

تأثیر مشارکت تماشاگر بر تولید متن اجرا در گیم-تئاتر*

آزاده گنجه**، مهسا عباسی^۲

استادیار گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
 کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، دانشکده هنر، تهران، ایران.
 تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۰۶، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۱۰/۰۱

چکیده

گیم-تئاتر یک پدیده بینارسانه‌ای و نوظهور در هنرهای اجرایی است که از پیوند فضای ویدئوگیم‌ها و تئاتر پدید آمده است. مشارکت تماشاگران در گیم-تئاتر رکنی ضروری و جدانشدنی از آن است؛ بنابراین اگرچه پیشرفت اجرا و شکل‌گیری درام از الگوهای معمول تئاتر ارتودوکس پیروی نمی‌کند اما هسته درام می‌تواند با استفاده از مفهوم جایگشتی از متون در نظریه بینامتنیت از الگوی درام ارسطویی شکل گیرد. با بررسی عناصر و الگوی ساختاری درام ارسطویی، تحول و تبدیل شاخصه‌های درام و ساختار متن اجرا در گیم-تئاتر مورد توجه قرار گرفته است. در گیم-تئاتر نمایشنامه به عنوانی متنی نوشتاری و معین، ماده اولیه‌ای است که در ترکیب با ضروریات پرفورماتیو تئاتر فراگیر به تولید «متن اجرا»ی پویا و منعطف منجر می‌شود. پیش‌بینی گزینه‌هایی برای انتخاب تماشاگران جهت پیش‌برد کنش‌ها، شخصیت‌بخشی به مشارکت‌کنندگان و چگونگی ایجاد فضای یک تئاتر فراگیر گام‌هایی مهم در پروسه تولید «متن اجرا» است. درام ارسطویی متن آشنای تماشاگر-اجراگر است که فرصت کنشگری را فراهم می‌کند. این پژوهش با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و نظریه‌های تئاتری انجام شده است که با بررسی تأثیرات و اهمیت حضور تماشاگر در نقش یکی از کاراکترها و بدل شدن او به اجراگر در فضای اجرا برای پیش‌برد کنش‌های نمایشنامه، به چگونگی اثرگذاری امر مشارکت در متن اجرای گیم-تئاتر به‌عنوان تئاتری بینارسانه‌ای و فراگیر می‌پردازد.

واژه‌های کلیدی

گیم تئاتر، تئاتر فراگیر، مشارکت تماشاگر، متن اجرا، بینامتنیت.

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، با عنوان «بررسی روند اقتباس از درام ارسطویی برای تولید متن اجرای گیم تئاتر با تکیه بر نظریه بینامتنیت (مورد مطالعاتی: کاهنه‌های باکوس اثر اوریپید)» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه سوره ارائه شده است.
 ** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۳۳۸۴۲۳۱، نمابر: ۰۶۶۴۱۵۲۸۲-۰۲۱، E-mail: azadehganjeh@ut.ac.ir

مقدمه

شکل می‌گیرد. حال آنکه در برخی شیوه‌های اجرا، کنش نه فقط در درام که به‌عنوان پدیده‌ای واقعی و نه بازنمایانه در طول اجرا پیش برنده است. در چنین اجراهایی کنش صرفاً مختص شخصیت‌های نمایشی نیست و همه شرکت‌کنندگان رویداد اجرایی را در بر می‌گیرد. «گیم-تئاتر» نمونه‌ای از این دست رویدادهای اجرایی است. کنشگری واقعی و پویا و مشارکت مستمر و فعالانه همه شرکت‌کنندگان در روند اجرا، از ویژگی‌های اساسی «گیم-تئاتر» است. مفهوم گیم-تئاتر به اجراهایی اشاره دارد که شیوه مشارکت و چگونگی پیشرفت اجرا به‌واسطه عملکرد مخاطبین از روندی مشابه ویدئوگیم‌ها استفاده می‌کند. بررسی پیشینه و سیر هر دو رسانه‌ی دخیل در اجرای گیم-تئاتر در شناخت این پدیده مؤثر است.

ریچارد شکنر اعتقاد دارد درام به شکل مداوم در حال تغییر است (شکنر، ۱۳۹۷، ۱۵۱). بنابراین درام عنصری پویاست که نه به‌عنوان صورت نهایی در اجرا بلکه به‌عنوان ماده‌ای برای اجرا می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. شکنر هم‌چنین متن را نه نقطه آغاز و نه هدف یک تولید تئاتری می‌داند (Schechner, 1994, Xli). اما روایت در آثار داستان‌گوی هنرهای اجرایی و به‌خصوص تئاتر، عنصری انسجام‌دهنده است. ارسطو کنش را تشکیل‌دهنده‌ی روایت در درام می‌داند. کنش‌ها با آگاهی پیش می‌روند و سفر از لحظه‌ای که تصمیمی گرفته می‌شود آغاز می‌گردد، و پس از آن رویدادها یکی بعد از دیگری اتفاق می‌افتند. به این ترتیب همه چیز بر کنش متمرکز است. در درام ارسطویی این کنش با شخصیت‌های نمایشی

روش پژوهش

پژوهش حاضر با روش کیفی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و آرشیوی به‌منظور بررسی مستقیم نظریه‌ها در مورد مطالعه اصلی صورت گرفته است. با بررسی ماهیت شیوه اجرایی گیم-تئاتر و تحلیل ساختارهای آن به‌واسطه نظریه اجرا و شاخصه‌ی متمایزکننده مشارکت تماشاگر و تحلیل نمونه‌های موجود، ابتدا به تبیین ضرورت‌های دراماتیک و اجرایی چنین شیوه‌ی پرداخته است و پس از آن با بهره‌مندی از نظریه‌های پس‌اساختارگرایی دریافت‌هایی برای کاربرد متون نمایشنامه در این شیوه داشته است.

پیشینه پژوهش

پدیده گیم تئاتر در هنرهای اجرایی پدیده‌ای نوظهور است و به همین سبب پژوهش‌های کمی در ارتباط با آن صورت گرفته است. هرچند به دلیل شباهت گیم تئاتر با ویدئوگیم با وجود تفاوت رسانه‌ای، استفاده از پژوهش‌های انجام‌شده در این زمینه سودمند است. پژوهش روایت در بازی‌های کامپیوتری (نقش‌آفرینی و تأثیر آنها بر انیمیشن‌های بلند سینمایی) که توسط مرتضی کریمی (۱۳۹۶) انجام شده است، به بررسی تأثیرات روایت گیم‌ها در تولیدات سینمایی پرداخته است. در این پژوهش نشان داده شده که چطور ویدئوگیم‌ها و بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ ساختار در ابتدا وامدار سینما بوده‌اند، اما رفته‌رفته در دو دهه اخیر شکل روایی گیم‌ها به‌سرعت برآثار سینمایی تأثیر گذاشته است. آنچه که می‌توان فقدان این پژوهش دانست، توجه صرف به ارتباط گیم و سینماست. این در حالی است که آنچه که در ذات گیم است در یک تجربه‌ی تئاتری بهتر اتفاق می‌افتد و گیم و تئاتر ویژگی‌های نزدیک‌تری دارند که می‌توان در بستر بینامتنیت و اقتباس به تفاسیر مختلفی از آنها رسید.

گرث وایت در پژوهش درآمدی بر تئاتر فراگیر (۲۰۱۲) آن را تجربه‌ای اکتشافی برای مخاطب تعریف می‌کند، مخاطبی که ارتباطی مبتنی بر حواس پنج‌گانه با اجرا دارد. ایده اصلی که پژوهشگران تئاتر فراگیر را جذب می‌کند، اجرایی با محور غوطه‌ور شدن است. گرث وایت آثار گروه پنچ درانک و شانز را بررسی می‌کند و بیشتر به سیر فردی که هر مخاطب در اجرا سپری می‌کند می‌پردازد.

مبانی نظری پژوهش

تاریخچه گیم-تئاتر

ارتباط دیرینه میان بازی (گیم) و تئاتر به قرن شانزدهم و هفدهم میلادی برمی‌گردد. در انگلستان نخستین تئاترهای عامه‌پسند درست در کنار خانه‌ها و کلوب‌های بازی بنا شدند. در بازار تفریحات انگلستان و برای بازیگران این کلوب‌ها، بازی کردن با تماشای بازی دیگران تجربه و اثری مشابه داشت. تماشاگران فقط به تماشای یک نمایش نمی‌نشستند بلکه تشویق به بازی کردن این بازی‌ها می‌شدند. در واقع شناخت آن‌ها از بازی در انواع گیم‌ها بود که آن‌ها را تئاتر بین‌های حرفه‌ای تری می‌کرد. درام‌های این نمایش‌ها با ساختار و روندگیم‌های آنالوگی که در آن زمان محبوب بودند، قرابت‌هایی داشتند (Bloom, 2018, 1). جینا بلوم در کتاب «به بازی گرفتن صحنه» به‌خوبی به این قرابت‌ها اشاره می‌کند و گیم‌ها را رسانه‌هایی تئاتریکال و تئاتر را یک تکنولوژی گیم محور اینتراکتیو می‌داند. سنت نمایشی دیگری که اغلب به‌اختصار لارپ (نقش بازی زنده) خوانده می‌شود، نخستین بار در اواخر ۱۹۷۰ میلادی در ایالات متحده آمریکا پا گرفت. این نوع از گیم-تئاتر را در دهه ۸۰ قرن بیستم بین‌المللی شد و گونه‌های متنوعی به خود گرفت. این بازی‌ها بسیار دراماتیک بودند و بیان هنری تأثیرگذاری داشتند. مشارکت در این نوع از اجرا، در جمع‌های خصوصی قصرهای انگلستان تا اجتماعات هزاران نفری در آلمان مورد استقبال قرار گرفت. در مدارس دانمارک، این گونه تئاتر برای اهداف آموزشی به کار برده می‌شود. هم‌زمان اما در ۱۹۶۰ بسیاری از تولیدات تئاتری را تماشاگران به صحنه بردند. به این ترتیب مرز میان صحنه و تماشاگران را کم‌رنگ کردند. نقش آن‌ها از تماشاگران بی‌کلام به شخصیت‌های تازه در داستان‌هایی پویا تغییر یافت. این تغییر نیازمند تغییراتی در سیاست حاکم بر فضای اجرا بود، و افزون بر آن نیازمند تغییراتی در شکل‌گیری ارکان اجرا از جمله متن نمایشنامه بود (Homan, 2014, 170).

امروزه کمیانی‌های تئاتری محبوبی از انگلستان چون پنچ درانک، بلت‌آپ، و دریم‌تینک‌اسپیک^۱ اجراهای خود را با گسترش فضاهای ویدئوگیم به صحنه‌هایی عظیم و وسیع مثل انبارهای بزرگ، خیابان‌های متروک و مناطق شهری با الهام از همین گذشته خلق می‌کنند. تماشاگران در صحنه‌ها هدایت می‌شوند همان‌طور که یک بازی‌کننده گیم در مراحل

بازگشت است. به این ترتیب هرچند کنش در بستر بازنمایانه (یک رویداد تئاتری که بازنمایی رویدادی حقیقی است) اتفاق می‌افتد اما ماهیتی واقعی دارد. به همین دلیل است که درام باید نقطه‌های اثر کنش را در نظر بگیرد و امکان پویایی را در ساختار خود پیش‌بینی کند. همان‌گونه که ذکر شد این پویایی در بستری روایی و دارای ساختارهای دراماتیک اتفاق می‌افتد، نقطه عزیمت نخستین همان هسته داستانی است که روایت را در خود بازتاب می‌دهد و با قراردادن آن در ساختار دراماتیک، در این پژوهش به‌جای متن نمایشنامه (script) با عنوان متن اجرا (Text Performance) از آن یاد می‌شود.

از دیگر شاخصه‌های ضروری برای گیم-تئاتر ایجاد فضایی دارای تعلیق اما در عین حال دعوت‌کننده به فعال شدن تماشاگر است. استفاده از عنصر تعلیق و کشمکش در درام ارسطویی برای ایجاد چنین فضایی کمک‌کننده خواهد بود. از آنجا که مشارکت‌کننده با وجود پذیرفتن نقش اجراگر بدون تمرین و آمادگی قبلی وارد اجرا می‌شود، نیازمند الگویی آشنا و قابل تحلیل است که بتواند جایگاه خود را در اجرا پیدا کند و بدون واگم از ناآشنایی با حسی برابر و مشابه سایر اعضای گروه (بازیگران حرفه‌ای و عوامل فنی و غیره) به تعامل فعال با اجرا تن دهد. شکندر در کتاب *تئاتر محیطی*، بر ضرورت این حس برابر برای شکل‌گیری مشارکت در اجرا تأکید می‌کند:

مشارکت زمانی رخ می‌داد که نمایش از قالب نمایشی بودن بیرون می‌آمد و تبدیل به رویدادی اجتماعی می‌شد- زمانی که مشاهده‌گران احساس می‌کردند که می‌توانند به شکلی برابر و آزادانه وارد اجرا شوند. این جور وقت‌ها تم‌های نمایش -ارزش‌های ادبی آن- پیش می‌رفت اما نه طبق متن بلکه به واسطه کنش‌ها؛ یا ممکن بود تم‌ها پیش نروند بلکه به‌کلی کنار گذاشته شوند تا چیز دیگری رخ بدهد.
(Schechner, 1994, 44)

از آنجا که درام ارسطویی الگویی تکرارشونده و ملموس برای مخاطب دارد، به درک بهتر او از فضای اجرا و تصمیم‌گیری و در نتیجه اعتمادبه‌نفس تماشاگر-اجراگر کمک می‌کند. اجرای گیم-تئاتر فضایی خلق می‌کند که تماشاگر به‌عنوان پروتاگونیست معنا، عواطف و احساسات خود را در ساحت عملی اجرایی که در پیش رو دارد در قالب موقعیتی دراماتیک جستجو کند. در متن اجرای گیم-تئاتر تماشاگر به‌عنوان سوژه با درک پیام یک رویداد و ارتباط آن با رویداد دیگر، آن‌ها را یکی بعد از دیگری سپری می‌کند و هم‌زمان در جایگاه سوژه و ابژه این روند را در فضایی مابین ابهام و واقعیت تجربه می‌کند.

به این ترتیب به‌نظر می‌رسد با بررسی شیوه تأثیرگذاری پدیده مشارکت تماشاگر در پیشبرد روایت و در نظر گرفتن جایگاه او به‌عنوان فردی انتخاب‌کننده می‌توان ساختار متن اجرای گیم-تئاتر را با تکیه بر الگوی درام ارسطویی ترسیم کرد.

تقلید از ویژگی‌های درام است. از نظر ارسطو تقلید در آدمی غریزی است و از کودکی در او ظاهر می‌شود. انسان معارف اولیه زندگی خود را از تقلید به دست می‌آورد و از انجام آن لذت می‌برد. مشاهده‌ی تصویری که شبیه اصل باشد موجب احساس خوشایندی می‌شود چراکه از مشاهده‌ی این تصاویر آگاهی و معرفت به احوال اصیل آن صورت‌ها پدید می‌آید و آنچه که آن صورت‌ها به آن دلالت دارند دریافته می‌شود (عبدالحمید زین کوب، ۱۳۸۷، ۱۱۷). شکندر در خوانشی از این رویکرد، اجرا را مترادف

مختلف به‌پیش می‌رود (Biggin, 2017, 15). در پاسخ به این پرسش که آیا صرفاً به صحنه واقعی بردن یک ویدئوگیم و فیزیکال کردن این تجربه در قالب زیبایی‌شناسی تئاتر برای تولید گیم-تئاتر کافی است، یافتن مشابهت‌ها و تفاوت‌های این هر دو ثمربخش خواهد بود.

گیم-تئاتر و ویدئوگیم

هر دو فرم هنری از شیوه مشابهی برای روایت استفاده می‌کنند. به‌علاوه همان‌طور که در یک گیم باید بازی‌کننده‌ها رویداد را به‌پیش ببرند، در روند گیم-تئاتر نیز مشارکت تماشاگر ضروری است. در واقع اجرای گیم-تئاتر با کنش لحظه‌ای تماشاگر-مشارکت‌کننده در مواجهه با اجرا شکل می‌گیرد. در گیم-تئاتر بازی‌کننده‌ها در جایگاه نقش‌های شخصیت‌های نمایشی ایفای نقش می‌کنند و در یک پلات کلی قرار می‌گیرند. به بازی‌کننده‌ها اهداف معنادار مکانیکی داده می‌شود که اساس رسیدن به آن‌ها مبتنی بر انتخاب‌های بازی‌کننده‌هاست. به این ترتیب جمع بازی‌کننده‌ها و کنش‌ها و انتخاب‌های آن‌ها اجتماع تازه‌ای را در بطن رویداد اجرایی می‌سازد که در نهایت منجر به پیش رفتن خط روایی رویداد می‌شود. طراحی گیم تئاتر از اهداف رده‌بندی‌شده استفاده می‌کند، به این ترتیب بازی‌کننده‌ها هر کدام اهدافی شخصی (جستجوهای فردی)، تیمی (مشارکتی، یا تقابل جناح‌ها باهم) و عمومی (برای کل بازی) دارند. این سیستم رده‌بندی‌شده به این خاطر به کار گرفته می‌شود که بازی‌کننده‌ها با انتخاب هر سطحی از کنش، همچنان تأثیری قابل اندازه‌گیری بر کلیت گیم داشته باشند. حتی کوچک‌ترین تصمیم عواقبی در پی دارد.

در جهان ویدئوگیم‌ها، نخستین شکل از مشارکت بازی‌کننده‌ها در نقش «تیرانداز» بود. تیرانداز در مواجهه با دشمنان و عبور از موانع، با دریافت جان اضافه یا امتیازهایی و گاه در نبرد با زمان (در بازی‌های دارای محدودیت زمانی) به خانه یا نقطه امن می‌رسید. دیالوگی شکل نمی‌گرفت و واکنش‌های بازی‌کننده محدود و تعیین شده بود. در پیشرفت بعدی ویدئوگیم‌ها، نویسندگان با طراحان بازی‌ها قدرت را شریک شدند. پلات، روایت و دیالوگ حالا اهمیت بیشتری داشتند و به‌تبع آن، نقش بازیکن به‌عنوان بازیگر افزایش یافت. تا جایی که حتی بازیکن به‌نوعی جهت پلات را مشخص می‌کرد. دیگر عملکرد او نه‌فقط عبور از موانع و کشتن آدم بد‌ها، بلکه انتخاب‌هایی بود که می‌توانست روایت قالب را دچار دگرگونی کند. در گام سوم، به‌جای تمرکز بر کنش، روایت مهم‌ترین رکن ویدئوگیم‌ها شد. مسیرهای متفاوت داستانی، دیالوگ‌های مختلفی که سایر شخصیت‌های پلات در واکنش به کنش بازیکن به کار می‌برند، همه به‌تناسب مواجهه‌ی متفاوت گیم‌ها با گیم منجر به خروجی‌های متفاوت می‌شوند (Homan, 2014, 175).

متن اجرا در گیم-تئاتر

چنانچه ذکر شد، شاخصه کلیدی و تعیین‌کننده در هر دو پدیده، مشارکت بازیکن یا تماشاگر است. اما آنچه گیم-تئاتر را از یک گیم معمولی یا حتی ویدئوگیم متمایز می‌کند زیست گیم یا بازیکن است (در اینجا تماشاگر-اجراگر^۲) - که در فضایی بسیار مشابه زندگی واقعی شکل می‌گیرد. مشابهت فضا با زندگی واقعی و نه صرفاً توهمی از واقعیت از این جهت است که کنش تماشاگر و انتخاب‌های او هرچند در هسته اصلی درام شکل می‌گیرد اما واقعی است و تأثیر آن بر شکل‌گیری کلیت اجرا غیرقابل

نمی‌توانند فراتر بروند، و با این تعبیر یک متن از دل «متن اجتماعی» و نیز موجودیت مستمر آن در جامعه و تاریخ به وجود می‌آید (Kristeva, 1984, 59). رولان بارت^۷ که همچون کریستوا معنای ثابت و حقیقت پرسش‌ناپذیر را رد می‌کند، آنچه کریستوا به‌عنوان بینامتنیت تعریف می‌کند را گسترش می‌دهد. بارت در جستار «نظریه‌ی متن» تصورات سنتی از اثر و متن را واژگون می‌کند:

اثر یک موضع پایان‌یافته، چیزی قابل محاسبه است که می‌تواند در فضایی فیزیکی (مثلاً جایی در قفسه‌های یک کتابخانه) واقع شود؛ متن اما یک موضع روشن‌شناختی است. بنابراین نمی‌توان متن را، دست‌کم به شیوه‌ای منظم احتساب کرد؛ همه آنچه می‌توان گفت این است که در اثری چنین و چنان، متنی وجود دارد یا وجود ندارد. اثر در دست است و متن در زبان. (Barthes, 1984, 57)

با تکیه بر امکانات و بستری که نظریه بینامتنیت فراهم می‌کند می‌توان نحوه ترکیب مواد سازنده «متن اجرا» در گیم-تئاتر را تبیین کرد. از نظر شکر هم چنانکه پیش از این اشاره شد، درام به‌صورت مداوم در حال تغییر و تحول است. درام هر بار در زمان متفاوت و مکان متفاوت و گاه در فرهنگی متفاوت از آن فرهنگی که در آن نوشته شده است اجرا می‌شود. طبق این تعریف درام چیزی است که می‌تواند از خلال دگرگونی‌های فرهنگی و اجتماعی، پی‌درپی اتفاق بیافتد. از این رو به‌زعم شکر اجرای نمایشنامه بر اساس آنچه که آن را شهود نویسنده می‌نامد، کاملاً محال است چراکه عمل کردن به صحنه‌ها و شهود نویسنده به دلیل تغییر موقعیت زمانی و مکانی غیرممکن است. در واقع در اینجا امکانی که اقتباس و بینامتنیت فراهم کرده‌اند یعنی تغییر فرمی به فرم دیگر و استفاده از نمایشنامه به‌عنوان ماده‌ای برای اجرا ظهور پیدا می‌کند. همان‌طور که درام‌ها به‌مرور از افسانه‌های پیشین شکل گرفتند می‌توان از متون پیشین در راستای تولید نمایشنامه‌های معاصر هم استفاده کرد و آن را با شرایط زمانی و مکانی موجود وفق داد. درام ارسطویی با دارابودن شاخصه‌هایی چون تعلیق، کنش و کشمکش و ساختار دارای نقطه اوج، بحران، گره‌گشایی از آن دسته متون پیشینی است که بسیاری از ضرورت‌های گیم-تئاتر را در خود دارد. به‌علاوه امکان تغییرات در اجرا دقیقاً همان فرآیندی است که در گیم-تئاتر اجراگر-تماشاگر (چه اجراگر حرفه‌ای و چه تماشاگری که در اجرای مشارکتی و فراگیر جایگاه اجراگر را پذیرفته است) از آن برای کنشگری فعالانه بهره می‌برد. به این ترتیب متن نمایشنامه در گیم-تئاتر نه نقطه آغازین بلکه متریالی است که برای به ثمر رسیدن و پیش رفتن پی‌درپی رویداد اجرایی و رخ دادن تئاتر از آن استفاده می‌شود.

ارسطو اعتقاد دارد در درام باید حس ترس و ترحم برانگیخته شود تا تزییه این عواطف اتفاق بیافتد. در واقع ارسطو درام را نه صرفاً یک تقلید بلکه تقلید از اموری می‌داند که حس ترحم و ترس را بر می‌انگیزد. این زمانی اتفاق می‌افتد که وقایع از پی هم باشند. اما ترحم در اینجا به معنای مشارکت در اندوه است. تماشاگر با حس همدردی و همدلی خود، به دنیای درونی انسان‌های دیگر گام می‌گذارد. وحشت به معنای حس‌ی که به مخاطب دست می‌دهد و تفکری که در ذهن او کاشته می‌شود است. این حس در مواجهه با افراد دیگر اتفاق می‌افتد. ارسطو می‌گوید که این ترحم و ترس در مواجهه با انسان خطاکار رخ می‌دهد و در نهایت موجب پالایش

آگاهی قرار می‌دهد. به باور او در واقع رویدادی اجراست که با آگاهی پیش برود و نه به‌صورت غریزی (شکر، ۱۳۹۷، ۱۸۶). این آگاهی شامل هر دو گروه شرکت‌کننده یعنی بازیگران و تماشاگران می‌شود.

ریچارد شکر در کتاب نظریه اجرا بین درام یا نمایشنامه^۸ و متن^۹ و متن نوشته‌شده تمایز قائل می‌شود. متن، فراتر از نوشتار مکتوب است و تحقق‌یافته‌ی درام است، همراه با اصول و قواعد رفتاری و مهارت‌های عملی که حاملان آن بازیگران هستند و به‌صورت سینه‌به‌سینه منتقل می‌شود. نمایشنامه نقشه یا طرح است که می‌تواند فارغ از فرد یا افرادی که آن را جابه‌جا می‌کنند از زمانی به زمان دیگر منتقل شود. درام روایتی بسته و کلامی است. متن مکتوب است یا می‌توان آن را مکتوب کرد. هر چند این مکتوب بودن ضرورتاً به معنی نوشتاری و کلامی بودن نیست. اما تئاتر مجموعه‌ی خاصی از ژست‌های قابل دیدن و یا شنیدن (و لمس کردن و یا بویدن) است که اجراگران در هر اجرای معین آن را اجرا می‌کنند. هم‌چنین متن-نوشته که انواع مختلفی دارد، همچون متن نوشته‌ی اجرایی، دراماتیک، حرکتی، موسیقایی و نظیر این‌ها که می‌تواند روی سنگ و یا روی کاغذ یا در سیستم کامپیوتر حک و ثبت شود که شامل نظام‌های نشانه‌ای الفبایی، رقمی و نظایر دیگرند که می‌توان آن‌ها را از زبانی به زبان دیگر ترجمه کرد. تئاتر تجلی یا بازنمایی متن است. اجرا هم مشتمل بر کل رویداد یعنی تماشاگران و اجراگران، تئاتر و متن و درام است. با تکیه بر همین تعریف است که گیم-تئاتر از «متن اجرا» برای تولید اجرا بهره می‌گیرد چراکه رویداد به تمامی مشتمل بر پدیده‌های پیشین است. یعنی پهناورترین و نامشخص‌ترین رویدادی که از لحظه‌ی ورود اولین تماشاگر تا لحظه‌ی خروج آخرین تماشاگر امتداد می‌یابد. طبق نظر شکر هر رویداد تئاتری «درام، متن، تئاتر و اجرا» را آن‌گونه که به تعریف آن پرداختیم در بر دارد هر چند لزوماً همه چهار عنصر نباید حاضر باشند تا رویداد تئاتری اتفاق بیوفتد (شکر، ۱۳۹۷، ۱۷۵).

به این ترتیب در یک اجرای مشارکتی مانند گیم-تئاتر، تئاتر از برآیند جایگشت^{۱۰} متن با توجه به تعدد حاملان آن (بازیگر و تماشاگر) و درام و ژست‌های بازیگران و تماشاگر مشارکت‌کننده شکل می‌گیرد. متن از دل رابطه و گسست بین درام و تئاتر (مهارت‌های هر اجراگر یا بازیگر خاص) بیرون می‌آید. برای نمونه شکر از رقصندگان راگا مثال می‌زند، که این رقص را تألیف نکرده‌اند اما در عین حال تابع محض متن یا درام از پیش موجود هم نیستند. اجراکننده‌ها شبیه درام‌نویس عمل می‌کنند و در فرم و قالب متعارف، هر شب ابداعات و جایگشت‌های آئی و جزئی و غیر جزئی به اثر اضافه می‌کنند. همین کارکرد را اجرای گیم-تئاتر از تماشاگر و اجراگر خود انتظار دارد. شکر درام را نوع خاصی از متن قلمداد می‌کند و به این شیوه تمایز «مؤلف» و «اجراکننده» را از کاربرد تهی می‌کند. نظریه‌ای که به نقش این هر دو و جایگشت‌های متفاوت از متن ارزشی برابر نسبت می‌دهد، بینامتنیت است.

نظریه بینامتنیت، پلی میان درام ارسطویی و متن اجرا

کریستوا با تعریف نظریه بینامتنیت، یک متن را حاصل جایگشتی (جابه‌جایی و باز موضع‌یابی) از متون می‌داند که این متون بر ساخته از چیزی هستند که گاه «متن فرهنگی و اجتماعی»^{۱۱} نامیده می‌شود. او تأکید داشت که متون از متنیبت فرهنگی و اجتماعی که سنگ بنای آن‌هاست

کنشگر است با اصطلاح شاهد-بازیگر یاد می‌کنیم.

بر طبق نظریه اریکا فیشر لیخته هرگونه رویداد تئاتری حول خود فضای اجرا^{۱۱} تولید می‌کند. این فضای اجرا اگرچه رابطه میان بازیگران و تماشاگران را سازمان‌دهی می‌کند اما در عین حال فراتر از آن امکاناتی برای هر دو دسته مهیا می‌کند که در شیوه‌های متنوع اجرا می‌توان بهره‌های متفاوتی از آن برد (Fischer-Lichte, 2008, 108). از شاخصه‌های دیگر گیم-تئاتر فراگیر بودن فضایی است که اجرا تولید می‌کند. به این ترتیب در دسته اجراهای فراگیر (ایمرسیو^{۱۲}) قرار می‌گیرد. گرث وایت در مقاله‌ی درآمدی بر «تئاتر فراگیر» (۲۰۱۲) آن را اجرایی تعریف می‌کند که مخاطب در آن اکتشافی در فضای اجرا را تجربه می‌کند. در روند اجرا از حواس پنج‌گانه‌ی خود مثل لامسه و بویایی برای پیدا کردن نشانه‌های موجود در اجرا استفاده می‌کند. بستر این اجرا می‌تواند در هر زمان و مکانی شکل گیرد و بر پایه اجرایی با چینش منحصر به فرد، در فضایی گسترده که مخاطبین آزادانه در آن سیر می‌کنند و به مشارکت دعوت می‌شوند بنا می‌شود (White, 2012).

به همین ترتیب در مقاله «دشواری مکتوب ذهن» (۲۰۱۲) دابلوی بی ورثن استدلال می‌کند که فراگیر بودن علاوه بر غوطه‌وری و احاطه شدن در یک تجربه جدید (یک موقعیت جدید، محیط جدید، فرهنگ جدید) گنجایش و ظرفیت ویژه‌ای برای درگیری عمیق‌تر با اثر ایجاد می‌کند. به باور او تئاتر فراگیر اتصالات مهمی بین استعاره‌ها و مکان و تجربه‌های حسی و ساختار ادراک افراد برقرار می‌کند. مخاطب بخشی از اجراست و در نهایت اجرا هم در لحظه اجرا بخشی از مخاطب خواهد شد. اما این به معنای ذوب شدن و نفوذ کردن آن در درون هدف نیست. به این ترتیب گیم-تئاتر اجرایی است که در حضور شاهد-بازیگر تکمیل می‌شود و شاهد-بازیگر خالق متنی است که روایت را درون خود دارد. فراگیری و غوطه‌وری او در اجرا موجب شکل‌گیری روایت می‌شود.

«تابع هدفی خاص بودن» که در تعریف بوال آمده است برای ساختارمند شدن و ممکن شدن اجرای گیم-تئاتر بسیار مهم است. چنانچه پیش از این ذکر شد در اجرای فراگیر هدف عنصری ثابت است که کنش‌ها در جهت نیل به آن شکل می‌گیرند. گیم-تئاتر اغلب هسته داستانی خود را با فرم ساختاری نمایشنامه صورت‌بندی می‌کند. ماده‌ی اولیه‌ای که در طول اجرا در اختیار بازیگر و شاهد-بازیگر قرار می‌گیرد. در متن نمایشنامه نقش‌ها، رویدادهای پیرامون نقش‌ها و زمان به نتیجه رسیدن هدف هر صحنه یا گزینه جایگزین در صورت نرسیدن به هدف که همگی تابعی از کنش شاهد-بازیگرند باید طراحی و نگاشته شوند. درام توسط نویسنده نوشته می‌شود. اجراگران هم طبق درام پیش می‌روند اما همچون دیگر اجراها تابع محض آن نیستند. از آنجا که پارتنر اجراگران اغلب حرفه‌ای و تعلیم‌دیده نیست، و در سوی دیگر اغلب کنش‌ها، تماشاگری ایستاده است که نه به نمایشنامه که به اجرا و هدف متعهد است، پس نمایشنامه باید نقاط ورودی برای «فکر دیگری»- که همان فکر مشارکت‌کننده است- در خود باقی بگذارد. اینکه مخاطب چه تأثیری می‌تواند بر اثر بگذارد تعیین‌کننده است. اجتماع همه مشارکت‌کنندگان (بازیگران و شاهد-بازیگران) در راستای رسیدن به هدف مشخصی که در هسته داستانی وجود دارد صورت می‌گیرد. در این میان مسأله و پلات مرکزی که در اجرا ثابت باقی می‌ماند و توسط نمایشنامه محافظت می‌شود سبب انسجام و

مخاطب یعنی تبدیل تأثیرات آنها به عادت‌های نیکو می‌شود. این پالایش یا همان کاتارسیس مخاطبین را به نوعی آسودگی و آرامش می‌رساند. بنابراین مشارکت تماشاگر در تئاتر ارتودوکس در تخیل او اتفاق می‌افتد، شبیه همان پدیده‌ای که در گام نخست ویدئوگیم‌ها برای درگیر کردن عاطفی بازیکن با شخصیت از آن استفاده می‌شد. کنش و تحولی که ارسطو به آن اشاره می‌کند وقتی با تعریف شکاف متن و درامی که شکن از آن سخن می‌گوید همراه شود، امکان تعدد راویان و مشارکت در تولید متن را نیز فراهم می‌کند. در واقع پس از تغییر زمان و مکان متن اصلی افراد متفاوت می‌توانند با اقتباس و یا تغییر در شیوه‌ی اجرایی، روایت‌های متفاوتی از همان درام ارائه دهند و متن‌های متفاوت تولید کنند. در گیم-تئاتر این راویان همان تماشا-بازیگرانی هستند که به واسطه مشارکت در کنش‌ها وارد اجرا می‌شوند.

تماشاگر مشارکت‌کننده

گیم-تئاتر که در نام خود از ترکیب گیم و تئاتر بهره می‌برد، چنانچه گفته شد اثری بین‌رسانه‌ای در حوزه هنرهای اجرایی است که شاخصه‌های هر دو مدیوم اجرایی بازی (گیم) و تئاتر را در خود جای داده است. شکن نیز بیان می‌کند که علاوه بر آیین، بازی و رقص و گیم و ورزش از جمله دیگر فعالیت‌هایی هستند که با تئاتر مرتبط هستند. مطابق نظریه اجرای شکن منظور از گیم، بازی رسمی و عمومی و یا حتی بازی مدون است (شکنر، ۱۳۹۷، ۲۳). ماکس هرمان^{۱۳} نظریه‌پرداز مطالعات تئاتر و پدر علم مطالعات تئاتر در آلمان، تعریفی ساده از اجرا ارائه می‌دهد که با ماهیت گیم-تئاتر بسیار تطابق دارد: «یک گیم که در آن همه، از بازیگر تا تماشاگر، مشارکت می‌کنند» (Hermann, 1981, 19).

گیم-تئاتر به‌عنوان یک شیوه اجرایی متأخر، خود را در حوزه اجراهای اینتراکتیو^{۱۴} تعریف می‌کند. اجراهای اینتراکتیو مشارکت تماشاگر را از ارکان اصلی شکل‌گیری اجرا در نظر می‌گیرند. این مشارکت گاه در مرحله تولید مترتیبال اجرایی (نمایشنامه، متن اجرا، آکسسوار، عروسک و غیره) فراخوانده می‌شود، در برخی شیوه‌ها پس از شکل‌گیری متن و در روند اجرا در واکنش به رویدادها و کنش‌های از پیش تعیین‌شده خود را بروز می‌دهد و گاه نیز در مقام کنش اصلی و پیش‌برنده بلامناع اجرا به کار گرفته می‌شود. در گیم-تئاتر چنانکه از معنا و مفهوم این ترکیب برمی‌آید و پیش از این اشاره شد، نوع مشارکت ترکیبی است از همه این انواع، تماشاگر- شاهد یا تماشاگر- اجراگر در روند اجرا باید با تصمیم‌گیری در مورد انواع کنش‌ها و موقعیت‌های دراماتیک هر بار در یکی از این شیوه‌ها نقشی مؤثر را در مواجهه با اثر به عهده بگیرد.

آگوستوبال از این پیوند تماشاگر و بازیگر در تئاتر استفاده کرده است. شاهد-بازیگر اصطلاحی است که نخستین بار توسط او استفاده شد. او در کتاب تئاتر ستم‌دیدگان شاهد-بازیگر^{۱۵} را تماشاگری می‌داند که به شأن انسانی خود یعنی کنشگر رسیده است. کنشگری مخاطبین در این فضا به این معناست که آنها در روند اجرا تصمیمات معناداری می‌گیرند و انتخاب‌های معناداری می‌کنند که تابع یک هدف خاص است (آگوستوبال، ۱۳۷۷، ۳۲). در گیم-تئاتر نیز به همین ترتیب انتخاب‌های مؤثر سبب رخ دادن یک فعالیت اجتماعی و مشارکت در روند گیم-تئاتر می‌شوند. بنابراین به پیروی از بوال، زین پس از مخاطبی که اجراگر و

اطمینان از پیشرفت کنش‌ها و تضمینی برای نیل به هدف نهایی گیم-تئاتر است.

رزماری کلیش در مقاله تئاتر ایمرسیو و ویدئوگیم‌ها (۲۰۱۵) گیم یا بازی‌هایی که در ترکیب با تئاتر اثری از هنرهای اجرایی به وجود می‌آورند را در چهار دسته عمده تقسیم‌بندی می‌کند: ۱. اکشن-ماجراجویی، ۲. نقش‌آفرینی^{۱۳} RGP، ۳. تیراندازی اول شخص، و ۴. معمایی. ترکیب‌هایی از این چهار دسته نیز ساخته می‌شود. تصمیم‌گیری در این باره در شکل‌گیری جهان اثر و طراحی محیط بازی که در گیم تئاتر صحنه اجرا است نقش مؤثری دارد. با این وجود در همه آن‌ها بازی با طی کردن وقایع و مکان‌ها توسط بازیکن پیش می‌رود.

مخاطبین گیم-تئاتر آگاهانه مسیر اجرا را که تور (سیاحت کردن) نامیده می‌شود سپری می‌کنند. اجراگر (حرفه‌ای یا تماشاگر) در اجرای گیم-تئاتر همچون یک درام‌نویس با ایجاد جایگشت‌های جدید در روند اجرا و تولید متن و به تبع آن شکل دادن تئاتر، فضای اجرا را و حتی مسیر را با انتخاب‌های خود تعیین می‌کند. باید توجه داشت که این تغییرات و پویایی مطلوب است. در واقع گیم-تئاتر با واکنش اجراگران در فراز و نشیب‌های رویدادهای گیم که مؤثر و سازنده رویدادهای دراماتیک هستند هستی پیدا می‌کند. فراز و فرودهایی که در روند نمایشنامه گیم-تئاتر وجود دارد با کنشگری شاهد-بازیگران ارتباط دوسویه دارد. اما این کنشگری نیازمند سطحی از آگاهی است. آنها در همان ابتدای ورود به اجرا داستان، هدف و نقش را دریافت می‌کنند؛ مرحله‌ای مشابه مقدمه در ساختار درام ارسطویی. اجراگران متفاوت ژست‌ها و کنش‌های متفاوتی را بروز می‌دهند و به این ترتیب در گیم-تئاتر تماشاگر و اجراگر و متن و درام و تئاتر هم‌زمان پویا هستند. چنانچه پیش از این ذکر شد، در گیم نیز هدف و شخصیت‌ها همواره از همان ابتدا برای بازیکنان معین می‌شوند. بازیکن می‌داند در چه ساختار زمانی کنش نشان می‌دهد و این رقابت در چه نقطه‌ای به پایان می‌رسد. در اینجا تفاوتی با گیم-تئاتر وجود دارد. این پدیده بیش از رقابتی و دن رویدادی اجرایی است. در گیم-تئاتر پایان رقابت ضرورتاً به معنی برنده شدن نیست، بلکه تجربه رویدادهایی بازنمایانه در بستری فراگیر و مشابه واقعیت است. کنش‌های واقعی شاهد-بازیگر منجر به تجربه‌ای می‌شوند که هدف مدنظر این رویداد است. آنچه درام ارسطویی به‌عنوان هسته و ماده آغازین فراهم می‌کند، وجود هدف مشخص است. هدفی که در صورت تبیین در روند کنش‌ها و رویدادها و فضاسازی درست اجرا می‌تواند نقطه اشتراک و مبنای پیش‌بینی و پیش‌برد رویداد قرار گیرد.

مشارکت تماشاگر و کاربرد عناصر درام ارسطویی در متن اجرا

ساختار درام ارسطویی از سه یا پنج پرده تشکیل شده است که معمولاً با تغییر صحنه تئاتر مشخص می‌شود. پرده اول مقدمه یا پرولوگ است و قسمتی است که قبل از ورود همسرایان می‌آید. این بخش اصولاً پیش‌زمینه‌ای از وضعیت اولیه و شرایط حادثه‌ای که منجر به درگیری می‌شود را توضیح می‌دهد. در این مرحله موضوع، مکان و زمان و بازیگران صحنه معرفی می‌شوند. در مقدمه درام ارسطویی تمام اطلاعات لازم را در اختیار مخاطب قرار می‌دهد. مکان و زمان و نوع مناقشه مشخص

می‌شود. این خُرده‌اتفاقات سلسله رویدادها را تا نقطه اوج درام می‌سازند. درام ارسطویی سیر صعودی می‌گیرد. رویدادها یکی بعد از دیگری اتفاق می‌افتد تا به نقطه‌ای اوج برسد. بعد از نقطه‌ای اوج درام وارد سیر نزولی خود می‌شود. گره‌گشایی اتفاق می‌افتد و با طی مسیر پایان‌بندی درام پایان می‌یابد (عبدالحسین زرین‌کوب، ۱۳۸۷، ۳۲).

توصیف جهان پیرامونی، هدف و بن‌مایه رویداد گیم-تئاتر، باید در بدو ورود تماشاگر و مشابه مرحله توضیحات مقدماتی اتفاق بیافتد. کاراکتر با حادثه اولیه‌ای روبه‌رو می‌شود که به تبیین قواعد و درک بهتر شاهد-تماشاگر از رویداد اجرایی کمک می‌کند و چنانکه پیش از این تبیین شد، خاصیت فراگیر بودن اجرا را به‌مرور محقق می‌کند. شاهد بازیگر در نقش شخصیت، یک سیر صعودی را سپری می‌کند تا به نقطه بحران برسد، در این نقطه امکان انتخاب برای او از پیش فراهم شده است. پس از نقطه‌ای بحران چگونگی پاسخ‌دادن به بحران یا انتخاب‌های شاهد بازیگران است که «متن-اجرا» را معین می‌کند. این انتخاب‌ها از پیش تعیین شده هستند و گزینه‌هایی معین را پیش روی شاهد-بازیگر قرار می‌دهند. اما پیش از رسیدن به نقطه اوج یا بحران ضروری است که کاراکتر با روبه‌رو شدن با رویدادهایی که نیازمند خرده کنش‌هایی از سوی اوست با بیوگرافی خود یا دیگر کاراکترها و روایت درام آشنا شود و به این ترتیب اثر او را در خود فراگیرد. این خرده کنش‌ها رویداد اجرایی را به سمت بحران هدایت می‌کنند. این همان کنش‌هایی هستند که در درام ارسطویی وضع موجود را به هم می‌ریزند. این‌ها تحت عنوان کشمکش‌های جانبی نقش به‌سزایی در سرگرم‌کنندگی اثر نیز دارند. نباید نادیده گرفت که گیم-تئاتر یکی از انواع تئاتر است که به گفته برشت در کتاب ارغنون کوچکی برای تئاتر هدف سرگرم‌کنندگی نیز دارد. به‌طور ویژه در اثری اجرایی همچون گیم-تئاتر نقطه بحران باید از پیش تعریف شده و ثابت باشد. این امر در صورتی در گیم-تئاتر نتیجه می‌دهد که قاعده‌ای از پیش برای توالی کنش‌ها و رسیدن به بحران در اجرا تعریف شود.

چنانچه پیش از این بیان شد پدیده مشارکت در گیم-تئاتر چیزی فراتر از تماشاگری یا دریافت است و در انتخاب کنش‌ها و پیش‌برد و توالی آن‌ها مؤثر است. اما این مشارکت نه در قالب شخصیت واقعی تماشاگر بلکه در قالب کاراکتری نمایشی اتفاق می‌افتد. در همان مرحله مقدماتی از تماشاگر خواسته می‌شود که با واقعیت وجودی خود نقشی را در تئاتر ایفا کند. همین شخصیت‌ها هستند که ثبات اولیه را از بین می‌برند و بحران را دامن می‌زنند و کشمکش را شکل می‌دهند. بنابراین شاهد-بازیگر غالباً با کاراکتر پروتاگونیست یا آنتاگونیست حضور پیدا می‌کند. اما او با بیوگرافی خود در مراحل تمرین-مشابه بازیگران-آشنا نشده است و مهارت‌های لازم برای اجرای نقشی پیچیده مانند بازیگر حرفه‌ای را ندارد. یکی از تمهیدات برای ترغیب تماشاگر به مشارکت و پذیرفتن نقش استفاده از شاخصه‌های عمومی و ساده در شخصیت‌هاست و با استفاده از شخصیت‌هایی آشنا به نحوی که افراد بدون پیش‌زمینه قبلی بتوانند هویت او را بپذیرند و در قالب او دست به کنش و انتخاب بزنند.

شخصیت‌های درام‌های ارسطویی اندیشمند هستند، و آگاهانه قبل از فاجعه تردید می‌کنند و در کار دنیا و خداوند اندیشه می‌کنند. این اندیشه‌کردن در هر رویداد که از ویژگی‌های درام است با آنچه که در گیم-تئاتر ضروری است و با لزوم آگاهی شاهد-بازیگران برای پیش‌برد

می‌دهند نشان داده شود. هم‌چنین ممکن است اشخاص نمایش در نقش پیشنهاددهنده، پیشنهاد رهنمایی و یا کلید راه را بدهند و یا خبررسانی و جاسوسی کنند یا در کشمکش‌های جانبی ایفای نقش کنند. هرچند به‌مرور اطلاعات گروه بازیگران از غایت و سرانجام پاسخی که مخاطبین برای هدف خود پیدا می‌کنند کم‌تر می‌شود.

مشخصه‌ی گیم-تئاتر هم‌ذات‌پنداری کنش‌مند شاهد-بازیگران با موقعیت است که دارای شاخصه‌های معین مکانی و زمانی است. درکی که مخاطب از موقعیت خود دارد تأثیر اساسی و مهمی بر درک بهتر صحنه تئاتر که خود جزئی از آن شده است دارد. در اجرای گیم-تئاتر صحنه مخاطب را در بر می‌گیرد. مخاطب نه‌تنها با سیر درام بلکه با مسیر فیزیکی و فضای معمارانه اجرایی فراگیر روبه‌رو است. در گیم نیز مخاطب معمولاً عبور از یک مرحله را با عبور فیزیکی از یک مکان درک می‌کند. همین تمهید اغلب در گیم-تئاتر استراتژی طراحی صحنه و تعریف معماری فضای رویداد اجرایی است یعنی طراحی لایبرنت یا اتاق‌هایی پی‌درپی که با روابط علی و معلولی به هم منتج می‌شوند. این فضا باید با شاخصه اینتراکتیو بودن اجرا هماهنگ باشد و امکان جستجو را در خود حفظ کند. درک زمان و مکان برای ورود مخاطب به چنین اثری ضروری است. درام ارسطویی با تأکید بر وحدت زمان و مکان چنین ادراکی را تسهیل می‌کند. توصیف ارسطو از وحدت زمان آن است که زمان رویداد تنها از طلوع تا غروب خورشید باشد. هم‌چنین وحدت مکان یعنی نمایش فقط باید در یک مکان مشخص رخ دهد به نحوی که جابه‌جایی به‌تناسب زمان در آن ممکن باشد. این وحدت بستری فراهم می‌کند تا سیر تحول معقول و اجتناب‌ناپذیر باشد. راه‌حلی ساده برای آنکه مخاطب نمایش را مشابه دنیای واقعی درک کند. این ویژگی اساسی درام ارسطویی می‌تواند پاسخی راهگشا به نیاز گیم-تئاتر برای فراهم آوردن شرایط برابر برای شاهد-بازیگر در مواجهه با درام و بازیگران باشد.

در درام ارسطویی سیر وقایع چه در صعود و چه در سقوط در راستای وحدت موضوع شکل می‌گیرد. کاراکترها در درام در حال عمل و حرکت هستند. به این ترتیب وقایع بی‌وقفه و زنجیره‌وار یک مجموعه‌ی واحد را تشکیل می‌دهند. این وقایع آغاز، میانه و پایان دارند. این رویدادها به‌صورت اتفاقی کنار هم قرار نمی‌گیرند بلکه چرایی وجود دارد که آن‌ها را به هم وصل می‌کند و انتخاب وجود دارد. این انتخاب آگاهانه با درک زمان و مکان پیرامون انجام می‌شود. این انتخاب آگاهانه و تأثیرگذاری در این روند آن از ملزومات گیم-تئاتر است. هرچقدر روابط علی و معلولی در این سلسله وقایع قوی‌تر باشد انتخاب مخاطبین راحت‌تر است. مخاطب باید درام را باور کند تا بتواند بر روی آن تأثیر بگذارد. به همین دلیل است که تعیین گزینه و مسیرهای مختلف برای انتخاب نیز ضروری است. تماشاگر در لحظه انتخاب هرچند خود را آزاد می‌داند اما در عین حال روابط علی و معلولی پیشین برای ادامه مسیر صورت‌بندی‌هایی متنوع اما مشخص ارائه می‌دهند. انتخاب و مشارکت در به صحنه بردن هر یک از گزینه‌ها سیر نزولی متفاوتی را رقم خواهد زد. اما اغلب گرگ‌گشایی در نقطه‌ای مشخص و با ماهیتی از پیش تعیین شده به‌تناسب روایت و شخصیت‌ها و روابط علی و معلولی رخ می‌دهد. مسیرهای مختلف و خُرده‌کنش‌ها در گرگ‌گشایی به یکدیگر می‌رسند. کنش‌های بخصوص می‌تواند حامل معنای خاصی برای افراد باشد و مفهوم دراماتیک را بسازند.

آن تطابق دارد. هر یک از شخصیت‌های نمایشنامه نماینده‌ی قشر خاصی هستند و محدودیت‌های مربوط به آن قشر را با خود حمل می‌کنند. کاراکترهای مهم در درام شهروندان هستند. شهروندان معمول یک جامعه که هر یک با یک یا چند ویژگی خاص شناخته می‌شوند. هم‌ذات‌پنداری با کاراکتری که به شاهد-بازیگر پیشنهاد داده می‌شود کمک شایانی به برقراری رابطه این‌همانی و در نتیجه ایجاد انگیزه برای مشارکت می‌کند. عمومی بودن کاراکترها مجال تولید متن که از شکاف درام و تئاتر ایجاد می‌شود را فراهم می‌کند.

درام ارسطویی افراد جامعه را به نحوی در مواجهه با حوادث قرار می‌دهد که پتانسیل مناسبی برای وسعت عمل بیشتر شاهد-بازیگران ایجاد می‌شود. باید توجه داشت که در مواجهه تماشاگر با درام، امکان هرگونه مشارکت در اثر هنری وجود دارد. هر مخاطب تفسیر خود واقعی‌اش را از شخصیت و با اجرا دارد اما آشکار شدن و رمزگشایی از لایه‌های مختلف احساسی شاهد-بازیگران برای بروز شخصیت در روند اجرا اهمیت چندانی ندارد بلکه آن چیزی که در این روند مهم است واکنش‌ها و تصمیمات قابل مشاهده نمایشی مشارکت‌کنندگان در روند درام است. بنابراین طراحی نقاط و رویدادهایی که نیازمند انتخاب منجر به کنش هستند که بر جهان روایت تأثیر بگذارند اهمیت دارد. در واقع این روند همان چیزی است که شکر آن را متن توصیف کرده است که نسبت به قابلیت‌ها و مهارت‌های حاملان آن از هم متمایز می‌شود. به این صورت است که شاهد-بازیگران می‌توانند بخش خود انگیز نقش خود را که راستای اهداف نمایشنامه و امکان‌های محتمل است را در اجرا به اشتراک بگذارند. این روند سفر و سیاحت در گیم در نهایت به یک نقطه گرگ‌گشایی پایانی ختم می‌شود. متن اجرا با در نظر گرفتن نقاط انتخاب‌های تعیین‌کننده به نحوی ساماندهی می‌شود که در نهایت نتیجه قطعی در روایت نمایشنامه در انعکاسی از واکنش‌ها و بازخورد رفتارها و کنش‌های شاهد-بازیگران مشخص می‌شود.

دو نوع کاراکتر دیگر در روند متن نمایشنامه‌های گیم-تئاتر قابل تعریف است که برای هدایت مخاطب-بازیگران به حرکت در سیر نمایشنامه و کمک به شکل‌گیری کشمکش‌ها و در نتیجه سیر درام می‌توان از آن‌ها مدد جست. این کاراکترها از تعامل حسی و فیزیکی با شاهد-بازیگران برای رسیدن به هدف روایت و هم‌چنین ایجاد فضای رقابتی و سبقت‌جویانه بهره می‌برند. دسته‌ی اول کاراکترهای بدون بازیگر هستند که به آنها «NPC»^{۱۲} گفته می‌شود. این کاراکترها در کنترل سازنده‌ی بازی هستند و در روند اجرا بازیکن با آن‌ها روبه‌رو می‌شود. در گیم-تئاتر ایفای نقش این شخصیت‌ها را بازیگران حرفه‌ای و از پیش تمرین‌دیده گروه اجرایی به عهده می‌گیرند. دسته‌ی دیگر کاراکترهایی هستند که قابل کنترل توسط بازیکنان هستند و در گیم-تئاتر توسط اجراگران در طول اجرا جان می‌گیرند. این گروه دوم اگر دارای تعدد اعضا باشد، شاهد-بازیگران را در تشخیص هم‌گروه‌های خود از بازیگرانی که از جانب تیم اجرایی ایفای نقش می‌کنند، به سختی می‌اندازد. آنها برای یافتن روابط زمان سپری می‌کنند و این نوع پیداکردن روابط موجب افزایش هیجان و فراگیری خواهد شد. گروه بازیگران برای معرفی فضا و پیوندزدن تم^{۱۵} موجود در گیم-تئاتر و موضوعات آن تمرکز مشارکت‌کنندگان را به مکان‌های ویژه‌ای در مسیر و فضای معمارانه اجرا جلب می‌کنند تا در مواجهه با رویداد معین در زمان مناسب قرار گیرند. این کار می‌تواند با حرکات نمایشی که اجراگران انجام

است. این همانی با شخصیت‌ها موجب می‌شود وقتی شاهد-بازیگران از محوطه اجرا بیرون می‌آیند، سیر بردو باخت را در ذهن خود تکمیل کنند. این تکامل و بازتاب بر خود پس از خروج مخاطبین و بیرون در سالن اتفاق می‌افتد. به این ترتیب فضای اجرا به فضای زندگی روزمره به واسطه تجربه‌ای که مخاطب حامل آن است پیوند می‌خورد. چنین دستاوردی با آنچه در درام ارسطویی عنصر پالایش‌کننده یا کاتارسیس نامیده می‌شود نیز مشابهت‌هایی دارد. تفسیرهای مشارکت‌کنندگان کاملاً شخصی و اختصاصی از گذار زیست مخاطب در زندگی‌اش و رابطه‌ی خصوصی او با زیستی که در اجرا دارد در یک تأثیر پیچیده ایجاد می‌شود. به این ترتیب بعد از پایان و گرگشایی، روایت در ذهن او امتداد می‌یابد.

نتیجه

شاخصه‌های مناسب درام ارسطویی برای گیم-تئاتر متن اجرا را تولید می‌کنند که بستری برای تجربه کنشگری، مواجهه با هیجانات درونی، هم ذات‌پنداری و حس همدردی و یا آنچه که ارسطو آن را ترس و شفقت می‌نامد فراهم می‌کند. مخاطب در جایگاه سوژه با درک روایت و نگاهی به هدف دست به انتخاب‌هایی می‌زند. مخاطب در روند تولید هنر و در امتداد بافت زیستی خود در فضای معمارانه اجرا گردش می‌کند و درام منحصر به فردی را از ترکیب ژست‌ها و انتخاب‌ها و کنش‌هایش برای اثر به ارمغان می‌آورد. گیم-تئاتر اجرایی است که ترکیبی از درام و زیست واقعی را در خود جای می‌دهد، تئاتری که با دارا بودن خاصیت‌های بازنمایانه نیازمند کنش‌های واقعی هر دو گروه اجراگران و مشارکت‌کنندگان است. به همین دلیل متن این اجرا محصولی بینارسانه‌ای و دارای شاخصه‌های ویژه‌ای است.

اما اجرا امری گذراست و هرگز نمی‌توان به آن بازگشت. نباید فراموش کرد که گیم-تئاتر ماهیتی رقابتی مانند گیم را داراست و طراحی گره‌های متعدد در مسیر و بحران‌هایی که نیازمند حل مسأله و در واقع کنشگری هستند در شکل‌گیری این ماهیت رقابتی و مرحله‌ای بودن گیم نقش به‌سزایی دارند. در گیم مسأله اصلی حل معما یا فائق آمدن بر چالش و ادامه مسیر تا رسیدن به هدف نهایی است. اما در گیم-تئاتر اغلب زمان واقعی و نه زمان نمادین در اجرا، نقش تعیین‌کننده‌ای در پایان رویداد دارد. بنابراین تجربه و قرار گرفتن در شرایط مواجهه با مسأله دارای ارزشی افزون بر برنده شدن یا گرگشایی است. در واقع در گیم-تئاتر موفقیت و عدم موفقیت جایگزین برنده شدن می‌شود و این هر دو تجربه‌ی اجرا را شکل می‌دهند. این از مهم‌ترین تفاوت‌های گیم-تئاتر و ویدئوگیم‌ها

در بررسی ساختار دراماتیک یک اثر بینارسانه‌ای مانند گیم-تئاتر باید به خصوصیات و ضروریات هر دو رسانه گیم و تئاتر با ماهیت اجرایی توجه کرد. به‌علاوه هیبریدی که از این دو زاینده شده است دارای خصوصیات افزوده ویژه‌ای نیز هست. تعامل مخاطب به‌عنوان یک اجراگر تأثیر معنادار و تعیین‌کننده‌ای بر نحوه شکل‌گیری درام و در نهایت اجرا دارد. هر مخاطب با زیست اجتماعی و فرهنگی خود و بدن فیزیکی‌اش نقش را می‌پذیرد و با تبدیل شدن به شاهد-بازیگر به محض ورود به این اجرای فراگیر دست به تولید متن و ساخت فضای اجرا می‌زند. هر یک از این جایگشت‌ها هم‌زمان تحت تأثیر هسته درام و داستان‌گویی و روایت قرار می‌گیرند که از پیش برای ایجاد بستر اینتراکتیو مناسبی در جهت نیل به هدف مشترک گروه اجراگران و تماشاگران نگاشته شده است. ساختار درام ارسطویی دارای پایان مشخص و معهود است اما پروتاگونست مسیر رسیدن به این فرجام را تعیین می‌کند. این تصمیم‌گیری‌ها از سوی شاهد-بازیگر و دیگر

پی‌نوشت‌ها

1. Punchdrunk, Belt up, Dream Think Speak.
2. Performer.
3. Script.
4. Text.
5. Transposition.
6. Socio Cultural Text.
7. Roland Barthes.
8. Max Hermann (1865-1942).
9. Interactive Performance.
10. Spect-Actor.
11. Performance Space.
12. Immersive Theater .

۱۳. Role Playing Game در این بازی‌ها افراد نقش‌هایی دارای بیوگرافی مشخص را به عهده می‌گیرند.

۱۴. Non-Player Character هر شخصی که در بازی (گیم) حضور دارد اما به‌وسیله بازیکنان کنترل نمی‌شود.

15. Theme.

فهرست منابع

- سمت.
- Barthes, Roland. (1984). *From Work to Text*. Richard Howard (Trans), Hill and Wang: New York.
- Biggin, Rose. (2017). *Immersive Theater and Audience Experience; Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Palgrave, London.
- Bloom, Gina. (2018). *Gaming The Stage: Playable media and the rise of English commercial theater*, University of Michigan Press, Michigan.
- Fischer-lichte, Erika. (2008). *The Transformative Power of Performance*, Saskya Iris Jain (Trans). Routledge, New York.
- Hermann, Max. (1981). *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft: 15-24.
- Homan, Daniel, and Sidney Homan. (2014). "The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor." *Comparative Drama*, vol. 48, no. 1/2, pp. 169-186., www.jstor.org/stable/24615358. Accessed 05 May 2021.
- Kristeva, Julia. (1984). *Revolution in Poetic Language*, Margaret Waller (Trans), Leon Roudiez (intro), Columbia University

بول، آگوستو (۱۳۷۷)، *تئاتر ستمدیدگان*، ترجمه نیکو سرخوش، پیام یونسکو، سال بیست و نهم، شماره ۳۳۰، صص ۳۲-۳۶.

زرین کوب، عبدالحسین (۱۳۹۲)، *ارسطو و فن شعر*، تهران، نشر امیرکبیر.

شکتیر، پچارد (۱۳۹۷)، *نظریه اجرا*، ترجمه مهدی نصرالله‌زاده، تهران، نشر

New York.

White, Gareth. (2012). "On Immersive Theatre." *Theatre Research International*, 37, no. 3. pp 221–235.

Worthen, W.B. (2012). The Written Troubles of the Brain: 'Sleep No More' and the Space for Character. *Theatre Journal*, 64 (1): 79–97.

Press, New York.

Klich, Rosemary E. (2015). *Playing a Punchdrunk Game: Immersive Theatre and Videogames*. In: Frieze, James, ed. *Framing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*. Palgrave Macmillan, Basingstoke, pp. 221-228.

Schechner, Richard. (1994). *Environmental Theater*, Applause,

The Effect of Audience Participation On Performance Text In Game-Theatre*

Azadeh Ganjeh**¹, Mahsa Abbasi²

¹Assistant Professor, Department of Performing Arts, School of Performing Arts. College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

²Master of Drama Literature, Department of Drama Literature, Faculty of Art, Soore University, Tehran, Iran.

(Received: 27 May 2021, Accepted: 22 Dec 2022)

Game-theater is a hybrid phenomenon which arises from the Intermediality of video game and theater. This intermedial production carries the features and specifications of both performing events. The immersed atmosphere of this hybrid performative phenomena leads to a unique theatrical experience, actively engaging participants in the performance space. Although theatre audiences always participate in any theatre as a spectator, in game-theatre, audience participation is not passive since it is inevitably necessary for the completion of the performance. The audience is not only the player of a video game but also acts as a character in the play. Therefore, the spectator is transforming to spect-actor. Other creative members of the group (including actors) should adjust and react according to this active participation. In this interactive theatre production, the spect-actor is free to choose actions, interact with actors and wander in the architectural space of the performance on the basis of a story telling event. Considering the nonlinear, live and interactive nature of this production, the script keeps an open structure in order for the variables that are brought into the performance by the audience participation. In other words, the participant's choices, actions and gestus in combination with a narrative dramatic core give birth to a performance-text particularly designed for an immersive and interactive performance. This text transforms with each and every participant. The participant not only interacts with the performance on stage but also with the script. These features give an unpredictable characteristic to game-theatre, however the shaping the whole process is based on a dramatic core which is a way to unify all actions. Furthermore, it helps the performance to maintain its goal that is the final promised achievement similar to video games. This final achievement and predictable future is very similar to the determined destiny of a tragic character. During the performance, the spect-actor should challenge with side quests, a turning point and a resolution to carry on the predesignated mission. One should note that in the first en-

counters with a production, the spectator doesn't have skills and knowledge equal with other prepared members of the performance group. Therefore, the simplicity and familiarity of the narrative and the initial introduction of characters are essential. Aristotelian drama can provide an appropriate narrative core to encourage role-playing and action. However, according to the dynamic and ever-changing nature of game-theater, the script is not anymore a solid base from which to perform, but it should be considered as a foundation material which undergoes a transformation. Hence, the concept of change in media according to the theory of intertextuality, can validate the inevitable dynamic transformation of Aristotelian plays into a performance text while performing game-theater. In this process, the encounter of spectator as a cultural text with an Aristotelian drama as the hypertext, produces a performative intertext. This intertext contains both verbal and performing elements and should remain open to audience participation. This study tries to explain how the process of interaction and co-execution affects the structure and dramatic elements of an Aristotelian drama as an appropriate dramatic core for game-theater.

Keywords

Game-Theater, Immersive Theater, Audience Participation, Intertextuality, Performance-Text.

*This article is extracted from the second author's master thesis, entitled: "The process of adapting Aristotelian drama in producing the text for Game-theater performances based on intertextual theory" under supervision of the first author at Soore University.

**Corresponding Author: Tel: (+98-912) 3384231, Fax: (+98-21) 66415282, E-mail: azadeh.ganjeh@ut.ac.ir