

برهم‌زدن منطق تماشا

بررسی امکان‌رهای بخشی تئاتر در عصر فضازدایی دیجیتال و دیکتاتوری تصویر

انوشیروان مسعودی

ما امروزه در میان مباران تصاویر زندگی می‌کنیم، کافی است نگاهی به زندگی روزمره خود بیندازیم تا متوجه بی‌پناهی انسان معاصر در برابر هجوم تصاویر بشویم: از بیلبوردها و تبلیغات شهری، برنامه‌های تلویزیون و سینمای خانگی تا تقریباً اکثر برنامه‌های شبکه‌های مجازی مملو از تصاویر متعددی است که بی‌واسطه در گردش هستند، در نتیجه می‌توان گفت، رابطه انسان با تصویر شاکله‌ی اصلی نوع شناخت امروزین ما نسبت به اکثر پدیده‌هاست.

لاورا او. مارکس در کتاب "پوست فیلم"^۱ توضیح می‌دهد که نگرستن و فهم پدیده‌ها بر اساس رمزگشایی کردن کدهای دیداری با آغاز مدرنیته یا به زبانی دیگر، با آغاز عصر سرمایه‌داری تبدیل به مهم‌ترین و گاه تنها راه ارتباطی فرد با پدیده‌ها شده است و امکان استفاده از حس‌های دیگر انسانی در مواجهه با پدیده‌های اجتماعی، طبیعی و یا آثار هنری و فرهنگی کمرنگ و کمرنگ‌تر گشته است. مارتین جی^۲، پژوهشگر آمریکایی، جافتادن پرسپکتیو در دوران رنسانس به عنوان تنها امکان بازنمایی واقعیت از سویی و اختراع دستگاه چاپ و امکان انتشار گسترده تصاویر از سوی دیگر را، دو شاخصه‌ی اصلی نظام سلسله مراتبی مدرن می‌داند و معتقد است این موضوع بر روی فرهنگ و هنر تأثیر بسیار گسترده‌ای گذاشته است.

لاورا مارکس نیز در ادامه بر روی مسئله‌ی تبدیل شدن فهم دیداری به مهم‌ترین نوع فهم در جهان از طریق استعمار انگشت می‌گذارد و تأکید می‌کند، فرهنگ‌های دیگر جهانی دارای اشکال متنوع‌تر و گسترده‌تری در حوزه میان فهم پدیده‌ها و مخاطب بودند که به مرور زمان توسط استعمار فرهنگی غرب اروپا، این اشکال را از دست داده‌اند.

این نظام بصری مدرن، در عصر سرمایه‌داری مخاطب را از یک کنشگر به یک تماشاگر خنثی بدل می‌کند که موجودی ایده‌آل برای نظام مصرف‌گرا می‌باشد. این مخاطب خنثی، اکثراً دست به هیچ عملی جز تماشا کردن نمی‌زند، چیزی که با مفهوم مخاطب در دوران پیشامدرن متفاوت است. برای مثال نمایش یا فرم‌های نمایشی پیشامدرن و آیینی در گوشه و کنار جهان، نه تجربه‌ای صرفاً دیداری، بلکه حاصل همکاری و همبازی شدن هم‌زمان تماشاگران و اجراگران بودند. یا یکی از

¹ Marks, Laura.U: The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses, 1999

² Jay, Martin: The scopic regimes of modernity, 1993

مثال‌های لاورا مارکس، قالی ایرانی است، به مثابه هنری کارکردی و قابل لمس، یعنی قالی دارای کارکرد مشخص در زندگی است (فقط هنری دکوراتیو- تزئینی نیست)، و مهمتر از آن رابطه‌ی فرد با فرش صرفاً مبتنی بر تماشا کردن آن نیست بلکه لمس کردن قالی نقش زیادی در فهم حسی فرد نسبت به آن دارد. همچنین مارکس معتقد است در فرهنگ‌های پیشاسرمایه‌داری، اصولاً الزامی بر خوانش تصاویر مبتنی کد و رمزگشایی وجود نداشته است. مارکس ضمن پذیرش وجود سمبولیسم در بسیاری از فرهنگ‌های دیداری، معتقد است فهم تصاویر نه مبتنی بر نوعی بازگشایی کدها برای رسیدن به یک معنای مشخص، که بر اساس آزادی تخیل و فهم هر مخاطب از یک تصویر بوده است. او باز اینجا از قالی ایرانی مثال می‌آورد که نقش و نگارهای روی آن، بیش از آن که نشانه‌گذاری شده باشد -یعنی مخاطب حتماً نیاز داشته باشد که نقش و نگارها را مانند یک کد باز کند تا یک معنای مشخص از آن استنباط کند- مبتنی بر خلاقیت دو طرف و ارتباط ذهنی بافنده و تماشاگر است و تماشاگر در برابر یک قالی بدون نیاز به دانستن مفاهیم یا الگوهای پیشینی امکان برقراری ارتباط حسی با آن را دارد. مارکس معتقد است که هنرهای غیر غربی دارای بافت‌ها و لایه‌های بیشتری بوده و نقاط حساسی متفاوت‌تری را درگیر می‌کرده‌اند. این بحث خیلی سریع ما را به یاد متن بسیار مهم والتر بنیامین «اثر هنری در عصر بازتولید مکانیکی آن»^۳ می‌اندازد، در این متن بنیامین از تفاوت هنر نمایشگاهی (Exhibit) و هنر آیینی (Cult) صحبت می‌کند. هنر نمایشگاهی، هنری است که ارزش به نمایش گذاشته‌شدن جهت فروش یا عرضه را دارد و بیش و پیش از هرچیز در دوران مدرن و با رشد یافتن سرمایه‌داری و به تبع آن، تکنولوژی بازتولید مکانیکی گسترش یافت. امروزه نیز اکثر اشکال مختلف هنر مدرن و حتی فضاهای وابسته به آن مانند موزه‌ها، گالری‌ها، سالن‌های سینما، مکان و امکانی برای تماشا کردن هستند، یعنی وظیفه یا نقش مخاطب پیش از هرچیز تماشا کردن است، درحالی‌که در هنر پیشامدرن، یا کارکرد آن هنر اهمیت دارد، یا شاهد اتفاق افتادن امری متعالی هستیم و یا با نوعی کنشگری جمعی روبرو می‌شویم، نوعی شادی همگانی، پاکسازی روحی (کاتارسیس)، درمان بیماری‌های روانی، یادکرد رویدادهای تاریخی، قومی یا ملی و در نهایت نوعی بازی دست جمعی. این نوع آثار برخلاف آثار نمایشگاهی، اکثراً فاقد یک هنرمند مولف هستند بلکه نتیجه‌ی یک حرکت جمعی می‌باشند و این حرکت جمعی در یک فضای مشخص اتفاق می‌افتد.

از رنسانس به بعد، فضاهای ویژه‌ای که برای به نمایش گذاشتن آثار هنری به وجود آمدند، روی مدیوم یا فرم نمایشگاهی آن اثر نیز تأثیر گذاشتند. این موضوع به صورتی مشخص‌تر در فضای نمایشی و تئاتری غرب در قرن‌های هفدهم و هجدهم به چشم می‌آید. با احداث سالن‌های نمایش ویکتوریایی برای تئاتر، اپرا، و سالن‌های رقص، سرمایه‌ی نوین به شکل دیگری به فضاهای شهری

³ Benjamin, Walter: Das kunstwerk im zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1935

تعیین بخشید، همزمان بر اهمیت «تماشاگر بودن» تأکید بیشتری شد. با اینکه فضاهایی مثل سالن‌های تئاتر یا موزه‌ها، امکان مداخله یا همکاری مداوم مخاطب با اثر یا اجراگران را محدود می‌کردند، با این وجود امکان تماشای آثار در فضایی مشخص، نوعی رابطه را میان اثر هنری، فضا و مخاطب پدید می‌آورد و این باعث یک ارتباط ارگانیک و سه گانه بین فضا، مدیوم و خودِ ابژه مدیا یا اثر هنری/رسانه‌ای می‌شد. بخش مهمی از ساختار شکنی‌های قرن بیستم توسط هنرمندانی مثل مارسل دوشان^۴، صرفاً به هم‌ریختن این رابطه‌ی بین مدیوم و ابژه‌ی مدیا بود، یعنی قراردادن کاسه‌ی توالت در گالری هنری یا در یک موزه.

از میانه‌های قرن بیستم و با پدید آمدن تلویزیون تا حدی مسئله‌ی ارتباط میان اثر هنری و فضا دستخوش تغییر شد، یعنی بین فضای تماشا و فضای نمایش فاصله افتاده بود، مخاطب در فضای شخصی خانه شاهد تله تئاتر یا برنامه رقص می‌شد. این موضوع با گسترش صنعت سرگرمی در عصر کنونی، تقریباً به طور کامل جا افتاده است و رابطه‌ی سه ضلعی بین اثر هنری یا ابژه مدیا، مدیوم یا رسانه و فضا تقریباً به حاشیه رفته است. امروزه برای تماشای یک نقاشی نیازی به بازدید از یک موزه نیست، همان طور که برای تماشای یک فیلم کمتر به سینما می‌رویم، تمامی اشکال مختلف هنری را این روزها ما آنلاین یا دیجیتال و از طریق تصویر گوشی‌های همراه، لپتاپ یا تبلت تماشا می‌کنیم. اگر بازتولید مکانیکی اثر هنری، ویژگی قدسی یا به تعبیر بنیامین آئورای اثر هنری را از بین برد، بازنمایی تصویری، فضاهای آثار هنری را نیز دستخوش تغییر قرار داده است. اگر در عصر مدرن، موزه‌ها جهت «نمایش» دادن اشیای عتیقه و یا آثار ربوده‌شده از کشورهای مستعمره، احداث شدند، گالری‌ها برای نمایش نقاشی‌ها، و اکثر سالن‌های بزرگ تئاتر در اروپا جهت «نمایش» تئاتر و بعدتر سالن‌های سینما برای نمایش فیلم شکل گرفتند و مدیوم اثر هنری را نیز در ارتباط با فضای نمایش آن توسعه دادند، در عصر کنونی، این فضاها تقریباً معنای خود را از دست داده‌اند یا بخشی بسیار حاشیه‌ای از هنر و فرهنگ معاصر را تشکیل می‌دهند. ما در حال ورود به عصری فضازدایی شده هستیم، دورانی که مخاطب اصولاً در فضای شخصی، به صورت فردی، شاهد اثر دیداری فرهنگی و هنری، به میانجی تصویرهای دیجیتالی است. این موضوع بیش از هر چیز اشکال مصرف‌گرایی اینترنتی را برای تیول‌داران دیجیتالی راحت‌تر می‌کند، و بازاری بسیار گسترده را پیش روی آنان می‌گذارد. همزمان اما اشکال زیبایی‌شناختی هنر و فرهنگ، به خصوص در حوزه فضاهای عمومی رو به زوال می‌روند.

از بازنمایی بصری تا بازآفرینی تئاتری

فهم و نوع رابطه مخاطب با یک اثر هنری وابسته به عناصر بسیار متفاوت و متغیر است، همچنان که روش‌ها و شیوه‌های متفاوتی نیز برای خواندن یک اثر هنری توسط مخاطب وجود

⁴ Marcel Duchamp

دارد. نقش زیبایی‌شناسی، نشانه‌ها، مدیوم اثر، مولف یا آفریننده اثر، نقش پس‌زمینه‌های سیاسی، تاریخی و اجتماعی اثر، وضعیت روانی خواننده یا مخاطب، فضای رویداد و ... همگی در این رابطه تعیین‌کننده هستند. در هنرهای بصری یا وابسته به نظام‌های نشانگانی دیداری، این سیستم‌های بازنمایی هستند که نقش ویژه‌ای در رابطه مخاطب با اثر هنری ایفا می‌کنند.

استوارت هال در کتاب «بازنمایی»^۵، مسئله‌ی بازنمایی را فراتر از انعکاس یک پدیده، نشانه یا واقعیت در متن، تصویر، تصویر متحرک، رسانه یا مدیا می‌داند، بلکه بازنمایی را به مثابه سیستمی پیچیده و شکل‌گرفته از رابطه‌ی قدرت و گفتمان‌ها و پیشینه‌ی فرهنگی و تاریخی و اجتماعی می‌فهمد.

مسئله بازنمایی در سینما و بعدتر تلویزیون و ویدئو به اشکال مختلفی ادامه پیدا کرد و امروزه بخش مهمی از زندگی روزمره‌ی انسان معاصر است. فهم انسان امروزی از پدیده‌های پیرامونی‌اش بسیار وابسته به نوع و نحوه بازنمایی این پدیده‌هاست. از عکس‌های خبری تا فیلم‌های سینمایی، از شوهای تلویزیونی تا امروزه ویدئو کلیپ‌های اینستاگرامی بنیان‌های فکری ما را، به خصوص فهم ما از واقعیت پیرامونی‌مان را شکل می‌دهند. نوع و نحوه چینش تصاویر متحرک، جنس تصویر و مدیوم ارائه تاثیر بسیار زیادی بر فهم مخاطب از جهان پیرامون‌اش می‌گذارد، و همان‌طور که استوارت هال تاکید می‌کند، مسئله‌ی دستکاری معنایی و زیبایی‌شناختی اثر بصری (هنری و یا غیر هنری) تاثیر مستقیمی بر فهم مخاطب از یک موضوع، پدیده، خبر یا اثر هنری دارد. هنگامی که ما از بازنمایی بصری صحبت می‌کنیم، باید در نظر داشته باشیم که عناصر بصری داخل تصویر، خود تبدیل به کد و نشانه می‌شوند و می‌توانند امکان فهم کاملاً متفاوتی را برای مخاطب ایجاد کنند. قراردادن یک عنصر مشخص در پیش‌زمینه‌ی تصویر، یا حذف بخشی از قاب تصویر، می‌تواند فهم مخاطب را به راحتی نسبت به یک موضوع تحت تاثیر قرار دهد. اما این بازنمایی‌ها در عصر کنونی، نه صرفاً توسط تولیدکنندگان تصاویر، که در یک روند تعاملی میان مخاطب و تولیدکننده تصویر صورت می‌گیرد. این موضوع در ابتدا شاید کمی گیج‌کننده به نظر برسد، آیا ما با یک رابطه‌ی مستقیم بین مخاطب و اثر دیداری/شنیداری روبرو هستیم، یعنی ما از عصر هنر نمایشگاهی گذر کرده‌ایم و به آن چیزی که امروزه هنر تعاملی یا اینتراکتیو خوانده می‌شود، رسیده‌ایم؟ یا این ادامه‌ی منطقی روند نمایشگاهی‌شدن هر نوع محصول رسانه‌ای و هنری است؟ آیا مخاطب یک اثر دیجیتالی به صورت مستقیم در ارتباط با اثر هنری است؟ یعنی امکان نقش‌آفرینی در اثر را دارد؟ یا مخاطب همچنان تماشاگری خنثی و پنهان است؟

لو مانویچ^۶، پژوهشگر برجسته‌ی پست‌مدیا یا پسا‌رسانه معتقد است که نوع رابطه‌ی کاربر (او از واژه تماشاگر یا مخاطب استفاده نمی‌کند) و هر نوع اثری در رسانه دیجیتال اصولاً با اشکال پیشینی

⁵ Hall, Stuart: Representation, 1997.

⁶ Lev Manovich

آن متفاوت است، چرا که سیستم‌های بازنمایی در رسانه دیجیتال و رسانه آنالوگ متفاوت هستند. مخاطب فضای مجازی یا رسانه دیجیتال بدون انجام دادن هیچ کار ویژه‌ای، فی‌نفسه در حال دخالت در روند تماشای یک اثر است. یعنی اصولاً حضور کاربر در فضای مجازی همراه با نوعی از تعامل است، اما رابطه او نه با اثر هنری بلکه در وهله اول با نرم‌افزار است. در نتیجه هنگامی که از رابطه مخاطب و اثر هنری در دنیای دیجیتال یا آنلاین صحبت می‌کنیم باید این پیش‌فرض را داشته باشیم ساختار جهان دیجیتال اصولاً مبتنی بر نوع دیگری از تعامل است. امروزه در عصر پسا رسانه، بازنمایی دیجیتال، یک بازنمایی مبتنی بر اعداد^۷ است. این امر باعث می‌شود که تمامی عناصر رسانه به صورت ریاضی‌وار و الگوریتمی قابل فهم باشند، و این مخاطب را تبدیل به یک کاربر می‌کند، به این مفهوم که برای تماشای یک اثر، مخاطب نیازمند درگیر شدن با این سیستم‌های ریاضی‌وار است. یک فیلم یا ویدئو در فضای مجازی پیش از آن که یک اثر هنری یا تصویری باشد، یک داده ریاضی است که برای آن برنامه نوشته شده است. و کاربر با گشودن یک نرم‌افزار، بستن یک نرم‌افزار دیگر، کپی کردن داده‌ها و ... اصولاً در پروسه‌ی تماشای یک اثر نقشی فراتر از تماشاگر ایفا می‌کند، یعنی کاربر نه تنها به طور خودکار فعال است، بلکه "امکانات" متفاوتی در قبال تماشای یک اثر هنری دیجیتال دارد. می‌تواند آن را ببندد، دیرتر ببیند، با سرعت‌های متفاوتی نگاه کند، نظر خود را بنویسد و یا حتی داده (فیلم، ویدئو، عکس و...) را ویرایش و بازسازی کند، به آن متن اضافه کند، یا موسیقی دیگری برای بگذارد و باز منتشر کند، او نه تنها امکان دستکاری اثر را دارد. این موضوع به مخاطب، حسی از قدرتِ اخلاص یا تاثیرگذاری را می‌دهد، گویی بخشی از فرایند تولید یک اثر هنری یا تصویری است. اما در اصل این نوع مشارکت، نه مانند هنرهای آیینی پیشامدرن، به میانجی حضور در فضایی مشترک و عینی، بلکه به میانجی نرم‌افزار و در فضایی غیرواقعی صورت می‌گیرد. مسئله‌ی اساسی اینجاست اما که تمام این نوع تعامل بین مخاطب و آثار دیداری/شنیداری در فضای مجازی، به عنوان داده‌های اطلاعاتی در اختیار کمپانی‌های بزرگ پسا رسانه قرار می‌گیرد که با تحلیل داده‌های مخاطبین خود، از طریق همین بازنمایی مبتنی بر اعداد و الگوریتم‌ها، نه تنها امکان آنالیز آثار دیداری/شنیداری خود را پیدا می‌کنند بلکه امکان تغییر دادن سلیقه و شیوه‌های مصرف، تولید آثار جدید برای مخاطبین خود، دستکاری کردن حقیقت، و جهت‌دهی به افکار عمومی برای خواست گروه‌های نزدیک به قدرت و سرمایه را دارا هستند. به تعبیر یانیس واروفاکیس^۸، ما با تولید داده‌ها در فضای مجازی، در واقع رعایای بی‌جیره و مواجب کمپانی‌های بزرگ هستیم، و در نهایت، مخاطب فردی مجبور است، در «زمین» یا «فضای» مجازی کمپانی‌ها و با قواعد و قوانین آنان، بازی کند. این کمپانی‌ها با استفاده از فرمت گرافیکی مشخص و طراحی‌های الگوریتمی، مخاطبین را به شکلی عجیب به تماشای

⁷ Numerical Representation

⁸ Yannis Varoufakis: Technofeudalism, 2023

انبوه‌های از تصاویر بی‌نظم از لحاظ معنایی معتاد کرده است. رمزگشایی کردن از کدهای بصری به علت دستکاری‌های مداوم و بمباران دائمی تصاویر دارای اطلاعات، دشوارتر از گذشته شده است، نظم توالی تصاویر نه بر مبنای خواست کاربر، که بر مبنای الگوریتم‌هایی است که به طور بنیادین جهت پیدا کردن «مشری» برای تبلیغ‌دهندگان یا فروش داده‌های مخاطبین به دولت‌ها کار می‌کنند. با کمک ابزارهای هوش مصنوعی اصولاً مسئله «بازنمایی واقعیت» تبدیل به امری بحرانی شده است و امروزه مخاطبین با یک اغتشاش بزرگ نشانگانی در حوزه‌ی بازنمایی در فضاهای بصری روبرو هستند.

هنگامی که مخاطب دیگر به چشمان‌اش نمی‌تواند اعتماد کند، شاید زمان آن است که از روش‌های حسانی و تجربه‌های جمعی دیگری نه تنها برای تفسیر جهان پیرامونی که بسا تغییر آن استفاده کنیم و از «فضاهای مجازی» که در اختیار کمپانی‌های بزرگ هستند، دوباره به فضاهای کالبدی کوچ کنیم. اینجاست که نقش تئاتر بسیار برجسته می‌شود. تئاتر نسبت به هنرهای دیداری مثل نقاشی، عکاسی، سینما، ویدئو و پارسا‌سازانه، سیستم بازنمایی متفاوتی دارد، در واقع در نمایش به جای بازنمایی، ما با بازآفرینی روبرو هستیم، امری متغیر یا سیال که وابسته به فضا، به جهان درونی نمایش، به اجراگران، به نقش مخاطب و طبعا جهان بیرونی (جامعه، سیاست، قدرت، فرهنگ) است. در حالی که در بازنمایی تصویری، هر عنصر دارای ما به ازایی است که از لحاظ نشانگانی، با عنصر واقعی آن، یکسان است، یا آنگونه که پیر پائولو پازولینی تئوریزه می‌کند، برای نشان دادن یک درخت، در دنیای تصویر، یک درخت باید تصویر شود، در حالی که در تئاتر، یک انسان می‌تواند یک درخت را بازآفرینی کند.⁹ در تئاتر ما با بازتولید مکانیکی یا امروزه بازنمایی دیجیتالی چیزی روبرو نیستیم، چرا که اتفاق در لحظه و در صحنه می‌افتد، اتفاقی که قابل پیش‌بینی و کنترل نیست. در واقع در تئاتر بر خلاف جهان تصویر، ما شاهد بازنمایی دیداری نیستیم بلکه شاهد بازآفرینی اتفاق یا کنش هستیم و مخاطب شاهد یک تصویر بر اساس کد یا نشانه نیست، بلکه شاهد اندام زنده و متحرک انسانی در یک فضای متعین است که امکان خلق فضا، خلق کنش، درگیری، تنش یا تعامل با او را دارد و این تعامل نه به میانجی یک سیستم بازنمایی مبتنی بر اعداد و داده‌های دیجیتال که بر مبنای حضور در جهان صحنه و نمایش به صورت کالبدی و فیزیکی است.

مسئله‌ی دیگر این است که در تئاتر، اجرا یا به زبان دیگر کنش‌ها برای مخاطبی صورت می‌گیرد که در همان فضای معین و در همان زمان مشخص قرار دارد، در صورتی که اجرای تصویری اکثراً برای یک دوربین صورت می‌گیرند، یا در مواردی، توسط یک دوربین با محدودیت‌ها و ویژگی‌هایش ضبط می‌شوند. مسئله‌ی مخاطب اینجا بسیار مهم است، چرا که مخاطب موجودی

⁹ Pier Paolo Pasolini: The cinema of Poetry, 1965

متفاوت، متغیر و غیرقابل پیش‌بینی است (برخلاف دوربین). اینجاست که اجرای پرفورمنس محیطی مونا حاتوم^{۱۰} در لندن، امکان خلق لحظاتی ویژه را پیدا می‌کند، چرا که اجرا، صرفاً مبتنی به کنش‌های اجراگر نیست، بلکه واکنش‌های مخاطب رهگذر خیابانی است که اجرا را تکمیل می‌کند، و معنای دیگری نسبت به مسئله قدرت، خشونت و سرکوب ایجاد می‌کند.

تئاتر: یک امکان‌رهایی‌بخش

آیا تئاتر می‌تواند یک راه‌رهایی‌بخش در برابر دیکتاتوری مصرف‌گرایانه تصویر باشد؟ از منظر تاریخی، همزمان با رشد تکنولوژی‌های تصویر محور در ابتدا و اواسط قرن بیستم، مثل عکاسی، سینما و بعدتر تلویزیون، برخی از هنرمندان تئاتر در غرب با شناخت بیشتر از نمایش‌های شرقی چون کاتاکالی هند، تعزیه در ایران یا نمایش‌های ژاپنی است، کوشیدند تا تئاتر معاصر خویش را از فرم صرف نمایشگاهی آن دور کرده و شکلی دیگر از تئاتر مبتنی بر رابطه با فضا و مخاطب را مطرح کنند. برای مثال می‌شود به کوشش‌های نظری آنتون آر تو^{۱۱} در تغییر فرم تئاتر زمان خودش، اشاره کرد. سفرهای آر تو به مکزیک و بالی، فهم او از نمایش مدرن را تغییر داد و او کوشید تا ایده‌هایش را برای تئاتری متفاوت در قالب تئوری «تئاتر شقاوت» مطرح کند. تئاتری که می‌کوشید تا با استفاده از صدا و بدن بازیگران، نوعی‌رهایی روحی را برای مخاطب خشونت‌زده پدید آورد. همچنین تجربه‌های هنرمندانی نظیر پیتر بروک^{۱۲} و یژی گروتوفسکی^{۱۳} در میانه‌ی قرن بیستم نیز و همزمان با رشد تلویزیون؛ نوعی تلاش برای بازتعریف نمایش به عنوان هنری متکی بر اندام و صدای بازیگران (گروتوفسکی) و فضاهای خالی (بروک) و مخاطبین (نان و عروسک شومان^{۱۴}) بودند. از دهه شصت به بعد و با اتفاق افتادن هپنینگ‌ها (نمایش‌هایی که در لحظه اتفاق می‌افتند)، پرفورمنس‌ها، هنر مفهومی، تئاتر خیابانی و... به صورت دائم بر نقش مخاطب و فضا تأکید بیشتری شده است.

در دوران معاصر نیز، "تئاتر ستم دیدگان" آگوستو بوال^{۱۵} و نمایش‌های فضا و مخاطب محور آرین منوشکین^{۱۶} در فرانسه، کریستف شلینگنزیف^{۱۷} یا گروه ریمینی پروتکل^{۱۸} در آلمان و رضا عبده^{۱۹} در آمریکا، نقش رابطه‌ی مخاطب و اثر هنری و جایگاه فضا در تئاتر را دگرگون کرد. اکثر این کارها با وجود تفاوت‌های زیادشان، با دخیل کردن مخاطب در نمایش، و استفاده از فضاهای غیرمعمول مثل

¹⁰ Mona Hatoum: Roadworks, 1985

¹¹ Antonin Artaud

¹² Peter Brook

¹³ Jerzy Grotowski

¹⁴ Peter Schumann

¹⁵ Augusto Boal

¹⁶ Arian Mnouchkine

¹⁷ Christoph Schlingensiefel

¹⁸ Rimini Protokoll

¹⁹ Reza Abdoh

کشتارگاه‌ها، کارخانه‌ها، میدان‌های بزرگ شهری، زندان‌ها و مدارس، از امکانات مغفول مانده تئاتر پرده برداشتند، هرچند باید گفت هرگز تبدیل به جریان غالب هنرهای نمایشی نشد. با این وجود در دورانی که هنرهای دیداری و اصولاً ارتباط دیداری در فضای هنری و رسانه ای جریان غالب بوده است، می توان گفت، تئاتر تا حدودی جایگاه یک سنگر در برابر این دیکتاتوری را داشته است. و فراموش نکنیم که این دیکتاتوری از تمامی امکانات مبتنی بر سرمایه و قدرت جهت رشد صنعت سرگرمی‌سازی بهره می‌برد.

یک مخاطب امروزی، در لحظه ای که پای تلویزیون اینترنتی می‌نشیند، بیش از هزار گزینه‌ی فیلم و سریال برای تماشا کردن دارد. در میان این تصاویر، همه چیز پیدا می‌شود، کافی است نگاهی به پلتفرم‌ها و سکوه‌های دیجیتال بیاندازیم تا این بی‌شکلی انبوه را به چشم ببینیم، از فیلم‌های هنری تا ویدئوی زمین‌خوردن افراد، از ویدئوهای راهنمای خرید مسکن تا رقص‌های هنری معاصر، از کنسرت‌ها تا جلسات مجازی. شاید زمان آن فرا رسیده باشد که مسئله‌ی مقاومت یا رادیکالیسم هنری در عصر مدیای دیجیتال مورد بازنگری قرار گیرد. چرا که این بحث نسبتاً قدیمی قرن بیستمی درباره‌ی فرهنگ سرگرمی در برابر هنر متعهد، یا سینما در برابر تلویزیون، دیگر توان ساخت یک دوگانه ی عینی را ندارد. زمانی که از ویدئوهای هنری تا شوهای سرگرم کننده، از فیلم‌های مارکسیستی گذار تا ویدئوهای خنده‌دار از گربه‌های ملوس، همگی در فضاهای دیجیتال بر اساس الگوریتم‌های تجاری نمایش داده شده و به صورت فردی تماشا می‌شوند، بیش از هر زمانی نیاز به یک بازنگری کلی احساس می‌شود.

مانوویچ وضعیت امروز را یک حمله‌ی دیجیتالی می‌نامد، یک حمله‌ی گسترده و دامنه‌دار، ناشی از تغییرات سیستم‌های اقتصادی و رشد تکنولوژی که به طور مستقیم زیبایی‌شناسی هنری را جهت سوددهی بیشتر صنعت سرگرمی مورد حمله قرار داده است.

اینجاست که مسئله‌ی مدیوم برای تئاتر فوق العاده مهم می‌شود، چرا که مدیوم اصلی نمایش، فضاست و فضا در تئاتر می تواند یکی از اشکال مقاومت در برابر دیکتاتوری تصویر (بخوانید سرمایه و قدرت) باشد، تئاتر صرفاً یک تولید کننده‌ی کالای فرهنگی نیست، بلکه می‌تواند یک مکان گردهم‌آیی اجتماعی، یک فضای گفتگو و یک تجربه جمعی باشد. تئاتر توان حرکت سیال میان فضاهای کالبدی شهری و در نتیجه میان گروه‌های اجتماعی و طبقاتی مختلف، مطرود و سرکوب‌شده یک جامعه را دارد، و از آنجا حرکت تئاتر در این فضاها و میان این گروه‌های اجتماعی امری عینی است، جایگزینی می‌تواند باشد در برابر فضاهای مجازی.

برخلاف فضای مجازی که فرد را وابسته به یک ابزار تکنولوژیک کرده و او را در فضایی ایزوله و تنها قرار می‌دهد، تئاتر امکان به‌هم‌پیوستگی را در فضاهای عمومی و کمتر تجربه‌شده فراهم می‌کند.

مسئله‌ی شکل‌گیری گروه متشکل اجتماعی در فضای تئاتر، نقطه‌ای است که ژاک رانسیر^{۲۰}، فیلسوف برجسته فرانسوی بر آن تأکید می‌کند. تئاتر به‌علت زنده‌بودن، وابستگی به فضا و در نهایت به مخاطب، امکانی است برای تخیل دست‌جمعی، تخیل برای جهانی دیگر که قابل بازی‌کردن و به مفهومی دیگر زندگی‌کردن است. به نوعی تمرینی برای واقعیتی که می‌تواند اتفاق بیافتد. آنچه روی صحنه رخ می‌دهد، چه یک متن کلاسیک یا یک متن معاصر، چه اجرایی پست دراماتیک و چه یک پرفورمنس، نوعی بازآفرینی جهان در قالب صحنه نمایش است، این بازآفرینی اگر بتواند مخاطب خود را در فضایی یگانه همراه کند، امکان تخیل جمعی و در نتیجه یک «بازی» جمعی را فراهم می‌آورد، ارتباطی میان نمایشگر و تماشاگر، و تبدیل تماشاگر و نمایشگر به یک گروه متکثر اما همبسته، جهت تخیل جهانی دیگر، و سنجیدن امکان تعیین‌بخشیدن به این جهان تخیلی بر روی صحنه نمایش، صحنه‌ای که اتفاقاً می‌تواند در فضایی عینی و کالبدی رخ دهد. حضور گروه‌های تئاتری در فضاهای حاشیه‌ای، شهرهای کوچک، روستاها، میدان‌ها و خیابان‌ها، مدارس، زندان‌ها، بازار و... از دو سو واجد اهمیت است، نخست آنکه گروه‌های مطرود و حاشیه‌ای‌تر جامعه، امکان بیان‌مندی ایده‌های خویش را می‌یابند، و دوم بازپس‌گیری فضاهای عمومی که توسط ارباب قدرت/سرمایه تبدیل به مکان‌هایی برای مصرف/تماشا/سرکوب شده‌اند، و تبدیل آن به فضاهای دیگری بر مبنای تخیل و خواست جمعی است. این فضاها و این اجراها و به خصوص امکان تجربه کنشگر جمعی تماشاگران باعث می‌شود تا آنها از جایگاه تماشاگر خنثی خارج شوند و خود در موقعیت‌های مختلفی قرار گیرند و امکانات و آلترناتیوهای نمایشی و غیرنمایشی را با یکدیگر تجربه کرده و پرسش‌های جدیدی مطرح کنند. فراموش نکنیم که تجربه‌ی تئاتر، به‌علت زنده‌بودن آن و رخ‌دادن آن در فضایی کالبدی و عینی و همچنین وابستگی به مخاطب، آن را تبدیل به امکانی پیش‌بینی‌ناپذیر می‌کند، پیش‌بینی‌ناپذیر بودن این نوع از تئاتر، آن را به امکانی رهایی‌بخش تبدیل می‌کند.

²⁰ Jacques Rancière, the emancipated spectator, 2008