



ترکیب نمایش و

فناوری‌های نوین رسانه‌ای

امی پترسن جنسن



ترجمه سهند زرشکیان

(دیکسون، ۲۰۰۷: ۱۵-۱۴). فناوری‌های دیجیتال بر اجرای غیرخطی نمایش، تکه‌تکه کردن زمان و مکان، و گسترش چشمگیر نمایش زنده تأثیر زیادی گذاشته‌اند (آوسلاندر، ۱۹۹۹).

استفاده از فناوری‌های دیجیتال برای خلق و اجرای نمایش‌هایی که برای مخاطبان نوجوان تهیه می‌شوند، مزیت‌های زیادی در پی دارد. مثلاً برخی شرکت‌های بین‌المللی که در حوزه سرگرمی‌های آموزشی فعالیت می‌کنند، برنامه‌های تلویزیونی مشهوری همچون «دورای کاشف» یا «گلوله‌های آبی» را بازتولید کرده‌اند تا با بهره‌گیری از آثار مشهور و پرفرمدار، از همراهی مخاطبان جدید در نقاط گوناگون برخوردار شوند. از سوی دیگر، برخی مؤسسات برگزارکننده نمایش برای نوجوانان، آثاری خلق می‌کنند که با کمک آن‌ها مخاطبان را در تجربه‌های فناورانه جدید با خود همراه می‌کنند. همچنین، شرایطی فراهم می‌کنند که شخصیت‌های داستانی را در موقعیت‌های برخط یا دیجیتال قرار دهند تا بدین صورت درون‌مایه‌های نوین و مسائلی را که به واسطه فناوری‌های جدید خلق می‌شوند، کشف و بررسی کنند.

در قرن بیست‌ویکم در سرتاسر جهان علاقه‌های مشترک جدیدی برای استفاده از رسانه‌های نوین

نمایش و فناوری‌های دیجیتال

نقش فناوری‌های دیجیتال در دوران معاصر غیرقابل چشم‌پوشی است. فناوری‌های دیجیتال فراگیر شده‌اند و در جامعه‌های امروزی نقش مهمی بازی می‌کنند. امروزه استفاده از تلفن همراه، حضور و فعالیت در شبکه‌های اجتماعی و بهره‌گیری از فناوری‌های برخط بر تعامل و مراوده‌های اجتماعی روزمره اکثر افراد تأثیر بسزایی می‌گذارد. فناوری‌های نوین شرایطی فراهم کرده‌اند که افراد هر زمان که اراده کنند، به اطلاعات موردنیازشان دسترسی داشته باشند، از توان ارسال و دریافت محتوا برخوردار شوند و همه‌جا و همه‌وقت با افراد دیگر ارتباط برقرار کنند.

فناوری‌های دیجیتال در عرصه نمایش نیز بسیار تأثیرگذارند. امروزه با استفاده از فناوری‌های دیجیتال نمایش‌های پرشماری تهیه و پخش می‌شوند. فعالان عرصه نمایش به راه‌های گوناگون از فناوری‌های ارتباطی استفاده می‌کنند و با کمک آن‌ها درک و دریافت از مفاهیم مربوط به زمان، مکان و نمایش را ارتقا می‌دهند. محققان بر این باورند، تولید فیلم در اواخر دهه ۱۹۰۰ و تبعات ناشی از فراگیری این فناوری شرایطی فراهم ساخت که نمایش در ابعاد گوناگون رشد و گسترش پیدا کند



استفاده می‌کنند تا با هویت‌های گوناگون آشنا شوند، روش‌های جدید ایجاد ارتباط را فراگیرند و محدودیت‌های زمانی و مکانی در تعاملات شخصی‌شان را کشف و بررسی کنند.



این سواد نوین (نمایش)، برای هدایت و پیشبرد فرهنگ معاصر ضرورت دارد

رسانه‌های جدید و سواد نوین در عرصه نمایش آموزشی

با توجه به پدیده جهانی شدن و نقش ابزارهای نوین دیجیتال که بر تسهیل آموزش و یادگیری کارآمد تأثیر می‌گذارند، لازم است معلمان با قابلیت‌ها و امکانات ارتباطی چندوجهی معاصر آشنا شوند (کالانتزیس، ۲۰۰۵).

در عرصه هنرهای زیبا و هنرهای نمایشی نیز آموزگاران شروع به استفاده از فناوری‌های نوین کرده‌اند. آموزگاران در پی استفاده از روش‌های نوینی هستند که ترکیبی از رسانه‌های جدید و قالب‌های هنری را شامل می‌شوند و می‌توانند کارایی و بازده کلاس‌های درس را ارتقا دهند. هنر برای کمک به کودکان به‌منظور مقابله با چالش‌های جهان دیجیتال، نقش مهمی ایفا می‌کنند و آموزش سواد دیجیتال باید یکی از عناصر اصلی تحصیلات هنری معاصر محسوب شود. به خاطر استفاده روزمره افراد

و فناوری‌های رسانه‌ای برای تولید و اجرای نمایش ایجاد شده‌اند. **هنری جنگینز**، محقق حوزه رسانه، ترکیب رسانه‌های متنوع در دوران معاصر را نشانی از این واقعیت می‌داند که افراد در کشورهای گوناگون در عصر معاصر در یک جامعه بین‌المللی فرهنگی همگرا زندگی می‌کنند. جنگینز معتقد است، در این عرصه ذهنی و فرهنگی جدید، تهیه‌کنندگان و مخاطبان در معرض گستره وسیعی از فناوری‌های نوین قرار گرفته‌اند که آن‌ها را توانمند می‌کند تا محتویات رسانه‌های متعدد را بایگانی، تفسیر، ضبط و بازنشر کنند. همچنین، فناوری‌های نوین روش‌هایی را که مخاطبان می‌توانند از طریق آن‌ها با نهادهای دولتی و آموزشی و تجاری تعامل داشته باشند، تغییر داده‌اند. شکل‌گیری جامعه فرهنگی همگرا فرصتی فراهم ساخته است تا ساختارهای فرهنگی به‌صورت قابل توجهی تغییر کنند؛ به گونه‌ای که جوانان بتوانند در عرصه‌های فرهنگی، سیاسی و اجتماعی تجربه‌های مشارکتی بیشتری داشته باشند

جوانان در جامعه فرهنگی همگرا مشارکت فعال دارند و در آن با ابزارها و مفاهیم فناورانه‌ای که به ایجاد همگرایی در محیط‌های بیرون مدرسه منجر می‌شوند، آشنا می‌شوند. آن‌ها از ابزارهای دیجیتال



تعاملات جدید و گسترش سواد نوین، علاقه‌های دانش‌آموزان را برانگیزند.

حال سؤال این است که منظور از سواد نوین چیست؟ می‌توان گفت، سواد نوین مهارت‌هایی است که به دانش‌آموزان در خصوص نحوه مشارکت فعال در اجتماع کمک کنند. به نظر جنکینز، مهارت‌های مذکور عبارت‌اند از:

- توان آزمودن محیط اطراف و تجربه‌ورزی در آن، به‌مثابه روشی برای حل مسئله؛
- توان مطابقت با هویت‌های دیگر، به‌منظور بروز ابتکار و اکتشاف؛
- توان ایجاد مدل‌هایی پویا از فرایندهای زندگی واقعی و تفسیر آن‌ها؛

از رسانه‌های جدید، توسعه برنامه‌های آموزشی و شناخت روش‌های نوین آموزش و یادگیری در عرصه آموزش هنر، باید مدنظر قرار بگیرند.

از آنجا که فناوری‌های نوین بر جامعه ما تأثیر بسزایی می‌گذارند و غالباً از توان افراد برای ارزیابی و فهم مناسب کارکردهایشان پیش می‌افتند، جوانان باید در تعامل با شکل‌های رسانه‌ای جدید هوشیار و فعال باشند. آموزش هنر، به‌خصوص آموزش نمایش، برای ارتقا و گسترش تعاملات معلمان و دانش‌آموزان از موقعیت ویژه‌ای برخوردار است و فراگیری این سواد نوین برای هدایت و پیشبرد فرهنگ معاصر ضرورت دارد. آموزگاران عرصه هنر باید به‌گونه‌ای مؤثر، از طریق ایجاد و گسترش

سواد دیجیتال در کلاس‌های آموزش نمایش

شخصیت‌پردازی و قرار دادن شخصیت‌ها در موقعیت‌های گوناگون، از دیرباز از ویژگی‌های اساسی هنر نمایش بوده است. در حالی که پیرامون اثرات مثبت و منفی فناوری‌های دیجیتال و رسانه‌ای کردن نمایش کماکان بحث و جدل‌های متعددی مطرح است، شکی نیست که استفاده از فناوری‌های نوین و ایجاد ساختارهای اجتماعی جدیدی که توسط آن‌ها ایجاد می‌شوند، رو به افزایش است و در سرتاسر جهان بسیار گسترش یافته است. باید در نظر داشت، تعاملات و ارتباطات دیجیتال، جهان ما را یکسره متأثر ساخته و تغییر داده‌اند. در عین حال، برگزارکنندگان برنامه‌های آموزش نمایش و درام تمایل دارند از محیط‌ها و قابلیت‌های دیجیتال بهره‌مند شوند. زیرا این فناوری‌ها و ابزارها به صورت مستقیم بر درک و شناخت دانش‌آموزان از زمان و مکان تأثیر می‌گذارند. فناوری‌های نوین فرصت‌های متعددی فراهم می‌کنند تا آثاری خلق شوند که مخاطبان جوان بتوانند با آن‌ها ارتباط برقرار کنند.

در عصر حاضر، بخش زیادی از زندگی دانش‌آموزان دیجیتال شده است و بسیاری از جامعه‌ها و گروه‌هایی که دانش‌آموزان به آن‌ها تعلق دارند، واجد ماهیت رسانه‌ای هستند. داستان‌های دیجیتال داستان‌هایی هستند که مخاطبان جوان خوش دارند بشنوند و هنرمندان جوان علاقه دارند روایت کنند. داستان‌های دیجیتال از زندگی، جهان، جامعه‌ها و گروه‌هایی برآمده‌اند که جوانان در آن‌ها و با آن‌ها زندگی می‌کنند. از این رو، باید بیش از پیش به کسب و ارتقای سواد دیجیتال در کلاس‌های آموزش نمایش اهمیت داد و اسباب رشد و گسترش آن را میسر کرد.

پی‌نوشت‌ها

۱. از جمله شرکت Nickelodeon

2. play

3. performance

۴. روشی برای آموزش و یادگیری که در آن دانش‌آموزان و معلمان گاهی حین انجام وظایفشان، به منظور تحقق اهداف از پیش تعیین شده، نقش بازی می‌کنند.

منبع

1. Key Concepts in theatre/Drama education. shifra Schonmann. Seme publishers.2011.

• توان نمونه‌برداری (الگوبرداری و آزمایش) محتویات رسانه‌ای و ترکیب مجدد آن‌ها؛
• توان استفاده مؤثر از ابزارهایی که ظرفیت‌های ذهنی را گسترش می‌دهند؛
• توان ذخیره دانش و مقایسه دانسته‌ها با دیگران، به منظور تحقق یک هدف مشترک؛
• توان ارزیابی اعتبار منابع اطلاعاتی گوناگون؛
• توان پیگیری جریان داستان‌ها و اطلاعات در میان ابزارهای گوناگون؛
• توان جست‌وجو، ترکیب و انتشار اطلاعات؛
• توان آمد و شد بین گروه‌های متعدد و اطلاع از هنجارهای جدید.

همان‌طور که جنکینز اشاره کرده است، سواد رسانه‌ای نوین، با بسیاری از اهداف نمایش فرایندی^۴ و نمایش کاربردی هم‌راستا است. طوری که می‌توانند به گونه‌ای مؤثر و کارآمد به دانش‌آموزان کمک کنند مهارت‌های اجتماعی‌شان را از طریق همکاری و شبکه‌سازی بهبود بخشند. همچنین مهارت‌های تحقیقاتی و فنی کسب کنند و توان ارزیابی و تفکرشان را گسترش دهند. این دو، در ترکیب با هم، برای آموزگاران فرصتی فراهم می‌کنند تا با دانش‌آموزانی ارتباط برقرار کنند که هر روز بیش از پیش به نقشی که فناوری در زندگی روزمره‌شان بازی می‌کند، علاقه‌مند شوند.

فناوری‌های دیجیتال و نمایش دراماتیک

نمونه‌ای که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌شود، نظریات جنکینز را درباره نحوه ارتباط تعاملات مشارکتی و استفاده از رسانه‌های جدید (که به گونه‌ای مؤثر بر عرصه نمایش (درام) تأثیر می‌گذارند)، تأیید می‌کنند.

این نمونه نشان می‌دهد، چگونه اصول نمایش، اجرا، هوش جمعی و مذاکره می‌توانند در ساختاری به کار گرفته شوند که در آن رسانه و نمایش با هم ترکیب می‌شوند. سال ۲۰۰۰ بخش نمایش دانشگاه آریزونا، پیرو برنامه تصویر و صدا در ایالات متحده آمریکا، یک نمایش نوین جمع‌محور تولید کرد و به اجرا درآورد. برنامه تصویر و صدا در پی آن طراحی می‌شود و به اجرا درمی‌آید تا نمایش و ابزارهای رسانه‌ای جدید را با هم ترکیب کند و بدین طریق شرایطی برای ایجاد و ادامه گفت‌وگو بین دانشجویان و گروه‌هایی اجتماعی که به آن‌ها تعلق دارند، فراهم کند.