طور سنتی، تئاتر به‌عنوان هنری زنده تبیین شده است، اما زنده بودن در این تبیین سنتی صرفاً به این معنا بوده که اجراگران به‌طور زنده در مقابل تماشاگران به اجرا پرداخته و انرژی و تأثیر متقابل حضور آن‌ها در فضا و زمانی مشترک تأثیر خاصی را ایجاد می‌کرده که موجب تمایز این هنر از سایر هنرها متمایز می‌شده است. این تبیین به‌ویژه با ظهور سینما و تأکید بر تقابل اجرای زنده و بازی از پیش ضبط شده به نحو گسترده‌تری مورد توجه واقع شد. به‌خصوص هنگام در نظر گرفتن تمایز تئاتر و سینما، سینما به‌عنوان مدیومی که اثری از پیش ضبط شده ارائه می‌دهد، به‌کلی متفاوت از تئاتر و اجرای زنده قلمداد شده است. اما اکنون در نظر گرفتن زنده بودن صرفاً در این معنای سنتی دیگر بسنده نیست از آن‌رو که با ظهور اجراهای چندرسانه‌ای^۱ و بینارسانه‌ای^۲، فرم‌های ترکیبی^۳ و اجراهای دیجیتال، و نیز اجراهای دربردارنده تعامل انسان و ماشین، تعریف زنده بودن ابعاد نوینی یافته است و نظریه‌پردازان متعددی درباره آن مباحثی را ارائه داده‌اند. یکی از افرادی که به‌طور خاص در این زمینه به نظریه‌پردازی پرداخته فلیپ اسلندر^۴ است. به باور اسلندر، پیش از ظهور تکنولوژی‌هایی مانند ضبط صدا و تصویر متحرک شاید نیاز جدی به در نظر گرفتن مقوله‌ای با عنوان اجرای زنده حس نمی‌شد. هنگام بررسی مفهوم زنده بودن باید در نظر داشته باشیم که این مفهوم می‌تواند تاریخمند باشد بدین معنا که مفهوم تجربه زنده با در نظر گرفتن تغییرات تکنولوژیک در طی زمان تغییر می‌کند. از این‌قرار توجه به تاریخمندی نمایان می‌کند که زنده بودن وضعیتی نیست که به لحاظ هستی‌شناختی تبیین شده باشد، بلکه تحت تأثیر متغیرهای رسانه‌ای شدن است که به لحاظ تاریخی پیوسته در حال تغییرند. پیشرفت و توسعه تکنولوژی، علی‌الخصوص تکنولوژی‌های مرتبط با ضبط، موجب شده درک بازنمایی‌های موجود به‌عنوان امور زنده نه تنها امکان‌پذیر شوند، بلکه ضروری جلوه کنند (AUS-lander, 2008).

بر مبنای چنین تاریخچه‌ای روشن است که واژه زنده برای تعریف و تبیین ویژگی‌های درونی ذاتی اجرا به کار نمی‌رود که آن را از فرم‌های رسانه‌ای نشده مجزا می‌کنند. تعریف معمول اجرای زنده این است که اجرای زنده آن نوع اجرایی است که در آن اجراگران و مخاطبان به لحاظ جسمانی و زمانی هم حضوری دارند. اما با گذشت زمان این تعریف مورد بازنگری قرار گرفته و امروزه ما واژه زنده

را برای توصیف موقعیت‌های اجرایی به کار می‌بریم که این وضعیت‌ها و شرایط ابتدایی و مقدماتی را ندارند.

امروزه هنر دیجیتال و به تبع آن اجرای دیجیتال به نحو روزافزونی در حال گسترش است. به باور ستیو دیکسن اجرای دیجیتال به‌طورکلی به تمام اجراهایی اطلاق می‌شود که در آنها تکنولوژی‌های کامپیوتری نقش کلیدی ایفا می‌کنند. «این اجراها شامل تئاترهای زنده، رقص زنده و یا پرفرمنس آرت‌هایی می‌شود که در آنها مترالی که به صورت دیجیتال تولید شده، فراتاب می‌شود. همچنین اجراهای رباتیک و واقعیت مجازی و نیز اینستلیشن‌ها و آثار تئاتری که در آنها ابزار کامپیوتری به کار می‌رود و نیز آثار اجرایی و فعالیت‌هایی از قبیل تئاتر سایبری که در آنها دسترسی از طریق صفحه کامپیوتر فراهم می‌شود، اجراهای دیجیتال محسوب می‌شوند» (Dixon, 2007: 40). اجرای دیجیتال را می‌توان به عنوان اجرایی قلمداد کرد که سنتز یا ترکیب همزیستی اجراگران و مخاطبان زنده با رسانه‌های دیجیتال را به نمایش می‌گذارد. «اجرای دیجیتال هم از نقاط قوت پیوند انسانی که میان اجراگران زنده و مخاطبانی که در مقابل‌شان حضور دارند، یافت می‌شود بهره می‌برد و هم از انعطاف‌پذیری و دسترسی جهانی داده‌هایی که به صورت دیجیتال پردازش شده‌اند» (Masura, 2020: 8).

اجراهای دیجیتال که در ابتدا صرفاً با درهم‌تنیده شدن امر دیجیتال و امر زنده تحقق می‌یافتند، با مرور زمان پیچیدگی‌های بیشتری یافتند. از اواخر قرن بیستم، اجرای دیجیتال همچنین با تغییر نوینی همراه بوده است که چرخش بینارسانه‌ای نامیده می‌شود (Bay-Cheng et al., 2010) و به تجربیاتی اشاره دارد که در آنها از رسانه‌های مختلف بهره گرفته شده و هم اجراگران زنده و هم مترالی از پیش ضبط‌شده را در بردارد. بدیهی است اصطلاح بینارسانگی لزوماً به تکنولوژی و رسانه‌های دیجیتال مرتبط نیست و ممکن است رسانه‌های پیشادigital را نیز در بر بگیرد. در این میان تعدادی از کمپانی‌های اجرایی جهان از قبیل کمپانی‌های بلست تیری^۵ و بیلدرز اسوسیشن^۶ به تجربه‌ورزی‌های چشمگیری در این حوزه اهتمام ورزیدند. هنرمندان بلست تیری در آثار خود تعامل امر زنده، امر دیجیتال، تئاتر، گیم و زندگی را مورد بررسی قرار می‌دهند. نحوه تعامل اجراگر با مخاطب یکی از دل‌مشغولی‌های اصلی آن‌هاست و در هر یک از اجراهای جدید خود می‌کوشند هرچه بیشتر مخاطب را در صحنه اصلی و در مرکز اثر قرار دهند و حضور خود را کمرنگ کنند تا جایی که به‌کلی نامرئی شوند و مخاطب/کاربر را به اجراگر بدل کنند. در بسیاری

که مباحث مطرح شده از جانب او در بخش چارچوب نظری مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

فصل هفتم کتاب کامپنین کیمبرج درباره مطالعات /جر/ ۱۲ (۲۰۰۸) که تریسی سی. دیویس^{۱۳} گردآوری کرده، به قلم فلیپ اسلندر به مبحث زنده بودن اختصاص دارد. در این فصل با عنوان «اجرای زنده و اجرای مبتنی بر رسانش با تکنولوژی»^{۱۴} به تقابل میان امر فاقد رسانش و امر رسانش شده که این تعریف بر آن مبتنی است، اشاره شده و شرح داده می‌شود که چگونه در فیلم، رابطه میان اجراگر و مخاطب از طریق آپاراتوس فیلمیک رسانش می‌شود. او در ادامه به این مسئله اشاره می‌کند که احتمالاً به دلیل این تبارشناسی رشته‌ای، در مطالعات اجرا همواره نگاه جانبدارانه‌ای به رویدادهای زنده و مقاومت در برابر گنجاندن رویدادهای مبتنی بر رسانش وجود داشته است. در این فصل و با توجه به سال انتشار کتاب، خواننده از یافته‌های جدید اسلندر که در مقاله‌اش با عنوان «زنده بودن دیجیتال»^{۱۵} (۲۰۱۲) به بحث گذاشته شده، و نیز آخرین ویراست کتاب او بی‌بهره می‌ماند.

پال سندن^{۱۶} در کتاب *زنده بودن در موسیقی مدرن: موزیسین‌ها، تکنولوژی و ادراک اجرا*^{۱۷} (۲۰۱۳) به بررسی مفهوم زنده بودن در موسیقی مدرن پرداخته است و در نهایت استدلال می‌کند که در زمینه موسیقی مدرن، زنده بودن یک وضعیت هستی‌شناختی ثابت نیست که در غیاب رسانش الکترونیکی وجود داشته باشد. این تقریر او با یافته‌های اسلندر هم‌خوانی دارد، اما تمرکز اصلی این کتاب صرفاً بر موسیقی مدرن است و چشم‌اندازهای چندگانه برای بررسی موضوع در نظر گرفته نشده‌اند.

کلودیا گئورگی^{۱۸} در کتاب *زنده بودن بر روی صحنه: چالش‌های بینارسانه‌ای در تئاتر و اجرای انگلیسی معاصر*^{۱۹} که در سال ۲۰۱۴ منتشر شده است، به این مسئله اشاره می‌کند که تئاتر، به طور سنتی، رسانه‌ای زنده قلمداد شده است، اما با توجه به رشد روز افزون رسانش در تئاتر و اجرای معاصر، مفهوم «زنده بودن» را نمی‌توان بدیهی فرض کرد. او نمونه‌های موردی خود را در این کتاب از آثار تعدادی از کمپانی‌ها و هنرمندان انگلیسی معاصر برگزیده است. پژوهش او به دلیل بهره‌گیری از مباحث نظری در کنار بررسی نمونه‌های موردی، پژوهشی بسیار کاربردی است. در این کتاب، با وجود این که اصطلاح زنده بودن در عنوان کتاب به چشم می‌خورد، نویسنده تعاریف سنتی این اصطلاح را مبنای کار خود قرار داده است و نیازی به بازتبیین این مفهوم حس نکرده است.

از آثار کمپانی بلست تیری، علاوه بر نوآوری‌های خلاقانه هنری، پژوهش‌های گسترده‌ای نیز انجام می‌شود. آن‌ها با متخصصانی از حوزه‌های مختلف علوم کامپیوتر، روانشناسی، جامعه‌شناسی، مهندسی و معماری همکاری می‌کنند و نیز سعی دارند در هنر، قابلیت تکنولوژی‌های واقعیت ترکیبی را در شکل‌دهی به زندگی روزمره واکاوی کنند. آثار بینارسانه‌ای و چندرسانه‌ای این گروه که در برخی از آن‌ها از گیم‌های ویدئویی نیز بهره گرفته شده است، تحدی‌های جدی‌ای در مقابل تعاریف سنتی زنده بودن قرار می‌دهند. در بسیاری از تجربه‌ورزی‌های نوین متأخر، بهره‌گیری از رباتیک، هوش مصنوعی و ماشین‌ها در اجراها و تعامل انسان با ماشین، تجربیات جدیدی را امکان‌پذیر کرده است و نیز «مجازی بودن»^۷، به پارامتر بسیار مهمی برای فهم و تجربه هنر و زندگی معاصر بدل شده است. برای مثال، تجربه‌ورزی‌های ستلارک^۸، یکی از مهم‌ترین هنرمندانی که با بهره‌گیری از تکنولوژی، در حوزه پرفرمنس آرت و هنرهای بصری فعالیت می‌کند، شامل استفاده از رباتیک، پروتز (اندام‌های ساختگی یا مصنوعی)، سایبرنتیک، و بیوتکنولوژی بوده و از محدودیت‌های بدن متعارف بسیار فراتر رفته است. همچنین در دوره پاندمی کووید ۱۹، بسیاری از تئاترکاران و اجراگران، بنا به ضرورت، به فضاهای الترناتیوی روی آوردند و از ظرفیت‌های سایت‌ها و پلتفرم‌های یوتوب، اینستاگرام و سایر رسانه‌های اجتماعی به‌عنوان پلتفرم‌های برای اجرا بهره برده‌اند. در پژوهش حاضر ابتدا نظرات فلیپ اسلندر در خصوص زنده بودن مطرح شده و در ادامه پس از ارائه شرح مختصری درباره ویژگی‌های کلی گروه بلست تیری، زنده بودن در دو اثر این گروه، *آدم‌ربایی*^۹ و *کرن*^{۱۰} مورد واکاوی قرار گرفته است. پرسش اصلی پژوهش حاضر این است که مفهوم زنده بودن چگونه در اجراهای مورد بررسی بلست تیری تجلی می‌یابد؟

پیشینه پژوهش

در سال‌های اخیر با فراگیری اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای کتاب‌ها و مقالات گوناگونی به نگارش درآمده‌اند که در پژوهش حاضر از آن‌ها بهره گرفته شده است. در این میان، در تعدادی از این کتاب‌ها، به‌طور مشخص به زنده بودن در تئاتر و اجرا پرداخته شده است. فلیپ اسلندر در کتاب *زنده بودن: اجرا در فرهنگی رسانه‌ای شده*^{۱۱} که نخستین بار در سال ۱۹۹۹ و در سال ۲۰۰۸ نسخه بازنگری شده آن منتشر شد و در سال ۲۰۲۳ جدیدترین ویراست آن به چاپ رسید، به نحوی جامع به بررسی زنده بودن پرداخته

متیو ریزن^{۲۰} و آیه مول لیندلف^{۲۱} در کتاب تجربه‌کردن زنده بودن در اجرای معاصر (چشم‌نما/زنده‌های بینارشته‌ای)^{۲۲} (۲۰۱۶)، با فراتر رفتن از رابطه میان امر زنده و امر رسانه‌ای شده، فرآیندهای تجربه‌کردن و ساختن را بررسی می‌کنند. این کتاب با بررسی نمونه‌هایی از هنرهای مختلف نظیر تئاتر، موسیقی، رقص، و هنر اجرا (پرفمنس آرت)، رویکردی بینارشته‌ای اتخاذ می‌کند، و بیش از این که دل مشغول ارائه تبیینی از زنده بودن باشد، بر این مسئله تمرکز دارد که زنده بودن چرا و چگونه و برای چه کسی یا چه کسانی اهمیت دارد و نیز با تمرکز بر مفاهیم زنده بودن و رویداد بودن آشکار می‌کند که رابطه میان مخاطب و رویداد به ندرت رابطه‌ای منفرد و عمدتاً رابطه‌ای منقطع و چندگانه است.

وینچستو دل گائودیو^{۲۳} در مقاله «بلست تیری میان نظریه رسانه، مطالعات اجرا و پژوهش اجتماعی»^{۲۴} که در سال ۲۰۲۱ در نشریه رسانه، هنرهای اجرایی و مطالعات فرهنگی منتشر شده است، به بررسی اجراهای بینارسانه‌ای بلست تیری می‌پردازد و تشریح می‌کند که آن‌ها در آثارشان همواره به بررسی تأثیر رسانه‌های دیجیتال بر جامعه معاصر و کارکردهای زیباشناختی و اجتماعی آن‌ها پرداخته‌اند. در این پژوهش، تأکید خاصی بر مفهوم زنده بودن وجود ندارد. سوزان دیویس^{۲۵} در مقاله‌ای با عنوان «زنده بودن، رسانش و فقدان رسانش - کاربرد نوآورانه تکنولوژی در فرایند و اجرا»^{۲۶} که در سال ۲۰۱۲ در نشریه پژوهش در آموزش درام منتشر شده به مقایسه قدرت امر زنده در مقابل امر رسانش شده می‌پردازد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر به روش توصیفی - تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای و سایت‌های معتبر اینترنتی انجام شده است. بدین منظور، شرح کامل آثار به همراه توصیفات تجربیات کاربران مورد استفاده قرار گرفته است.

چارچوب نظری «زنده بودن»

مفهوم زنده بودن در حوزه‌های گوناگون قابل بررسی است، اما در حوزه مطالعات اجرا، فلیپ اسلندر به طور جدی به بررسی این مفهوم پرداخته است. او در کتاب تأثیرگذار و برانگیزنده‌اش با عنوان زنده بودن: اجرا در فرهنگ رسانه‌ای شده (۱۹۹۹) به واکاوی اجرای زنده پرداخته و این مسئله را بررسی می‌کند که در فرهنگ معاصر که تحت سیطره رسانه‌های جمعی است، زنده بودن به چه معناست.

در حوزه مطالعات اجرا و رسانه، واژه «زنده» عموماً در تقابل با اصطلاحاتی چون «ضبط‌شده» یا «رسانه‌ای شده» قرار داده می‌شود، اما در عصر حاضر و با رشد و فراگیری آثار بینارسانه‌ای و چندرسانه‌ای و نیز درهم‌تنیدگی امر زنده و امر رسانه‌ای شده چنین تمایزی رنگ می‌بازد. در بسیاری از تبیین‌های سنتی زنده بودن، اجرای زنده اجرایی قلمداد می‌شود که در آن تماشاگر و اجراگر در زمان و مکان مشترکی حضور دارند. برای مثال، الیزابت بل^{۲۷}، «پیش‌بینی‌ناپذیری» و «ریسک یا مخاطره» را ملازم را با زنده بودن می‌داند (Bell, 2008: 242). چنین اظهاری حاکی از این است که در اجرای زنده هر آن ممکن است امر نامنتظری رخ دهد که اجراگران و تماشاگران را غافلگیر کند. در تعاریف دیگری نیز که از زنده بودن ارائه شده، بر مفاهیمی نظیر خودانگیختگی، در لحظه بودن، و خطر تأکید شده است. اما پژوهش حاضر، به طور خاص بر دیدگاه‌های فلیپ اسلندر متمرکز است. هر چند اسلندر در نوشته‌های خود به حوزه‌های دیگری نظیر موسیقی و تلویزیون و غیره نیز می‌پردازد، پژوهش حاضر عمدتاً بر بررسی نظرات او در خصوص اجرا متمرکز است.

همان‌طور که در چارچوب نظری مطرح شد، بسیاری از افرادی که درباره زنده بودن در اجرا سخن گفته‌اند از قبیل اریکا فیشر لیشته^{۲۸}، یگی فلن^{۲۹} و ریچارد شکنر^{۳۰} به هنگام صحبت از تعیین ماهیت رویداد اجرا، هستی‌شناسی اجرا را مهم‌ترین جنبه آن قلمداد کرده‌اند. در این دیدگاه، بودن اجرا با حضور بی‌واسطه اجراگر و «اینجا و اکنون» بودن آن تداعی می‌شود و نیز این «اینجا و اکنون» بودن با بازتولیدناپذیری، اصالت و دگرگونی مرتبط است و آن را باید به منزله ذات اجرا قلمداد کرد. این تحلیل‌ها، بر مفصل‌بندی زمانی اجرا تأکید دارند، یعنی کل پیکربندی رویداد میان اجراگران و مخاطبان از زمانی که نخستین تماشاگر وارد محیط اجرا می‌شود تا زمانی که آخرین اجراگر آن محیط را ترک می‌کند. فلن اجرا را رویدادی زنده قلمداد می‌کند که در «اینجا و اکنون» روی می‌دهد و امر زنده را با اصالت هم‌تراز می‌داند و در نتیجه، تقابل کاملی را با اجرای رسانه‌ای شده تثبیت می‌کند (Phelan, 1993). اسلندر اما مجزا دانستن اجرای زنده از اجرای رسانه‌ای شده را نادرست و گمراه‌کننده می‌داند. او همچنین بر این باور است که برتر دانستن اجرای زنده به سبب اصالت، یا مقاومت در برابر بازتولید موجب می‌شود معنای خود اجرا مبهم شود و زمینه اجتماعی، فرهنگی و سیاسی آن نادیده گرفته شود. به باور اسلندر، امروزه اجرای زنده در طیف گسترده‌تری از اجرای رسانه‌ای شده نظیر تلویزیون و سینما ادغام شده است. لوندرا^{۳۱} هنگامی که از تجربیات تئاتری بینارسانه‌ای

به مبحث زنده بودن اختصاص داشت. او نخستین مثال‌های کاربرد واژه زنده در ارتباط با اجرا در دیکشنری آکسفورد را در سال ۱۹۳۴ ردیابی می‌کند که بسیار بعدتر از ظهور تکنولوژی‌های ضبط صدا در دهه ۱۸۹۰ و توسعه سیستم‌های پخش در دهه ۱۹۲۰ است (Auslander, 2001: 58) و با بررسی سه اسلوب اجرای زنده، اجرای رسانه‌ای شده ضبط‌شده (مانند گرامافون) و اجرای رسانه‌ای شده‌ای که نه زنده است و نه ضبط‌شده (مانند رادیو) و واکاوی نحوه دریافت و ارزیابی آن‌ها از جانب مخاطبان، ظهور مفهوم «زنده» را با ابداع گرامافون در دهه ۱۸۸۰ و ظهور اصطلاح «زنده» را به ابداع رادیو در دهه ۱۸۹۰ مرتبط می‌داند. به باور او هنگام بررسی مفهوم زنده بودن باید توجه کنیم که مفهوم تجربه زنده با در نظر گرفتن تغییرات تکنولوژیک در طی زمان تغییر می‌کند، در نتیجه این مفهوم، مفهومی تاریخمند است. به‌زعم اسلندر، توجه به تاریخمندی نمایان می‌کند که زنده بودن وضعیتی نیست که به لحاظ هستی‌شناختی تبیین شده باشد، بلکه تحت تأثیر متغیرهای رسانه‌ای شدن است که به لحاظ تاریخی پیوسته در حال تغییرند. او یادآور می‌شود پیش از اینکه رسانش در قالب ضبط صدا و فیلم مطرح شود، مواجهه مخاطبان با اجرا به نحوی بود که ما امروزه آن را «زنده» می‌نامیم. باین‌حال، در آن زمان کاربرد این واژه بی‌معنا بود، از آن‌رو که «زنده» تنها هنگامی معنادار می‌شود که آن را در تقابل با واژه‌ای نظیر «رسانه‌ای شده» در نظر بگیریم و پیش از ظهور تکنولوژی‌هایی مانند ضبط صدا و تصویر متحرک شاید نیاز جدی به در نظر گرفتن مقوله‌ای با عنوان اجرای زنده حس نمی‌شد. و بدین‌سان نتیجه می‌گیرد که در این معنا، امر زنده بر امر رسانه‌ای شده تقدم و در نتیجه ارجحیت ندارد. مباحث اسلندر توجه ما را به این نکته معطوف می‌کنند که تاریخ اجرای زنده پیوند نزدیکی با تاریخ رسانه‌های ضبط‌شده دارد و چیزی حدود ۱۰۰ تا ۱۵۰ سال گذشته را در بر می‌گیرد. بر مبنای چنین تاریخچه‌ای کاملاً مشخص است که واژه زنده برای تعریف و تبیین ویژگی‌های درونی ذاتی اجرا به کار نمی‌رود که آن را از فرم‌های رسانه‌ای نشده مجزا می‌کنند، بلکه در واقع اصطلاحی است که به لحاظ تاریخی مشروط است.

اسلندر پرورش و بالندگی تاریخی مفهوم زنده بودن را بدین شرح ترسیم می‌کند: نخست، زنده بودن کلاسیک که در فرم‌های فرهنگی تئاتر، کنسرت، رقص و ورزش نمود یافته و وجوه مشخصه آن هم‌حضور جسمانی اجراگران و مخاطبان، هم‌زمانی تولید و دریافت و تجربه در لحظه است. دوم، پخش زنده که در رادیو، تلویزیون و امثال آن نمود می‌یابد

سخن می‌گوید آن‌ها را چندگانه، اما همچنان رخ دهنده در «اکنون» قلمداد می‌کند (Lavender, 2010: 188). در همین سیاق در رابطه با گنجاندن تکنولوژی‌های رسانه در اجرا، متیو کازی^{۳۳} معتقد است هم «این‌جا و اکنون» و هم «نه این‌جا و نه اکنون» از طریق گنجاندن تکنولوژی‌های رسانه‌های دیجیتال در فرم‌های نظیر ویدئو، هایپر تکست، اینتراکتیو بودن و حضور مجازی در درون اجرای زنده» هر دو امکان‌پذیرند (Causey, 2006: 38). فیشر - لیشته از نوعی دوگانگی جدید سخن می‌گوید که میان اجرای زنده متشکل از هم‌حضور بدنی بازیگران و تماشاگران و حلقه بازخورد خودنوگر^{۳۴} از یک سو و اجرای رسانه‌ای شده که هم‌زیستی یا هم‌بودگی تولید و دریافت را از بین می‌برد، ظاهر شده است. اجرای رسانه‌ای شده حلقه بازخورد را بی‌اعتبار می‌کند (Fischer-Lichte, 2008: 68).

متیو کازی بر این باور است که اصطلاحاتی نظیر چند-بینا- یا ترا- همچنان نوعی منطق مکمل را برمی‌سازند که سلسله‌مراتبی را خلق می‌کند که نادرست و حل‌ناشدنی‌اند. تئاتر بینارسانه‌ای، مانند تئاتر چندرسانه‌ای پیش از آن و ترارسانه‌ای^{۳۴} پس از آن، به گذشته تعلق دارد. اما در دوران معاصر، این رابطه و حضور مشترک در فضا و زمان مشترک ابعاد بیشتر و متفاوت‌تری یافته و بسط فضا و زمان که با رسانه‌های دیجیتال امکان‌پذیر شده، تبیین این رابطه را پیچیده‌تر کرده است از آن‌رو که رابطه‌های فضایی میان اجرا، رسانه و مخاطب برقرار می‌شود که در آن فضای عمومی، نتیجه مذاکره مداوم میان کنش‌های اجراگران و کنش‌های مخاطبان است.

از سوی دیگر، یکی از مفاهیم ملازم با مفهوم زنده بودن، مفهوم حضور است که آن نیز به اندازه زنده بودن پیچیده است. اما برای بحث حاضر به ارائه شرح مختصری به فراخور زمینه بحث بسنده می‌کنیم. حضور به سه دسته عمده تقسیم می‌شود: «حضور کلاسیک»: حضور واقعی و بالفعل که با مجاورت زمانی و جسمانی تعیین می‌یابد. اجراگر و مخاطبان در فضا و زمان مشترکی هم‌حضور دارند. این تبیین به تمایز میان اجرای زنده و سینما نیز اشاره دارد. دوم، حضور مجازی (یا دیجیتال): امکان پروجکت کردن اجراگران بر پرده‌های نمایش گوناگون، گاه در مجاورت با بدن‌های واقعی در فضا. سوم، حضور بینارسانه‌ای: درهم تنیدگی حضور کلاسیک بازیگر زنده و حضور مجازی (دیجیتال) در مفهوم نوین «هم‌این و هم‌آن» به جای «این یا آن» (Lavender; Kattenbelt, 2010: 64).

«زنده بودن» از منظر فلیپ اسلندر

فلیپ اسلندر در سال ۱۹۹۹ کتاب *زنده بودن: اجرا در فرهنگی رسانه‌ای شده* را به رشته تحریر درآورد که مشخصاً



و وجوه مشخصه آن همزمانی تولید و دریافت و تجربه رویداد هنگام رخ دادن آن است. سوم، ضبط زنده، که در سی‌دی، فیلم، دی‌وی‌دی و امثال آن نمود یافته و وجوه مشخصه آن شکاف زمانی میان تولید و دریافت و امکان تکرار بی‌نهایت است. چهارم، زنده بودن اینترنتی که در رسانه‌های مبتنی بر اینترنت نمودار شده و وجه مشخصه آن حس هم‌حضور در میان کاربران است. پنجم، زنده بودن اجتماعی که در تلفن‌های همراه تجلی یافته و با حس ارتباط با دیگران مشخص می‌شود. و در نهایت هنگامی که وبسایت «شروع به کار می‌کند، یا به صورت زنده دسترس‌پذیر می‌شود»^{۲۶}، که در مورد وبسایت‌ها، رسانه‌های تعاملی، چت‌بات‌ها^{۲۵} و غیره به کار رفته و ویژگی اصلی آن فیدبک و تعامل میان تکنولوژی و کاربر است (Auslander, 2008: 61).

مباحث اسلندر موجب شد داورهای ارزیابی مرتبط با زنده بودن مورد ارزیابی مجدد واقع شوند برای مثال، این فرض که در اجرای زنده، نوعی انرژی خاص میان اجراگران و تماشاگران وجود دارد، و اینکه اجرای زنده به‌طور خودکار موجب شکل‌گیری نوعی «اجتماع»، خواه در میان مخاطبان، یا میان تماشاگران و اجراگران می‌شود به پرسش کشیده شد. همچنین در چنین فرض‌هایی ارزش فرهنگی‌ای که به اصالت داده می‌شود، با بودن در حضور اجراگر مرتبط است. اگرچه چنین نگرشی به معنای انکار کلی این مسئله نیست که ممکن است تجربه تماشاگر از تماشای یک اجرا را بتوان به چنین شیوه‌هایی توصیف کرد، اسلندر قصد دارد توجه ما را به این نکته معطوف کند که فهم ما از این که درک و دریافت‌مان از اجرای زنده به طرز چشمگیری به واسطه رسانه‌ای شدن حاصل شده و در واکنش به نوآوری‌های تکنولوژیک متغیر، به‌طور مداوم تغییر می‌کند، موجب می‌شود هرگونه داورهای ارزیابی مبتنی بر هستی‌شناسی زنده بودن غیرقابل دفاع شود. آنگاه، دریافت‌های سنتی ذات‌باورانه در تقابل با تجربیات زیسته ما قرار می‌گیرند، که در بردارنده مواجهه‌های معنادار، انسانی و واقعی با حضور انسانی و زنده بودن از طریق رسانه‌های دیجیتال و مواد ضبط‌شده است.

مباحث اسلندر ما را به این سو رهنمون می‌کنند که به‌جای تلاش برای یافتن زنده بودن در درون اجرا، باید رابطه میان اجرا و مخاطب را بررسی کنیم. به‌بیان‌دیگر، باید توجه خود را از زنده بودن برگرفته و بر تجربه کردن به صورت زنده معطوف کنیم. بدیهی است چنین رویکردی، بنیان تبیین‌های مبتنی بر هستی‌شناسی زنده بودن را که پگی فلن و ریچارد شکندر مدافعان آن‌اند، دچار تزلزل می‌کند. به زعم او زمینه اجرای تئاتر موجب می‌شود چنین

اجرایی منحصر به فرد و در نتیجه «زنده» شود. برای مثال، به عقیده او واکنش تک‌تک تماشاگران ممکن است در چنین فرایندی نقش داشته باشد. بدین‌سان او تقابل دوقطبی میان اجرای زنده به‌عنوان رویدادی متغیر و در نتیجه زنده و اجرای رسانه‌ای شده به‌عنوان رویدادی غیر زنده را به پرسش می‌کشد. او در جستاری مرتبط با عنوان «زنده از سایبرسپیس» (۲۰۰۲)، که چند سال پس از انتشار کتابش منتشر شد، این بحث را بسط داد و چنین استدلال کرد که مفهوم زنده بودن ارتباط نزدیکی با تغییرات تکنولوژیک دارد. او در این جستار، اجرای «چت‌بات‌های اینترنتی» مجازی را بررسی کرده و نتیجه می‌گیرد که اجرای آن‌ها «این ایده را که اجرای زنده، یک فعالیت مشخصاً انسانی است، به پرسش می‌کشد، محوریت حضور زنده و ارگانیک انسان‌ها را در تجربه اجرای زنده برمی‌اندازد، و اهمیت اگزیستانسیالی را که به اجرای زنده نسبت داده می‌شود، مورد تردید قرار می‌دهد» (Auslander, 2002: 19).

در مجموع، اسلندر با به پرسش کشیدن دوگانگی امر زنده و امر رسانه‌ای شده بر این مسئله تأکید می‌کند که ارتباط میان فرم‌های زنده و فرم‌های رسانه‌ای شده و معنای زنده بودن باید بر مبنای تاریخمند و مشروط بودن و نه بر اساس تفاوت‌های تغییرناپذیر میان آن‌ها فهم شوند. بر مبنای چنین فهمی، تبیین ماهیت زنده بودن در طی زمان، در واکنش به تغییرات تکنولوژیک تغییر می‌کند. لازم به ذکر است در کنار اسلندر نظریه‌پردازان دیگری نیز به این مسئله اشاره کرده‌اند که با گذشت زمان، واژه زنده برای توصیف موقعیت‌های اجرایی به کار می‌رود که لزوماً هم‌حضور اجراگران و مخاطبان به لحاظ جسمانی و زمانی را به همراه ندارند (Hartmann, 2019: 286).

اسلندر دریافت‌های متعارف از زنده بودن را که رویداد زنده را به‌عنوان رویدادی «واقعی» و رویدادهای رسانه‌ای شده را «ثانویه» و «بازنمایی‌های مصنوعی امر واقعی» قلمداد می‌کنند، به معارضه می‌طلبند و به‌واکاوی این مسئله می‌پردازد که تئاتر و اجرا به نحو فزاینده‌ای رسانه‌ای شده‌اند. از این قرار، او این فرض را به میان می‌آورد که هیچ تمایز هستی‌شناختی قاطع و مشخصی میان فرم‌های زنده و فرم‌های رسانه‌ای شده وجود ندارد. به باور او مدل هستی‌شناختی برای تبیین زنده بودن، برجای‌مانده از تاریخچه سنتی اصطلاح زنده بودن است و معتقد است نحوه اندیشیدن هستی‌شناختی که شیوه‌ای نادرست است، در گذشته معتبر بوده و کارکرد داشته است. اما به دلیل اینکه معنای مفهوم «زنده» در طی زمان تغییر یافته است، این دیدگاه دیگر اعتباری ندارد و

احتمالاً به دلیل فقدان پیچیدگی همچنان تداوم یافته و زنده‌ای مقبولیت و محبوبیت دارد.

اسلندر در سال ۲۰۱۲ مقاله‌ای با عنوان «زنده بودن دیجیتال: چشم‌اندازی تاریخی - فلسفی» به نگارش درآورد و در آن به مفهوم زنده بودن در عصر نوآوری‌های دیجیتال پرداخته و این نکته را برجسته می‌کند که آنچه به لحاظ فرهنگی، زنده قلمداد می‌شود، با پیشرفت‌های تکنولوژیک در طی زمان تغییر می‌کند، و نیازمند بازنگری است. او در مباحث جدید خود اصطلاحات نوظهور «پخش زنده» و «ضبط زنده» را که در پی فراگیری رادیو و تلویزیون رایج شدند مورد واکاوی قرار می‌دهد. «پخش زنده» ممکن است در سطح ظاهری، قسمی ناسازه‌گویی جلوه کند، اما در واقع چنین نیست. ممکن است طبق تعریف سنتی چنین به نظر برسد که پخش زنده صرفاً یکی از شرایط مقدماتی را تحقق می‌بخشد، یعنی اجراگران و مخاطبان صرفاً به لحاظ زمانی هم‌حضور دارند، از این جهت که مخاطبان همچنان که اجرا روی می‌دهد شاهد آن‌اند. اما شرط دیگری که در تعریف سنتی زنده بودن مطرح است، یعنی هم‌حضور فضایی تحقق نمی‌یابد. اصطلاح «ضبط زنده» نیز مانند «پخش زنده» در نگاه اول، ممکن است نوعی تناقض‌گویی به نظر برسد و این پرسش را به ذهن آورد که چگونه ممکن است چیزی هم‌زمان هم ضبط‌شده باشد و هم زنده. در این وضعیت، مخاطبان نه یک قاب زمانی را با اجراگران در اشتراک دارند و نه یک موقعیت جسمانی را و در واقع آن‌ها اجرا را بعدها در یک مکان متفاوت با مکانی که نخستین بار در آن روی داده است، تجربه می‌کنند. اما این مفهوم امروزه مفهومی بسیار متداول است و شگفتی بر نمی‌انگیزد (Auslander, 2012: 5). از این قرار، این اصطلاحات این فرض را به میان می‌آورند که با ورود تکنولوژی‌های نوپدید، تبیین چیزی که آن را زنده قلمداد می‌کنیم، تا حد زیادی از تعاریف اولیه مفهوم زنده بودن فراتر رفته است و این تبیین همچنان با پیشرفت‌های تکنولوژیک بیشتر، نیازمند بازنگری مداوم است. با ظهور تکنولوژی‌های جدید، زنده بودن نه تنها به ماهیت‌هایی که با ماشین یا دستگاه‌های مختلف به آنها دسترسی می‌یابیم، بلکه به خود آن ماشین یا دستگاه نیز منسوب می‌شود. هنگامی که وب‌سایتی برای نخستین بار در دسترس کاربران قرار می‌گیرد، اصطلاحاً گفته می‌شود که این وب‌سایت «به صورت زنده در دسترس قرار می‌گیرد» (Auslander, 2008: 62). او در ویراست نخست کتابش بر تلویزیون و نقش آن تأکید دارد و در اندیشه‌های متأخرش با بیان اینکه در ابتدا اینترنت و در ادامه تکنولوژی‌های پیشرفته در جای تلویزیون

نشسته‌اند، بحث خود را بسط می‌دهد. بنابراین، اسلندر با رویکرد فلن که در تبیین اجرا امر زنده را بر امر رسانه‌ای شده ارجح دانسته و اجرا را بر مبنای بازتولیدناپذیری‌اش تبیین می‌کند، مخالفت ورزیده است. او تأکید می‌کند که زنده بودن با تجربه مخاطب در ارتباط است و نه صرفاً با ویژگی‌های رویدادی که تجربه می‌شود ضمن این که به خوبی آگاه است چنین دریافتی به معنی این نیست که تکنولوژی عاملیت علی در تجربه زنده بودن دیجیتال دارد. او در «زنده بودن دیجیتال» تبیینی از زنده بودن ارائه می‌دهد که همچنان در مورد بسیاری از اجراهای دیجیتال مصداق می‌یابد. به باور او تجربه زنده بودن به اینتراکشن‌های خاص اجراگر - مخاطب محدود نمی‌شود، بلکه ارتباطاتی که از طریق ابزار تکنولوژیک امکان‌پذیر می‌شود را نیز در بر می‌گیرد. از سوی دیگر، او با در نظر گرفتن اجراهای دربردارنده ماشین‌هایی نظیر ربات و یا اجراهای مبتنی بر اینترنت استدلال می‌کند که زنده بودن در اجراهای دیجیتال هم در مورد اینتراکشن انسان - ماشین و هم در مورد ارتباطات امکان‌پذیر شده از طریق ابزار تکنولوژیک به کار می‌رود. این قابلیت ماشین‌ها که در لحظه به درونداد واکنش نشان می‌دهند، نوعی حس زنده بودن ایجاد می‌کند. برای مثال، کامپیوتر در لحظه به درونداد ما پاسخ می‌دهد. او در این مقاله که چنانچه پیش‌تر مطرح شد در سال ۲۰۱۲ به نگارش درآمده اشاره می‌کند که ممکن است اکنون در مقطعی از تاریخ قرار داشته باشیم که دیگر زنده بودن را نمی‌توان بر مبنای حضور انسان‌های زنده در مقابل یکدیگر یا نسبت‌های جسمانی و زمانی تبیین کرد و تبیین نوین زنده بودن می‌تواند مقدماتاً پیرامون تجربه عاطفی مخاطب شکل بگیرد. تا جایی که وب‌سایت‌ها و ماهیت‌های مجازی دیگر در زمان واقعی به ما واکنش نشان می‌دهند، در نظر ما زنده جلوه می‌کنند و ممکن است این دریافت از زنده بودن دریافتی باشد که ما امروزه ارجح می‌نیم (Auslander, 2012: 6). با این وصف، تبیین اسلندر در خصوص اجراهای مبتنی بر بازخورد و واکنش آنی ماشین (ربات، اینترنت، تصویر فراتاب‌شده، سایبرگ) همچنان کاربرد دارد اما این پژوهش به‌طور خاص بر نمونه‌هایی متمرکز است که تبیین نوینی از فضا را به میان می‌آورند.

تبیین نوین فضا

زمان و فضا ابعاد بنیادین وجود انسانی و مستقیم‌ترین بیان ساختار اجتماعی و تغییر ساختاری‌اند. اما در سال‌های اخیر، تغییرات تکنولوژیک، به‌ویژه تغییرات مرتبط با تکنولوژی ارتباطات، تغییرات فضایی - زمانی را عمیقاً تحت تأثیر قرار



داده است. بررسی ساختار و پویای جامعه شبکه‌ای، ظهور فرم‌های نوین یا فرایندهای نوین فضا و زمان را به همراه داشته است: فضای جریان‌ها^{۳۶} و زمان بی‌زمان^{۳۷} (Castells, 2004: 171). گسترش تکنولوژی ارتباطی موبایل، سهم چشمگیری در فراگیر شدن فضای جریان‌ها و زمان بی‌زمان به منزله ساختارهای زندگی روزمره ما دارد.

مراد از فضای جریان‌ها، فضای شناوری است که هر زمان با برقراری ارتباط شبکه‌ای شکل می‌گیرد. به بیان ساده‌تر، فضای جریان‌ها، ساماندهی مادی اینتراکشن اجتماعی هم‌زمان در فاصله‌ای مشخص از طریق ارتباط شبکه‌ای، با پشتیبانی تکنولوژیک دوررسانش‌ها، سیستم‌های ارتباط اینتراکتیو، و تکنولوژی‌های حمل‌ونقل سریع است. با این حال، نباید چنین تصور شود که فضای جریان‌ها، فضایی بی‌مکان است؛ بلکه این فضا نوعی پیکربندی قلمرویی مرتبط با نودهای شبکه‌های ارتباطی دارد. ساختار و معنای فضای جریان‌ها به مکان ثابت و مشخصی مربوط نمی‌شود، بلکه با ارتباطاتی که در درون و پیرامون شبکه‌ای که جریان‌های خاص ارتباطی را پردازش می‌کند، ساخته می‌شود، مرتبط است (Castells, 2004: 172).

بهره‌گیری از ابزار ارتباطی موبایل به برقراری ارتباط در مکان‌های متعدد حین انجام فعالیت‌های مختلف اجتماعی کمک می‌کند و بدین‌سان از طریق شبکه‌های ارتباطی موبایل فضایی شکل می‌گیرد که ارجاع مکانی ثابتی ندارد. تلفن همراه موجب می‌شود افراد درگیر در ارتباط از زمینه‌ای که با مکان تعامل‌شان شکل می‌گیرد رهایی یافته و چارچوب ارجاعی‌شان مبتنی بر خود ارتباط شود.

میسوکو ایتو^{۳۸} (۲۰۰۳) با بررسی چنین تحولاتی در ژاپن معتقد است در ژاپن، نه تنها تلفن همراه و اینترنت بی‌سیم در یکپارچه ساختن و فروپاشاندن اجتماعات نقش دارند، بلکه همچنین فضای اجتماعی عامی را فراهم می‌آورند که در آن فعالیت‌های جمعی تنظیم و صورت‌بندی می‌شوند و به هنجارهای اجتماعی‌ای می‌انجامند که تحولات آتی را در کاربست‌های اجتماعی تکنولوژی‌ها شکل می‌دهند، بنابراین «نداشتن تلفن همراه، مانند این است که بدون بینایی راه برویم، و ارتباط‌مان با اطلاعات لحظه‌ای در مورد اینکه در شبکه‌های اجتماعی زمان و فضا کجا و چه زمان هستیم، قطع خواهد بود» (Ito, 2003).

بر مبنای مباحث ارائه شده می‌توان گفت ارتباط شبکه‌ای موبایل و بی‌سیم مکان را حذف نمی‌کند، بلکه معنای مکان را از نو تبیین می‌کند. در این تبیین نوین، مکان هر جایی است که فرد انتخاب می‌کند یا نیاز دارد که از آنجا ارتباط برقرار

کند، حتی ممکن است این مکان ثابتی مانند خانه یا محل کار باشد. مکان‌ها در شبکه‌های خاص فعالیت‌های فردی، فردی و شبکه‌ای شده‌اند. به گفته میروویتس به تعبیری انضمامی می‌توان گفت مکان‌هایی که افراد از آنجا با وسایل متحرک‌شان (مانند تلفن همراه) ارتباط برقرار می‌کنند، به‌جای اینکه موقعیت مکانی ارتباط باشد، به پس‌زمینه ارتباط بدل شده است (Meyrowitz, 2004).

در مجموع، ارتباط بی‌سیم از طریق امکان‌پذیر کردن ارتباط اینتراکتیو در هر ساعت از شبانه‌روز و در عرض فضا، خواه به صورت محلی یا جهانی، صرف‌نظر از موقعیت مکانی در شبکه، فضا را همگن می‌کند: همه‌جا بودگی به معنای تبیین مجدد فضا به فضای ارتباطی است. البته باید توجه داشت برخی نظریه‌پردازان که در خصوص در نظر گرفتن چنین فضاهایی به‌عنوان تعاریف نوین فضا تردید داشتند، باین حال نمی‌توانستند نقش مهم این فضاها را در تجربیات تکنولوژیک نوین نادیده بگیرند، با احتیاط در اشاره به آن‌ها از اصطلاحاتی نظیر «فضای خیالی» بهره گرفته‌اند. برای مثال، اندریا زپ^{۳۹} در کتاب *محیط‌های روایی شبکه‌سازی شده به مثابه فضاهای خیالی بودن*^{۴۰} (۲۰۰۴) همسو با مباحث ستیو دیکسن، اظهار می‌کند که فضای سایبری بیشتر به منزله نوعی پلتفرم برای ترکیبات هنری تجربی تمهیدات، اصول و رشته‌ها، و زبان‌ها به کار می‌رود تا یک فضای واقعی. «فضای خیالی» مطرح‌شده از جانب زپ، نمونه‌ای از فلسفه نوظهور فضای بینابین است که از طریق شبکه‌های دیجیتال خلق می‌شود و به نحو فزاینده‌ای از طریق نظریه انتقادی ملموس و انضمامی می‌شود (Zapp, 2004). اما گسترش شبکه‌های ارتباطی موبایل و آثار بینارسانه‌ای خلق‌شده در سال‌های اخیر نظریه‌پردازان را به این سو رهنمون کرده که چنین فضاهایی را به‌عنوان فضاهایی واقعی که با تکنولوژی خلق می‌شوند، قلمداد کنند و نه صرفاً فضایی خیالی.

بلس‌ت تیری

ویژگی‌های اصلی آثار بلس‌ت تیری

بلس‌ت تیری کمپانی اجرایی مستقر در انگلستان که در سال ۱۹۹۱ تأسیس شده است، در سطح بین‌المللی به‌عنوان یکی از ماجراجویانه‌ترین گروه‌های هنری به رسمیت شناخته می‌شود. این کمپانی با هدایت مت‌ادامز^{۴۱} جو رو فار^{۴۲} و نیک تاندوانیچ^{۴۳} در آثار متنوع خود با بهره‌گیری از رسانه‌های اینتراکتیو، فرم‌های جدیدی از اجرا و هنر اینتراکتیو خلق می‌کند که در آن‌ها مخاطبان به شیوه‌های گوناگون از قبیل اینترنت، اجرای زنده و پخش دیجیتال همراه می‌شوند.

بدین‌سان، از همان آغاز فرض بر این بود که تماشاگران هم در نقش تماشاگر و هم مشارکت‌کننده ظاهر شوند.

اهمیت فضا در آثار بلست تیری

هنرمندان بلست تیری که در آغاز به تجربه‌ورزی با امکانات و احتمالات متعدد ارتباط تماشاگر با مخاطب علاقه‌مند بودند، رفته‌رفته به اهمیت نقش مخاطب در تولید فضا نیز پی بردند و به تأمل دربارهٔ امکان خلق فضاهای نوین در آثارشان اندیشیدند. برای مثال، دو اثر آن‌ها *رایدر سپوک*^{۴۵} (۲۰۰۷) و *آدم‌ریایی* (۱۹۹۸) آثاری بودند که این گروه را واداشتند به‌طور جدی دربارهٔ «فضا» به‌عنوان عنصری محوری برای ساختن یک اثر توجه کنند. آن‌ها که در تجربیات گذشته‌شان از سالن‌های بلک‌باکس و فضاهای تصادفی یافته شده بهره گرفته بودند، در ادامهٔ فعالیت‌های‌شان به توان بالقوهٔ اینترنت و رسانه‌های دیگر برای خلق نوعی فضای اجرایی کامل پی بردند. همسو با هدف اصلی آن‌ها، یعنی درگیر کردن هر چه بیشتر مخاطب و محو کردن خود در مقام اجراگر، رفته‌رفته در اجراهای‌شان پی بردند نیازی نیست درواقع به صورت فیزیکی یا جسمانی به‌عنوان اجراگر حضور داشته باشند. اگرچه اکنون با گسترش روزافزون این قبیل اجراها، ممکن است چنین تمهیداتی ساده و آشنا جلوه کنند، اما هنگامی که بلست تیری چنین تجربه‌ورزی‌هایی را انجام می‌داد، این بینش، بینش مهمی بود و درگیر شدن با فضاها و مخاطبان پراکنده و منتشر، نوآوری چشمگیری به شمار می‌آمد.

گیم‌ها به‌طور معمول در مرزهای محصورشده‌ای رخ می‌دهند، و مرزبندی مشخصی بخش درونی گیم را از بخش خارجی آن جدا می‌کند. اما خلق مرزی نفوذپذیر میان این دو، یعنی خلق فضایی ترکیبی که در آن کنش و تأمل می‌تواند رخ دهد، امکانات نوینی را خلق می‌کند. در بسیاری از آثار این گروه که بیشتر مبتنی بر روایت‌اند، تأکید بر هم‌حضور بودن با یک رویداد زنده یا یک اجراگر زنده وجود دارد. در آن موقعیت‌ها، مشارکت‌کننده ترغیب می‌شود تا بر تماشاگری، گوش دادن و حضور داشتن تمرکز کند، به‌جای این‌که رفتار خاص خود را نشان دهد. این حضور و زنده‌بودن، به مشارکت‌کننده مجال می‌دهد تا به واقع احساس کند چیزی در مخاطره دارد، گویی مشارکت او معنا یا ارزشی فراتر از رویداد خواهد داشت. به‌عبارت‌دیگر، هنرمندان این گروه امیدوارند مشارکت مخاطب/کاربران آن‌ها تأثیراتی فراتر از خود تجربه داشته باشد.

مفاهیم زن‌ده‌بودن و هم‌حضوری مفاهیمی کلیدی در آثار بلست تیری‌اند، اما این گروه، چنین هدفی را در محیطی

اگرچه در سال‌های اخیر آثار این کمپانی بیشتر با کاربرد تکنولوژی تداعی می‌شود، آثار اولیه‌شان بسیار پیشتر از ظهور و فراگیری تلفن‌های همراه خلق شده و لزوماً مبتنی بر تکنولوژی نبودند. اما هنگامی که به‌طور جدی با تکنولوژی به تجربه‌ورزی پرداختند، بر آن شدند تا ابعاد اجتماعی و سیاسی تکنولوژی را نیز مورد بررسی قرار دهند. آثار آن‌ها که عمدتاً با بهره بردن از فرهنگ عامه و بازی‌ها طراحی می‌شوند، اغلب مرزهای میان واقعیت و تخیل را کمرنگ می‌کنند. آثار بلست تیری مشارکت‌کنندگان را در مرکز صحنه و اغلب در موقعیت‌هایی قرار می‌دهند که در آن‌ها مرزهای میان هنر و زندگی، میان بازی‌های کامپیوتری و تئاتر محو می‌شود. این کمپانی نه‌تنها تکنیک‌های رسانه و اجرا را به شیوه‌هایی پیچیده و به لحاظ زیباشناختی چالش‌برانگیز با هم ترکیب می‌کند، بلکه جنبه‌های «اجتماعی و سیاسی تکنولوژی» را نیز مورد واکاوی قرار می‌دهد. اجراهای این گروه همواره بینارسانه‌ای است و در آن‌ها ترکیبی از گفتمان‌ها و ژانرهای مختلف یافت می‌شود. آن‌ها نام کمپانی خود را از روی یک فنزین آناارشیستی برگزیدند، که آن نیز این نام را از نقاش انگلیسی و سردبیر مجلهٔ بلست، که مجله‌ای وُرتیسستی^{۴۶} بود، برگرفته و از آن خود کرده بود. در آن زمان جوانان که در پی انجام کنش و از نظریه و انتشار صرف ایده روی‌گردان بودند، شیفتهٔ عبارت «Blast Theory, Bless Practice» شدند. اما نکتهٔ قابل‌توجه این است که این کمپانی، در معنای دقیق و محدود آن، یک کمپانی تئاتری نیست و هیچ‌یک از اعضای مؤسس آن به‌طور خاص، در حوزهٔ تئاتر آموزش ندیده‌اند. فارغ از اینکه این کمپانی را یک گروه تئاتری یا اجرایی، یک آنسامبل هنری که از رویکردهای روش‌شناختی متفاوت شامل اجرای زنده بهره می‌برد، یا یک کمپانی هنری فعال در حوزهٔ رسانه‌های نوین قلمداد کنیم که آثاری متأثر از جدیدترین پیشرفت‌های تکنولوژیک خلق می‌کند، این کمپانی همواره به نحوی فعال مرزهای رشته‌ای را به معارضه طلبیده و از آن‌ها فراتر رفته است و تئاتر، اجرا، هنرهای اینتراکتیو و گیم را با هم ترکیب کرده است. این کمپانی با تجربه‌ورزی‌های پیشگام و متهورانه در تجربه‌های مشارکتی، اینتراکتیو، اجراهای طراحی‌شده برای تلفن همراه، و گیم الهام‌بخش بسیاری از کمپانی‌های دیگر بوده است (Tomlin, 2015: 231).

آن‌ها از تجربیات اولیه‌شان به واکاوی نقش تماشاگر علاقه‌مند بودند و می‌کوشیدند تماشاگر را از انفعال بیرون آورده و با درگیر کردن فعال آن‌ها در پروژه از آن‌ها بخواهند مخاطرات یک موقعیت زنده با افراد واقعی را در نظر بگیرند.

به صورت زنده از طریق اینترنت پخش می‌شد. آدم‌ربایان از قربانیان نگهداری کرده و غذا در اختیار آن‌ها قرار می‌دادند. یک روانشناس نیز بر ماجرا نظارت می‌کرد. افرادی که آنلاین فرایند را مشاهده می‌کردند قادر بودند دوربین ویدئو را به گونه دلخواهشان تنظیم کنند و به صورت زنده با آدم‌ربایان ارتباط برقرار کنند. در نهایت هر یک از ربوده‌شدگان که موفق می‌شد فرار کند، خود را به یک تلفن برساند و با شماره خاصی که قبلاً در اختیارش نهاده شده بود تماس بگیرد، برنده محسوب می‌شد و جایزه پانصد پوندی را دریافت می‌کرد. این اثر هم‌زمان یک آدم‌ربایی، یک اجرا، و یک تجربه‌ورزی علمی بود. ربوده‌شدگان هم به نوعی در حال بازیگری بودند از آن‌رو که تحت نظارت بودند و مخاطبانی آنها را تماشا می‌کردند، و هم، از آن‌رو که موضوع یک تجربه‌ورزی قرار گرفته بودند، که نوعی تئاتر علمی محسوب می‌شد، به نوعی می‌توان گفت کنشی بر روی آنها انجام می‌گرفت (Giannachi, 2007, 50).

زنده بودن در آدم‌ربایی

در این اثر که تا حد زیادی بر مبنای بدل کردن تماشاگر/کاربر به اجراگر طراحی شده است، تعاریف سنتی زنده بودن به معارضه طلبیده می‌شوند و اجراگران در مقابل تماشاگران ظاهر نمی‌شوند، بلکه مخاطب به کاربر بدل شده و به نحوی فعالانه در اثر درگیر می‌شود. اما در این‌جا زنده بودن را می‌توان در سطوح گوناگونی یافت.

در سطح ظاهر و بر مبنای تعاریف سنتی زنده بودن، تنها بخش‌های زنده این اثر، بخش‌های تعقیب و گریز و کنفرانس‌های مطبوعاتی به شمار می‌روند و بخش اصلی اثر از پیش برنامه‌ریزی شده و از پیش ضبط شده به نظر می‌رسد و اثر در مجموع یک اجرای رسانش شده با عناصری از زنده بودن به نظر می‌رسد و نه اجرایی زنده با بخش‌هایی رسانش شده. در مورد کل اثر نیز پرسش‌هایی از این قبیل مطرح می‌شوند که آیا این



تصویر ۱. آدم‌ربایی.

ساختارمند است و برساخته تحقق می‌بخشد. در آثار بلست ثیری، فضای تئاتری و فضای عمومی و شهری همواره به واسطه نوعی ارتباط خلق می‌شوند و پذیرای معانی جدید هستند. فضا در تئاتر همواره اهمیت بسیاری داشته است و افراد مختلف درباره آن به نظریه‌پردازی پرداخته‌اند. زمانی پیترو بروک اظهار داشته که می‌توان هر فضای خالی را یک صحنه نامید (Brook, 1967: 8). اما امروزه رسانه‌های دیجیتال، معنای فضا را تا حد بسیاری بسط داده‌اند (Mano- (Balter & Grusin, 1999; wich, 2001) و محیط‌های دیجیتال امکان بهره‌گیری از فضا را در مفهومی نوین در آثار اجرایی فراهم کرده‌اند. در آثار بلست ثیری به‌طور خاص، تصور یک فضای فیزیکی به‌دقت تبیین شده به معارضه طلبیده شده و بخش زیادی از آثار در مرزهای میان فضاهای دیجیتال و فضاهای فیزیکی تحقق می‌یابند. در اغلب این آثار، مدلی از روابط فضایی ارائه می‌شود که بر رابطه میان اجرا، رسانه‌ها و مخاطب مبتنی است. در چنین مدلی، فضای عمومی، حاصل مذاکره‌ای مداوم میان کنش‌های اجراگران، کنش‌های مخاطبان و رسانه‌های خاص مورد استفاده در اثر است. در عین حال، این مدل، مخاطب را فرامی‌خواند تا درباره رسانش فزاینده فضاهای عمومی به‌طور کلی به تأمل بپردازد (Riccioni, 2022: 164).

آدم‌ربایی

آدم‌ربایی (۱۹۹۸) یکی از آثار مطرح کمپانی بلست ثیری است که در آن شرکت‌کنندگان به قصد ربوده شدن با پرداخت مبلغ ده پوند در یک قرعه‌کشی برای ربوده شدن شرکت می‌کردند. از میان شرکت‌کنندگان ده نفر به صورت تصادفی انتخاب شده و تحت نظارت قرار گرفتند. افراد تیم، دو فرد برگزیده را پنهانی تعقیب کرده و درحالی که آن‌ها بی‌خبر در حال انجام امور روزمره‌شان بودند، آن‌ها را تحت نظر داشته و از آن‌ها عکس می‌گرفتند. دو برگزیده نهایی از میان آن ده نفر ربوده شده و به مکانی مخفی انتقال یافتند تا برای ۴۸ ساعت نگهداری شوند. هریک از ربوده‌شدگان که موفق می‌شد بگریزد و با شماره تلفنی که قبلاً در اختیارشان قرار داده شده بود تماس بگیرد، برنده شده و جایزه پانصد پوندی را دریافت می‌کرد. تیم آدم‌ربایی شامل یک راننده و سه آدم‌ربا بود که یک تیم کمکی و یک فیلم‌بردار و نیز یک افسر آن‌ها را همراهی می‌کردند. پلیس از پیش در جریان این فرایند قرار گرفته بود و افسری که تیم را همراهی می‌کرد با مردمی که سعی داشتند در ماجرا دخالت کنند صحبت کرده و برای آن‌ها توضیح می‌داد که ماجرا از چه قرار است. این فرایند

نوبین گشوده شده است. بنابراین، با بسط مفهوم فضا می توان در این اثر نیز از هم حضوری جسمانی اجراگر و مخاطب در زمان و فضایی مشترک سخن گفت.

از این قرار، تجربه ورزی های این گروه در زمینه خلق فضاهای نوبین و بسط تعریف های متعارف فضا در واکاوی مفهوم زنده بودن در آثار آن ها راهگشاست. پخش زنده و آنلاین، فضایی را خلق می کند که در آن زنده بودن در دو سطح، قابل بررسی می شود. سطح اول، اجتماع خلق شده در میان کاربران است که در زمانی واحد، اما در نقاطی متعدد و منتشر، شاهد رویداد واحدی هستند و تجربه درگیر شدن در رویداد واحدی را از سر می گذرانند. اما در سطح دیگر، عنصر فضا نیز وارد شده و فضایی که از طریق پخش آنلاین فراهم می شود، در میان تماشاگران نوعی اجتماع خلق می کند. بنابراین، به نظر می رسد با این که اسلندر ایده ارزش قائل شدن برای وجود نوعی انرژی یا ایجاد نوعی اجتماع میان تماشاگران را رد می کند، در آثار بینارسانه ای نظیر آدم ربایی همچنان می توان از وجود چنین انرژی، و شکل گیری چنین اجتماعی هر چند با مختصات متفاوت سخن گفت. در واقع در این اثر، ستریم زنده به مخاطبانی که به لحاظ جغرافیایی پراکنده اند، نوعی حس هم حضوری می دهد و موجب می شود رویداد در مقابل آن ها زنده به نظر برسد.

چنانچه مشاهده شد، در این اثر، مفهوم زنده بودن، از منظر کاملاً متفاوتی قابل بررسی است. به این معنا که با وارد شدن عناصر گیم و به مشارکت طلبیدن حداکثری مخاطب، اثر در سطوح متفاوتی، زنده محسوب می شود، بدون این که واجد شرایطی باشد که به طور سنتی زنده بودن با آن ها تداعی می شده است.

کرن

کرن، که چهره اصلی اپلیکیشنی با همین نام است، یک لایف کوچ است که وارد زندگی فرد می شود و در دوره زمانی حدوداً ۱۰ روز، با پرسیدن سؤال هایی از فرد، شروع به ساختن پروفایلی درباره او می کند. او پیام هایی به فرد می فرستد تا او را از جلسه بعدی آگاه کند. پس از مدتی، او از فرد مطالبه زمان بیشتری می کند. او با پرسیدن سؤال ها، اطلاعاتی را درباره ما گردآوری می کند. هنگامی که کرن در ابتدا با شما تماس می گیرد، اغلب در حالت کلوزآپ در حالی که در آپارتمان نشسته در گوشی تلفن تان به شما زل می زند و معمولاً مستقیم با شما صحبت می کند. او به تدریج به این سمت می رود که با کاربر/ بازی کننده رابطه یا تبادلی را برقرار کند و به تدریج همزمان با پیشروی این گیم/ اجرا پارامترهای این رابطه را تغییر می دهد و با شما بیشتر و بیشتر صمیمی می شود.

اثر به واقع یک اجرا محسوب می شود یا یک رویداد واقعی. بدین قرار در این اثر ماهیت ارتباط میان امر زنده و امر رسانش شده و رباینده/ربوده شده به نحو فزاینده ای لایه مند می شود.

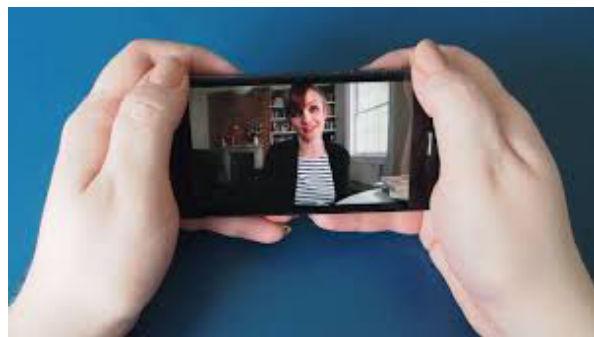
در این اثر، نقش اجراگر و مخاطب مداوماً جابه جا می شد بدین قرار که ربوده شدگان در ازای پرداخت مبلغی از پیش می توانستند درخواست هایی از ربایندهان داشته باشند. برای مثال، در بخشی از اثر، یکی از مشارکت کنندگان/ اجراگران درخواست کرد آهنگی پخش شود و رباینده با آن برقصد. در این بخش از اثر، تغییری در نقش ها رخ داد بدین نحو که تا پیش از آن به نزد مخاطبانی که از طریق لینک اینترنتی در حال تماشای اثر بودند، تمامی آن ها اجراگر محسوب می شدند در حالی که در این صحنه خاص، فرد ربوده شده در نقش مخاطبی برای اجرای رباینده قرار می گرفت. به همین نسبت تغییراتی نیز در مفهوم زنده بودن ایجاد می شد، بدین نحو که در درون اثر رسانش شده اجرایی با مخاطب و اجراگر با مفهوم سنتی زنده بودن شکل می گرفت.

همان طور که پیش تر به هنگام تشریح نظرات اسلندر شرح داده شد، در این جا با زنده بودن اینترنتی که در رسانه های مبتنی بر اینترنت نمودار می شود، سروکار داریم. در یک سطح، تعقیب و گریزی که برای ربودن داوطلبان برگزیده رخ می دهد، سطحی از زنده بودن را به نمایش می گذارد. در این معنا، مخاطبانی که به کاربر/ اجراگر بدل شده اند از جانب طراحان اجرا ربوده می شوند. اما در سطحی دیگر، تماشاگران در سطح گسترده تری قادر بودند به صورت آنلاین آدم ربایی را مشاهده کنند. آن ها قادر بودند از طریق یک وب لینک زنده پناهگاهی را که در آن ربوده شدگان در یک اتاق ایزوله شده نگاه داشته شده بودند، تماشا کنند. این سطح از زنده بودن با ایجاد حس هم حضوری در میان کاربران تداعی می شود. در آدم ربایی، فرآیند به طور زنده و آنلاین پخش می شد و افراد قادر بودند آن را به تماشا بنشینند. حتی افرادی که آنلاین فرآیند را مشاهده می کردند قادر بودند دوربین ویدئو را به نحو دلخواهشان تنظیم کنند و به صورت زنده با آدم ربایان ارتباط برقرار کنند. بدین قرار، ضمن این که در یک سطح، کاربران حس هم حضوری را تجربه می کردند، در عین حال، قادر بودند در فضای نوبین خلق شده از طریق اینترنت، یا محیط دیجیتال، با اجراگران هم حضوری جسمانی ای را در فضا و زمان مشترک تجربه کنند. باین حال، در این تبیین نوبین زنده بودن، از آن رو که از حیث زمانی افراد قادرند فرآیند را در زمان واقعی تجربه کنند و به تماشا بنشینند، در عامل زمان تغییری ایجاد نشده است. اما فضا، فضای نوبینی است که در معنایی جدید و با بهره گیری از امکانات رسانه های

پس از مدتی، اپلیکیشن اطلاعات بیشتری را درباره شما گردآوری می‌کند و کرن برای شما آشکار می‌کند که درباره شما چه می‌داند و این مسئله شما را نگران و مضطرب می‌کند و با به پیش رفتن اجرا، ممکن است تعجب کنید از این که او چگونه توانسته برخی از چیزهایی که درباره شما می‌داند را حدس بزند و شگفت‌زده می‌شوید از این که آیا یک اپلیکیشن می‌تواند چنین کاری انجام دهد. کرن (هم خود اپلیکیشن و هم کمپانی سازنده آن)، مهارت‌ها و امکانات تکنولوژیک را دارد تا از شما به‌عنوان «کاربر» پروفایلی بسازد. همچنان که او اطلاعاتی را که از شما دارد، آشکار می‌کند، پی می‌برد که تا چه حد شما آسیب‌پذیرید و تا چه میزان اطلاعات درباره خود افشا کرده‌اید، حتی اگر به زعم خودتان بسیار محتاط عمل کرده باشید و اطلاعات زیادی را افشا نکرده باشید. یکی از انگیزه‌های نهفته در پس خلق این اثر بررسی این مسئله بود که چگونه دولت‌ها و کمپانی‌های بزرگی مانند فیس‌بوک مخفیانه اطلاعاتی درباره ما گردآوری می‌کنند و بدون اجازه ما از آن‌ها استفاده می‌کنند. و آن‌ها در مقام هنرمند، وظیفه خود می‌دانند درباره چنین مسائلی و این که چگونه در این دنیای نوین، تکنولوژی هر چه بیشتر، شخصی شده و مانند مزاحمی ناخوانده عمل می‌کند، پرسش‌هایی را مطرح کنند. در پایان تجربه‌تان با کرن، گزارشی به شما داده می‌شود درباره رفتار شما و تأثیر آن بر کرن در دو بخش «ابعاد شخصیت شما» و «شما و کرن» و در هر بخش تیتراژی وجود دارد و از طریق آن‌ها درمی‌یابید به‌عنوان یک بازی‌کن/کاربر چگونه عمل کرده‌اید، و نیز عملکرد شما با بازی‌کنان دیگر قیاس می‌شود.

زنده بودن در کرن

بر مبنای شرح ارائه شده، کرن، یک اثر مجازی اینتراکتیو است که از طریق یک اپلیکیشن تلفن هوشمند رخ داده و فرمی ترکیبی را ارائه می‌دهد. در این اثر از ترکیبی از فیلم از



پیش ضبط شده، گیمینگ، روایت اینتراکتیو و پرسشنامه‌های شخصی بهره گرفته شده است. می‌توان گفت آغاز اجرا به‌نوعی در اختیار کاربر است، بدین معنا که اجرا هنگامی آغاز می‌شود که فرد، این اپلیکیشن را در تلفن شخصی‌اش دانلود می‌کند. اما کرن به‌طور خاص از این جهت برای بحث حاضر حائز اهمیت است که در آن، مرزهای میان اجرای زنده و اجرای رسانه‌ای شده مخدوش می‌شود. در این اثر در واقع کرن و کاربر در زمان واقعی با هم تعامل دارند، اما در فضای مشترکی تنفس نمی‌کنند. با این که مؤسسان بلست تیری، عموماً تمام آثار خود را، از آن‌رو که به نحوی از انحاء در زمان واقعی رخ می‌دهند، آثاری زنده قلمداد می‌کنند، کرن را اثری برمی‌شمرند که در میان آثارشان کمترین سطح زنده بودن را به نمایش می‌گذارد (Bak, 2016). اگرچه این اظهار به سال‌ها پیش بازمی‌گردد، مبدأ مناسبی برای واگوی زنده بودن در پرتو نظریه‌پردازی‌های نوین است. ممکن است این اثر بینارسانه‌ای که در آن از تکنولوژی‌های متفاوتی بهره گرفته می‌شود، با در نظر گرفتن تبیین سنتی و کلاسیک زنده بودن و حضور، که شرط زنده بودن را هم‌حضور جسمانی و فضایی اجراگر و مخاطب می‌داند، اثری زنده محسوب نشود و می‌توان گفت تقریر خالقان اثر نیز در راستای چنین تبیین‌های سنتی ارائه شده است. همچنین آن‌ها هنگام اشاره به آثاری که سطح بالاتری از زنده بودن را به نمایش می‌گذارند، آثاری را مطرح می‌کنند که اجراگر و مخاطب را رودررو و بدون واسطه تکنولوژی در فضا و زمان مشترکی قرار می‌دهند.

باین حال، هنگامی که به بسط مفهوم فضا، به‌ویژه اصطلاح فضای جریان‌ها که پیش‌تر مطرح شد، توجه می‌کنیم، پی می‌بریم که در پرتو چنین تصور نوینی از فضا، کرن را می‌توان اثری قلمداد کرد که در آن هم‌حضور فضایی و زمانی نمودار می‌شود. در کرن، کاربران در درون گیم غرق می‌شوند و معناراً تعیین می‌کنند و از طریق خلق نوعی دراماتورژی جمعی واقعی آن را زنده می‌کنند. کرن فضا را می‌گشاید و نشان می‌دهد که فضا امروزه به نحو فزاینده‌ای به واسطه تعاملات انسان/ماشین، تبیین می‌شود. در واقع در اجراهای بلست تیری فضای عمومی بیشتر و بیشتر به فضای اجرایی بدل می‌شود (Riccioni, 2022: 159). بنابراین، فضایی که در این اثر خلق می‌شود، فضای واقعیت ترکیبی است که از طریق برهم‌کنش انسان، فضای فیزیکی و ابزارهایی مختلف خلق می‌شود.

با بررسی شرح نحوه عملکرد این اپلیکیشن، پی می‌بریم ملاقات با کرن ممکن است جلسات متعددی در طی روز رخ بدهند، که محتوای آن مستقیم و بی‌واسطه مرتبط با فعالیت لایف‌کوچینگ نیست. یکی از کاربران در سایت بلست تیری

این نکته را مطرح کرده که کاربر هم‌زمان آگاه است که پاسخ‌ها موجب خواهد شد گفت‌وگو با کرن به سمت وسوهای مختلفی متمایل شود. این گروه به خوبی آگاه است که چگونه واکنش‌های کاربران بازپدیدار شدن موتیف‌های خاصی را در اپیزودهای بعدی به‌عنوان یادآورنده ارتباط کاربر با کرن برمی‌انگیزد.

در این اثر، اگر کاربر بلافاصله به پیامک‌ها درباره دسترس‌پذیر شدن از جانب کرن پاسخ دهد، آنگاه در لوکیشن کرن، با زمان روز کاربر برابر خواهد بود. باین حال، اگر کاربر با تأخیر اپلیکیشن را باز کند، زمان‌های روز از هم‌زمانی خارج می‌شوند، به نحوی که ممکن است تعاملی را تجربه کند که در آن به وقت کرن شب است، اما به وقت کاربر روز. این تراکشن کاربر با کرن از طریق صفحه نمایش کوچکی که وسیله ارتباط شخصی او در طی روز رخ می‌دهد. ممکن است این ارتباط صبح هنگامی که او در محل کار است، شکل بگیرد و یا هنگامی که عصر در منزل است. اما در هر حال، در اینترفیس مجازی مشترک، کاربر و کرن حضور مشترکی دارند، هرچند در معنای سنتی هوای مشترکی را در یک اتاق تنفس نمی‌کنند. در این اثر از طریق تلفن هوشمند، جهان غرقه‌سازی برای کاربر خلق می‌شود که او را قادر می‌سازد در تجربه اپیزودیک با کرن مشارکت کند. مخاطب/ کاربر با آن ارتباط برقرار می‌کند. این تماس‌ها به نحوی طراحی شده‌اند که برای مشارکت‌کننده این وهم ایجاد می‌شود که او و کرن از طریق تماس ویدیویی در زمان واقعی ارتباط برقرار می‌کنند و بدین‌سان، نوعی حس زنده بودن القا می‌شود. در اینجا تنها چیزی که در مورد این تبادل به‌واقع زنده است، تجربه خود کاربر از آن است. بنابراین، می‌توان گفت نوعی وهم زنده بودن وجود دارد که با فهم اسلندر از این اصطلاح هم‌خوانی دارد.

بنابراین، در کرن، فضای روزمره که باید فضایی شخصی باشد مانند منزل فرد، هم‌زمان با آغاز به‌کارگیری اپلیکیشن، از نو پیکربندی می‌شود. در این اثر نیز با امکان اجرای زندگی روزمره و مرتبط کردن فضای روزمره با فضای اجرایی مواجه‌ایم. در این اثر، مخاطبان به تماشای اثر نمی‌نشینند بلکه در تجربه‌ای که برایشان فراهم شده غرق می‌شوند و با انجام کنش‌هایی خاص و انتخاب‌هایشان نقش فعالی در خلق اثر بر عهده می‌گیرند. این کنش‌ها، تصمیم‌ها و انتخاب‌ها، تجربه خود آن‌ها را از این اثر و نیز تجربه دیگران را شکل می‌دهد (Chatzichristodoulou, 2015).

در این اثر با تغییر مداوم لوکیشن که با بهره‌گیری از سیستم‌های ارتباطی موبایل خلق می‌شود، فضای اینتراکشن به تمامی در محدوده جریان‌های ارتباط تبیین می‌شود و زنده بودن در چنین فضای الترناتیوی معنا می‌یابد.

به نزد اسلندر، زنده بودن، تأثیر رسانه‌ای شدن است و مفهوم زنده بودن یک رویداد را صرفاً می‌توان از طریق تقابل دوگانه با چیزی که ضبط‌شده است، در نظر گرفت. یعنی مفهوم زنده بودن، صرفاً معنایش را از طریق تقابل بارسانه‌های ضبط‌شده می‌یابد و این دو وضعیت به نحو درهم‌تنیده‌ای به هم مرتبط‌اند. ایده زنده بودن در کرن از طریق مترتال از پیش ضبط‌شده‌ای به دست می‌آید که طراحی شده تا از طریق یک فرایند داستان‌گویی شکاف‌انداز، در زمان واقعی، رخ دهد، بنابراین تمایز میان امر زنده و امر رسانه‌ای شده یا از پیش ضبط‌شده، مخدوش می‌شود. در نتیجه، ضمن این که این اثر، ویژگی‌های منحصر‌فردی را به نمایش می‌گذارد، زنده بودن در آن در سطوح مختلفی قابل بررسی است. بر وفق مباحث مطرح شده در بخش پیشین، فضایی که در کرن شکل می‌گیرد، فضایی است که با تکنولوژی شبکه‌های ارتباطی میسر و خلق شده و به تعبیری می‌توان این فضا را بسط فضای واقعی در نظر گرفت. در این اثر از طریق تلفن هوشمند، جهان غرقه‌سازی برای کاربر خلق می‌شود که او را قادر می‌سازد در تجربه اپیزودیک با کرن مشارکت کند. این تماس‌ها به نحوی طراحی شده‌اند که برای مشارکت‌کننده این وهم ایجاد می‌شود که او و کرن از طریق تماس ویدیویی در زمان واقعی ارتباط برقرار می‌کنند و بدین‌سان، نوعی حس زنده بودن القا می‌شود. در اینجا تنها چیزی که در مورد این تبادل به‌واقع زنده است، تجربه خود کاربر از آن است.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف واکاوی مفهوم زنده بودن در اجراهای دیجیتال به انجام رسیده است. به بیان دیگر، تمرکز بر این موضوع بوده که ویژگی‌های خاص اجراهای دیجیتال چگونه تعاریف سنتی زنده بودن را به معارضه طلبیده و افق‌های نوینی را ترسیم می‌کنند. باین حال، بدیهی است که سخن گفتن از اجراهای دیجیتال به‌طور کلی ممکن است گمراه‌کننده باشد از آن‌رو که این دسته‌بندی، دسته‌بندی بسیار گسترده‌ای است که خود دربردارنده انواع بی‌شماری از اجراهاست. به همین سبب در پژوهش حاضر دو نمونه موردی از آثار بلست تیری، یکی از گروه‌های مطرح و پیشرو در حوزه اجراهای دیجیتال و بینارسانه‌ای برگزیده شده و مورد بررسی قرار گرفتند. دلیل انتخاب این گروه در وهله اول، موفقیت آن‌ها در مقیاس جهانی و سیر تحول فعالیت‌شان بود که در هر یک از آثار با مشارکت متخصصان، پژوهشگران و هنرمندان در حوزه‌های گوناگون ابعاد مختلف موضوعاتی را مورد واکاوی قرار داده‌اند. از سوی دیگر با التفات به این که

پی‌نوشت‌ها

ایجاد می‌شد که آن‌ها می‌توانستند در هر زمان با انتخاب زاویه دوربین رپوده‌شدگان را به تماشا بنشینند. همچنین در این اثر تغییر نقش اجراگر و مخاطب در درون اثر موجب می‌شد ارتباطات متفاوتی میان ربابندگان/ رپوده‌شدگان/ مخاطبانی که به صورت آنلاین اثر را تماشا می‌کردند شکل بگیرد.

کرن ویژگی‌های منحصربه‌فردی داشت که امکان بررسی از منظر فضای جریان‌ها را فراهم می‌کرد. در این اثر، فضایی که با شبکه‌های ارتباطی موبایل خلق شده بود به راحتی هم‌حضور اجراگر و مخاطب/ کاربر را امکان‌پذیر می‌کرد و هر زمان که مخاطب/ کاربر به تماس کرن پاسخ می‌داد، ارتباط آن‌ها در این فضا شکل می‌گرفت و آن‌ها در لحظه مشترکی در آن فضا حضور داشتند. این تبیین نوین فضا هم‌زمان با گسترش شبکه‌های ارتباطی موبایل مطرح شده است و در بررسی آثاری که بر این شبکه‌های ارتباطی مبتنی‌اند، بسیار سودمند است. بدین قرار، هم‌حضور جسمانی اجراگر و مخاطب در فضا و زمانی مشترک تحقق می‌یافت با این تفاوت که آن‌ها هوای مشترکی را تنفس نمی‌کردند.

اما همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، این تبیین نوین زنده بودن در مورد نمونه‌های موردی مطرح‌شده در این پژوهش و نمونه‌هایی مشابه آن‌ها مصداق دارد و نمی‌توان آن را لزوماً در مورد تمام اجراهای دیجیتال به کار برد. ضمن این‌که در آینده ممکن است با توسعه تکنولوژی دیجیتال و تحولات نوین در عرصه کاربرد هوش مصنوعی شاهد اجرایی کاملاً متفاوت باشیم که تبیین‌های نوینی را بطلبند. به‌هرروی آنچه مسلم است زنده بودن مفهومی نیست که بتوان تبیینی قطعی از آن ارائه داد که در مورد تمام اجراهای دیجیتال مصداق داشته باشد از آن‌رو که اجرای دیجیتال، همواره ویژگی‌های ثابتی ندارد و با تحول تکنولوژی‌های دیجیتال، همواره اجراهای نوآورانه‌ای خلق می‌شوند اما بسط مفهوم فضا و محدود نکردن آن به تعاریف سنتی، تحولاتی را در تبیین مفهوم زنده بودن به همراه می‌آورد که در پژوهش حاضر مورد بررسی قرار گرفت.

هر اجرای دیجیتال، علاوه بر دارا بودن وجوه اشتراک با سایر اجراهای دیجیتال، وجوه ممیز خود را دارد که برخی موارد منحصر به خود اثرند، نمی‌توان لزوماً نتایج به‌دست‌آمده از نمونه‌های موردی را تعمیم داد. همان‌طور که فلیپ اسلندر پیش‌تر مطرح کرده بود و هم‌سو با نظریه پردازان دریافت، زنده بودن ویژگی‌ای نیست که به‌طور مستقل در اثر وجود داشته باشد بلکه نحوه تعامل و درگیر شدن مخاطب با اثر، در تعریف آن شأن محوری دارد.

با توجه به تعریف سنتی و تثبیت‌شده زنده بودن، فضا و زمان محوریت خاصی در این خصوص داشتند و این مسئله اهمیت توجه به تبیین‌های نوین فضا را برجسته می‌کرد. با گسترش شبکه‌های ارتباطی موبایل، هر لحظه با برقراری تماس یا ارسال پیام یا هر شیوه دیگر برقراری ارتباط، فضایی شکل می‌گیرد که می‌توان به تعبیری گفت فرد و تکنولوژی با هم در ساختن این فضا مشارکت دارند و با هم این فضا را خلق می‌کنند. این فضا، امکان برقراری ارتباطی را فراهم می‌کند که می‌توان آن را ارتباطی زنده قلمداد کرد با این تفاوت که دو فردی که از طریق شبکه‌های ارتباطی موبایل با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند، هوای مشترکی را تنفس نمی‌کنند، اما در فضای واحدی حضور دارند.

در نتیجه در هر دو نمونه موردی با وجود بینارسانگی و چندرسانگی این آثار، زنده بودن در سطوح مختلفی قابل بررسی است. در آدم‌ریایی، برخلاف کرن بخشی از اثر دربردارنده مواجهه مستقیم مخاطب و اجراگر است اما نه به شیوه متعارف. بدین معنی که در صحنه‌های تعقیب و گریز عناصری مشابه آنچه در تعریف سنتی زنده بودن مطرح می‌شود، یافت می‌شود اما نه به این معنا که اجراگران در مقابل مخاطبان به اجرا بپردازند. از سوی دیگر همان‌طور که در مباحث اسلندر مطرح شده بود مخاطبانی که در حال تماشای اثر بودند، اجتماعی را شکل داده بودند که با این‌که به صورت فیزیکی در کنار یکدیگر حضور نداشتند، در تجربه مشترکی سهیم بودند. بدین قرار، حس زنده بودن از این طریق

1. Multimedial
2. Intermedial
3. Hybrid forms
4. Philip Auslander
5. Blast Theory
6. Builders' Association
7. Virtuality
8. Stelarc
9. Kidnap
10. Karen
11. Liveness: Performance in a Mediatized Culture
12. The Cambridge Companion to Performance Studies
13. Tracy C Davis
14. Live and Technologically Mediated Performance
15. Digital Liveness
16. Paul Sanden
17. Liveness in Modern Music, Musicians, Technology, and the Perception of Performance
18. Claudia Georgi

19. Liveness on Stage: Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance.
20. Matthew Reason
21. Anja Molle Lindelof
22. Experiencing Liveness in Contemporary Performance, Interdisciplinary Perspectives
23. Vincenzo Del Gaudio
24. Blast Theory between Media Theory, Performance Studies and Social Research
25. Susan Davis
26. Liveness, mediation and immediacy – innovative technology use in process and performance
27. Elizabeth Bell
28. Erika Fischer-Lichte
29. Peggy Phelan
30. Richard Schechner
31. Andy Lavender
32. Matthew Causey
33. "autopoietic feedback loop"
34. Transmedial
35. Chatbots
36. Space of Flows
37. Timeless Time
38. Misuko Ito
39. Andrea Zapp
40. Networked Narrative Environments as Imaginary
- Spaces of Being (2004)
41. Matt Adams
42. Ju Row Farr
43. Nick Tandavanitj
44. Vorticist
45. Rider Spoke

منابع

- Auslander, Philip (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge: London.
- Auslander, Philip (2002). "Live from Cyberspace, or, I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot." *Performing Arts Journal* 70: 16- 21.
- Auslander, Philip (2012). "Digital Liveness, A Historico- Philosophical Perspective", *Journal of Performance and Art*, (3), 3-11, 2012.
- Bakk, Agnes (2016), Blast Theory on a Mission to Maintain a Sense of Liveness a Participation, Immersive Theatre, Interview, Transmedia, United Kingdom, 14th Sep.
- Bay- Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin (2010). *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press.
- Bell, Elizabeth (2008). *Theories of Performance*, Thousand Oaks: Sage Publications.
- Bolter J., Grusin R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press. Cambridge.
- Brook, Peter. (1967). *The Empty Space*. London: Palgrave.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (ed.) (2004) *The Network Society: A Cross-cultural Perspective*. London: Edward Elgar.
- Castells, Manuely; Fernández-Ardèvol, Mireia; Linchuan Qiu, Jack; Sey, Araba (2017). *Mobile Communication and Society*. Cambridge MIT Press.
- Causey, Matthew (2006). *Theatre and Performance in Digital Culture, From Simulation to Embeddedness*. Routledge.
- Chatzichristodoulou, Maria (2016). *Interfaces of Performance*. Taylor& Francis.
- Dixon, Steve (2007). *Digital Performance*. The MIT Press.
- Fischer- Lichte, Erika (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Trans. Saskya Iris Jain. Abingdon: Routledge.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatre*. Routledge: USA.
- Giannachi, Gabriella (2007). *The Politics of New Media Theatre*. Routledge.
- Hartmann, Maren; Prommer, Elizabeth; Deckner, Karin; Görland, Stephan O. (2019) *Mediated Time: Perspectives on Time in a Digital Age*. Palgrave Macmillan.
- Ito, M. (2003) A new set of social rules for a newly wireless society. Japan Media Review. <http://www.ojr.org/japan/wireless/1043770650.php> (accessed February 24, 2004).
- Lavender, Andy; Nelson, Robin, Kattenbelt, Chiel (2010), *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Masura, Nadja (2020). *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020 (Palgrave Studies in Performance and Technology)*.
- Meyrowitz, J. (2004) Global nomads in the digital veldt. In K. Nyíri (ed.), *Mobile Democracy: Essays on Society, Self and Politics*, pp. 73–90. Vienna: Passagen Verlag. http://21st.century.phil-inst.hu/Passagen_engl3_Meyrowitz.pdf (accessed July 20, 2005).
- Phelan, Peggy (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. London, New York: Routledge.
- Reason, Matthew (2006). *Young Audiences and Live Theatre, Part 2: Perceptions of Liveness in Performance, Studies in Theatre and Performance, Vol 26: 15- 34*.
- Reason, Matthew; Lindelof, Anja Molle. (2016). *Experiencing Liveness in Contemporary Performance, Interdisciplinary Perspectives*. Routledge.
- Riccioni, Ilaria (2022), *Theater(s) and Public Sphere in a Global and Digital Society*, Brill.
- Sanden, Paul (2013). *Liveness in Modern Music, Musicians, Technology, and the Perception of Performance*, Routledge.
- Smith, Marquard, ed. (2005) *Stelarc: The Monograph. Electronic Culture: History, Theory, and Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tomlin, Liz (2015). *British Theatre Companies 1995- 2014*. Bloomsbury Methuen Drama.
- Zapp, Andrea (2004), *Networked narrative environments as imaginary spaces of being*, Manchester Metropolitan University.