

دنيا
خداوند
دنيا
مردان

فصلنامه علمی - پژوهشی تئاتر

- صاحب امتیاز: انجمن هنرهای نمایشی ایران
- مدیر مسئول: شهرام کرمی
- سردبیر: دکتر سید مصطفی مختاباد
-
- **اعضای هیات تحریریه:**
- ۱. دکتر فرهاد ناظرزاده کرمانی (استاد، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران)
- ۲. دکتر سید مصطفی مختاباد (استاد، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس)
- ۳. دکتر محمود عزیزی (استاد، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران)
- ۴. دکتر محمدباقر قهرمانی (دانشیار، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران)
- ۵. دکتر فرزانه سجودی (دانشیار، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر)
- ۶. دکتر بهروز محمودی بختیاری (دانشیار، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران)
- ۷. دکتر مهرداد رایانی مخصوص (استادیار، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی)
- ۸. نصرالله قادری (پژوهشگر)
-
- مدیر داخلی: دکتر مهدی نصیری
- دبیر اجرایی: الناز اسماعیل پور
- ویراستار فارسی: شیرین رضاییان
- ویراستار انگلیسی: آی سان نوروزی
- مدیر هنری: شیما تجلی
- اشتراک: علیرضا لطفعلی
-
- **لیتوگرافی، چاپ و صحافی: چاپ کوثر**
خیابان شهید قدوسی، ابتدای سبلان شمالی، پلاک ۱۸. (۸۸۴۲۹۵۵۳)
-
- قیمت: ۱۰۰۰۰ تومان
-
- نشانی: تهران، بلوار کریمخان زند، خیابان آبان جنوبی، کوچه ارشد، پلاک ۱۰، طبقه دوم، انتشارات نمایش
-
- تلفن: ۸۸۹۴۶۶۶۹
- کد پستی: ۱۵۹۸۷۷۴۵۱۷
- www.quarterly.theater.ir
- نشانی الکترونیک: ft.drama@gmail.com
- استفاده از مطالب فصلنامه با ذکر مأخذ آزاد است.

این فصلنامه به استناد مجوز شماره ۳۴۳۴ / ۱۲۴ به تاریخ ۸۸/۷/۸ اداره کل مطبوعات داخلی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتشر می‌شود و براساس مجوز شماره ۱۳۷۲۳۲ / ۱۸ / ۳ مورخ ۹۳/۷/۱۸ وزارت علوم و تحقیقات و فناوری از شماره ۵۶ (بهار ۱۳۹۳) دارای درجه علمی پژوهشی است.

این نشریه در پایگاه Sid و ISC نمایه می‌شود.

**راهنمای تهیه و شرایط ارسال
نوشتارهای علمی در
فصلنامه تئاتر**

فراخوان پذیرش مقاله

در فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر

فصلنامه‌ی علمی پژوهشی تئاتر در نظر دارد تا چهار شماره‌ی پیش رو را با هدف توسعه‌ی مبانی نظری و ارائه دستاوردها و راه‌کارهای علمی و تحقیقاتی در حوزه‌ی تئاتر با تاکید و توجه به موضوع‌های زیر منتشر کند:

- شماره ۷۶: میزانسن و تئاتر امروز

- شماره ۷۷: اقتباس ادبی - نمایشی و بینامتنیت

- شماره ۷۸: نمایشنامه و اجرا؛ تقابل یا تعامل

- شماره ۷۹: اشکال نوین اجرایی در تئاتر

محققان و پژوهشگران می‌توانند مقاله‌های خود را مطابق با شیوه‌نامه‌ی ارائه شده تهیه کرده و به صورت کامل، همراه با چکیده و عنوان انگلیسی به نشانی (ایمیل) فصلنامه‌ی تئاتر ft.drama@gmail.com بفرستند.

روشن است که تحریریه‌ی فصلنامه‌ی تئاتر از پذیرش و انتشار مقالاتی که بر اساس شیوه‌نامه تهیه نشده باشند و یا کم و کاستی داشته و یا به نشریه‌ی دیگری ارائه شده باشند، معذور است.

شیوه‌نامه تهیه و شرایط ارسال نوشتارهای علمی در فصلنامه‌ی تئاتر

۱- مقاله به ترتیب، شامل چکیده (حداقل ۳۰۰ و حداکثر ۴۰۰ کلمه)، کلیدواژه‌ها (حداکثر تا هفت کلمه)، درآمد (شامل فرضیه و سوال اصلی، دامنه‌ی پژوهش، رویکرد و نوع پژوهش، اهداف، اهمیت و ضرورت موضوع، بهره‌برداران پژوهش و...)، پیشینه، بحث و بررسی، استدلال برای اثبات فرضیه و نتیجه‌گیری (دستاوردها، نمونه‌ها و الگوها، موانع و مشکلات، پیشنهادها برای ادامه‌ی پژوهش و...) باشد.

۲- برای متن اصلی فارسی از قلم B nazanin اندازه‌ی ۱۳ و برای کلمات انگلیسی از قلم Times New Roman استفاده شود. فصلنامه از پذیرش مقاله‌های بلند معذور است. حجم هر مقاله نباید بیشتر از ۸۰۰۰ کلمه (بدون احتساب فهرست منابع و چکیده) باشد.

۳- رسم‌الخط فصلنامه بر اساس آخرین ویرایش، مصوبه‌ی فرهنگستان زبان و ادب فارسی است. فصلنامه در ویراستاری ادبی مقاله‌ها، بدون تغییر در محتوای آن آزاد است. رعایت نیم‌فاصله در

تایپ مقالات الزامی است. از پذیرش مقالاتی که راهنمای ویرایش فصلنامه در آن‌ها رعایت نشده است، معذوریم.

۴- مشخصات نویسنده یا نویسندگان (نام و نام خانوادگی، مرتبه‌ی علمی، نام دانشگاه یا مؤسسه‌ی محل اشتغال، نشانی، تلفن و دورنگار) در صفحه‌ی جداگانه ذکر شود.

۵- ارسال چکیده‌ی انگلیسی (۳۰۰ تا ۴۰۰ کلمه) در صفحه‌ای جداگانه، شامل عنوان مقاله، نام نویسنده/ نویسندگان، مؤسسه/ مؤسسات متبوع و رتبه‌ی علمی آنان الزامی است. ویرایش ادبی چکیده‌ی انگلیسی پس از تایید برعهده‌ی فصلنامه‌ی تئاتر است.

۶- منابع استفاده شده در متن (همچنین جدول‌ها و نمودارها) در پایان مقاله و براساس ترتیب الفبایی نام‌خانوادگی، نام نویسنده (نویسندگان) به شرح زیر آورده شود:

- کتاب: نام خانوادگی، نام. (تاریخ انتشار) نام کتاب (حروف سیاه، قلم شماره‌ی ۱۱)، نام و نام خانوادگی مترجم، جلد، نوبت چاپ، محل نشر، ناشر.

- مقاله‌ی منتشرشده در نشریه: نام خانوادگی، نام. (سال انتشار) عنوان مقاله، نام نشریه (حروف سیاه، قلم شماره ۱۱)، دوره، شماره‌ی نشریه، شماره‌ی صفحه‌ها.

- مقاله‌ی ترجمه‌شده در نشریه: نام خانوادگی، نام. (سال انتشار) عنوان مقاله، نام و نام خانوادگی مترجم. نام نشریه (حروف سیاه، قلم شماره ۱۱)، دوره، شماره‌ی نشریه، شماره‌ی صفحه‌ها.

- پایگاه‌های اینترنتی: نام خانوادگی، نام. (سال انتشار مقاله) عنوان مقاله، نام نشریه‌ی الکترونیکی (با حروف سیاه، قلم شماره ۱۱) دوره، تاریخ مراجعه به سایت، نشانی دقیق پایگاه اینترنتی.

۷- درباره‌ی مقالاتی که از پایان‌نامه استخراج شده‌اند، نام استاد راهنما به عنوان نویسنده‌ی دوم و نویسنده‌ی مسئول مقاله ذکر شود و درباره‌ی مقالاتی که به صورت مشترک توسط بیش از یک پژوهشگر تألیف شده ذکر نام نویسنده‌ی مسئول الزامی است.

۸- ارجاع‌های داخل متن اصلی، بین پرانتز (نام خانوادگی، سال: شماره‌ی صفحه، صفحه‌ها) قرار داده شوند. درباره‌ی منابع غیرفارسی، همانند منابع فارسی عمل شود و معادل لاتین کلمات در پایان مقاله بیاید. نقل‌قول‌های مستقیم بیش از ۴۰ واژه به صورت جدا از متن با تورفتگی (نیم سانتی متر) از طرف راست (با قلم شماره‌ی ۱۲) درج شوند.

۹- نام کتاب‌ها در داخل متن به صورت سیاه و مورب (قلم شماره ۱۱) و نام مقاله‌ها در داخل گیومه قرار گیرند.

۱۰- تمامی توضیحات (توضیحات، معادل انگلیسی اسامی، عناوین و...) در پایان مقاله و در قسمت پی‌نوشت قرار گیرند.

۱۱- پذیرش مقاله مشروط به تأیید داوران و شورای تحریریه‌ی فصلنامه خواهد بود.

۱۲- تأکید می‌شود نویسنده/ نویسندگان با ارسال مقاله‌ی خود برای ارزیابی در فصلنامه متعهد می‌شوند که مقاله‌ی آنان در هیچ‌یک از مجله‌های داخل یا خارج از کشور و یا در مجموعه مقاله‌های

همایش‌ها چاپ و ارائه نشده است. مسئولیت حقوقی این موضوع برعهده‌ی نویسنده/ نویسندگان است.

۱۳- فصلنامه‌ی تئاتر فقط مقاله‌هایی را می‌پذیرد که به زبان فارسی و در زمینه‌ی هنر تئاتر و حاصل پژوهش نویسنده/ نویسندگان باشند.

۱۴- مقالاتی که تمامی موارد مربوط به این شیوه‌نامه در نگارش، تایپ (فونت و قلم و...) و ارائه‌ی آن‌ها رعایت نشده باشد، پذیرفته نخواهد شد.

۱۵- دریافت مقاله در این فصلنامه، فقط از طریق نشانی ft.Drama@gmail.com انجام می‌پذیرد.

سخن سردبیر ۹

بررسی ظرفیت تئاتر و هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری در استان اصفهان

مریم شکری‌زاده / ندا ترابی‌فارسانی / سجاد باغبان‌ماهر ۱۳

سنجش انرژی مصرفی در اتودهای بیومکانیک میرهولد با استفاده از فناوری شتاب‌سنجی سه
محوره

علیرضا هایل‌مقدم / مهدی حامدسقیان / مهدی خالقی تازجی ۳۵

نقالی و پنسوری؛ ایستایی و پویایی (مطالعه‌ی تطبیقی دو گونه‌ی نمایشی ایران و کره)

مجید سرسنگی / نیلوفر زارع ۵۳

اهداف تربیت در بازی‌های نمایشی

مهرداد رایانی‌مخصوص / بهراد باقری ۷۳

چگونگی تبدیل روایت دراماتیک به فضای دراماتیک با استفاده از عناصر میزانشن براساس
نظریه حس مکان نوربرگ شولتز

محمدحسین عابدی / ایرج اعتصام / سیدمصطفی مختابادامری / آزاده شاهچراغی ۹۵

تقابل کنش حماسی و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس

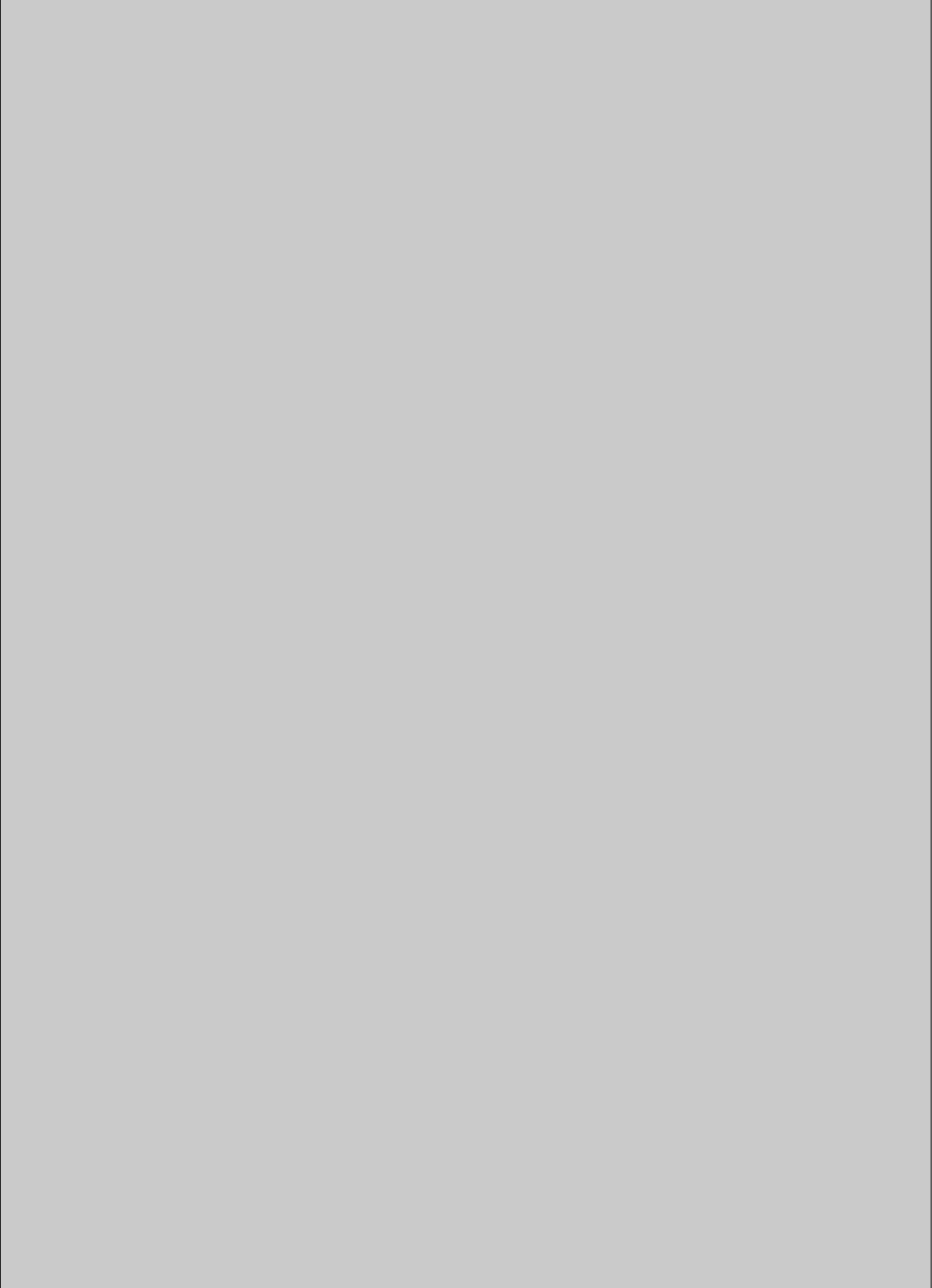
عرفان ناظر ۱۱۵

سخن سردییر

تئاتر هنری کهنسال است که در سیر تحولات تاریخی از منزلگاه‌های متنوع خلاقه و تجربی عبور کرده‌است و امروز در هزاره‌ای نو باید بتواند متناسب با قدمت خود از تاثیرگذاری هنرمندانه‌ای برخوردار شود در غیر این صورت به‌طور طبیعی در جهان متراکم رسانه‌ای با تنوع هنرهای ترکیبی و مدرن، مانایی خود را از دست می‌دهد. یکی از رموز حیات مداری و پایداری هنرهای باستانی و تک‌ساحتی چون تئاتر، بی‌تردید نسبت مستقیم ارتباط آن با مفهوم‌سازی در کشف و بیان حقیقت و پرسش‌گری زیباشناسانه و فلسفی نوپدید است، زیرا مخاطب جدی تئاتر امروز این هنر یگانه، در هر فضای متفاوت صحنه‌ای از سالن رسمی تا فضاهای غیررسمی عمومی، وقتی که به دیدار این هنر روی می‌آورد در انتظار ملاقات رخداد و رویدادی هستی بخش و شالوده‌شکن است تا با کشف و شهود آن‌ها مفاهیم عمیق و متفاوت را تجربه کند. مخاطب با انتخابی ناب به رویارویی با صحنه کهن، کلاسیک، مدرن، پست‌مدرن و آوندگارد دست می‌زند تا از این آوردگاه به حس و روحی متفاوت ارتقاء یابد. با چنین چشم‌اندازی از جایگاه و نقش تئاتر در زیست‌بوم خلاقیت هنر امروز، به آسانی می‌توان دریافت که هنری چون تئاتر باید کاشف زیبایی‌زبانی و مفهومی - فرمیک تازه و تاثیرگذاری باشد تا تماشاگر مضطرب و پرسش‌گر این دوران آشوب متقاعد گردد که این هنر حامل اندیشه و زبانی نو است که بخشی از مانده‌های زمینی پیچیده و ناگفته و ناشنیده را به او هدیه می‌کند.

تاریخ تئاتر از سپیده دمان حضور در میان مردم با تکیه بر عنصر فلسفی دیالوگ، قصد گفت‌وگو و طرح مفاهیمی انسانی را داشت تا انسان را در تقابل و زیست با هستی‌های

ناشناخته و اسرار پیچیده نامشکوف همداستان و همزبان نماید. طرح فلسفی موضوعات اسطوره‌ای در آثار نمایشی یونان باستان که تقابل انسان با خدایان بی‌رحم، ناتوانی او در فرار از تقدیر و در نهایت همذات‌پنداری با قهرمان حماسی و تراژیک در قبول سرنوشت شوم و یا قیام علیه تقدیر محتوم بود، همه و همه بیانگر اوج زیبایی اندیشه فلسفی و بیانی هنرمندان تئاتر آن دوران در خلق ذهنیت نمایشی بوده است. اگر ما امروز به ساحت اندیشگی تراژدی‌نویسان یونانی در طرح پرسش‌های جاودانه انسانی با دیده اعجاب و تحسین می‌نگریم به دلیل تسلط و شناخت آن‌ها در چگونگی خلق آثار صحنه‌ای با موضوعات متنوع دوران خود و در آمیختگی با مفاهیم فلسفی و زیباشناسانه است؛ تسلط و چیره‌دستی‌ای که موجب جاودانگی خلاقیت نمایشی آن‌ها گردید، شیوه و روشی که تا به امروز در متن به صورت بینامتنیت و در صحنه به عنوان نگاه فراتئاتری دنبال می‌شود، رویکردی که موجب گردید تا هنر تئاتر با همه امکانات اندک در مقایسه با هنرهای مدرن دیگر همچنان جاذب برای انتخاب از سوی هنرمندان و مخاطبان سخت‌گیر به حساب آید. در کشور ما به دلیل عمر کوتاه حیات تئاتری و عدم توسعه این هنر در امر جریان‌سازی، اهتمامی همه‌جانبه در بازاندیشی و نوآوری حوزه خلاقیت نمایشی لازم است تا گونه‌ای رنسانس و تجدید حیات برای عبور از دوران نوباوگی و جلوس در عصر بلوغ رخ دهد. این هدف جز با نگاه و اندیشه در کشف و بیان مفاهیم هر آنچه فلسفی و شاعرانه، به دست نمی‌آید. به زبانی ساده، رویش روح تازه تئاتر ما همانا آبیاری با روح فلسفی و پرسش‌گری است. ضرورتی که باید بر آن بیشتر اندیشید.



بررسی ظرفیت تئاتر و هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری در استان اصفهان

- مریم شکری زاده
- ندا ترابی فارسانی (نویسنده مسئول)
- سجاد باغبان ماهر

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۶/۱۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۶/۲۶

بررسی ظرفیت تئاتر و هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری در استان اصفهان

کارشناس ارشد مدیریت جهانگردی، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان

مریم شکری زاده

استادیار گروه موزه و گردشگری، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان

ندا ترابی فارسانی

استادیار گروه موزه و گردشگری، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان

سجاد باغبان ماهر

این مقاله از پایان‌نامه‌ای با عنوان «بررسی توانایی‌های رونق گردشگری شهر اصفهان با تکیه بر هنرهای نمایشی» به نویسندگی مریم شکری زاده و به راهنمایی ندا ترابی فارسانی و صدرالدین طاهری و مشاوره‌ی سجاد باغبان ماهر استخراج شده است.

چکیده

شناخت توانایی‌های فرهنگی هر اقلیم می‌تواند به کشف راهکارهایی برای رونق گردشگری و حفظ میراث ناملموس منتهی گردد. سوال اصلی پژوهش حاضر آن است که موقعیت استراتژیک مناسب در راستای بهره‌گیری از هنرهای نمایشی و تئاتر برای رونق گردشگری در استان اصفهان چیست و از آنجایی که تعیین موقعیت استراتژیک مناسب، نیازمند شناسایی نقاط قوت و ضعف تئاتر و هنرهای نمایشی استان اصفهان و فرصت‌ها و تهدیدهای این حوزه است، روش SWOT به کار برده شده است. دامنه پژوهش حاضر نیمه اول سال ۱۳۹۷ است و منطقه مورد مطالعه استان اصفهان. در ابتدا با استفاده از روش نمونه‌گیری گلوله برفی دیدگاه‌های ۴۸ تن از خبرگان هنرهای نمایشی و گردشگری استان اصفهان با مصاحبه ساختاریافته گردآوری شد. سپس با هدف امتیازدهی به عوامل شناسایی شده، پرسشنامه‌ای که براساس داده‌های فرم مصاحبه تنظیم گردیده بود، در اختیار خبرگان قرار گرفت. درنهایت پس از تجزیه و تحلیل داده‌ها با تشکیل ماتریس عوامل داخلی و خارجی به تدوین استراتژی اقدام گردید. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد مجموعه استراتژی‌های رقابتی بهترین راهبرد برای بهره‌گیری از تئاتر و هنرهای نمایشی در رونق گردشگری استان اصفهان است. مجموعه استراتژی‌های رقابتی که در این راستا ارائه شده‌اند عبارتند از: آفرینش آثار سازگار با سنت‌ها و سلايق مردم و توجه به پیشینه و غنای نمایش‌های سنتی ایران، بسترسازی مناسب برای بخش خصوصی با هدف مشارکت در سرمایه‌گذاری و حمایت مالی گروه‌های نمایشی و خارج نمودن هنر از زیر نظر دولت، ایجاد فضای رقابتی سالم و باز در میان گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی و دادن مجوز نمایش بدون جانبداری، و تلفیق نمایش‌های سنتی و آیینی با نمایش‌های مدرن و زمینه‌سازی برای هم‌افزایی نسل‌های قدیم و جدید هنرمندان.

واژگان کلیدی: تئاتر، هنرهای نمایشی، گردشگری فرهنگی، گردشگری هنری، استان اصفهان.

درآمد

گردشگری در دهه‌های اخیر رشدی مستمر و روز افزون داشته و تنوع و گوناگونی عمیقی را تجربه کرده (مجیدی، ۱۳۸۹: ۲۵۹) و به سومین صنعت بزرگ دنیا بدل شده است (میرفهادی^۱ و همکاران، ۲۰۱۴: ۱۰۸). طبق نظر کارشناسان، این صنعت به منظور تنوع بخشیدن به منابع رشد اقتصادی و درآمدهای ارزی و همچنین ایجاد فرصت‌های شغلی از اهمیت فراوانی برخوردار است (طیبی و همکاران، ۱۳۸۶: ۸۴). از طرفی یکی از شاخه‌های گردشگری، گردشگری فرهنگی است که طبق آمار سازمان جهانی گردشگری سهمی ۳۷ درصدی از گردشگری بین‌المللی را به خود اختصاص داده است (باقرنیا و احمدیان، ۱۳۹۳). گردشگری فرهنگی طیف وسیعی از فعالیت‌ها را شامل می‌شود که شامل میراث‌ها، فعالیت‌های نمایشی مانند موسیقی، رقص و تئاتر است (هیوز و آلن^۲، ۲۰۰۵: ۱۷۶).

هنرهای نمایشی و نمایش در ایران نیز پیشینه‌ای طولانی دارند. نمایش در آغاز از تحول رسم‌ها و نیایش‌های مذهبی بیرون آمد. در ابتدا خود را در میان اجتماعات قبیله‌ای بروز داد و سپس در قالب اشکالی نظیر نقالی نمایان شد (بیضایی، ۱۳۹۶: ۲۹). به نظر می‌رسد نمایش در ایران کهن به سبب تکیه بر روایتگری با پتواژگویی انجام می‌شده که نمونه آن سنت گوسانی پیش از اسلام و نقالی در دوران اسلامی است (طاهری، ۱۳۹۰: ۴۳). اصفهان نیز نزدیک به یکصد و چهل سال پایتخت صفویان بوده و در آن زمان شبیه‌خوانی (تعزیه) که تنها تئاتر جهان اسلام است و یکی از اصیل‌ترین اشکال نمایش به‌شمار می‌آید از بطن مراسم محرم پدید آمده و با حمایت صفویان، نقالی و قصه‌خوانی که از والاترین جلوه‌های فرهنگ ایرانی و بستر تئاتر روایتی است شکوفا شده است (ممنون، ۱۳۹۶: ۸؛ طاهری، ۱۳۹۰: ۵۰-۴۱) از طرف دیگر ورود تئاتر به عنوان یکی از اشکال هنرهای نمایشی و به‌معنای غربی آن به سال ۱۲۶۷ ه.ش برمی‌گردد و پیشگامان این هنر معاصر ارامنه بوده‌اند (ممنون، ۱۳۷۰: ۴۲).

همان‌گونه که در سند چشم‌انداز توسعه میراث فرهنگی و گردشگری (۱۳۸۴ تا ۱۴۰۴) آمده است، برای توسعه گردشگری، شناسایی و معرفی بازارهای هدف، احیا و ارتقاء جاذبه‌های متنوع گردشگری کشور در زمینه‌های مذهبی، فرهنگی، تاریخی و افزایش ظرفیت‌های گردشگری در نقاط پر جاذبه کشور یک امر حیاتی است، پس شناسایی این توانایی‌ها می‌تواند این مهم را محقق سازد (اروجی، ۱۳۸۳).

در پی مقدمه بالا، این پرسش مطرح می‌شود که چگونه می‌توان از ظرفیت‌ها و توانایی‌های هنرهای نمایشی در استان اصفهان در راستای رونق گردشگری استفاده کرد. این پژوهش در پی شناسایی ظرفیت‌ها و یافتن استراتژی‌های مناسب برای بسترسازی در این زمینه صورت گرفته است.

در راستای اهداف پژوهش، پرسش‌های زیر طراحی گردیده:

۱. استان اصفهان چه توانایی‌هایی برای رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی دارد؟
۲. استان اصفهان چه ضعف‌هایی برای رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی دارد؟
۳. استان اصفهان چه فرصت‌هایی برای رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی دارد؟
۴. استان اصفهان با چه تهدیدهایی در رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی روبه‌رو است؟

۵. موقعیت استراتژیک مناسب در راستای بهره‌گیری از هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری در استان اصفهان چیست؟
۶. راهکارهای بهره‌گیری از هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری در استان اصفهان کدامند؟

پیشینه تحقیق

در ارتباط بین گردشگری و هنرهای نمایشی مطالعاتی صورت گرفته که در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره می‌گردد.

ابازی^۳ (۲۰۱۷) در مقاله‌ای با نام «همگرایی تئاتر و گردشگری به عنوان ابزاری برای بیان فرهنگ» تئاتر و گردشگری را ابزارهایی می‌داند که در راستای یکپارچگی ملی و بین‌المللی عمل می‌کنند و منجر به نزدیکی و یکپارچگی ملت‌ها از طریق همکاری‌های فرهنگی، آموزشی، اقتصادی، اجتماعی و سیاسی می‌شوند. گردشگری و تئاتر، ابزارهای ارزشمندی برای بیان و حفظ فرهنگ هر جامعه‌ای به حساب می‌آیند.

پک و همکاران^۴ (۲۰۱۲) در مقاله «نمایش‌های عروسکی آبی در دلتای رودخانه سرخ و فرادست: گردشگری و احیا یک سنت قدیمی» به دنبال بررسی رابطه بین افزایش و توسعه صنعت گردشگری بین‌المللی و محصولات فرهنگی در اجرای نمایش عروسکی آبی در ویتنام بوده‌اند. نمایش‌های عروسکی آبی نوعی خیمه‌شب‌بازی است که در آیین‌های اجتماعی نظیر جشن برداشت برنج در ویتنام برگزار می‌شود. علاوه بر آن در طول سال با برگزاری فستیوال‌های خاص و همچنین با همکاری شرکت‌های گردشگری طبق یک جدول زمان‌بندی شده برای جذب مخاطبان اقدام به برگزاری این نمایش سنتی می‌شود. به باور نویسندگان این مقاله نمایش عروسکی آبی می‌تواند نماینده هنر باستانی، فرهنگ و سبک زندگی مردم باشد و همزمان با جذب گردشگران به مدرنیزه‌شدن کشور کمک کند. کادنی و رویا^۵ (۲۰۱۱) نیز مقاله‌ای ارائه داده‌اند با نام «تئاتر و فستیوال‌های چندفرهنگی در لودز لهستان، ابزاری برای مدیریت اوقات فراغت در بین ساکنان و گردشگران»؛ نتایج پژوهش نشان می‌دهد که این رویدادها باعث توسعه فرهنگی شهر می‌شوند. این مقاله به معرفی تئاترهایی که در این شهر برگزار می‌شود پرداخته و از آن‌ها به عنوان یک عامل مهم در گذران اوقات فراغت برای ساکنان و گردشگران یاد می‌کند.

سونگ و چونگ^۶ (۲۰۱۰) مقاله «ویژگی‌های موثر در سطح رضایت‌مندی و وفاداری گردشگران در اجراهای تئاتری: شواهدی از یک پژوهش کیفی» را منتشر کرده‌اند. در این پژوهش در بین یک جامعه آماری ۳۱ نفره اقدام به شناسایی ۳۴ متغیر شده که در سطح رضایت و وفاداری گردشگران تئاتر تاثیرگذار هستند و در نهایت این عوامل به ۵ دسته عمده تقسیم‌بندی شده‌اند. این عوامل عبارتند از: صحنه نمایش، ویژگی‌های اجرا (اجرای منحصر به فرد، اجراکننده‌های حرفه‌ای، بروز درست احساسات از سوی هنرمندان، منظم بودن اجرا و ...)، محل (محیط تئاتر، دید داشتن از صندلی، ایمنی و امنیت محل برگزاری و ...)، خدمات (قیمت بلیط، مدت زمان مناسب اجرا، فعالیت‌های فروش مرتبط با اجرا) و ویژگی‌های مرتبط با گردشگر (درک گردشگران از فرهنگی که در حال نمایش است (ویژگی ذاتی) و معاشرت گردشگران (ویژگی بیرونی)). همچنین بیان می‌دارند که محتوای

اجراها باید با فرهنگ و جاذبه‌های ویژه هر سرزمین در پیوند باشد و همچنین نمایش‌ها باید فرهنگ محلی، اجراکننده‌های حرفه‌ای و فن‌آوری‌های نوین را برای دستیابی به رضایت‌مندی و وفاداری گردشگران با یکدیگر تلفیق کنند.

هاشیموتو^۷ (۲۰۰۳) در مقاله «حفاظت و گردشگری: هنرهای نمایشی مردمی در ژاپن معاصر» چنین بیان می‌کند که هنرهای نمایشی مردمی در پیوند با گردشگری می‌تواند هویت و بازتاب جهانی یابند. از طریق مطالعاتی که درباره هنرهای نمایشی صورت گرفته، محقق به این نتیجه می‌رسد که گسترش وسایل ارتباطی مدرن نظیر شبکه ریلی و مجلات مربوط به سفر و... نقش موثری در این فرآیند هویت‌بخشی ایفا می‌کنند.

طی مطالعه‌ای با نام «تئاتر در لندن و ارتباط آن با گردشگری» که توسط هیوز (۱۹۹۸) انجام گرفت، بیان شده که تئاتر به عنوان یک عامل مهم در انتخاب یک شهر به عنوان مقصد گردشگری می‌تواند نقش مهمی ایفا کند. در این پژوهش همچنین نشان داده شده که گردشگران یک سوم از مخاطبان تئاتر را شامل می‌شوند که می‌توانند یک منبع با ارزش درآمدی که باعث پایداری تئاتر در این شهر می‌شود، به حساب آیند.

در ایران مطالعات چندانی در این راستا انجام نگرفته است. رهبرنیا و داوری (۱۳۹۶) در مقاله خود با عنوان «بررسی تعزیه و هنر اجرا (پرفرمنس آرت) با تاکید بر تعامل با مخاطب» به دنبال ارائه نگرشی نو به هنرهای سنتی و کشف ارتباط میان تعزیه و هنر اجرا، در زمینه ارتباط با مخاطب هستند. نویسندگان در نهایت پس از یک پژوهش اسنادی، هم‌پوشانی و اشتراکاتی بین تعزیه و هنر اجرا در تعاریف مربوط به مخاطب و تعامل و مشارکت با آن‌ها را نشان می‌دهند.

زارعی و نامجو (۱۳۹۵) نیز در مقاله «نقش هنر در تقویت دیدگاه معنوی به گردشگری (با تاکید بر هنرهای نمایشی، آیین‌ها و مناسک)» به تشریح آیین‌ها و هنرها و بررسی ویژگی‌های برخی از آن‌ها از جمله تعزیه، نقالی یا شاهنامه‌خوانی و برخی رسوم، نظیر نخل‌گردانی، قالی‌شویان و... پرداخته و بیان می‌کنند که این نمایش‌ها و آیین‌ها از جذابیت و کارکردهای فرهنگی برخوردارند، پس می‌توان با برنامه‌ریزی دقیق آن‌ها را به عنوان یکی از جاذبه‌های اصلی گردشگری معنوی در نظر گرفت.

مالکی و طالبی (۱۳۹۴) در مقاله «بررسی تعزیه به عنوان یکی از جاذبه‌های گردشگری مذهبی شهرستان خوانسار» به بررسی و معرفی تعزیه و آیین‌های مذهبی شهرستان خوانسار (روستاها، قودجان و تیدجان) می‌پردازند و نشان می‌دهند که با توجه به صنعت گردشگری در جهان امروز و نقش گردشگری مذهبی در جذب گردشگران و تاثیر آن بر توسعه منطقه، این توانایی می‌تواند در راستای جذب گردشگران به این منطقه کمک شایانی کند.

چارچوب نظری پژوهش

با توجه به مطالب بیان‌شده در پیشینه تحقیق می‌توان به این موضوع پی برد که هنرهای نمایشی به عنوان بخش از میراث‌های ناملموس و در جایگاه محصولی جدید در گردشگری برای مقاصد دارای پتانسیل فرهنگی می‌تواند گزینه مناسبی باشد. پژوهش حاضر به دنبال شناسایی ظرفیت‌های هنرهای نمایشی در استان اصفهان برای کمک به

رشد و گسترش صنعت گردشگری این استان است. در راستای شناسایی توانایی‌ها و ضعف‌ها از یک سو و فرصت‌ها و تهدیدها از سوی دیگر از روش اس.دبلیو.آ.تی^۱ به منظور مشخص کردن راهبردهای مناسب استفاده شده است. جدول ۱ اهمیت هنرهای نمایشی را با توجه به پیشینه پژوهش نشان می‌دهد.

جدول ۱. خلاصه پیشینه پژوهش‌های داخلی و خارجی (نگارندگان، ۱۳۹۷).

عنوان	نویسنده/نویسندگان
ابزار بیان فرهنگ	ابازی (۲۰۱۷)
ابزاری برای احیا سنت‌ها	پک و همکاران (۲۰۱۲)
عامل مدیریت اوقات فراغت	کادنی و روبا (۲۰۱۱)
هویت‌یابی نمایش‌ها	هاشیموتو (۲۰۰۳)
عامل موثر در انتخاب مقصد	هیوز (۱۹۹۸)، سونگ و چونگ (۲۰۱۰)، زارعی و نامجو (۱۳۹۵)، مالکی و طالبی (۱۳۹۴)
ابزار تعامل با مخاطب	رهبرنیا و داوری (۱۳۹۶)

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف کاربردی است. در مرحله نخست، به منظور گردآوری اطلاعات در زمینه ادبیات پژوهش از روش اسنادی (شامل مطالعات کتابخانه‌ای، بررسی مقالات، کتاب‌ها، گزارش‌ها و منابع اینترنتی و اسناد بالادستی) استفاده شد. در مرحله دوم، با بهره‌گیری از روش میدانی و استفاده از ابزارهایی نظیر فرم مصاحبه ساختاریافته و پرسشنامه محقق‌ساخت، به جمع‌آوری داده‌های تحقیق اقدام گردید. این پژوهش در نیمه اول سال ۱۳۹۷ صورت گرفته است. محدوده مکانی برای تکمیل فرم مصاحبه و پرسشنامه استان اصفهان بوده است و جامعه آماری این پژوهش را کارشناسان و خبرگان بخش هنرهای نمایشی و گردشگری تشکیل داده‌اند. در این پژوهش از روش گلوله برفی به عنوان یکی از روش‌های نمونه‌گیری غیراحتمالی مبتنی بر هدف استفاده شده است. در گام نخست اقدام به تعیین روایی فرم مصاحبه گردید که از نوع روایی محتوایی بود و به همین منظور فرم مصاحبه در اختیار ۸ نفر از اساتید و خبرگان حوزه‌های هنرهای نمایشی و گردشگری قرار داده شد و سپس شاخص سی.وی.آر^۹ برای هر پرسش محاسبه گردید. در مجموع برای هر پرسش عدد ۰٫۷۵ به دست آمد که نشان‌دهنده روایی بالای فرم مصاحبه بود. پس از تعیین روایی محتوایی فرم مصاحبه، با خبرگان هنرهای نمایشی و گردشگری تا رسیدن به حد اشباع (۴۸ نفر) به صورت حضوری مصاحبه صورت گرفت. در مرحله دوم پس از کدگذاری، اقدام به طراحی پرسشنامه گردید که دوباره برای امتیازدهی به عوامل، در اختیار کارشناسان قرار گرفته. تجزیه و تحلیل داده‌ها با مدل اس.دبلیو.آ.تی انجام شد. در این راستا دو ماتریس ارزیابی عوامل داخلی^{۱۰} (شامل نقاط قوت و ضعف)

و عوامل خارجی^{۱۱} (شامل فرصت‌ها و تهدیدها) تشکیل گردید و پس از امتیازدهی توسط کارشناسان، با استفاده از روش اس.دبلیو.آ.تی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

یافته‌های پژوهش

همان‌گونه که پیش از این گفته شد شناسایی ظرفیت‌ها و نقاط قوت هنرهای نمایشی استان اصفهان برای رونق گردشگری نخستین هدف و شناسایی ضعف‌های هنرهای نمایشی این استان برای رونق گردشگری هدف دوم پژوهش پیش‌رو است. داده‌های گردآوری‌شده از گفت‌وگو با ۴۸ کارشناس و نخبه‌ای که برپایه ارتباطشان با موضوع برگزیده شده و مورد مصاحبه قرار گرفته‌اند، در جدول ۲ خلاصه شده است.

شناسایی فرصت‌های رونق گردشگری استان اصفهان با بهره‌گیری از هنرهای نمایشی هدف سوم این پژوهش است (جدول ۳). شناسایی تهدیدهای موجود بر سر راه رونق گردشگری استان اصفهان با بهره‌گیری از هنرهای نمایشی نیز هدف چهارم پژوهش است (جدول ۳). تدوین استراتژی مناسب، هدف پنجم این پژوهش است و در این راستا نیاز بود ماتریس ارزیابی عوامل داخلی و خارجی طراحی شود. برای ساخت جدولی که در برگیرنده عوامل داخلی و خارجی باشد، پس از تعیین عوامل داخلی (نقاط قوت و ضعف) و عوامل خارجی (فرصت‌ها و تهدیدها)، این عوامل برای نمره‌دهی در اختیار خبرگان (کارشناسان هنرهای نمایشی، نقالان، تعزیه‌خوان‌ها، کارگردانان نمایش‌های عروسکی، بازیگران، کارگردان‌ها و مدرسان تئاتر و نیز استادان و فعالان حوزه گردشگری استان) قرار گرفت.

جدول ۲. نقاط قوت و ضعف موجود هنرهای نمایشی استان اصفهان (نگارندگان، ۱۳۹۷).

ردیف	نقاط قوت
۱	وجود نمایش‌های سنتی (همچون تعزیه، نقالی، عروسک‌گردانی، پرده‌خوانی و...)
۲	پیشینه تئاتری
۳	سالن‌های نمایش (همچون تالار فرشچیان، حوزه هنری، تالار هنر و...)
۴	گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی
۵	هنرمندان تجربی و دانش‌آموخته
ردیف	نقاط ضعف
۱	نبود سالن‌های مجهز و تخصصی
۲	کمبود فضای تبلیغاتی
۳	نبود مراجع موثق برای آگاهی دادن
۴	مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی
۵	ضعف حوزه آموزشی
۶	زوال ساختارها (ایجاد شیوه‌های جدید در نقالی و تعزیه خوانی)
۷	ضعف نویسندگی نمایشنامه‌ها
۸	مکتوب نبودن نسخه‌ها (به‌ویژه در نقالی و تعزیه‌خوانی)
۹	فاصله گرفتن هنرمندان از هنرهای سنتی

جدول ۳. فرصت‌ها و تهدیدهای رونق گردشگری استان اصفهان با بهره‌گیری از هنرهای نمایشی (نگارندگان، ۱۳۹۷).

ردیف	فرصت‌ها
۱	رویدادها (مناسبت‌های مذهبی، مناسبت‌های ملی، هفته نکوداشت اصفهان، روز بزرگداشت هنرمندان، روز هنرهای نمایشی و...)
۲	مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و...)
۳	شهرهای خواهرخوانده
ردیف	تهدیدها
۱	نگاه محافظه‌کارانه و سنتی مسئولین و مردم
۲	نبود سرمایه‌گذاری کافی
۳	کمبود حمایت‌های اقتصادی
۴	تخصیص نامتناسب بودجه فرهنگی بین گروه‌های نمایشی
۵	مهاجرت هنرمندان و محدود کردن فعالیت‌های آنان
۶	فضای رقابتی ناسالم
۷	تجاری شدن هنر
۸	دولتی شدن تئاتر
۹	مدیریت نادرست
۱۰	متناسب نبودن هزینه و درآمد هنرمندان

برای تشخیص میزان تاثیرگذاری هر یک از عوامل داخلی و خارجی، دو ستون ضریب اهمیت یا وزن (بسیار بی‌اهمیت تا خیلی مهم) و شدت (۱ تا ۴) برای امتیازدهی در نظر گرفته شد. ضریب اهمیت بیانگر اهمیت نسبی آن عامل در شناسایی ظرفیت‌های هنرهای نمایشی در رونق گردشگری استان اصفهان است. شدت نیز بیانگر وجود یا عدم وجود آن عامل است. انتخاب ۱ و ۲ نشانگر ضعف یا تهدید بودن آن عامل و انتخاب ۳ و ۴ نشانگر وجود قوت یا فرصت است.

در ماتریس ارزیابی عوامل داخلی و خارجی، صرف‌نظر از تعداد عواملی که نشانگر قوت‌ها و ضعف‌ها یا فرصت‌ها و تهدیدها هستند، مجموع امتیازهای نهایی به بیش از ۴ و کمتر از ۱ نمی‌رسد و میانگین آن برابر با ۲,۵ است. چنانچه امتیازی بالاتر از ۲,۵ باشد اهمیت آن عامل بیشتر است و میزانی کمتر از آن، نشان از اهمیت و تاثیرگذاری کم آن

عامل دارد (زمانیان و بهزادفر، ۱۳۸۷: ۹۲-۹۱).

جدول ۴ ماتریس ارزیابی عوامل داخلی را نشان می‌دهد. ضریب اهمیت هر یک از عوامل محاسبه گردیده است که جمع نهایی آن برابر عدد ۱ و امتیاز متوازن آن برابر عدد ۲,۵۲۴ شده است. از آنجایی که این عدد بزرگ‌تر از ۲,۵ است، می‌توان گفت از لحاظ عوامل داخلی هنرهای نمایشی استان اصفهان توانایی مناسبی برای رونق گردشگری دارند. بالاترین امتیاز وزنی نقاط قوت متعلق به وجود نمایش‌های سنتی (نقالی، تعزیه، عروسک گردانی، پرده‌خوانی و ...) با امتیاز ۰,۳۶ و بالاترین امتیاز وزنی نقاط ضعف متعلق به مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی با امتیاز ۰,۱۴ است. نتایج این ماتریس در حقیقت پاسخی به پرسش‌های اول و سوم پژوهش به‌شمار می‌رود.

جدول ۴. ماتریس ارزیابی عوامل داخلی (نگارندگان، ۱۳۹۷).

رتبه	عوامل اصلی داخلی	ضریب اهمیت	شدت	ضعف	
				قوت	متوازن
۱	وجود نمایش‌های سنتی (نقالی، تعزیه، عروسک گردانی، پرده‌خوانی و...)	۰,۰۹۲	۳,۸۸	قوت	۰,۳۶
۲	پیشینه تئاتری	۰,۰۹۱	۳,۷۱	قوت	۰,۳۴
۳	سالن‌های نمایش (تالار هنر، تالار فرشچیان، حوزه هنری و...)	۰,۰۸۸	۳,۶۳	قوت	۰,۳۲
۴	گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی	۰,۰۸۹	۳,۵۶	قوت	۰,۳۲
۵	هنرمندان تجربی و دانش آموخته	۰,۰۸۸	۳,۵۴	قوت	۰,۳۱
۶	نبود سالن‌های مجهز و تخصصی	۰,۰۸۱	۱,۲۵	ضعف	۰,۱۰
۷	کمبود فضای تبلیغاتی	۰,۰۶۲	۱,۷۱	ضعف	۰,۱۱
۸	نبود مراجع موثق برای آگاهی دادن	۰,۰۶۱	۱,۸۵	ضعف	۰,۱۱
۹	مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی	۰,۰۹۰	۱,۵۲	ضعف	۰,۱۴
۱۰	ضعف حوزه آموزشی	۰,۰۶۶	۱,۵۲	ضعف	۰,۱۰
۱۱	زوال ساختارها (ایجاد شیوه‌های جدید در نقالی و تعزیه‌خوانی)	۰,۰۴۰	۱,۷۵	ضعف	۰,۰۷
۱۲	ضعف نویسندگی نمایشنامه‌ها	۰,۰۶۶	۱,۵۲	ضعف	۰,۱۰
۱۳	مکتوب نبودن نسخه‌ها (به‌ویژه در نقالی و تعزیه‌خوانی)	۰,۰۴۰	۱,۷۹	ضعف	۰,۰۷
۱۴	فاصله گرفتن هنرمندان از هنرهای سنتی	۰,۰۴۸	۱,۸۱	ضعف	۰,۰۹
	جمع	۱	-	۵ قوت و ۹ ضعف	۲,۵۲۴

جدول ۵. ماتریس ارزیابی عوامل خارجی (نگارندگان، ۱۳۹۷).

امتیاز متوازن	فرصت تهدید	شدت	ضریب اهمیت	عوامل اصلی داخلی	ردیف
۰,۳۱۹	فرصت	۳,۷۳	۰,۰۸۵	رویدادها (مناسبت‌های مذهبی، مناسبت‌های ملی، هفته نکوداشت اصفهان، روز بزرگداشت هنرمندان، روز هنرهای نمایشی و...)	۱
۰,۳۲۴	فرصت	۳,۸۱	۰,۰۸۵	مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و...)	۲
۰,۲۹۷	فرصت	۳,۵۶	۰,۰۸۳	شهرهای خواهرخوانده	۳
۰,۱۶۴	تهدید	۱,۹۲	۰,۰۸۵	نگاه محافظه‌کارانه و سنتی مسئولین و مردم	۴
۰,۱۱۴	تهدید	۱,۴	۰,۰۸۳	نبود سرمایه‌گذاری کافی	۵
۱,۱۲۰	تهدید	۱,۴۸	۰,۰۸۱	کمبود حمایت‌های اقتصادی	۶
۰,۰۸۰	تهدید	۱,۵۲	۰,۰۵۳	تخصیص نامتناسب بودجه فرهنگی بین گروه‌های نمایشی	۷
۰,۱۱۰	تهدید	۱,۷۱	۰,۰۶۴	مهاجرت هنرمندان و محدود کردن فعالیت‌های آنان	۸
۰,۰۶۵	تهدید	۱,۲۳	۰,۰۵۳	فضای رقابتی ناسالم	۹
۰,۱۱۸	تهدید	۱,۶	۰,۰۷۴	تجاری شدن هنر	۱۰
۰,۱۲۶	تهدید	۱,۶۳	۰,۰۷۷	دولتی شدن تئاتر	۱۱
۰,۱۰۸	تهدید	۱,۳۳	۰,۰۸۱	مدیریت نادرست	۱۲
۰,۱۰۶	تهدید	۱,۶	۰,۰۶۶	متناسب نبودن هزینه و درآمد هنرمندان	۱۳
۲,۰۵۲	۳ فرصت و ۱۰ تهدید	-	۱	جمع	

جدول ۵، ماتریس ارزیابی عوامل خارجی را نشان می‌دهد. ضریب اهمیت هر یک از عوامل محاسبه گردیده که جمع نهایی آن برابر عدد ۱ و امتیاز متوازن آن برابر عدد ۲,۰۵۲ است که کمتر از جمع میانگین یعنی عدد ۲,۵ است. بدین معنا که از نظر عوامل خارجی استان اصفهان در زمینه رونق گردشگری با بهره‌گیری از هنرهای نمایشی با تهدید مواجه است. بالاترین امتیاز وزنی فرصت‌ها مربوط به مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و...) با امتیاز ۰,۳۲۴ است و بالاترین امتیاز وزنی تهدیدها به کمبود حمایت‌های اقتصادی با امتیاز وزنی ۱,۱۲۰ تعلق می‌گیرد.

در مرحله بعد به منظور تدوین موقعیت استراتژیک مناسب که هدف پنجم این پژوهش است، ماتریس ارزیابی موقعیت و امتیاز نهایی عوامل داخلی - خارجی ترسیم شد. بر حسب امتیاز وزنی حاصل از ماتریس ارزیابی عوامل داخلی و خارجی، از میان موقعیت‌های چهارگانه (تهاجمی، تدافعی، رقابتی و محافظه‌کارانه) استراتژی مشخص گردید. با توجه به اینکه مجموع امتیاز وزنی عوامل داخلی عدد ۲,۵۲۴ است و مجموع امتیاز وزنی عوامل خارجی عدد ۲,۰۵۲، با اتصال این دو نقطه فضای منطقه مورد مطالعه در ماتریس موقعیت و اقدام استراتژیک مشخص می‌شود که در ناحیه رقابتی قرار دارد. شکل ۱ ماتریس موقعیت و امتیاز نهایی عوامل داخلی و خارجی در نقش هنرهای نمایشی در توسعه گردشگری استان اصفهان را نشان می‌دهد. از میان چهار استراتژی مطرح‌شده، براساس این ماتریس استراتژی رقابتی بهترین راهبردی است که برای رشد گردشگری استان به یاری هنرهای نمایشی می‌توان در پیش گرفت.



شکل ۱. ماتریس موقعیت امتیازات نهایی عوامل داخلی - خارجی (منبع: نگارندگان، ۱۳۹۷).

بدین ترتیب با توجه به نتایج حاصل از پژوهش، وضعیت هنرهای نمایشی در رونق گردشگری استان اصفهان در موقعیت رقابتی (تنوع) قرار دارد و باید با استفاده از نقاط

قوت داخلی برای جلوگیری از تاثیر منفی تهدیدات خارجی، سازوکارهایی درپیش گرفت و یا تهدیدها را از بین برد. یکی از راهکارهای مطرح در این استراتژی تنوع‌گرایی همگون است، به معنای ارائه محصول جدید ولی مرتبط با محصولات قبلی. راهکار دیگر تنوع‌گرایی ناهمگون است، یعنی سیستم باید بر ارائه محصول جدید و غیرمرتبط با محصولات قبلی (گرچه مرتبط با مشتریان فعلی) و ورود سازمان‌ها به بازارهای جدید تمرکز کند. همچنین می‌توان به تنوع‌گرایی افقی اشاره نمود، بدین معنی که با ارائه محصول جدید و غیرمرتبط به مشتریان فعلی، شرکت سعی کند در بازار بماند (اسمیت و شریئر^۲، ۱۹۶۹: ۴۱۳). در نهایت افزون بر این‌ها می‌توان به استراتژی مشارکت اشاره کرد که در تعریف خود به تشکیل یک سازمان جدید با حمایت و همکاری دو یا چند شرکت تاکید دارد (چانگ و هونگ^۳، ۲۰۰۶: ۱۵۹). یافته‌های پژوهش در جدول ۶ منعکس شده است تا بتوان پرسش ششم پژوهش مبنی بر ارائه راهکارهایی در این زمینه را پاسخ داد.

جدول ۶. ایجاد یک ماتریس اس.دبلیو.ا.تی (منبع: نگارندگان، ۱۳۹۷).

نقاط قوت (S)	نقاط ضعف (W)	
S۱. وجود نمایش‌های سنتی (همچون تعزیه، نقالی، عروسک‌گردانی، پرده‌خوانی و...)	W۱. نبود سالن‌های مجهز و تخصصی	
S۲. پیشینه تئاتری	W۲. کمبود فضای تبلیغاتی	
S۳. سالن‌های نمایش (همچون تالار فرشچیان، حوزه هنری، تالار هنر و...)	W۳. نبود مراجع موثق برای آگاهی دادن	
S۴. گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی	W۴. مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی	
S۵. هنرمندان تجربی و دانش‌آموخته	W۵. ضعف حوزه آموزشی	
	W۶. زوال ساختارها (ایجاد شیوه‌های جدید در نقالی و تعزیه‌خوانی)	
	W۷. ضعف نویسندگی نمایشنامه‌ها	
	W۸. مکتوب نبودن نسخه‌ها (به‌ویژه در نقالی و تعزیه‌خوانی)	
	W۹. فاصله گرفتن هنرمندان از هنرهای سنتی	
فرصت‌ها (O)	راهبردهای SO	راهبردهای WO

<p>۱. تجهیز و آماده‌سازی سالن‌های موجود در کنار بهره‌گیری از مکان‌های تاریخی برای اجرای نمایش‌هایی که نیاز به تجهیزات تخصصی نور و فضا ندارند.</p> <p>۲. افزایش تبلیغات و اطلاع‌رسانی برای معرفی آثار و آگاهی‌بخشی به مخاطبان درباره اجرای نمایش‌ها در مکان‌های پربازدید تاریخی.</p> <p>۳. ایجاد فضای آموزشی و دعوت از هنرمندان تجربی و پیشکسوتان و ایجاد زمینه همکاری آنان با مراکز آموزشی.</p> <p>۴. آشنا نمودن مترجمان با آثار نمایشی و بهره‌گیری از آنان برای انتقال مفاهیم نهفته در آثار به گردشگران خارجی.</p> <p>۵. راه‌اندازی رشته‌های دانشگاهی در زمینه هنرهای نمایشی سنتی و تئاتر در اصفهان.</p> <p>۶. بهره‌گیری از نویسندگان سایر استان‌ها و نظارت بیشتر بر آثار تولیدشده برای رشد کیفیت هنری و فرهنگی آثار.</p> <p>۷. ایجاد زمینه فعالیت برای هنرمندان سنتی با فراهم آوردن فضای مناسب تولید اثر.</p>	<p>۱. هم‌پيوند کردن فرصت‌های زمانی همچون مناسبت‌های ملی و مذهبی ثبت‌شده با رویدادهای نمایشی و بهره‌گیری از این فرصت‌ها در معرفی نمایش‌ها.</p> <p>۲. بهره‌گیری از مکان‌های تاریخی شناخته‌شده برای اجرای آثار نمایشی با هدف ارتباط با شمار بیشتری از مخاطبان.</p> <p>۳. تنظیم تفاهم‌نامه با شهرهای خواهرخوانده در راستای تبادل فرهنگی و برگزاری آثار نمایشی مشترک.</p>	<p>۵۱. رویدادها (مناسبت‌های مذهبی، مناسبت‌های ملی، هفته نکوداشت اصفهان، روز بزرگداشت هنرمندان، روز هنرهای نمایشی و ...)</p> <p>۵۲. مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و ...)</p> <p>۵۳. شهرهای خواهرخوانده</p>
---	--	---

نتیجه‌گیری

در این بخش ابتدا با بهره‌گیری از یافته‌ها به پرسش‌های پژوهش پاسخ داده سپس به نتایج حاصل از آن خواهیم پرداخت.

پرسش اول به دنبال شناسایی نقاط قوت رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی در استان اصفهان است که نتایج به‌دست آمده ۵ نقطه قوت را در این راستا شناسایی کرد: وجود نمایش‌های سنتی (همچون تعزیه، نقالی، عروسک‌گردانی، پرده‌خوانی و...)، پیشینه تئاتری، سالن‌های نمایش (همچون تالار فرشچیان، حوزه هنری، تالار هنر و...)، گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی و هنرمندان تجربی و دانش‌آموخته. در این میان وجود نمایش‌های سنتی (همچون تعزیه، نقالی، عروسک‌گردانی، پرده‌خوانی و...) بالاترین امتیاز وزنی معادل ۰,۳۶ را به خود اختصاص داده است. این توانایی‌ها ابزاری برای حفظ و احیای فرهنگ، هنر و سبک زندگی مردم و عاملی در جذب گردشگران به مقاصد است و می‌توان از طریق هم‌پیوند ساختن هنرهای نمایشی با گردشگری به عنوان سومین صنعت بزرگ دنیا در راستای هویت‌یابی این هنرها گام‌های موثری برداشت.

پرسش دوم برای شناسایی ضعف‌های رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی در استان اصفهان مطرح شد. تعداد ۹ ضعف شناسایی شدند که عبارتند از: نبود سالن‌های مجهز و تخصصی، کمبود فضای تبلیغاتی، نبود مراجع موثق برای آگاهی‌دادن، مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی، ضعف حوزه آموزشی، زوال ساختارها (ایجاد شیوه‌های جدید در نقالی و تعزیه خوانی)، ضعف نویسندگی نمایشنامه‌ها، مکتوب نبودن نسخه‌ها (به‌ویژه در نقالی و تعزیه‌خوانی) و فاصله گرفتن هنرمندان از هنرهای سنتی. آنچه که بعد از امتیازدهی به عوامل حاصل شد نشان داد که مشکل زبان در تولید اثر برای گردشگر خارجی با امتیاز وزنی ۰,۱۴ مهم‌ترین نقطه ضعف است.

پرسش سوم به دنبال شناسایی فرصت‌هایی است که باعث رونق گردشگری استان اصفهان با تاکید بر هنرهای نمایشی خواهند شد. سه فرصت قابل توجه توسط کارشناسان مطرح گردید که عبارتند از: رویدادها (مناسبت‌های مذهبی، مناسبت‌های ملی، هفته نکوداشت اصفهان، روز بزرگداشت هنرمندان، روز هنرهای نمایشی و...)، مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و...) و شهرهای خواهرخوانده؛ بالاترین امتیاز وزنی از بین این سه فرصت متعلق به مکان‌ها (خانه‌های تاریخی، میدان‌ها، معابر، مقبره هنرمندان، کاخ‌ها و...) با امتیاز ۰,۳۲۴ است. از جمله این فرصت‌های مکانی می‌توان به میدان نقش جهان، مهمانسرای عباسی، خانه طباطبایی‌ها، خانه قزوینی‌ها، مسجد جامع خوزان خمینی‌شهر، مسجد جامع گلپایگان، مسجد جامع اردستان، خانه شیخ‌الاسلام، آرامستان تخت فولاد و... اشاره کرد. اجرای آثار نمایشی در این بناها هم می‌تواند فرصت مناسبی برای معرفی هنرهای نمایشی سنتی ایران به مخاطبان و گردشگران باشد و هم به بازدیدکنندگان در کسب تجربه‌ای جدید در کنار بازدید از مکان‌های تاریخی کمک کند.

پرسش چهارم برای شناسایی تهدیدهای رونق گردشگری با تاکید بر هنرهای نمایشی در استان اصفهان مطرح گردیده است. از دیدگاه کارشناسان این تهدیدها عبارتند از: نگاه محافظه‌کارانه و سنتی مسئولین و مردم، نبود سرمایه‌گذاری کافی، کمبود حمایت‌های اقتصادی، تخصیص نامتناسب بودجه فرهنگی بین گروه‌های نمایشی، مهاجرت هنرمندان و

محدود کردن فعالیت‌های آنان، فضای رقابتی ناسالم، تجاری شدن هنر، دولتی شدن تئاتر، مدیریت نادرست و متناسب نبودن هزینه و درآمد هنرمندان. مهم‌ترین این تهدیدها کمبود حمایت‌های اقتصادی با امتیاز وزنی ۱،۲۰ است. تحقیقات و آمارها (از جمله تجربه تئاتر لندن در ۱۹۹۸ و بنیاد ملی هنر در ۲۰۱۸) نشان می‌دهند که هنرهای نمایشی به‌عنوان عاملی در جذب مخاطبان و گردشگران می‌تواند باعث رونق اقتصادی و کسب درآمد باشند.

پرسش‌های پنجم و ششم در راستای معرفی استراتژی‌ها و راهکارهای مناسب برای بهره‌گیری از هنرهای نمایشی برای رونق گردشگری استان اصفهان مطرح گردیده است. با توجه به تجزیه و تحلیل داده‌ها و پس از تشکیل ماتریس اس.دبلیو.آ.تی، تعداد ۳ استراتژی تهاجمی، ۷ استراتژی محافظه‌کارانه، ۴ استراتژی رقابتی و ۴ استراتژی تدافعی پیشنهاد گردید. با توجه به ماتریس ارزیابی موقعیت و اقدام استراتژیک، استراتژی رقابتی (تنوع) از این میان برگزیده شد. راهبردهای این استراتژی عبارتند از: آفرینش آثار سازگار با سنت‌ها و سلیق مردم و توجه به پیشینه و غنای نمایش‌های سنتی ایران، بسترسازی مناسب برای بخش خصوصی با هدف مشارکت در سرمایه‌گذاری و حمایت مالی گروه‌های نمایشی و خارج نمودن هنر از زیر نظر دولت، ایجاد فضای رقابتی سالم و باز در میان گروه‌های نمایشی رسمی و غیررسمی و دادن مجوز نمایش بدون جانبداری، و نیز تلفیق نمایش‌های سنتی و آیینی با نمایش‌های مدرن و زمینه‌سازی برای هم‌افزایی نسل‌های قدیم و جدید هنرمندان.

استراتژی رقابتی (تنوع) چهار روش عمده برای پیاده‌سازی دارد که شامل تنوع همگون، تنوع ناهمگون، تنوع افقی و مشارکت هستند. در ادامه پیشنهادهایی در راستای این چهار روش ارائه می‌شوند:

الف. استراتژی تنوع همگون:

- ایجاد نمایشگاه دائمی برای معرفی آثار.
- همکاری با اقامتگاه‌های بوم‌گردی برای ایجاد فضای مناسب نمایش.
- راه‌اندازی کافه نمایش.

ب. استراتژی تنوع ناهمگون:

- اجرای نمایش‌ها (نقالی، شاهنامه‌خوانی و ...) به زبان اشاره برای ناشنویان.
- اجرای نمایش‌های خیابانی (با محوریت معضلات اجتماعی و زیست محیطی).
- اجرای آیین‌های نمایشی برای کودکان.
- اجرای تورهای نمایشی برای مخاطبین متفاوت (سالمندان، کودکان، گردشگران خارجی و ...).

ج. استراتژی تنوع افقی:

- باززننده‌سازی بناهای تاریخی به یاری اجرای نمایش‌های تاریخی.
- ساماندهی رویدادها و جشنواره‌های ملی و بین‌المللی برای آشنایی با ذخایر فرهنگی، هنری و نمایشی.

- احیای قهوه‌خانه‌ها برای ایجاد حس نوستالژیک اجرای نقالی و شاهنامه‌خوانی.

د. استراتژی مشارکت:

- همکاری میان موسسات آموزش زبان، گروه‌های هنرهای نمایشی و موسسات تربیت راهنمایان گردشگری، برای تربیت متخصصینی در راستای اجرای آثار نمایشی ویژه گردشگران خارجی.

منابع

کتاب‌ها:

- اروجی، اردشیر. (۱۳۸۳) *سند چشم‌انداز توسعه میراث فرهنگی و گردشگری کشور ایران (۱۳۸۴ تا ۱۴۰۴)*
- باقرنیا، رضا، و احمدیان، آذین. (۱۳۹۳) *مبانی گردشگری فرهنگی*. تهران، تیسا
- بیضایی، بهرام. (۱۳۹۶) *نمایش در ایران*. تهران، روشنگران و مطالعات زنان
- ممنون، پرویز. (۱۳۹۶) *تاریخ تئاتر اصفهان*. نمایش‌های سنتی، تهران، موسسه توسعه هنرهای معاصر

مقالات:

- رهبرنیا، زهرا، و داوری، روشنگر. (۱۳۹۶) بررسی تعزیه و هنر اجرا (پرفرمنس آرت) با تأکید بر تعامل با مخاطب. *نشریه باغ نظر*، دوره ۱۴، شماره ۴۹، ۲۱-۳۲
- زارعی، اسداله، و نامجو، عباس. (۱۳۹۵) نقش هنر در تقویت نگاه معنوی به گردشگری با تأکید بر هنرهای نمایشی، آیین‌ها و مناسک. *دومین کنفرانس بین‌المللی گردشگری و معنویت*، تهران، دانشگاه علم و فرهنگ
- زمانیان، مصطفی، و بهزادفر، روزبه. (۱۳۸۷) برنامه‌ریزی راهبردی توسعه گردشگری با تکیه بر بخش محصول (نمونه موردی: شهرستان نیشابور). *نشریه علوم مهندسی دانشگاه علم و صنعت ایران*، شماره ۶، ۸۹-۸۰
- طاهری، صدرالدین. (۱۳۹۰) رقص، بازی، نمایش، بررسی کنش‌های نمایشی در آثار پیش از اسلام ایران. *نشریه هنرهای زیبا هنرهای تجسمی*، شماره ۴۳، ۴۱-۵۰
- طیبی، سیدکامیل و بابکی، روح‌الله و جباری، امیر. (۱۳۸۶) بررسی رابطه توسعه گردشگری و رشد اقتصادی ایران. *پژوهشنامه علوم انسانی و اجتماعی*، شماره ۲۶، ۸۳-۱۱۰
- مالکی، مریم، و طالبی، طهماسب. (۱۳۹۴) بررسی تعزیه به‌عنوان یکی از جاذبه‌های گردشگری مذهبی شهرستان خوانسار. *دومین همایش ملی گردشگری، سرمایه‌های ملی و چشم‌انداز آینده*، اصفهان، شرکت توسعه‌سازان گردشگری اصفهان
- مجیدی، رضا. (۱۳۸۹) سیاست گردشگری خارجی در ایران: جست‌وجوی الگوی مطلوب. *فصلنامه سیاست*، دوره ۴۰، شماره ۴، ۲۷۲-۲۵۷
- ممنون، پرویز. (۱۳۷۰) حاج عبدالنبی، قدیمی‌ترین نمایش روح‌حوی مکتوب. *فصلنامه تئاتر*، شماره ۱۶، ۳۹-۶۲
- Chang, H. H., & W. C. Huang (2006), "Application of a quantification SWOT analytical method", *Mathematical and computer modelling*, 43 (1-2), 158-169.
- Cudny, W., & R. Rouba (2011), "Theater and multicultural festivals in Lodz as a free time management factor among the inhabitants and tourists in the post-industrial city", *Acta Geographica Universitatis Comenianae*, 55 (1), 3-22.
- Hashimoto, H. (2003), "Between preservation and tourism: folk

performing arts in contemporary Japan”, *Asian Folklore Studies*, 225-236.

- Hughes, H. L. (1998), “Theater in London and the inter-relationship with tourism”, *Tourism management*, 19 (5), 445-452.

- Hughes, H. L., & D. Allen (2005), “Cultural tourism in Central and Eastern Europe: the views of induced image formation agents”, *Tourism Management*, 26 (2), 173-183.

- Mirfarhadi, A., M. Mokhtari, A.Hadari, & H. Daneshpazir (2014). “The effect of social capital on the trend of entry of tourists, Case study; Yasoj”, *Journal of Tourism Planning and Development*, No. 10: 106-135.

- Obasi, N. T. (2017), “Convergence of Theater and Tourism as Tools for Cultural Expression”, *Journal of Tourism and Heritage studies*, Vol. 6, No. 1.

- Pack, S., M. Eblin, & C. Walther (2012), “Water puppetry in the red river Delta and beyond: tourism and the commodification of an ancient tradition”, *ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, 19 (2).

- Smith, K. V. & J. C. Schreiner (1969). “A Portfolio Analysis of Conglomerate Diversification”, *Journal of Finance*, 24 (3), 413-427.

- Song, H. & C. Cheung (2010), “Attributes affecting the level of tourist satisfaction with and loyalty towards theatrical performance in China: Evidence from a qualitative study”, *International Journal of Tourism Research*, 12 (6), 665-679.

1. A. Mirfarhadi, M. Mokhtari, A. Hadari, & H. Daneshpazir.
2. H. L. Hughes & D. Allen.
3. N. T. Obasi.
4. S. Pack, M. Eblin & C. Walther.
5. W. Cudny, & R. Rouba.
6. H. Song & C. Cheung.
7. H. Hashimoto.
8. Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats (SWOT) Matrix.
9. Content Validity Ratio.
10. Internal Factor Evaluation (IFE) Matrix.
11. External Factor Evaluation (EFE) Martix.
12. K. V. Smith & J. C. Schreiner.
13. H. H. Chang & W. C. Huang.

سنجش انرژی مصرفی در اتوهای بیومکانیک میرهولد با استفاده از فناوری شتابسنجی سه محوره

■ علیرضا هایل مقدم

■ مهدی حامدسقایان (نویسنده مسئول)

■ مهدی خالقی تازجی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۶/۱۲

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۶/۲۶

سنجش انرژی مصرفی در اتوهای بیومکانیک میرهولد با استفاده از فناوری شتابسنجی سه محوره

علیرضا هایل مقدم | کارشناس ارشد بازیگری پردیس فارابی دانشگاه هنر

مهدی حامدسقیان | دکترای تئاتر دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس

مهدی خالقی تازجی | دکترای بیومکانیک ورزش دانشکده تربیت بدنی دانشگاه خوارزمی

این مقاله از پایان نامه‌ی علیرضا هایل مقدم با عنوان «بررسی میزان مصرف انرژی در اجرای اتوهای بیومکانیک میرهولد و مکانیزم‌های حرکتی» تحت راهنمایی آقای دکتر مهدی حامدسقیان برای اخذ درجه‌ی کارشناسی ارشد بازیگری تئاتر از پردیس بین‌المللی فارابی دانشگاه هنر برگرفته شده است.

چکیده

بیومکانیک از جمله شیوه‌های بازیگری است که با الهام از تئاتر شرق و نیز آموزه‌های فردریک وینسلو تیلور (۱۹۱۵-۱۸۵۶) در زمینه اقتصاد حرکتی، توسط وسوالد میرهولد (۱۹۴۰-۱۸۷۴) ابداع شده است. اتودهای کارگاهی بیومکانیک به وسیله شاگردان و همکاران میرهولد همچون نیکلای کوستف جمع‌آوری و تکمیل شده‌اند. هم اکنون آموزش این شیوه در جهان توسط معدود مربیانی چون گنادی بوگدانف (شاگرد کوستف) پیگیری می‌شود. اتودهای مورد استفاده در این تحقیق از بین اتودهای اجرا شده توسط بوگدانف برگزیده شده‌اند. سؤال اساسی این پژوهش توصیفی - تحلیلی این است که اجرای اتودهای بیومکانیکی توسط بازیگران چه شاخصه‌هایی از میزان مصرف انرژی در مکانیزم‌های حرکتی آنان را آشکار می‌سازد؟ این موضوع بدان لحاظ در بیومکانیک اهمیت دارد که داده‌های ضروری برای علوم تغذیه و فیزیولوژی بازیگری به روشی تجربی را فراهم می‌سازد. در این مقاله، نتایج میدانی حاصل از بررسی تحلیلی داده‌های عددی ثبت‌شده با روش شتاب‌سنجی سه محوره نوراکسون بر روی تعدادی از دانشجویان بازیگری ارائه می‌شود. آزمون‌ها برای اتودهای دست دادن و سیلی‌زدن انجام شده‌اند. فرضیه اصلی آن است که شاخصه‌های مصرف انرژی در بیومکانیک از طریق تجربه و آزمون قابل اندازه‌گیری است. همچنین فرض شده که دستیابی به روشی برای اصلاح الگوهای صحیح اجرای بیومکانیکی اتودها از طریق حذف حشو و زوائد مکانیزم‌های حرکتی با کمک بازبینی فایل شبیه‌سازی شده امکان‌پذیر است. در نتیجه‌گیری، ضمن تأیید فرضیه‌ها، تأکید شده است که این مطالعات می‌تواند زمینه‌ی مساعدی برای ورود به حوزه‌ی فیزیولوژی، حرکت‌شناسی و آسیب‌شناسی حرکات بدنی بازیگران تئاتر باشد.

واژگان کلیدی: وسوالد میرهولد، گنادی بوگدانف، اتودهای بیومکانیکی، مصرف انرژی، حرکت‌شناسی، فردریک وینسلو تیلور.

درآمد

بیومکانیک عمومی دارای سه حوزه اصلی شناخته شده است: تحقیقات پایه، مطالعات کاربردی و پژوهش‌های درمانی. بیومکانیک پایه به درک مفاهیم و چرایی پدیده‌های بیومکانیکی از طریق نظریه‌های علمی می‌پردازد و محققین این حوزه اغلب از بین ریاضیدانان، مهندسی و زیست‌شناسان هستند که یافته‌های خود درباره حرکت اندام انسان را به کمک کارشناسان رایانه، مدل‌سازی، دست‌بندی و توصیف می‌کنند. رویکرد بیومکانیک کاربردی (که بیومکانیک میرهولد نیز در این طبقه‌بندی قرار می‌گیرد)، اصلاح، توسعه یا بهبود مهارت‌های حرکتی در رشته‌های گوناگون مهارتی با بهره‌گیری از قوانین مکانیک و تحلیل‌های کینسیولوژیکی است. در همین راستا، ضرورت انجام این تحقیق به لحاظ معرفی وجوه فوق به مخاطبین و اهمیت یافته‌های ارزشمند علمی هر حوزه در بازنگری نظریات بیومکانیک میرهولد، آشکار است. خوانندگان محترم پس از مطالعه مقاله، با جنبه‌ی دیگری از بیومکانیک که «رویکرد آزمایشگاهی مطالعه مکانیزم‌های حرکتی در اتودها» است، بیشتر آشنا می‌شوند.

«کینسیولوژی^۱، مطالعه علمی حرکت انسان است و بیومکانیک یکی از زیرشاخه‌های آکادمیک آن است» (نودسن، ۲۰۰۷: I).

مفاهیم پایه بیومکانیک میرهولد، همچون مرکز ثقل بدنی، تعادل و بی‌تعادلی، بدن فعال و فراتر از ذهن، تمرین‌های سخت و فشرده بدنی با هدف تقویت بنیان‌های جسمانی، ایجاد رفتارهای جسمانی مبتنی بر قراردادهای از قبل تعیین شده، انتقال انرژی بازیگر به همبازی یا تماشاگر و بالعکس دریافت انرژی از آن‌ها، در روند پژوهش مورد توجه بوده‌اند.

بیومکانیک در تئاتر، با نام و سواد امیلیویچ میرهولد^۲ گره خورده است. براساس تعالیم وی، بیومکانیک یعنی سرشت زیست‌شناختی حرکت، شناخت ارگانیزم و بدن انسان، ارگانیزم به مثابه ماشین و اجرای اعمال قراردادی‌شده‌ی اندامگان. وی با تأکید بر اعمال ماشینی و رباتیک بازیگر در کارگاه‌های اولیه‌اش تحت عنوان حرکت در صحنه در واقع اظهار می‌داشت که ماشینی بودن حرکات در بدن بازیگر، باید روی صحنه نمود داشته‌باشد. چیزی که در دوره اولیه‌ی کار میرهولد بر روی بیومکانیک باید مورد توجه قرار گیرد، تأثیر تئاتر شیوه‌پرداز شرق و استیلیزاسیون بر کار اوست.

اما همین واژه در مطالعات حرکت‌شناسی موجودات زنده و انسان یا کینسیولوژی، علمی است که نیروهای داخلی و خارجی وارد بر بدن موجود زنده و تأثیرات ناشی از آن‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهد که تاریخچه آن را می‌توان به دو دوره تقسیم کرد: دوره کهن که در یونان باستان برای اولین بار از سوی ارسطو^۳ (۳۲۲-۳۸۴ ق.م) مطرح شد و در ایران نیز به مطالعات بوعلی سینا در جنبش و انتقال اجسام باز می‌گردد. و دوره نوین یعنی دوره استفاده از ابزارهای کاربردی برای سنجش پارامترهای کینتیکی حرکت [دانش بررسی و تعیین علل حرکت مانند نیروها و تعادل نیرویی] همچون الکترومایوگرافی^۴ و شتاب سنجی از راه دور و امثال آن‌ها که در پی پژوهش‌های بورلی^۵ (۱۶۷۹-۱۶۰۸)، نیکولاس آندری^۶ (۱۷۴۲-۱۶۵۸)، ارنست‌هاینریخ وبر^۷ (۱۷۸۸-۱۷۹۵) و سایرین توسعه یافت.

گفتنی است بخش نظری این تحقیق با استفاده از منابع موجود در حوزه بیومکانیک و علوم ورزشی و مطالعات میدانی آن در آزمایشگاه «مطالعات حرکتی اوتک» واقع در

شهر تهران و با همکاری تعدادی از دانشجویان رشته تئاتر طی دو روز انجام شده است.

پیشینه تحقیق

تاکنون در زمینه بیومکانیک میرهولد، پژوهش مشخصی پیرامون مصرف انرژی حین اجرای اتودها انجام نشده و این مطالعه در ایران نخستین بررسی در این حوزه به شمار می‌رود، اما کارهای میدانی شتاب سنجی روی پروتکل‌های حرکتی انسان در بیومکانیک ورزشی انجام شده است که موارد زیر قابل ذکرند:

- تحقیق کارشناسی ارشد مهندسی پزشکی با عنوان «تخمین سرعت راه رفتن و دویدن انسان‌ها از طریق داده‌های شتاب سنجی» که در سال ۱۳۷۶ در دانشگاه صنعتی شریف صورت گرفته است.

در این تحقیق آمده است: تعیین سرعت و مسافت و شیب راه رفتن و دویدن انسان، توسط روش‌های مبتنی بر شتاب سنجی، علاوه بر تخمین از انرژی مصرفی بدن، محاسبه نیرو و گشتاور در مفاصل و عضلات را نیز ممکن می‌سازد و این نتایج در علوم تغذیه و توانبخشی و ساخت اعضای مصنوعی و ورزش کاربرد دارد.

- پایان‌نامه کارشناسی ارشد بیومکانیک ورزشی تحت عنوان «بررسی الگوی پخش فشار کف پای و مؤلفه عمودی نیروی عکس‌العمل زمین در ورزشکاران حرفه‌ای تئاتر فیزیکیال و غیر ورزشکاران» که به تازگی (در سال ۱۳۹۳) در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی به انجام رسیده است.

این پژوهش به تمرینات ورزشی لازم برای بازیگر تئاتر می‌پردازد زیرا بازیگر نیاز به تغییر حالت بدن خود و نشان دادن مفهوم این تغییر و ساختن یک فرم مطلوب برای رساندن پیام داستان به تماشاگر دارد. این تغییرات حالت، به سرعت عمل بالا و آمادگی جسمانی بازیگر نیاز دارد و گاه همراه با چرخش‌ها و تغییر جهات انجام می‌گیرد که فشار زیادی روی پا و انگشتان پای بازیگر وارد می‌کند و سبب آسیب‌دیدگی در اندام تحتانی مانند کف پا، زانو و ران می‌شود. چنانچه این آسیب‌دیدگی‌ها در اندام تحتانی بازیگران تئاتر فیزیکیال، اصلاح نشود مشکلات زیادی در آینده برایشان به وجود می‌آورد.

- مقاله علمی - پژوهشی منتشر شده در مجله بیومکانیک ورزشی با موضوع «مقایسه نیروهای عکس‌العمل زمین، تغییرات مرکز فشار و مرکز جرم بدن» که در این تحقیق ۱۲ مرد سالم شرکت کردند و آزمودنی‌ها پایان راه رفتن را در سه الگوی مختلف اجرا کردند. با استفاده از دستگاه آنالیز حرکت و صفحه نیروسنج، متغیرهای نقطه اوج نیروها در دو جهت قدامی - خلفی و عمودی در هر دو اندام، زمان رسیدن تا نقاط اوج و میانگین نیروهایی که هر اندام در هر دو جهت به زمین وارد می‌کند، همچنین میزان جابه‌جایی مرکز فشار در دو جهت داخلی - خارجی و قدامی - خلفی برای هر اندام و مرکز فشار کل و نیز جابه‌جایی مرکز جرم در هر سه صفحه حرکتی مورد محاسبه قرار گرفتند.

امروزه، با وجود متداول بودن چنین روش‌هایی در مراکز پژوهشی علوم تربیت بدنی و مراکز طب ورزشی یا مؤسسات آموزش عالی هنری در ایران، استفاده از دستاوردهای پیشرفته تجهیزاتی کینسیولوژی، به شکل متواتر و کاربردی دیده نمی‌شود.

حرکت‌شناسی و اقتصاد حرکت در تیلوریسم

بیومکانیک میرهولد در بین سال‌های ۱۹۰۴ تا ۱۹۲۷ شکل گرفت. میرهولد برای

تکمیل و تکوین بیومکانیک از مراجع مختلف از تئاتر شرق گرفته تا فنون رزمی و سبک‌های هنری هم عصر خود همچون فوتوریسم^۸ و کنستراکتیویسم^۹ استفاده کرد. یکی از نظریه‌های مورد توجه میرهولد نظریه فردریک وینسلو تیلور^{۱۰} (۱۹۱۵-۱۸۵۶) موسوم به تیلوریسم در علم مدیریت بود. در این مقاله نیز به لحاظ تأکید بر مفهوم حرکت‌شناسی، تیلوریسم مورد توجه قرار می‌گیرد. اهمیت این تئوری در بیومکانیک میرهولد ارائه الگویی آشنا برای شناخت و تجزیه حرکات پیچیده به حرکات ساده با هدف بررسی چرخه‌ی انرژی و راندمان یا بازدهی حرکت است.

«براساس نظریه تیلوریسم یا همان اصل اقتصاد حرکت، حرکات فیزیکی کارگران در روند تولید مؤثر است. کارگران زمانی که وظیفه تعیین‌شده‌شان را انجام می‌دهند غالباً درگیر فرآیندی از اعمال غیرضروری می‌شوند که منجر به فشار بیش‌ازحد در ماهیچه‌هایشان شده و همین عامل باعث پایین آمدن بازده‌کاری می‌شود. تیلور این‌گونه تحلیل کرد که طبق یک زمان‌بندی منظم می‌توان به حرکات و اعمال و فیگورهای خاص برای هر نوع کار رسید که بیشترین بازدهی را داشته باشد. او درس‌هایش را «حرکات محیطی» نامید. نظریات وی به زودی فراگیر شد؛ درس‌هایی مانند فاکتورهای غیرخطی و غیرمکانیکی به عنوان ریتم کار، تعادل گروه‌های ماهیچه‌ای گرفتگی عضلات، دقایق استراحت در میان تمرین‌ها و آزمایشاتی که در سراسر جهان منتشر گردید» (گوردون^{۱۱}، ۱۳۹۵: ۴۷). تیلور سیستمی از چرخه‌ی کاری را مطرح می‌کرد که شامل شبکه‌ای از حرکات و مکث‌ها بود و به کارگران این اجازه را می‌داد که بیشترین و بهترین بازده را با کمترین میزان خستگی تولید کنند. «در سال ۱۹۱۲، فرانک^{۱۲} و لیلیان گیلبرت^{۱۳}، شانزده حرکت بنیادین دست را که متضاد هم بودند، کشف کردند. پس از مرگ تیلور در ۱۹۱۵، جداول تعمیم یافته‌ای منتشر شد که از آن جداول، ۷ سرمشق اصلی از حرکات بنیادین که تیلور برای استفاده از بدن در فرآیند کاری پایه‌گذاری کرده بود، ثبت گردید» (همان: ۴۷).

میرهولد تحت تأثیر این نظریه و با تأکید بر اصل حرکت، با صرف حداقل انرژی از طریق راکورس یا کوتاه‌نمایی بدنی، شروع به شناخت و تجزیه حرکات پیچیده به حرکات ساده نمود. «راکورس^{۱۴} یا در اصطلاح انگلیسی فورشورتینگ (Foreshortening)، در هنرهای تجسمی نمایش خطوط به شکلی کوچک‌تر معنا می‌دهد و زاویه‌ی دید تماشاگر به اثر را هم توصیف می‌کند. از دید گنادی بوگدانف^{۱۵} نمایش بیشترین سطح بدن به تماشاگران و نیز به پارتنر توسط بازیگر معنا می‌دهد. سرگئی آیزنشتاین^{۱۶} راکورس را شکل بدن از وضعیتی متعادل به نامتعادل می‌داند. در اینجا ما راکورس را کوتاه‌نمایی بدنی یا تصاویر کوتاه بدنی تعبیر کرده‌ایم که به معنای تولید تصاویری است که بازیگر با بدن خود به تماشاگران یا همبازیان نمایش می‌دهد» (حامدسقیان، ۱۳۹۵: ۴۵). با در نظر گرفتن رفتارشناسی نقش و کار بازیگر بر روی صحنه و به کمک اصل اقتصاد حرکت، حرکات ساده یا همان اتودها به جمله‌سازی‌های حرکتی تبدیل می‌شوند. هر جمله حرکتی از اجزایی تشکیل شده‌است که به شکلی شیوه‌پردازانه یا استیلیزه تحت پارادایم‌ها یا قراردادهایی از پیش تعیین شده آموزش داده شده و به اجرا در می‌آیند.

چرخه انرژی

یکی دیگر از مفاهیم پایه در تئاتر به شکل عام و بیومکانیک میرهولد به طور خاص، پدیده‌ی تبادل چرخه انرژی است. درک یا عدم درک این مفهوم تأثیر مستقیم بر کیفیت

اجرای بازیگران دارد. «چرخه انرژی بیانگر آنست که بازیگر بر روی صحنه، به عنوان یکی از عناصر نمایشی همواره در حال تبادل انرژی با بازیگر متقابل یا سایر بازیگران، تماشاگران، فضای صحنه‌ای و نقش می‌باشد. لذا مهم‌ترین اصل برای درک انرژی، شکل دادن فضا (فضاسازی) توسط انرژی است. مفهوم چرخه انرژی، نتیجه منطقی ارتباط چهار شاخصه اصلی یک جمله حرکتی یعنی: قصد، امتناع یا اتکاز^{۱۷}، تحقق یا اجرا^{۱۸} و در پایان توقف یا نقطه^{۱۹} است. انرژی جاری در این مسیر نیز موجب پیدایش فرم‌های بدنی و حرکات الگومند می‌شود» (کولیوند، ۱۳۸۶: ۲۳۰-۲۲۸).

نقش تعادل حرکات در بیومکانیک

در کینسیولوژی ورزشی، مفهوم پایداری حرکت، معادل با جایگزینی بی تعادلی در لحظه به لحظه اجرای کنش با وضعیتی متعادل است. «برای روشن شدن مطلب، فرآیند راه رفتن معمولی را در نظر بگیرید. از زمانی که فرد به صورت پیوسته و نقطه به نقطه به ترتیب، محل وارد آوردن نیروی بدن در نقطه تماس پاشنه پای راست و سپس کف پا، پنجه، نوک انگشتان و در پی آن همین مواضع در پای چپ را با زمین به طور متوالی تغییر می‌دهد، نهایتاً منجر به پدیده راه رفتن می‌شود. هر گونه حرکت اضافی در راستای حرکت یا در صفحه عمود بر این راستا در ایجاد عدم یکنواختی حرکت یا همان نامتعادل بودن الگوی راه رفتن مؤثر خواهد بود» (صادقی، ۱۳۹۴: ۴۳).

میرهولد نیز، پس از اصل مشارکت‌جویی تمام اعضاء در حرکت جزئی یک عضو، توجه به اجزای فیکورها و حرکات انسانی را در کار بازیگر مد نظر قرار می‌دهد. «آزادی عمل بازیگر در تمرکز بر مراکز ثقل بدنی، حفظ تعادل و خروج از تعادل موجود برای رسیدن به تعادل بعدی در هر کنش (مانند همان مثال راه رفتن ساده) از اهم نکات این خودآگاهی است. بیومکانیک بر تضادها بنا شده است ولی در مجموع، نوعی هماهنگی در حرکت است. درست با اشراف بر این اصول است که بازیگر می‌تواند آگاهانه زوائد اجرای خود را دریابد و در راه رسیدن به بیشترین بازدهی حرکتی یا کمترین صرف انرژی، به تصحیح الگوی مکانیزم‌های حرکتی خود بپردازد» (حامدسقیان، ۱۳۹۵).

پردازش داده‌های آزمایشگاهی

در بخش محاسباتی، برای ترسیم نمودارهای انرژی بر حسب زمان، از یک تکنیک شناخته شده موسوم به رگرسیون خطی^{۲۰} استفاده شده است که در زمره روش‌های استاندارد تقریب‌زنی ریاضی در رشته‌های مختلف علمی، کاربرد وسیعی دارد و خلاصه‌ی آن بدین شرح است: بهینه‌ترین منحنی گذرنده از بین گروهی از نقاط پراکنده در صفحه مختصات، آنست که مجموع مربعات فواصل آن نقاط از منحنی مفروض، کمینه باشد. همچنین برای کاستن از میزان خطای اندازه‌گیری تجربی که در هر آزمونی اجتناب‌ناپذیر است، از روش‌های مرسوم مانند تکرار اتود و محاسبه میانگین داده‌های ثبت شده برای هر اجراگر و هر اتود، تنظیم اولیه نرم افزار و دستگاه، متناسب با اندام هر بازیگر پیش از شروع اندازه‌گیری‌ها و بازرسی حسگرها و لوازم جانبی متصل به داوطلب پیش از هر بار اجرای اتود، بهره‌جویی شده است.

اتودهای بیومکانیکی و بوگدانف

میرهولد حدود سیزده اتود از جمله اتوهای کشیدن کمان، پرتاب سنگ، خنجر زدن و ... را طراحی کرد. در این پژوهش اتود دست دادن و سیلی زدن انتخاب شده است. در اتود دست دادن، هر دو بازیگر به صورت همزمان می‌توانند فاعل (Active) و مفعول (Passive) باشند، درحالی‌که در اتود دوم، سیلی زننده، فاعل و سیلی خورنده، مفعول به‌شمار می‌آیند. مراحل اتود سیلی، توسط مل گوردون به شرح زیر چنین توصیف شده است:

«دو بازیگر در فاصله ۳ پایی و رو به روی یکدیگر می‌ایستند. پاهایشان با یکدیگر متقارن است، نوک پاهایشان با استواری روی زمین قرار دارد و کمر به سمت راست متمایل است. پاشنه‌ی پایشان روی زمین است. دستانشان به واسطه بلند شدن بازوانشان حرکت می‌کند، زانوها کمی خم شده‌اند.

- هر دو بازیگر داکتیل انجام می‌دهند.

- اولین بازیگر با پای چپ قدمی به جلو برمی‌دارد و پای چپش را جلوی پای راست قرار می‌دهد. او به راست اشاره می‌کند و خط عمودی با پای راستش درست می‌کند. او بالا تنه‌اش را به سمت راست می‌چرخاند. صورتش مستقیم در برابر همراهش است. زانوانش به واسطه انداختن وزن روی پای چپش که جلو آمده است خم شده‌اند. همبازی او روی پای چپش که با فاصله ۶ اینچ از پای راستش قرار گرفته، ایستاده است. کمر همبازی‌اش روی یک قطر ۴۵ درجه نسبت به حالت اول قرار گرفته است.

- هم زمان، هر دو بازیگر به عقب خم می‌شوند و وزنشان را بر روی پای راستشان منتقل می‌کنند. بازیگر اول دست راستش را بیرون می‌برد و باز می‌کند و به عقب می‌چرخد تا جایی که پای چپش روی زمین باشد.

- بازوی راستش را در شکل دایره‌ای به سمت راست حرکت می‌دهد. بازیگر اول بدنش را به سمت راست حرکت می‌دهد درحالی‌که وزنش را به پای چپش که به عقب رفته منتقل می‌کند، همبازی‌اش به سمت جلو و مرکز حرکت می‌کند.

- همبازی سرش را به راست حرکت می‌دهد درحالی‌که بازیگر اول دستش را به آهستگی نزدیک می‌کند.

بازیگر اول به سرعت دست چپش را به پایین‌ترین قسمت راست صورت بازیگر روبه‌رویش نزدیک می‌کند سپس بازویش را پایین می‌اندازد و با دست راست خودش صدای کشیده‌ای درست می‌کند. صدا، نشانه‌ای برای بازگشت به وضعیت شروع است. اتود دوباره به وسیله دو بازیگر درحالی‌که وظایفشان عوض شده اجرا می‌شود» (گوردون، ۱۳۹۵: ۵۰). میرهولد شاگردانی داشت که بعد از مرگش آموزه‌ها و تجربیات او را ثبت کردند و ترویج دادند. مثلاً نیکولای کوستوف^{۱۱} که از شاگردهای موفق میرهولد بود، اتوهای او را در دفترچه‌ای ثبت کرد. کوستوف، آموزه‌های میرهولد و بیومکانیک را در دو قالب بسط داد. «یکی اتوهای بیومکانیک که بازیگران باید آن‌ها را آموزش ببینند و دیگری تکنیک‌های حاصل از بیومکانیک که به حدود چند ده تا می‌رسد. کوستوف خود نیز چند شاگرد داشت که دو نفرشان به نام‌های الکسی لوینسکی^{۱۲} و گنادی بوگدانف و یک شاگرد غیرمستقیم به نام نیکلای کارپوف^{۱۳} بیومکانیک را در دنیا رواج دادند. بوگدانف استادی است که اجراهای او اصالت بیشتری دارند» (سمندری، ۱۳۹۵: ۶۴ و ۶۵). موضوع مورد بحث در این مقاله، آزمایش تجربی و کمی اصل اقتصاد حرکت در آموزه‌ها

و نظریات میرهولد است. در حقیقت، ما به دنبال شیوه‌ای عملیاتی برای اندازه‌گیری آزمایشگاهی میزان انرژی مورد استفاده در بدن بازیگر از ابتدا تا انتهای اجرای یک اتود بیومکانیکی هستیم. یافته‌های متعدد در علوم حرکتی ورزشی، کلید دستیابی به این خواسته است. پیشرفت‌های به دست آمده در این حوزه، به راحتی ابزار مناسب برای این سنجش‌ها را فراهم ساخته است. برای نمونه در فرآیند کنش راه رفتن^{۲۴} در بیومکانیک ورزشی، ورزشکار با اتصال حسگرهایی به نقاط از پیش تعریف‌شده‌ی بدن، از طریق اتصال بلوتوث به یک پردازشگر مرکزی، سیگنال‌های لحظه‌ای از سرعت یا زاویه‌ی چرخش مفصل یا عضو مورد نظر از بدن را ارسال می‌کند، سپس به نحوی که در ادامه توضیح داده خواهد شد، خروجی‌های مورد انتظار از این داده‌ها برای بهینه‌سازی حرکت و اصلاح الگوی آن، استنتاج می‌گردند. در این مطالعه‌ی میدانی پیرامون مصرف انرژی در بیومکانیک میرهولد، سعی شده است در عمل، پیوند بین رشته‌ای میان بازیگری و ورزش را در مبحث کینسیولوژی بازیگری توسعه دهیم.

شیوه‌ی اجرای آزمایشگاهی تحقیق

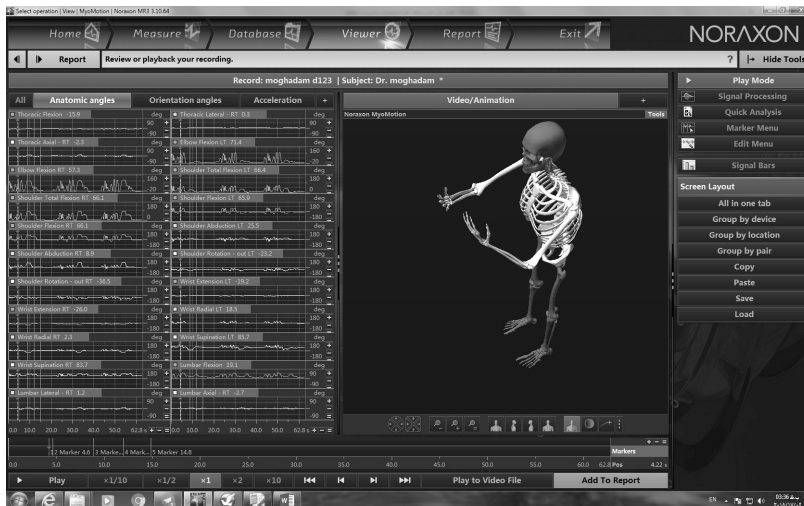
هشت داوطلب به اجرای اتودهای برگزیده پرداخته و زوایای آناتومیکی^{۲۵} و شتاب حسگر نصب شده در محل مهره‌ی پنجم ستون فقرات آن‌ها (مرکز ثقل فیزیکی تقریبی بدن) در کنار سایر داده‌های حاصل از مناطق دیگر بدن از طریق یک دریافت‌کننده سیگنال از راه دور به حافظه مرکزی رایانه منتقل می‌شود و در یک جدول اکسل ثبت می‌گردد. در شکل (۱) لحظه‌ای از اتود سیلی خوردن دیده می‌شود که تجهیزات شتاب‌سنجی سه محوره نوراکسون^{۲۶} نصب شده بر نقاط مختلف اندامگان اجراگر سمت راست، آشکار است.



شکل ۱: اتود سیلی خوردن.

سیلی زننده (فاعل) داوطلب سمت راست است.

در نهایت خروجی سیگنال‌های ارسالی از حسگرهای نصب شده به بدن بازیگرها، مطابق شکل (۲) در نمایشگر رایانه بازسازی می‌شود:



شکل ۲: شبیه‌سازی رایانه‌ای داکتیل اتود بیومکانیک میرهولد در آزمایشگاه

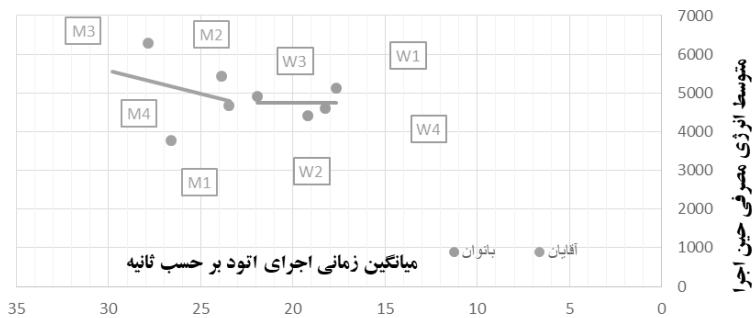
خروجی این نرم افزار رایانه‌ای در نهایت فایل اکسل و نوراکسون حاوی مقادیر ثبت شده شتاب حاصل از ارسال سیگنال الکتریکی از حسگرهایی است که در شکل (۱) در نقاط و مفاصل مختلف بدن فرد مورد آزمون دیده می‌شود. این سیگنال‌ها توسط دریافت‌کننده، گرفته‌شده و پس از پردازش (رمز خوانی) تبدیل به داده‌های عددی می‌شوند. با فرض در نظر گرفتن مرکز ثقل بدن اجراگر در مهره پنجم کمری^{۱۷} و صرف نظر از حرکت نسبی اندام‌ها، سرعت و شتاب لحظه‌ای مرکز ثقل از داده‌های مورد بحث تعیین می‌گردد سپس انرژی کل در حین هر اجرا به شرح جدول (۱) محاسبه می‌شود. با دستیابی به مقادیر شاخصه‌های انرژی مصرفی و ترسیم نمودارهای آن در دو گروه بانوان و آقایان و همچنین در کل جامعه آماری و مقایسه این دیاگرام‌ها با یکدیگر، می‌توان به نتیجه‌گیری در خصوص سؤالات تحقیق پرداخت.

یافته‌ها

تجمیع نقاط نمودار بانوان نسبت به آقایان در شکل (۳) و افقی تربودن نمودار رسم شده، نشان‌گر همسانی بیشتر نحوه اجرا در زنان در مقایسه با مردان در اتود سیلی زدن است. با این وجود اختلاف بیشینه و کمینه یافته‌های مردان نیز منجر به شیب تندی در نمودار آقایان نشده و نزدیک به تراز افقی بوده است. این مشاهده یعنی اینکه در گروه آقایان نیز اتود سیلی زدن به شیوه یکسانی اجرا می‌گردد.

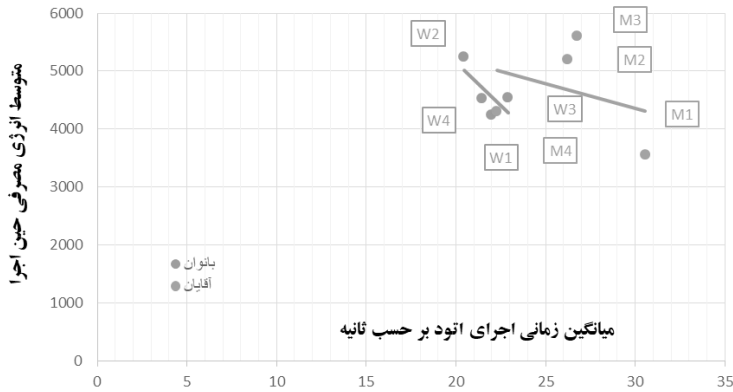
کد	وزن (Kg)	قد (Cm)	شاخص توده جرمی (Kg/Cm ²)	نام اتود	متوسط مقدار انرژی در سه بار تلاش (J)
W1	۵۴/۳	۱۶۸	۱۹/۲۳	دست دادن	۴۳۷۱/۰۸
				سیلی زدن	۵۱۱۸/۸۳
				سیلی خوردن	۵۲۴۲/۵۷
W2	۵۹	۱۷۰	۲۰/۴۱	دست دادن	۲۸۳۳/۶۴
				سیلی زدن	۴۴۰۷/۶۲
				سیلی خوردن	۴۲۳۵/۴۸
W3	۶۶	۱۷۴	۲۱/۷۹	دست دادن	۴۰۰۹/۲۵
				سیلی زدن	۴۸۹۶/۵۷
				سیلی خوردن	۴۵۴۸/۲۰
W4	۶۲/۵	۱۶۵	۲۲/۹۵	دست دادن	۳۵۴۶/۶۲
				سیلی زدن	۴۵۸۱/۰۷
				سیلی خوردن	۴۵۲۰/۴۲
M1	۵۷	۱۸۰	۱۷/۵۹	دست دادن	۳۳۳۶/۸۷
				سیلی زدن	۳۷۶۲/۹۹
				سیلی خوردن	۳۵۶۷/۸۷
M2	۶۷	۱۶۹	۲۳/۴۵	دست دادن	۴۲۳۶/۳۹
				سیلی زدن	۵۴۱۲/۱۲
				سیلی خوردن	۵۱۹۶/۱۰
M3	۸۰	۱۸۰	۲۴/۶۹	دست دادن	۴۵۴۸/۷۸
				سیلی زدن	۶۳۷۵/۵۴
				سیلی خوردن	۵۶۱۰/۱۴
M4	۹۳	۱۷۹	۲۹/۰۲	دست دادن	۳۶۵۸/۵۳
				سیلی زدن	۴۶۵۵/۴۶
				سیلی خوردن	۴۲۹۶/۰۴

جدول ۱: مشخصات فیزیکی داوطلبین، ستون آخر میانگین انرژی مصرفی هر فرد در هر اتودی باشد. (W زن و M مرد)



شکل ۳: رگرسیون خطی انرژی مصرفی اتود سیلی زدن به تفکیک جنس آزمودنی ها

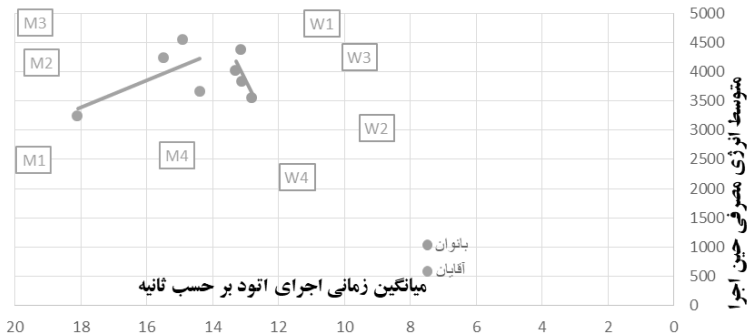
شکل (۴) همان نمودار را برای اتود سیلی خوردن نشان می‌دهد:



شکل ۴: رگرسیون خطی انرژی مصرفی اتود سیلی خوردن به تفکیک جنس آزمودنی‌ها

این نمودار برخلاف اتود سیلی زدن، مبین نوعی عدم یکنواختی در اجرا هم در گروه بانوان و هم آقایان است (شیب بیشتر هر دو منحنی در مقایسه با شکل (۳)). بدون اینکه وارد تعاریف علم آمار شویم، صرفاً توجه می‌دهیم به تفاضل کمینه و بیشینه مقادیر گزارش شده در هر دو گروه که موجب توزیع پراکندگی نقاط نمودار شده است.

در نمودار بعدی، شکل (۵)، یافته‌های مربوط به اتود دست دادن داوطلبین احصاء شده است. الگوی اجرای دست دادن بیومکانیکی در بانوان شرکت‌کننده در این پژوهش، به گواهی شکل (۵) در قیاس با آقایان، نیاز به اصلاحات حرکتی دارد، چراکه شیب خط به‌دست آمده به راستای قائم نزدیک‌تر بوده و نشان از تنوع اجرا نزد زنان دارد؛ با این وجود اختلاف بیشینه و کمینه‌ی مصرف در حدود ۸۰۰ ژول، در نوسان است.



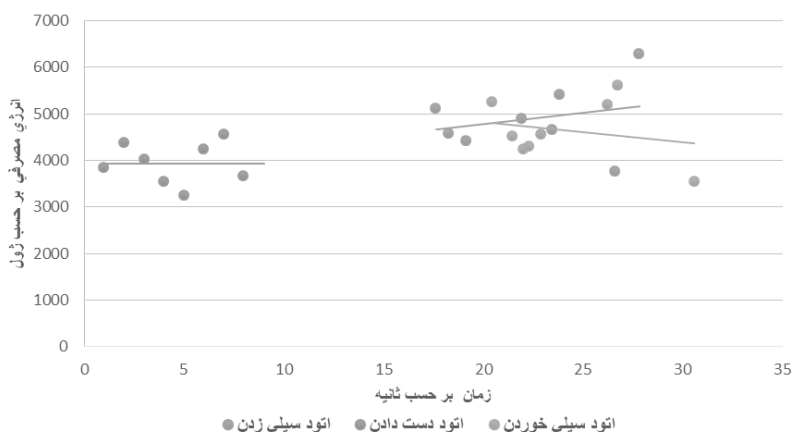
شکل ۵: رگرسیون خطی انرژی مصرفی اتود دست دادن به تفکیک جنس آزمودنی‌ها

پیرامون اجرای آقایان باید افزود، هر چند یافته‌ها حکایت از ناهموار بودن نمودار نسبت به دو اتود قبلی دارد، اما از شیب تغییرات ملایمتری نسبت به زنان برخوردار است که یکدست‌تر بودن اجراها را بیان می‌کند با این وجود تفاضل بیشینه و کمینه انرژی مصرفی هر چهار نفر (دوازده اجرای انجام شده) قابل مشاهده در شکل دامنه‌ای در حدود ۱۳۰۰ ژول را نشان می‌دهد که نشانگر محدوده تغییرات انرژی مصرف شده در اجرای اتودها است؛ در انتها رگرسیون خطی هر سه اتود، فارغ از جنسیت شرکت‌کنندگان در تحقیق، به‌طور مقایسه‌ای در یک گراف به شرح شکل (۶)، بیانگر تعیین شاخصه‌هایی از میزان مصرف انرژی در اتودهای بیومکانیکی منتخب است.

می‌توان یافته‌های این تحقیق را به شرح زیر دسته‌بندی و ارائه نمود:

۱- رفتار یافته‌های تحقیق مؤید فرض‌های اولیه هستند. دسته‌بندی و تحلیل روش‌های افزایش بازدهی و کاهش مصرف انرژی در اتودها با بهره‌گیری از متد شتاب سنجی سه محوره با سهولت و برای هر تعداد داوطلب قابل تکرار است.

۲- باتوجه به ستون چهارم جدول (۱)، شاخص توده جرمی بدن (BMI) داوطلبین، نقش اهمیت فیزیکی بدن بازیگر در اجرای بهینه اتودها معلوم می‌شود. بدین نحو که هر چه این شاخص کمتر است، میزان انحراف مقادیر اندازه‌گیری شده در سه تلاش متوالی نسبت به یکدیگر و در نهایت میانگین آن‌ها نسبت به داوطلبین دیگر کمتر است. به عبارتی آمادگی بدنی و تناسب اندام، به یکدست بودن اجراها کمک می‌کند.



شکل ۶: مقایسه رگرسیون خطی کل جامعه هشت نفری آماری برای هر سه اتود

در طول اجراهای انجام شده در کلینیک آشکارا این تفاوت‌ها بین افراد داوطلب قابل دیدن بود. برای مثال با دقت در فاکتور توده جرمی بدنی (BMI) از جدول (۱) برای مردان کمترین و بیشترین شاخص به ترتیب ۱۷/۵۹ کیلوگرم بر سانتیمتر مربع (کد M1) و ۲۹/۰۲ کیلوگرم بر سانتیمتر مربع (کد M4) ثبت شده است که در ستون مقادیر متوسط انرژی مصرفی هر اتود نیز اختلاف معناداری بین ارقام گزارش شده به‌صورت نظیر به نظیر دیده می‌شود. البته در بین بانوان، چنین نتیجه‌ای دیده نمی‌شود، بدین مفهوم که بانوی

(W1) با شاخص توده جرمی ۱۹/۲۳ کیلوگرم بر سانتیمترمربع نسبت به خانم (W4) دارای ماکزیمم شاخص یعنی ۲۲/۹۵ کیلوگرم بر سانتیمترمربع، از میانگین میزان انرژی مصرفی بیشتری در هر سه اتود برخوردار بوده است. شاید این موضوع را با بازنگری در فیلم و شبیه‌سازی نرم افزاری بتوان این‌گونه توجیه و تفسیر کرد که با وجود تناسب اندام بهتر (W1)، زوائد حرکتی (یا همان عدم پایداری در بیومکانیک ورزشی) وی نسبت به (W4) بیشتر بوده است و این برخلاف اقتصاد حرکت است. تأثیر قد و وزن (فاکتورهای فیزیکی - ژنتیکی) در میزان مصرف انرژی لازم برای افراد مختلف برای انجام دادن یک مکانیزم حرکتی در این پژوهش آشکار است.

۳- یکی دیگر از یافته‌های این پژوهش، اثبات افزایش راندمان یا بازدهی بازیگر بیومکانیک در صورت رعایت اقتصاد حرکت یا همان اجرای درست قراردادها است. علت این نتیجه‌گیری توجه به رابطه ریاضی بازده بیومکانیکی به شرح ذیل است:

کار مفید انجام شده حین اجرای اتود

% بازده بیومکانیکی اجرا =

کل انرژی مصرفی حین اجرای اتود

صورت کسر را از طریق حاصل ضرب مسافت طی شده حسگر نصب شده به مرکز ثقل بازیگر در مقدار نیروی وارد بر آن نقطه با کمک نرم افزار می‌توان در هر اتود محاسبه کرد که مقداری ثابت خواهد بود. اما مقایسه مخرج کسر در حالت قبل از اصلاح الگوی مکانیزم حرکتی، (یعنی اجرای همراه با زوائد و تلوتلو خوردن اجراکننده) با همین مقدار پس از مشاهده شبیه‌سازی نرم افزاری و حذف حشو و زوائد حرکتی، به طور طبیعی عددی کوچک‌تر را نشان می‌دهد، در نتیجه بازده بیومکانیکی با کم کردن مقدار انرژی مورد مصرف، در کل افزایش می‌یابد. در متون بیومکانیک ورزشی و سوابق تحقیقات انجام‌شده در این حوزه، علاوه بر بازدهی بیومکانیکی برای یک اجراکننده حرکات، راندمان‌های بیوشیمیایی، روان‌شناسی و فیزیولوژیکی نیز مطرح می‌شوند که به دلیل پیچیدگی روش‌های تعیین این راندمان‌ها (مانند اندازه‌گیری متابولیسم مصرفی بدن از طریق ثبت اکسیژن مصرفی و دی‌اکسیدکربن تولیدی ورزشکار به کمک ثبت‌کننده‌های متصل به بدن در مسیر دستگاه تنفس و در اتاق‌های ایزوله‌ی هایپوکسی که کاری بسیار دشوار است) در این پژوهش از آن‌ها صرف‌نظر شده است.

۴- یافته پایانی، پیشنهاد روشی کاملاً عملیاتی و کاربردی برای اصلاح الگوهای مکانیزم‌های حرکتی نزد بازیگران تئاتر می‌باشد که عبارتست از شبیه‌سازی رایانه‌ای اجرا و بازیابی آن در نرم افزار و اصلاح حرکات برای رسیدن به حالت ایده آل و استیلزه شده.

نتیجه‌گیری

این مقاله بازتابی از نخستین پژوهش‌ها پیرامون سنجش میزان مصرف انرژی در مکانیزم‌های حرکتی در اجرای اتودهای بیومکانیکی در کشورمان است. فرضیه‌ی اصلی مقاله مبنی بر اینکه شاخصه‌های مصرف انرژی در بیومکانیک از طریق تجربه و آزمون قابل سنجش و اندازه‌گیری است، با کمک روش شتاب سنجی سه محوره نوراکسون و اصول حرکت‌شناسی ورزشی، مورد تأیید قرار می‌گیرد. همچنین تأیید می‌شود که دستیابی به روشی برای اصلاح الگوهای صحیح اجرای بیومکانیکی اتودها از طریق حذف حشو و زوائد مکانیزم‌های حرکتی با کمک بازبینی فایل شبیه‌سازی شده اجراگران در نرم افزار مربوطه امکان‌پذیر است. در مقاله تأکید می‌شود که افزایش راندمان یا بازدهی بازیگر بیومکانیک در صورت رعایت اقتصاد حرکت یا همان اجرای درست قراردادها، فراهم می‌آید.

نتایج حاصل از این یافته‌ها، در پژوهش‌های بعدی مربوط به حوزه حرکت‌شناسی و نیز فیزیولوژی تئاتر قابلیت بهره‌برداری و تکمیل دارند. برای نمونه داده‌های مربوط به سایر حسگرهای متصل به داوطلبین که در مفاصل دست و پا و گردن نصب شده‌اند، می‌تواند در تبیین حرکات ضروری یا اضافی بدن حین اجرا و تعیین میزان سوخت و ساز بدن بازیگر به کار گرفته شوند که این موضوع لزوم تأسیس یک آزمایشگاه تخصصی حرکت‌شناسی / فیزیولوژی تئاتر در کشور را توجیه می‌کند.

منابع

- اردهالی، رضا. (۱۳۷۶) تخمین سرعت راه رفتن و دویدن انسان‌ها از طریق داده‌های شتاب سنجی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد مهندسی پزشکی دانشگاه صنعتی شریف، استاد راهنما ادموند زاهدی
- تقوی کلاهی، مینا. (۱۳۹۳) بررسی الگوی پخش فشار کف پای و مؤلفه عمودی نیروی عکس‌العمل زمین در ورزشکاران حرفه‌ای تئاتر فیزیکی و غیر ورزشکاران. پایان‌نامه کارشناسی ارشد بیومکانیک ورزشی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، استاد راهنما رغد معمار
- حامدسقیان، مهدی. (بهمن ۱۳۹۵) بیومکانیک از درس گفتارهای سرگئی آیزنشتاین درباره‌ی بیومکانیک و سوالات میرهولد. مجله نمایش، شماره ۲۰۹
- حامدسقیان، مهدی. (۱۳۹۵) درس گفتارهای بیومکانیک. تهران: پردیس فارابی دانشگاه هنر. چاپ نشده.
- سمندری، مرجان. (بهمن ۱۳۹۵) و سوالات میرهولد: از سیستم استانیسلاوسکی تا بیومکانیک و تئاتر آینده (گفت‌وگو با مهدی حامد سقیان). مجله نمایش، شماره ۲۰۹
- صادقی، حیدر. (اسفند ۱۳۹۴) مقایسه نیروهای عکس‌العمل زمین، تغییرات مرکز فشار و مرکز جرم بدن در پایان راه رفتن ارادی، نیمه ارادی و غیرارادی مردان جوان سالم. مجله بیومکانیک ورزشی، دوره ۱، شماره ۳
- گولیوند، زهرا. (۱۳۸۶) بیومکانیک میرهولد و به‌کارگیری تمرینات آن در آموزش بازیگر، پایان‌نامه کارشناسی ارشد کارگردانی تئاتر، دانشگاه تربیت مدرس. استاد راهنما: مهدی حامد سقیان
- گوردون، مل. (۱۳۹۵) بیومکانیک میرهولد، شفیع سروستانی. بهاره، مجله نمایش، شماره ۲۰۹
- Bagheri Kudakani, Lenjannejadian, Hajlotfalian(1395) *Designing, validation, and reliability assessment of software to acquire kinematics parameters of motion by image processing*, Research on sport medicine and technology, 6th year, No.11
- Braun, Edward(1986). *The Theater of Meyerhold*, London.
- Braun, Edward(1995). *Meyerhold a Revolution in Theater*, Copyright 5 London.
- Duane Knudson(2007). *Fundamentals of Biomechanics 2nd edition*, Springer Publication.
- Peter Konrad(2005). *The ABC of EMG (A Practical Introduction to Kinesiological Electromyography)*, Noraxon Inc. USA.
- منابع اینترنتی (تاریخ مراجعه از ۱ اکتبر ۲۰۱۷ تا ۱ اکتبر ۲۰۱۸):
- <https://www.elmevarzesh.com/history-of-kinesiology>
- نجفی، رامیار. تاریخچه حرکت‌شناسی، (آوریل تا سپتامبر ۲۰۱۸).
- Noraxon product catalogue (2017). *Biomechanical Research Optimized*, 1st Edition, Ref.

- 1- Kinesiology
 - 2- Meyerhold ,Vsovolod ,Emilovich
 - 3- Aristotle
 - 4- Electromyography
 - 5- Borelli
 - 6- Nicolas Andrey
 - 7- Ernest Hienricht Weber
 - 8- Futurism
 - 9- Constructivism
 - 10- Fredrick Winslow Taylor
 - 11- Gilberth, Frank Bunker
 - 12- Gilberth, Lillian Muller
 - 13- Gordon, Mol
 - 14- Rakourse
 - 15- Genadi Bogdanev
 - 16- Sergei, Eisenstein
 - 17- Atkaz
 - 18- Passile
 - 19- Tochka
 - 20- Linear Regression
 - 21- Nicolay Kostov
 - 22- Alexi Levinski
 - 23- Nicolay Karpov
 - 24- Gate
 - 25- Anatomic Angle
- زاویه چرخش مفصل به لحاظ عملی است که کوچکتر از زاویه چرخش ریاضی خواهد بود.
- 26- Three Axis Noraxon accelerometer
 - 27- Pelvis

نقالی و پنسوری؛ ایستایی و پویایی (مطالعه‌ی تطبیقی دو گونه‌ی نمایشی ایران و کره)

■ مجید سرسنگی

■ نیلوفر زارع

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۴/۰۴

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۵/۳۰

نقالی و پنسوری؛ ایستایی و پویایی (مطالعه تطبیقی دو گونه نمایشی ایران و کره)

مجید سرسنگی | دانشیار گروه آموزشی هنرهای نمایشی، دانشکده موسیقی و هنرهای نمایشی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

نیلوفر زارع | کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشگاه تهران

چکیده

«پنسوری»^۱ یکی از گونه‌های نمایش سنتی در کره جنوبی است که شباهت‌های زیادی با «نقالی» ایرانی دارد. این نوع نمایش از دیرباز در کره مورد توجه طبقات مختلف جامعه بوده و در مناسبات اجتماعی، سیاسی و فرهنگی اجرا می‌شود. همان‌طور که نقالی در تاریخچه هنرهای نمایشی ایران جایگاه ویژه‌ای دارد، این گونه‌ی نمایشی نیز حیات خود را در کره‌ی جنوبی حفظ کرده و دارای اشتراکات اجرایی بسیاری با نقالی ایرانی است. اما نکته‌ی جالب توجه این است که این گونه‌ی نمایشی در کره برخلاف نقالی در ایران توانسته مسیر به‌روزشده‌ای را طی کند و با ایجاد موضوعات و فضاها‌ی مدرن همچنان با تماشاگران حداکثری به حیات خود ادامه دهد. چرایی افت اجرای نقالی (این شیوه‌ی نمایشی) در ایران و واکاوی علل این فرضیه یکی از اهداف این نوشتار است؛ بررسی، شناخت و مقایسه پنسوری با نقالی می‌تواند ما را با یک فرمت نمایشی مهم در فرهنگی دیگر آشنا کند. همچنین توجه به ریشه‌ی نمایش‌های کهن در کشورهای شرقی و دسته‌بندی اشتراکات آن‌ها می‌تواند یک الگوی فرهنگی مشابه پیش رو قرار دهد و موجبات بسط مباحث نظری را فراهم کند. در این مقاله ضمن آشنایی با پنسوری و شیوه‌های اجرایی آن، به مضامین پرداخته شده، داستان‌ها و اهداف محتوایی و سبکی آن اشاره می‌کنیم و در راستای آن به واکاوی علل فرضیه‌ی مطرح شده خواهیم پرداخت. پرسش تحقیق این است که «پنسوری» با وجود همه‌ی شباهت‌هایی که با نقالی دارد چگونه توانسته خود را به یک شیوه‌ی اجرایی پرمخاطب و به‌روزشده تبدیل کند در حالی که این اتفاق برای نقالی نیفتاده است؟ و اینکه آیا می‌توان در نتیجه این مقایسه، راهکاری برای ارتقاء شیوه‌ی نمایش نقالی یافت؟

کلید واژه‌ها: پنسوری، کره جنوبی، ایران، نمایش سنتی، نقالی

درآمد

یکی از کهن‌ترین گونه‌های تئاتری بشر، نقالی است. اجرای داستان‌گویی نمایشی تقریباً در همه‌ی تمدن‌های بشری سابقه‌ای طولانی دارد. شاید برهمن‌اساس است که برخی از صاحب‌نظران، داستان‌گویی را یکی از خواستگاه‌های هنر تئاتر دانسته‌اند. شکل نمایشی داستان‌گویی‌های ایرانی، که به «نقالی» نیز معروف است، تاریخی کهن دارد: از رقصنده‌های پارسی (۲۵۰ پیش از میلاد - ۲۲۴ میلادی) و داستان‌گوهای ساسانی (۲۲۴ - ۶۳۲ میلادی) گرفته تا داستان‌گویی‌های دوره‌ی اسلامی چون «مناقب‌خوانی»، «حمله‌خوانی»، «پرده‌خوانی» و «شاهنامه‌خوانی»، همه به عنوان اشکال متنوع داستان‌گویی‌های نمایشی و مذهبی ایرانیان قلمداد می‌شوند (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۷۹: ۶۵).

در کشور کره، «پنسوری» گونه‌ای نمایشی کهن و محبوب است که بر پایه‌ی نقل داستان توسط یک راوی استوار است. این گونه‌ی نمایشی - سنتی که در طول تاریخ به حیات خود ادامه داده و توانسته است خود را با تماشاگران در دوره‌های زمانی مختلف هماهنگ کند - تا کنون آن چنان که باید در کشور ما معرفی نشده است. مقاله‌ی حاضر می‌کوشد در ابتدا این گونه‌ی نمایشی خاص را به خوانندگان خود معرفی کند، و از سوی دیگر شباهت‌های آن را با نقالی مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد و در این راستا به چرایی و علل ماندگاری آن نیز اشاره کند.

پیشینه‌ی تحقیق

قابل ذکر است که در مورد پنسوری در کره‌ی جنوبی، آشنایی با آن، مقایسه‌ی تطبیقی آن با نقالی ایرانی و واکاوی علل حضور همچنان فعال این عضو سنتی در پیکره‌ی نمایشی کره‌ی جنوبی برخلاف نقالی در ایران که شیوه‌های اجرایی مشترکی نیز با پنسوری دارد، پژوهشی صورت نگرفته است.

۱. پنسوری، نقالی سنتی کره‌ی جنوبی

پنسوری یک هنر ترکیبی سنتی - نمایشی در کره‌ی جنوبی است که در آن یک خواننده، که اصطلاحاً «سوریکون»^۲ نامیده می‌شود، و یک نوازنده‌ی طبل یا «گوسو»^۳، داستانی را با استفاده از آوازهای پرمعنا با سبک ویژه‌ای از گفت‌وگویی تک نفره در برابر مردم روایت می‌کنند. موسیقی، ادبیات و حرکت و البته نشانه‌ها و قراردادهای فرهنگی، عناصر اصلی پنسوری را شامل می‌شوند (هی جی اونگ، ۱۹۹۸: ۳۲). کیم هی - جی اونگ^۴، استاد «دانشگاه ملی آموزش گیین جین»^۵ در کره، طی مصاحبه‌ای در دقیقه‌ی ۲۴ در مورد معنای پنسوری چنین می‌گوید:

«واژه‌ی «پنسوری» از کلمه‌ی «پن»^۶ به معنای یک مکان و جایی که تعداد بسیاری از مردم می‌توانند گرد هم آیند، و «سوری»^۷ که مفهوم آن صدا است، تشکیل شده است. به عبارت دیگر، پنسوری ترکیبی از موسیقی و نمایش است که در یک مکان بزرگ، جایی که مردم گرد هم می‌آیند، اجرا می‌شود» (همان: ۲۴).

۱-۱ پیشینه‌ی پنسوری

این گونه‌ی موسیقایی - نمایشی برای اولین بار در بستر یک فرهنگ سرگرمی و تفریح به‌وجود آمده است. در طول قرن هفدهم میلادی بخش عمده‌ای از مردم کره از دیدن

اجراهای پنسوری لذت می‌بردند و دیدن آن، بخشی از تفریحات دائمی عامه‌ی مردم این کشور بود. پنسوری راه خود را تا قرن نوزدهم میلادی ادامه داد، زمانی که گستره‌ی تماشاگران آن از مردم عادی به طبقات اشرافی بسط یافت. علاوه بر این، در این مقطع زمانی اشکال متنوعی از پنسوری تحت تاثیر مشخصه‌های هنری و بومی پدیدار شدند. گونه‌های مهمی که پنسوری را نمایندگی می‌کنند عبارتند از «دانگپیه اونچی»^۸، «سی او پیه اونچی»^۹ و «جانگ گوجی»^{۱۰}. این گونه‌های مختلف به اشکال منحصربه‌فردی از موسیقی ارتقاء پیدا کردند که فرهنگ و رسوم هر منطقه را به نمایش می‌گذاشتند. علاوه بر این گونه‌های جدید، به دلیل ارزش‌های هنری که داشتند، در قصرها به اجرا درمی‌آمدند. پیشرفت تکنولوژی و رشد رسانه‌ها در قرن بیستم میلادی، بسیاری از اجراکنندگان پنسوری را به سئول کشاند. این رویکرد، تعامل بین گونه‌های مختلف پنسوری را موجب شد. آوازخوانان و نغمه‌سرایان اشکال جدیدی از موسیقی را خلق کردند که دیگر در مرزهای محدود شکل‌های خاص پنسوری محصور نبودند. این امر باعث شد میراث کهن پنسوری از غنای چشمگیری برخوردار شود. در خصوص خاستگاه پنسوری نظرات متفاوتی ابراز شده است. برخی از محققان ریشه‌ی این آواز روایتی - سنتی را در افسانه‌های بومی مردم کره می‌دانند. بعضی دیگر داستان‌های ادبی اعصار گذشته‌ی فرهنگ کره، آوازهای اجراکنندگان حرفه‌ای (گوانگدی)^{۱۱}، نمایش‌های بومی کره و حتی فارس‌های چینی را منشاء این هنر دانسته‌اند. در ادبیات کهن کره، این نظریه که پنسوری ریشه در «آوازهای روایتی شمنی» دارد، بیشترین تاکید را به خود اختصاص داده است. برای اثبات این نظریه شواهد مختلفی ارائه شده است. به عنوان مثال، چنین گفته شده که بسیاری از گوانگدی‌ها متعلق به خاندانی بودند که میراث شمن‌ها را با خود حمل می‌کردند. از سوی دیگر، پنسوری دارای انواع روایت‌هایی ست که از آیین‌های تطهیر یا دور کردن ارواح خبیث اقتباس شده‌اند.^{۱۲} (یوما‌ی کونگ، ۲۰۱۳: ۳۴-۴۷).

۲-۱. مکتب‌های پنسوری

به صورت کلی پنسوری در قالب سه مکتب اصلی اجرا می‌شده است. این سه مکتب عبارتند از:

- تانگ پیون جی (مکتب شرقی)^{۱۳}

- سی پیون جی (مکتب غربی)^{۱۴}

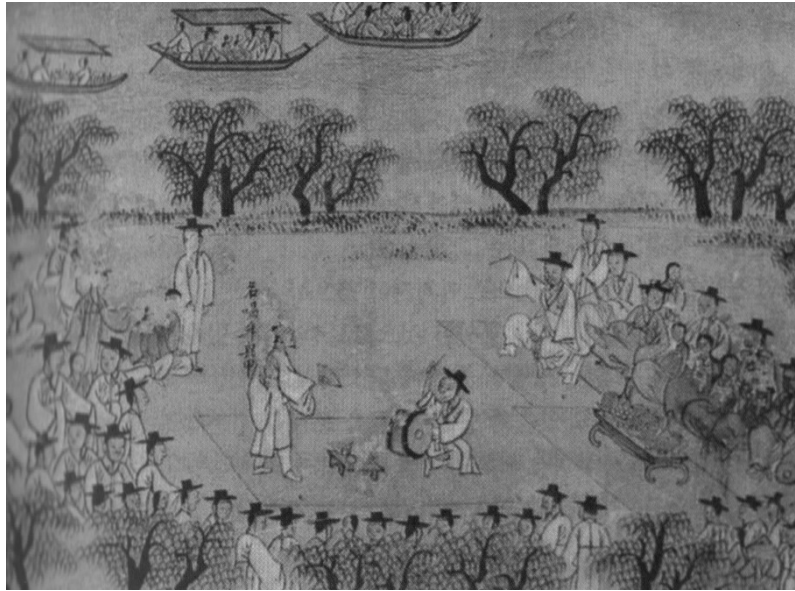
- جانگوچی (مکتب مرکزی)^{۱۵}

طبقه‌بندی مکتب‌های پنسوری برای اولین بار در اوایل قرن ۱۹ میلادی شکل گرفت. در آن زمان، اساس این طبقه‌بندی بر اختلافات محلی در نحوه‌ی آوازخوانی و سایر عوامل استوار بود. کمی بعدتر، اصل و نسب خوانندگان آواز و نیز گرایش‌های زیبایی‌شناسانه‌ی اجرای آن‌ها مبنای این طبقه‌بندی شد. با توجه به اینکه طبقات بالای جامعه و خاندان سلطنتی به پنسوری علاقه‌ی بسیار داشتند و از آن لذت می‌بردند، پنسوری به عنوان هنری که می‌توانست برای اجراکنندگان آن همزمان پول و شهرت به همراه بیاورد، مورد توجه هنرمندان قرار گرفت. به همین دلیل، اجراکنندگان پنسوری وابستگی خود را به مکاتب خاص شروع کردند. در ابتدا دو مکتب «شرقی» و «غربی» براساس رقابت بین هنرمندان به وجود آمد و پس از آن، «مکتب مرکزی» شکل گرفت. منزلگاه «مکتب شرقی» مناطق کوهستانی بخش شمال شرقی ایالت هانم^{۱۶} بود؛ منطقه‌ای که شامل بخش‌هایی چون آن

بانگ^{۱۷}، گوری^{۱۸}، سان چنگ^{۱۹} و هنگ دوک^{۲۰} بود. پسنوری مکتب شرقی، مردانه و شادی آفرین بود و اغلب در قالب ملودی تابناک و سرزنده‌ی اوجو^{۲۱} اجرا می‌شد. از جمله‌ی پیشکسوتان این مکتب می‌توان به سانگ هی یونگ- راک^{۲۲}، کیم سی - جونگ^{۲۳} و جی اونگ چانگ - پانگ^{۲۴} اشاره کرد. این هنرمندان بزرگ هر یک شاگردان خاص خود را داشتند. خاستگاه «مکتب غربی» منطقه‌ی مسطح جنوب غربی ایالت هانم شامل بخش‌های گوانگجو^{۲۵}، ناجو^{۲۶} و بوسه اونگ^{۲۷} بود. آوازهای پسنوری این مکتب، زنانه و معززون بودند و اغلب با ملودی غمگین جی مونجو^{۲۸} اجرا می‌شدند. «مکتب غربی» از تکنیک‌های بک یو - جون^{۲۹} به عنوان الگو و معیار خود بهره‌می‌برد. «مکتب مرکزی» در ایالت‌های چانگ چی اونگ - دو^{۳۰} و جی اونگ جی - دو^{۳۱} شکل گرفت. آوازهای این مکتب به راحتی قابل شناسایی بودند چرا که در قالب آواهای زیر و بمی که مرتباً جای خود را به دیگری می‌دادند، اجرا می‌شدند. ملودی این اجراها نسبتاً یکنواخت، اما به شکل دلپذیری ساده و قابل فهم بود. این مکتب از آموزه‌های یی اوم جی - دال^{۳۲} و کیم سی اونگ - اوک^{۳۳} به عنوان استاندارد خود استفاده می‌کرد؛ سنتی که نتوانست پایداری خود را برای مدت درازی حفظ کند. نسل‌های بعدی آوازخوانان پسنوری غالباً از محل زندگی اولیه‌ی خود به دیگر مناطق مهاجرت کردند. بدین ترتیب تقسیم‌بندی پسنوری براساس منطقه‌ای خاص، دیگر چندان واقع‌بینانه نبود. علاوه بر این، در اواخر قرن ۱۹ میلادی بسیاری از آوازخوانان شناخته شده، شهر سئول را به عنوان محل زندگی خود انتخاب کردند. به همین علت، هنرجویانی که مشتاق فراگیری پسنوری بودند، می‌توانستند فارغ از وابستگی معلمان خود به یک مکتب خاص، از گستره‌ی متنوعی از استادان پسنوری استفاده کنند. در نتیجه‌ی این شرایط جدید، طبقه‌بندی مکتب‌های پسنوری در آن دوره بیشتر از آنکه بر مناطق و جغرافیا استوار باشد، بر خود آوازخوانان متکی بود (کی اونگ ووک، ۲۰۰۸: ۱۲۶-۱۲۵).

۳-۱. عناصر اجرایی در پسنوری

یک پسنوری از کنار هم قرار گرفتن یک سوریکون (خواننده‌ی آواز)، یک گوسو (نوازنده‌ی طبل) و تماشاگران شکل می‌گیرد. این اجرا هیچ نیازی به یک صحنه‌ی خاص یا هرگونه امکانات و لوازم دیگر ندارد. این گونه‌ی اجرا فقط نیازمند یک طبل بشکه مانند دو طرفه به نام «باک»، که توسط گوسو نواخته می‌شود، یک آواز که به صورت هیجان‌آور و پر احساس توسط سوریکون (که یک بادبزن در دست خود دارد) ارائه می‌شود و تماشاگران مشتاق است. با وجود اینکه پسنوری تنها از یک صحنه‌ی ساده و مسطح بهره می‌گیرد، اما به طرز خارق‌العاده‌ای خالق مفاهیم بسیاری است؛ این خلق عمدتاً بوسیله‌ی برانگیختن و تهییج مداوم تخیل تماشاگر، در طول یک اجرای طولانی حدوداً هشت ساعته صورت می‌پذیرد (کسلی، ۱۹۹۷: ۲۰۳).



(کی اونگ ووک، ۲۰۰۸: ۱۱۷)



۴-۱. بازیگری در پنسوری

سوریکون داستان را از طریق آواز (چنگ)^{۳۴}، روایت (انیری)^{۳۵} و حرکت (بالریم)^{۳۶} نقل می‌کند. «چنگ» ارجاع‌دهنده به آوازی است که توسط آوازخوان اجرا می‌شود و نشان‌دهنده‌ی استعداد موسیقایی سوریکون است. «چنگ» تا بیش از هفتاد درصد از کل اجرای پنسوری را شامل می‌شود. «انیری» ارجاع‌دهنده به روایتی است که برای نقل داستان

از آن استفاده می‌شود. «انیری» اغلب برای توصیف موقعیت، گفت‌وگو بین شخصیت‌ها و احساسات شخصیت اصلی مورد استفاده قرار می‌گیرد. «بالریم» یا اعمال دراماتیکی که توسط سوریکون بازی می‌شود، در پاسخ به روایت خواننده از سوی تماشاگر تاثیر گذار است. اغلب این کار با خروج بازیگر از شخصیت بازی انجام می‌شود (براندون، ۲۰۰۲: ۱۸۸).

کیم هی - جی اونگ در دقیقه ی ۵۰ درباره‌ی نقش سوریکون می‌گوید:
 «سوریکون قادر است کلیه‌ی داستان‌های حماسی را از طریق چنگ، انیری و بالریم به نمایش گذارد. هنگامی که سوریکون چنگ را اجرا می‌کند، تماشاگر روی صدا متمرکز می‌شود. از سوی دیگر، در طول انیری، تماشاگر، به عنوان سوم شخص، بر داستان تمرکز دارد. در زمان اجرای انیری به واسطه‌ی بازگویی و تکرار صدا، تماشاگران مرتباً هیجان زده می‌شوند و سپس به آرامش می‌رسند. فرایند هیجان و آرامش پی در پی رخ می‌دهد و موجب می‌گردد که حتی زمانی که اجرا طولانی است، تماشاگر احساس خستگی و کسالت نکند. سوریکون، به عنوان تک بازیگر، باید از صداهای متنوع در راستای بیان کامل داستان حماسی استفاده کند. همچنین، این تک بازیگر با بهره‌گیری از بالریم و سایر عوامل نمایشی، به صورتی موثر داستان را به مخاطبان خود منتقل می‌سازد» (هی جی اونگ، ۱۹۹۸: ۵۰).

۱-۵. نقش موسیقی و اصوات تماشاگر در پنسوری

«گوسو» نیز بخش مهمی از اجرای پنسوری است. گوسو با نواختن طبل، هیجان چشمگیری برای اجرا به ارمغان می‌آورد. درحالی‌که که سوریکون در مرکز صحنه می‌ایستد، گوسو در طرف چپ او نشسته و با طبل خود ریتم‌های مختلف و مورد نیاز اجرا را می‌نوازد. گوسو با صدای طبل خود اجرا را آغاز می‌کند، او با ضربات طبل در طول اجرا با سوریکون نوعی مکالمه برقرار کرده و همچنین با اصوات مختلفی که از نواختن طبل ناشی می‌شود، سوریکون را در اجرایی بهتر و موفق‌تر ترغیب می‌کند. تماشاگر در پنسوری فقط به صورت منفعلانه شنونده نیست، بلکه به عنوان بخشی از اجرا، مشارکت فعالانه‌ای در آن دارد. تماشاگر از طریق گفتن کلماتی چون «عالی» یا «آفرین» نقش فعالی در اجرا دارد و سوریکون را در حین اجرا تشویق و ترغیب می‌کند. در بین این تماشاگران، تعداد کمی نیز وجود دارند که قادرند موسیقی پنسوری را تحلیل کرده و از منظر هنری به درستی آن را بفهمند؛ کسانی که اصطلاحاً دارای «گوش خوب برای موسیقی» هستند و در زبان کره‌ای «گوی میونگ چنگ»^{۳۷} نامیده می‌شوند. علاقه‌ی آن‌ها برای ارزیابی پنسوری، نیرویی محرک در پس توسعه‌ی این هنر بوده است (ویلیامز، ۲۰۱۰: ۳۰۶).

۱-۶. داستان‌ها و مضامین در پنسوری

در گذشته دوازده اثر در قالب پنسوری اجرا می‌شده‌اند. از میان این دوازده اثر، در حال حاضر تنها پنج اثر باقی مانده که هنوز توسط هنرمندان پنسوری اجرا می‌شوند. این پنج پنسوری عبارتند از: آواز چون هیانگا (داستان عاشقانه‌ی آرام)^{۳۸}، آواز سیم چونگا (آقای سیم به نهری می‌افتد)^{۳۹}، آواز هی یونگ بو^{۴۰}، آواز قصر زیر آب^{۴۱}، آواز صخره‌ی قرمز^{۴۲} که در ادامه به شرح و خلاصه‌ی داستان هر یک می‌پردازیم.

۱-۶-۱. آواز چون هیانگا

داستان «چون هیانگا» در بین داستان‌های دیگر، از منظر ادبی، موسیقایی و نمایشی، با ارزش‌ترین داستان پنسوری به‌شمار می‌آید. آواز چون هیانگا با چالشی سروکار دارد که توسط سیستم طبقاتی ناعادلانه‌ی «سلسله‌ی جازون»^{۴۳} پدید آمده است. این آواز همچنین اعتبار یک سیستم نابرابرانه را که مانع اختلاط آزاد بین طبقات مختلف است مورد سوال قرار می‌دهد. آواز چون هیانگا عشق میان یک گیسانگ^{۴۴} فقیر اما زیبا و یک مرد شجاع از یک خانواده‌ی اشرافی را تشریح می‌کند. چون هیانگا دختر یک گیسانگ بازنشسته به نام وولمائی^{۴۵} است که در شهر نم وان^{۴۶} زندگی می‌کند. یی مانگ - یانگ^{۴۷}، پسر یک کارمند دولتی محلی ست. آن دو عاشق همدیگر شده و با هم عهد می‌بندند که ازدواج کنند. زمانی که پدر یی مانگ - یانگ از تقاء شغلی یافته و منصبی در ستول به او داده می‌شود، دو عاشق ناگزیر باید از یکدیگر جدا شوند، اما با هم پیمان می‌بندند که به هم وفادار باقی بمانند و در نهایت داستان این عشق با برملا کردن ستمگری‌های حاکم جدید توسط یی مانگ - یانگ که با پشت سر گذاشتن آزمون‌های دولتی به عنوان بازرس مخفی سلطنتی منصوب می‌شود و نجات چون هیانگا که به فرمان حاکم در زندان بود و ازدواجشان پایان می‌یابد.

۱-۶-۲. آواز سیم چونگا

«آواز سیم چونگا» از منظر هنری، پس از چون هیانگا، رتبه‌ی دوم بهترین داستان پنسوری را به خود اختصاص می‌دهد. این داستان همچنین با نام «چون هیانگای کوچک»^{۴۸} شناخته می‌شود. این آواز تجسم بخش فقر در بین عموم مردم است. این موضوع از طریق زندگی یک زن فروتن و فقیر به نام خانم جی وک^{۴۹} و دختر او سیم چونگا به نمایش گذاشته می‌شود. خانم جی وک برای گذران زندگی به سختی کار می‌کند و سیم چونگای جوان نیز در شرف آغاز کار کردن در کنار او است. بخش آخر داستان، که حالتی خیالی دارد، نمایشگر نجات یافتن سیم چونگا از دریا و ارتقای منزلت اجتماعی او از یک دختر جوان فقیر به یک موقعیت اشرافی است. او به امید آنکه بتواند به پدر کورش کمک کرده و بینایی او را بازگرداند، به عنوان یک قربانی خود را به دریا می‌افکند. سیم چونگا در دل دریا توسط موجودات خیالی نجات پیدا کرده و به قصر زیر دریا «اژدهای پادشاه» برده می‌شود؛ جایی که با روح مادر در گذشته‌اش روبه‌رو می‌شود. سپس، سیم چونگا در لابلای یک نیلوفر آبی به دنیای واقعی بازمی‌گردد و توسط ملوانان از دریا گرفته می‌شود. ملوان‌ها نیلوفر آبی را به قصر امپراتور می‌برند. امپراتور پس از باز کردن نیلوفر، سیم چونگا را دیده، عاشق او شده و با او ازدواج می‌کند. سیم چونگا که در جست‌وجوی پدر گمشده‌ی خویش است، در قصر یک مهمانی ترتیب داده و تمام مردان نابینای کشور را به این مهمانی فرامی‌خواند. در این مهمانی است که سیم چونگا و پدرش با هم روبه‌رو می‌شوند و پدر او از شوک یافتن دخترش، بینایی خود را به دست می‌آورد. علاوه بر پدر سیم چونگا دیگر مردان نابینای حاضر در مهمانی نیز بینا می‌شوند.

۱-۶-۳. آواز هی یونگ بو

آواز «هی یونگ بو» درباره‌ی دو برادر است: هی یونگ بو^{۵۰} برادر جوان‌تر با قلبی مهربان، و نالبو^{۵۱} برادر بزرگ‌تر که فردی بدجنس و طماع است. روزی یک پرتو درحالی که پای او شکسته است، وارد خانه‌ی هی یونگ بو می‌شود. هی یونگ بو که فردی

مهربان است، با دلسوزی از پرستو نگهداری کرده و پای او را التیام می‌بخشد. پرستو به نشانه‌ی قدردانی به او یک تخم کدو هدیه می‌دهد. هی یونگ بو تخم کدو را در زمین می‌کارد و پس از چندی زمین او پر از کدو می‌شود. هنگامی که خرمن کدوها را درو می‌کند، متوجه می‌شود که داخل هر کدو چیز باارزشی قرار گرفته؛ از پول و برنج و ابریشم گرفته تا حتی یک خانه‌ی مجلل و بدین ترتیب برادر مهربان به ثروت بی‌شمار می‌رسد. اما برادر بزرگ‌تر که نسبت به ثروتمند شدن برادر کوچک خود به شدت حسادت می‌کند، برای رسیدن به موقعیت او، یک پرستو را گرفته و عمدا پای او را می‌شکند. پرستوی دوم نیز مانند پرستوی اول به نالبو یک تخم کدو می‌دهد. نالبو، خوشحال از این موضوع، تخم کدو را می‌کارد. اما از داخل کدوهای او تنها افرادی بیرون می‌آیند که با نفرت او را مورد تنبیه قرار می‌دهند. در این داستان فقر و فلاکتی که مردم طبقات پایین اجتماع را در اواخر سلسله‌ی جازن به ستوه آورده، به صورتی واقع‌گرایانه تشریح شده است.

۱-۶-۴. آواز قصر زیر آب

آواز «قصر زیر آب» هجوی تمثیلی درباره‌ی سیاست‌های دوران پایانی سلسله جازن است. خرگوش در داستان نماینده‌ی عامه مردم است؛ ضعیف، اما سرشار از دانایی. اژدهای پادشاه و لاکپشت نماینده‌ی طبقه‌ی حاکم هستند؛ فریبکار، طماع و بد سیرت. هنگامی که اژدهای پادشاه در بستر بیماری است، طبیب سلطنتی او را راهنمایی کرده و شفای وی را در خوردن جگر خرگوش عنوان می‌کند. لاکپشت، به عنوان مامور مورد وثوق پادشاه به راه می‌افتد تا با خرگوش ملاقات کند. هنگامی که لاکپشت به خرگوش می‌رسد، با زبانی اغواکننده درباره‌ی ناگواری زندگی در جهان و بهشت‌گونه بودن قصر زیر آب صحبت می‌کند. با این سخنان موفق می‌شود خرگوش را فریب داده و او را نزد اژدهای پادشاه می‌برد. به محض اینکه خرگوش به قصر زیر آب می‌رسد، از خدعه‌ی لاکپشت آگاه می‌شود. او برای فرار از چنگ مرگ ترفندهایی زیرکانه به کار می‌بندد و در نهایت موفق می‌شود از قصر زیر آب فرار کرده و به سلامت به روی زمین برگردد. داستان چنین نتیجه می‌گیرد که نیکی همواره بر بدسیرتی و ظلم چیره می‌شود.

۱-۶-۵. آواز صخره‌ی قرمز

آواز «صخره‌ی قرمز» هم یک هجویه‌ی سیاسی محسوب می‌شود. این آواز اقتباسی از داستان «پیکار در صخره‌ی قرمز»^{۵۲} است که در یک رمان چینی قرن پانزدهم به نام «افسانه‌ی سه قلمرو پادشاهی»^{۵۳} آورده شده است. این افسانه دارای بخش‌های متعددی است؛ بخش‌هایی که در آن‌ها قهرمانان و ژنرال‌های جنگی بسیاری روحیه‌ی جنگاوری خود را به نمایش می‌گذارند. موسیقی در صحنه‌ی آغازین بسیار سلحشورانه و حماسی است. در این صحنه که در باغ هلویی می‌گذرد، یوبی^{۵۴}، گوان وو^{۵۵} و جنگ بی^{۵۶} هم قسم می‌شوند که با هدف حمایت از سلسله‌ی هن در مقابل متجاوزان و مهاجمان، با یکدیگر یار و برادر باشند. افسانه سپس با صحنه‌ی ملاقات‌های آن‌ها با جیگال گانگ می‌یونگ^{۵۷} ادامه می‌یابد. آن‌ها در این ملاقات‌ها می‌کوشند تا او را ترغیب کنند تا به ایشان پیوسته و در کنار آن‌ها جنگاوری کند. در پیکاری که در صخره‌ی قرمز واقع می‌شود، گانگ می‌یونگ، با کمک باد جنوب شرقی لشکر جاجو^{۵۸} را شکست می‌دهد. این داستان، جاجو را به عنوان یک فرد ضعیف و غیر مشروع هجو کرده و همچنین به شکل تلخ و گزنده‌ای

تشریح‌کننده‌ی شرایط تراژیک کسانی است که به زور به جنگ وادار شده و در میدان پیکار جان خود را از دست داده‌اند. امروزه نیز موضوعات پسنوری حول محور مسائل اجتماعی و انسانی جامعه می‌گردد (کی اونگ ووک، ۲۰۰۸: ۱۲۹-۱۲۶).

۱-۷. تحلیل موضوعی آوازهای پسنوری

هرچند برای تحلیل موضوعی دقیق آوازاها (داستان‌ها)ی پسنوری نیازمند بررسی هر دوازده داستان پسنوری هستیم، اما با این وجود، نگاهی به پنج داستان آورده شده می‌تواند برخی از مهم‌ترین خصوصیت‌های این آوازاها را به شرح زیر برای ما روشن کند:

۱- اغلب این داستان‌ها زمینه‌ای اجتماعی - سیاسی داشته و انعکاس‌دهنده‌ی شرایط نابسامان مردمی است که در دوران حکومت سلسله‌ی جازن در کره زندگی می‌کرده‌اند. تقابل مردم عادی و طبقات پایین جامعه با حکومت و اشراف، گاه به صورت مستقیم و واقع‌گرایانه و گاه به صورت نمادین در داستان‌ها به نمایش درآمده است.

۲- باوجود فشارهای بسیار بر مردم فقیر و طبقات پایین اجتماع، امید به زندگی بهتر و رهایی از سلطه‌ی حاکمان ظالم در داستان‌ها مشهود است.

۳- استفاده از شخصیت‌های خیالی، از دیگر ویژگی‌های این داستان‌ها است. شخصیت‌هایی چون خرگوش، لاکپشت، اژدها، کبوتر که در جریان داستان نقش ایفا کرده و وجوهاتی انسانی می‌یابند، نشانگر این موضوع است.

۴- جنگاوری، سلحشوری و فضای حماسی در اغلب داستان‌ها قابل لمس و درک است. داستان‌های پسنوری سرشار از جنگاوران شجاعی است که جان خود را برای دفاع از کشور و مردم به خطر می‌اندازند.

۵- با توجه به وجود اختلافات طبقاتی شدید در زمان خلق داستان‌های پسنوری، آرزوی از بین رفتن این اختلاف در قالب پیوند بین یک مرد یا زن از طبقه‌ای بالا با یک زن یا مرد از طبقه‌ای پایین نمایش داده می‌شود. به عبارتی دیگر، موضوعات عاشقانه نیز کارکردی اجتماعی و سیاسی داشته و بر نظام فاسد طبقاتی موجود تاکید می‌کنند.

۲. نقالی

از رقصنده‌های پارتنی (۲۵۰ پیش از میلاد - ۲۲۴ میلادی) و داستان‌گوهای ساسانی (۲۲۴ - ۶۳۲ میلادی) گرفته تا داستان‌گویی‌های دوره‌ی اسلامی چون «مناقب‌خوانی»، «حمله‌خوانی»، «پرده‌خوانی» و «شاهنامه‌خوانی»، همه اشکال متنوع داستان‌گویی‌های نمایشی و مذهبی ایرانیان قلمداد می‌شوند. محققان ایرانی تعاریف متنوعی برای «نقال» و «نقالی» پیشنهاد کرده‌اند. باوجود پاره‌ای اختلافات در این تعاریف، چند عنصر ثابت و مشترک در تمام این تعاریف قابل مشاهده است. این عناصر عبارتند از:

- نقالی با روایت یک داستان (چه واقعی و چه تخیلی) سر و کار دارد.
- این داستان، از نظر شکلی می‌تواند به نظم یا به نثر باشد.
- روایت داستان در نقالی همراه با حرکات و حالات مناسب با هر بخش از داستان است.

- این حالات و حرکات از سوی فردی به نام نقال که وظیفه‌ی نقالی را به عهده دارد انجام می‌شود.

- نقالی قطعاً گونه‌ای نمایشی بوده و به همین دلیل لزوماً در برابر افرادی به عنوان

تماشاگر اجرا می‌شود.

- اجرای نقالی می‌تواند با اهداف متفاوتی انجام پذیرد: از لذت و سرگرمی گرفته تا آموزش مخاطبان و بالا بردن سطح اخلاق و معنویت در آن‌ها و نیز تاکید بر وجوهات مذهبی جامعه (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۷۹: ۶۹).

نقالی در ایران تاریخی کهن دارد. هم در دوران پیش از اسلام و هم در دوره‌ی اسلامی گونه‌های متنوعی از نقالی در جامعه‌ی ایرانی اجرا می‌شده‌اند. بهرام بیضایی در کتاب نمایش در ایران، نقالی در دوره‌ی پیش از اسلام را به قوالی و خنیاگری تعبیر کرده و می‌گوید:

«واقع‌خوانی یا قصه‌سرایی موزونی همراه با یک ساز (بیشتر چنگ و تنبور) بوده است و واقعه‌خوان به مناسبت نیاز نمایشی خود میزان‌های متفاوتی از گفتار به آواز و از آواز به گفتار را دنبال می‌کرده است. مسیر این‌گونه نقالی آوازی را که بیشتر به «قوالی» تعبیر می‌شود، چه در موسیقی چه در روایت‌های مربوط به پیش از اسلام می‌توان دنبال کرد» (بیضایی، ۱۳۷۹: ۶۵).

اما به عقیده‌ی نجم در قرون آغازین دوره‌ی اسلامی، «قوالی»^{۵۹} تحت شرایط جدید و محدودیت‌های به‌وجود آمده در موسیقی در واقع همراهی ساز را از دست داد و این خلأ، خود موجب تکیه‌ی هر چه بیشتر بر بازیگری و کنش نمایشی در نقل قصه شد و به عنوان یک نمایش کامل انفرادی با نام نقالی به حیات جدید خود ادامه داد (نک. نجم، ۱۰۲).

۲-۱. انواع نقالی

زمانی که در دوره‌ی سلسله‌ی صفوی (۱۷۲۲-۱۵۰۱)، تشیع مذهب رسمی ایران اعلام شد، اغلب نقالان از منابع شیعی برای اجراهای خود استفاده کردند (تنها استثنا در این زمینه، فضایل خوانی بود که محتوای خود را از اعتقادات اهل تسنن به عاریت می‌گرفت). این مقطع دوران آغازین داستان‌گویی‌های نمایشی اسلامی تلقی می‌شود. مهم‌ترین اشکال این نوع داستان‌گویی عبارتند از: «مناقب‌خوانی»، «فضایل‌خوانی»، «سخنوری»، «مداحی و نعت‌خوانی»، «پرده‌خوانی»، «روضه‌خوانی» و «حمله‌خوانی». به جز فضایل‌خوانی و نعت‌خوانی، که دو شکل نمایشی مربوط به اهل سنت بود، سایر این اشکال متعلق به شیعیان بودند (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۷۹: ۷۲).

۲-۲. مضامین در نقالی ایرانی

موضوع اصلی در نقالی ایران، عمدتاً بر مبنای دین زرتشت و مرتبط با محور اصلی این دین، یعنی جنگ دائمی بین خیر و شر بود (بلوکباشی، ۱۳۷۵: ۵۲). در طرح داستانی این نمایش‌ها معمولاً یک قهرمان یا شخصیتی مثبت و خوب، در مقابل یک ضد قهرمان یا یک شخصیت بد و شرور قرار می‌گرفت (ناظرزاده کرمانی، ۱۳۷۹: ۶۳). مقابله این دو شخصیت، جزو متداول‌ترین و محبوب‌ترین داستان‌های ایران باستان بود که از یک نسل به نسل بعد منتقل می‌شد. اما آنچه مسلم است اینکه آمیختگی نقالی مذهبی و حماسی و پهلو به پهلو شدن آن، ثمره‌ی پس از اسلام است و پس از آن داستان‌های اسکندرنامه، مختارنامه، ابومسلم‌نامه که جنبه‌های حماسی و شیعی دارند، در روایت نقالان یا انتشار آیین فتوت و فرهنگ پهلووانی توأم می‌شود. ضمن اینکه در این میانه، افسانه‌ها، آیین‌ها و سنی که ریشه در فرهنگ کهن این سرزمین دارند نیز به آن می‌پیوندد و به ترکیبی ایرانی -

اسلامی دست می‌یازند، بسیاری از داستان‌های این نمایش‌ها برای ایرانیان آشنا بوده و جزو میراث ادبی این ملت به‌شمار می‌آیند. مهم‌ترین منابعی که توسط نقالان استفاده می‌شده است، عبارتند از: اسکندرنامه نوشته‌ی نظامی گنجوی (۱۲۲۴-۱۱۵۷)، سمک عیار (۱۲۰۲) و شاهنامه اثر حماسه سرای بزرگ ایران فردوسی (بلوکباشی، ۱۳۷۵:۵۲).

۳-۲ موسیقی در نقالی

در نقالی‌ها موسیقی و آواز نقشی اساسی داشته و در دوره‌ی ساسانی به افرادی که مبادرت به اجرای این برنامه‌ها می‌کردند، عنوان خنیاگر داده‌اند. رقص پاد - واژیک نیز که جزو رقص‌های نمایشی دوره‌ی ساسانی بود و در آن بازیگر همراه با موسیقی، به شکلی منظوم روایتگر یک داستان بود، جزو اولین نمونه‌های نقالی قلمداد می‌شود. استفاده از موسیقی و آواز برای داستان‌گویی، امروزه نیز در بسیاری از بخش‌های ایران دیده می‌شود. به عنوان مثال، «عاشیق»‌ها در آذربایجان، «بخشی»‌ها در میان ترکمن‌ها، «گورانی بڑ»‌ها در کردستان و «میترو»‌ها در لرستان، از جمله‌ی این داستان‌گویند که هرچند اجرای آن‌ها از جنبه‌های نمایشی کمتری نسبت به سایر گونه‌های نقالی برخوردار است، اما با نقل حماسه‌های ملی و بومی و نیز داستان‌های عاشقانه‌ی مربوط به قهرمانان، وظیفه‌ی روایت‌گری را به بهترین وجه انجام داده و مخاطبان خود را مسحور و شیفته می‌سازند. در گذشته‌ی دور این خنیاگران را «گوسان» و «چرگر» می‌نامیدند (نجم، ۱۳۹۰: ۲۰۲). قابل ذکر است نوازنده طبل را در پنسوری نیز «گوسو» می‌نامند.

۲-۴ نقال و ویژگی‌های او

فردی که وظیفه‌ی داستان‌گویی یا نقالی را برعهده دارد، نقشی حساس و تاثیرگذار در اجرا ایفا می‌کند. به عبارت دیگر، توفیق یا عدم توفیق یک نقالی (اعم از دینی یا غیر دینی) در کنار سایر عوامل (مانند موضوع و جذابیت داستان، فضای اجرا و ...) شاید بیشتر از همه‌ی آن‌ها به توانایی نقال در اجرا بستگی دارد. به همین علت، نقال یا داستان‌گو باید توانایی‌ها و ویژگی‌های خاصی دارا باشد تا بتواند نام خود را در ردیف نقالان محبوب یک اجتماع ثبت کند. عمده ویژگی‌های یک نقال موفق و محبوب از اعصار کهن تا کنون عبارتند از:

- استعداد ذاتی در اجرای یک داستان به شیوه‌ی نمایشی و گردآوردن و نگاه داشتن مخاطب.

- صدای خوش برای نقل، آوازخوانی، ذکر مصیبت و ...

- قابلیت انجام حرکات نمایشی به تناسب صحنه‌ها و موضوعات مختلف.

- داشتن خلاقیت در اجرا و ایجاد تنوع در اجراهای مختلف.

- آشنایی کامل با داستان‌هایی که مورد نقل واقع می‌شوند.

- داشتن سابقه و وجهه‌ی خوب در میان مردم و نیز دارا بودن خصلت‌هایی مانند جوانمردی، بخشش و سخاوت، نیکوکاری، نجابت و ... (همان: ۲۰۵).

۲-۵ تماشاگر و مکان اجرا در نقالی

جدا از فضاهای بیرونی، تأسیس قهوه‌خانه‌ها در دوران صفویه و پس از آن در دوران قاجار، زمینه‌ی مساعدی برای رشد و توسعه‌ی ادبیات شفاهی در ایران به وجود آورد.

با ایجاد قهوه‌خانه‌ها، نه تنها نقالان دوره‌گرد مأمن و مکان ثابتی برای عرضه‌ی هنر خود به تماشاگران یافتند، بلکه به این ترتیب توانستند هر روز در ساعتی معین در این فضای مناسب حضور یابند و دنباله‌ی داستان را که روز قبل، در لحظه‌ای جذاب معلق نگاهداشته بودند، در مقابل تماشاگران مشتاق و منتظر، از هر قشر و طبقه‌ای پی‌گیرند (نجم، ۱۳۹۰: ۲۵۰). در مورد نقالی اسلامی باید گفت که از بدو پیدایش تا کنون، در هر دو فضای داخلی و بیرونی اجرا می‌شده‌اند. فضاهای بیرونی شامل مکان‌هایی چون فضاهای عمومی شهری و روستایی، مثل راه‌های ارتباطی، گذرگاه‌ها، میادین، بازارهای روباز، حیاط بیرونی کاروانسراها و... بوده‌اند. نمایش‌هایی چون مناقب‌خوانی، فضایل‌خوانی و حمله‌خوانی، معمولاً در چنین فضاهایی اجرا می‌شده‌اند. در یک چنین فضاهایی، نقال به طور معمول روی یک سکو و در میانه جمعیت می‌ایستاد و به اجرای نمایش خود می‌پرداخت. البته در مورد پرده‌خوانی، به علت نیاز به دیواری برای آویختن پرده، معمولاً پرده‌خوان نزدیک دیوار مزبور، یا محل دیگری که پرده از آن آویزان می‌شد، قرار می‌گرفت. بین فضاهای داخلی و بیرونی تفاوت‌هایی وجود دارد که بر کیفیت رابطه‌ی بازیگر و تماشاگر تاثیر می‌گذارد (سرسنگی، ۱۳۸۹: ۲۳۲-۲۴۱).

(نگارندگان: جدول ۱-۵ بررسی شباهت‌ها و تفاوت‌های پنسوری و نقالی براساس اطلاعات ذکر شده در قسمت ملاحظات نظری)

گزاره	پنسوری	نقالی ایرانی
مضامین	اجتماعی، سیاسی، عاشقانه، اخلاقی در دفاع و معرفی مشکلات طبقه‌ی فرودست جامعه، حماسی	آموزش مخاطبان، اخلاق و معنویت، تاکید بر وجوهات مذهبی جامعه
ریشه و منابع داستان‌ها	افسانه‌های بومی، داستان‌های ادبی اعصار گذشته‌ی فرهنگ کره، آوازهای اجراکنندگان حرفه‌ای گواگندی‌ها، نمایش‌های بومی کره، فارس‌های چینی و آوازهای روایتی شمینی که بیشترین تاکید را به خود اختصاص داده است (یومای کونگ، ۲۰۱۳: ۳۴-۴۷).	برگرفته از اشعار شاعران بزرگ؛ اشعار حماسی، مذهبی، عرفانی مهم‌ترین منابعی که توسط نقالان استفاده می‌شده است، عبارتند از: اسکندرنامه نوشته‌ی نظامی گنجوی (۱۲۲۴-۱۱۵۷)، سمک عیار (۱۲۰۲) و شاهنامه اثر حماسه سرای بزرگ ایران، فردوسی (بلوکباشی، ۱۳۷۵: ۵۲).
عوامل اجرا	روایت - آوازخوان - تماشاگر - موسیقی	روایت - نقال - تماشاگر - موسیقی
موسیقی	نوازنده‌ی طبل یا گوسو	در دوره‌ی پیش از اسلام بیشتر با چنگ و تنبور همراه بوده، در دوره‌ی اسلامی نقش موسیقی کمتر شده است.
صحنه و صحنه‌آرایی	ساده و مسطح - نوازنده‌ی طبل یا گوسو در فاصله‌ای از آوازخوان یا سوریگون که بادی زنی به دست دارد نشسته است.	بستگی به نوع نقالی دارد. می‌تواند مسطح و همسطح با جایگاه تماشاگران باشد و یا می‌تواند بالاتر بر روی سکو باشد.
جایگاه تماشاگران	تماشاگران روبه‌رو یا گرداگرد اجراگران می‌نشینند.	تماشاگران روبه‌رو و یا گرداگرد اجراگر می‌نشینند یا می‌ایستند. در قهوه‌خانه‌ها و گونه‌های مختلف نقالی مذهبی متفاوت است. برای مثال، بر خلاف پرده‌خوانی، که بازیگر و تماشاگر در یک سطح قرار دارند، در روضه‌خوانی، روضه‌خوان در جایگاهی قرار گرفته است که نسبت به تماشاگر از سطح بالاتری برخوردار است (سرسنگی، ۱۳۸۹: ۲۳۲-۲۴۱).
تماشاگران	عامه‌ی مردم. پنسوری راه خود را تا قرن نوزدهم میلادی ادامه داد، زمانی که گستره‌ی تماشاگران آن از مردم عادی به طبقات اشرافی بسط یافت.	اقشار مختلف که به مکان‌ها و محیط‌های انتخابی برای اجرای نقالی بستگی دارد.
مشارکت تماشاگر	تماشاگر از طریق گفتن کلماتی چون «عالی» یا «آفرین» نقش فعالی در اجرا داشته و سوریگون را در حین اجرا تشویق و ترغیب می‌کند.	بستگی به نوع نقالی دارد. تماشاگران آزادند احساسات و هیجانات خود را بروز دهند و در پرده‌خوانی می‌توانند در میانه‌ی پرده‌خوانی از پرده‌خوان سوال نیز بپرسند اما در روضه خوانی از آزادی کمتری در رفتار و گفتار برخوردار هستند (همان).
بازیگر	سوریگون داستان را از طریق آواز (چنگ)، روایت (انیری) و حرکت (بالریم) نقل می‌کند.	نقال با کلام شیوا و حرکات متناسب بدنی احساسات تماشاگر را برانگیخته و پیام خود را به آنان منتقل می‌کند.

۳. نتیجه‌گیری

نقالی و پسنوری به دلیل وابسته نبودن به سالن‌های نمایش، هنری عام محسوب می‌شوند و قادرند به طور مستقیم به رابطه با مردم جامعه پرداخته و عموم مردم را با کمترین هزینه‌های معمول یک اجرای تئاتری با خود همراه کنند و به تاثیرگذاری در آن‌ها بپردازند. چرا در ایران بهره برداری و شیوع این گونه‌ی نمایشی کم و یا رو به افول است اما همچنان امروزه و در قرن بیست و یک در کره جنوبی قویا به حیات خود ادامه می‌دهد؟

۱- پیشرفت تکنولوژی و رشد رسانه‌ها در قرن بیستم میلادی، بسیاری از اجراکنندگان پسنوری را به سئول کشاند. این رویکرد، تعامل بین گونه‌های مختلف پسنوری را موجب شد. آوازخوانان و نغمه‌سرایان اشکال جدیدی از موسیقی را خلق کردند که دیگر در مرزهای محدود شکل‌های خاص پسنوری محصور نبودند. این امر باعث شد پسنوری از غنای چشمگیری برخوردار شود اما استفاده از موسیقی در نقالی ایرانی روند معکوسی را طی کرد. نقالی در ایران به دو دوره‌ی پیش از اسلام و بعد از آن برمی‌گردد که به گفته‌ی بیضایی در کتاب **نمایش در ایران در دوره‌ی پیش از اسلام** به قوالی و خنیاگری معروف بوده که با موسیقی همراه بوده است اما در قرون آغازین دوره‌ی اسلامی، قوالی تحت شرایط جدید و محدودیت‌های به‌وجود آمده در موسیقی درواقع همراهی ساز را از دست داد و این خلأ، خود موجب تکیه‌ی هر چه بیشتر بر بازیگری و کنش نمایشی در نقل قصه شد و به عنوان یک نمایش کامل انفرادی با نام نقالی به حیات جدید خود ادامه داد. شاید بتوان امروزه فقدان موسیقی زنده در نقالی را از مهم‌ترین دلایل از دست دادن یکی از عوامل جذب تماشاگر دانست.

۲- پسنوری همچون نقالی در ایران دارای داستان‌های سنتی شفاهی بوده که توسط آواز و موسیقی برای مردم نقل می‌شده است. این داستان‌ها نه تنها درس‌هایی از سه اصل بنیادین و پنج نظم اخلاقی در ارتباطات انسانی را آموزش می‌دهند، بلکه بی‌عدالتی‌های جامعه را از طریق طنز و بذله‌گویی مورد هجو و تمسخر قرار می‌دهند. این خصوصیات نقش مهمی در تبدیل داستان‌های پسنوری به شکلی از ادبیات حماسی، که مورد پذیرش عموم مردم واقع شد، ایفا کردند. پسنوری به دلیل تداوم و ارزش‌های مشترک آن، که در تعداد کثیری از مردم کره مورد اشتراک قرار گرفته است، و همچنین استفاده موضوعات متنوع و به‌روزشده، امروزه همچنان یک اجرای مردم‌پسند و معرف فرهنگ کره محسوب می‌شود. موضوع اصلی در نقالی ایران، عمدتاً بر مبنای دین زرتشت و مرتبط با محور اصلی این دین، یعنی جنگ دائمی بین خیر و شر بود. در طرح داستانی این نمایش‌ها معمولاً یک قهرمان یا شخصیتی مثبت و خوب، در مقابل یک ضد قهرمان یا یک شخصیت بد و شرور قرار می‌گرفت اما آنچه مسلم است اینکه آمیختگی نقالی مذهبی و حماسی و پهلو به پهلو شدن آن، ثمره‌ی پس از اسلام است ضمن اینکه در این میانه، افسانه‌ها، آیین‌ها و سنی که ریشه در فرهنگ کهن این سرزمین دارند نیز به آن می‌پیوندند و به ترکیبی ایرانی-اسلامی دست می‌یازند که بسیار ارزشمند است. شاید دورافتادگی نقالی از بیان موضوعات و روایت‌های به روز شده و امروزی و محدود شدن و یا مرکزیت یافتن موضوعات نقالی به وجوهات مذهبی، این گونه‌ی نمایشی را از لحاظ زمانی محدود به مناسبت‌های مذهبی کرده است و به طور کلی بهره برداری از این شیوه‌ی روایی - نمایشی، تاثیرگذار، مردمی و دارای اهمیت را کم رنگ کرده است.

۳- شاید اشاره به تئاتر شورایی به مثابه‌ی مشارکت مستقیم تماشاگران در پسنوری و

نقالی در این واکاوی دارای اهمیت باشد و بتوان این مسئله را بیشتر به محتوا و روایت در پنسوری و نقالی مربوط دانست. در پنسوری به واسطه‌ی انتخاب موضوعات به روز و انسانی، توانایی به چالش کشیدن احساسات، هیجان و تعقل تماشاگر وجود دارد. در نقالی بارها شنیدن حماسه‌های ملی و فرهنگی و بازخوانی مسائل و مصائب مذهبی با آنکه در مخاطبان ایجاد همدلی می‌کند اما روایت‌های قابل پیش‌بینی و از پیش شنیده شده‌ای دارد که طبعاً از میزان هیجان‌ات و غافل‌گیری تماشاگران کاسته و چالش فکری برای آن‌ها ایجاد نمی‌کند.

۴- چنانچه به ریشه‌ی نمایش‌های کهن در کشورهای شرقی باز گردیم، می‌توانیم شاهد مشترکاتی باشیم که این نمایش‌ها را به هم متصل می‌کند و یک الگوی فرهنگی مشابه در پیش رو قرار می‌دهد. در فرایند «گفت‌وگوهای بینا فرهنگی» توجه به مشترکات در آثار هنر - و خصوصاً نمایش - می‌تواند راهگشا باشد و بسیاری از خلاءهای نظری و همچنین اجرایی را پر کند. پس برای پژوهش‌های آتی مطالعات مقایسه‌ای بین دیگر گونه‌های هنر - به صورت عام - و هنر نمایش - به صورت خاص پیشنهاد می‌شود تا شاید بتواند نزدیکی فرهنگی کشورهای شرقی را بیش از پیش نمایان کرده و زمینه‌ای برای تقویت مناسبات فرهنگی بین این کشورها پدید آورد و به واسطه‌ی این مقایسه نکات مثبت و منفی مورد ارزیابی قرار گرفته و در جهت اصلاح استفاده شود.

منابع

- بلوکباشی، علی. (۱۳۷۵) *قهوه‌خانه‌های ایرانی*. تهران، انتشارات مرکز پژوهش‌های فرهنگی
- بیضایی، بهرام. (۱۳۷۹) *نمایش در ایران*. تهران، روشنگران
- سرسنگی، مجید. (۱۳۸۹) *محیط تئاتری و رابطه‌ی بازیگر و تماشاگر در نمایش دینی*. تهران، افراز
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۷۹) *نمایش ایرانی (چهره‌ی فرهنگی ایران از عباس نامجو)*. تهران، انتشارات ایلام
- نجم، سهیلا. (۱۳۹۰) *هنر نقالی در ایران*. تهران، فرهنگستان هنر
- Cassady, Marsh (1997), *Theater; An Introduction*, NTC Publishing Group
- James R. Brandon (2002), *The Cambridge Guide to Asian Theater*, Cambridge University Press
- Kyung-wook, Jeon (2008), *Traditional Performing Arts of Korea*, Korea Foundation
- Um, Haekyung (2013), *Korean Musical Drama: P'ansori and the Making of Tradition in Modernity*, Routledge
- Williams, Gary Jay (ed) (2010), *Theater Histories; An Introduction*, Routledge
- interview of Kim Hyejeong in Gyengin National University of Education in 1998

- 1- Pansori
- 2- Sorikkun
- 3- Gosu
- 4- Kim Hyejeong
- 5- Gyengin National University of Education
- 6- pan
- 7- sori
- 8- Dongpyeonje
- 9- Seopyeonje
- 10- Junggoje
- 11- Gwangdae

۱۲- پنسوری دارای وجوهات هنری ارزشمندی است و به همین دلیل در سال ۱۹۶۴ به عنوان یک میراث معنوی مهم، نامزد ثبت در سازمان بین‌المللی یونسکو شد. در حال حاضر هنرمندانی چون نم‌هایی - سی اونگ (Nam Hae-seong)، پارک سانگ - هی (Park Song-Hee)، سی اونگ یو - هیانگ (Seong U-hyang)، سی اونگ چنگ - سان (Seong Chang-sun)، سانگ سان - سی اوپ (Song sun-seob) و چی اونگ چی اوی - هو (Cheong Cheoi-ho) به عنوان حافظان مهارت پنسوری شناخته می‌شوند. این هنرمندان سال‌ها است که وظیفه‌ی اجرای پنسوری و انتقال ارزش‌های هنری و مفهومی آن را به نسل‌های آینده برعهده دارند. پنسوری در سال ۲۰۰۳ به عنوان یک نمونه از شاهکارهای میراث شفاهی و معنوی بشر توسط یونسکو معرفی شد و بالاخره در سال ۲۰۰۸ از سوی این سازمان بین‌المللی در فهرست میراث فرهنگی معنوی بشر ثبت شد.

- 13- Tongpyeonje (The Eastern)
- 14- Seopyeonje (The Western)
- 15- Junggoche (The Central)
- 16- Honam
- 17- Unbong
- 18- Gurye
- 19- Sunchang
- 20- Heungdeok
- 21- Ujo
- 22- Song Heung-rok
- 23- Kim Se-jong
- 24- Jeong Chun-pung
- 25- Gwangju
- 26- Naju
- 27- Boseong
- 28- Gyemyeonjo
- 29- Bak Yu-jeon

- 30- Chungcheong-do
- 31- Gyeonggi-do
- 32- Yeom Gye-dal
- 33- Kim Seong-ok
- 34- Chang
- 35- aniri
- 36- balrim
- 37- Gwi myeongchang
- 38- The Song of Chunhyangga (Slow Love Story)
- 39- The Song of Simcheongga (Mr. Sim Falls into a Stream)
- 40- The Song of Heungbo
- 41- The Song of the Underwater Palace
- 42- The Song of Red Cliff
- 43- Joseon Dynasty
- 44- Gisaeng (lower-class female entertainer)
- 45- Wolmae
- 46- Namwon
- 47- Yi Mong-ryong
- 48- Little Chunhyangga
- 49- Mrs. Gwak
- 50- Heungbo
- 51- Nolbo
- 52- Battle at the Red Cliff
- 53- Romance of the Three Kingdoms
- 54- Yubi
- 55- Gwanwu
- 56- jangbi
- 57- Jegal Gongmyeong
- 58- Jojo

۵۹-قوالی از ریشه‌ی «قول» مشتق شده است و یکی از معانی قول نغمه و سرود است و بدین اعتبار قوالی به معنی خواننده و احیاناً نوازنده و قوالی به معنی نوازندگی و خوانندگی به کار می‌رود، این عنوان بارها به موسیقی صوفیان راه یافت و پایگاه آن بیشتر در پاکستان است و قوالان گرچه با خواندن اشعار مذهبی و عرفانی و اخلاقی، فضای روحانی مناسب را برای تزکیه نفس صوفیان و وجد و سماع ایشان فراهم می‌آوردند، اما خود صوفی نیستند، بلکه قوالان همواره از دیرباز تاکنون خوانندگان و موسیقی‌دانان حرفه‌ای بوده‌اند. به تعبیری دیگر، قوالی قبل از اسلام در ایران را می‌توان نوعی خنیاگری و نقل واقعه به شعر و آواز نیز تعبیر کرد.

اهداف تربیت در بازی‌های نمایشی

- مهرداد رایانی مخصوص (نویسنده مسئول)
- بهراد باقری

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۴/۱۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۵/۳۰

اهداف تربیت در بازی‌های نمایشی

مهرداد رایانی مخصوص | استادیار گروه آموزشی نمایش، دانشکده معماری و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

بهراد باقری | کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده معماری و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

چکیده

هدف از نگارش این مقاله دست‌یابی به افق‌های اثرگذاری بازی‌های نمایشی در رشد و تربیت انسان است. طبقه‌بندی و کاوش در هدف‌های آشکار و پنهان بازی‌های نمایشی که طراحی و اجرای هدفمند این بازی‌ها را از سوی مربی امکان‌پذیر می‌سازد. پژوهشگر در این مقاله ۱۵ هدف کلی تربیت فردریک مایر^۱ که جنبه‌های مختلف فردی و اجتماعی انسان را شامل می‌شود، الگو قرار داده که تعداد ۱۳ عدد از این هدف‌ها با بررسی بازی‌های نمایشی، چگونگی طراحی و اجرای آن‌ها و نظری که مولفان آن‌ها دارند در مجموعه‌ی بازی‌های نمایشی دیده شد. دو هدف تربیتی «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» و «کارآمدی شغلی» از مجموعه هدف‌های تربیت مایر در بازی‌های نمایشی مشاهده نشد و به اثبات نرسید. نتایج به دست‌آمده نشان می‌دهد بازی‌های نمایشی دارای اهدافی روشن در تربیت هستند و با شکل جذاب و منحصر به فردی که دارند می‌توانند در قالب یک برنامه‌ی آموزشی هدفمند در آموزش و پرورش کشور استفاده شوند. بنابراین سوال اصلی این پژوهش عبارت است از: چگونه می‌توان با دسته‌بندی و استفاده از بازی‌های نمایشی به اهداف آموزشی و تربیتی دست یافت؟

واژگان کلیدی: اهداف تربیتی، اهداف آموزشی، بازی‌های نمایشی، کودک، رشد، تربیت

درآمد و پیشینه

بازی‌های نمایشی بر رشد و عملکرد افراد تاثیر مستقیم دارند. روان‌شناسان فواید مختلفی برای این دسته از بازی‌ها بیان کرده‌اند که به طور کلی می‌توان آن‌ها را در سه حیطه عاطفی، ذهنی و اجتماعی مورد بررسی قرار داد (هیوز، ۱۳۸۴: ۱۵۰). گستره‌ای که تحت تاثیر این دسته از بازی‌ها قرار می‌گیرد آن چنان وسیع است که مربی برای انتخاب و اجرای بازی مورد نظر خود در کلاس با سوال‌های فراوانی روبه‌رو می‌شود که یکی از مهم‌ترین و اساسی‌ترین آن‌ها این است که کدام بازی برای کدام هدف انتخاب شود؟ هدف‌هایی که اگر به خوبی شناخته و تشخیص داده نشوند و در ارتباط با نیاز شرکت‌کنندگان در بازی نباشد، شکست کلاس تئاتر را به همراه دارد.

محقق در این پژوهش به دنبال پاسخگویی به این سوال است که اهداف تربیت چگونه در بازی‌های نمایشی ظاهر می‌شوند؟ آیا می‌توان بازی‌های نمایشی را به لحاظ محتوا و در مقایسه با هدف‌های کلی تربیت، دسته‌بندی کرد؟ آیا این بازی‌ها به روشنی و به اندازه‌ی کافی هم‌سو و هماهنگ با هدف‌های کلی تربیت هستند تا به تنهایی یا در کنار دیگر برنامه‌ها در سیستم آموزش و پرورش کشور استفاده شوند؟ مجموعه‌ی این سوال‌ها دلیل و انگیزه‌ی اصلی برای نگارش این مقاله است.

اکثر پژوهش‌های این حوزه توسط پژوهشگران علوم روان‌شناسی و با هدف تشخیص اثرگذاری بازی‌های نمایشی بر جنبه‌ی خاصی از افراد انجام گرفته که این موضوع باعث مغفول ماندن بخش‌های مهمی از قابلیت‌ها و کارکردهای این بازی‌ها شده است. بنابراین در شرایطی که نشانه‌های بیشتری از علاقه‌ی آموزش و پرورش به تئاتر به ویژه در کتاب‌های درسی دیده می‌شود، لزوم افزایش کمی و کیفی پژوهش‌ها و فعالیت‌های مربوط به بازی‌های نمایشی بیش از گذشته احساس می‌شود. پژوهشگر به همین دلیل در اولین قدم ۱۵ هدف کلی تربیت فردریک مایر را مبنای تطبیق و مقایسه قرار داده است تا از پرداختن به حاشیه‌ها براساس یافته‌های روانشناختی جلوگیری کند. همچنین برای سنجش اعتبار اهداف مطرح شده از سوی مایر، این اهداف با آرای متفکران بزرگ علوم تربیتی مورد آزمون قرار گرفته‌اند. محقق در این پژوهش تلاش می‌کند هدف‌های تربیتی پنهان در بازی‌های نمایشی را در مقایسه با هدف‌های کلی تربیت، شناسایی و تحلیل کند تا بار دیگر بر لزوم توجه به تئاتر در عرصه‌های مختلف به ویژه در آموزش و پرورش تاکید شده باشد. هدف‌های تربیتی فردریک مایر به این دلیل از میان دیگر نمونه‌ها مورد توجه قرار گرفته‌اند که با برنامه‌های آموزشی هماهنگی لازم و کافی دارند: «یک برنامه‌ی آموزشی خوب، یک برنامه‌ی متغیر است که ارزش‌ها در آن شناخته شده، اهداف منعطفی دارد، مشارکت افراد را جلب می‌کند به تفاوت‌ها در تفکرات و متدهای آموزشی اجازه‌ی بروز می‌دهد و کل زندگی مدرسه را نشان می‌دهد» (دودلی و دیگران، ۱۹۶۳: ۳۱۴). بنابراین دلیل مورد توجه قرار گرفتن ارزش‌ها در اهداف تربیتی فردریک مایر، انعطاف‌پذیری‌شان، وجود زمینه‌های فلسفی مختلف در آن‌ها و داشتن جامعیت لازم است. علاوه بر این «سه حوزه‌ی وسیع یادگیری دانش، مهارت و ارزش که به شکل یکپارچه در یک برنامه‌ی آموزشی خوب، باعث رشد و توسعه‌ی دانش‌آموز می‌شوند» (استابک، ۲۰۱۶: ۷) در هدف‌های تربیتی فردریک مایر مورد توجه قرار گرفته‌اند. مقصود از دانش، مهارت و ارزش عبارت است از:

«دانش: زمانی که در یک مفهوم خاص به کار می‌رود و در مقابل ارزش و مهارت

قرار می‌گیرد، اشاره به محتوای دانش یا گزاره‌ی دانش دارد. برای مثال: دانش تئوری و دانش تجربی... مهارت: مهارت‌ها به دانش عملی اشاره دارند. برای مثال: مهارت شناختی و غیرشناختی... ارزش: ارزش‌ها به دانش جهت‌گیری شده اشاره دارند. برای مثال شامل: نگرش‌ها (که نتیجه‌ی ارزش‌هایی هستند که ما داریم)، حالت اخلاقی و...» (همان)

بنابراین و باتوجه به ویژگی‌های یک برنامه‌ی آموزشی خوب، هدف‌های کلی تربیت فردریک مایر برای بررسی بازی‌های نمایشی در این پژوهش مورد استفاده قرار می‌گیرند.

روش و گستره‌ی پژوهش

روش پژوهش در این مقاله توصیفی است و با مطالعه‌ی کتابخانه‌ای و بررسی محتوای بازی‌های نمایشی ابداع شده از سوی مربیان تئاتر، اهداف تربیتی پنهان در آن‌ها کشف و تحلیل می‌شود. بی‌تردید مطالعات ذکر شده براساس تجربیات عینی و عملی دیگران انجام گرفته است اما پژوهشگران در این مرحله با بررسی یافته‌های عملی دیگران و دسته‌بندی موارد موجود با تعریف و فرضیه‌ی مشخص، رویکرد خود را دنبال کرده‌اند. پژوهش حاضر جنبه‌ای کاربردی دارد و به مربیان و علاقه‌مندان بازی‌های نمایشی در انتخاب و اجرای هدفمند این بازی‌ها در کلاس کمک می‌کند.

بازی‌های نمایشی به آن دسته از بازی‌هایی گفته می‌شود که کودکان به صورت انفرادی و جمعی انجام می‌دهند و در آن‌ها عناصر هنر نمایش دیده می‌شود.

«هر قدر این عناصر در این گونه بازی‌ها یافت شود، آن بازی بیشتر نمایشی است و هر قدر عناصر نمایشی در آن‌ها کمتر دیده شود، آن بازی کمتر نمایشی است. بازی‌های نمایشی کودکان نخست از سه سالگی به صورت انفرادی است و سپس به تدریج شکل گروهی پیدا می‌کند» (نائینی داورانی، ۱۳۹۴: ۵۵).

طبق این تعریف، بازی‌های نمایشی گستره‌ی وسیعی از بازی‌ها را شامل می‌شود که پژوهشگر برای حفظ ویژگی علمی این پژوهش و ارزشمندی آن، تنها دسته‌ی معینی از این بازی‌ها را مورد مطالعه قرار می‌دهد.

بازی‌های نمایشی ذکر شده در این پژوهش چند ویژگی مشترک دارند. همانطور که از عنوان پژوهش برمی‌آید، منظور از «هدف‌های تربیت در بازی‌های نمایشی»، هدف‌های مشخص و از قبل تعیین شده است؛ هدف‌هایی که مربی و تسهیل‌گر با توجه به نیاز مخاطبان خود برای داشتن یک کلاس بانشاط و موفق برمی‌گزیند و برای رسیدن به آن تلاش می‌کند. بنابراین بازی‌هایی که به صورت فردی انجام می‌شود از موضوع بحث این پژوهش خارج است زیرا ممکن است به دلیل نبود مربی و تسهیل‌گر، این بازی‌ها فاقد هدف تربیتی معین و از قبل تعیین شده باشند. همچنین بازی‌های نمایشی که در مکان‌های عمومی و با حضور شرکت‌کنندگان زیاد هم قابل اجراست از فهرست بازی‌های این پژوهش خارج است زیرا شناخت مربی از مخاطبان خود و انتخاب بازی براساس نیاز آن‌ها از فرض‌های اصلی این پژوهش است. مهم‌ترین ویژگی بازی‌های انتخاب شده در این پژوهش، نمایشی بودن آن‌هاست و بازی‌هایی که جنبه‌های دیگر آن‌ها مثل ویژگی موسیقایی و... پررنگ‌تر و عامل جذابیت است، انتخاب نشده‌اند.

هدف‌های تربیت

فردریک مایر ۱۵ هدف تربیتی که جنبه‌های مختلف فردی و اجتماعی انسان را

در برمی‌گیرد، برشمرده که به عنوان الگو ۱۳ مورد آن هم‌خوانی لازم را در بررسی بازی‌های نمایشی، چگونگی طراحی و اجرای آن‌ها دارند. دو هدف «کارآمدی شغلی» و «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» از مجموعه هدف‌های تربیتی فردریک مایر در بررسی بازی‌های نمایشی به اثبات نرسید. بنابراین ضمن برشمردن این اهداف، نحوه‌ی تطبیق و هم‌خوانی هر یک برشمرده می‌شود.

۱- تامل

یکی از اهداف اساسی تربیت که موفقیت انسان را در پی دارد، تامل است. موضوع تامل را می‌توان در روش و کار بسیاری از نظریه‌پردازان از جمله دکارت^۲ دید. دکارت ابتدا از فلسفه، منطق و ریاضیات، علومی که آموخته بود، اظهار ناامیدی کرد (دکارت، ۱۳۹۱: ۸۳) و سپس مبنای روش و فلسفه حقیقت‌جوی خود را چهار دستور برآمده از تامل گذاشت:

«نخست اینکه هیچگاه هیچ چیز را حقیقت نپندارم جز آنچه درستی آن بر من بدیهی شود. یعنی از شتابزدگی و سبق ذهن سخت بپرهیزم و چیزی را به تصدیق نپذیرم مگر آنکه در ذهنم چنان روش و متمایز گردد که جای هیچگونه شکی باقی نماند. دوم آنکه هریک از مشکلاتی را که به مطالعه در می‌آورم تا می‌توانم و به اندازه‌ای که برای تسهیل حل آن لازم است تقسیم به اجزا نمایم.

سوم آنکه افکار خویش را به ترتیب جاری سازم و از ساده‌ترین چیزها که علم به آن‌ها آسان‌تر باشد آغاز کرده کم کم به معرفت مرکبات برسم و حتی برای اموری که طبعاً تقدم و تاخر ندارد ترتب فرض کنم.

چهارم آنکه در هر مقام شماره امور و استقصا را چنان کامل نمایم و بازدید مسائل را به اندازه‌ای کلی سازم که مطمئن باشم چیزی فروگذار نشده است» (همان، ۸۵-۸۴)

بنابراین تربیت باید نیروی تامل را در فرد تقویت کند تا از شتابزدگی در پذیرش مسائل به دور از تجزیه و تحلیل و طبقه‌بندی نکات جلوگیری شود. یکی از روش‌هایی که می‌تواند این هدف را تحقق بخشد، بازی‌های نمایشی هستند.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که برای رشد و بارور شدن قوه‌ی تامل کودک در محیطی امن طراحی شده‌اند. بازی «حالت مهاجرت» (بوچانان، ۱۳۹۱: ۵۸) نمونه‌ای از این بازی‌ها است که کودک با شناختی که از موضوع دارد و داستان‌هایی که درباره‌ی مهاجرت شنیده است، ایده‌های جدیدی در مورد آن مطرح می‌کند. کلاس را در این بازی به سه گروه تقسیم می‌کنیم. یکی از گروه‌ها، «کشور قدیم»، یکی «کشتی» و دیگری «کشور جدید» می‌شود. دانش‌آموزان گروه کشور قدیم، باید چیزهایی را همراه خود داشته باشند که معمولاً مهاجران با خود حمل کرده و در محل اقامت قبلی خود رها نکرده‌اند. دانش‌آموزان گروه کشتی، باید کسی یا چیزی شوند که ممکن است یک مهاجر در سفر طولانی خود به آن نیاز داشته باشد. دانش‌آموزان گروه کشور جدید به چیزی تبدیل می‌شوند که یک مهاجر در زندگی جدید خود به آن نیاز دارد. معلم زمانی که به گروه اول می‌رسد، می‌گوید: «من برای همه این‌ها جا ندارم. این یکی را نمی‌توانیم با خود ببریم». دانش‌آموز در گروه اول باید از خود دفاع کند و بگوید: «نمی‌توانید مرا اینجا بگذارید». معلم به گروه دوم می‌گوید: «کشتی سنگین شده است. باید چیزی را از عرشه به دریا پرتاب کنم». دانش‌آموز گروه دوم باید از خود و وسیله‌ای که با خود آورده است، دفاع

کند. معلم به گروه سوم می‌گوید: «چیزهای زیادی در این کشور جدید وجود دارد که تنوع آن‌ها باعث گیج شدن انسان می‌شود. فکر کنم می‌توانیم از شر این خلاص شویم». دانش‌آموز این گروه نیز همچون دو گروه دیگر باید در مقام مدافع ظاهر شود و بتواند دلیل موجهی برای وسیله‌ای که به همراه دارد، بیان کند (همان: ۵۸ و ۵۹). بازی‌های دیگری نیز هستند که عملکردی مشابه بازی «حالت مهاجرت» در تقویت قوه تامل دارند که برای مثال می‌توان به بازی‌های «حالت اعضای بدن» (همان: ۵۹)، «حالت جنگل» (همان: ۵۹ و ۶۰)، «حالت کتاب» (همان: ۶۰)، «داستان شیرشاه» (همان: ۶۰-۶۲)، «کشف آتش» (همان: ۱۴۵ و ۱۴۶)، «استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۶) اشاره کرد.

قدرشناسی از فرهنگ

تربیت باید قدرشناسی از فرهنگ را در کودکان پدید آورد. «شناسایی شاهکارهای بزرگ گذشته ممکن است ما را در ارزیابی فرهنگ زمان معاصر یاری و راهنمایی کند» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۱). افلاطون^۳ در کتاب جمهور به اهمیت توجه به فرهنگ و تربیت هنرمندان مستعد اشاره می‌کند و می‌گوید:

«نمی‌خواهیم که نگهبانان ما در میان آثار فساد پرورش یابند و گویی در چراگاهی زهرآگین زیست کرده هر روز از گیاه‌های مهلک آن تغذیه کنند و به تدریج سموم آن را جذب نموده بدین طریق بدون آنکه خود متوجه شده باشند فساد عظیم در نفس خویش راه دهند، بلکه ما باید در جست‌وجوی هنرمندانی باشیم که مستعد درک زیبایی و لطافت باشند زیرا در آن صورت جوانان ما مانند سکنه‌ی شهری صحت بخش از محیط سالم استفاده خواهند نمود و از هر سو که لطافت آثار هنرهای زیبا به چشم و گوش آنان فرا رسد مانند نسیم روح بخشی که از سرزمین سلامت وزیدن گرفته استقبال خواهند کرد و این نسیم آنان را از اوان طفولیت بطرزی نامحسوس مستعد درک زیبایی و خردمندی ساخته روح ایشان را با این اصول مانوس و دمساز خواهد نمود. گفت الحق که بهتر از این نمی‌توان آنان را پرورش داد» (افلاطون، ۱۳۶۸: ۱۷۶).

افلاطون در این قطعه معتقد است، جامعه‌ای صاحب جوانان سالم و دارای تعالی روح و خرد می‌شود که توجه به هنرمندان و آثار ارزشمند آن‌ها جایگاهی ممتاز در اهداف تربیت داشته باشد. این هدف تربیتی مهم را می‌توان در بازی‌های نمایشی تحت هدایت مربی مشاهده کرد.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که اهمیت توجه به فرهنگ، سرلوحه‌ی اهداف تربیتی‌شان قرار گرفته است. «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» یکی از این بازی‌ها است که کودکان براساس داستانی از پیش تعیین شده یا داستانی که خود خلق کرده‌اند، نمایشنامه‌ای می‌نویسند. آن‌ها در مسیر نوشتن این نمایشنامه که ممکن است چندین هفته طول بکشد با اجزای داستان آشنا می‌شوند، در جایگاه شخصیت‌ها قرار می‌گیرند و با احساسات آن‌ها دست به عمل می‌زنند و داستان را برای بهتر شدن اصلاح می‌کنند. هرچه از زمان شروع پروژه می‌گذرد، نمایشنامه قوام بیشتری می‌یابد تا جایی که در جلسات پایانی دیالوگ‌ها نوشته می‌شوند. معلم در پایان کار و برای قدردانی از دانش‌آموزان، یک نسخه چاپ شده از نمایشنامه که در قسمت نویسندگان آن، نام تک تک آن‌ها ذکر شده است به آن‌ها هدیه می‌دهد (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۲۷-۱۱۶). بازی‌های دیگری که همچون «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» هدف قدرشناسی از فرهنگ را در خود دارند، عبارتند از:

«نمایش اخبار» (همان: ۱۳۰-۱۲۸) و «بازی مهاجرت» (همان: ۱۴۵-۱۴۴)، «پرنس رزا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۸۱-۱۸۰)، «برداشت نمایشی» (همان: ۲۳۷-۲۳۶)، «قصه خوانی» (همان: ۲۴۴-۲۴۳)، «نمایش روایی» (همان: ۲۵۳-۲۵۰)، «شعرسرایی» (اسپولین، فدایی حسین، ۱۳۸۹: ۲۶۶)، «ضرب‌المثل» (همان: ۵۵۲-۵۵۱)، ماشین گردش زمان (هینینگ و استیل‌ول، ۱۳۸۱: ۵۱-۵۰).

۲- خلاقیت

یکی از هدف‌های مهم تربیت، پرورش خلاقیت است. «فروبل^۴ معتقد است که اگر از «غریزه خلاقه» کودکان درست استفاده شود و مورد توجه و پرورش آموزگاران متخصص و شایسته قرار گیرد، می‌شود امیدوار بود که کودکان ساختن و ابتکار بسیاری از چیزها را فرا می‌گیرند» (دانشور، ۱۳۳۶: ۵۳). کودک از دیدن نتیجه‌ی فکر و زحمت و کار دستی خود و موفقیت‌هایی که در این راه به دست می‌آورد، خوشحال می‌شود و علاوه بر اینکه غریزه خلاقه‌ی او به کار می‌افتد، استعدادهای مختلف او نیز تقویت می‌شود و به مرحله تکامل می‌رسد (همانجا). بنابراین خلاقیت یکی از مهم‌ترین هدف‌های کلی تربیت است که باعث رشد و تقویت استعدادها می‌شود. نمونه‌های بارز محقق شدن این هدف را می‌توان در تعداد بی‌شماری از بازی‌های نمایشی مشاهده کرد.

خلاقیت هدف کلی تعداد زیادی از بازی‌های نمایشی است. «داستان‌گویی به همراه پانتومیم» یکی از این بازی‌ها است که کودکان داستانی را همزمان با اینکه معلم آن را تعریف می‌کند، بازی می‌کنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۸-۱۷). کودکان در بازی «عروسک‌های موجود در اطراف ما» با اشیای روزمره که هیچ شباهتی به عروسک‌های متداول ندارند، کاراکترهای نمایشی ساخته و با آن‌ها مثل یک عروسک خیمه‌شب‌بازی نقش‌آفرینی می‌کنند (همان: ۲۶-۲۵). بازی‌های دیگری که روشن‌ترین هدف آن‌ها، پرورش خلاقیت است، عبارتند از: «تمرین حل مشکل» (همان: ۱۶)، «تصویرسازی» (همان: ۱۸)، «اقتباس» (همان: ۲۰-۱۹)، «رنگ‌کردن جعبه» (همان: ۴۶-۴۴)، «شکار پاییزی» (همان: ۷۲-۷۱)، «زمان خوردن» (همان: ۷۲)، «تجربه داستان» (همان: ۹۶-۹۰)، «بهار» (همان: ۹۸-۹۶)، «بازجویی» (همان: ۱۵۵-۱۵۴)، «تغییر» (همان: ۱۵۵-۱۵۵)، «مشارکت» (همان: ۱۵۶)، «مسافر بین راه» (همان: ۱۶۴-۱۶۳)، «راه رفتن به شیوه آهسته» (همان: ۱۷۳)، «شکل دادن به هوا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۸۳-۸۲)، «طناب‌کشی نامرئی» (همان: ۸۴-۸۳)، «طناب‌بازی نامرئی» (همان: ۸۴)، «توب‌بازی نامرئی» (همان: ۸۶-۸۴)، «تعامل دو نفره با شی نامرئی» (همان: ۸۹-۸۸).

۳- اهمیت درک و به کار بردن دانش

تربیت باید نیروی درک و به کار بردن صحیح دانش را در کودک تقویت کند. «دانش شاید بیش از هر عامل دیگری به پیشرفت تمدن کمک کرده است، ولی در عین حال سلاح‌های علمی جدید خطر عظیمی برای بقای بشر به وجود آورده است» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۲). کنفوسیوس^۵ در اهمیت درک و به کار بردن دانش به نقل از کارل یاسپرس^۶ می‌گوید: «اندیشه‌ی شخصی که تنها از لوح بی‌نقش خاطر ناشی می‌گردد عبث و بی‌ارزش است. «نخورده‌ام و نخفته‌ام تا ببیندیشم؛ این به چه کار می‌آید؟ آموختن بهتر است». آخر آموختن و اندیشیدن از یکدیگر جدا نیستند. یکی خواستار دیگری است. از سوئی «اندیشیدن و نیاموختن فرساینده و خطرناک است». از سوی دیگر: «آموختن و نیاندیشیدن هیچ است»

(یاسپرس، ۱۳۸۸: ۱۵).

بنابراین تربیت باید بینش لازم در شناخت محدودیت‌ها و توانایی‌های علم را به افراد بدهد تا آن‌ها را از آسیب‌های درک و کاربرد غلط دانش حفظ کند. نشانه‌های این هدف را می‌توان در بازی‌های نمایشی نیز دید.

بازی‌های نمایشی تحت هدایت مربی فرد را برای درک و به کار بردن صحیح دانش آماده می‌کند. «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» یکی از این بازی‌ها است که بازیگر به حس جدید و درک تازه‌ای از کلمه می‌رسد. بچه‌ها دایره‌وار می‌نشینند. یکی از آن‌ها از کارگاه خارج می‌شود. بقیه یک کلمه‌ی چند بخشی انتخاب می‌کنند، مثل کلمه‌ی پدر بزرگ که از بخش‌های پ، در، ب، زرگ تشکیل شده است. بچه‌ها به چهار گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک بخش از این کلمه را انتخاب می‌کند و همه هم‌زمان با هم، با یک آهنگ خاص و مشخص، فقط بخش خود را پشت سر هم به شکل آواز می‌خوانند. بازیکن بیرون کارگاه به داخل دعوت می‌شود. او باید در میان بچه‌ها قدم بزند، آواز آن‌ها را گوش کند و با کنار هم گذاشتن بخش‌هایی که هم‌زمان می‌شنود، کلمه‌ی مورد نظر را کشف کند (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۷۹-۱۷۸). بنابراین کودکان با «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» به درک بهتر و دقیق‌تری از کلمات می‌رسند و از آن‌ها استفاده‌ی بهتری خواهند برد. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» در درک و به کار بردن صحیح دانش در فرد دارند، عبارتند از: «استفاده از اشیا در تحول صحنه‌ها» (اسپولین، فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۲۹۷)، «مناطق ناآشنا» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۹۵-۱۹۴)، «ارتباط اشیا» (همان: ۲۰۰)، «بازی بزرگ قدرت» (همان: ۲۰۱ - ۲۰۲).

۴- تماس با اندیشه‌های مهم

انسان بسیاری از دانسته‌های خود را نه از طریق کار عملی بلکه در تماس با اندیشه‌های مهم کسب می‌کند. مایر در توضیح این هدف می‌گوید: «تماس با اندیشه‌های بزرگ ما را از مقید بودن به امور آنی باز می‌دارد و منظری از روزگار کنونی و فرهنگی که در آن به سر می‌بریم، در برابر ما می‌گشاید» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۳). اهمیت تماس با اندیشه‌های مهم در تربیت را می‌توان در گفته‌های شارل رولن^۱ نیز مشاهده کرد. وی می‌گوید:

«بایستی نمونه فضائل قدیم را که به سبب اعتبار تمدن‌های بزرگ تاریخی مورد ستایش است بر او عرضه داشت. باید معلمانی را که در موردشان سوظنی نداشته باشند و بدگمانی درباره آنان ممکن نباشد در اختیارشان گذاشت. برای حفظ یا درمانشان از تقلید آنچه در قرن حاضر رایج است، باید آنان را به کشورها و ازمه‌ی دیگر منتقل کرد و اصول و سرمشق‌های مردان بزرگ باستان را در مقابل سیلاب اصول نادرست و نمونه‌های بدی که تقریباً همه کس را از راه به در می‌برد قرار داد» (شاتو، ۱۳۶۹: ۱۶۳).

بنابراین تربیتی موفق خواهد بود که در آن اندیشه‌های بزرگ و راهگشا به خوبی در اختیار معلم قرار بگیرد. یکی از راه‌هایی که رسیدن به این مقصود را آسان می‌کند، بازی‌های نمایشی هستند.

بازی‌های نمایشی می‌توانند موجب تقویت ارتباط کودک با اندیشه‌های مهم شوند. مت بوچانان^۲ برای درس تاریخ دانش‌آموزان آمریکایی و موضوع جذب مهاجرین تازه وارد به آمریکا به منطقه ارگون بازی «پروژه مهاجرین» را طراحی کرده است. او ابتدا سوال‌هایی از جمله: تبلیغات چیست؟ فکر می‌کنید چرا دولت تا این حد تبلیغات انجام می‌دهد؟ آیا

فکر می‌کنید تبلیغات یک دروغ است؟ مطرح می‌کند و با این کار دانش‌آموزان را با فلسفه، عملکرد رسانه و نکات مثبت و منفی آن آشنا می‌کند. او سپس کلاس را به چند گروه تقسیم می‌کند و از هر گروه می‌خواهد که بر روی ساخت یک آگهی تلویزیونی جداگانه در مورد جذابیت سفر به ارگون کار کنند. بچه‌ها در پایان بازی در مورد نمایش‌های اجرا شده، اینکه چه بخشی از آگهی تاثیرگذار بود؟ چه بخشی نبود؟ و آیا این آگهی می‌تواند شما را متقاعد کند که به ارگون بروید؟ بحث می‌کنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۳۱-۱۳۰). بنابراین بازی «پروژه مهاجرین» در یک نمونه‌ی شبیه‌سازی شده و جذاب، کودکان را با دلایل و هدف‌های تبلیغات رسانه‌ای آشنا می‌کند. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه پروژه مهاجرین در تقویت تماس فرد با اندیشه‌های مهم دارند، عبارتند از: «گفت‌وگوی چندصدایی» (اسپولین، فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۲۶۸-۲۶۶)، «کنش‌های قراردادی» (بوآل، ۱۳۷۸: ۲۱۹-۲۱۸)، «تصویر تحلیلی: آینه‌ها» (همانک ۲۲۵ - ۲۲۶)، «تصویر پرده» (همان: ۲۲۷-۲۲۶)، «خواندن روزنامه» (همان: ۲۴۱)، «تلاش برای آزادی» (هینینگ و استیل‌ول، ۱۳۸۱: ۱۳۴-۱۳۲)، «هنجارهای رفتاری» (همان: ۱۷۸)، «خلق کلام از راه بحث» (همان: ۲۷۴-۲۷۵).

۵- مهارت‌های اصولی

تربیت باید مجموعه‌ای از مهارت‌های اصولی که هر انسانی برای زندگی در اجتماع به آن احتیاج دارد را در فرد پرورش دهد. مایر در تشریح بیشتر به این نکته اشاره می‌کند که «این مهارت‌ها تنها عبارت از تسلط در خواندن، نوشتن و حساب کردن نیست، بلکه باید به هنر تفهیم و تفهم و رشد ذوق زیباشناسی نیز اهمیت داده شود» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۴). این هدف با مفهوم پداگوژی که به معنای هنر و علم تربیت کودکان است (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۵۲) ارتباط تنگاتنگی دارد.

«مهم‌ترین دستاوردی که از پداگوژی انتظار می‌رود، این است که فراگیران با این روش به جای اینکه نگرش و مهارت‌های خود را مستقیماً از معلمان خود دریافت کنند، بتوانند با راهنمایی معلمان، به کشف و نوآوری برسند و یاد بگیرند که به چه دانشی، نگرش و یا مهارتی نیازمندند و چگونه و از چه راهی می‌توانند آن را به دست آورند» (همان: ۵۳).

بنابراین دستیابی به مهارت‌های اصولی هدف جدانشدنی تربیت و موضوع علم پداگوژی برای داشتن انسان‌های کامل و موفق در جامعه است. یکی از روش‌هایی که می‌تواند این هدف را تحت هدایت مربی در کودک پرورش دهد، بازی‌های نمایشی است. بازی‌های نمایشی از راه غیرمستقیم و به روشی جذاب موفق به رشد مهارت‌های اصولی در افراد می‌شوند. «آموزش قوانین مهد کودک» یک بازی نمایشی است که معلم برای آموزش قوانین مهدکودک به بچه‌ها از آن استفاده می‌کند. معلم ابتدا قوانین مهدکودک را نام می‌برد و آن‌ها را توضیح می‌دهد و سپس، بازی را آغاز می‌کند. دانش‌آموزان به نوبت به وسط دایره می‌روند و یکی از قوانین را به صورت پانتومیم اجرا می‌کنند. سایرین تلاش می‌کنند این قانون را حدس بزنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۴۰). بدین ترتیب کودکان با روشی غیرمستقیم و جذاب از طریق بازی‌های نمایشی به اهمیت و ارزش قوانین در مهدکودک پی می‌برند و برای تبدیل شدن به شهروندی قانون‌پذیر آماده می‌شوند. بازی‌های دیگری که کارکردی مشابه این بازی در راستای پرورش مهارت‌های اصولی در

افراد دارند، عبارتند از: «معمای کلمات هم‌قافیه» (همان: ۷۵)، «معمای الفبا» (همان: ۷۶)، «چند درس درباره انرژی (یک مولکول آب باشید)» (همان: ۱۰۵-۱۰۳)، «چرا به الکتروسیته نیاز داریم؟» (همان: ۱۰۶-۱۰۵)، «بازی نقش‌های اجتماعی» (همان: ۱۴۳-۱۴۲)، «تعریف کردن داستان» (همان: ۱۵۴-۱۵۳)، «سه کلمه» (همان: ۱۵۷-۱۵۶)، «بازی هزار و یک شب» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۸-۲۸۷)، «افسانه دختر خاموش» (همان: ۲۸۹)، «سه تغییر» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۰۶)، «گوش دادن به صداهای محیط» (همان: ۱۱۲)، «آینه‌ی آینه» (همان: ۱۲۸).

۶- سازگاری بهتر با زندگی خانوادگی

یکی از اهداف تربیت موفق، رشد و پیشرفت اعضای خانواده در محیطی امن و راحت است. این موضوع را می‌توان در نظریات فروبل نیز مشاهده کرد. «تربیت به نظر فروبل بسته به یگانگی خانواده است. مهم‌ترین فضیلت برای مادر نجابت است، درحالی‌که وظیفه پدر راهنمایی خردمندانه است... خانواده‌ای که در نتیجه محبت، یگانگی بر آن فرمانروا باشد، بهترین جا برای پیشرفت بشر است» (مایر، ۱۳۷۴: ۳۸۹). بنابراین یکی از اهداف تربیت فراهم آوردن فضای دوستی، محبت و یگانگی در خانواده برای رشد و پیشرفت کودکان است. یکی از راه‌هایی که فرد می‌تواند از طریق آن پیوند خود با خانواده‌اش را تقویت کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی باعث بهبود سازگاری کودکان با زندگی خانوادگی می‌شوند. «گالری مجسمه‌سازی» یکی از این بازی‌ها است که رسیدن به سازگاری خانوادگی را برای کودکان آسان می‌کند. «این درس به دانش‌آموزان امکان می‌دهد با بدن خود راحت‌تر برخورد کرده و یاد بگیرند که احساسات و ایده‌های خود را راحت‌تر بیان کنند و همچنین یاد بگیرند که به یکدیگر اعتماد کنند» (بوچانان، ۱۳۹۱: ۷۹). معلم کلاس را به گروه‌های دو نفره تقسیم می‌کند و در هر گروه یک نفر نقش مجسمه‌ساز و یک نفر نقش گل‌رس را بازی می‌کند. مجسمه‌ساز، بدن هم‌کلاسی خود را با توجه به جزئیات مختلف به حالت دلخواه حرکت می‌دهد و یا به گل‌رس نشان می‌دهد که چگونه بایستد. مجسمه بعد از اتمام کار مجسمه‌ساز بدون حرکت و در حالت فریز شده قرار می‌گیرد تا در کنار دیگر مجسمه‌ها در توری که معلم در آن بازدیدکننده و مجسمه‌ساز راهنما است، مورد تماشا قرار بگیرد. مجسمه‌سازها این فرصت را دارند که در مورد کار خود توضیح دهند، همچنین هر مجسمه‌ای که از آن بازدید می‌شود، می‌تواند به گروه پیوسته و در بازدید از بقیه مجسمه‌ها شریک شود (همان: ۸۰-۷۹). بنابراین «گالری مجسمه‌سازی» با تقویت حس اعتماد، دوستی و همکاری در روابط کودک با همسالان، زمینه سازگاری او با زندگی خانوادگی را فراهم می‌کنند. بازی‌های دیگری که اهدافی مشابه این بازی دارند، عبارتند از: «بازی معرفی شخصیت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۶۲-۱۶۰)، «درک و احساس کلمه» (همان: ۱۸۶-۱۸۵)، «دوبله» (همان: ۲۳۱-۲۳۰)، «رابطه» (همان: ۲۹۰-۲۸۹)، «در معرض تماشا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۲۶-۱۲۳)، «نفوذ در آینه» (همان: ۱۵۳-۱۵۲)، «تماس» (همان: ۲۷۴-۲۷۰)، «خاله‌خاله‌بازی» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۳۵)، «آتش آتشکی» (همان: ۱۷۶-۱۷۴).

۷- شهروندی موثر

یکی از هدف‌های کلی تربیت، پرورش شهروندی موثر برای جامعه است. مایر در توضیح این هدف می‌گوید: «شهروندی تنها به جا آوردن وظایف سیاسی مقدماتی نیست،

بلکه عبارت است از لزوم مدارا، عدالت اجتماعی و پرورش وجدان اجتماعی حقیقی» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۵). این ایده در اندیشه‌های کومنیوس^۹ نیز به خوبی دیده می‌شود: «او به عنوان حامی ادراک اجتماعی در مفاهیم اجتماعی خود به بیان دموکراسی و بشریت و رهایی از هر نوع نژادپرستی و شوونیسم می‌پردازد. کومنیوس معتقد است که دانش و دست‌آوردهای علوم بشری متعلق به تمام مردم و ملت‌ها است و هر کسی باید قادر به تحصیل این علوم باشد و به این ترتیب با تحصیل علم، قدرت را به دست آورد» (مونجاز: ۲۰۱۴: ۳۴).

بنابراین هدف تربیت از نگاه کومنیوس به دست آوردن دانش و علوم بشری برای موثر شدن و قدرت گرفتن است، نیرویی که دموکراسی و انسانیت را محقق می‌سازد. تربیت شهروندی موثر علاوه بر اینکه در محیط‌های معمول آموزشی امکان‌پذیر است، تحت هدایت مربی و با بازی‌های نمایشی نیز قابل تحقق است.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که ویژگی‌های لازم برای تبدیل شدن به یک انسان موثر را در افراد تقویت می‌کنند. بازی «ایجاد جنگل» یکی از این بازی‌ها است که به کودک اهمیت حفظ و مراقبت از جنگل را آموزش می‌دهد. معلم در این بازی کلاس را به چند گروه تقسیم می‌کند. گروهی تبدیل به درخت می‌شوند و با فاصله از یکدیگر دست‌هایشان را به شکل شاخه‌های درخت باز می‌کنند و گروهی دیگر در نقش حیوانات جنگل قرار می‌گیرند. معلم دستور می‌دهد و جنگل شکل زنده‌ای به خود می‌گیرد. تمامی دانش‌آموزان به اطراف حرکت کرده و صداهایی شبیه به حیوانی که نقش آن را بازی می‌کنند در می‌آورند. بعد از مدتی گروه باقی مانده به دستور معلم وارد بازی می‌شود و در نقش چوب‌بر درخت‌ها بر زمین می‌اندازند. معلم رو به دانش‌آموزانی که نقش حیوانات را بازی می‌کنند، کرده و به آن‌ها می‌گوید: «دیگر درختی وجود ندارد. آیا می‌توانید بدون درخت زندگی کنید؟» معلم در مورد اینکه چرا هریک از حیوانات نمی‌تواند بدون درخت زندگی کند توضیح می‌دهد و آن‌ها به نوبت می‌میرند. هنگامی که تمامی حیوانات می‌میرند، معلم می‌گوید: «آه نه! بدون این حیوانات و گیاهان، ما نیز نمی‌توانیم داروهای مورد نیاز خود را فراهم کنیم. بدون این درخت‌ها، اکسیژن کافی نیز وجود ندارد. ما انسان‌ها چه باید بکنیم؟» حتی ممکن است معلم نیز بگوید که این مسئله به شرایط دانش‌آموزان بستگی دارد و اینکه آن‌ها از مردن معلم خود چقدر تحت تاثیر قرار می‌گیرند. همواره این درس با بازسازی جنگل و گفت‌وگو در مورد کارهایی که می‌توان برای حفظ طبیعت انجام داد به پایان می‌رسد (بوچانان، ۱۳۹۱: ۵۴-۵۲). بازی‌های دیگری که عملکردی مشابه این بازی برای تبدیل شدن فرد به انسانی موثر دارند، عبارتند از: «نه، نباید منو از بین ببری!» (همان: ۵۴-۵۵)، «صحنه‌های شلوغ» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۵۲-۲۵۱)، «جست‌وجو و برجسته‌سازی» (همان: ۳۲۷-۳۲۸)، «بوکه بارانه» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۴۶-۱۴۵)، «آهای بره را دزدیدن» (همان: ۱۴۸-۱۴۹)، «گرت قوین (گرگ و گوسفند)» (قرزل‌ایاغ و دیگران، ۱۳۷۹: ۳۴)، «بومیان برزیلی» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۴۳-۱۴۴)، «مرده‌های خوش‌پوش» (همان: ۱۷۳-۱۷۲)، «پیوند دست‌ها» (همان: ۱۷۷-۱۷۶).

۸- دستیابی به سلامت بدنی و روانی

بدون سلامت بدنی و روانی دستیابی به هدف‌های دیگر تربیت غیر ممکن است. «توجه به رسالت‌های تربیتی، سبب پیوند تربیت بدنی با تعلیم و تربیت شده است

و نقش آن را علاوه بر کارکردهای ذهنی، جسمانی و روان‌شناختی به کارکردهایی نظیر اجتماعی کردن افراد جامعه، تلطیف روح کودکان و نوجوانان، انتقال میراث فرهنگی و افزایش روحیه‌ی مسئولیت‌پذیری افزایش داده است» (جوادی‌پور و دیگران، ۱۳۸۶: ۱۲۱). تربیت موفق تنها شامل اهداف سلامت بدنی نمی‌شود و سلامت روان نیز جنبه‌ی مهم دیگری از آن است. «هدف هر جامعه این است شرایطی که سلامت اعضای جامعه را تضمین می‌کند، آماده نماید و سلامت روان قسمتی از سلامت کلی است. منظور از سلامت روان سلامت ابعاد خاصی از انسان مثل هوش، ذهن، حالت و فکر می‌باشد» (نجات و ایروانی، ۱۳۷۸: ۱۶۱). بنابراین تربیت موثر و موفق تربیتی است که سلامتی و پویایی بدن و روان را همزمان هدف قرار داده باشد. یکی از راه‌هایی که رسیدن به این اهداف را تسهیل می‌کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی موانع رشد روانی افراد را حذف و توان و نیروی جسمانی او را برای زندگی سالم تقویت می‌کنند. بازی پینوکیو برای مثال:

روش مناسبی برای تمرین حرکات فیزیکی است و در آن، حرکات کششی و تمرکزی در کنار یکدیگر به کار گرفته می‌شوند. این بازی براساس داستان‌گویی همراه با پانتومیم طراحی شده که در آن، پینوکیو به آرامی از عروسکی چوبی به یک انسان تبدیل می‌شود (بوچانان: ۱۶۰).

بازی‌های نمایشی دیگری که باعث تقویت سلامت بدن و روان فرد می‌شوند، عبارتند از: «داستان‌گویی همراه با پانتومیم» (همان: ۴۴-۴۰)، «گرگم و گله می‌برم» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۱۸۸)، «علاالدین و چراغ جادو» (همان: ۲۸۷-۲۸۶)، «دنبال‌بازی کند/ ثابت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۶۴-۶۳)، «شیطون و فرشته» (قرزل‌ایاغ و دیگران، ۱۳۷۹: ۸۱۸-۸۱۹).

۹- تربیت حقیقی باید شخصیت ما را تغییر دهد

تربیت حقیقی باید انسان را فعال‌تر و کارآمدتر سازد. تربیت از نظر هربارتی‌ها^۱ عبارت‌از:

«تلاش برای اثرگذاری مستقیم بر شکل‌گیری شخصیت شاگرد بود. تربیت را می‌شد با نشان دادن نمونه‌ی خوبی به شاگرد انجام داد، یا با کار بر روی احساسات او، یا با تغییر جهت دادن تمایلات او، یا با ایجاد عادات مطلوب و یا از هر راه دیگری که آموزشگر می‌توانست در تماس مستقیم با شاگرد پیدا کند» (کانل، ۱۳۶۸: ۱۱۹).

بنابراین کودک در فراگیری آموزش‌های خود، باید موفق به توسعه توانایی‌ها و مهارت‌ها شود و احساسات و علائق خود را مورد واکاوی و تحلیل قرار دهد. این اهداف ارتباط نزدیکی با بازی‌های نمایشی و نتایجی که از انجام این بازی‌ها حاصل می‌شود، دارند.

بازی‌های نمایشی ضعف‌ها و نواقص کودک را برای رویارویی با موقعیت‌ها و چالش‌های گوناگون برطرف می‌کنند. «استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» در بازی‌های نمایشی یکی از راه‌های موثر برای رسیدن به این هدف است:

«دانش‌آموز را در نقش شخصیت‌های شناخته شده قصه قرار می‌دهیم و از او می‌خواهیم که در لحظه حساس قصه به جای آن‌ها تصمیم بگیرد و عمل کند. دست خلاقیت او باز است تا هرکاری که خود صلاح می‌داند انجام دهد، با این کار او، موفق به برون‌ریزی احساسات واپس‌زده خود می‌شود و در عین حال قدرت تصمیم‌گیری و عمل را پیدا می‌کند. این یک شیوه جرات‌آموزی است که کودک را برای موقعیت‌های بعدی زندگی

آماده می‌کند و در عین حال شیوه تفکر سازگاران را به او می‌آموزد؛ اینکه وقتی با مشکل مواجه می‌شود، چه باید کرد» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۶).

بازی‌های نمایشی دیگری نیز هستند که همچون بازی «افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» به کودکان برای پرورش شخصیت و رشد کارآمدی و فعال بودن کمک می‌کنند، تعدادی از این بازی‌ها عبارتند از: «جزئی از کل، یک فعالیت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۱۸-۱۱۶)، «فروده‌گاه» (همان: ۱۳۹-۱۳۸)، «معرفی مکان با نمودار» (همان: ۱۴۱-۱۳۹)، «تعریف بداهه‌ی موقعیت مکانی» (همان: ۱۴۳)، «معرفی مکان با مانع» (همان: ۱۵۱-۱۵۰)، «نیویورک (لیموناد)» (همان: ۱۵۷-۱۵۶)، «من کی هستم؟» (همان: ۱۶۰-۱۵۹)، «جعبه‌ی پر از کلاه» (همان: ۲۳۴-۲۳۳)، «قصه‌سازی» (همان: ۲۴۳-۲۴۱)، «بازی برای مخاطب ناشنوا» (همان: ۲۶۷-۲۶۶).

۱۰- تربیت باید در ما علاقه‌های پایدار ایجاد کند

تربیت موثر باعث نهاده شدن شور و اشتیاق یادگیری و پیشرفت در کودک می‌شود. این ویژگی به خوبی در اندیشه‌ی کارل لانگه^{۱۱} دیده می‌شود. «او احساس می‌کرد که کودکان همچنان در جهل مانده‌اند و نسبت به آموزش بی‌اعتنا شده‌اند. همراهان آن‌ها و محیطشان نیز آنان را تشویق به یاد گرفتن چیزهایی که مدرسه باید بیاموزد نمی‌کنند. از این رو آموزشگران باید راه‌هایی برای ایجاد علاقه عمیق، دائمی و فزاینده به کسب و تصاحب دانش در این کودکان ببیندند. این به گمان او مسئله‌ای روانشناختی بود که آموزشگر را ملزم می‌ساخت از آگاهی خود نسبت به مرحله رشد کودک، مطلب مورد آموزش و روش ارائه آن، موثرترین ترکیب را بیافریند» (کانل، ۱۳۶۸: ۱۱۷).

شور و اشتیاقی که از اجرای یک برنامه‌ی آموزشی موثر در کودک پدید می‌آید، توجه و علاقه‌ی او را برای یادگیری و کسب تجارب ارزشمند برمی‌انگیزد. این هدف تا حد بسیار زیادی با انجام بازی‌های نمایشی قابل تحقق است.

بازی‌های نمایشی با جاذبه‌های فراوانی که دارند، باعث برانگیخته شدن علاقه و کنجکاوی افراد در سطحی فراتر از آنچه که در کلاس‌های عادی اتفاق می‌افتد، می‌شوند. مت بوجانان در بازی «پروژه نمایش یونانی»، نمایشی را به سبک و سیاق نمایش‌های یونان باستان با استفاده از بازیگران کودک اجرا می‌کند. این بازی بخشی از درس تاریخ تئاتر است که به تمرین نمایش در هر دوره، بررسی تعیین ساختار نمایش‌ها و تاثیر آن بر دوره‌های زمانی بعد پرداخته می‌شود. کودکان ابتدا با تراژدی‌های یونانی و مفاهیمی مانند استفاده از گروه هم‌سرایان، نبود صحنه‌های حاوی خشونت و مفاهیم دیگری از این دست آشنا می‌شوند. آن‌ها باید داستانی را از تاریخ یا ادبیات انتخاب کنند و نمایشی را طبق ساختار نمایش‌های یونانی بنویسند و اجرا کنند (بوجانان، ۱۳۹۱: ۱۵۳-۱۴۹). بدین ترتیب دانش‌آموزان با این بازی امکان تحقیق و شناخت بیشتر مباحث آموزشی را به روشی جذاب و پویا پیدا می‌کنند. بازی‌های نمایشی دیگری هم هستند که مشابه «پروژه نمایش یونانی» با هدف ایجاد علاقه‌های پایدار در کودکان طراحی شده‌اند که عبارتند از: «چگونه من و دانش‌آموزان یک نمایشنامه نوشتیم؟» (همان: ۱۴۱-۱۳۱)، «ماسک‌های کاغذی» (همان: ۱۴۹-۱۴۷)، «بازی با کلمات/ب» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۹۶-۲۹۳)، «یکی بود، یکی نبود» (همان: ۴۱۶-۴۰۹)، «تغییر شکل کلمه» (همان: ۵۴۷)، «جان/روح» (همان: ۱۱۷).

۵۴۸-۵۴۷)، «شش نام» (همان: ۵۵۱)، «کشتی من از سفر میاد» (همان: ۵۵۲)، «هم قافیه/ کلمه» (همان: ۵۵۷-۵۵۸).

۱۱- صلح جویی

تربیت موثر باید از مفاهیمی همچون تعصب نژادی و جنگجویی که باعث اختلاف و آتش افروزی میان ملت‌های مختلف می‌شوند به دور باشد. «تربیت باید تفاهم و اغماض و دوستی میان تمام ملل و گروه‌های نژادی یا مذهبی را مساعد و گسترش و افزایش فعالیت‌های ملل متحد را در راه حفظ صلح هموار نماید» (پیاژه، ۱۳۶۹: ۱۰۴). یکی از راه‌هایی که می‌تواند به تربیت موثر براساس صلح‌جویی کمک کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی ابزاری جهانی، ساده و قوی برای رشد و پرورش مفهوم صلح‌جویی در ذهن و روان کودکان هستند. بازی «دور هم جمع شدن» برای نمونه یکی از این بازی‌ها است که با ترکیب داستان‌گویی و پانتومیم به طور مجازی به چگونگی تشکیل جوامع می‌پردازد. بچه‌ها همه در فضای مناسب و با فاصله کافی از یکدیگر قرار می‌گیرند به گونه‌ای که وقتی دست‌های خود را باز می‌کنند، یکدیگر را لمس نکنند. معلم آن‌ها را برای قرار گرفتن درون یک پوسته سخت و نامرئی کروی شکل راهنمایی می‌کند. بچه‌ها به پوسته فشار می‌آورند، طوری که پوسته بزرگتر می‌شود و می‌توانند درون آن بایستند. هریک از آن‌ها با حرکت درون پوسته به سمت دیگری می‌روند و باعث می‌شوند قسمتی از دیواره‌ها با یکدیگر ادغام شود و به اندازه رد شدن یک دست، منفذی بین دو کره ایجاد می‌شود. آن‌ها دست خود را از این منفذ رد کرده و با دوست خود دست می‌دهند. آن‌ها با همکاری یکدیگر دیواره این منفذ را به بیرون فشار می‌دهند تا به یک کره بزرگ برای دو نفر تبدیل شود. آن دو نفر به طرف دو نفر دیگر از هم‌کلاسی‌های خود می‌روند و دوباره یک منفذ کوچک بین دو کره بزرگ به وجود می‌آید و با همکاری یکدیگر، یک کره بزرگ برای چهار نفر ساخته می‌شود. این کار آنقدر ادامه پیدا می‌کند تا کل کلاس درون یک کره بزرگ جای بگیرند. بچه‌ها دیواره‌های کره بزرگ را به بیرون فشار می‌دهند تا به اندازه‌ی اتاق شود. معلم در گفت‌وگویی که پایان بازی با بچه‌ها دارد در مورد داستان بازی و استعاره بودن آن از زندگی انسان و چگونگی تشکیل جوامع سخن می‌گوید (بوچانان، ۱۳۹۱: ۶۷-۶۴). بازی‌های دیگری که عملکردی مشابه بازی «دور هم جمع شدن» در راستای هدف صلح‌جویی دارند، عبارتند از: «پروژه کار گروهی» (همان: ۱۱۶-۱۱۳)، «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» (همان: ۱۲۷-۱۱۶)، «گفتار انحرافی / الف» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۶۸)، «بده‌بستان در خواندن» (همان: ۵۲۳)، «بازی‌های دارای دلقک» (بارکر، ۱۳۸۷: ۱۸۶-۱۸۵)، «گروه‌های متقارن» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۷۷)، «تعویض بازیگران» (همان: ۱۷۹-۱۷۸)، «آیین‌ی خودشیفته» (همان: ۱۸۰-۱۷۹).

۱۲- هدف تربیت تجدد مداوم بشر است

یکی از هدف‌های کلی تربیت کمک به انسان برای رشد و پیشرفت دائمی است. این موضوع به خوبی در اندیشه‌های تربیتی ارسطو^{۱۲} دیده می‌شود: «بزرگ‌ترین سرمایه بشر حس کنجکاوی است که نیرویی واقعاً جوشان است و موجب بی‌قراری ابدی ما می‌شود. از این رو جست‌وجو می‌کنیم، مشتاق می‌شویم و هرگز راکد

نمی‌مانیم. پرورش کنجکاوی در تربیت، یعنی پرورش نیرویی که از مرگ و زندگی برتر می‌رود و به بی‌ثباتی هستی آدمی معنا می‌بخشد» (مایر، ۱۳۷۴: ۱۵۵-۱۵۴).

بنابراین تربیت موثر با برانگیختن نیروهای مولدی همچون کنجکاوی به زندگی کودک معنا می‌بخشد و باعث راه یافتن امید و انگیزه به زندگی او می‌شود. یکی از راه‌هایی که می‌تواند این هدف را تحقق بخشد، بازی‌های نمایشی است. بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که با هدف رهایی کودک از بی‌انگیزگی و ناامیدی برای رشد و تبدیل شدن او به انسانی پویا طراحی شده‌اند. «قصه‌سازی» یکی از این بازی‌ها است که در آن کودک با کلمات خود و دیگران قصه می‌نویسد و آن را برای کلاس می‌خواند. بچه‌ها با کلماتی که از قبل نوشته‌اند و یا کلماتی که معلم در اختیار آن‌ها گذاشته است، گروه‌هایی حداقل سه نفره تشکیل می‌دهند. همه‌ی گروه‌ها به طور هم‌زمان بازی را شروع می‌کنند، بدین ترتیب که در هر گروه ابتدا، نفر اول کاغذ لغات خود را وسط می‌گذارد. بچه‌ها لغات را می‌خوانند. سپس اولین نفر یک کلمه از بین لغات نوشته شده روی کاغذ انتخاب کرده و جمله‌ی اول قصه را می‌گوید. بچه‌های بعدی با استفاده از لغات دیگر، قصه را ادامه می‌دهند و وقتی لغات تمام شد، می‌توانند قصه را به پایان برسانند. وقتی قصه‌ی اول ساخته شد و تمام کلمات اصلی نیز در قصه بیان گردید، یکی از بچه‌ها قصه را می‌نویسد. سپس تکه‌های کاغذ کلمات اصلی و کلمات کمکی و کاغذ قصه را داخل پاکت می‌گذارد و در ادامه، نفر بعدی، کلمات خود را وسط می‌گذارد و قصه‌ی بعدی جمله جمله ساخته می‌شود. بچه‌ها در پایان یکی یکی روی صحنه می‌روند و قصه‌ی خود را با صدای بلند می‌خوانند (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۳۹-۲۳۸). بدین ترتیب در قصه‌سازی بچه‌ها در کنار یکدیگر به همکاری، خلاقیت، تمرکز و تفکر تشویق می‌شوند و ثمره‌ی تلاش خود را می‌بینند. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه بازی «قصه‌سازی» در تجدد مداوم بشر دارند، عبارتند از: «مبادله‌ی مکان‌ها» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۹۷-۱۹۶)، «تغییر شکل رابطه» (همان: ۳۶۷-۳۶۸)، «صندوق لباس» (همان: ۵۳۲-۵۳۱)، «ریتیم (ضرب‌آهنگ)» (همان: ۵۵۰)، «هرکسی، کار خودش» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۵۵-۱۵۴)، «داستان وست‌ساید» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۳۹)، «گفت‌وگویی موزون جمعی» (همان: ۱۴۳)، «خون‌آشام» (همان: ۱۶۰-۱۵۹)، «موش و گربه» (همان: ۱۷۲).

نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد از ۱۵ هدف کلی تربیت که فردریک مایر در کتاب تاریخ اندیشه‌های تربیتی از آن‌ها نام می‌برد (مایر، فردریک، ۱۳۷۴: ۲۶-۲۱) تعداد ۱۳ عدد از آن‌ها در بازی‌های نمایی نیز مشاهده می‌شود. نشانه‌های این هدف‌ها در مراحل مختلف انجام یک بازی از آغاز شامل: تشریح مسئله از سوی مربی و هدایت فرد برای شرکت، بحث و جست‌وجو برای حل مسئله تا نتیجه‌گیری و جمع‌بندی پایانی و همینطور در انگیزه‌ی مولفین این بازی‌ها از طراحی آن‌ها، قابل رصد و پیگیری است. یافته‌های این پژوهش حدود اثرگذاری بازی‌های مختلف را برای کار در حوزه‌ی آموزش و پرورش روشن کرده است که این موضوع امکان طراحی مجدد بازی‌های طرح شده در این پژوهش را با توجه به شرایط فرهنگی و اجتماعی حاکم بر جامعه فراهم می‌کند. همچنین سادگی اجرای این بازی‌ها فرصتی برای مربیان و افراد علاقه‌مند به حوزه‌ی تربیت است که کلاس‌هایی با جامعه هدفی متفاوت با جامعه هدف کلاس‌های مرسوم در مدارس، کانون‌ها و... تشکیل دهند و این بازی‌ها را به نحوی موثر در شرایط مورد نظر خود اجرا کنند. بازی‌هایی که در این مقاله به عنوان مثال برای اثبات فرضیه‌ها مطرح شدند در نزدیک‌ترین سطح با هدف تربیتی مربوط به خود قرارداد شدند به همین دلیل هدف «کارآمدی شغلی» که در خود چند هدف دیگر نظیر «شهروندی موثر» و «مهارت‌های اصولی» را دارد به طور غیرمستقیم و بعد از سایر هدف‌ها به کمک بازی‌های نمایی محقق می‌شود. این موضوع در مورد هدف «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» نیز صادق است و تحقق هدف‌های دیگری مثل «تامل» و «تماس با اندیشه‌های مهم» در بازی‌های نمایی به صورت غیرمستقیم و با فاصله تحقق آن هدف هم است. هدف‌های آمده در این پژوهش به شکل‌های دیگری نیز با یکدیگر همپوشانی دارند. مثلاً دو هدف «تامل» و «اهمیت درک و به کار بردن دانش» با وجود تشویق بازیکنان به اندیشیدن، در جایی با یکدیگر اختلاف پیدا می‌کنند که بازیگر در «اهمیت درک و به کار بردن دانش» پا را فراتر از تامل گذاشته و به انتخاب و تصمیم‌گیری درست و به‌کار بستن صحیح یافته‌ها هدایت می‌شود. این ویژگی در سایر هدف‌های تربیت نیز قابل مشاهده است. بنابراین به طور کلی هدف‌های تربیت در بازی‌های نمایی با هدف‌های طرح شده از سوی فردریک مایر برابری می‌کنند. این هدف‌ها در حدود ویژگی‌های عاطفی، ذهنی و اجتماعی انسان قرار می‌گیرند و انتظار می‌رود با طراحی و اجرای هدف‌مند بازی‌های نمایی، آموزش و پرورش کشور موفق‌تر از گذشته عمل کند.

بازی‌های نمایی در این پژوهش از نظرگاه تربیت مورد بررسی قرار گرفتند. پیشنهاد می‌شود پژوهشگران اهمیت این بازی‌ها را در دسته‌بندی دیگری مطالعه کنند تا امکان به کارگیری بهتر و دقیق‌تر این بازی‌ها مهیا شود.

ردیف	هدف‌های تربیت	بازی‌های نمایشی
۱	تامل	حالت مهاجر، حالت اعضای بدن، حالت جنگل، حالت کتاب، کشف آتش، داستان شیرشاه، استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک
۲	قدرشناسی از فرهنگ	پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی، نمایش اخبار، بازی مهاجرت، پرنس رزا، برداشت نمایشی، قصه‌خوانی، نمایش روایی، شعرسرای، ضرب‌المثل، ماشین گردش زمان
۳	خلاقیت	داستان‌گویی به همراه پانتومیم، عروسک‌های موجود در اطراف ما، تمرین حل مشکل، تصویرسازی، اقتباس، رنگ‌کردن جعبه، شکار پاییزی، زمان خوردن، تجربه داستان، بهار، بازجویی، تغییر، مشارکت، مسافر بین راه، راه رفتن به شیوه آهسته، شکل دادن به هوا، طناب‌کشی نامرئی، طناب‌بازی نامرئی، توپ‌بازی نامرئی، تعامل دو نفره با شی نامرئی
۴	اهمیت درک و به کار بردن دانش	آوازخوانی با بخش‌های کلمه، استفاده از اشیا در تحول صحنه‌ها، مناطق ناآشنا، ارتباط اشیا، بازی بزرگ قدرت
۵	تماس با اندیشه‌های مهم	پروژه مهاجرین، گفت‌وگوی چندصدایی، کنش‌های قراردادی، تصویر تحلیلی: آیینه‌ها، تصویر پرده، خواندن روزنامه، تلاش برای آزادی، هنجارهای رفتاری، خلق کلام از راه بحث
۶	مهارت‌های اصولی	آموزش قوانین مهد کودک، معمای کلمات هم‌قافیه، معمای الفبا، چند درس درباره انرژی، چرا به الکتریسیته نیاز داریم؟، بازی نقش‌های اجتماعی، تعریف کردن داستان، سه کلمه، بازی هزار و یک شب، افسانه دختر خاموش، سه تغییر، گوش دادن به صداها، محیط، آیینه آیینه
۷	سازگاری بهتر با زندگی خانوادگی	گالری مجسمه‌سازی، بازی معرفی شخصیت، درک و احساس کلمه، دوبله، رابطه، در معرض تماشا، نفوذ در آیینه، تماس، خاله‌خاله بازی، آتش آتشکی
۸	شهروندی موثر	ایجاد جنگل، نه نباید منو از بین ببری، صحنه‌های شلوغ، گرت قوین، جست‌وجو و برجسته‌سازی، بوکه بارانه، آهای بره را دزدیدن، بومیان برزیلی، مرده‌های خوش‌پوش، پیوند دست‌ها
۹	دستیابی به سلامت بدنی و روانی	پینوکیو، داستان‌گویی با پانتومیم، گرگم و گله می‌برم، علاالدین و چراغ جادو، دنبال‌بازی کند/ثابت، شیطون و فرشته

۱۰	تربیت حقیقی باید شخصیت ما را تغییر دهد	استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک، جزئی از کل یک فعالیت، فرودگاه، معرفی مکان با نمودار، تعریف بداهه‌ی موقعیت مکانی، معرفی مکان با مانع، من کی هستم؟ جعبه پر از کلاه، قصه‌سازی، بازی برای مخاطب ناشنوا
۱۱	تربیت باید در ما علاقه‌های پایدار ایجاد کند	پروژه نمایش یونانی، چگونه من و دانش‌آموزان یک نمایشنامه نوشتیم؟ ماسک‌های کاغذی، بازی با کلمات / ب، یکی بود یکی نبود، تغییر شکل کلمه، جان / روح، شش نام، کشتی من از سفر میاد، هم‌قافیه / کلمه
۱۲	صلح‌جویی	دوره جمع‌شدن، پروژه کار گروهی، پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی، گفتار انحرافی / الف، بده‌بستان در خواند، بازی‌های دارای دل‌تک، گروه‌های متقارن، تعویض بازیگران، آینه‌ی خودشيفته
۱۳	هدف‌تربیت تجدد مداوم بشر است	قصه‌سازی، مبادله‌ی مکان‌ها، تغییر شکل رابطه، صندوق لباس، ریتم (ضرب‌آهنگ)، هرکسی کار خودش، داستان وست‌ساید، گفت‌وگوی موزون جمعی، موش و گربه

منابع

- اسپولین، ویولا. (۱۳۸۹) بازی‌های نمایشی برای کارگاه تئاتر، فاطمه حسینی. انتشارات نمایش، تهران
- اسپولین، ویولا. (۱۳۸۹) بداهه‌پردازی برای تئاتر، حسین فدایی حسین. انتشارات نمایش، تهران
- افلاطون. (۱۳۶۸) جمهور، فواد روحانی. شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، تهران
- اکبرلو، منوچهر. (۱۳۸۵) مجموعه نوشتارها درباره تئاتر کودک و نوجوان پرواز پروانه خیال. انتشارات نمایش، تهران
- بارکر، کلاویو. (۱۳۸۷) بازی‌های نمایشی، داور آل محمد - محمدرضا آل محمد. انتشارات نگاه، تهران
- بوآل، آگوستو. (۱۳۷۸) بازی‌هایی برای بازیگران و نابازیگران، حمید گرشاسبی. سازمان تبلیغات اسلامی - حوزه هنری، تهران
- بوچانان، مت. (۱۳۹۱) بازی‌های نمایشی برای کودکان و نوجوانان، منوچهر اکبرلو. انتشارات افراز، تهران
- پیاز، ژان. (۱۳۶۹) تربیت به کجا ره می‌سپرد؟ - به ضمیمه: روش‌های آموزشی شناخت‌شناسی ژنتیک یادگیری، منصور و دادستان، انتشارات دانشگاه تهران، تهران
- جوادی پور، محمد و علی‌عسگری، مجید و کیامنش، علیرضا و خیبری، محمد. (۱۳۸۶) نگاه‌ها، رویکردها و الگوهای طراحی برنامه‌ی درسی تربیت بدنی دوره‌ی ابتدایی، اندیشه‌های نوین تربیتی. دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه الزهراء، دوره ۳- شماره ۳ و ۴، ۱۳۵-۱۱۹
- جهازی، ناهید. (۱۳۹۲) بازی‌های نمایشی در ایران. انتشارات افراز، تهران
- دانشور، محمدعلی. (۱۳۳۶) فردریک فروبل موسس اولین کودکستان. دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تبریز، شماره ۴۰، ۵۸-۴۱
- دکارت، رنه. (۱۳۹۱) گفتار در روش درست راه بردن عقل، محمدعلی فروغی. مهر دامون، تهران
- شاتو، ژان. (۱۳۶۹) مریبان بزرگ، غلامحسین شکوهی. انتشارات دانشگاه تهران، تهران
- قزل‌ایاغ، ثریا و افتخاری، شهلا و حری، عباس. (۱۳۷۹) راهنمای بازی‌های ایران. دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری کمیسیون ملی یونسکو در ایران، تهران
- کانل، و.ف. (۱۳۶۸) تاریخ آموزش و پرورش در قرن بیستم، حسن افشار. نشر مرکز، تهران
- گلدبرگ، موسی. (۱۳۸۷) فلسفه و روش در تئاتر کودک و نوجوان، اردشیر کشاورزی. انتشارات نمایش، تهران
- مایر، فردریک. (۱۳۷۴) تاریخ اندیشه‌های تربیتی - جلد اول و دوم، علی‌اصغر فیاض. سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها، تهران. جلد اول تا صفحه ۳۴۰
- نائینی داورانی، لیلا. (۱۳۹۴) بررسی تاثیر بازی‌های نمایشی بر رشد اجتماعی و عزت نفس دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان. دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی گروه مشاوره
- نجات، حمید و ایروانی، محمود. (۱۳۷۸) مفهوم سلامت روان در مکاتب روان‌شناسی. فصلنامه اصول بهداشت روانی، شماره ۳، ۱۶۰-۱۶۶
- هینیک، راث بیل و استیل‌ول، لیدا. (۱۳۸۱) نمایش خلاق در کلاس درس، علی حسین قاسمی. انتخاب نو، تهران

- هیوز، فرگاس پیتز. (۱۳۸۴) روان‌شناسی بازی «کودکان، بازی و رشد». کامران گنجی. انتشارات رشد، تهران

- یاسپرس، کارل. (۱۳۸۸) کنفوسیوس، احمد سمیعی. شرکت سهامی انتشارات خوارزمی، تهران

- Dudley, L. P., Smith, J. J., Dewey, D. E., Berry, D. H., Creithon, D. G., (1963) **The Encyclopedia Americana**. Vol 8, Rand McNally & Company, New York.

- Lukas, Mirko. Munjiza, Emerik (2014) 'EDUCATION SYSTEM OF JOHN AMOS COMENIUS AND ITS IMPLICATIONS IN MODERN DIDACTICS'. life and school: journal of the theory and practice of education, Vol 31, p.p. 32-42.

- Stabback, p (2016) **What Makes a Quality Curriculum? UNESCO International Bureau of Education**, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975>.

- 1- Frederick Mayer
- 2- René Descartes
- 3- Plato
- 4- Friedrich Wilhelm August Fröbel
- 5- Confucius
- 6- Karl Jaspers
- 7- Charles Rollin
- 8- Matt Buchanan
- 9- John Amos Comenius
- 10- Johann Friedrich Herbart
- 11- Carl Lange
- 12- aristo

چگونگی تبدیل روایت دراماتیک به فضای دراماتیک با استفاده از عناصر میزانشن بر اساس نظریه حس مکان نوربرگ شولتز

- محمدحسین عابدی
- ایرج اعتصام
- سید مصطفی مخابراتامری (نویسنده مسئول)
- آزاده شاهچراغی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۵/۰۸

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۶/۲۶

چگونگی تبدیل روایت دراماتیک به فضای دراماتیک با استفاده از عناصر میزانشن بر اساس نظریه حس مکان نوربرگ شولتز

محمدحسین عابدی | دانشجوی دکترای معماری، دانشکده عمران، معماری و هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی

ایرج اعتصام | دکترای معماری، استاد، دانشکده عمران، معماری و هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی

سید مصطفی مختاباد امری | دکترای پژوهش هنر، استاد، دانشکده عمران، معماری و هنر، دانشگاه تربیت مدرس

آزاده شاهچراغی | دکترای معماری، دانشیار، دانشکده عمران، هنر و معماری، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی

این مقاله از پایان‌نامه‌ی دکترای محمدحسین عابدی با عنوان «تدوین الگوی آموزشی برای دانشجویان معماری مبتنی بر نظریه‌ی میزانشن» به راهنمایی دکتر ایرج اعتصام و دکتر سید مصطفی مختاباد امری و مشاوره‌ی دکتر آزاده شاهچراغی استخراج شده است.

چکیده

هر صحنه که به اجرا درمی‌آید، رویدادی است که در یک فضا رخ می‌دهد و بدیهی است که فضا مستقل از معماری و طراحی صحنه نیست. مفهوم فضا به مثابه ظرفیت که وقایع در آن رخ می‌دهد، با کمک عامل زمان تجربه می‌شود و روایتی را بیان می‌کند. عامل زمان برای تجربه فضا، دلیل وجود سلسله مراتب و روایت در معماری است حال آنکه در تئاتر، فضا براساس روایت و نمایشنامه شکل می‌گیرد. مولفه‌های بسیاری در معماری وجود دارند که براساس نظریه حس مکان نورنبرگ شولتز می‌توان از ترکیب آن‌ها با میزانشن به فضاسازی در اجرا و ایجاد حس مکان رسید. این تجربه علاوه بر تشکیل ساختار مکانی باعث تقویت حس فضا و ضرباهنگ‌سازی در اجرا می‌شود. تحقیق حاضر در پی دستیابی به چگونگی این کارکرد برای توسعه آن در جریان تولید و اجراست. بنابراین پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش‌هاست که: چگونه از طریق میزانشن آفرینش فضا شکل می‌گیرد؟ چگونه می‌توان با استفاده از طراحی میزانشن، عناصر روایی را به فضاهای حسی تبدیل کرد؟ چگونه می‌توان از مولفه‌های حس مکان شولتز در میزانشن برای تعریف فضا بهره برد؟ برای تبیین نقش میزانشن در آفرینش فضا، با توجه به غنی بودن مطالعات مفهومی و ساختاری حوزه معماری درباره فضا از نظریه حس مکان نورنبرگ شولتز استفاده شده‌است و برای پیاده‌سازی الگوی هماهنگ‌سازی معماری و میزانشن، نمایشنامه مرگ فروشنده اثر آرتور میلر به عنوان نمونه موردی انتخاب شده و براساس نظریه حس مکان نورنبرگ شولتز آنالیز می‌شود. در نهایت این پژوهش به کمک نظریه حس مکان شولتز تبدیل روایت به فضا را در تئاتر با استفاده از عناصر میزانشن مورد مطالعه قرار می‌دهد.

واژگان کلیدی: تئاتر، فضا، میزانشن، حس مکان، نورنبرگ شولتز

درآمد

تعریفی که برونو زوی از معماری ارائه می‌دهد با تعریف فضا بیان می‌شود. فضای معماری از نگاه زوی ظرفیست برای زیستن. این فضا توانایی در برگرفتن رویدادها را دارد و زمانی که انسان حس درون آن بودن را تجربه کند، یعنی فضای معماری شکل گرفته است. بنا به این تعریف، زوی معتقد است هر بنایی که نتواند حس «در درون بودن» را القا کند در حوزه معماری قرار نمی‌گیرد. از این رو فضا باید بار حسی داشته باشد و قابل تجربه کردن باشد (گیدئون، ۱۳۹۲). هنرمند معمار برای به اشتراک گذاشتن تجربیات حسی و زیباشناسانه‌اش به خلق فضا و مکان دست می‌زند. تجربه زیباشناسانه فضا در معماری مبتنی بر زمان و گذر از سلسله مراتب روایت مدنظر معمار است.

معمار هنگام طراحی سه مولفه‌ی عملکردی، زیبایی‌شناسی و ایستایی را مدنظر قرار می‌دهد. جنبه عملکردی در یک معماری موفق پاسخگویی مناسب، همه جانبه و نوآورانه به نیازهای عملکردی پروژه است، اما وجود مولفه زیبایی‌شناسی، برای ایجاد پیوند حسی و عاطفی بین مخاطب بنا و اثر معماری است. ادراک زیبایی می‌تواند نوعی تجربه تلقی شود؛ از این رو به ماندگاری و خاطره شدن تجربه حضور در فضا کمک می‌کند. ادراک حسی در معماری با مفاهیم پدیدارشناسی و حس مکان پیوند خورده است. پدیدارشناسی و نظریه حس مکان، تجربه انسان از فضا را به مولفه‌های تشکیل‌دهنده خاطره از فضا تجزیه کرده‌اند که اهمیت روایت بر شکل‌گیری فضا در ذهن را نشان می‌دهد (بیگلو و بزرگمهر، ۱۳۹۷: ۱۵). حس مکان، مفهومی کلی و پیچیده از احساسات و دلبستگی انسان نسبت به محیط است که در اثر انطباق و استفاده‌ی انسان از مکان به وجود می‌آید. به بیانی دیگر، حس مکان امری از پیش تعیین شده نیست بلکه از تعامل انسان با مکان در جریان زندگی روزمره‌ی فرد ایجاد می‌گردد. عوامل موثر بر حس مکان، معرف هر دو جنبه توصیفی و عاطفی از تجربه محیط است. این بدان معناست که مفهوم حس مکان، هم مفهومی روانی و هم مفهومی کالبدی است (حیدری و همکاران، ۱۳۹۳: ۱۷).

برای درک بیشتر چگونگی القای حسی مدنظر هنرمند به مخاطب تئاتر، القای حسی که سبب همذات‌پنداری مخاطب اثر با شخصیت‌های نمایش می‌شود را می‌توان مورد اشاره قرار داد؛ ملموس بودن تجربه همذات‌پنداری با کاراکترهای نمایش که برای همگان رخ داده و به کمک این تجربه می‌توان مقایسه دقیق‌تری میان جنبه‌های کمک‌کننده میان تئاتر و معماری ارائه داد.

در تئاتر تجربه فضا مبتنی بر روایت است. بخش زیادی از ادراک حسی در تئاتر از طریق طراحی صحنه و میزانشن منتقل می‌شود. قابلیت روایی یک نمایش از طریق طراحی صحنه و میزانشن مشخص می‌شود (بیگلو و بزرگمهر، ۱۳۹۷: ۱۶). صحنه‌آرایی و ساخت و ساز عناصر داخل صحنه، سن، مشخص کردن مکان قرارگرفتن هر یک از عناصر صحنه، نورپردازی، لباس، آرایش و گریم بازیگران و رفتار و حرکت آن‌ها و بعد از اینها، ترکیب تصویری هر صحنه، رابطه میان اشیاء و آدم‌ها در هر صحنه، رابطه نور و تاریکی، رنگ صحنه و انتخاب زاویه دید و نیز حرکت‌ها در هر صحنه تعیین‌کننده حس فضا هستند. به این ترتیب، درواقع کارگردان با کنترل میزانشن، رویدادی را برای مخاطب به روی صحنه می‌برد (براکت، ۱۳۷۵).

مقاله حاضر با تعریف مفهوم ادراک حسی در هنر به مطالعه تطبیقی میان تئاتر و معماری پرداخته تا چگونگی عملکرد این دو را برای انتقال حس مورد نظر در تئاتر کشف کند و

با مطالعه راهکارها بتواند توانایی ارتقای انتقال حس در فضای معماری که سبب بهبود کیفیت فضا می‌شود را تبیین نماید. از این رو با انتخاب نمونه موردی طراحی صحنه و میزانشن نمایشنامه مرگ فروشنده اثر آرتور میلر، نقش میزانشن در نقش‌بندی فضا در ذهن مخاطب و ورود به دنیای ذهنی شخصیت اصلی نمایشنامه مورد مطالعه قرار می‌گیرد. این پژوهش با رویکرد نسبت به چگونگی بهره‌گیری از ویژگی‌های معماری براساس حس مکان، به دنبال توسعه کاربردهای میزانشن در اجراست و در نهایت به نتیجه‌گیری درباره عوامل و عناصر معمارانه بر ادراک حسی و زیبایی‌شناسی از فضا می‌پردازد.

روش پژوهش

پس از مطالعات زیربنایی، اطلاعات مورد نیاز از طریق مطالعات کتابخانه‌ای گردآوری گردید و به روش توصیفی و تحلیلی با استدلال منطقی پایه‌ریزی شد و با تکیه بر نشانه‌شناسی بصری، مورد بررسی قرار گرفت. سپس نمایشنامه مرگ فروشنده نوشته آرتور میلر انتخاب شد و چگونگی القای حسی براساس مشخصه‌های حس مکان شولتز بنا به نظریه میزانشن مورد مطالعه قرار گرفت. مطالعه موردی یکی از روش‌های تحقیق کیفی است (گال، ۱۳۸۳: ۹۴۲). تحقیق کیفی با داده‌هایی سروکار دارد که واقعیت‌های مورد مطالعه را به صورت کلامی، تصویری یا امثال آن (نه کمی و عددی) نمایان می‌کند و مورد تحلیل قرار می‌دهد (بازرگان، ۱۳۸۷: ۲۹).

توسعه فضای اجرا به عنوان تجربه زیباشناختی

برای درک بهتر تاثیر حس مکان بر مخاطب در صحنه تئاتر، بهتر است این مقوله را در گستره‌ای وسیع‌تر از منظر پدیدارشناختی و براساس کارکردهای زیباشناسانه آن مورد تحقیق قرار دهیم. میکل دوفرن^۱ اندیشمند پدیدارشناس، تجربه‌ی طبیعت را نوعی تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه می‌داند و معتقد است که تجربه دیدن نمایش، خواندن شعر، شنیدن موسیقی و ... به طور کلی تجربه هنر، نوعی تجربه زیبایی‌شناسانه است. هر کدام از این هنرها زمانی که بتوانند حس‌های بیشتری را درگیر کنند، برای ماندگار شدن در ذهن و ایجاد خاطره موفق‌تر خواهند بود. قوی‌ترین نوع تجربه زیبایی‌شناسانه از منظر دوفرن حضور یافتن در پیشگاه اثر هنری است و این بدین معناست که زمانی که بیشترین حس‌ها درگیر اثر هنری شود، حس حضور شکل می‌گیرد (علیا، ۱۳۹۵: ۱۰۲-۹۸). پدیدارشناسان همواره به دنبال ذات هر پدیده‌ای هستند. دوفرن اساس و ذات اثر هنری را در زیبایی‌شناسی می‌داند و فرایند ادراک حسی را در سه مرحله تعریف می‌کند: مرحله حضور، مرحله بازنمود خیال و مرحله آخر که احساس است. مرحله آخر به یکی شدن اثر هنری و مخاطب اثر می‌انجامد (بنویدی، ۱۳۹۳: ۷۵-۷۳).

براساس فلسفه پدیدارشناسی مرلوپوتنی، شناختن جهان هستی، نیازمند درک محیط است. ادراک محیط اطراف از طریق گذر در محیط به دست می‌آید، بنابراین شناخت، نیازمند تجربه‌حسی خواهد بود و احساس صرفاً پدیده‌ای ذهنی نیست. انسان به کمک حواس پنجگانه‌ی بینایی، شنوایی، بویایی، چشایی و لامسه محیط را تجربه می‌کند و به خاطرات خود می‌سپارد. شکل‌گیری خاطرات همراه ادراکات حسی رخ می‌دهد. بنابراین احساس کردن صرفاً پدیده‌ای ذهنی نیست و ادراکات حسی بخشی از ابزار شناخت و کسب معرفت نسبت به محیط است (اکبری و فلامکی، ۱۳۹۵: ۱۲-۱۱). پدیدارشناسان

میزان اثرگذاری هر کدام از حواس پنجگانه را در کیفیت خاطره و ادراک حسی متفاوت می‌دانند، مانند قدم زدن در جنگل و یا ساحل دریا؛ دلیل انرژی بخش بودن و شفا دهندگی حضور در چنین محیط‌هایی، برخوردهای لمسی متعدد با آن‌هاست. هر چه کیفیت دریافت‌های حسی بالاتر باشد، خاطره‌ی قوی‌تری در ذهن باقی می‌ماند و شکل‌گیری معنا نیز مطلوب‌تر خواهد بود. از این رو وجود عناصر معنا بخش در محیط برای ارتقای کیفیت فضا اهمیت دارد (اکبری و فلامکی، ۱۳۹۵: ۱۸-۱۷). معنا مند شدن فضا آن را به مکان ارتقا می‌دهد. مکان‌ها با معنی و احساسات بشری آمیخته‌اند. به تعبیر دیگر مکان ترکیبی است از خاطره، تجارب حسی و روایت‌ها، اما فضا یک موقعیت جغرافیایی است که می‌توان آن را با مشخصات رقومی مانند طول و عرض جغرافیایی معرفی کرد (میر مقتدایی، ۱۳۸۸: ۸). بنا به عقیده‌ی رلف (۱۹۷۶) هر زمان که ما فضا را درک و احساس کنیم، مفهوم مکان نیز شکل می‌یابد. برای رلف مکان‌ها ذاتاً پایگاه‌های معنایی هستند که در طول زندگی بر اساس رویدادی شکل گرفته‌اند. رلف معنای مکان را در تصویرهای ذهنی و خاطره‌های مردم و آن را موثرترین عامل در هویت مکان می‌داند. «تا زمانی که معنای مکان‌ها در ساختار فیزیکی و فعالیت‌هایی که در آن رخ می‌دهد جست‌وجو شود چیزی یافت نمی‌شود، بلکه باید معنا را در تصویرهای ذهنی و تجربه‌های انسان‌ها از مکان جست‌وجو کرد. این همان ارتباط و کارکردی است که رابطه میان مولفه‌های معماری با عناصر اجرا را به صورت تنگاتنگ و در جهت توسعه حس مکان توضیح می‌دهد. در واقع معماری یک مکان را می‌سازد و میزاسن و اجراست که به بعد مکانی و زمانی آن معنا می‌بخشد. درون مکانی بودن به منزله‌ی تعلق بدان و همذات‌پنداری با آن است هر چه عمیق‌تر در درون باشد در هویت با مکان قوی‌تر خواهد بود» (حبیبی، ۱۳۸۷: ۴۴-۴۳). از دیدگاه پدیدارشناسی نظریه‌پردازانی نظیر شولتز، موضوع مورد شناسایی از خود شناسنده جدا نیست (شاهچراغی، ۱۳۸۸: ۷۴). جدا نبودن این دو عامل نظیر دیدگاه دوفرن که به یکی بودن اثر هنری و مخاطب اشاره می‌کند است. نوربرگ شولتز بر وجوه کیفی معمارانه در حس مندشدن فضا تاکید داشت. شولتز معتقد بود برای فهم روح مکان، معنای هر شیء ریشه در روابط آن با اشیای دیگر دارد؛ یعنی آن چیزی که اشیا را گرد هم می‌آورد. این تعریف و تحلیل از مکان را به راحتی می‌توان با هماهنگی و ترکیب عناصر داستان دراماتیک و اجرا مورد تحقیق قرار داد. ساختار هم، بر ویژگی‌های شکلی مجموعه‌ای از روابط اشاره می‌کند. از همین رو است که ساختار و معنا وجوه یک کلیت‌اند. شولتز عقیده دارد ساختن مکان‌ها، معماری نامیده می‌شوند و انسان به واسطه‌ی بنا نهادن، به معناها حضوری عینی می‌بخشد و بناها را گرد هم می‌آورد تا شکل زندگی‌اش را به عنوان یک کلیت، عینیت داده و نمادینه سازد. در شهر، معانی بیگانه و خارجی با روح محلی تلاقی کرده و مجموعه‌ی پیچیده‌تری از معناها را به وجود می‌آورند (نوربرگ شولتز، ۱۳۵۳: ۸).

آنچه که مفهوم حس مکان بیان می‌کند این است که طراحی فضا به شیوه‌ای که بتواند تجارب حسی متفاوتی خلق کند به معنایمند شدن فضا کمک می‌کند و آن فضا به مکان ارتقا یافته و دارای حس مکان می‌شود. معماری، فضای زندگی را می‌آفریند و بیشترین درگیری حسی در میان دیگر هنرها را دارد. همچنین وجود نمونه‌ها و ساختمان‌های بسیاری که بر این اساس طراحی و ساخته شده‌اند و احساس مخاطبان چنین بناهایی، تاییدکننده تعاریف بیان شده پیرامون مبحث هنر و توانایی درگیر کردن حس‌ها در خاطره انگیز شدن وقایع و تجربیات است.

مولفه‌های حس مکان شولتز از منظر ادراک حسی

دیدگاهی که در معماری به درگیرکردن حس مخاطب بنا با حال و هوای ساختمان و فضا توجه دارد پدیدارشناسی در معماری است. پدیدارشناسی از دیدگاه شولتز ساختار مکان را با تمایز میان «محیط طبیعی» و «محیط مصنوع» با مفاهیم «چشم‌انداز» و «سکونتگاه» توصیف می‌نماید و با طبقه‌بندی «فضا» و «کاراکتر» تجزیه تحلیل می‌کند. منظور از محیط مصنوع، روستاها، شهرها، خانه‌ها و فضاهای داخلی آن‌ها است. محیط مصنوع چیزی بیش از یک فضا و کالبد است و دارای معنا است (نوربرگ شولتز، ۱۳۸۹: ۹۷). تقسیم شدن چشم‌انداز به فضا و کاراکتر باعث می‌شود عناصر و مولفه‌هایی که می‌تواند به ادراک حسی و درگیرکردن حس مخاطب با حال و هوای مورد نظر معمار بینجامد قابل بیان و شناخت باشد. مهم‌ترین عوامل تعریف‌کننده «فضا» عبارتند از مرکزیت و محصوریت^۲، مرز و قلمرو^۳، دیالکتیک عرصه بیرون و درون^۴ و مهم‌ترین عوامل تعریف‌کننده «کاراکتر» جهت‌یابی^۵ و شناسایی^۶ است که در ادامه به توضیح آن پرداخته می‌شود.

مرکزیت و محصوریت: نوربرگ شولتز بر اهمیت مرکز در ساختار فضایی مکان تاکید دارد. درواقع هر مکانی که در آن معنی آشکار می‌شود یک مرکز است. از دیدگاه وی ویژگی اصلی مکان‌های مصنوع، آن است که به محض حضور در آن‌ها احساس محصور شدن توسط عناصر معماری سقف دیوارها و کف به دست آید. مرکزیت می‌تواند توسط تفاوت ارتفاع، نورپردازی و شکل و فرم نیز مشخص و متفاوت باشد (کاساموویداگدو و همکاران، ۲۰۱۵). محصوریت در فضای کاملاً بسته با نیمه بسته متفاوت است. فضای بسته، فضایی درون‌گرا، ساکن و کاملاً خصوصی و خودکفاست، اما فضای نیمه بسته، نوعی بی‌نظمی با عدم تقارن، دارای مفهوم حرکت است که آن را جالب می‌نمایاند (کالن، ۱۳۷۷: ۱۰۶). محصوریت به عنوان عامل اولیه تبدیل فضا به مکان شناخته می‌شود و از جمله کیفیت‌های سازنده فضای شهری است که ظرف فضا را به عنوان بستری برای وقوع سایر رخدادها تعریف می‌نماید. مطلوبیت یک فضای شهری، به مفاهیم و کیفیات متعدد دیگری نظیر خوانایی، هویت، سرزندگی، نفوذپذیری و غیره نیز وابسته است که این عوامل به طور مستقیم یا غیر مستقیم به محبوب بودن فضای شهری و حضور افراد در آن ارتباط دارد (رحیمی و همکاران، ۱۳۹۳).

مرز و قلمرو: کیفیت مرزی که فضای داخلی را از بیرونی جدا می‌کند می‌تواند تاثیرات بصری و روحی قابل توجهی داشته باشد. لحظه‌ی آغاز فضای داخلی از فضای خارجی در مرز هر فضا شکل می‌گیرد و هر نوع محصوریتی به وسیله‌ی مرز تعریف می‌شود (هولتون، ۲۰۱۵). مرزهای یک فضای ساخته‌شده، شامل کف، دیوار و سقف است و مرزهای یک چشم‌انداز نیز از نظر ساختاری مشابه است و شامل زمین، آسمان و افق می‌شود. مرز به طور کلی و دیوار به طور خاص ساختار فضایی را در زمینه‌هایی چون جهت، ریتم و تداوم، مرئی می‌سازند. بنا به گفته‌ی شولتز «برای مشخص کردن مکان به یک حد یا مرز رسمی احتیاج است؛ مکان در مقابله با محیط اطراف به عنوان یک اندرون تلقی می‌شود» (شولتز، ۱۳۵۳: ۴۴). عوامل موثر بر مفهوم قلمرو نیز مسائل ادراکی - روانی، کالبدی، کارکردی، جغرافیایی - فرهنگی و در آخر عامل زمان است. مسائل ادراکی - روانی تصویری از حس مالکیت است. احساس امنیت، حس تعلق به فضا، خوانایی محیط، نیازها و انگیزه‌های حضور در محیط نیز در این دسته جای می‌گیرد. عوامل کالبدی، از مهم‌ترین عوامل مورد نظر طراحان معمار و شهرساز هستند. از عوامل کالبدی می‌توان

به نظم فیزیکی و بصری، تعادل در محیط‌های باز و بسته، شاکله کلی محدوده، ساختار مرزبندی کالبدی و مانند این‌ها اشاره کرد. عوامل کارکردی، یکی از اساسی‌ترین گام‌ها برای تعیین قلمرو، توجه به نظم سلسله مراتبی عرصه‌بندی است (بحرینی، ۱۳۷۷: ۲۱). از سوی دیگر، عامل زمان در عوامل غیرثابت مانند عوامل ادراکی - روانی بسیار تاثیرگذار است. برخورداری از قلمرو معمولا با حس مکان آمیخته است. حسی از زندگی در محیطی که دارای مرزهای هویت است. نمادهایی مانند دیوارها، نرده‌ها، محل نگهبانی، تغییرات در بافت، تغییرات در رنگ یا در نحوه استفاده از منظر و چشم‌انداز و ... به طور کلی نمادها و قواعد از مهم‌ترین روش‌ها برای تعریف قلمرو در بین انسان‌ها هستند (پرتوی، ۱۳۹۲: ۱۰۱-۱۰۰).

دیالکتیک عرصه‌ی بیرونی و درونی: مفهوم دیالکتیک درون و بیرون بدین معناست که وجود و تعریف یکی وابسته به دیگری است و بلعکس (دامیار و ناری قمی، ۱۳۹۱: ۷۰). سه عنصر معماری کف، دیوار و سقف همراه با هم و به طرق گوناگون، یک درون را در میانه‌ی یک بیرون ایجاد می‌کنند. دیالکتیک میان درون و بیرون از طریق درجات مختلف محصوریت بیان می‌شود. دیوار، نقطه‌ی تغییر اندرون از بیرون به تجربه‌ای معمارانه تبدیل می‌شود (نوربرگ شولتز، ۱۳۵۳: ۱۳۳). در درون بودن هدف اولیه‌ی مفهوم مکان است. آنچه که به مکان جان می‌بخشد روزنه است، زیرا که باعث واکنش با محیط می‌شود. رلف در درون بودن را کیفیتی می‌داند که از طریق آن فضا به مکان ارتقا پیدامی‌کند؛ کیفیتی که عمیق‌ترین حس سکناگزینی را ایجاد می‌کند. هر قدر فرد به طور عمیق‌تری حس کند که درون یک مکان قرار دارد بیشتر و قوی‌تر هویت او با مکان عجین خواهد شد (میهایلا، ۲۰۱۴).

جهت‌یابی: درواقع هر مکان دارای جهت است. جهت به سمت اطراف، جهت عمودی به سمت بالا (صعودی) رفتن، به سوی فضای تقدس که این جهت در حقیقت یک مسیر را نشان می‌دهد. جهت به سمت پایین (نزولی) به معنای تسلیم شدن است. پیوستگی میان سطوح فضا توسط جهت عمودی به دست می‌آید. به این دلیل جهت عمودی همیشه دارای هدف است. جهت‌یابی به سه روش رخ می‌دهد: از طریق توپولوژیکی (به وسیله‌ی شناسایی تداوم)، از طریق طرح‌ریزی (شناسایی عناصر و قرار دادن آن‌ها در چارچوب مرجع)، از طریق تعیین جا (با استفاده از وضوح و شفافیت جهت‌ها و فاصله‌گذاری) (راپاپورت، ۱۳۸۲: ۱۴۸). معمولا هنگام جهت‌یابی ترکیبی از هر سه روش به کار می‌رود. بدین ترتیب می‌توان جهت‌یابی را فرایندی دانست که به موجب آن افراد در فضا و زمان استقرار می‌یابند و قادر به استفاده از محیط و پیش‌بینی آن می‌شوند. جهت، هدفی را ارائه می‌کند که بین خود عناصر بی‌شماری را وحدت می‌بخشد و اغلب آن‌ها را به کلیتی وسیع‌تر مربوط می‌کند (نوربرگ شولتز، ۱۳۵۳: ۸۶).

شناسایی: جهت‌یابی و شناسایی هر دو با هم در ارتباط هستند و در عین حال مستقل‌اند؛ به طور مثال ممکن است شخصی در محیط به خوبی جهت داده شود بدون آنکه شناخت درستی از آن داشته باشد. در این حالت فرد با محیط انس ندارد. شناسایی به معنای دوست داشتن محیطی خاص است، یعنی تجربه‌ی آن محیط برایش دارای معنا باشد. این حس موجب امنیت احساسی، عاطفی و لذت بردن از محیط نیز می‌گردد. شناسایی پایه‌ای برای حس تعلق داشتن انسان به محیط است، درحالی‌که جهت‌یابی او را برای حرکت در محیط آماده می‌سازد (پرتوی، ۱۳۹۲: ۱۲۰-۱۱۸).

ترکیب‌بندی و فضا‌سازی در تئاتر و معماری

تئاتر و معماری از نقاط مختلف با هم مرتبط هستند. از جمله حوزه‌هایی هستند که می‌توان اشتراکات این دو هنر را مورد بررسی قرار داد ماهیت حرکت، فضا، ریتم، نور و رنگ است. فضا و زمان مهم‌ترین عناصر مشترک در این دو هنر هستند (پتروویچی، ۲۰۰۹: ۸۱). معماری و تئاتر هر دو به خلق فضا و روح زندگی می‌پردازند. فضای معماری، حقیقی و قابل لمس و تجربه‌حضوریست، اما آفرینش فضا در تئاتر مجازی و خیالی است (پنز، ۱۳۸۹: ۱۵).

روایت به صورت کلامی صورت می‌گیرد، اما در تئاتر به جای روایت کردن حوادث، آن را نمایش می‌دهند. حوادث وابسته به زمان هستند اما برای آنکه یک حادثه‌ای رخ دهد به مجموعه‌ای از اشیا و پدیده‌ها نیاز است که در فضا قرار دارند (چتمن، ۱۹۷۸: ۲۵). نمایش روایت مبتنی بر زمان و فضا است به گونه‌ای که با حذف هر کدام ساختار روایت از هم می‌پاشد. نمایش دادن فضا از طریق ترسیم دقیق جای بدن شخصیت‌ها و نحوه حرکت آن‌ها، اشیا روی صحنه عینیت می‌یابد (محبی و زاهدی، ۱۳۹۶: ۹۸). نمایش فضا در تئاتر از طریق طراحی صحنه و میزانشن، چینش اشیا در صحنه و مشخص کردن حرکات بازیگران رخ می‌دهد. در تئاتر آنچه که تاثیر بیشتری بر ماندگاری اثر در ذهن دارد توالی رویدادها نیست بلکه چینش اشیا و حرکت بازیگران است بدین معنی که طراحی صحنه، میزانشن که به نمایش فضا می‌انجامد، از زمان اهمیت بیشتری دارد (محبی و زاهدی، ۱۳۹۶: ۱۰۸). در تئاتر بعد از خواندن متن و مشخص شدن ایده‌ی طراح صحنه برای خلق موقعیت رخ‌دادن حوادث داستان، فضای نمایشی شکل می‌گیرد. فضای نمایشی فضایی است مصنوعی و انتزاعی که برای اجرای بازیگر و حرکت‌هایش ایجاد شده است. فضای نمایشی به گونه ایست که بتواند القای حس مورد نظر نویسنده را از طریق حرکت‌های بازیگر بهتر منتقل کند و در خلق موقعیت‌های نمایشی موثر واقع شود (شوزل، ۱۹۹۲: ۶۱).

تئاتر با فنون گوناگون در طراحی صحنه، میزانشن، حرکت بازیگران، دیالوگ‌ها و حالات صورت، سعی در القای حسی خاص برای بینندگان دارد؛ در پی تجربه حسی رخ داده شده، ارزش هنر نمایان می‌شود. القای احساس در بینندگان فیلم‌ها فراتر از درگیر کردن حس بینایی است. همان‌طور که گفته شد از نظر دوفرن شکل گرفتن یک خاطره، خود نوعی تجربه زیبایی‌شناسانه است و از نظر پدیدارشناسی درگیر کردن حس‌ها می‌تواند سبب ایجاد خاطره شود پس می‌توان چنین برداشت کرد که زیبایی‌شناسی نوعی حس‌شناسی است (ایزدی جیران، ۱۳۹۳: ۱۱۹). اسووبودا (۲۰۰۲-۱۹۲۰) طراح صحنه معروف اهل چکسلواکی معتقد بود میان معماری و طراحی صحنه ارتباطی ناگسستنی وجود دارد به گونه‌ای که عناصر معماری به طراحی صحنه قوت می‌بخشد. تشابه میان معماری و تئاتر در خلق فضا و برانگیختن احساس انسان‌ها ظاهر می‌شود؛ اگرچه خلق فضا در سینما توهمی از واقعیت و در معماری حقیقتی از واقعیت است. در تئاتر و سینما طراح صحنه از ترکیب عناصری نظیر رنگ، نور، صدا و ... فضا‌سازی می‌کند درحالی‌که در معماری فضا عینیت می‌یابد. در سینما و تئاتر بیننده به صورت لایه‌های ذهنی درون فضا از طریق روایت قرار می‌گیرد، درواقع از طریق شخصیت‌های داستان، حرکت بازیگران و تنوع بصری نماها توهمی از فضا شکل می‌گیرد اما در معماری فضا از طریق ترکیب احجام، جداره‌ها، خطوط و سطوح، بافت، رنگ و ... جان می‌گیرد (صنعی‌پور و همکاران، ۱۳۹۲: ۶۳-۶۴). معماری و سینما هر دو دارای اصول مشترکی برای ادراک فضا هستند و همین‌طور

هر دو برای رساندن مفاهیم عمیق ترشان از فضا بهره‌می‌جویند (بلیلان و اسکندری، ۱۳۹۶: ۱۰۶). ارتباط میان هنر معماری و تئاتر از طریق طراحی صحنه، نشانه‌شناسی و معنا، شخصیت‌پردازی، حس مکان، زمان، لایه‌های تاریخی و هویت قابل بررسی است (مختاباد، ۱۳۸۶: ۱۰۸).

میزانشن؛ حس مکان و تولید معنا

میزانشن، اصطلاحی است فرانسوی، در اصل متعلق به تئاتر و به معنای چیدن صحنه، صحنه‌آرایی و به صحنه آوردن یک کنش. در تئاتر، این اصطلاح به روش مرتب کردن صحنه توسط کارگردان نمایشنامه گفته می‌شود. این عبارت ابتدا در نقد فیلم رایج شد و معانی صریح و ضمنی متعددی یافت. در نهایت، نظریه‌پردازان سینما، این اصطلاح را به کارگردانی فیلم تعمیم دادند، اما کاربرد آن در سینما حوزه وسیع‌تری را شامل می‌شود: صحنه‌آرایی و ساخت و ساز عناصر داخل صحنه و مشخص کردن مکان قرار گرفتن هر یک از عناصر صحنه، نورپردازی، لباس، آرایش و گریم بازیگران و رفتار و حرکت آن‌ها و بعد از انجام این کارها، ترکیب تصویری درون هر نما، رابطه میان اشیاء و آدم‌ها در هر نما، رابطه نور و تاریکی، رنگ صحنه، موقعیت دوربین و زاویه دید آن و نیز حرکت‌ها در هر نما. به این ترتیب، درواقع کارگردان با کنترل میزانشن، رویدادی را برای دوربین به روی صحنه می‌برد (براکت، ۱۳۷۵).

براساس تحقیق دکتر مختاباد (۱۳۸۶) طراحی صحنه‌ی اصولمند به «میزانشنی اندیشیده شده» خواهد رسید که نقشی موثر در زیبایی‌شناسی اثر نمایشی خواهد داشت (مختاباد امرئی و پناهی، ۱۳۸۶: ۱۱۱). در تئاتر طراح می‌تواند با میزانشن هر فضایی را که می‌خواهد ترسیم کند. به طور مثال می‌تواند عناصر را به گونه‌ای طراحی کند که انگار همه چیز واقعی است و هر چیز همان طوری است که در دنیای واقعی وجود دارد، اما در عین حال نیروی آن را دارد که از واقعیت فراتر رود. می‌توان با یک میزانشن حساب شده یک فضای کاملاً انتزاعی ساخت درحالی‌که هیچ نمود عینی در جهان واقع نداشته باشد، اما چنان تاثیرگذار که بیننده باور کند چنین فضایی می‌تواند وجود داشته باشد، حتی شده در خیال یا کابوس باشد. (براکت، ۱۳۷۵). طراحی صحنه به کمک عناصر میزانشن به سازماندهی فضای مورد نیاز نمایش دست می‌یابد و به روایت داستان نمودی کالبدی می‌بخشد. روایت به کمک عنصر حرکت می‌تواند حوادثی که در زمان و مکانی دیگر رخ داده را در زمان و مکان دیگری بازگو کند. درواقع روایت دارای سیر روایی، نقطه آغاز، پایان، مشخص کردن مخاطب، تعریف یک واقعه است (نبی‌لو، ۱۳۹۲: ۱۵۱). طراحی صحنه با روایت و میزانشن به آفرینش فضا در تئاتر دست می‌زند و روایتی مشخص را نمایش می‌دهد. انتقال روایت به سه صورت رخ می‌دهد: الف) نمایش دادن فضا در صحنه تئاتر، ب) ترسیم فضا در فیلم، ج) توصیف فضا در کلام (لوته، ۱۳۸۶). در طراحی صحنه ارائه فضا با روش‌ها و رویکردهای مختلفی شکل می‌گیرد. فضا به مثابه منظر به گونه‌ای که فضا با حالتی نقاشی وار ارائه شود که درواقع یک پس زمینه تزئینی برای صحنه تئاتر است (لسنت و ورن، ۱۹۹۱: ۵۵). فضا به مثابه مکان که به صورت بی‌واسطه جایی برای زیستن و خلق لحظه‌های نمایش است. فضا به مثابه محیط که در این حالت طراح صحنه رابطه میان بازیگر و محیط و فعالیت‌هایی که بازیگر انجام می‌دهد را مدنظر قرار می‌دهد. در این سه حالت متن و روایت است که به فضا تبدیل می‌شود (مهدی‌زاده، ۱۳۹۴: ۲۰). مخاطب

تئاتر از طریق سفر ذهنی به درون لایه‌های نمایش می‌تواند درک نهایی از معنا و مفهوم آن را دریابد. برای تسهیل شدن این سفر ذهنی، میزانشن به کمک می‌آید. بنا به عقیده اسووبودا، میزانشن با کمک دو اصل پویایی و تنوع بصری، عنصر حرکت را به اثر نمایشی می‌بخشد. همان‌گونه که ارسطو حرکت را جوهر واقعی نمایش می‌پنداشت. در تئاتر دو عنصر داستان و روایت، بازیگر دارای حرکت و تنوع در تجربه وقایع و احساسات هستند. زمانی که صحنه از طریق میزانشن بتواند همگام با اتفاقات داستان و بازیگران این لحظات متنوع را تجربه کند، در القای حسی لحظات نمایش موفق‌تر عمل خواهد کرد. اسووبودا حتی در تئاتر که صحنه نمایش ثابت است و مانند سینما امکان تغییر زاویه دوربین در هر نما وجود ندارد از عناصری که بتواند حس حرکت را در صحنه القا کند و حتی به ایجاد حرکت در بازیگران کمک کند استفاده می‌نمود. مانند پله، رمپ، آئینه‌های محدب و مقعر که تصاویر متنوع بدهد، پخش فیلم و تصویر بر روی پرده‌های صحنه تئاتر همراه با بازی بازیگران و نورپردازی و سایه و ایجاد مه و دود و... تا به کمک این عوامل علاوه بر بازی بازیگران طراح صحنه هم در به تصویر کشیدن لایه‌های پنهان متن نقش داشته باشد تا این‌گونه حق مطلب درباره داستان و روایت و پیام‌های نهانی آن ادا شود (صنّعی‌پور و دیگران، ۱۳۹۲: ۶۶-۶۴).

مرگ فروشنده اثر آرتور میلر و فضاسازی حسی با کمک میزانشن

در این تحقیق نمایشنامه مرگ فروشنده اثر آرتور میلر نمایشنامه‌نویس آمریکایی که در سال ۱۹۴۹ به چاپ رسید با ترجمه عطاالله نوریان در سال ۱۳۵۱ به عنوان نمونه مدنظر است. نمایشنامه مرگ فروشنده جز نخستین تراژدی‌های مدرن جهان است. میلر سبک رئالیستی منحصر به فردی داشت و در آثارش تصویر دقیقی از جامعه معاصر و ارزش‌های رو به زوال آن ارائه داد. آثار او با تأکید بر نقش خانواده، اخلاق و مسئولیت‌پذیری فرد، بازگوکننده فروپاشی جامعه مدرن آمریکا است. شخصیت اصلی نمایشنامه، ویلی لومان است. اطراف خانه و باغچه کوچک او را ساختمان‌های بلندی فراگرفته و او دیگر نمی‌تواند در باغچه‌اش چیزی بکارد. زیرا ساختمان‌های بلند اطراف نمی‌گذارند که آفتاب به باغچه بتابد و دیگر حتی ماه و ستارگان را نیز به آسانی نمی‌توان دید. خانه او در حصار دیوارهای بلند آسمان‌خراش‌ها به زندانی می‌ماند که زندگی در آن جریان ندارد. میان آرزوهای او و واقعیت فاصله بسیار است. او به خاطر ازش متوسل می‌شود و سعی می‌کند با مرور گذشته به چراهای زندگی‌اش پی ببرد، ولی بیشتر به رویا فرو می‌رود و بیهوده به دیگران دل می‌بندد. تضاد میان واقعیت و آرزوهای او بسیار است و این تضادها به روشنی در صحنه‌های مختلف نمایشنامه نشان داده می‌شود. تضاد میان آنچه او می‌خواهد و آنچه در گذشته بوده و زندگی او در گذشته با آنچه امروز هست بسیار زیاد است. این توضیحات بخشی از ژرف ساخت و معنای نهفته در نمایشنامه است که با ایجاد ارتباط موثر، فهم شخصیت و داستان و کشف معانی ژرف ساخت باید به نحوی آن را در معرض انتقال با تماشاگر قرار داد. یکی از این ابزارها فضاسازی با استفاده از معماری و طراحی صحنه است. تاریک و روشنی صحنه، طراحی حرکت، صحنه افزار و البته معماری صحنه می‌تواند این معانی و اطلاعات را با استفاده از حس مکان به تماشاگر انتقال دهد. برای رسیدن به این منظور می‌توان اطلاعات و معانی را به صورت مستقیم در متن نمایشنامه هم روایت کرد. اما این نوع ارائه معنی و اطلاعات کیفیت نازلی دارد. این درحالی است که

ترکیب معماری و طراحی صحنه و میزانشن به بهترین شکل می‌تواند اهداف را با کیفیتی مطلوب میسر سازد. ویلی لومان در دنیای خودش زندگی می‌کند و نمی‌تواند با دنیای جدید و به اصطلاح مدرن جامعه ارتباط برقرار کند. او مدام به گذشته پناه می‌برد و چرایی ناکامی زندگی خود و دو پسرش را در گذشته می‌جوید. ویلی لومان گرچه اشتباهاتی در زندگی گذشته‌اش مرتکب شده اما به سرنوشت خانواده خود علاقه‌مند است. لومان مدام به دنبال فرار از واقعیت و شاید فرار از زندگی مدرنی است که نمی‌تواند آن را درک کند. در دیالوگ‌های نمایشنامه این تضادها به خوبی بیان می‌شوند. آرتور میلر در این نمایشنامه جامعه‌ای را به روایت می‌گذارد که در آن روح مردمانش در میان کار و زندگی مصرفی می‌میرند.

در تئاتر سینمایی مرگ فروشنده به کارگردانی فولکر اشلوندورف که به شیوه سینما - تئاتر تولید شده است، عواملی نظیر نمایشنامه (فیلمنامه)، میزانشن و بازیگر در بهترین شرایط هماهنگی میانشان توانسته‌اند مفاهیم مورد نظر روایت را به مخاطب انتقال دهند. ویژگی اصلی این نمایشنامه بیان روایت در مرزی میان واقعیت و دنیای خاطرات و خیال‌پردازی‌های ویلی لومان است. از این رو دارای دو فضای موازی است که بیننده تئاتر و خواننده نمایشنامه نباید میان این دو فضا دچار ابهام شوند. بنابراین طراحی صحنه و میزانشن در این نمایشنامه و اثر نمایشی بسیار اهمیت دارد. نمایشنامه دارای متنی روان، پویا، یکدست و هماهنگ و شفاف است که میان دو فضای واقعی و خاطرات ویلی روایت می‌شود. مسیر روایت به وضوح قابل شناخت و شناسایی است. میزانشن این تئاتر سینمایی با توجه به اینکه براساس واقعیت‌گرایی طراحی شده، نمی‌تواند شامل مولفه‌های غیررئالیستی باشد. از این رو میزانشن مرگ فروشنده برای آنکه فضاها شکل بگیرند و مخاطب متوجه تغییر فضاهای واقعی از خاطرات و فضاهای خیالی شود از تمامی عناصر میزانشن به بهترین نحو بهره یافته است. در صورتی که مخاطب نتواند این تفکیک را تشخیص دهد سیر روایت از بین می‌رود و به سردرگمی می‌انجامد.

به طور مثال در ابتدای نمایش قبل از بالا رفتن پرده، صدای فلوت شنیده می‌شود که نشان‌دهنده اهمیت نقش موسیقی در فضا سازی این اثر است. برای مطالعه آن با تکیه بر مولفه‌های حس مکان شولتز این عبارت در تعیین مرز داستان، کمک به جهت‌یابی در سیر روایت نمایش و شناسایی نقاط آغازین و پایانی نمایش کمک‌کننده است. در جایی دیگر در متن نمایشنامه عباراتی نظیر «ساختمان‌های بی‌قواره»، «نارون‌های غول‌آسا» و عدم وجود دیوار بین اتاق‌ها که بتوان همه چیز را دید مانند تصاویری که در رویاها و خاطرات متصور می‌شوند همگی راهکارهای ارائه شده توسط نویسنده اثر برای ایجاد مرز و قلمرو بین فضای واقعی (ساختمان‌ها و فضاهای خیالی و خاطرات نارون‌ها) هستند. در بخش‌های دیگری از روایت هم به این موضوع اشاره شده است که ساختمان‌ها محو و درخت‌ها در پس زمینه دیده می‌شوند. همه این‌ها و این اشارات درون متن اهمیت مشخص نمودن مرز و قلمرو جهت فضا سازی را نشان می‌دهد. به گونه‌ای که حتی در دیالوگ‌های میان ویلی و لیندا نیز به نارون‌ها و ساختمان‌های جایگزینشان اشاره می‌شود. این بخشی از هماهنگی میان طراحی صحنه، معماری و میزانشن است که در این تحقیق به دنبال دستیابی به آن هستیم. بعد زمان و مکان بخشی از رویداد نمایشی را در بستر معماری صحنه به اجرا می‌گذارد. فضا - مکان در بخشی از تاثیر آن بدون واسطه و مستقل از خود درام با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند. اما به عنوان مثال دیدن ساختمان‌های بی‌قواره

و نارون‌های غول‌آسا به اندازه کافی برای فضاسازی نمایشی کافی نیستند، احساسی را در تماشاگر بر نمی‌انگیزند و واکنشی ایجاد نمی‌کنند، معنایی از آن متبادر نمی‌شود و حس مکان به آن معنا که شولتز از آن یاد می‌کند، اتمسفری ایجاد نمی‌کند.

اما در تئاتر سینمایی مرگ فروشنده، این ساختار مستقل معماری با طراحی صحنه و آنچه که در متن نمایشنامه روایت می‌شود و در نهایت میزانشن، در هماهنگی و ترکیب با هم قرار می‌گیرند. تصویری از باغچه کوچک با المان‌های مختصر به کار گرفته شده، تحلیل شخصیت فروشنده دوره‌گردی که دیگر جایی در جهان مدرن و صنعتی شده میان آسمان‌خراش‌ها برایش وجود ندارد و طراحی حرکت بازیگران، استیصال و تنهایی آن‌ها، تاثیر حضور آن‌ها در ترکیب حرکات و فاصله‌هایشان نسبت به هم و نسبت به فضای صحنه و... همه این‌ها در کنار طراحی معماری صحنه یک فضا، حالت و کنش دراماتیک را به وجود می‌آورد که بسیار نزدیک به حس مکانی است که شولتز از آن یاد می‌کند. حالا ترکیب این مولفه‌ها، عناصر و ویژگی‌هاست که کنش نمایش و اتمسفر را در اجرا به وجود می‌آورد.

در صفحات ابتدایی نمایشنامه چنین آمده است که برای آنکه در بخش‌هایی از داستان، زمان حال و گذشته در یک آن و باهم نمایش داده شوند، دیوارها حذف شوند، به طوری که قلمرو خاطرات و دنیای ذهنی که آزاد و بدون هیچ دری است را در ذهن متبادر کند. اما برای جبران آن در زمان حال، بازی بازیگران (با اینکه در صحنه در یا دیواری وجود ندارد) به گونه‌ای باشد که انگار مقابلشان دیواری وجود دارد.

خلاصه مطالعه درباره چگونگی طراحی میزانشن برای خلق فضا با استفاده از مولفه‌های نظریه حس مکان شولتز بر روی اثر نمایشی مرگ فروشنده در قالب جدول ۱ ارائه شده است.

جدول ۱- بررسی میزانشن مرگ فروشنده براساس نظریه حس مکان

اثر نمایشی	مؤلفه‌ی حس مکان شولتز	عناصر میزانشن	توضیحات
تناژ سینمایی (مرگ فروشنده) به کارگردانی فولکر اشلوندورف ۱۹۸۵	مرکزیت و محصوریت	ویلی لومان - چرخش زاویه‌ی دوربین حول این شخصیت (حرکت شخصیت در مقابل چشم‌انداز تماشاگر)	تمام اتفاقات حول شخصیت ویلی لومان رخ می‌دهد.
		دیالوگ‌ها - غر زدن‌های بی در پی ویلی لومان - نحوه‌ی بازی بازیگر	بیننده در دنیای ویلی لومان محصور می‌شود.
		دیوارها - پنجره‌ها - کفسازی آشپزخانه و کفسازی اتاق رئیس ویلی لومان - تغییر زاویه‌ی حرکت - رنگ دیوارها - موسیقی ابتدایی فیلم کفسازی شطرنجی کف اتاق رئیس ویلی که حالت سکون و عدم رشد ویلی را تداعی می‌کند.	موسیقی ابتدایی نشان‌دهنده‌ی شروع مرزهای ورود به دنیای ویلی لومان است و دیگر عناصر شرایط ویلی لومان را در هر صحنه بنا به رویدادی که رخ می‌دهد نشان می‌دهد و به سیال بود روایت کمک می‌کند.
	مرز و قلمرو	نحوه‌ی دیالوگ‌ها و مونولوگ‌های ویلی لومان - نحوه‌ی بازی بازیگران - چشم‌اندازی که از پنجره‌ها نشان داده می‌شود، قلمرو واقعی و یا خاطرات را مشخص می‌کند - دیالوگ‌ها، تغییر در فعالیت بازیگران در نقش بزرگسالی و نوجوانی خودشان - دویدن‌های بیف و هپی به دور ویلی لومان زمانی که نوجوان بودند - رنگ تصاویر - گریم بازیگران - پس‌زمینه‌ی درخت‌های نارون در خاطرات و آپارتمان‌های همسایه در دنیای واقعی ویلی لومان	تماشاگر متوجه می‌شود در کدام بخش در قلمرو ذهنی یا خاطرات ویلی لومان قرار گرفته و در کدام بخش در دنیای واقعی ویلی لومان را می‌بیند.
	دیالکتیک میان درون و برون	پنجره یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های برقراری ارتباط میان دنیای بیرون از خانه‌ی ویلی لومان با درون آن است که عنصر مهمی برای مخاطب اثر است تا بتواند تشخیص دهد در دنیای واقعی است یا خاطرات	تنها در صحنه‌ای که اولین بار برادر ویلی لومان وارد داستان می‌شود، یعنی زمانی که ویلی با همسایه‌ی قدیمی‌اش در آشپزخانه بازی می‌کند، نقش پنجره در برقراری این دیالکتیک ضعیف می‌شود چرا که شب است و چیزی که مرز میان دنیای واقعی و خاطرات را مشخص می‌کند. نحوه‌ی ورود برادر ویلی و لباس‌های سفیدش در پس‌زمینه‌ی سیاه است و محل قرارگیری‌اش در پشت سر ویلی است که به دلیل زاویه‌ی قرار گرفتن شخصیت، حضورشان مهم به نظر برسد و به بیننده این حس القا شود که این فرد از ذهن ویلی وارد این دنیا می‌شود و دلیل این تفاوت در ورود برادر ویلی آن است که او مرده است و مانند دیگر شخصیت‌ها هنوز در قید حیات نیست.
	جهت‌یابی	القای حس شادی در آن دوره از زندگی ویلی لومان - موسیقی آغاز و پایان صدای فلوت - تورپردازی که محل وقوع هر حادثه‌ای روشن می‌شود و باقی فضاهای تاریک‌تر و محوتر می‌شوند تا مسیرها مشخص شود.	آماده سازی ذهن مخاطب برای صحنه‌ی بعدی یا رویداد پیش رو و کمک به خط روایی داستان و پیگیری ماجراها در ذهن ویلی لومان و دنیای واقعی
	شناسایی	صدای فلوت در ابتدای نمایش که در طول داستان بیننده متوجه می‌شود پدر ویلی فلوت‌ساز بوده است. ماجرای استخراج بیف به خاطر سوت زدن در آسانسور که آن را موجب بدبختی می‌دانستند درحالی‌که رئیس ویلی صدای سوت زدن دخترش را ضبط کرده و با افتخار پخش می‌کند. صدای خنده‌های زن در هتل بوستون که در ادامه نقطه اوج روایت متوجه عذاب آور بودن این صدا برای ویلی می‌شویم. نحوه‌ی پولدار شدن برادر ویلی	در تمام طول نمایش دیالوگ‌هایی گفته می‌شود و در ادامه اتفاقی مربوط به موضوع بحث شده نمایش داده می‌شود، از این رو موضوع گفت‌وگوی میان بازیگران همچون راهنمای برای روایت داستان است که چون قیلا در موردش صحبت شده، (دیالوگ‌ها) زمانی که موضوع مربوطه در قالب یک رویداد اتفاق می‌افتد، برای بیننده نمایش آشنا می‌نماید و روایت ملموس می‌شود.

نتیجه‌گیری

۱- مفهوم فضا در معماری مبتنی بر بُعد زمان شکل می‌گیرد و با حرکت در زمان و مکان سلسله مراتب آشکار می‌شود. از این رو فضا در معماری دارای روایت است. فضایی که دارای روایت باشد، حس حضور را می‌طلبد. تجربه حضور در معماری با تجربه فضا منطبق است. در تئاتر نیز به دلیل آنکه روایت یک رویداد مدنظر است ناگزیر نیازمند خلق فضا است تا رویدادی را به نمایش بگذارد؛ با توجه به اینکه فضای یک اثر نمایشی به خصوص تئاتر که فضا بر روی صحنه ساخته می‌شود و نمی‌توان از فضاهای واقعی مانند فضاهای موجود در شهر که در یک فیلم سینمایی استفاده می‌شود بهره برد، محقق را بر آن داشت تا برای این سوال که «آیا در تئاتر مفهومی به نام فضا را می‌توان تعریف نمود؟» به دنبال پاسخ باشد. از این رو بنا به مولفه‌های نظریه حس مکان شولتز می‌توان گفت: به دلیل آنکه تئاتر مبتنی بر روایت نمایشنامه شکل گرفته است دارای بعد زمان بوده و از سلسله مراتب وقایع برخوردار است. با توجه به اینکه راهکار خلق فضا در تئاتر به کمک میزانشن انجام می‌پذیرد، کیفیت این فضا و مولفه‌های فضا ساز میزانشن در نمونه موردی مورد تجزیه تحلیل قرار گرفت و فرضیه‌ی تحقیق مبنی بر تعریف فضا در تئاتر با تکیه بر نظریه شولتز در میزانشن تایید شد.

۲- ترکیب مکان و زمان در معماری صحنه با میزانشن و روایت، فضا را خلق می‌کند. این فضا سازی می‌تواند بدون توجه به معماری هم تولید شود اما بدون شک معماری علاوه بر تقویت و تولید حس مکان می‌تواند در ترکیب با میزانشن و سایر مولفه‌های اجرا به تقویت حس و کنش در مخاطب و ضرباهنگ سازی در اجرا کمک کند.

۳- با توجه به مشکلات اقتصادی تولید به نظر می‌رسد که حذف دکور یا کاستن از هزینه‌های طراحی صحنه یکی از راهکارهای مورد توجه در حوزه تولید است. براساس این تحقیق و با توجه به اهمیت معماری و طراحی صحنه که مورد توجه این پژوهش قرار گرفته است پیشنهاد می‌شود که ارزش و جایگاه معماری در تئاتر پیش از تولید آن مورد بازنگری و توجه تولیدکننده قرار بگیرد و تاکید می‌شود که در بسیاری از تولیدات تئاتری معماری و طراحی صحنه می‌تواند بخش مهمی از فرآیند اجرا باشد که یکی از مهم‌ترین تأثیرات آن در تقویت حس مکان، مشاهده و تحقیق شده است.

منابع

- اکبری، علی و فلامکی، محمدمنصور. (۱۳۹۵) بررسی جایگاه ادراک حسی و احساس در پدیده‌شناسی فضای ساخته شده، پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران. دوره ۶، شماره ۱، ص ۲۱-۷
- ایزدی جیران، اصغر. (۱۳۹۳) ادراک حسی و ارزش‌های فرهنگی در هنر پرده‌خوانی، **جامعه‌شناسی هنر و ادبیات**. دوره ۶، شماره ۱، ص ۱۳۸-۱۱۵
- بازرگان، عباس. (۱۳۸۷) **مقدمه‌ای بر روش‌های تحقیق کیفی و آمیخته**. چاپ اول. تهران، دیدار
- بحرینی، سید حسین. (۱۳۷۷) **فرآیند طراحی شهری**. چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه تهران
- براکت، اسکار گروس. (۱۳۷۵) **تاریخ تئاتر جهان**، ترجمه هوشنگ آزادی‌ور. جلد اول، چاپ دوم، تهران، انتشارات مروارید
- بلیان اصل، لیدا و اسکندری، مریم. (۱۳۹۶) ویژگی‌های معماریانه مکان در طراحی صحنه‌هایی با هویت ملی در فیلم‌های پری اثر مهرجویی و مادر اثر حاتمی، **فصلنامه مطالعات ملی**. دوره ۱۸، شماره ۳، ص ۱۲۴-۱۰۵
- بنویدی، فاطمه. (۱۳۹۳) پدیدارشناسی ادراک زیبایی‌شناختی از دیدگاه میکال دوفرن. **دو فصلنامه فلسفی شناخت پژوهشنامه علوم انسانی**، (۷۰/۱)، ص ۱۰۶-۶۹
- بیگلرلو، مرتضی. بزرگمهر، شیرین. (۱۳۹۷) بررسی پدیدارشناسی مکان و نامکان در دو نمایشنامه پلکان و شب روی سنگفرش خیس اکبر رادی، **نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی**. دوره ۲۳، شماره ۳، ص ۲۴-۱۵
- پرتوی، پروین. (۱۳۹۲) **پدیدارشناسی مکان**. چاپ دوم، تهران، ترجمه و نشر آثار هنری متن
- پنز، فرانسوا. (۱۳۸۹) **سینما و معماری**. ترجمه شهرام جعفری‌نژاد. چاپ دوم، تهران، انتشارات سروش
- حبیبی، رعنا. (۱۳۸۷) **تصویرهای ذهنی و مفهوم مکان، نشریه هنرهای زیبا**. دوره ۳۵، ص ۵۰-۳۹
- حسین‌نیا کلور، مجتبی. سجودی، فرزانه. (۱۳۹۰) امکان شکل‌گیری ایهام بر صحنه تئاتر از دیدگاه نشانه‌شناسی، **فصلنامه علمی - پژوهشی نقد ادبی**. دوره ۴، شماره ۱۳، ص ۶۷-۴۹
- حیدری، علی‌اکبر. مطلبی، قاسم. نکویی مهر، فاطمه. (۱۳۹۳) بررسی نحوه ارتباط میان دو مفهوم حس مکان و دلبستگی به مکان در خوابگاه دانشجویان، **نشریه هنرهای زیبا - معماری و شهرسازی**. دوره ۱۹، شماره ۱، ص ۲۲-۱۵
- دامبار، سجاد. ناری قمی، مسعود. (۱۳۹۱) مطالعه تطبیقی مفهوم فضا در معماری بومی و معماری مدرن، **نشریه هنرهای زیبا - معماری و شهرسازی**. دوره ۱۷، شماره ۱، ص ۷۲-۶۵
- راپپورت، آموس. (۱۳۸۲) **معنی محیط ساخته شده، رویکردی در ارتباط غیر کلامی**، ترجمه فرح حبیب. تهران، انتشارات پردازش و برنامه‌ریزی شهری
- رحیمی مدیسه، سمانه. ترکزاده، فرانک. رحیمی مدیسه، صادق. (۱۳۹۳) **بررسی تأثیر محصوریت فضای شهری بر سرمایه اجتماعی**. مجموعه مقالات معماری همایش

- ملی شهرسازی فرهنگ‌گرا، اصفهان، دانشگاه شیخ بهایی. اردیبهشت ۴
- رلف، ادوارد. (۱۳۸۹) **مکان و بی‌مکانی**. ترجمه محمدرضا نقصان محمدی. تهران، انتشارات آرمان شهر
- شاهچراغی، آزاده. (۱۳۸۸) تحلیل فرایند ادارک محیط باغ ایرانی براساس نظریه روان‌شناسی بوم‌شناختی، **نشریه هویت شهر**. دوره ۳، شماره ۵، ۷۱-۸۴
- صنیعی‌پور، حمید. خلیل آذر، جلیل. دانش، جابر. (۱۳۹۲) تحلیلی بر اندیشه خلق فضا در صحنه‌پردازی جوزف اسووبودا، **نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی**. دوره ۱۸، شماره ۱، ص ۶۸-۵۵
- علیا، مسعود. (۱۳۹۵) جایگاه امرحسی در پدیدارشناسی هنر دوفرن، **پژوهش‌های فلسفی**. دوره ۱۰، شماره ۱۸، ص ۱۰۹-۹۵
- کالن، گوردن. (۱۳۷۷) **گزیده منظر شهری**. ترجمه منوچهر طیبیان. چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه تهران
- گال، مردیت. (۱۳۸۳) **روش‌های تحقیق کمی و کیفی در علوم تربیتی و روان‌شناسی**، ترجمه احمدرضا نصر. تهران، سمت
- گیدئون، زیگفرید. (۱۳۹۲) **فضا، زمان و معماری: رشد یک سنت جدید**، ترجمه منوچهر مزینی. تهران، انتشارات علمی و فرهنگی
- محبی، پرستو. زاهدی، فریندخت. (۱۳۹۶) اهمیت اشیاء در تبدیل فضای روایی به نمایشی در آثار رادی با تاکید بر نمایشنامه‌های دهه ۶۰ و ۷۰، **فصلنامه علمی - پژوهشی تئاتر**. دوره ۱۸، شماره ۶۸، ص ۱۱۲-۹۵
- مختاباد امرئی، سید مصطفی. پناهی، سیامک. (۱۳۸۶) بررسی و تحلیل نقش معماری داخلی در تجلی معنا در فیلم‌های علمی تخیلی، **هنرهای زیبا**. شماره ۳۰، ص ۱۱۸-۱۰۷
- مهدی‌زاده، رضا. (۱۳۹۴) مفهوم عملکرد فضا در طراحی صحنه با تاکید بر شیوه کنشگر، **فصلنامه علمی - پژوهشی تئاتر**. شماره ۶۰، ص ۲۴-۱۲
- میرمقتدایی، مهتا. (۱۳۸۸) معیارهای سنجش امکان شکل‌گیری، ثبت و انتقال خاطرات جمعی در شهر، **هنرهای زیبا**. شماره ۳۷، ص ۱۷-۴
- نبی‌لو، علیرضا. (۱۳۹۲) بررسی ساختار روایی داستان کودکان بر مبنای نظریه گریماس، **فصلنامه علمی پژوهشی کاوش‌نامه**. دوره ۱۴، شماره ۲۶، ص ۱۷۲-۱۴۸
- نوربرگ شولتز، کریستیان. (۱۳۸۹) **روح مکان به سوی پدیدارشناسی معماری**، ترجمه محمدرضا شیرازی. تهران، نشر رخداده نو
- نوربرگ شولتز، کریستیان. (۱۳۵۳) **مفاهیم جدید معماری: هستی، فضا و معماری**، ترجمه محمدحسن حافظی. چاپ اول، تهران، انتشارات تهران
- A.Scheolzel, Stephanie.(1992). What is Scenographer(and why should we care?). **TD& T**.Volume 28,Winter.
- Chatman Seymour.(1978). **Story and discourse: narrative structure in fiction and film**. Ithaca: Cornell UP.
- Holton Mark.(2015). Adapting relationships with place: Investigating the evolving place attachment and 'sense of place' of UK higher education students during a period of intense transition. **Geoforum** 59 . 21-29.
- Kusumowidagdo Astrid, SachariAgus, WidodoPribadi.(2015).

Visitors' Perception towards Public Space in Shopping Center in the Creation Sense of Place. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 184 , 266 – 272.

-Lancet, Carolyn & Ron Narerson, (1991) , PQ 91. Schools of Scenography Exhibits. *TD&T*. Volume 27, Number 4, Fall.

-Mihaila Marina. (2014). City Architecture as Cultural Ingredient. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 149 . 565 – 569.

-Petrovici Liliana. (2009) . *Art of Film – A Way of Architectural Communication*. Publicat de Universitatea Tehnică „Gheorghe Asachi” din Iași , Tomul LV (LIX), Secția construcții. arhitectura

- 1- MikelDufrenne
- 2- concentration/enclosure
- 3- boundary/threshold
- 4- dialectic between inside and outside
- 5- orientation
- 6- identification

تقابل کنش حماسی و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس

■ عرفان ناظر

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۲/۰۵

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۵/۳۰

تقابل کنش حماسی و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس

دانشجوی دکترای مطالعات تاتار، دانشکده‌ی هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

عرفان ناظر

چکیده

حماسه‌ی هومر (قرن ۹ پ.م)، کنشی حماسی را نشان می‌دهد که برآمده از ارتباط پهلوان با ارزش‌ها و الگوهای اشرافی (آریستوکراسی) است. این الگوها پهلوان را نسبت به عمل اخلاقی‌اش، آگاه می‌کنند. ارزش‌های اشرافی - حماسی در دوران دموکراسی آتن در قانون اساسی لحاظ شدند و از انحصار طبقه‌ی اشراف خارج گردیدند و به اصطلاح عام شدند. از این‌رو، هنگامی که آیسخولوس در تراژدی‌هایش توجه به قانون اساسی را تبلیغ می‌کند به ناگزیر ارزش‌ها و به تبع آن کنش حماسی را نیز بیان می‌دارد. پس از دوران شکوفایی تراژدی‌ها (۵ پ.م)، ارسطو تراژدی را بازگوکننده‌ی داستانی می‌داند که به دلیل همارتیبای (خطا) شخصیت، موجب ترس و شفقت می‌شود. در این نوع داستان شخصیت ناآگاهانه عمل می‌کند و از الگوهای اخلاقی پولیس (دولت - شهر) عدول می‌کند. ارسطو اما به تاثیر حماسه و کنش حماسی بر تراژدی اشاره‌ای نکرده و صرفاً به مقایسه‌ی این دو ژانر ادبی - نمایشی اکتفا کرده است. بر این مبنا، پرسش مقاله این است که در تراژدی‌های آیسخولوس^۱ (۵۲۳-۴۵۶ پ.م) چگونه کنش تراژیک و کنش حماسی نشان داده می‌شوند و مورد داوری قرار می‌گیرند؟ و به زبانی دیگر آیا تراژدی‌های آیسخولوس با نشان دادن کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی و حماسی است در تضاد با کنش و وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند؟ در پاسخ به پرسش مذکور به این نتیجه خواهیم رسید که تراژدی‌های آیسخولوس با تأکید بر کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی - حماسی است، در تضاد با کنش و وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند زیرا چنین موقعیتی برآمده از بی‌قانونی و ناآگاهی است. تراژدی‌های او صرفاً بر داستان و کنش تراژیک مبتنی نیستند، بلکه داستانی مبتنی بر کنش حماسی را نیز نشان می‌دهند. از این‌رو تراژدی‌های آیسخولوس متأثر از حماسه و قانون است.

واژگان کلیدی: آیسخولوس، پهلوان، حماسه، تراژدی، کنش تراژیک، کنش حماسی

درآمد

تراژدی یونان (آتن) باستان در ارتباط با شرایط پیرامونی‌اش به‌خصوص شرایط سیاسی آتن قابل‌فهم است. گواه این فرض آن است که جشن‌های دیونیزوسی در آتن، که در آن جشن‌ها تراژدی‌ها اجرا می‌شدند، نخستین بار توسط حاکم وقت آتن یعنی پیسیستراتوس^۱ بنیان گذاشته شد. در این مقاله نسبت میان تراژدی، حماسه و قانون، و چگونگی رابطه‌ی آنان با یکدیگر مورد بحث است و بر این مبنا این سؤال مطرح می‌شود که در تراژدی‌های آیسخولوس (۴۵۶-۵۲۳ پ. م) چگونه کنش تراژیک و کنش حماسی نشان داده می‌شوند و مورد داوری قرار می‌گیرند؟ و به زبانی دیگر می‌توان پرسید که آیا تراژدی‌های آیسخولوس با نشان دادن کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی و حماسی است در تضاد با کنش و وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند؟

در یونان باستان، در دوره‌ی پیش از دموکراسی، اشراف حکومت را در دست داشتند. اشراف هر قوم و ملتی همچون سرچشمه‌ای روحی و معنوی بودند که هنرهای معاصر خویش را هدایت می‌کردند. اما حکومت اشراف جامعه‌ای بسته را اثبات می‌کند که قدرت را مختص به طبقه‌اش می‌داند و دیگران نمی‌توانند به آن راه یابند (پوپر، ۱۳۶۹: ۲۱-۱۶). دموکراسی آتن با غلبه بر حکومت اشراف توانست به اکثریت خارج از حکومت هویت دهد و جامعه‌ای دگرگون را شکل بخشد، جامعه‌ای که در آن هر فرد آتنی بتواند شهروند باشد و از زیر سیطره‌ی حکومت یک طبقه خارج شود و در لوای حکومت قانون قرار گیرد. اما غلبه بر حکومت اشراف به معنای نادیده انگاشتن ارزش‌های بهین آنان نبود؛ دموکراسی آتن بر پایه‌ی ارزش‌های اشرافی‌ای همچون: گوشزد کردن وظیفه به حاکم، حق رأی برای انتخاب حاکم و برابری در برابر قانون، رشد کرد و متأثر از نیروی سیاسی و فرهنگی مخالف خود شد. رابطه‌ی حماسه با تراژدی نیز بر طبق این جریان شکل می‌گیرد. حماسه‌های ایلیاد^۲ و ادیسه‌ی^۳ هومر (قرن ۹ پ. م) کهن‌ترین ژانر ادبی در یونان باستان بودند و کنش پهلوانی را نشان می‌دهند که متأثر از الگوهای اعتقادی‌اش، در برابر خصمش قرار می‌گیرد و حتی اگر جان دهد، در این نبرد شرکت می‌کند. کنش یا به زبان یونانی پراکسیس^۴ عملی است که هدفی را در پیش روی خود دارد. عملی که مشخص و معین است و امکان‌های بالقوه‌ی یک شیء یا انسان را از پوشیدگی بیرون می‌آورد و آن‌ها را عیان می‌کند. ارسطو کنش در تراژدی را افعال اشخاصی می‌داند که داستان تراژدی را رقم می‌زنند و موجب نتیجه‌ی مشخصی می‌شوند: «[...] تشبیه از کردار [کنش] است و این از صاحبان افعال سر می‌زند [...] حسب این کردارها مردمان همگان کامیاب یا ناکام می‌شوند و داستان تشبیه کردار است [...]» (ارسطو، ۱۳۸۸: ۹۲). در حماسه نیز کنش پهلوان از آن‌رو می‌تواند معادل پراکسیس فهمیده شود که او در کاری که انجام می‌دهد، می‌تواند تمامیت توانایی و نیروی خود را آشکار کند. پس کنش در اینجا آن ساحت از عمل است که موجب بروز و ظهور توانایی و هدف پهلوان می‌شود. این هدف برای پهلوان -آن‌چنان‌که در ادامه‌ی مقاله روشن خواهد شد- تجلی و تحقق ایده و الگوی فضیلت و انسان آرمانی است. در یونان باستان ارزش‌های اشرافی - حماسی که مبتنی بر الگوهای معینی بودند با انتقال به دوران دموکراسی، به‌مثابه سنت، در قانون نوآورده لحاظ شدند. در واقع قانون اساسی متأثر از سنت اشرافی شد و ارزش‌های اشرافی عام شدند زیرا قانون اساسی بر پایه‌ی سنت و عرف شکل گرفت. ارزش‌های اشرافی نیز جزوی از سنت بودند. الگوی اخلاقی اشراف بدل به قانون پولیس^۵ شد و شهروند و حاکم تنها براساس اجرای

آن الگوها هویت می‌یافتند.

بر این مبنا، فرض مقاله بر این است که تراژدی‌های آیسخولوس با تأکید بر کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی - حماسی است در تضاد با کنش وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند زیرا چنین موقعیتی برآمده از بی‌قانونی و ناآگاهی است. تراژدی‌های او صرفاً بر داستان و کنش تراژیک مبتنی نیستند، بلکه داستانی مبتنی بر کنش حماسی را نیز نشان می‌دهند. از این رو تراژدی‌های آیسخولوس متأثر از حماسه و قانون است. تلاش آیسخولوس برای برقراری نظم از میان‌رفته در جامعه‌اش است که در گذشته برعهده‌ی اساطیر و کنش حماسی پهلوان بود (کاسیرر، ۱۳۸۷: ۱۲۴). تراژدی‌های او نشان‌دهنده‌ی خواست ایجاد تحول و تزلزل در اندیشه‌ای بودند که برهم زنده‌ی نظم زندگی بود. به آیسخولوس نوشتن هشتاد نمایشنامه را نسبت داده‌اند که تنها هفت نمایشنامه از او برجای مانده: **پارسیان**^۷ (۴۷۲ پ. م)، **هفت دشمن تیس**^۸ (۴۶۷ پ. م)، **پناه جویان**^۹ (۴۶۳ پ. م)، **پرومته در بند**^{۱۰} (؟) و **تریلوژی اورستیا**^{۱۱} (۴۵۸ پ. م) که شامل سه نمایشنامه‌ی **آگاممنون**، **نیازآوران** و **الاهگان انتقام** است (براکت، ۱۳۸۰: ۶۷).

مبانی نظری

برخلاف نظر پوپر^{۱۲} که قائل به گسست دموکراسی از ارزش‌های گذشته و حماسی است، ورنر یگر^{۱۳} قائل به پیوستگی تاریخی است و بر این نکته صحه می‌گذارد که در اختلاف دوران تاریخی، استحاله یا عام شدن ارزش‌های گذشته در دوران جدید همواره حضور دارد. او در دیدگاه خود نسبت به شکل‌گیری فرهنگ یونان باستان و نحوه‌ی تجلی عناصر فرهنگی در آثار و مکتوبات به‌جامانده‌ی یونانیان، این پیوستگی را می‌جوید. از نظر یگر آنچه یونان را به‌عنوان یک فرهنگ و تمدن برای ما ارزشمند می‌سازد تأکید آنان بر امر تعلیم و تربیت و یا به زبان یونانی پایدیا^{۱۴} است، زیرا امر مذکور حامل ارزش‌های بنیادین است که فاصله‌ی میان نسل‌ها و دوره‌های تاریخی را کم می‌کند و تأثیر یونان را بر اعصار دیگر آشکار می‌سازد. از همین روست که در پیشگفتار **پایدیا** یکی از اهداف خود را توضیح در باب «نحوه‌ی اندیشیدن ما درباره‌ی نوع یونانی تربیت فرهنگی» (یگر، ۱۳۷۶: ۱۵) و نیز تأثیر آن بر اومانیسم می‌داند. توجه به این عنصر اساسی فرهنگ یونانی، موجب حفظ پیوستگی میان گذشته و حال و آینده‌ی یونان و فرهنگ اروپا بود و از نظر یگر این پیوستگی با نگاهی تاریخی و فهم منطق تغییر و تحولات مفاهیم فرهنگی است که میسر می‌گردد. یگر بر تربیت تأکید می‌کند زیرا تربیت را نه عملی فردی بلکه کاری جمعی می‌داند. تربیت برقراری الگوها و شکل بخشی به فرد است تا او را برای حضور در تاریخ و جامعه مهیا کند و بدین ترتیب فرد را به آگاهی جمعی و ایده‌ی والای انسانیت پیوند می‌زند. از سویی دیگر ارزش‌های قومی و معنوی یک قبیله و یا ملت در تربیت است که قابل انتقال می‌شوند و فرد میان وضعیت کنونی خویش با گذشته نسبتی را فهم می‌کند. بر طبق نظر یگر اگر خصیصه‌ی تربیت چنین باشد پس می‌توان گفت که مفاهیم و سنت‌هایی چون فضیلت، قانون، حماسه، تراژدی اساساً هیچ‌گاه از میان نرفتند و ویژگی خود را توانستند به‌واسطه‌ی تربیت انسان یونانی به دوره‌های بعد نیز منتقل کنند. فرض یگر این است که انسان یونانی همواره در تلاش بود تا از طریق تربیت، الگوی آرمانی انسان را بر روی زمین خاکی تحقق بخشد: «آرمان انسانی یونانیان، که هر فردی می‌بایست از طریق تربیت صورت آن را بپذیرد، طرحی تهی و بیرون از زمان و مکان نبود، بلکه آرمان زنده‌ای بود که در خاک یونان رشد

کرده و با دگرگون شدن سرنوشت قوم یونان دگرگون گردیده و با هر مرحله‌ی تاریخ و تحول این قوم سازگار شده بود» (همان: ۲۹). بر مبنای این فرض انسان یونانی همواره در پی آرمان انسانی بوده است و مفاهیم و سنت‌های خود را همواره در نسبت با آن آرمان تفسیر و بازسازی می‌کرده است. از همین روست که افلاطون و ارسطو به هنگام بحث درباره‌ی هنر همواره به هومر و هسیودوس^{۱۵} و تراژدی‌ها نظر داشته‌اند و درباره‌ی آن‌ها بر مبنای ساختار فلسفی خود تفسیری ارائه داده‌اند. از نظر یگر در باور به این انسان‌مداری یونانی، قانونی نهفته است که در دوران مختلف تاریخ یونان باستان همواره مورد دقت قرار می‌گیرد. انسان حماسی یا انسان در دوره‌ی حماسه، غایتش دست‌یابی به این قانون نهفته در تصویر انسان آرمانی یا کالوس کاگاتوس^{۱۶} است. این قانون انضباطی آگاهانه را بر فرد حاکم می‌کند و او را فضیلت‌مند می‌سازد. انسان فضیلت‌مند، انسانی است که به ایده‌ی انسان آرمانی عینیت بخشیده است. اما در نظر یگر این میل آگاهانه به سوی فضیلت‌مندی و قانون‌مندی که از انسان حماسی و اشراف جامعه آغاز می‌شود در دوره‌ی دموکراسی آتن نیز رسوخ می‌کند و از آن عموم شهروندان می‌گردد. او در خصوص این فرآیند می‌گوید: «تربیت در اصل از قشری کوچک مایه می‌گیرد، از اشراف یک قوم. اصطلاح kalos kagathos (انسان توانا به تن و روح) یونانی دوره‌ی کلاسیک و اصطلاح gentelman انگلیسی منشأ این تربیت را به روشنی نشان می‌دهد. این اصطلاحات در اصل مبین آرمان اشراف سلحشور است؛ و چون در هر دو مورد طبقه‌ی متوسط جامعه پس از رسیدن به قدرت، این آرمان را از آن خود ساخت، اندیشه‌ی این آرمان مال عمومی جامعه شد یا دست‌کم صورت قاعده‌ی عمومی یافت» (همان: ۴۵).

با توجه به مطالب پیش‌گفته و با استفاده از روش تاریخی ورنر یگر و تأکید او بر پیوستگی میان دوره‌های تاریخی، این پژوهش درصدد است تا نسبت میان حماسه، قانون و تراژدی را مورد بررسی قرار دهد و بر این نکته دقت کند که حماسه چگونه در قانون ادغام می‌شود و چه نسبتی با تراژدی برقرار می‌کند. به زبانی دیگر در این پژوهش، به‌طور ضمنی، بر پیوستگی فرم‌های هنری و سیاسی و انتقال آن‌ها از دوره‌ای به دوره‌ای تأکید می‌کنیم و در این جهت مبنای نظری خود را بر پژوهش تاریخی ورنر یگر یعنی پادیا بنا می‌گذاریم.

تبیین کنش حماسی و کنش تراژیک

یونانیان برای حماسه از واژه‌ی اپوس^{۱۷} استفاده می‌کردند که وجه ممیزه‌ی آن با دیگر انواع شعر در نحوه‌ی روایت کردن بود (ارسطو، ۱۳۸۸: ۱۳۱). در اپوس، نبردهای پهلوانانی روایت می‌شوند که در تلاش‌اند بر بحران پیش‌آمده، از طریق کارزار، چیره شوند و قوم یا سرزمین خود را از بحران رهایی بخشند. از این رو جهانی خلق می‌شود که تقدیر و پهلوان الگو، در مرکز آن قرار دارند (یگر، ۱۳۷۶: ۱۸۱) و کنش او را باید ذاتی شعر حماسی دانست و یا خاستگاه سرود پهلوانی (هاوزر، ۱۳۷۰: ۶۸-۶۹). در این نوع از روایت، پهلوان از منظر خاستگاه اجتماعی نیز برتری دارد. در ایلپاد، پهلوان، یا حاکم است و یا در ارتباط نسبی و سببی با حاکم قرار دارد همچنان که شخصیت‌های حماسه‌ی ایلپاد جزو پادشاهان و اشراف هستند و در محیطی اشرافی نشان داده می‌شوند (چادویک، ۱۳۷۶: ۱۰۴) و اخلاقی مبتنی بر تربیتی اشرافی نشان می‌دهند.

حماسه‌ی هومر (قرن ۹ پ. م) به‌عنوان نمودی از این جریان، در پیوند با جامعه‌ی

اشراف است. از نظر تاریخی، حکام و فرمانروایان تا پیش از قرن ۷ پ. م از میان خانواده‌ی اشراف و نجبا انتخاب می‌شدند (ارسطو، ۱۳۸۶: ۱۵۳) و شورای اشراف در انتخاب حاکم و اعمال او نظارت داشتند (همان: ۴۰۹). از سویی دیگر، در زبانشناسی ورنر یگر می‌توان به مفاهیمی که اخلاق و کنش پهلوان حماسه را شکل می‌دهند و نیز به ارتباط حماسه با طبقه اشراف پی برد. مفاهیمی چون فضیلت (arête)، تواناترین (aristos)، اشراف (aristoi) و جنگ تن‌به‌تن (aristia) مرتبط با فرهنگ طبقه‌ی اشراف هستند. مفهوم آرته در اندیشه‌ی اشراف سلحشور ریشه دارد و صفت خاص اشراف است که تواناتر (aristos) از دیگران هستند. این مفاهیم در نبرد تن‌به‌تن (aristia) متبلور می‌شوند (یگر، ۱۳۷۶: ۴۵-۴۳). در حماسه وضعیت و نبرد ویژه وجود دارد که همچون کنش پهلوان - که ذات حماسه است - تعیین‌کننده‌ی سرنوشت پهلوان و دیگران است. کنش حماسی^{۱۸} دلالت بر تصمیم و عملی دارد که موجب گشایش گره نبردی که پیروزی در آن به تعلیق درآمده است شده و پایان زندگی پهلوان را رقم می‌زند. در ایلیاد هنگامی که آشیل از مرگ دوستش پاتروکل^{۱۹} آگاه می‌شود کناره‌جویی از نبرد را رها می‌کند تا از هکتور، انتقام گیرد. آشیل، نخستین بار توسط مادرش تیتیس^{۲۰}، از سرنوشت خویش مطلع می‌شود^{۲۱}: «اگر در اینجا بمانم و گرداگرد تروا کارزار کنم، هرگونه امید بازگشت ناروا خواهد بود؛ اما به سرفرازی جاودانی می‌رسم. اگر به کانون خود بازگردم و از این همه سرفرازی بی‌بهره شوم باید از زندگانی دراز پی‌درپی برخوردار شوم و در اندک روزگاری به پایان کار خویش نرسم» (هومر، ۱۳۸۱: ۲۳۳).

در اندیشه‌ی هومر این کر^{۲۲} یا سرنوشت پهلوان است که نه تنها معرف و تجسم نوع مرگ است، بلکه راهنمای موجودات بشری در نوع حیاتی که انتخاب می‌کنند نیز هست (گریمال، ۲۵۳۶: ۴۸۸). اگر آشیل هکتور را در نبرد تن‌به‌تن (aristia) از بین ببرد، در ضمن انتقام‌گیری شخصی‌اش، راه تسخیر تروا هموار می‌شود و اگر نه، نامشخص بودن فرجام نبرد، همچنان ادامه می‌یابد. کنش آشیل به ناگزیر با سرنوشت دیگران پیوند خورده است، پس کنش وی «کل» را در برمی‌گیرد. در نهایت، آشیل سرفرازی در نام و مرگ پیروزمندانه را برمی‌گزیند که مبین سرشت اشرافی - سلحشوری اوست. مواجهه‌ی آگاهانه‌ی آشیل با هکتور، نبردی است که کنش حماسی را نشان می‌دهد. پهلوان در کنش حماسی با خویش یگانه و به‌مثابه یک الگو درک می‌شود زیرا سرنوشت خود را برمی‌گزیند و کنشی را صورت می‌دهد که ویژه خود اوست و از این رو حتی از دیگر پهلوانان نیز متفاوت می‌شود. کنش حماسی مرکز ثقل حماسه است و حرکت داستان حماسه را مشخص می‌کند. در حماسه، پهلوان ناگزیر به برگزیدن است زیرا موجودیت او وابسته به عنینت یافتن الگوی اخلاقی‌اش (فضیلت) است که به‌مثابه قانون، رفتار او را مشخص می‌کند. این ارزش‌ها در تجسم مرد آرمانی، کالوس کاکاتوس، ماثول می‌شوند. هاوزر^{۲۳}، کالوس کاکاتوس را شالوده‌ی اخلاق اشرافی می‌داند که: «عبارت است از تصور فضیلت با ویژگی‌های جسمانی و انضباط نظامی مبتنی بر سنت و تبار قوم و نجابت رفتار و خصال، یعنی تعادل مطلوب بین صفات و خصوصیات جسمانی و روحانی و طبیعی و اخلاقی (کالوکاتیا) و «سوفروسونه» (sophrosyne) یعنی خویشتنداری و اعتدال» (هاوزر، ۱۳۷۰: ۸۱). کالوس کاکاتوس الگویی است که توانایی تن، روح و خویشتنداری و اعتدال سلحشور اشرافی با آن موردسنجش قرار می‌گیرد. آگاهی پهلوان در حماسه معطوف به چنین الگویی است. با توجه به رابطه‌ی حماسه با طبقه اشراف و پیوند کنش پهلوان با اخلاق اشرافی می‌توان

چنین استنباط کرد که کنش حماسی عملی سیاسی است و همچنین برآمده از پیروی از قانون است که در دوران دموکراسی به تبعیت از قانون اساسی، دگرذیسی خواهد یافت. بیش از سه قرن بعد، یعنی در قرن ۶ پ. م که دموکراسی نوپای آتن در حال توسعه بود، گونه‌ی ادبی و نمایشی دیگری پدید می‌آمد به نام تراژدی که ارسطو آن را نشئت‌گرفته از سرودهای دیتیرامب^{۲۴} می‌داند (ارسطو، ۱۳۸۶: ۱۱۹). برخی یونان‌شناسان معتقدند که تراژدی از آیین‌های دیونیزوسی برآمده (دورومه یی، ۱۳۸۶: ۲۲) و شکل نخستین سرودهایی درباره‌ی مرگ و رستاخیز آن خدا - انسان و یا آیین قیام مردگان بوده است (رز، ۱۳۷۸: ۱۸۴). اما تراژدی ماهیتی سیاسی نیز دارد: حضور تراژدی در جشن‌های دیونیزوسی (قرن ۶ پ. م) که با روی کار آمدن پیسیستراتوس در آتن رسمیت پیدا کرد. از نظر هاوزر این جشن، سیاسی و مذهبی بود و در ضدیت با کیش اشرافی آدراستوس^{۲۵} به وجود آمد. جشن دیونیزوسی از این رو موفق شد که مبتنی بر عواطف و احساسات مردم بود. جباران و دموکرات‌ها در جلب احساسات مردم از مذهب سود می‌جستند؛ در پیوند سیاست و مذهب، تراژدی نقش میانجی را داشت (هاوزر، ۱۳۷۰: ۱۰۲). شاعر تراژدی در جامعه به‌مثابه یک مفسر و فعال سیاسی و فکری عمل می‌کرد. برای مثال، آیسخولوس در جنگ شرکت کرد (دورومه ای، ۱۳۸۶: ۶۷) و یا به خاطر اجرای اورستیا تبعید شد (ملشینگر، ۱۳۷۷: ۴۰)؛ سوفوکلس نظامی بود، مسئول خزانه‌ی آتن و مرتبط با پریکلس (ملشینگر، ۱۳۷۷: ۵۳). چنین مسائلی نشان می‌دهند که نویسندگان تراژدی توأمان در ساحت نظر و عمل زیست می‌کردند. همچنین حضور همسرایان در صحنه، که اغلب نماینده‌ی مردم و یا قشری به‌جز حکام بودند، نشان‌دهنده‌ی رویکرد اجتماعی این ژانر نمایشی در یونان بود. از نظر ارسطو تراژدی دارای میتوس^{۲۶} یا طرحی است که از اساطیر یا افسانه‌ها گرفته شده‌است (ارسطو، ۱۳۸۸: ۱۰۴). میتوس از واژه میت^{۲۷} به معنای گفتار، نطق و کلام گرفته شده‌است (کراپ، ۱۳۸۶: ۱) و در تراژدی، صرفاً به‌عنوان افسانه و واقعه‌ای در دوردست مطرح نیست بلکه استعاره‌ای برای بیان اندیشه‌ی تاریخی و سیاسی است. این گونه‌ی نمایشی در آتن قرن ۵ پ. م نمایش‌دهنده‌ی زندگی شخصیتی است که در مواجهه با انسان‌ها یا خدایان دچار خطا می‌شود؛ رنج حاصل از این خطا، موقعیت او را متزلزل می‌کند و فاجعه‌ای رخ می‌دهد که زندگی او و پولیس را دگرگون می‌سازد. اما همواره این نوع بازگویی بر تراژدی مسلط نیست بلکه هستند داستان‌هایی که برآمده از اراده‌ی آگاهانه‌ی شخصیت‌اند و با این حال، وضعیتش دچار دگرگونی و الم می‌گردد. ارسطو چنین داستان مبتنی بر خطاکاری را تراژیک می‌نامد و آن را به شرح زیر صورت‌بندی می‌کند: داستان تراژیک را بازنمایی کنشی می‌داند که ترسناک و ترحم‌برانگیز است، بر این اساس برای نیل به این غایت، شخصیت باید بر اثر هامارتیا^{۲۸} سقوط کند (ارسطو، ۱۳۸۶: ۷۰). ارسطو در درباره‌ی هنر شعر یک‌بار به هامارتیا اشاره می‌کند و سپس تأثیر تراژیک را معطوف به ترس، شفقت و رنج می‌داند (ارسطو، ۱۳۸۸: ۱۰۳). این تأثیرگذاری توسط هامارتیا، دگرگونی^{۲۹}، بازساخت^{۳۰} و رنج^{۳۱}، به وجود می‌آید. مک لیش معتقد است که هامارتیا: «با نیزه اندازی مرتبط است (به معنای خطا کردن در هدف‌گیری یا بیرون از هدف زدن). در مورد هرگونه خطا به کار می‌رفت، از سکندری خوردن از روی سنگ تا لغت غلطی را پراندن یا فلان سوء تفاهم ساده» (مکلیش، ۱۳۸۶: ۳۹) و از نظر ارسطو هامارتیا نه نقصی کوچک، بلکه خطایی بزرگ است (ارسطو، ۱۳۸۸: ۱۰۲) که شکل‌گیری رویداد، پیچیدگی و وقوع فاجعه در داستان را میسر می‌کند (هالیول، ۱۳۸۸: ۲۳۰) و رنجی

که بر شخصیت تراژیک و یا دیگران مستولی می‌شود حاصل هامارتیای خود اوست و ماهیتی فیزیکی دارد و تأثری عذاب آور و مرگ آور است (ارسطو، ۱۳۸۸، ۱۰۰) مانند مرگ جوانان ایران به خاطر خشایارشا و کور شدن ادیپوس^{۳۲} به خاطر خطایش. کنش تراژیک بر رویدادی دلالت دارد که در آن شخصیتی از روی نقص یا ناآگاهی یا به زبان ارسطو از روی هامارتیا عمل کرده، سقوط می‌کند و سپس قصور خود را انکار کرده و یا آن را می‌پذیرد. پیش‌تر ذکر شد که ارسطو تنها یک‌بار در **درباره‌ی هنر شعر** به این واژه اشاره داشت اما در **اخلاق نیکوماخوسی**^{۳۳} این واژه به‌عنوان رفتاری است که آدمی را از اعتدال خارج می‌کند. نزد ارسطو انسان فضیلت‌مند انسانی است معتدل که حدود خویش را می‌شناسد و می‌داند چگونه فرمان دهد و فرمان ببرد، زیرا: «فضیلت، ملکه‌ای است که حد وسط را انتخاب می‌کند که برای ما درست و با موازین عقلی سازگار است... این حد وسط میان دو عیب، یعنی افراط و تفریط قرار دارد... [که] از حیث نیکی و کمال والاترین ارزش‌ها [است]» (ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۱۰۷). انسان فضیلت‌مند به دور از هامارتیا است زیرا در حیات سیاسی بر مبنای عقل و قانون عمل می‌کند و اگر در عمل به قانون و قانون‌گذاری - که عامل فضیلت بخشی است - سهل‌انگاری کند، آنگاه هامارتیا موجب پیدایی نظام سیاسی ظالمانه می‌شود: «قانون‌گذاران با پدید آوردن عادت پیروی از قانون، مردمان را بافضیلت می‌سازند و غرض قانون‌گذار همین است و کسانی که در این کار سهل‌انگاری می‌ورزند بر خطا می‌روند [هامارتانو اوسین / Hamartano³osin] و فرق نظام سیاسی خوب و بد از همین جاست» (ارسطو، ۱۳۷۷: ۱۱۰۳). (b)

با توجه به ماهیت سیاسی تراژدی می‌توان گفت که هامارتیا و کنش تراژیک برآمده از آن، در واقع تخطی حاکم از قانون (مدون یا عرفی) است، از این رو به‌عنوان امری سیاسی نیز قابل‌درک است. سرنگونی حاکم جبار، حاکمی که با نقص و خطاکاری دولت - شهری را به بحران و انحطاط می‌کشاند و کنشی تراژیک دارد منطبق با خواست سیاسی دموکراسی است. نظامی که درصدد است در وهله‌ی نخست جباریت و خطاکاری حاکمان را از طریق مشارکت شهروندان در امور رفع کند.

اکنون، پیش از بررسی ایده‌ی اصلی این مقاله، به نسبت حماسه - که تحقق اجتماعی‌اش اشرافیت است - با حکومت قانون خواهیم پرداخت.

گذر از آریستوکراسی به حکومت قانون

ارزش‌های نشئت‌گرفته از اشرافیت، به هنگام تثبیت قانون اساسی آتن توسط سولون^{۳۴} (۶۳۸-۵۵۸ پ. م) در دموکراسی تداوم می‌یابند. در دوران باستان سازمان اجتماعی شهر بازتاب زندگی قبایلی که از آن‌ها سر برآورده، بود (اندرسون، ۱۳۸۸: ۳۶). پولیس آتن با متحدشدن قبایلی شکل گرفت که حافظ ارزش‌های اشرافی بودند. در همین باب، ارزش‌های پیشین در قوانین مدونی لحاظ می‌شوند که در شورایی به نام آرئوپاگوس^{۳۵} بر آن‌ها نظارت می‌شد. ساختار این شورا متشکل از اشراف (ارسطو، ۱۳۷۰: ۱۲) و سه نوع حکومت آلیگارش^{۳۶}، آریستوکراسی و دموکراسی در آتن بود (ارسطو، ۱۳۸۶: ۱۲۳) که نشان از حفظ سنت نیز داشت. درواقع، اشراف پاسدار دموکراسی و اجرای قانون اساسی نوین آتن شده بودند.

برابری در برابر قانون تا پیش از دموکراسی مختص به اشراف بود، برای مثال میان آشیل و هکتور در برابر فرمان المپ تفاوتی نبود، حال در دموکراسی این برابری عام می‌شود و

غیر اشراف را نیز دربرمی‌گیرد: «جوهر کنستی توسیون^{۳۷} [قانون اساسی] را «رهترا»^{۳۸} به مفهوم عام «قانون»، و «ایزونومیا»^{۳۹} به معنای «مساوات حقوقی» و «مساوات در برابر قانون» می‌ساخت» (آدمیت، ۱۳۸۶: ۹۲). همچنین رأی دادن در دموکراسی از آریستوکرات‌ها به ارث رسیده بود (کلوسکو، ۱۳۸۹: ۲۹). در آریستوکراسی حاکمان با رأی اشراف انتخاب می‌شدند (ارسطو، ۱۳۸۶: ۲۵۸). در دموکراسی آتن، رأی دادن و موظف بودن شهروندان به موضع گرفتن در مسائل سیاسی، قانونی بدون تغییر بود که مشارکت شهروندان در پولیس را مهم جلوه می‌داد تا ساختار سیاسی و اجتماعی از سیطره‌ی منارشی که به قول ارسطو بدترین نوع حکومت است خارج شود. از همین رو برای از بین بردن بی‌تفاوتی شهروندان نسبت به شرایط جامعه، قانونی وضع شد که: «هرگاه کسی در هنگام منازعات و مبارزات داخلی به طرفداری یکی از احزاب سیاسی (یکی از طرفین) مقدم نشود (اسلحه به دست نگیرد) محکوم به «آتیمی»^{۴۰} شده و از کلیه‌ی حقوق سیاسی محروم خواهد بود» (ارسطو، ۱۳۷۰: ۲۸). این چنین، وظیفه‌گرایی که در سنت یونان، فضیلتی اشرافی - حماسی بود، به غیر اشراف تسری یافت. وظیفه‌ای که سلحشور و اشراف به آن مقید بودند تا از مقام و مُلک خویش پاسداری کنند اکنون به عهده‌ی شهروند آتی بود. تسری ارزش‌های اشرافی به دموکراسی نشان می‌دهد که باوجود اختلاف‌ها، دو طبقه به یکدیگر نیاز داشتند. نیاز اشراف به مردم، که ریشه‌ی دموکراسی بودند، در این بود که مردم به کشاورزی و تولید ثروت می‌پرداختند و اشراف نیز عهده‌دار حراست از شهر بودند. شورای آرئوپاگوس - که اعضایش از طریق قرعه انتخاب می‌شدند - وظیفه‌اش آن بود تا از بازگشت به دوران سلطنتی ممانعت کند و براساس قانون (دیکه)^{۴۱} و عرف (تمیس)^{۴۲}، مخاطبان را به مجازات (نمزیس) برساند (همان: ۲۸-۲۷). در این دوران مفهوم شهروند شکل گرفت و قانون الگو شد.

کالوس کاقاتوس الگویی بود برای اشراف تا فضیلت مندانه زندگی کنند، شهروند نیز از طریق اجرا و حفاظت از قوانین پولیس فضیلت مند می‌شد (ارسطو، ۱۳۸۶: ۱۴۲). برای تحقق فضیلت، یکی از دغدغه‌های اصلی سولون به هنگام به قدرت رسیدن پیسیستراتوس این بود که مبادا استبداد بر آتن مستولی شود و قانون و آزادی از میان برود (پلوتارک، ۱۳۸۷: ۲۵۷). وظیفه‌ی پهلوان نسبت به آرمان و قوم خویش اکنون بر عهده‌ی شهروند بود، از این رو، هر نبردی برای آزادی پولیس افتخار بود (همان: ۲۵۱) و نام چنین فردی جاودان می‌شد (یگر، ۱۳۷۶: ۱۵۰). در دوران دموکراسی، مقام آرخون^{۴۳} که از دوره‌ی آریستوکراسی به جا مانده بود، حفظ می‌گردید و به هنگام تنفیذ همچون گذشته سوگند را ادا می‌کرد (ارسطو، ۱۳۷۰: ۱۰). در بازی‌های المپیک [آغاز شده در ۷۷۶ پ. م.] پهلوانان یونانی الگویی برای شهروندان محسوب می‌شدند و پیروزی ورزشکار افتخار وطن تلقی می‌گردید (یگر، ۱۳۷۶: ۱۷۰-۱۶۹). به این موارد تدوین حماسه‌ی هومر، در قرن ۶ پ. م، به دستور پیسیستراتوس را می‌توان افزود (چادویک، ۱۳۷۶: ۶۱۷) که نشانه‌ی توجه به ارزش‌های اشرافی - حماسی است. در دموکراسی با مشارکت شهروندان در امور کشور و نظام یافتن تحت الگوی پولیس (قانون)، ارزش‌های اشرافی - حماسی عام، و شهروندان موظف به اعمال آن‌ها شدند. در همین رابطه، سولون والاترین خوشبختی را مرگ شجاعانه و افتخارآمیز در راه وطن می‌داند (پلوتارک، ۱۳۸۷: ۲۲۹) که الگویی حماسی، و در این دوران، قانونی نیز است. در نتیجه، کالوس کاقاتوس به‌وسیله‌ی دموکراسی به قانون، و پهلوان به شهروند بدل شدند و الگوهای هویت‌بخش جامعه‌ی بسته‌ی اشرافی به الگوهای

برای جامعه‌ی باز و قانون‌گرای دموکراسی تغییر یافتند. بر این اساس ارزش‌های اشرافی - حماسی (کالوس کاگاتوس) که منوط به دوران پیشین بودند همچنان که اشراف‌زادگان نیز جذب حزب دموکرات شده بودند (پوپر، ۱۳۶۹: ۲۰۶) در دموکراسی به حیات خویش ادامه دارند با این تفاوت که آن ارزش‌ها منحصر به طبقه‌ای خاص نبودند بلکه جزوی از سنت آنتیان به‌شمار می‌آمدند. یونانیان، سنت خویش را پاس می‌داشتند؛ چنانکه پارتنون^{۴۴} توسط پریکلس برای الهه‌ی بنیان‌گذار آتن، آتنا، تأسیس شد و یا آثار هنری منقش به شاهان افسانه‌ای و یا متأثر از معماری دوران اشرافی - حماسی گشتند (جنسن، ۱۳۶۸: ۹۸-۹۴). موارد فوق نشان می‌دهند که حماسه و ارزش‌های اشرافی در دوره‌ای از تاریخ مقطوع نشدند و در دوران گذار به دموکراسی برای جهت‌دهی به رفتار شهروندان به کارآمدند.

تقابل کنش حماسی و کنش تراژیک در تراژدی‌های آیسخولوس

تا بدین‌جا که بررسی شد، کنش حماسی، کنش الگومدارانه و قانون‌گرای پهلوان است که الگوها را آگاهانه عینیت می‌بخشد و تبعات کنش خویش را می‌پذیرد و کنش تراژیک، کنش مبتنی بر ناآگاهی شخصیتی است که الگوهای قانونی و وجدان عمومی را مخدوش می‌کند. از آن‌رو که در پولیس ارزش‌های اشرافی - حماسی در قانون نهادینه شده‌اند، در تراژدی نیز این ارزش‌ها حضور دارند و مورد دقت قرار می‌گیرند و این به ماهیت سیاسی تراژدی بازمی‌گردد: محوریت طبقه‌ی حکام در تراژدی‌ها که در برابر آن‌ها نمایندگان قانون، تقدیر و خدایان و یا مردم قرار می‌گرفتند. در تراژدی‌ها همواره حاکم و قدرتی سیاسی وجود دارد و همچون ساختار پولیس، آیینی، سیاسی و فلسفی است و در حال مواجهه با بحران است. تراژدی‌ها در ارتباط با وقایع و مفاهیم سیاسی و تاریخی معاصر بودند و به طریق مستقیم یا استعاره‌ی بیان می‌شدند مانند اورستیا و بحران آریوپاگوس، ادیپوس تیرانوس و پریکلس (ملشینگر، ۱۳۷۷: ۹-۷ و ۶۱).

در آثار آیسخولوس انسان و شهر درهم‌تنیده‌اند، خطای حاکم و شهروند به بحران یک شهر تبدیل می‌شود. نتیجه‌ی خطای آنان، تفوق بی‌قانونی بر آزادی و قانون‌مداری یک فرهنگ است. انسانی که حق دارد حافظ قانون، آزادی آتن و در سرنوشت خویش تأثیرگذار باشد، شهروند محسوب می‌شود. شهروند در پولیس زیست می‌کند که متشکل از نهادها و سازمان‌های اداری، حقوقی، نظارتی است و بقایش وابسته به اجرای قانون است (کلوسکو، ۱۳۸۹: ۳۴). از این‌رو قانون، الگوی شهروند است تا پولیس پایدار بماند؛ قانونی که مبتنی بر وجدان عمومی بود (دورکیم، ۱۳۹۰: ۱۹۹) و ارزش‌های حماسی - اشرافی (کالوس کاگاتوس) نیز در آن نفوذ داشتند. در تراژدی تاریخی ایرانیان که پس از نبرد ایران و یونان اجرا شد، خشایارشا شخصیتی تراژیک است. هامارتیای خشایارشا، جاه‌طلبی‌اش است که موجب سقوطش می‌شود. هامارتیا محرکی است تا کردارها، اندیشه‌های شخصیت و سقوط او را بازگو کند. این محرک علت‌العلل حوادث است. هامارتیا داستان را که بر کنش شخصیت استوار است، بالفعل می‌کند. از نظر هالیول نیز: «این خود کنشگران هستند که نیروی سبب‌ساز اصلی در کنش نمایشنامه‌اند و پیشرفت رویدادها را به راه یا به‌واسطه خطاکاری‌هایی که واژه هامارتیا معرف آن است به بیراهه می‌برند» (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۴۸). او که دچار خودپسندی و هوبریس^{۴۵} است (ارسطو، ۱۳۸۸: ۱۶) به تحریک ملازمانش برای کسب ثروت و نام، به یونان حمله می‌کند و گرفتار آته^{۴۶} می‌شود (اشیل، ۱۳۷۰: ۱۰۳). این آنیمیس^{۴۷} را در ایلیاد نیز می‌بینیم؛ آگاممنون از آته فریب می‌خورد و خصم آشیل می‌شود

(هومر، ۱۳۸۱: ۱۹). هوبریس که به معنای غرور و سرکشی است در وضعیت اشرافی حماسه‌ی ادیسه صفتی است که هومر برای متجاوزان به حریم خانه‌ی اولیس و پنلوپه به کار می‌برد و وجهه‌ای منفی دارد (هسیودوس، ۱۳۸۷: ۱۴۷). از سویی دیگر چنین کنشی در سیاست دوران قانون‌گذاری در تضاد با سوفروسونه (اعتدال و میانه‌روی)، که از ارکان قانون‌گذاری سولون است، قرار می‌گیرد. پس هنگامی که آیسخولوس چنین صفتی را برای فردی به کار می‌برد که با ارکان قانونی ستیز دارد بدین معنا است که او خطاکاری را کنشی بحران‌زا و در تضاد با قانون‌گرایی و مسئولیتی که یک حاکم در قبال قانون و شهروندانش دارد، می‌داند. آیسخولوس در **ایرانیان** نشان می‌دهد که شخصیت تراژیک موجب ویرانی و تباه شدن فضیلت و مردم سرزمینش می‌شود. فضیلت به‌مثابه قانون و تعیین‌بخش هستی انسان، با انجام وظیفه کسب می‌شود. هرگونه کاستی در انجام وظیفه، خطایی است که به کیفر می‌انجامد، چنانکه: «احساس وظیفه‌ی مرد اشرافی **aidos** است و هرکسی حق دارد در برابر او به **aidos** متوسل شود؛ یعنی وظیفه‌ای را که او بر عهده دارد به یادش آورد و ایفای آن را خواستار شود. تخلف او از وظیفه [الگو] در دیگران احساس **nemesis** (کیفر عادلانه) را که با آن تخلف پیوند دارد، بیدار می‌کند» (یگر، ۱۳۷۶: ۴۵).

در **ایرانیان** روح داریوش از کبر خشایارشا می‌گوید. او در واقع دچار هوبریس شده، تقدیر را نمی‌داند و از وظیفه‌ی خود تخطی کرده و از این‌رو خدایان او را کیفر رساندند (اشیل، ۱۳۷۰: ۱۳۳). هراس همسرایان در نخستین استاسیمون تراژدی، پیش‌آگاهی‌دهنده به این وضعیت بود: «ترسم از آنان است که شهر معظم شوش، اکنون تهی شده از جوانانش، خروش برآورد: وای ای سپاه‌نگون‌بخت ایران» (اشیل، ۱۳۷۰: ۱۰۴). در **ایرانیان** حاکمی قانونی وجود دارد که به دلیل اعمال توتالیتاری‌اش از جوهر قانون دورافتاده و فاجعه‌ای برای خود و شهرش به وجود می‌آورد. چنین کنشی از بطن شخصیت تراژیک برمی‌آید. بنابر موارد فوق این نتیجه میسر است که هامارتیا به‌عنوان علت‌العلل کنش تراژیک از نظر ارسطو می‌تواند مفاهیم گوناگونی چون آته، تخطی از وظیفه و هوبریس را با خود همراه داشته باشد. باید توجه داشت که هوبریس و هامارتیا این‌همانی ندارند اما می‌توانند در پیوند با یکدیگر باشند. یعنی آن‌کس که از سر هوبریس یا غرور، عملی خلاف قانون انجام می‌دهد و از حد اعتدال خارج می‌گردد گرفتار خودبینی و خطایی می‌شود که نمی‌تواند آینده‌ی آن را پیش‌بینی کند و از این‌رو فاجعه‌ای تراژیک رخ خواهد داد.

چنین جهلی که میل به تباهی دارد - و اساساً بیگانه با هستی‌شناسی کنش حماسی که مبتنی بر آگاهی از وظیفه است - را در تراژدی **پرومته در زنجیر**، در تضاد میان کنش تراژیک زئوس و کنش حماسی پرومته می‌بینیم. زئوس، همچون خشایارشا، نادانسته علیه قانون تقدیر، نابودی انسان را خواستار است اما پرومته با آگاهی از تقدیر، با اراده‌ی خدایان مخالفت می‌ورزد. در حماسه نیز موجودیت قهرمان توسط ارزش‌هایی تبیین می‌شود که او آرمانش را از طریق اعمال آن‌ها عیان می‌کند. این ارزش‌ها عبارتند از: وظیفه، افتخار و فضیلت؛ مجموع آن‌ها الگوی اخلاقی یا آرمانی مرد اشرافی یا کالوس کائاتوس را تبیین می‌کند که راهنمای شرافت مرد اشرافی است (یگر، ۱۳۷۶: ۶۳). در **دموکراسی** آتن هنگامی که کالوس کائاتوس عام می‌شود، آشکار است که اراده‌ی پرومته به‌مثابه کنشی حماسی نیز در راستای وجدان عمومی پولیس و حق شهروندان قرار دارد. در کنش حماسی، پهلوان آزاد نیست که غیرمسئولانه رفتار کند و توانایی‌اش را نادیده انگارد. او با انجام وظیفه، موجب برقراری نظم و کسب افتخار می‌شود (دومزیل، ۱۳۸۳: ۱۴۸). متعلقات

پهلوان، افتخارات او در نتیجه‌ی عمل به وظیفه است و از این رو افتخار، یکی از عوامل اصلی کنش و مرگ پهلوان است که او را بدل به الگو می‌کند. بر همین مبنا عمل پرومته حماسی می‌گردد، او با وصف کارهایی که با آگاهی و خودخواسته انجام داد تلاش کرد تا انسان رنجور را از رنج برهاند و بر پوچی زندگی آنان فائق آید. بدین طریق که زیستن و به درآمدن از رنجوری از طریق هنر و دانش میسر گردد (اشیل، ۱۳۸۹: ۲۶۸-۲۶۷). تمامی این‌ها نه تنها بر مبنای الگوی حماسی ممکن می‌گردد بلکه مانند حماسه، زمین و جهان دنیوی نیز اهمیت می‌بند (هاوزر، ۱۳۷۰: ۶۹). کنش پهلوان بر روی زمین تحقق می‌یابد. خدایانی مانند آفرودیت یا آرس^{۳۸} تنها بر روی زمین - قلمرو فناپذیری - است که زخم می‌خورند (هومر، ۱۳۸۱: ۱۶۰). در اسطوره نیز، بر روی زمین است که خیرون^{۳۹} به علت زخم حاصل از تیر زهرآگین هراکلس، جاودانگی‌اش را به پرومته می‌بخشد (کندی، ۱۳۸۵: ۲۲۵). این به معنای انسانی شدن و پذیرش ویژگی‌های فناپذیری در خدایان است. زمین برای پهلوان ارزشمند است چنانکه برای پرومته و شهروندان آتن؛ اولیس نیز می‌خواهد که اراده‌اش بر زمین و با دوری از جاودانگی در جهانی دیگر تحقق یابد.

در هستی‌شناسی اساطیری یونانیان، تقدیر، حاکم بر خدایان است. حد انسان را خدایان و سرنوشت، و حد خدایان را تنها سرنوشت است که مشخص می‌کند. در کنش حماسی، نه اراده‌ی المپ، بلکه تقدیر حاکم بر خدایان با پهلوان رودروست^{۴۰}. کنش حماسی یادآور ارجحیت تقدیر بر خدایان نیز هست^{۴۱}. پرومته شخصیتی حماسی است؛ رنجی که می‌برد به دلیل اندیشه‌ی سترون آن خدا - حاکمی است که نمی‌تواند مخالفش را تاب آورد. پرومته شجاعانه می‌گوید: «و من نه مرد انکارم که دانسته بود هر کار و کردارم» (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۲۵۹)، درحالی‌که شخصیت تراژیک از انکار ابایی ندارد. انکارگرایی او را شخصیتی تک‌ساحتی می‌کند به‌طوری‌که ارزش‌های طبیعی و تمامی قدرت را تنها از آن خود می‌داند زیرا «غیر» را به رسمیت نمی‌شناسد و اساساً فراموش‌کار است. گذشته را نادیده می‌گیرد تا مبادا از طریق سرگذشت‌های همسان و یافتن رابطه‌ای میان خود و گذشته سلطه‌ی کنونی‌اش متزلزل شود. اینکه به فرمان زئوس، پرومته زیر آوار دفن می‌شود همانا اراده‌ی زئوس به انکار پرومته و ارزش‌های پهلوانی اوست. درحالی‌که سخنان پرومته از همان ابتدا با یادآوری همراه است. پرومته می‌داند چگونه به گذشته رفت‌وآمد داشته باشد و همواره در حضوری توأمان به سر برد. او شخصیتی چندساحتی است بدین معنا که می‌تواند با کثرت پدیده‌ها ارتباط برقرار کند، او هم دزد آتش است و هم آزادی‌خواه، هم دوستی را ارج می‌نهد و هم با مخالفش مبارزه می‌کند و درنهایت این توان را دارد تا معطوف به حیات انسانی آشتی کند. این چنین پرومته آیسخولوس هم‌خون با پهلوانان حماسه است چنانکه آشیل نیز در عین پهلوان بودن می‌گرید، ناامید می‌شود، عزم بازگشت می‌کند و گذشته‌اش را همواره در پیش چشم دارد. درواقع می‌توان گفت که حضور شخصیتی باتجربه در حماسه که تنها کارکردش نقل گذشته است، تلاشی برای تداوم حضور آگاهی و یادآوری است، و این نه به معنای گذشته‌گرایی و برقراری حس نوستالژیک و فراموشی اکنون، بلکه به معنای ممانعت از تجربه‌ی تراژیک است؛ چنانکه تدوین قانون اساسی و حضور شورای اشرافی آرثوپاگوس نیز در جهت ممانعت از بازگشت استبداد و حفظ آزادی‌های نوین آتن بود. در این تراژدی، تصادم دو نیروی آگاه و ناآگاه را در زیر سیطره‌ی ضرورت می‌بینیم.

در هفت دشمن تب، اتنوکلس از نفرین پدرش آگاه است اما برای نجات شهر از

حمله‌ی برادرش، قصد نبرد می‌کند. از سوی دیگر، پولونیکس به دلیل تبعید شدنش قصد انتقام دارد. کنش پهلوان حماسه، لحظه‌ای در اتئوکلس پدیدار می‌شود که باور دارد خدایان آن‌ها را از یاد برده‌اند و از تقدیر نمی‌توان گریخت؛ پهلوان در حماسه، مسئولیت پذیر و دلاور است و این خصائل، کل هستی و متعلقانش را در برمی‌گیرد برای مثال، در سرود هفدهم **ایلیاد**، آژاکس برای نشان دادن دلاوری‌اش منتظر فرارسیدن روز است تا اگر خود ژئوس هم برای جنگیدن در برابر او قرار گیرد به مرگی بمیرد که شایسته‌ی مقام دلاوری است (لونگینوس، ۱۳۷۹: ۵۰). از سوی دیگر، وظیفه و افتخار الگوهای هستند که کنش و ارزش پهلوان را تعیین می‌کنند. یک قرن پس از پایه‌گذاری قانون، پریکلس، حاکم آتن، این مفهوم را بر مزار شهدای جنگ اسپارت با آتن (۴۳۱ پ. م) چنین یادآوری می‌کند: «آنچه هرگز کهنه نمی‌شود نام نیک و آوازه‌ی افتخارآمیز است» (توکودیدس، ۱۳۷۷: ۱۱۸). او با ستایش ارزش‌های حماسی، شهرت و افتخار پولیس را مدیون شهامت مردان آتن می‌داند و آنان را پهلوان می‌نامد (همان: ۱۱۲-۱۱۹). پهلوان بر مبنای آن الگوها به شناخت زندگی دست می‌یابد.^{۵۲} باآنکه همسرایان کشتن برادر را سزاوار نمی‌دانند (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۳۴۸) اما اتئوکلس که می‌داند از مرگ گریزی نیست، مرگ را با سرافرازی می‌پذیرد: «هیئات، یقین دارم که خدایان ما را از یاد برده‌اند و آن نیاز و قربانی که از ما چشم دارند همانا مرگ است. پس این درنگ چرا و گریز از تقدیری رقم خورده تا به کی؟» (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۳۴۹). و این یکی دیگر از بن‌مایه‌های حماسه است: رابطه‌ی پهلوان با تقدیر؛ امر مقدری که انسان پهلوان ناگزیر به نبرد و همراهی با آن است. برای مثال هنگامی که هکتور علیه آخاییان می‌جنگد درواقع با سرنوشت که موافق پیروزی آخاییان است نیز مبارزه می‌کند: «سرود پهلوانی [...] تصویری عینی از تمامی زندگی می‌نمایاند و آدمی را در حال نبرد با سرنوشت به‌منظور وصول به هدفی والا نشان می‌دهد» (یگر، ۱۳۷۶: ۹۰). از سوی دیگر هنگامی که از سرنوشت خود مطلع می‌شود و به نبرد ادامه می‌دهد درواقع، سرنوشت را همراهی و چگونگی وقوع آن را مشخص می‌کند.^{۵۳} کنش پهلوان، آگاهانه و مبتنی بر فضیلت، در کارزار تحقق می‌یابد. لفظ آرته (فضیلت) با سلحشوری و افتخار ملازمت دارد و از دلیری جدایی‌ناپذیر است (همان: ۴۷). آشیل سرنوشت خویش را با افتخار برمی‌گزیند و تبعات آن را می‌پذیرد. درواقع با سرنوشت خویش یگانه می‌شود و سرنوشت، به‌عنوان سیطره‌ی «دیگری»، به «خودنوشت» تغییر می‌کند.^{۵۴} در اینجا، نظر ژاکلین دو رومه‌ای نیز درباره‌ی قهرمانان ایلیاد مستند می‌شود: «هکتور به هنگام نبرد با آشیل می‌پذیرد بر تزلزل غلبه کند و باآنکه از مرگش آگاه است تصمیم به مبارزه می‌گیرد [...] قهرمانان ایلیاد می‌دانند تنها باید بر روی خودشان حساب کنند» (دهقان، ۱۳۸۵: ۴۱). در کنش حماسی، کنش پهلوان از اراده‌ی خدایان رها می‌شود و فضیلت به‌عنوان الگویی آگاهی‌دهنده و یگانه با سرنوشت، در جهانی حضور میابد که پیش‌ازاین اراده‌ی المپ بر آن حاکم بود.

در تریلوژی سیاسی **اورستیا**، آخرین اثر به‌جا مانده از شاعر، که به بحران از میان رفتن آرنوپاگوس می‌پردازد، با شخصیت‌هایی روبه‌رویم که اراده‌ی آن‌ها سلسله‌ای از کشتار و ترور را به وجود می‌آورد. آگامنون قربانی‌ای است با پیشینه‌ای حماسی - تراژیک. در **اورستیا** آگاممنون شخصیتی تراژیک است. او فراموش (لثه)^{۵۵} کرده بود که نباید معابد خدایان در تروا را نابود کنند. کلو تایمنسترا درباره‌ی ارتباط این کنش با فجایع دیگر می‌گوید: «[...] اگر آنان حرمت معبد‌های شهر تراج شده را پاس دارند و به گستاخی

دست بر آن‌ها نگشایند و به یاد آرند که آخرین گام همانا بازگشت به خانه است هنوز در نرسیده است؛ باری، اگر پاک و ناکرده گناه به پیشگاه ایزد بازگردند شاید که نفرین داغ دیدگان کارگر نیفتد و راه بر فاجعه بسته گردد» (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۶۳-۶۲). آگاممنون، اریس را - که آته از فرزندان اوست - بر قانون و قرارداد، که در صورت عامش محصول چاره‌اندیشی سولون و آغاز دموکراسی است، ارجحیت داده بود. از این رو چرخه‌ی کین دوباره به کار می‌افتد و تبار او را خرد می‌کند. آگاممنونی که توکودیدس به هنگام توصیف نبرد تروا او را به‌عنوان شخصیتی تاریخی درک می‌کند (توکودیدس، ۱۳۷۷: ۲۹-۳۱) نزد آیسخولوس می‌توانست با رفتار بخردانه مانع فجایع پیش رو شود. او به هنگام بازگویی وقایع، از ویران کردن معابد سخن نمی‌گوید (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۷۹). از منظری دیگر، قصد انتقام در شخصیت‌هایی چون کلوتایمنسترا، اژیست و اورست به‌دوراز ساحت حماسی است. آنان با آگاهی از عملی که انجام می‌دهند، بی‌هیچ پشیمانی‌ای، کار خویش را به انجام می‌رسانند اما کنشگری‌شان مبتنی بر نیرنگ و نبرد بزدلانه است. درحالی‌که انتقام از بنیادی‌ترین انگیزه‌های کنش پهلوانی است اما در حماسه غالباً انتقام معطوف به ایده‌ی کالوس کاکاتوس و شرافت سلحشوری است و آداب خاص خود را در نبرد تن‌به‌تن دارد. از سویی دیگر سیطره‌ی آپولون بر اراده‌ی اورست و تصمیمات او دخیل است. در حماسه، پهلوان همچون اورست، با تهدید آپولون وادار به انتقام‌گیری نمی‌شود (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۲۰۷) و یا اینکه مانند اورست به هنگام انتقام از مادر مردد شود و پس از قتل، از کارش بیزاری جوید و رنجور گردد (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۱۷۳). چنین تزلزلی در شخصیت حماسی وجود ندارد. او در واقع دچار بازشناخت تراژیک می‌شود. هالیول، بازشناخت را در کنش شخصیت تفسیر می‌کند: «واژگونی و بازشناسی را باید بر شالوده‌ی ناآگاهی کنشگران بنا کرد و بر لرزان بودن احاطه‌ی آن‌ها بر نتیجه‌ی کنش‌های خودشان» (هالیول، ۱۳۸۸: ۱۶۵). در نتیجه، بازشناخت و دگرگونی موجب تغییر جهان‌بینی فرد می‌شوند و این تغییر به علت کنش تراژیک بازمی‌گردد: هامارتیا، که موجب تغییر و آشکار شدن کیفیت «بودن» انسان می‌شود.

همین‌که آن‌ها نمی‌توانند گره از بغرنجی کار بازکنند و بر فاجعه‌ای غلبه‌کنند، نشان می‌دهد که به دور از ساحت حماسی‌اند و در نتیجه به‌دوراز ساحت قانون‌اند زیرا موجب از میان رفتن نهاد قانونی آریوپاگوس شدند که وظیفه‌اش حراست از قانون اساسی - کالوس کاکاتوس عام شده - و اجرای دقیق آن بود. اگر نسبت به کنششان آگاهی دارند در واقع این وهم آگاهی و صرفاً تقلیدی از رفتار اجدادشان و ماندن در نوستالژیا است. اگر چنین نبود، آتنا داد سخن در باب گناهکاری نمی‌داد (آیسخولوس، ۱۳۹۰: ۲۲۷). در اورستیا ارج نهادن آیسخولوس به ارزش‌های حماسی را باید در پایان تراژدی **الاهگان انتقام** جست‌وجو کرد، که انسان را به قانون‌گرایی و ارج نهادن به قراردادهای اخلاقی و سیاسی فرامی‌خواند. این مهم با دوری از خطایای فاجعه‌بار و فراموش کاری که متعلق به ساحت تراژیک است تحقق می‌یابد. انسان تراژیک موجب پدید آمدن وضعیت تراژیک می‌شود و از الگوهای اخلاقی پولیس دور می‌افتد و وجدان عمومی را خدشه‌دار می‌کند. واکنش او نسبت به خطایش بستگی به اندیشه و شخصیت او دارد.

قانون اساسی آتن بر ارزش‌های اشرافی - حماسی بنا شده بود. توجه آیسخولوس به قانون و قراردادهای اخلاقی، توجه به آن ارزش‌هایی است که پاسدار آزادی پولیس بودند، زیرا آزادی در «تحت لوای قانون بودن» تعریف می‌شد. در تراژدی‌های آیسخولوس

خطایی که منجر به موقعیت تراژیک شود با تباهی همراه است. در پناهجویان نیز خواسته‌ی پسران آیگوپتوس^{۵۶} که به‌زور می‌خواهند با دختران دانائوس^{۵۷} ازدواج کنند مؤید این مطلب است.^{۵۸} آیسخولوس در آخرین اثرش جشن زیستن را به‌عنوان حاصل قانون‌گرایی و آزادگی می‌ستاید و تراژیک بودن را که ملازم با نادانستگی و بی‌قانونی است چنانکه در کنش آگامنون، کلو تایمنسترا و اژیست رخ داد، طرد می‌کند و کنش حماسی که مبتنی بر الگویی قانونی شده است را ارجح می‌داند. تقابل میان کنش حماسی و کنش تراژیک، میان قانون و بی‌قانونی، همواره بن‌مایه‌ی آثارش بوده است. آتنا در **الاهگان انتقام** آتنایین را چنین هشدار می‌دهد: «شما را هشدار می‌دهم ای مردم آتن که بی‌پروا باشید، اما هر هراس را از دل مرانید. نه خودکامگی را پذیرا باشید نه آشوب و غوغا را بر تخت نشانید. بدین سان، سرزمینتان ایمن و آزاد خواهد بود» (همان: ۲۱۷).

نتیجه‌گیری

بنا بود که در این مقاله نسبت میان تراژدی، حماسه و قانون و چگونگی رابطه‌ی آنان با یکدیگر مورد بحث قرار گیرد و به این سؤال پاسخ داده شود که در تراژدی‌های آیسخولوس^{۵۹} (۴۵۶-۵۲۳ پ. م) چگونه کنش تراژیک و کنش حماسی نشان داده می‌شوند و مورد داوری قرار می‌گیرند؟ و اینکه آیا تراژدی‌های آیسخولوس با نشان دادن کنشی که مبتنی بر الگوهای قانونی و حماسی است در تضاد با کنش و وضعیت تراژیک قرار می‌گیرند؟

در این پژوهش سعی بر آن شد تا نسبت حماسه، قانون و تراژدی و نحوه‌ی حضور آن‌ها در تراژدی‌های آیسخولوس مورد مطالعه قرار بگیرد. برای این منظور، تحلیل چگونگی استحاله و عام شدن ارزش‌های حماسی در قانون نوآورده‌ی آتن و تحقق و تضاد آن با کنش تراژیک در تراژدی‌ها، با استفاده از آراء و تحلیل ورنر یگر در ارتباط با پیوستگی مفاهیم فرهنگی و نگرش تاریخی صورت گرفت. یگر معتقد است که در یونان باستان به واسطه‌ی تربیت و یا پایدیا، برقراری الگوهای معرفتی و انتقال آن از فرهنگ و نسلی به فرهنگ و نسل بعد، در یک پیوستگی تاریخی و عام شدن ارزش‌های فرهنگ اشرافی و حماسی است که رخ می‌دهد و با توجه به این پیوستگی تاریخی می‌توان ارزش‌های گذشته را در آثار فرهنگی نوین آتن باستان همچنان مشاهده کرد. از همین رو این ایده که تراژدی‌های آیسخولوس وامدار حماسه‌های هومر و تداوم روح حماسی در قانون اساسی آتن است، در این مقاله مورد تدقیق قرار گرفت و بر روشنگری در بحث بر این نکته دقت شد که توجه آیسخولوس به کنش حماسی، گرایش به بازتولید آن نیست بلکه او کنش حماسی را به نفع قانون‌گرایی به کار می‌برد و به جامعه‌ای مبتنی بر قانون نظر دارد که ارزش‌های دوران پیشینش را عام کرده است. او با توجه به تاریخ و رویدادهای زمانه‌اش ارزش‌های قهرمانی را بیان می‌کند که در حماسه‌های هومری نظم گرفته‌اند و توسط اشراف به سیاست و دموکراسی انتقال یافته‌اند و وجهه‌ای قانونی پیدا کرده‌اند. با توجه به بُن‌مایه‌های اشرافی - حماسی قانون، آگاهی به الگوی اخلاقی - همچون قهرمان حماسه - ضرورتی می‌شود برای حفظ آزادی شهروند و پولیس. بر این اساس، آیسخولوس نیز مخاطب را در وضعیت آگاهی از فرجام کار قرار می‌دهد^{۶۰} و ارزش‌هایی را به نمایش می‌گذارد که انسان را به سوی قانون‌گرایی و یگانگی با تقدیر خویش هدایت می‌کنند. موضع‌گیری آیسخولوس نسبت به خطاها و تحول دادن شخصیت‌ها به همزیستی با یکدیگر و دفاع از صلح و آزادی در پولیس - مشخصاً در اورستیا - ، آن‌ها را به ساحت قانون نزدیک می‌کند که از ارزش‌های اشرافی - حماسی برآمده است. او به‌عنوان نخستین تراژدی‌نویس، کنش تراژیک را طرد می‌کند و اندیشه‌ی حماسی - قانونی را ارج می‌نهد. از سویی دیگر تراژدی‌های آیسخولوس نشان می‌دهند که تراژدی صرفاً معطوف به داستانی تراژیک نیست بلکه شخصیتی حماسی با داستانی حماسی نیز می‌تواند موضوع تراژدی باشد و علیه کنش تراژیک قرار گیرد. تراژدی از آن‌رو که رو به آگاهی و ابهام‌زدایی دارد در تقابل با کنش تراژیک که مبتنی بر خطا و خلق بحران است، قرار می‌گیرد. در نتیجه سیطره‌ی آگاهی و شجاعانه زیستن، موجب می‌شوند ناآگاهی، بی‌قانونی، و به تبع آن‌ها، وضعیت تراژیک از میان برود. در این مقاله سعی بر این شد که روش دیگری برای خوانش تراژدی ارائه شود؛ اینکه تراژدی را صرفاً تراژیک درک نکنیم و نقش کنش حماسی در نسبت و در تضاد با آن را آشکارا در نظر بگیریم و سویه‌های تراژدی‌های آیسخولوس در نسبت با ژانر ادبی حماسه و سیاست زمانه‌اش برجسته شود و مورد مذاقه قرار گیرد.

منابع

- آدمیت، فریدون. (۱۳۸۶) **تاریخ فکر از سومر تا یونان و روم**. چاپ سوم، تهران، انتشارات روشنگران و مطالعات زنان.
- آندرسون، پری. (۱۳۸۸) **گذر از عهد باستان به فئودالیسم**، ترجمه‌ی حسن مرتضوی. چاپ اول، تهران، نشر ثالث.
- آیسخولوس. (۱۳۹۰) **مجموعه آثار اورستیا، آگامنون و...**، ترجمه‌ی عبدالله کوثری. چاپ اول، تهران، نشر نی.
- ارسطو. (۱۳۷۰) **اصول حکومت آتن**، ترجمه‌ی باستانی پاریزی. چاپ سوم، تهران، شرکت سهامی کتاب‌های جیبی.
- ارسطو. (۱۳۷۷) **اخلاق نیکوماخوسی**، ترجمه‌ی محمدحسن لطفی. چاپ اول، تهران، انتشارات طرح نو.
- ارسطو. (۱۳۸۶) **بوطیقا**، ترجمه‌ی هلن اولیایی‌نیا. چاپ اول، اصفهان، نشر فردا.
- ارسطو. (۱۳۸۶) **سیاست**، ترجمه‌ی حمید عنایت. چاپ ششم، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- ارسطو. (۱۳۸۸) **درباره‌ی هنر شعر**، ترجمه‌ی سهیل محسن افنان. چاپ اول، تهران، انتشارات حکمت.
- اشیل. (۱۳۷۰) **ایران لوک‌پیر به همراه ترجمه نمایشنامه ایرانیان**، ترجمه‌ی محمدعلی اسلامی ندوشن. چاپ اول، تهران، کتاب پرواز.
- اشیل. (۱۳۵۰) **پرومته در زنجیر**، ترجمه‌ی شاهرخ مسکوب. چاپ دوم، تهران، نشر اندیشه.
- براکت، اسکار. گ. (۱۳۸۰) **تاریخ تئاتر جهان**، ترجمه‌ی هوشنگ آزادی‌ور. جلد اول، چاپ سوم، تهران، انتشارات مروارید.
- برن، ژان. (۱۳۸۳) **سقراط**، ترجمه‌ی سید ابوالقاسم پور حسینی. چاپ سوم، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- پلوتارک. (۱۳۸۷) **حیات مردان نامی**، ترجمه‌ی رضا مشایخی. جلد اول، چاپ پنجم، تهران، انتشارات ققنوس با همکاری شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- پوپر، کارل ریموند. (۱۳۶۹) **جامعه‌ی باز و دشمنانش**، ترجمه‌ی علی اصغر مهاجر. چاپ سوم، تهران، شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- توکودیدس (توسیدید). (۱۳۷۷) **تاریخ جنگ پلوپونزی**، ترجمه‌ی محمد حسن لطفی. چاپ اول، تهران، شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- چادویک، ه. مونرو، چادویک، ن. کرشاو. (۱۳۷۶) **رشد ادبیات**، ترجمه‌ی دکتر فریدون بدره‌ای. جلد اول: ادبیات باستان اروپا، چاپ اول، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- خراسانی، شرف‌الدین (شرف). (۱۳۸۷) **نخستین فیلسوفان یونان**. چاپ چهارم، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- دورانت، ویل و آریل. ۱۳۷۸، **تاریخ تمدن**، ترجمه‌ی سهیل آذری، CD. جلد دوم، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- دورومی‌یی، ژاکلین. (۱۳۸۶) **تراژدی یونان**، ترجمه‌ی خسرو سمعی. چاپ اول، تهران، نشر قطره.

- دومزیل، ژرژ. (۱۳۸۳) **سرنوشت جنگجو**، ترجمه‌ی مهدی باقی و شیرین مختاری. چاپ اول، تهران، نشر قصه.
- دهخدا. (۱۳۸۵) **فرهنگ متوسط دهخدا**، زیر نظر دکتر سید جعفر شهیدی. تهران، انتشارات دانشگاه تهران - موسسه‌ی لغت نامه دهخدا.
- دهقان، هما. (۱۳۸۵) **چرا یونان؟ (گفت‌وگو با ژاکلین دو ژمه‌ای)**. چاپ اول، تهران کتاب روشن.
- رز، اچ. جی. (۱۳۷۸) **تاریخ ادبیات یونان**، ترجمه‌ی ابراهیم یونسی. چاپ سوم، تهران، امیرکبیر.
- فرای، نورتروپ. (۱۳۸۷) **اسطوره و رمز: مجموعه مقالات**، ترجمه‌ی جلال ستاری. چاپ سوم، تهران، انتشارات سروش.
- فرای، نورتروپ. (۱۳۷۷) **تحلیل نقد**، ترجمه‌ی صالح حسینی، چاپ اول، تهران، انتشارات نیلوفر.
- فریزر، جیمز جورج. (۱۳۸۶) **شاخه‌ی زرین (پژوهشی در جادو و دین)**، ترجمه‌ی کاظم فیروزمند. چاپ چهارم، تهران، مؤسسه‌ی انتشارات آگاه.
- کاپلستون، فردریک. (۱۳۸۰) **تاریخ فلسفه‌ی یونان و روم**، ترجمه‌ی سید جلال الدین مجتوبی. جلد اول، چاپ چهارم، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی و انتشارات سروش.
- کاسیرر، ارنست. (۱۳۸۷) **فلسفه‌ی صورتهای سمبلیک**، ترجمه‌ی یدالله موقن. جلد دوم: اندیشه‌ی اسطوره‌ای، چاپ دوم، تهران، انتشارات هرمس.
- کراپ، الکساندر، کارل آبراهام و... (۱۳۸۶) **جهان اسطوره‌شناسی**، ترجمه‌ی جلال ستاری. جلد اول، چاپ سوم، تهران، نشر مرکز.
- کلوסקو، جورج. (۱۳۸۹) **تاریخ فلسفه‌ی سیاسی**، ترجمه‌ی خشایار دیهیمی. جلد اول: دوران کلاسیک، چاپ اول، تهران، نشر نی.
- کندی، مایک دیکسون. (۱۳۸۵) **دانشنامه‌ی اساطیر یونان و روم**، ترجمه‌ی رقیه بهزادی. چاپ اول، تهران، انتشارات طهوری.
- گریفین، جسیپر. (۱۳۸۷) **هومر**، ترجمه‌ی عبدالله کوثری. چاپ دوم، تهران، طرح نو.
- گریمال، پیر. (۲۵۳۶) **فرهنگ اساطیر یونان و رُم**، ترجمه‌ی احمد بهمنش. جلد اول و دوم، چاپ دوم، تهران، مؤسسه‌ی انتشارات امیرکبیر.
- گمپرتس، تئودور. (۱۳۷۵) **متفکران یونانی**، ترجمه‌ی محمدحسین لطفی. جلد اول، چاپ اول، تهران، شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- لونگینوس. (۱۳۷۹) **رساله‌ی لونگینوس در باب شکوه سخن**، ترجمه‌ی رضا سید حسینی. چاپ اول، تهران، نشر نگاه.
- مختاری، محمد. (۱۳۷۹) **حماسه در رمز و راز ملی**. چاپ دوم، تهران، انتشارات توس.
- مک‌لیش، کنت. (۱۳۸۶) **ارسطو و فن شعر**، ترجمه‌ی اکبر معصوم‌بیگی. چاپ اول، تهران، آگه.
- ملشینگر، زیگفاید. (۱۳۷۷) **تاریخ تئاتر سیاسی**، ترجمه‌ی سعید فرهودی. جلد اول، چاپ دوم، تهران، انتشارات سروش.
- هالیول، استیون. (۱۳۸۸) **پژوهشی در فن شعر ارسطو**، ترجمه‌ی مهدی نصراله زاده.

- چاپ اول، تهران، انتشارات مینوی خرد.
- هاووزر، آرنولد. (۱۳۷۰) **تاریخ اجتماعی هنر**، ترجمه‌ی ابراهیم یونسی، چاپ اول، تهران، شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.
- هرودوت یونانی. (۱۳۸۶) **تواریخ**، ترجمه‌ی وحید مازندرانی. چاپ سوم، تهران، دنیای کتاب.
- هسیودوس. (۱۳۸۷) **تئوگونی هسیودوس**، ترجمه‌ی فریده فرنودفر. چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه تهران.
- هسیود و هومر. (۱۳۸۸) **کارها و روزها، تبارنامه خدایان، نبرد غوک‌ها و موش‌ها**، ترجمه‌ی ابراهیم اقلیدی، چاپ اول، تهران، نشر مرکز.
- هومر. (۱۳۸۵) **اودیسه**، ترجمه‌ی سعید نفیسی. چاپ اول، تهران، بهزاد.
- هومر. (۱۳۸۱) **ایلیاد**، ترجمه‌ی سعید نفیسی. چاپ چهارم، تهران، دنیای کتاب.
- یگر، ورنر. (۱۳۷۶) **پایدیا**، ترجمه‌ی محمدحسین لطفی. جلد اول، چاپ اول، تهران، شرکت سهامی انتشارات خوارزمی.

۱- Aeschylus، از آن‌رو که نخستین ترجمه‌های تراژدی او از زبان فرانسه بود، در ایران همچون فرانسه نام شاعر، اشیل (Aeshyl) ضبط شده است. به دلیل ماهیت علمی- پژوهشی مقاله تلفظ یونانی نام شاعر را برگزیدیم.

1- Pisistratus

۳- Iliad، به سُرایش هومر (Homer)، روایتگر نبرد آخاییان با ترواییان برای پس‌گیری هلن است که توسط پاریس، شاهزاده‌ی تروایی، ربوده شده بود.

۴- Odyssey، داستان بازگشت اولیس (Ulysse) پس از جنگ تروا که در لحظه‌ای به خانه بازمی‌آید تا مانع از آن گردد که همسرش او را مرده پندارد.

5- Praxis

6- Polis

۷- The Persians، شکست خشایارشا از یونانیان در نبرد سالامیس؛ شاه ایران به تحریک ملازمانش برای اثبات قدرتش به یونان حمله می‌کند.

۸- Seven Against Thebes، داستان نبرد اتئوکلس (Eteocles) و پولونیکس (Polonix)، دو پسر ادیپوس، که اتئوکل برای حفاظت از تب و پولونیکس برای بازپس‌گیری مقامش در تب با یکدیگر نبرد می‌کنند.

9- The Suppliants

10- Prometheus Bound، پرومته به علت ربودن آتش از خدایان و اهدا آن به انسان، توسط زئوس به بند کشیده می‌شود.

۱۱- Oresteia، دارای سه تراژدی (Trilogy) آگاممنون (Agamemnon)، نیازآوران (Choephoroe) الاهگان انتقام (Eumenides) است. در آگاممنون، کلوتایمنسترا (Clytemnestra) از همسرش آگاممنون به دلیل قربانی کردن دخترشان انتقام می‌گیرد، در نیازآوران، اورست (Orest) از مادر و فاسق مادرش اژیست (Aegist) انتقام مرگ پدر را می‌گیرد. در الاهگان انتقام، اورست که به دلیل کشتن مادرش مجنون شده و از کشورش گریخته توسط آتنا در دادگاهی موسوم به آرئوپاگوس، در آتن بخشیده می‌شود. تراژدی اورستیا (۴۵۸ پ. م) روایت‌گر بحران سیاسی آتن بود که به انحلال شورای آرئوپاگوس (۴۶۰ پ. م) منجر شد.

12- Carl Poper

13- Werner Jaeger

14- Paideia

15- Hesiodos

16- Kaloskagathos

17- Epos

۱۸- Epical Action، مختاری این اصطلاح را در مورد کنش پهلوان به کار می‌برد. از نظر او پهلوان در نبردی که سرنوشت جهان اهورایی مشخص می‌شود، شرکت می‌کند. این کنش او امری حماسی است. در این قسمت ابعاد دیگری از این اصطلاح را بیان می‌کنیم که با نظر آقای مختاری متفاوت است.

19- Patrocles

۲۰- Thetis، دختر زئوس، اشیل را در رود استوکس (styx) فروبرد و او را رویین‌تن

کرد اما پاشنه‌ی پایش بیرون ماند و نقطه‌ی آسیب پذیرش شد.
 ۲۱- آشیل دو بار دیگر از سرنوشت خویش آگاه می‌شود. یک‌بار توسط مادرش تیتیس در سرود هجدهم و آخر بار توسط اسبش در سرود نوزدهم.

22- Ker

23-Arnold Hauser

24- Dithyramb

۲۵- Adrastus، شاه و قهرمان آرگوس؛ جشن‌هایی که به یاد او برگزار می‌شد توسط کلیستنس (Cleisthenes) به مراسم دیونیزوس انتقال یافت.

26- Mythos

27- Myth

۲۸- افنان که درباره‌ی هنر شعر را از یونانی ترجمه کرده، هامارتیا (Hamartia) به اشتباه کاری و هامارتما (Hamartema) را اشتباه، برگردانده و می‌نویسد: «اشتباه در نظر ارسطو به اشتباه کاری وامی دارد؛ در رساله‌ی اخلاق می‌گوید این‌گونه اشتباهات نتیجه‌ی نادانی است و نه بدسرشتی» (ارسطو، ۱۳۸۸، ۱۶۸).

29- Peripetia

30- Anagenorsis

31- Pathos

۳۲- Oedipus Tyranus، نام یونانی تراژدی‌ای که به خطا به ادیپ شهریار ترجمه‌شده است درحالی‌که باید ادیپوس جبار باشد. ادیپوس برای یافتن علت شیوع طاعون در تب می‌بایست فرد گناهکاری که علت طاعون است را بیابد. در این کنکاش او می‌فهمد که آن فرد خود اوست زیرا نادانسته پدرش را کشته و با مادرش ازدواج کرده است.

33- Nicomachean Ethics

34- Solon

35- Areopagus

۳۶- Oligarchy: حکومت عده‌ای از توانگران بود. ارسطو این نوع حکومت را آریستوکراسی منحرف‌شده می‌نامد (ارسطو، ۱۳۸۶، ۲۰۵).

37- Constitution

38- Rhetra

39- Isonomia

۴۰- در آتن، آتیمی (Atimi) قانونی بود که فرد محکوم به آن از حقوق قضایی، آیینی، اقتصادی و سیاسی منع می‌شد (ارسطو، ۱۳۷۰، ۲۹-۲۸).

41- Dike

۴۲- در اساطیر یونانیان تمیس (Themis) تجسم قانون، نظم و دادگری است (کندی، ۱۳۸۵، ۲۱۱). از نظر ورنر یگر تمیس به معنی «عرف» است که صلاحیت قضاوت شاهان و اشراف باستانی است (یگر، ۱۳۷۶، ۱۶۳). قضاوت مطابق عرفی انجام می‌شد که زئوس معین کرده بود. تمیس با مرجعیت و اعتبار حق و قانون ارتباط دارد (همان، ۱۶۴). در پرومته در زنجیر، تمیس مادر پرومته است درحالی‌که در اساطیر یونان باستان تمیس همسر دوم زئوس بود.

۴۳- آرخون (Archon) به معنای رئیس است. نُه آرخون بر امور دینی، لشکری و

قانون‌گذاری نظارت می‌کردند (دوران، ۱۳۰).

۴۴- Parthenon، نام کلی برای پرستشگاه آتیه- پارتنوس (آتیه‌ی باکره) بر کوه آکروپولیس در آتن (کندی، ۱۳۸۵، ۱۴۶).

۴۵- Hubris، افنان می‌گوید که از نظر آیسخولوس خشایارشا به دلیل هوپریس (خودپسندی) مورد خشم خدایان قرار می‌گیرد (ارسطو، ۱۳۸۸، ۱۶).

۴۶- آتیه (Ate)، تجسم خطا است؛ به علت فریب دادن زئوس به زمین سقوط می‌کند و از این رو آدمیان را به اشتباه می‌اندازد (گریمال، ۲۵۳۶، ۱۱۹). به نظر سولون نیز، اگر ثروت از طریق ظلم به دست آید و موجب غرور و گمراهی شود، آتیه به سراغ او می‌رود (یگر، ۱۳۷۶، ۲۱۴).

۴۷- در اساطیر یونان مفاهیم اخلاقی جاندار هستند، از این رو اصطلاح آنیمیسم (animism) را برگزیدیم که به معنای جاندارانگاری است (فریزر، ۱۳۸۵، ۶۲۳-۶۳۵).

۴۸- Ares، خدای جنگ؛ پسر زئوس و هرا.
۴۹- Chiron، عاقل‌ترین و داناترین ساتتور (موجوداتی که نیمی از تنشان انسان و نیمی اسب بود)؛ پسر کروئوس خدای زمان.

۵۰- سرنوشت (مویرا) بر آدمیان و خدایان سلطه دارد و این نشانه‌ای است از وجود قانونی که بر همه‌ی رویدادهای طبیعی حکم فرماست (گمپرتس، ۱۳۷۵، ۴۷).

۵۱- در سرود شانزدهم و بیست و دوم ایلید، زئوس برخلاف میلش نمی‌تواند پسرش سارپدون (Sarpdon) و هکتور را از اراده‌ی خدایان مرگ برهاند.

۵۲- در سرود بیست و چهارم ایلید، آشیل خدایان را مسبب رنج‌های آدمی می‌داند که رهایی از آن ممکن نیست و تنها می‌بایست آن رنج‌ها را تاب آورد. آشیل هیچ امیدى به نیکبختی ندارد.

۵۳- هکتور در سرود شانزدهم به وسیله‌ی پاتروکل از سرنوشت محتومش آگاه می‌شود (هومر، ۱۳۸۷، ۴۰۶).

۵۴- سرنوشت مرکب از دو واژه‌ی «سر» و «نوشت» است. سر به معنای آغاز و نوشت با معنایی مشخص، سوم شخص فعل نوشتن است. معنای این واژه آدمی را به «دیگری» یا «او» حواله می‌دهد که در آغاز، زندگی آدمی را رقم زده است. در همین حال «خودنوشت» آن نوشتنی را که منحصر به «او» بود را به خود آدمی حواله داده و آدمی تقدیر خویش را رقم می‌زند؛ همچنان که در معنای واژه‌ی «کر» نیز مشخص است.

۵۵- Lethe، در اساطیر یونان از فرزندان شب است.

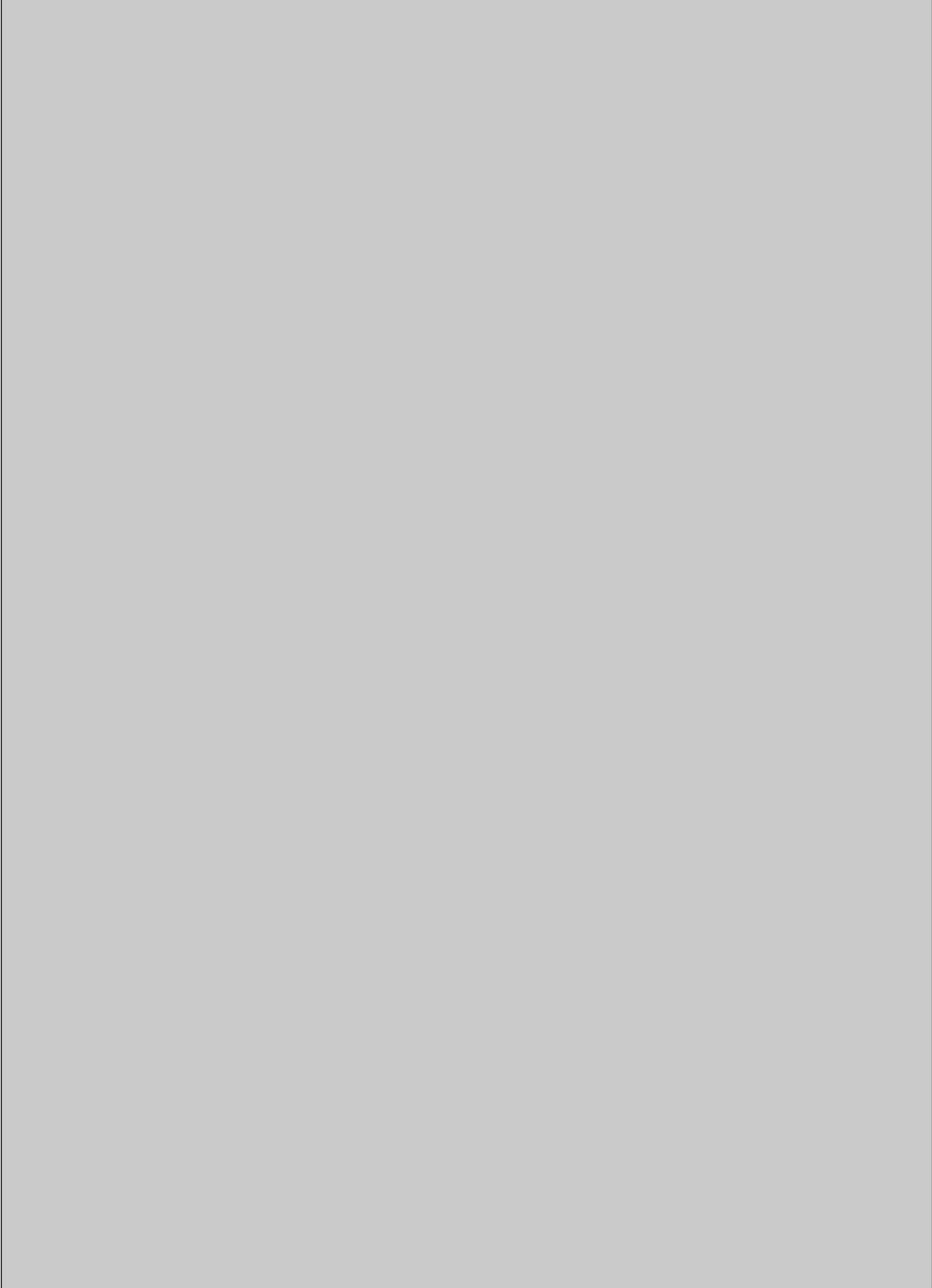
56- Aeyguptus

57- Danaus

۵۸- در واکنش به آنان، شاه، که دختران داناؤس به کشور او پناه آورده‌اند و تابع قوانین شهر است علیه متجاوزین موضع می‌گیرد (آیسخولوس، ۱۳۹۰، ۴۷۴).

۵۹- از آن رو که نخستین ترجمه‌های تراژدی او از زبان فرانسه بود، در ایران همچون فرانسه نام شاعر، اشیل (Aeshyl) ضبط شده است. به دلیل ماهیت علمی- پژوهشی مقاله تلفظ یونانی نام شاعر را برگزیدیم.

۶۰- در اورستیا کاساندر (Cassandra) آینده را پیشگویی می‌کند (آیسخولوس، ۱۳۹۰، ۹۷-۹۶)، در هفت دشمن تیس فرجام کار ادیپوس با اعلام نفرین شدن پسران ادیپوس مشخص می‌شود (آیسخولوس، ۱۳۹۰، ۳۴۶). در پرومته در زنجیر، پرومته که از طریق مادرش تمیس آینده را می‌داند، آن را بازگو می‌کند (آیسخولوس، ۱۳۹۰، ۲۸۸).





Abstract



The epical action versus the tragic action in the Aeschylus 'tragedies

Erfan Nazer

PhD Candidate in Theater Studies School of Performing Arts & Music University of Tehran

Abstract

The Homer's epic (9 th Century BC) in the ancient Greece shows an epical action which is resulted from the hero's relation with the values and the aristocratic types that makes the hero aware of his moral action.

The aristocratic-epical values ,which were part of the general conscience of the Greeks ,were enacted in the Constitution of Athens and exit the monopoly of the aristocracy and publicized.

During the period of transition to democracy ,these values which were based on the specific patterns recognized in the new law as tradition in fact the Constitution was influenced by aristocratic tradition and governed people as a general conscience.

So ,these aristocratic values generalized because the Constitution was formed based on tradition .And ,aristocratic values were parts of this tradition.

The moral patterns of aristocrats transformed to the Polis law ,and citizen and governer were identified in case of implementing those patterns.

Therefore when Aeschylus drawing attention to the Constitution in his tragedies ,he expresses the values and epical action unavoidably.

After tragedies flourishing period (5 th AD) Aristotle believed that the tragedy tells a story which causes pity and fear due to the character's Hamartia (tragic flaw). Tragic action implies on a story in which a character falls down because of the action he made by his flaw or unawareness and then admits his/her guilt or denies it .Such a human who is a tragic character creates a tragic situation and stay away from Polis ideal patterns and imperil the public conscience.

On this basis ,in this essay we will show that Aeschylus 'tragedies with showing an action which is based on epic-legal patterns is against the tragic action and situations that are resulted from lawlessness and ignorance The epic action is done by the hero and he reveals an ideal with it.

Aeschylus applies the epic action in the interest of open and legal

society and expresses hero's values and they were legalized Aeschylus' stance on faults and his defense of peace and freedom in Polis ,make them closer to the realm of law which resulted from aristocratic epic values.

As the first tragedian ,Aeschylus considers epic action to be superior to tragic action .Rather than a tragic story ,the tragedy can have an epical character with an epical story .Thus ,tragedy seeks for clarification and awareness and is against the tragic action which is based on fault and creating crisis by the predominance of awareness and living courageously, ignorance,lawlessness and eventually tragic situation will be vanished. Hence ,Aeschylus 'tragedies are influenced by law and epic.

Key Words: Aeschylus, Hero, Tragedy, Epic, tragic action, epical action

How to translate dramatic narrative into dramatic space using mise en scene elements relying on the sense of place theory

Mohammad Hosein Abedi

Ph.D Student in Architecture, Faculty of civil, Architecture and Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University

Iraj Etesam

Ph.D in Architecture, Professor, Department of civil, Architecture and Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University

SeyedMostafaMokhtabad Amreie

Ph.D in Art Research, Professor, Department of Architecture and Art, TarbiatModares University

Azade Shahcheraghi

Ph.D in Architecture, Associate Professor, Department of Civil, Architecture and Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University

Abstract

Each theater scene is an event occurring in a space ,and it is evident that space is not independent of the architecture and design of the scene. The concept of space ,as the container in which the events occur ,is experienced by the agent of the time and expresses a narrative .The factor of time for experiencing space is the reason for the hierarchy and narrative in architecture ,while it is formed in theater of space based on narration and play .There are many components in architecture that ,based on Norberg Schultz's sense of place theory, can be combined to mise en scene to make athmospher and sense of location.This experience, in addition to the formation of spatial structure, enhances the sense of space and rhythm. The present research seeks to achieve how this function works to develop it during production and implementation. Therefore, the present research seeks to answer the following questions: How is the formation of space through the mise en scene of creation? How can the elements of narrative be transformed into sensory spaces using the mise en scene design?How to use Schultz's sense of location in mise en scene space to define space? In order to explain the role of mise en scene in the creation of space, due to the rich conceptual and structural studies of the field of space architecture, the Norbert Schultz sense of place theory is used and to implement the architectural harmony pattern and mise en

scene Arthur Miller's Death of a Salesman choosed as a case study And is analyzed according to the Norbert Schultz sense of of place theory. Ultimately, this study, with the help of Schultz's sense of of place theory, explores narrative-space transformation into theater using the mise en scene elements.

Keywords: theater, space, mise en scene, Sense of place, Norberg Schultz.

Purposes of Education in the Theater Games

Mehrdad Rayani Makhsous

Assistant Professor ,Department of Theater ,Faculty of Arts and Architecture,
Islamic Azad University ,Central Tehran Branch

Behrad Bagheri

MA in Dramatic Literature ,Faculty of Arts and Architecture ,Islamic Azad
University ,Central Tehran Branch

Abstract

People express themselves through games ,and others get to know them by watching them .This can establish a strong link between the player and the audience in a way that as the audience becomes an active trainer ,the player gets the opportunity to gain knowledge and skills .The relationship between the trainer and the player in a game resembles the relationship that a teacher has with a student in the class .In a game, however ,the trainer and the player are both more active ,more intelligent, and more motivated .The output of game classes is relatively higher than that of usual classes ,which has caused the leading countries to revise the education system and has developed phenomena such as nature school in the recent years .The aim of this paper is to investigate the effects of the theater games on human's development and education and to categorize explicit and implicit purposes of those games ,which allow the trainer to design and play such games purposefully .The present study also aims at searching in the most original and interesting languages in order to reach the most basic purposes of education so that the previous shortages and defects in the education system will not be repeated .Another purpose of this paper is to answer whether the performing games are clearly and sufficiently in line with the general purposes of education in order that they can be used in the country's education system either by themselves or along with other plans .The researcher used 15 general purposes of

education of Frederick Mayer ,which includes different individual and social aspects of human ,as his model thirteen of which were observed in the performing games .Two educational purposes of Mayer ,i.e. ”appreciating spiritual and ethical values “and” occupational efficiency“ were not visible in the performing games ,and they were not confirmed. These two purposes contain other purposes that are realized through the theater games indirectly and after other purposes .The signs of the13 purposes confirmed in the current paper can be observed and tracked in different stages of a game ranging from statement of the problem by the trainer and directing the player toward participating ,discussing ,and looking for the solution to drawing conclusion and summing up .Those purposes are also evident in the motives of such games ‘developers .The results of this study clarified the rate of various games ‘effectiveness on education ,which allows us to redesign the games according to cultural and social conditions dominating the society .Moreover ,the simplicity of playing such games creates an opportunity for the trainers and the people interested in education field to form classes with purposes different from those of usual classes in schools ,institutes ,etc .and purposefully perform such games under the desired conditions .Therefore ,the purposes of education in the theater games are in line with the purposes presented by Frederick Mayer ,and it is expected that the country’s education system performs better than before by purposefully designing and applying such games.

Keywords: Purpose, Education, Theater Game, Child, Development

Naqali and Pansori; stagnation and dynamism (comparative study on two theatrical forms in Iran and Korea)

Majid Sarsangi

(PhD) Associate Professor ,Department of Dramatic Arts ,Faculty of Music and Dramatic Arts ,College of Fine Arts ,University of Tehran

Niloofar Zare

MA in Dramatic Literature, University of Tehran

Abstract:

“Pansori” is one of the traditional theatrical forms in south Korea that has many similarities with Persian “Naqali”. This form of entertainment has been favored by different social classes since a long time ago and it has been performed in social, political and cultural events. While Naqali has a significant place in Persian performing arts history, this theatrical form has kept its existence in South Korea and has many performing similarities with Persian Naqali. But, the interesting speck is that this theatrical form in Korea, contrary to Naqali in Iran has been able to update itself with modern subjects, thus keeping its existence with many audiences. One of the main goals of this essay is to determine the reasons for the downturn in Naqali’s performance and to analyze those reasons. Studying and perceiving Pansori and comparing it with Naqali can familiarize us with an important theatrical format in another culture. Also considering the roots of ancient theatrical forms in eastern countries and categorizing their similarities can uncover a similar cultural pattern, thus developing a wider theoretical horizon. In this article, while familiarising with Pansori and its performing methods, we will mention the subjects, the stories and in that order, we will analyze the reasons for the mentioned thesis.

The query of the research is to find out how with all the similarities to Naqali, Pansori was able to transform itself into a modernized and popular form of drama while this did not happen for Naqali. And if we can find a way to upgrade the performance form of Naqali with the results of this comparison.

Keywords: Pansori, South Korea, Iran, Traditional Theater, Naqali

Estimation of Energy Consumption of Meyerhold's Biomechanical Etudes Using Three Axis Accelerometer Technology

Alireza Hayel Moghadam

M.A. of Theater Acting, Farabi International Paradise, Art University

Mehdi Hamed Saghaian

PHD of Theater, Assistant Professor, Art Faculty of Tarbiat Modares University

Mehdi Khaleghi Tazaji

PHD of Sport Biomechanics, Assistant Professor, Physical Education Faculty, Kharazmi University

Abstract

Biomechanics is one of acting methods which has been innovated by Vsevolod Emiliovich Meyerhold (1874-1940) regarding to eastern Theater and Fredrick Winslow Taylor's theory of movement economy (1856-1915). "How much energy consumption would be indicated during movement mechanism of biomechanical etudes performance by actors?" This is basic question which would be answered according to this descriptive-analytic study. It is important in biomechanics because necessary basic data for next widespread researches related to actor nutrition science, metabolism, physical and environmental factors impacts on actor's acting, and similar subjects will experimentally provide for acting physiologists. The article presents field results attained from analytic investigation of registered numerical data collected by three axis Noraxon accelerometer concern to a few voluntary trained acting students. Tests have conducted on handclasp, slipping and slapping biomechanical etudes, at kinesiology clinic in Tehran. "Evaluation and measurement of energy consumption indexes in biomechanics is possible through experimental method"; this is major assumption of this paper. It's also emphasized that achieving a modification for biomechanical etudes operation is accessible through elimination of motion mechanisms redundant by video check of actor's simulation software file. Conclusion confirms assumptions and declares that such studies would be good infrastructure for physiology, kinesiology and pathology of actor's physical movement in Theater of the world.

Keywords: Vsevolod Meyerhold, Genadi Bogdanov, Biomechanical Etudes, Energy Consumption, Kinesiology, Fredrick Winslow Taylor.

A Survey on the Capacity of Theater and Performing Arts to Promote Tourism in the Isfahan Province

Maryam Shokrizadeh

MA., Department of Museum and Tourism, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan

Neda Torabi Farsani

Asst. Prof., Department of Museum and Tourism, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan

Sajjad Baghban Maher

Asst. Prof., Department of Museum and Tourism, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan

Abstract:

Performing arts as important parts of human culture can help to conserve societies cultural identity ,all around the world .People of Iranian plateau have known Theater and dance in several mixed forms of music, play ,drama or religious rituals and have used instruments like masks, costumes of animals or plants ,and musical instruments for rhythm ,at least since6 th millennium BC .From ancient times ,cultural mixed forms of dance ,play and drama have served rituals like celebration ,mourning and worship in this area .The actors of those plays were masters of music, dance ,physical acts and manners of expression .Artifacts with pictures of dancers ,players or actors were found in many of archaeological prehistoric and historical sites in Iran .The first initiation of theater and phenomena of acting can be traced in ceremonial theaters to glorify national heroes and legends and to summon the enemy .Naqqāli as one of the oldest forms of traditional Persian Theater, is performing and recounting stories in prose often accompanied by music, dance and decorative painted scrolls. Tazieh, is another form of traditional religious Persian Theater in which the drama is conveyed through music, narration, prose and singing. Kheimshab bazi is the Persian traditional puppetry which is performed in a small chamber. Likewise, many other forms of traditional and modern performing arts are common in Iran. Since performing arts are parts of activities in art tourism, it can attract audiences with specific interests. Therefore, identifying of performing

arts potentials can provide a new opportunity to attract audiences for tourism destinations.

Isfahan, with its magnificent historical squares, streets and buildings, is considered as a popular tourist destination and a major cultural and economic center of Iran. Identification of performing arts potentials in Isfahan province is a huge step to develop the tourism industry in this area both qualitative and quantitative. The main objective of this research is to investigate strengths and weaknesses, opportunities and threats of performing arts in Isfahan province. And a SWOT (mixed method) model was used in this regards.

In the first step, the data was gathered through an interview form with snow ball sampling method. Saturation has attained in 48 data. In the next step a questionnaire was designed according to previous interview forms in order to calculate the scores of determined items. Finally, the strategy was determined through SWOT matrix.

The results revealed that the competitive strategy which emphasis on products variety is the best strategy for promoting performing arts in Isfahan. The competitive strategies presented are as follow: the necessity of producing works of art based on custom and public interests and considering traditional performing arts; creation of a situation in which private section invests; supporting performing art groups financially to put them out of government control, creating a healthy and open competitive atmosphere among the formal and informal art groups; granting permission to display without objection; integration of both traditional and modern performances and presenting mutual works between artists of both styles.

Key words: Performing arts, Cultural tourism, Art tourism, Isfahan province.

Editorial

Seyyed Mostafa Mokhtabad9

A Survey on the Capacity of Theater and Performing Arts to Promote Tourism in the Isfahan Province

Maryam Shokrizadeh / Neda Torabi Farsani / Sajjad Baghban Maher...
..... 13

Estimation of Energy Consumption of Meyerhold's Biomechanical Etudes Using Three Axis Accelerometer Technology

Alireza Hayel Moghadam / Mehdi Hamed Saghaian/ Mehdi Khaleghi Tazaji35

Naqali and Pansori; stagnation and dynamism (comparative study on two theatrical forms in Iran and Korea)

Majid Sarsangi / Niloofar Zare53

Purposes of Education in the Theater Games

Mehrdad Rayani Makhsous / Behrad Bagheri73

How to translate dramatic narrative into dramatic space using mise en scene elements relying on the sense of place theory

Mohammad Hosein Abedi / Iraj Etesam / SeyyedMostafaMokhtabad Amreie/AzadeShahcheraghi.....95

The epic action versus the tragic action in the Aeschylus' tragedies

ErfanNazer.....115

■ Theater Quarterly

- **Proprietor:** Dramatic Arts Association
- **The Manager in Charge:** Shahram Karami
- **Editor:** Dr. Seyyed Mostafa Mokhtabad

• Members of the Editorial Board:

1. Dr. Farhad Nazerzadeh Kermani

(Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)

2. Dr. Seyyed Mostafa Mokhtabad

(Professor, Dramatic Arts, Tarbiat Modarres University)

3. Dr. Mahmoud Azizi

(Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)

4. Dr. Muhammad Bagher Ghahremani

(Associate Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)

5. Dr. Farzan Sojoudi

(Associate Professor, Cinema and Theater Faculty, Art University)

6. Dr. Behrouz Mahmoud Bakhtiari

(Associate Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)

7. Dr. Mehrdad Rayani Makhsoos

(Associate Professor, Azad Islamic University, Tehran Central Branch)

8. Nasrollah Ghaderi

(researcher)

- **Excutive Manager:** Dr. Mehdi Nasiri
- **Executive Administrator:** Elnaz EsmailPour
- **Persian Sub-editor:** Shirin Rezaeeyan
- **English Sub-editor:** Aisan Norouzi
- **Artistic Director:** Shima Tajally
- **Subscription:** Alireza Lotfali

• **printing:** Kowsar

• **Address:** Namayesh Publishing House, No. 10, Arshad Alley, South Aban St. Karimkhan Zand Blvd. Tehran.

• **Tel:** 88946669

• **Postal Code:** 15987745517

• **www:** quarterly.theater.ir

• **E-mail:** ft.drama@gmail.com

• Use of Content is Permitted Only With Reference.

This quarterly magazine has been publishing based on the license number 124/3434 dated on 2009/9/30 from "General Administration of Press of the Ministry of Culture and Islamic Guidance" and it has the degree of scientific-research magazine from No.56 (spring 2014) based on the license number 3/18/137232 dated on 2014/10/10 from "Ministry of Science, Research and Technology".

IN THE NAME OF GOD