

به نام خداوند بخشنده مهربان

فصلنامه علمی - پژوهشی تئاتر

شماره هفتاد و هفت / تابستان هزار و سیصد و نود و هشت

صاحب امتیاز: انجمن هنرهای نمایشی ایران

مدیر مسئول: شهرام کرمی

سرمدبیر: 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: مرجان سمندری

ویراستار فارسی: شیرین رضاییان

ویراستار انگلیسی: آیسان نوروزی

مدیر هنری: شیما تجلی

اشتراک: علیرضا لطفعلی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: چاپ کوثر

خیابان شهید قدوسی، ابتدای سبلان شمالی، پلاک ۱۸. (۸۸۴۲۹۵۵۳)

قیمت: ۱۲۰۰۰ 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 ۱۲۴/۳۴۳۴ به تاریخ ۸۸/۷/۸ اداره کل مطبوعات داخلی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتشر می‌شود و براساس مجوز شماره ۱۳۷۲۳۲/۱۸ 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

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 Lotus اندازه‌ی ۱۲ 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 براساس 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 نام خانوادگی، 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 آثار (کتاب، مقاله، نمایش، نمایشنامه، فیلم و...) در داخل گیومه و نام اشخاص (نویسنده، کارگردان و...) به صورت مورب حروفچینی شود.

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.

فهرست

- سخن سردبیر..... ۹
- کنش‌های دراماتیک از منظر جیمز تامس در قصه‌ی حضرت موسی (ع)
محمدعلی خبری، مهدی جوزی ۱۳
- دگردیسی مضحکه‌ی ایرانی در مواجهه با مدرنیسم
محمدحسین ناصر بخت ۳۵
- تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار رابرت ویلسون
مسعود دلخواه، پریسا آب‌تین ۶۱
- اثرسنجی واقعیت مجازی بر عملکرد صحنه‌پردازی تئاتر با تکیه بر آثار آستین وانگ
محمد رضا شریف‌زاده، سارا نوری ۷۹
- راهکارهای عملی طراحی نور برای اجرای تئاتر وحشت
محمد هاشمیان، نرگس یزدی ۱۰۵
- نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران
(مطالعات موردی: اردبیل)
وحید وزیری، سارا عالم، علی رضایی شریف ۱۳۳

سخن سردیر

ارسطو در کتاب «فن شعر» عناصر ساختاری شش گانه هنر تئاتر از قبیل پی رنگ، مضمون یا تم، شخصیت، سبک، موسیقی و مکان را به عنوان اندیشه‌ای محاکاتی برای شناسایی اثر دراماتیک بیان می‌کند؛ شاکله‌ای که در سیر تحول تاریخی این پدیده بخصوص بعد از رنسانس به دگرگونی و پیشرفت شگفت‌انگیز زیباشناسانه، فلسفی و زبانی دست می‌یازد که اوج آن را در آثار استریندبرگ در همزمانی با ونگوگ و گوگن به دلیل غلبه خردگرایی، مدرنیته و انسان‌گرایی بر اتمسفر اندیشگی خلاقیت تئاتری شاهد هستیم؛ جهشی دیالکتیکی که با ایسن و خانه عروسک تا برشت، بکت و ژنه و... در خلق متن نمایشی امتداد می‌یابد. ولی این پایان ماجرا و خلق شگفتی‌های متن دراماتیک نیست. حضور همزمان هنرمندان، نظریه‌پردازان و مخاطبین جدی در تئاتر، طراز خلاقیت صحنه‌ای آن را به شکل باورنکردنی ارتقا می‌دهد. با آرتو و جری از یک سو و میرهولد و اندیشه پست‌مدرنیسم در سوی دیگر، آن جهان اندیشگی مدرنیته تئاتری به پایان می‌رسد و روح و جانی تازه در صحنه و غایت تئاتر پدیدار می‌گردد. در این مدار نو، جهان نمایش میدان زبانی ناهمگون است، خوانش نظری جدیدی بر زاویه دید جهان غیرقابل حدس عمل دراماتیک غلبه می‌کند. به عبارتی صحنه محل بی‌تجربگی در عمل و بی‌معناسازی زبان می‌گردد به صورتی که هیچ‌گونه تعامل و فاهمه دوسویی در این دایره شکل نمی‌گیرد، بلکه ظهور سویه‌ای از تفاوت همه‌جانبه پدیدار می‌گردد؛ مناسباتی نوپدید و فوق‌العاده آوانگارد رقم می‌خورد که نام آن را باید عصر «پسادراماتیک» نامید. این مفهوم جدید همان خلاقیت پرفرمنسی و یا زبان ساختارشکنانه صحنه‌ای نو است که با زبان‌های گذشته صحنه‌ای متمایز است، چون متن پسادراماتیک صحنه‌ای، متنی نشانه‌شناسیک و خلاقیتی فراتر از آن چیزی است که به ظاهر و در فرم و صورت بیان می‌شود و یا مصداق

می‌یابد؛ این متن شاید با تفسیر قابل خوانش نباشد و نیاز به تأویل و معنای معنا داشته‌باشد، چون زمینه خوانش‌های متفاوتی را فراهم می‌نماید. این تحول و سنتز جدید در صحنه تئاتر بی‌شک همه قواعد خوانش و تحلیل متن و تئوری صحنه‌ای را از یونان تا به امروز به چالش می‌کشد. در این خوانش جدید باید تحلیل و تئوری زبان صحنه‌ای از قبیل گفتمان عملی و نقد نشانه‌معناشناختی را موردنظر قرارداد، برآیند دیالکتیکی جدیدی که متن نمایشی، اجرا و دریافت در آن از جهات گوناگون با هم متفاوتند و تنها راه خوانش اثر در چنین آوردگاهی همان تحلیل گفتمان و راهبرد نشانه‌شناسیک است تا به خوانشی از عناصر متکثر و پارادوکسیکال صحنه پس‌ادراماتیک از قبیل، بینامتنی، پیرامتنی، فرامتنی و متامتنی دست یافت.

کنش‌های دراماتیک از منظر جیمز تامس در قصه‌ی حضرت موسی (ع)

محمدعلی خبری (نویسنده مسئول)
مهدی جوزی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۴/۱۸
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۵/۰۸

کنش‌های دراماتیک از منظر جیمز تامس در قصه‌ی حضرت موسی (ع)

محمدعلی خبری

استادیار جهاد دانشگاهی، تهران، ایران

مهدی جوزی

کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده صدا و سیما، قم، ایران

چکیده

قصه‌ها و داستان‌های قرآن کریم دارای جنبه‌های نمایشی (درام) است و می‌توان آن‌ها را از این منظر مورد بررسی قرارداد. واژه‌ی نمایش (درام) در یونانی صرفاً به معنای کنش است. کنش مهم‌ترین عنصر درام است که با سایر آثار ادبی فرق اساسی دارد. جیمز تامس از نظریه‌پردازانی است که براساس فرم و روش فرمالیسم، متن نمایش را تحلیل و بررسی می‌کند. از نظر او تحلیل فرمالیستی نمایشنامه تابع اصول و شیوه‌های ارسطویی است و سعی در تحلیل بوطیقای ارسطو دارد. او در توضیح تقلید و عمل شخصیت، کنش‌های دراماتیک را به صورت کنش‌های جسمی و روان‌شناختی بیان می‌کند. کنش‌های جسمی به چهار صورت ورود و خروج، میزانشن، استفاده از وسایل خاص و فعالیت‌های خاص جسمی و کنش روان‌شناختی به صورت اقرار، دستور و نقشه‌ها بیان می‌شوند. این پژوهش در پی بررسی کنش‌های جسمی و روان‌شناختی در قصه حضرت موسی(ع) است و می‌خواهد به این سوال پاسخ‌دهد که آیا داستان حضرت موسی(ع) دارای کنش‌های جسمی و روان‌شناختی است؟ این کنش‌ها کدامند؟ روش تحقیق در این پژوهش، تجزیه اطلاعات به صورت استقرائی - تفسیری و توصیفی - تحلیلی است.

پس از بررسی، به این نتیجه خواهیم رسید که قصه حضرت موسی(ع) دارای کنش‌های جسمی و روان‌شناختی است و می‌توان به مهم‌ترین کنش‌های جسمی چون ورود و خروج‌ها، مانند ورود حضرت موسی(ع) به کاخ فرعون، میزانشن در صندوق بودن حضرت موسی(ع) هنگام نوزادی در رود نیل، استفاده از وسایل خاص مانند عصا و فعالیت خاص جسمی مانند معیوب کردن کشتی توسط حضرت خضر(ع) و مهم‌ترین کنش‌های روان‌شناختی چون دستورها مانند دستور فرعون به ساحران برای مقابله با حضرت موسی(ع)، اقرارها مانند اقرار قارون به اشتباهش و نقشه‌ها مانند نقشه آسیه همسر فرعون برای نگه داشتن حضرت موسی(ع) اشاره کرد.

واژگان کلیدی: قرآن، داستان موسی، نمایش، کنش جسمی، کنش روان‌شناختی

واژه‌ی نمایش (درام)^۱ در زبان یونانی صرفاً به معنای کنش^۲ است. نمایش کنشی تقلیدی است؛ کنشی برای تقلید یا بازنمایی رفتار بشر. در اینجا تاکید و تکیه بر کنش، سخت قاطع و تعیین‌کننده است. بنابراین نمایش یک قالب ادبی محض نیست (گرچه زمانی که گفتار نمایش به صورت نوشتار درآورده شود، می‌توان آن را ادبیات شمرد). عنصری که نمایش را نمایش می‌سازد دقیقاً بیرون و فراسوی واژه‌ها قرار دارد و عبارت از کنش یا عملکردی است که اندیشه و مفهوم مورد نظر پدیدآورنده‌ی اثر را تحقق کامل می‌بخشد (اسلین^۳، ۱۳۷۹: ۱۵). طبق این تعریف مهم‌ترین تفاوت نمایش و داستان‌کنش است و شخصیت برای به‌دست آوردن هدفش دست به عمل و کنش می‌زند. عمل و کنش مهم‌ترین عنصر نمایش است و بدون آن، نمایش معنایی ندارد.

جیمز تامس از نظریه‌پردازانی است که براساس فرم و روش فرمالیسم، متن نمایش را مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد و به همین دلیل کتابی با نام «تحلیل فرمالیستی متن نمایش» را تدوین کرده است. منظور از تحلیل فرمالیستی «جست‌وجوی ارزش‌های نمایشی قابل اجراست که نشان از یک الگوی متحد محوری دارد که از درون به نمایشنامه شکل می‌بخشد و تمامی بخش‌های آن را هماهنگ می‌سازد. منظور از ارزش‌های نمایشی قابل اجرا ویژگی‌هایی است که به‌کار بازیگران، کارگردانان و طراحان قوت می‌بخشد» (تامس، ۱۳۹۵: ۱۱). در هر صورت فرض اساسی تحلیل فرمالیستی بر این است که به جای نظریه‌های انتزاعی یا شرایط بیرونی که نمایشنامه با تأثیر از آن نوشته می‌شود، خود نمایشنامه مورد مطالعه قرارگیرد. از نظر جیمز تامس باید خود نمایشنامه، بدون هیچ شرایطی مورد بررسی قرار بگیرد. از نظر او «تحلیل فرمالیستی نمایشنامه معمولاً تابع اصول و شیوه‌های ارسطویی است» (همان، ۱۲) زیرا ارسطو اولین کسی است که در زمینه‌ی نمایش و تراژدی، نظریه‌پردازی کرده است و برای تدوین اصول تراژدی اقدام نموده است. ارسطو تراژدی را مشتمل بر شش جزء: داستان، اخلاق، گفتار، فکر، صحنه‌آرایی و آواز می‌داند. جیمز تامس سعی در توضیح و تبیین نظریات ارسطو دارد. باید توجه داشت ارسطو طرح را اصل نخست و روح نمایش می‌دانست و از آن به تقلید کنش و آرایش رویدادها یاد می‌کرد (همان، ۸۱). به همین دلیل جیمز تامس سعی در بیان انواع کنش‌ها و دسته‌بندی کنش‌ها دارد. از نظر او کنش‌ها به دو صورت کنش‌های جسمی (یا غیرکلامی) و کنش روان‌شناختی (کلامی) ظهور و بروز پیدا می‌کند زیرا شخصیت با حرکت و گفت‌وگو در نمایش دست به کنش می‌زند و داستان را پیش می‌برد.

کنش‌های جسمی کنش‌هایی هستند که در نمایش دیده می‌شوند و نیازی به کلام و گفتار بازیگران ندارند و به چهار کنش ورود و خروج‌ها (داخل یا خارج شدن بازیگر به صحنه)، میزانشن (کنشی که شخصیت در ارتباط با مکان انجام می‌دهد)، استفاده از وسایل خاص (ابزارهایی که در صحنه موجود است) و فعالیت‌های خاص جسمی (فعالیت‌هایی مانند حرکت، حالات چهره و فن بیان که در صحنه از بازیگر سر می‌زند) تقسیم‌بندی می‌شوند. کنش‌های روان‌شناختی، کنش‌هایی هستند که در درون شخص بازی ایجاد می‌شود و مخاطب آن‌ها را نمی‌بیند و بازیگر با کلام خود آن‌ها را بیان می‌کند و به سه کنش اقرارها (اعتراف‌هایی که شخصیت انجام می‌دهد)، دستورها (دستورهایی که شخصیت برای رسیدن به هدفش آن را بیان می‌دارد) و نقشه‌ها (نقشه‌ها و فکرهایی که شخصیت برای رسیدن به هدفش آن را بیان می‌دارد) تقسیم می‌شوند. شخصیت‌ها از نظر کنش در چهار گروه شخصیت اصلی، شخصیت‌های کمکی، شخصیتی که بعد می‌بخشد و شخصیت‌های تماتیک قرار می‌گیرند

(سینگر^۲؛ ۱۳۸۵: ۲۴۵-۲۳۳).

از سویی زبان قرآن که از برجستگی‌ها و جلوه‌های زیبایی و آفرینش‌های هنری بی‌مانندی بهره‌مند است، توجه خاصی به قصه و داستان پیامبران و پیشینیان نشان داده‌است و «بخش‌های قابل توجهی از قرآن‌کریم به بیان داستان‌های لطیف و آموزنده‌ای که ریشه در فطرت انسان دارند، اختصاص یافته و مفاهیم عقلی و مهمی از قبیل اثبات خدا، رسالت انبیا و معاد و بازگشت مردم در عرصه‌ی قیامت در قالب الفاظ شیرین و شیوای داستان بیان گردیده‌است و هیچ‌گاه خداوند این مفاهیم را تنها در لوای استدلال‌های منطقی محض به‌کار نبرده‌است» (کاظمی، ۱۳۷۹: ۸). از سوی دیگر این داستان‌ها و مضامین دارای ظرفیت‌های نمایشی هستند. «منظور از ظرفیت‌های نمایشی، توان یا امکان بالقوه تبدیل‌پذیری از نظر محتوا و شکل به اثر نمایشی و درام است. اصولاً یک جریان به صورت یک واقعه طبیعی در جهان خارج یا در ذهن به عنوان یک تجربه در زندگی انسان اتفاق می‌افتد. ظرفیت نمایشی یعنی ظرفیت یک جریان یا واقعه یا تجربه در زندگی انسان. داستان‌ها و مضامین قرآن‌کریم سرشار از واقعه‌ها و جریان‌ها و تجربه‌ها در زندگی انسان برای عبرت‌گیری است» (خبری، ۱۳۸۷: ۱۰۹). اما باید توجه داشت که هدف قرآن از بیان قصه، سرگرمی و داستان‌سرایی نیست بلکه قصه‌ابزاری برای هدایت مردم است. یکی از قصه‌های قرآن، قصه حضرت موسی (ع) از پیامبران اولوالعزم است که قرآن‌کریم داستان زندگی وی را در مقایسه با سایر پیامبران، با تفصیل بیشتری بیان کرده‌است. این مطلب نشان می‌دهد که قرآن به عنوان کتاب کامل دعوت و انسان‌سازی و جامعه‌سازی به زندگی حضرت موسی توجه زیادی داشته‌است. روش تحقیق در این پژوهش، تجزیه اطلاعات به صورت استقرائی - تفسیری و توصیفی - تحلیلی است.

در این قصه ابتدا شخصیت‌ها براساس کنشی که انجام می‌دهند به چهار دسته شخصیت اصلی، شخصیت‌های کمکی، شخصیتی که بعد می‌بخشد و شخصیت‌های تماتیک تقسیم می‌شوند و بعد کنش‌های جسمی و روان‌شناختی هر شخصیت مورد تحلیل و بررسی قرار می‌گیرد. با بررسی کنش‌های جسمی و روان‌شناختی از منظر جیمز تامس در قصه حضرت موسی (ع) می‌توان به این مهم دست یافت که این قصه دارای مهم‌ترین عنصر نمایش یعنی کنش است و می‌توان با اقتباس از این قصه، متن نمایشی آن را ساخت و پرداخت کرد. قصه‌ی حضرت موسی (ع) می‌تواند یک نمونه از قصه‌های قرآن باشد که قابلیت نمایشی شدن دارد و همچنین می‌توان از دیگر قصه‌های قرآن، متن‌های نمایشی اقتباس کرد. این پژوهش در پی پاسخ به این سوال‌هاست:

۱- تحلیل فرمالیستی نظریه جیمز تامس در داستان حضرت موسی (ع) کدام است؟

۲- کنش‌های جسمی و روان‌شناختی جیمز تامس در قصه حضرت موسی (ع) کدامند؟

پیشینه‌ی تحقیق

موضوعات و مضامین و داستان‌های قرآن‌کریم همواره مورد توجه پژوهشگران و هنرمندان رشته‌های مختلف هنری از جمله هنر نمایش بوده‌است. یه مقالاتی که به بررسی نمایش و الگوهای نمایشی در قرآن پرداخته‌اند یا مقالاتی که در زمینه‌ی کنش در داستان‌ها و قصه‌ها صورت گرفته‌است، می‌پردازیم:

- مؤلفه‌های کنش از منظر قرآن‌کریم نوشته‌ی فاضل حسامی و محمد رفیق، سال ۱۳۹۷.

این نوشتار درصدد آن است که مؤلفه‌های «حین کنش» را با روش استقرایی - تفسیری و توصیفی - تحلیلی در قرآن‌کریم از منظر مطالعات اجتماعی مورد بررسی قرار دهد و به

این پرسش پاسخ گوید که «از منظر قرآن کریم کنش از چه مؤلفه‌هایی تشکیل می‌شود؟». با مرور آیات شریفه می‌توان اذعان داشت که دامنه مفهومی کنش در قرآن کریم عبارت است از: «کسب»، «صنع»، «فعل»، «عمل»، «حسن» و «سوء». بررسی آیات نشان می‌دهد که قرآن کریم تقریباً بیست مرحله «حین کنش» را بیان کرده است، از قبیل: احساس نیاز، تصور، سنجش، مقایسه، مشورت، شوق، گزینش، خواستن، تصدیق، نیت، دلیل و علت، اراده، تصمیم نهایی، عزم، توکل، تدبیر، اقدام، سعی، انجام، صبر و استقامت. برای تعیین مؤلفه‌ها، مکانیسم، ترتیب، شدت و ضعف مؤلفه‌های یک کنش، اول باید نوع کنش مشخص شود، چون لازم نیست هر کنش همه این مؤلفه‌ها را دارا باشد. تقسیم مؤلفه به سه قسم و استخراج حداکثر مراحل برای کنش از نوآوری‌های تحقیق است.

- بررسی داستان کودکی حضرت موسی (ع) در سوره قصص بر پایه الگوی روایی گریماس نوشته‌ی رحمان عشریه، مرتضی سازجینی و سید محمد موسوی، سال ۱۳۹۶.

در این بررسی، سعی شده براساس الگوی روایی گریماس، داستان کودکی حضرت موسی (ع) بررسی شود و برهمین اساس، این نتایج حاصل گردیده است: ۱- نقش محوری عنصر الهی در قصص قرآنی و تأثیر آن در پیشبرد روند اصلی. ۲- تقسیم پیکره کلیدی این داستان قرآنی بر وجود دو عنصر در حال پیکار و تغلب کنش‌گر توکل‌کننده بر خدا. ۳- بیشتر قصص قرآنی، بویژه این داستان، در حال انتقال روحیه توحیدمحوری به مخاطبین خود است.

- الگوی روایی داستان حضرت موسی (ع) با تکیه بر نظریه‌ی ژپ لیت و لت نوشته‌ی فاطمه سعیده اقارب پرست و مهدی مطیع، سال ۱۳۹۷.

این پژوهش به روش توصیفی تحلیلی و با هدف تحلیل شیوه روایی داستان، همراه با بررسی و تحلیل عناصر زبانی براساس نظریه «ژپ لیت و لت»، پیشنهادی برای حل پیچیدگی‌ها و رفع تعارض‌های ظاهری با توجیه ناهمخوانی داستان‌های قرآنی با متون کهن است. این نظریه به تحلیل نوع روایت، شامل روایت دنیای داستان ناهمسان و همسان می‌پردازد. یافته‌های این تحلیل نشان می‌دهد که داستان موسی (ع) از نظر گونه روایی، ناهمسان و به صورت تلفیقی متن‌نگار و کنش‌گر روایت شده است. نوع زاویه دید، بیرونی و از نوع دانای کل است و الگوی طرح‌های داستان دارای ساختاری کامل است. نقش الگویی در ماجراهای زندگی موسی (ع)، مخاطب را با آموزنده‌ترین برداشت‌های تفسیری روبه‌رو می‌کند و دانای کل با پردازشی مطلوب در مؤلفه‌های روایت‌گری، سلوک معنوی را در دشوارترین عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی برای خواننده ترسیم می‌کند و این چنین زبان قرآن را برای مخاطب، گویا و فصیح می‌گرداند.

- شیوه‌های شخصیت‌پردازی غیرمستقیم (کنش، گفتار و نامگذاری) در رمان زقاق‌المدق اثر نجیب محفوظ نوشته‌ی علی اصغر حبیبی، حمیده امیرحاجلو و فتاح علیپور، سال ۱۳۹۵.

جستار پیش روی بر آن است تا به بررسی و تحلیل شخصیت‌های رمان، اعم از فرعی و اصلی، ایستا و پویا، مثبت و منفی، راضی و ناراضی و شیوه‌ی شخصیت‌پردازی غیرمستقیم (کنش، گفتار و نامگذاری) در آن بپردازد. نتایج پژوهش حاکی از آن است که شخصیت‌های این داستان، غالباً ایستا و نمونه واقعی افرادی هستند که در جامعه‌ی مصر زندگی می‌کنند. در پردازش شخصیت‌ها اگرچه نویسنده از تمام شیوه‌ها استفاده کرده، اما بیشتر به شخصیت‌پردازی از طریق گفت‌وگو و نامگذاری اشخاص اعتنا داشته است.

- ظرفیت‌های نمایشی قصه حضرت یوسف (ع) در قرآن کریم نوشته‌ی محمدعلی خبری، سال ۱۳۸۷.

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی (ع)

هدف این مقاله بررسی فراوانی ظرفیت‌های نمایشی این داستان است. مطالعه‌ی حاضر از نوع حقیقی - توصیفی است و طی آن ضمن بررسی خاستگاه درام و نمایش و ویژگی‌های دراماتیک در متون نمایشی به مسایلی چون تم، طرح، کشمکش و انطباق و مقایسه‌ی مدل نمایشی گریماس و ساختار هرم فریتاگ درباره‌ی قصه‌ی حضرت یوسف(ع) می‌پردازد. هر کدام از این پژوهشگران کمر همت بر بسته‌اند تا به اندازه‌ی وسع خویش از این دریای بیکران رحمت‌الهی کسب فیض کنند، با این وجود پژوهشی پیرامون بررسی کنش‌های جسمی و روان‌شناختی مبتنی بر نظریه جیمز تامس در داستان‌های قرآنی صورت نگرفته‌است.

بحث و بررسی

جیمز تامس از نظریه‌پردازانی است که براساس فرم و روش فرمالیسم، متن نمایش را مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد و به همین دلیل کتابی با نام تحلیل فرمالیستی متن نمایش را تدوین کرده‌است. منظور از تحلیل فرمالیستی «جست‌وجوی ارزش‌های نمایشی قابل اجراست که نشان از یک الگوی متحد محوری دارد که از درون به نمایشنامه شکل می‌بخشد و تمامی بخش‌های آن را هماهنگ می‌سازد. منظور از ارزش‌های نمایشی قابل اجرا ویژگی‌هایی است که به کار بازیگران، کارگردانان و طراحان قوت می‌بخشد» (تامس، ۱۳۹۵: ۱۱). فرمالیسم ریشه در مطالعات زبان‌شناختی بویژه نظرات سوسور دارد. سوسور مطالعه‌ی هم زمانی زبان را (در یک دوره‌ی معین) به جای مطالعه‌ی در زمانی (تاریخی) مطرح کرد. وی ارجاع واژه به شیء یا حالت خارج از ذهن را رد کرد و گفت که هر واژه نشانه‌ای است که از دال و مدلول تشکیل شده‌است.

دال، صورت یا نوشتار یا طرحی است که با مدلول خود یعنی تصویر ذهنی، ارتباطی قراردادی دارد (مقدادی، ۱۳۷۸: ۳۱۳). از نظر جیمز تامس باید خود نمایشنامه بدون در نظر گرفتن هیچ شرایطی مورد بررسی قرار بگیرد. از نظر او «تحلیل فرمالیستی نمایشنامه معمولاً تابع اصول و شیوه‌های ارسطویی است» (تامس، ۱۳۹۵: ۱۲). اولین کسی که در زمینه‌ی نمایش و تراژدی نظریه‌پردازی کرده و برای تدوین اصول تراژدی اقدام کرده‌است، ارسطو است. ارسطو تراژدی را مشتمل بر شش جزء: داستان، اخلاق، گفتار، فکر، صحنه‌آرایی و آواز دانسته و آن را چنین تعریف می‌کند: تراژدی عبارت است از تقلید یک عمل جدی و کامل که دارای طول معینی باشد، سخن در هر قسمت آن به وسیله‌ای مطبوع و دلنشین گردد، تقلید به صورت روایت نباشد و در صحنه‌ی نمایش به عمل درآید و وقایع باید حس رحم و ترس را برانگیزد تا تزکیه‌ی این عواطف را موجب گردد (ارسطو، ۱۳۷۷: ۶۵). ارسطو طرح (داستان) را اصل نخست و روح نمایشنامه می‌داند و از آن به تقلید و آرایش رویدادها یاد می‌کرد (تامس، ۱۳۹۵: ۸۱). چنانچه گفته است «ترکیب وقایع (داستان) مهم‌ترین جزء از اجزای شش‌گانه است» (ارسطو، ۱۳۷۷: ۷۱) می‌توان چنین برداشت کرد که طرح یا داستان، اصل اساسی نمایش است که به وسیله‌ی کنش و تقلید بازیگر بیان می‌شود و تا کنشی نباشد داستانی بیانی نمی‌شود. واژه‌ی نمایش در یونانی صرفاً به معنای کنش است. نمایش، کنشی تقلیدی است، کنشی برای تقلید یا بازنمایی رفتار بشر. در اینجا تاکید و تکیه بر کنش، سخت قاطع و تعیین‌کننده است. بنابراین نمایش یک قالب ادبی محض نیست (گرچه زمانی که گفتار نمایش به صورت نوشتار درآورده شود، می‌توان آن را ادبیات شمرد). عنصری که نمایش را نمایش می‌سازد دقیقاً بیرون و فراسوی واژه‌ها قرار دارد و عبارت از کنش یا عملکردی است که اندیشه و مفهوم مورد نظر پدیدآورنده‌ی اثر را تحقق کامل می‌بخشد (اسلین، ۱۳۷۹: ۱۵). طبق این تعریف مهم‌ترین

تفاوت نمایش و داستان، کنش است و شخصیت برای به دست آوردن هدفش دست به عمل و کنش می زند. کنش، عنصر کلیدی شخصیت است و بدون آن، اثر دراماتیک خلق نمی شود، به دلیل آنکه بقیه عناصر درام در ارتباط مستقیم با کنش های شخصیت پیش می روند. کنش دراماتیک را این گونه تعریف کرده اند: «اعمالی هستند که در ارتباطی تنگاتنگ با پیشرفت وقایع داستان، بر ملا کردن خصوصیات اشخاص بازی و ایجاد فضای لازم برای وقوع حوادث هستند. به طور خلاصه می توان گفت، اعمال دراماتیک اعمالی هستند که حذف آن ها از نمایشنامه خللی در فهم مطالب موجود در آن ایجاد خواهد کرد. برای مثال، اگر افتادن دستمال از دست دزدمونا و برداشتن آن از روی زمین توسط امیلیا را حذف کنیم، حوادث بعدی، آن گونه که هم اکنون در نمایشنامه ی اتللو وجود دارد، به وقوع نخواهد پیوست و شاید هم فاجعه ی اصلی اساسا هیچ گاه روی ندهد» (مکی، ۱۳۹۲: ۱۱۵). جیمز تامس در کتاب تحلیل فرمالیستی متن نمایشی از دو کنش دراماتیک جسمی و روان شناختی نام می برد و بر این نکته تاکید می کند که طرح داستانی باید دارای کنش جسمی و روان شناختی باشد وگرنه طرح ناقص است و در آن چیزی از قلم افتاده است (تامس، ۱۳۹۵: ۸۲). کنش های جسمی کنش هایی هستند که در صحنه دیده می شوند و می توان این کنش ها را کنش های غیر کلامی نامید. از سوی دیگر کنش های روان شناختی کنش هایی هستند که در کلام جاری می شوند و اشخاص بازی آن ها را بیان می کنند. در ادامه، ابتدا انواع شخصیت براساس کنش را می آوریم و طبق نظر جیمز تامس به تعریف هر کدام از کنش های جسمی و روان شناختی می پردازیم:

شخصیت و انواع آن

مهم ترین عنصر متقل کننده ی تم داستان و مهم ترین عامل طرح داستان، شخصیت داستانی است. تقریباً تمام داستان ها در گسترش طرح و ارائه تم خود از شخصیت های داستانی یاری می جویند که معمولاً انسانند (یونسی، ۱۳۷۹: ۳۳). شخصیت ها از نظر کارکرد در چهار گروه قرار می گیرند: شخصیت اصلی، شخصیت های کمکی، شخصیتی که بعد می بخشد و شخصیت های تماتیک.

۱. شخصیت های اصلی

شخصیت های اصلی عمل می کنند. کسانی هستند که مسؤولیت به پیش راندن روایت را به عهده دارند. نقطه تمرکز داستان هستند. کشمکش اصلی را فراهم می سازند و به قدر کافی جالب توجه اند که ما را دو یا سه ساعت در پی خود بکشند. شخصیت اصلی، قهرمان است. این شخصیت همان است که داستان درباره ی اوست. هر قهرمان باید شخص مخالفی داشته باشد تا کشمکش دراماتیک فراهم شود. این شخص، ضد قهرمان است (سینگر، ۱۳۸۵: ۲۳۳).

۲. شخصیت های کمکی

شخصیت اصلی به تنهایی نمی تواند مسیر داستان را طی کند و برای رسیدن به هدف نیازمند شخصیت های کمکی است تا همراه وی باشند و کمکش کنند. شخصیت های کمکی همان کسانی هستند که اطلاعات می دهند، هل می دهند، به پیش می کشند، وادار به تصمیم گیری می کنند و به شخصیت اصلی جان می بخشند (همان، ۲۳۵).

۳. شخصیت هایی که ابعاد دیگری اضافه می کنند

اگر داستان خطی باشد و قهرمان با دریافت کمک از جانب یک یا دو شخصیت محرک به هدف دست یابد، علاقه شما به تدریج از بین خواهد رفت. همیشه چند شخصیت در فیلمنامه اند که برای چند بعدی کردن داستان و شخصیت اصلی به کار می روند. این، لزوماً به

کنش های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصر حضرت
موسی (ع)

معنی چند بعدی شدن شخصیت نیست، بلکه به این معنی است که خود اثر به علت حضور این شخصیت‌ها بعد بیشتری پیدا می‌کند.

بسیاری از آثار شخصیت‌های مضحک یا کمیک به کار می‌برند. کارکرد این شخصیت، سبک کردن داستان و دادن فرصتی به تماشاگر برای رهایی احساسی ناشی از ارائه طنز است. در آثار شکسپیر حتی در جدی‌ترین داستان‌هایش، معمولاً شخصیتی هست که ما را می‌خنداند. نمونه بارز این شخصیت، فالستاف هنری پنجم - قسمت اول و دوم - است (همان، ۲۴۰).

در خیلی از داستان‌ها، شخصیتی را می‌بینیم که با قهرمان تضاد دارد. در «شاهد»، دانیل شخصیت متضاد جان بوک است. حضور دانیل، شخصیت جان را برجسته‌تر می‌سازد و به وی بعد می‌بخشد، طوری که ما خصوصیات جان را بهتر درک کنیم (همان، ۲۴۱). شخصیت‌های متضاد کمک می‌کنند تا ما شخصیت اصلی را به سبب تفاوت میان آن‌ها بهتر ببینیم. مانند تابلو نقاش، بافت و نقطه تمرکز برای برجسته ساختن رفتارهای ظریف شخصیت به کار گرفته می‌شوند (همان، ۲۴۲).

۴. شخصیت‌های تماتیک

چندین شخصیت در خدمت بیان و القای درونمایه اثر قرار می‌گیرند. کارگردان برای انتقال درونمایه، دست یاری به سوی شخصیت دراز می‌کند. در بسیاری از داستان‌های پیچیده‌ی متکی به درونمایه، یک شخصیت عادل وجود دارد که ضامن انتقال صحیح درونمایه و برداشت درست تماشاگر است (همان، ۲۴۲). بعضی شخصیت‌های تماتیک، درونمایه را با نمایش نقطه نظرهای گوناگون بعد می‌بخشند و به این ترتیب به انتقال و پیچیدگی فکر مطرح در اثر کمک می‌کنند. این شخصیت‌ها را می‌توان شخصیت «فریاد...» نامید (همان، ۲۴۴).

کنش جسمی

منظور از کنش جسمی این است که «شخصیت‌ها عملاً چه کاری بر روی صحنه انجام می‌دهند. استانیسلاوسکی در آفرینش نقش از اصطلاح کنش جسمی برای توصیف فعالیت‌های برونی بهره گرفت» (تامس، ۱۳۹۵: ۸۲) به عبارت دیگر اعمالی که در روی صحنه از بازیگر سر می‌زند و دیده می‌شود. کنش‌های جسمی به وسیله ورودها و خروج‌ها، میزانشن، وسایل صحنه و فعالیت‌های خاص جسمی در نمایش بیان می‌شوند.

۱- ورود و خروج‌ها

ورود و خروج در نمایشنامه‌ها تقریباً با آغاز و انجام در موسیقی مساوی است. هر دو کنشی را شروع و تمام می‌کنند. در یک نمایشنامه، کنش معمولاً، و نه همواره، با یک ورود آغاز و با یک خروج تمام می‌شود. رفت و آمد غالباً به‌طور قابل ملاحظه‌ای کنش یک صحنه را تحت‌تاثیر قرار می‌دهد (همان، ۸۴-۸۳).

۲- میزانشن

در زبان فرانسه، میزانشن یعنی به صحنه آوردن یک کنش و اولین بار به کارگردانی نمایشنامه اطلاق شد. نظریه‌پردازان سینما، که این اصطلاح را به کارگردانی فیلم هم تعمیم داده‌اند، آن را برای تاکید بر کنترل کارگردان بر آنچه که در قاب فیلم دیده می‌شود به کار می‌برند. همچنانکه از اصلیت تئاتری این اصطلاح برمی‌آید، میزانشن شامل آن جنبه‌هایی است که با هنر تئاتر تداخل می‌کنند: صحنه‌آرایی، نورپردازی، لباس و رفتار بازیگران. کارگردان با کنترل میزانشن رویدادی را برای دوربین به صحنه می‌برد (بوردول و تامسون، ۱۳۹۴: ۱۵۷). جیمز تامس میزانشن را این‌گونه تعریف کرده‌است: «میزانشن حرکات و موقعیت مکانی

شخصیت‌هاست» (تامس، ۱۳۹۵: ۸۴). و منظور او از میزانشن موقعیت‌های صحنه‌ای است که بر روی صحنه خلق می‌شوند.

۳- استفاده از وسایل

سومین نوع کنش استفاده از وسایل دستی و صحنه‌ای است. آنچه استفاده از آن‌ها را خاص می‌گرداند واقعیت جسمی آن‌ها بر روی صحنه است. از آنجا که وسایل جزو محدود چیزهایی هستند که در اجرا واقعیت عینی دارند، رشته‌ای ارتباطی با دنیای واقعی به وجود می‌آورند و فرصت‌هایی را برای امور صحنه‌ای ایجاد می‌کنند (همان، ۸۶).

۴- فعالیت‌های خاص جسمی

این دسته از کنش‌ها شامل تمام انواع فعالیت‌های نامتعارفی می‌شود که ذیل عنوان‌های قبلی قرار نمی‌گیرند. کارهایی از قبیل نزاع صحنه‌ای، نواختن آلات موسیقی، رقصیدن، آکروبات بازی و هر حرکتی که نیاز به دانش یا مهارت خاص بازیگران داشته باشد (همان، ۸۸). بازیگر با استفاده از سه تکنیک حرکت، فن بیان و حالات چهره، نقش خود را بیان می‌کند (پوردوفکین، ۱۳۷۰: ۲۸۰-۲۷۹).

۱- حرکت

حرکت یا عمل، وسیله‌ای است اساسی برای به منصه‌ی ظهور رساندن و متجلی کردن هرچه بیشتر خصوصیات اخلاقی، آرزوها، تمایلات درونی و اهداف شخص بازی. از طریق حرکت و عمل آنچه را که ذهنی است و در درون شخص بازی می‌گذرد و قابل رویت نیست، تجسم می‌بخشیم (مکی، ۱۳۹۲: ۱۱۳).

۲- فن بیان

قسمت بزرگی از وقت روی صحنه‌ی بازیگر صرف ادای جملات می‌شود. بدین سبب منطقی است که بازیگر از صوتی انعطاف‌پذیر و بیان خوب و تعلیم‌دیده‌ای برخوردار باشد. حداقل شرط لازم آن است که بتواند به وضوح و به‌طور مشخص و با صوتی در حد شنیدن، بدون لهجه‌ی محلی صریح و گیج‌کننده، با صدایی که زننده و ناخوشایند نباشد صحبت کند (هولتن، ۱۳۷۶: ۵۵).

۳- حالات چهره (میمیک)

اصطلاح میمیک چنین تفسیر می‌شود: احساسات و اندیشه به حسب شکل و حرکت اجزاء صورت و رابطه‌ی آن‌ها با یکدیگر روی چهره نمودار می‌گردد (خلج، ۱۳۸۳: ۴۴). منظور از حالات چهره، نشان دادن حالات درونی انسان است مثلاً عصبانیت را با اخم نشان می‌دهیم و شادی را با لبخند زدن و خندیدن.

کنش‌های روان‌شناختی

طرح، فراتر از پاره‌ای کنش‌های ابداعی جسمی است زیرا طرح در کنار ویژگی‌های بیرونی، درون شخصیت‌ها نیز به وقوع می‌پیوندد و حالات درونی آنان را نیز همچون شرایط بیرونی‌شان دستخوش تغییر می‌کند. این وجه درونی را عموماً روان‌شناختی یا کنش درونی می‌خوانند. کنش روان‌شناختی به جای حیات جسمی با حیات ذهنی، روحی و حسی شخصیت‌ها مرتبط است (تامس، ۱۳۹۵: ۹۰). کنش‌های روان‌شناختی به وسیله‌ی گفت‌وگو بیان می‌شوند.

دیالوگ واژه‌ای فرانسوی و مأخوذ از زبان یونانی است (دهخدا، ۱۳۵۱) که در اصطلاح ادبی بویژه داستانی و نمایشی به مکالمه و صحبت کردن با هم و مبادله‌ی احساسات و اندیشه‌ها میان دو یا چند نفر اطلاق می‌شود (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۱۱۷۹). هنگامی که کنش روان‌شناختی

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی(ع)

آشکارا از طریق گفت‌وگو بیان شود، معمولا به سه شیوه ظهور می‌کند: اقرارها، نقشه‌ها و دستورها.

۱- اقرارها

ساده‌ترین شکل کنش‌های روان‌شناختی هستند که در گفت‌وگو بیان می‌شوند. یک اقرار صرفا بیان حقیقت یا اظهارنظر مثبتی در مورد امر حقیقی است، مثلا جمله‌ی کتاب مال جیل است یا جان از راه رسید (تامس، ۱۳۹۵: ۹۰).

۲- نقشه‌ها

نقشه، روش مشروح و از پیش صورت‌بندی شده برای انجام کاری است. برخی نقشه‌ها ممکن است خیلی ساده باشند مثلا «اول همه توی خونه‌ی ما جمع می‌شیم و بعدش می‌ریم سینما». یا ممکن است دقیق و به صورت مجموعه‌ی پیچیده‌ی کنش‌های مرتبطی باشند که به هدف نهایی می‌انجامند مانند نقشه‌ی فرود آمدن یک فضانورد بر کره‌ی ماه (همان، ۹۳).

۳ دستورها

دستور، جمله‌ای است همراه با احساس درونی ضرورتی فوری، چنان که از جمله‌ی «باید این کار صورت بگیرد» پیداست (همان، ۹۶). دستورها برای پیشبرد نمایشنامه موجد رویدادهایی هستند که شخصیت‌ها باید با آن روبه‌رو شوند (همان، ۹۹).

داستان حضرت موسی(ع)

حضرت موسی(ع) از پیامبران اولوالعزم، دارای شریعت و کتاب مستقل (به نام تورات) است. او از نسل حضرت ابراهیم(ع) است. حضرت موسی(ع) ۲۴۰ سال عمر کرد. قصه حضرت موسی(ع) به پنج دوره دسته‌بندی شده و اجزای کنش‌های جسمی و روان‌شناختی نظریه جیمز تامس در هر دوره از زندگی ایشان تجزیه و تحلیل می‌گردد.

تجزیه و تحلیل

- دوره کودکی و پرورش حضرت موسی(ع) در کاخ فرعون:

یک شب فرعون خواب دید آتشی شعله‌ور شد و به خانه‌های قبطیان افتاد. معبران گفتند نوزادی از بنی‌اسرائیل به دنیا می‌آید و نابودی فرعونیان، به‌دست او انجام می‌شود. فرعون دستور داد زنان را از همسرانشان جدا کنند و همه‌ی نوزادان پسر که به دنیا می‌آیند را بکشند، ولی در نیمه همان شب، عمران با همسرش یوکابد همبستر شدند و نطفه موسی(ع) منعقد گردید. حضرت موسی(ع) به‌طور مخفیانه به دنیا آمد و مادرش برای حفظ نوزاد با الهام الهی او را در صندوقی گذاشت و صندوق را به رود نیل انداخت. فرعون و همسرش آسیه روزی در کنار رود نیل صندوقچه‌ای را دیدند که امواج دریا آن را حرکت می‌داد، به‌دستور فرعون بی‌درنگ آن صندوقچه را گرفتند و نزد فرعون آوردند، آسیه در صندوق را گشود، ناگاه چشمش به نوزادی نورانی افتاد، همان لحظه محبت موسی(ع) در قلب آسیه جای گرفت. وقتی که فرعون نوزاد را دید، خشمگین شد و گفت: «چرا این پسر کشته نشده‌است؟! آسیه گفت: «این پسر از بچه‌های این سال نیست، و تو فرمان داده‌ای که پسرهای نوزاد این سال را بکشند، بگذار این کودک بماند.» و همسرش آسیه، با بکار بردن انواع شیوه‌ها، از کشتن موسی(ع) جلوگیری نمود و پیشنهاد کرد تا آن طفل را به فرزندی قبول نموده و برایش دایه‌ای انتخاب نماید. زیرا که از نعمت داشتن پسر محروم بودند (محمدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۲۹۳-۲۸۴).

- کنش‌های دوران کودکی

دوران کودکی حضرت موسی(ع)، دورانی است که قصه آغاز می‌شود و ما شاهد کنش‌های آغازین این قصه هستیم:

- ۱- (کنش جسمی) کنش ورود و خروج: ورود حضرت موسی(ع) به کاخ فرعون در زمانی که ایشان نوزاد بودند که این کنش مربوط به شخصیت اصلی است.
- ۲- کنش جسمی (میزانسن): در صندوق بودن حضرت موسی(ع) زمانی که مادرش او را به آب انداخت. این در صندوق بودن به عنوان کنش میزانسن است.
- ۳- کنش جسمی (کنش استفاده از وسایل خاص): صندوقی که حضرت موسی(ع) در نوزادی در آن بودند. صندوق به عنوان وسیله‌ای خاص در این قصه به کار رفته است.
- ۴- کنش روان‌شناختی (کنش دستوری): دستور فرعون به کشتن نوزادان چون خواب دید که حکومتش توسط نوزادی که به دنیا می‌آید از بین می‌رود به همین دلیل دستور داد نوزادان را بکشند. فرعون شخصیتی است که به قصه بعد می‌بخشد و در تضاد با حضرت موسی(ع) است.

۵- کنش روان‌شناختی (کنش نقشه‌ها): نقشه آسیه برای نگه داشتن حضرت موسی(ع) به عنوان فرزند و گفت‌وگویش با فرعون که با نقشه‌ای که این کودک برای امسال نیست و می‌تواند فرزند ما باشد، توانست مانع کشته‌شدن حضرت موسی(ع) شود. آسیه در این قصه شخصیت کمکی است که به حضرت موسی(ع) کمک می‌کند.

- دوران هجرت حضرت موسی(ع) از مصر به مدین و زندگی در کنار حضرت شعیب(ع):
هنگامی که موسی(ع) به حد رشد رسید، روزی وارد شهر شد و دید دو نفر گلاویز شده‌اند، یکی از آنها از بنی‌اسرائیل و دیگری از فرعونیان بود. موسی به یاری مظلوم شتافت و مشت محکم بر سینه مرد فرعونی زد و او مرد. بعد آنکه موسی(ع) یکی از قبطیان را کشت، یکی از خویشاوندان فرعون به نام مؤمن آل فرعون از اخبار جلسه مشورت فرعونیان اطلاع یافت و از آنجا که او در نهان به موسی(ع) ایمان داشت، خود را محرمانه به موسی(ع) رسانید و گفت: «ای موسی! این جمعیت (فرعون و فرعونیان) برای اعدام تو به مشورت پرداخته‌اند، بی‌درنگ از شهر خارج شو که من از خیرخواهان تو هستم». موسی(ع) تصمیم گرفت به سوی سرزمین «مِذین» برود و از چنگال ستمگران بی‌رحم نجات یابد. موسی(ع) از کرده خود پشیمان شد و آن را کاری شیطانی شمرد و از گناهی که مرتکب شده‌بود، از خدای خود طلب بخشش کرد و نزدش تضرع و زاری نمود تا توبه‌اش را بپذیرد و او را یاور تبهکاران قرار ندهد و خداوند او را بخشید و توبه‌اش را پذیرفت. موسی(ع) هنگامی که به نزدیک مدین رسید، مردمی را دید که در کنار چاهی چهارپایان خود را سیراب می‌کردند و دو دختر را دید که به چاه نزدیک نمی‌شوند، پس به کمک آن دختران رفت و سنگ بزرگ روی چاه کناری را برداشت و گوسفندهای آن دختران را آب داد. آن‌ها دختران شعیب(ع) بودند و شعیب(ع) دخترش را نزد موسی(ع) فرستاد تا او را به خانه دعوت کند، موسی(ع) به سوی خانه شعیب(ع) حرکت کرد، در مسیر راه، دختر شعیب در برابر باد قرار گرفت، موسی(ع) به دلیل حیا به او گفت: تو پشت سر من بیا، هرگاه از مسیر راه منحرف شدم، با انداختن سنگ، راه را به من نشان بده. «صغور» توانایی، وقار و جوانمردی موسی(ع) را دیده و به او علاقه‌مند شده‌بود، پس به پدرش پیشنهاد داد: ای پدر! این جوان را برای نگهداری گوسفندان استخدام کن، زیرا وی فردی نیرومند و درستکار بود. شعیب(ع) از دخترش پرسید: توان و قوت این

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی(ع)

جوان معلوم است که دلو بزرگ را از چاه کشید، ولی وقار و عفت و امانتش چگونه شناختی؟ صفورا گفت: پدر جان! هنگام آمدنم به خانه، او به من گفت: پشت سر من حرکت کن، ما از خانواده‌ای هستیم که پشت سر زنان نمی‌نگریم و در هنگام آب کشیدن خیلی مهذب بود. شعیب(ع) صفورا را به همسری او در آورد و موسی(ع) به چوپانی و دامداری پرداخت (محمدی اشتهااردی، ۱۳۷۸: ۳۰۰-۲۹۴).

- کنش‌های دوران هجرت حضرت موسی(ع)

دوران هجرت حضرت موسی(ع)، دوران شروع کشمکش‌های این قصه و تضاد میان حضرت موسی(ع) و فرعون می‌باشد و آمادگی حضرت موسی(ع) برای رسالت می‌باشد.

۱- کنش جسمی (فعالیت خاص جسمی): کوبیدن مشت توسط حضرت موسی(ع) به سینه‌ی قبطی و کشتن او. حضرت موسی(ع) با استفاده از حرکت و ضربه مشت، قبطی را کشت. کنش برداشتن سنگ از روی چاه و سیراب کردن گوسفندان.

۲- کنش جسمی (کنش ورودها و خروج‌ها): خروج حضرت موسی(ع) از مصر چون مومن آل فرعون او را مطلع می‌کند که فرعون حکم اعدام او را صادر کرده‌است. مومن آل فرعون شخصیت کمکی است.

۳- کنش جسمی (میزانسن): روبه‌رو شدن حضرت موسی(ع) با دختران شعیب در کنار چاه آب که چاه آب میزانسن است.

۴- کنش روان‌شناختی (نقشه‌ها): گفت‌وگوی دختران شعیب با پدرشان و نقشه‌کشیدن که حضرت موسی(ع) را پیش خودشان نگه‌دارند. صفورا توانایی، وقار و جوانمردی موسی(ع) را دیده و به او علاقه‌مند شده‌بود، پس به پدرش پیشنهاد داد: ای پدر! این جوان را برای نگهداری گوسفندان استخدام کن، زیرا وی فردی نیرومند و درستکار بود. دختران شعیب شخصیت‌هایی هستند که بعد می‌بخشند و بعد امانت داری حضرت موسی(ع) را مشخص می‌کنند و حضرت شعیب(ع) شخصیت کمکی است.

- دوران نبوت و پیامبری حضرت موسی(ع) و بازگشت وی به مصر برای مبارزه با فرعون: موسی(ع) پس از ده سال سکونت در مدین، برای دیدار از مادر و خویشاوندان، مدین را ترک گفت. موسی(ع) در مسیر بازگشت راه را گم کرد، از سوی دیگر درد زایمان به سراغ همسرش آمده بود، موسی(ع) در آن شرایط سخت ناگهان نوری در کوه طور مشاهده کرد و به سمت آن نور رفت که در همان لحظه با ندای الهی به مقام پیامبری رسید و مأمور شد که برای دعوت فرعون به توحید، به همراه دو معجزه حرکت کند. حضرت موسی(ع) با هارون به سوی فرعون رفتند. فرعون خیره‌سر در برابر گفتار منطقی و نرم موسی(ع) و هارون هیچ‌گونه تمایلی نشان نداد. وقتی گفت‌وگو و استدلال اثر نکرد، موسی(ع) با تکیه بر قدرت الهی، از طریق معجزه وارد شد و عصای خود را به زمین انداخت که آن عصا به صورت ماری بزرگ آشکار شد. سپس موسی(ع) دستش را در گریبان خود فرود برد و بیرون آورد. همه حاضران دیدند که دست او سفید و درخشان گردید. فرعون گفت: موسی ساحر ماهری است!! فرعون دستور داد که ساحران زبردست را نزد او بیاورند تا با موسی(ع) مقابله کنند. در روز موعود موسی(ع) عصای خود را افکند. آن عصا به اژدهای عظیمی تبدیل شد و همه مارهای مصنوعی ساحران را بلعید. به این ترتیب موسی(ع) پیروز و ساحران مغلوب شدند (محمدی اشتهااردی، ۱۳۷۸: ۳۰۹-۳۰۱).

- کنش‌های دوران نبوت حضرت موسی (ع)
در این دوره حضرت موسی (ع) به کنش علیه فرعون می‌پردازد و اوج قصه را رقم می‌زند:
۱- کنش جسمی (میزانسن): رفتن حضرت موسی (ع) به کوه طور و برگزیده شدن به عنوان پیامبر که در کوه طور بودن به عنوان میزانسن است.
۲- کنش جسمی (استفاده از وسایل خاص): عصای حضرت موسی (ع) که تبدیل به اژدهایی می‌شد و یکی از معجزات حضرت موسی (ع) است.
۳- کنش جسمی (ورودها و خروج‌ها): ورود حضرت موسی (ع) با برادرش به کاخ فرعون و دعوت فرعون. هارون برادر حضرت موسی (ع) شخصیت کمکی است.
۴- کنش جسمی (فعالیت‌های خاص): حضرت موسی (ع) با انداختن عصا بر روی زمین آن را تبدیل به مار می‌کرد و دستانش را زمانی که به گریبان خود می‌برد، درخشان می‌شد. این دو فعالیت به صورت حرکت است.
۵- کنش جسمی (فعالیت خاص): حضرت موسی (ع) با بیانی شیوا و منطقی فرعون را به سوی خدا دعوت کرد که این از موارد فن بیان است.
۶- کنش روان‌شناختی (دستورها): دستور خداوند به حضرت موسی (ع) برای دعوت فرعون به ایمان
۷- کنش روان‌شناختی (دستورها): دستور فرعون به ساحران برای مقابله با حضرت موسی (ع)
۸- کنش روان‌شناختی (اقرارها): اقرار ساحران به حقانیت حضرت موسی (ع). ساحران شخصیت‌های کمکی حضرت موسی (ع) هستند.

- دوران هلاکت فرعون و ورود موسی (ع) به بیت‌المقدس:
بعد از این ماجرا، موسی (ع) و پیروانش که از ظلم فرعونیان به ستوه آمده بودند، شبانه به سوی فلسطین حرکت کردند. در مسیر به دریای سرخ رسیدند و از آنجا نتوانستند عبور کنند. خداوند به موسی (ع) وحی کرد: عصای خود را به دریا بزن. موسی (ع) همین کار را انجام داد و آب دریا شکافته شد، موسی و بنی‌اسرائیل از همان راه حرکت کرده و از طرف دیگر به سلامت خارج شدند. فرعون و سپاهیان فرار کردند و از همان راه بنی‌اسرائیل را تعقیب کردند. ناگهان به فرمان خدا آب‌ها از هر سو به هم پیوستند و همه فرعونیان به کام مرگ فرو رفتند. زمانی که فرعون در حال غرق شدن بود و خود را در خطر شدید مرگ می‌دید، غرورهایش فرو ریخت و درک کرد که همه عمرش پوچ بوده و اشتباه کرده‌است. با چشمی گریان به خدای جهان متوجه شد و گفت: اینک من ایمان آوردم، خدایی جز آنکه بنی‌اسرائیل به او ایمان آورده‌اند وجود ندارد و من هم تسلیم امر او هستم. به او خطاب شد: اکنون ایمان می‌آوری! درحالی‌که یک عمر کافر و نافرمان تبهکار بوده‌ای؟ ما امروز بدنت را پس از غرق شدن به ساحل نجات می‌افکنیم تا برای بازماندگانت درس عبرت باشد (محمّدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۳۱۷-۳۱۸).

- کنش‌های دوران هلاکت فرعون
این دوره، دوره نجات بنی‌اسرائیل از شر فرعون و آغاز کشمکش‌های حضرت موسی (ع) با قوم بنی‌اسرائیل است.
۱- کنش جسمی (ورودها و خروج‌ها): خارج شدن حضرت موسی (ع) و بنی‌اسرائیل از

مصر و حرکت به سمت بیت المقدس

- ۲- کنش جسمی (ورودها و خروجها): شکافتن دریا و وارد شدن حضرت موسی(ع) و پیروانش و در پشت سر آن‌ها فرعونیان به داخل دریا
- ۳- کنش جسمی (استفاده از وسایل خاص): استفاده حضرت موسی(ع) از عصا برای شکافتن دریا
- ۴- کنش روان‌شناختی (اقرارها): اقرار فرعون به یگانگی خداوند زمانی که داشت غرق می‌شد.

- دوران درگیری‌های موسی(ع) با بنی اسرائیل:

بعد از نجات از دست فرعونیان، موسی(ع) برای دریافت احکام شریعت و الواح تورات، چهل روز به کوه طور رفت. در این مدت موسی بن ظفر که به نام سامری معروف شد، مجسمه گوساله‌ای از طلا درست کرد و مردم را به پرستش آن دعوت نمود. هارون هر چه قوم را نصیحت کرد به سخنش اعتنا نکردند. موسی(ع) از ماجرا باخبر شد و بسیار خشمگین گشت. به سراغ سامری رفت و او را سرزنش کرد و از جامعه طرد نمود. حضرت موسی(ع) پس از نجات از شر فرعون و فرعونیان و سپس سامری، به شر دیگری در رابطه با قارون دچار شد. قارون پسر عمو یا پسر خاله حضرت موسی(ع) بود و از نظر اطلاعات و آگاهی از تورات، معلومات قابل ملاحظه‌ای داشت. هنگامی که فرمان گرفتن زکات از سوی خدا بر موسی(ع) صادر شد، وی نزد قارون رفت و از او مطالبه کرد، پرده از چهره‌ی قارون کنار رفت و قیافه زشت و منحوسی که پشت ماسک فریبنده‌ی ایمان داشت، بر همگان ظاهر شد. او سر باز زد و برای تبرئه خویش به مبارزه با موسی(ع) پرداخت و در میان جمعی از بنی اسرائیل برخاست و گفت: ای مردم! موسی(ع) می‌خواهد اموال شما را بخورد، دستور نماز آورد پذیرفتید، امور دیگر را نیز، همه پذیرفتید، آیا زیر این بار هم می‌روید که اموالتان را به او بدهید؟! گفتند: نه، ولی چگونه می‌توان با او مقابله کرد؟ قارون، اینجا یک فکر شیطانی به نظرش رسید گفت: من به راه خوبی فکر کرده‌ام، به عقیده من باید برای او پرونده عمل منافی عفت ساخت. قارون گفت: فلان زن بی‌عفت را به اینجا بیاورید و با او قرار بگذارید (در مقابل فلان مبلغ رشوه) در انظار مردم بگویید: موسی(ع) با من زنا کرد. و آن زن قبول کرد، تا روزی قارون بنی اسرائیل را در یک جا جمع کرد و سپس نزد موسی(ع) آمد و گفت: ای موسی(ع) قوم تو برای استماع سخنرانی و موعظه شما اجتماع کرده‌اند. موسی(ع) نزد قوم آمده و شروع به سخن کرد، تا به اینجا رسید گفت: ای بنی اسرائیل! کسی که دزدی کند دستش را جدا می‌کنیم. کسی که نسبت زنا از روی دروغ به کسی بدهد، هشتاد شلاق به او می‌زنیم و اگر کسی زنا کند، ولی همسر نداشته‌باشد، صد تازیانه به او می‌زنیم، ولی اگر همسر داشته‌باشد، او را سنگسار می‌کنیم تا جان بدهد. ناگهان قارون از میان جمعیت فریاد زد: اگرچه زنا کار خودت باشی؟ موسی(ع) گفت: اگرچه خودم باشم. قارون گفت: بنی اسرائیل می‌گویند تو با فلان زن روسپی زنا کرده‌ای! موسی(ع) گفت: آن زن را به اینجا بیاورید، اگر گفت من زنا کرده‌ام، سخن او را بگیرید و مرا سنگسار کنید. عده‌ای رفتند و آن زن را آوردند. موسی(ع) رو به او کرد و گفت: به خدا سوگندت می‌دهم، حقیقت را فاش بگو! زن بدکاره با شنیدن این سخن تکان سختی خورد، لرزید و منقلب شد و گفت: اکنون که چنین می‌گویی من حقیقت را فاش می‌گویم، این‌ها از من دعوت کردند و پاداش سنگینی قراردادند که تو را متهم کنم، ولی گواهی می‌دهم که تو پاکی و رسول خدایی. خداوند بر قارون و آن جمعیت غضب کرد و به موسی(ع) گفت: به

زمین فرمان بده تا قارون و خانه‌اش را در کام خود فروبرد. موسی(ع) به زمین گفت: آن‌ها را بگیرد! زمین آن‌ها را تا ساق پایشان گرفت: بار دیگر موسی(ع) گفت: ای زمین آن‌ها را بگیر! زمین آن‌ها را تا زانویشان گرفت، بار دیگر موسی(ع) گفت: ای زمین آن‌ها را بگیر! زمین آن‌ها را تا گردنشان گرفت، آن‌ها ناله و گریه می‌کردند و به موسی(ع) التماس می‌نمودند که به آن‌ها رحم کند، موسی(ع) برای آخرین بار گفت: ای زمین آن‌ها را بگیر! زمین قارون و کاخ او را در کام خود فرو برد. خداوند به موسی(ع) وحی کرد: عبد و بنده ما خضر(ع) است. او داناتر از توست. موسی(ع) که دانش دوست بود، به دیدار خضر(ع) رفت. خضر گفت: هیچ چیز سؤال نکن تا خودم به موقع، آن را برای تو بازگو کنم. در این همراهی سه حادثه عجیب رخ داد. نخست آنکه خضر(ع) کشتی‌ای را سوراخ نمود. دوم آنکه در مسیر راه خضر(ع) کودکی را کشت و سوم اینکه بعد از ورود به قریه‌ای درحالی‌که خسته و گرسنه بودند از مردم آنجا تقاضای آب و غذا کردند ولی مردم غذایی به آن‌ها ندادند، سپس خضر(ع) مشغول تعمیر کردن دیواری شد. در هر سه این حوادث موسی(ع) قول خود را فراموش کرد. در نهایت خضر(ع) به موسی(ع) گفت: اینک وقت جدایی من و تو است، اما آن کشتی مال گروهی از مستمندان بود و من خواستم آن را معیوب کنم زیرا پادشاه ستمگری بود که هر کشتی سالمی را به زور می‌گرفت. و اما آن نوجوان، پدر و مادرش با ایمان بودند و بیم داشتیم که آنان را به کفر وادارد و از این رو خواستیم که پروردگارشان به جای او فرزندی پاک سرشت بدهد و اما آن دیوار از آن دو نوجوان یتیم بود و در زیر آن دیوار گنجی بود و پدرشان مرد صالحی بود و پروردگار تو می‌خواست آن‌ها به حد بلوغ برسند و گنجشان را استخراج کنند. این بود راز کارهایی که نتوانستی در برابر آن‌ها تحمل کنی موسی(ع) از توضیحات حضرت خضر(ع) قانع شد (محمّدی اشتهاردی، ۱۳۷۸: ۳۵۵-۳۱۹).

- کنش‌های درگیری حضرت موسی(ع) با بنی اسرائیل که به سه قصه ماجرای سامری، ماجرای قارون و ملاقات با حضرت خضر(ع) تقسیم می‌شود.

کنش‌های مربوط به ماجرای سامری

۱- کنش جسمی (ورودها و خروج‌ها): ورود حضرت موسی(ع) نزد قومش و بازگشت از کوه طور

۲- کنش جسمی (استفاده از وسایل خاص): لوايح حضرت موسی(ع) و مجسمه‌ای که سامری ساخته بود وسایلی هستند که در متن نمایی آمده است و سامری شخصیتی است که بعد می‌بخشد و در تضاد با حضرت موسی(ع) است.

۳- کنش جسمی (فعالیت‌های خاص): چهره عصبانی و درهم کشیده حضرت موسی(ع) وقتی فهمید قومش گوساله پرست شده‌اند که به صورت حالات چهره است.

۴- کنش جسمی (حرکت): ساختن مجسمه توسط سامری

۵- کنش روان‌شناختی (دستورها): دستور حضرت موسی(ع) به طرد سامری از جمع بنی

اسرائیل

کنش‌های مربوط به ماجرای قارون

۱- کنش روان‌شناختی (دستور): دستور حضرت موسی(ع) به قارون برای پرداخت زکات

۲- کنش روان‌شناختی (نقشه‌ها): نقشه قارون برای بردن آبروی حضرت موسی(ع) به وسیله‌ی زن روسپی. قارون شخصیتی است که به قصه بعد می‌بخشد و شخصیت متضاد داستان است.

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی(ع)

- ۳- کنش‌های روان‌شناختی (دستورها): دستور خداوند به حضرت موسی(ع) که به زمین امر کند تا قارون را در خود فرو ببرد.
- ۴- کنش روان‌شناختی (اقرارها): اقرار زن روسپی به پاکی حضرت موسی(ع). زن روسپی شخصیتی است که به قصه بعد می‌بخشد.
- ۵- کنش روان‌شناختی (اقرار): اقرار قارون به اشتباه خودش زمانی که زمین داشت او را می‌بلعید.
- کنش‌های مربوط به ملاقات حضرت موسی(ع) و حضرت خضر(ع)
- ۱- کنش جسمی (ورودها و خروج‌ها): ورود حضرت موسی(ع) و حضرت خضر(ع) به داخل کشتی و ورود به روستا. حضرت خضر شخصیت تماتیک است و به عنوان قاضی عادل عمل می‌کند.
- ۲- کنش جسمی (استفاده از وسایل خاص): کشتی که حضرت موسی(ع) و حضرت خضر(ع) وارد آن شدند، وسیله‌ای خاص است.
- ۳- کنش جسمی (فعالیت‌های خاص جسمی): معیوب کردن کشتی، کشتن نوجوان و تعمیر دیوار، فعالیت جسمی است که حضرت خضر(ع) با حرکت و عملش آن را انجام می‌دهد.
- ۴- کنش جسمی (فعالیت‌های خاص جسمی): لحن اعتراض‌گونه حضرت موسی(ع) در برابر اعمال حضرت خضر که کشتی را معیوب کرد، نوجوانی را کشت و دیواری را تعمیر کرد.
- ۵- کنش روان‌شناختی (اقرارها): اقرار حضرت موسی(ع) به ناشکیبایی خودش در برابر اعمال حضرت خضر(ع)
- ۶- کنش روان‌شناختی (اقرار): بیان حکمت اعمالی که حضرت خضر(ع) آن‌ها را انجام می‌داد.

در پایان می‌توان در یک جدول کنش‌های شخصیت‌ها و نوع کنش‌ها را مشخص کرد:

نام شخصیت	نوع شخصیت	ورود و خروج	میزانسن	وسایل خاص	فعالیت جسمی	دستورها	اقرارها	نقشه
خداوند	شخصیت کمکی	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	دستور به دعوت فرعون	ندارد	ندارد
حضرت موسی (ع)	شخصیت اصلی	ورود به کاخ	کنار چاه آب	عصا	کشتن قبطی	دستور به طرد سامری	اقرار به گناه کشتن قبطی	ندارد
فرعون	شخصیت بعدی	ورود به رود نیل	درون رود نیل	ندارد	ندارد	دستور به ساحران	اقرار به یگانگی خدا	ندارد
آسیه	شخصیت کمکی	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	نقشه نکشتن موسی (ع)
دختران شعیب	شخصیت بعدی	ورود پیش شعیب	کنار چاه آب	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	نقشه برای ازدواج
قارون	شخصیت بعدی	ندارد	فرو رفتن در زمین	ندارد	ندارد	ندارد	اقرار به اشتباه	نقشه آبرو بردن
سامری	شخصیت بعدی	ندارد	ندارد	گوساله سامری	ساختن مجسمه	ندارد	ندارد	ندارد
حضرت خضر (ع)	شخصیت تماتیک	ورود به کشتی	کشتی	ندارد	معیوب کردن کشتی	ندارد	بیان حکمت اعمال	ندارد
مومن آل فرعون	شخصیت کمکی	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	اقرار به تصمیم فرعون	ندارد

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی (ع)

نتیجه‌گیری

با توجه به اینکه مضامین و داستان‌های قرآن کریم دارای جنبه‌ها و ظرفیت‌های نمایشی هستند، داستان حضرت موسی (ع) با توجه به نظریات جیمز تامس درباره کنش‌های جسمی و روان‌شناختی مورد بررسی و تجزیه و تحلیل قرار گرفت. در بررسی‌های بیشتر و براساس نظریات نمایشی در مورد قصه‌های این کتاب شریف پژوهش انجام شد. بعد از بررسی‌های انجام‌شده و بیان کنش‌های جسمی و روان‌شناختی و بیان شخصیت‌های قصه‌ی حضرت موسی (ع) براساس کنشی که انجام می‌دهند، به این مهم می‌توان دست یافت که شخصیت‌های قصه براساس کنش به چهار دسته تقسیم می‌شوند: حضرت موسی (ع) شخصیت اصلی است، خداوند عزوجل، آسیه زن فرعون، مومن آل فرعون، حضرت شعیب (ع) و هارون شخصیت‌های کمکی هستند، حضرت خضر (ع) شخصیت تماتیک است و فرعون، قارون، سامری و دختران شعیب شخصیت‌هایی هستند که به قصه بعد می‌بخشند. حضرت موسی (ع) به عنوان شخصیت اصلی دارای کنش‌های جسمی: ورود و خروج مانند ورود به کاخ فرعون و میزانشن مانند در صندوق بودن در رود نیل، استفاده از وسایل مانند عصا و فعالیت جسمی مانند کشتن قبطی و کنش‌های روان‌شناختی: دستورها مانند دستور به زمین برای فروبردن قارون، اقرارها مانند اقرار به اشتباه در کشتن مرد قبطی است. بعد از حضرت موسی (ع) نقش شخصیت‌های خداوند، حضرت خضر (ع)، فرعون، سامری و قارون از بقیه شخصیت‌ها پررنگ‌تر است. خداوند به عنوان مهم‌ترین شخصیت کمکی در این قصه فقط دارای کنش روان‌شناختی است که به صورت دستورها مانند دستور به حضرت موسی (ع) برای هدایت فرعون دیده می‌شود و شخصیت‌های فرعون و سامری و قارون به عنوان شخصیت‌های متضاد و شخصیت‌هایی که به قصه بعد می‌بخشند نمایان می‌شوند. فرعون در این قصه دارای کنش‌های روان‌شناختی است که به صورت دستور به ساحران و اقرار به یگانگی خداوند است و قارون دارای کنش روان‌شناختی نقشه کشیدن برای بردن آبروی حضرت موسی و اقرار به اشتباه خودش است و سامری با کنش‌های جسمی استفاده از وسایل خاص یعنی گوساله‌ی سامری و فعالیت خاص که ساختن مجسمه است نمود پیدا می‌کند. شخصیت حضرت خضر (ع) شخصیت تماتیک قصه با کنش‌های جسمی چون ورود و خروج مانند ورود خروج به روستا، فعالیت‌های خاص مانند معیوب کردن کشتی و کنش میزانش مانند در کشتی بودن و کنش‌های روان‌شناختی اقرار و بیان حکمت اعمال دیده می‌شود. در نهایت می‌توان گفت قصه‌ی حضرت موسی دارای انواع کنش‌های جسمی و روان‌شناختی است و متن این قصه می‌تواند به عنوان یک متن نمایشی مورد اقتباس قرار بگیرد. بررسی کنش‌ها در قصه‌ی حضرت موسی (ع) به عنوان یک نمونه از قصه‌های قرآن، می‌تواند زمینه‌ای فراهم ند تا با بیان کنش‌های جسمی و روان‌شناختی دیگر قصه‌های قرآن به این مهم دست یابیم که این قصه‌ها ظرفیت نمایشی شدن را دارند و از متن قصه‌های قرآن می‌توان به صورت نمایشی آثاری را اقتباس کرد.

منابع

- اسلین، مارتین. (۱۳۷۹) **نمایش چیست**، شیرین تعاونی (خالقی)، چاپ سوم، انتشارات نمایش، تهران
- ارسطو. (۱۳۷۷) **هنر شاعری**، فتح‌الله مجتبابی، نشر اندیشه، تهران
- بوردول، دیوید و تامسون، کریستین. (۱۳۹۴) **هنر سینما**، فتاح محمدی، چاپ دوازدهم، نشر پیکان، تهران
- پودوفکین، ف. ا. (۱۳۸۳) **فن سینما و بازیگری در سینما**، حسن افشار، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران
- تامس، جیمز. (۱۳۹۵) **تحلیل (فرمالیستی) متن نمایشی**، علی ظفر قهرمانی نژاد، چاپ چهارم، انتشارات سمت، تهران
- حبیبی، علی‌اصغر، امیرحاجلو، حمیده و علیپور، فتاح. (۱۳۹۵) **شیوه‌های شخصیت‌پردازی غیرمستقیم (کنش، گفتار و نامگذاری) در رمان زقاق‌المدق اثر نجیب محفوظ**، دو فصلنامه علمی - پژوهشی **نقد ادب معاصر عربی**، سال ششم / دوازدهم پیاپی
- حسامی، فاضل و رفیق، محمد. (۱۳۹۷) **مؤلفه‌های کنش از منظر قرآن‌کریم**، فصلنامه **اسلام و مطالعات اجتماعی**، سال ششم، شماره ۲
- خبری، محمدعلی. (۱۳۸۷) **ظرفیت‌های نمایشی قصه حضرت یوسف (ع) در قرآن‌کریم**، **نشریه تناتر**، شماره ۴۱
- خلیج، منصور. (۱۳۸۳) **تناتر و نشانه‌ها**، چاپ سوره
- دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۵۱) **لغت‌نامه دهخدا**، دانشگاه تهران، تهران
- سعیده اقارب‌پرست، فاطمه؛ مطیع، مهدی. (۱۳۹۷) **الگوی روایی داستان حضرت موسی (ع) با تکیه بر نظریه‌ی ژپ لیت ولت**، پژوهش‌های قرآن و حدیث، شماره ۱
- سینگر، لیندا. (۱۳۸۵) **چگونه فیلمنامه را بازنویسی کنیم**، عباس اکبری، انتشارات برگ، تهران
- عشریه، رحمان، سازجینی، مرتضی و موسوی، سید محمد. (۱۳۹۶) **بررسی داستان کودکی حضرت موسی (ع) در سوره قصص بر پایه الگوی روایی گریماس**، پژوهشنامه معارف قرآنی (آفاق دین) شماره ۳۱
- کاظمی، شهاب. (۱۳۷۹) **آفرینش هنری در داستان ابراهیم (ع)**، چاپ اول، انتشارات احسن‌الحديث، قم
- محمدی اشتهااردی، محمد. (۱۳۷۸) **قصه‌های قرآن به قلم روان**، انتشارات نبوی، تهران
- مقدادی، بهرام. (۱۳۷۸) **فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی**، فکور، تهران
- مکی، ابراهیم. (۱۳۹۲) **شناخت عوامل نمایش**، سروش، تهران
- میرصادقی، جمال. (۱۳۷۶) **عناصر داستان**، چاپ سوم، انتشارات سخن، تهران
- هولتن، اورلی (۱۳۷۶) **مقدمه بر تناتر: آینه طبیعت**، محبوبه مهاجر، چاپ دوم، سروش، تهران
- یونسی، ابراهیم. (۱۳۹۹) **هنر داستان‌نویسی**، چاپ ششم، نگاه، تهران

کنش‌های
دراماتیک از
منظر جیمز
تامس در
قصه‌ی حضرت
موسی (ع)

- 1- drama
- 2- action
- 3- Esslin
- 4- Singer
- 5- Thomas
- 6- Aristotle
- 7- Bordwell & Thomson
- 8- Pudovkin

دگردیسی مضحک‌های ایرانی در مواجهه با مدرنیسم

محمدحسین ناصریخت

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۳/۲۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۵/۰۸

دگردیسی مضحک‌های ایرانی در مواجهه با مدرنیسم

محمدحسین ناصر بخت

استادیار دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

چکیده

پژوهش حاضر با توجه به ضرورت بررسی تحلیلی سیر تکوین نمایش‌های سنتی ایرانی، تأثیرات تحولات اجتماعی، سیاسی و فرهنگی بر مجالس تقلید ایرانی را در دوران پهلوی (۱۳۰۴ تا ۱۳۵۷ ه. ش)، دورانی که کمتر در این زمینه مورد توجه پژوهشگران بوده است، بررسی می‌کند و در جست‌وجوی پاسخی برای این سؤال است که شرایط اجتماعی و سیاسی حاکم و تحولات فرهنگی این برهه‌ی زمانی چه تأثیراتی بر قصص و نحوه‌ی اجرای مجالس تقلید داشته‌اند؟ پس به همین سبب؛ به تحلیل جامعه‌شناسانه اسناد و بویژه متون ثبت شده و به‌جای‌مانده از مجالس شادی‌آور در اشکال گوناگون آن می‌پردازد که بخشی از آن‌ها در مرکز اسناد هنرهای نمایشی در کتابخانه تئاتر شهر نگهداری می‌شود، برخی در مکتوبات موجود در این زمینه توسط پژوهشگران متقدم ثبت شده‌اند و برخی از آرشیوهای شخصی خریداری گردیده‌اند، پژوهش حاضر ضمن شناسایی و تحلیل تغییرات و تحولات به‌وجود آمده در قصص و نحوه اجرای انواع گوناگون نمایش‌های شادی‌آور سنتی در این دوران، در پایان به این نتیجه دست می‌یابد که طی این دوران نمایش‌های شادی‌آور سنتی همسو با خواست زمانه اوجی کوتاه مدت، گسترش و سپس نزول خود را تجربه نموده‌اند و حتی برخی از گونه‌های آن - چون سیاه‌بازی - در مقاطعی به عنوان رقیبی جدی برای تئاتر وارداتی در تماشاخانه‌های الگو گرفته از اروپا مطرح بوده‌اند و بر همین اساس با توجه به شرایط و پیشنهادت زمانه، موضوعات و وضعیت‌های مورد علاقه مخاطبین و سفارشات اجتماعی (و گاه تحت حمایت دولت) در انتخاب قصص برای اجرا در منازل و تماشاخانه‌ها و استفاده از ترفندها و فنون کمدی و ایجاد بزنگاه‌های نمایشی تغییرات و تحولاتی را بنا به پسند زمانه و خواست مخاطبین و گاه تحت‌تأثیر تئاتر وارداتی پذیرا شدند. با وجود این تلاش از سوی دست‌اندرکاران نمایش‌های شادی‌آور به سبب گرایش حکومت پهلوی و میل جامعه به مدرنیزاسیون و ازدست‌رفتن زمینه‌های طبیعی و رشد و تحول، مجالس شادمانی به تدریج سیر نزولی خود را آغاز کرد و در اواخر دوران پهلوی در حضيض مذلت قرار گرفت. ضمناً در این مقاله با توجه به دسترسی پژوهشگر به اسنادی که کمتر مورد توجه بوده‌اند، برخی از ترفندها و تحولات انجام‌پذیرفته در قصص و متون نمایش‌های شادی‌آور برای نخستین بار طرح می‌شوند. امید است که دستاوردهای این تحقیق در شناسایی تاریخچه مبهم نمایش‌های شادی‌آور ایرانی موثر باشد و توسط نمایشگرانی که در پی احیاء و معاصر سازی این گونه‌های نمایشی هستند، مورد استفاده قرار گیرد.

واژگان کلیدی: تقلید، تئاتر، دوره پهلوی، سنت، تجددطلبی، تماشاخانه

۱- درآمد

۱-۱- انگیزه انتخاب و مسئله پژوهش

چنان‌که بزرگان گفته‌اند تنها با شناخت پیشینه، ارزیابی منتقدانه اندوخته‌ها و بهره‌بردن از تمامی تجارب است که می‌توان آینده بهتر را رقم زد. برای توسعه هنر‌نمایش و دسترسی به تأثرملی نیز ارائه تحلیلی مبتنی بر بینش کارشناسانه و دقیق از شرایطی که سبب‌ساز دگرگونی‌ها و تحولات گونه‌های مختلف نمایشی بوده‌اند، از اهمیت بسزایی برخوردار است و از ضروریاتی‌ست که پرداختن به آن همواره مدنظر جامعه تأثیری بوده‌است. پژوهش حاضر نیز با همین انگیزه، به دلیل شناخت بیشتر مجالس تقلید - که یکی از نحله‌های نمایش ایرانی محسوب می‌شود - و تحولات آن بویژه در دوران پهلوی، که دوران شکل‌گیری نهادهای مدنی مدرن در ایران زمین است، صورت می‌پذیرد و در جست‌وجوی پاسخی برای این سؤال است که: شرایط اجتماعی و سیاسی حاکم و تحولات این برهه‌ی زمانی چه تأثیری بر قصص و نحوه‌ی اجرای مجالس تقلید داشته‌اند؟ تا بدین ترتیب اوج و نزول این نمایش‌های شادی‌آور در دوران پهلوی را همزمان و موازی با تحولات پرشمار در عرصه سیاست و اجتماع و تلاش برای ایجاد جامعه‌ای مدرن و تحت‌تأثیر تفکرات تجدیدطلبانه پس از انقلاب مشروطه، مورد بررسی قرار دهد.

۱-۲- پیشینه تحقیق

قبل از این در مورد نمایش‌های سنتی شادی‌آور ایرانی پژوهش‌هایی عرضه شده‌است که آن‌ها را می‌توان در دو گروه ذیل دسته‌بندی نمود:

الف) گروهی که عمدتاً پیرامون تاریخچه این آثار با تکیه بر منابع اندکی نگاشته شده‌اند که همین اتفاق موجب تکراری به‌نظر رسیدن بسیاری از این پژوهش‌ها شده‌است. مشهورترین پژوهش انجام‌شده در این زمینه کتاب «نمایش در ایران» بهرام بیضایی است که در اوایل دهه چهل نگاشته شده و بخش مربوط به نمایش‌های شادی‌آور در آن عمدتاً متکی بر مشاهدات و شنیده‌های محقق در دهه‌های ۳۰ تا ۴۰ و اطلاعات جمع‌آوری شده توسط حسین کسبیان در مورد مطربان تهران است. این بخش هر چند دارای اطلاعات مفیدی است، اما با توجه به اینکه پژوهش یادشده معرفی کلیه نمایش‌های سنتی را مدنظر دارد، بسیار اجمالی و خلاصه شده‌است و بر دوره‌ای خاص متمرکز نمی‌شود.

ب) تعدادی از مصاحبه‌ها و مقالات چاپ‌شده در فصلنامه‌های تأثر و نشریات از جمله مجموعه مقالاتی از داود فتحعلی‌بیگی مانند: مبانی مضحکه در سیاه‌بازی و تخت‌حوضی (۱۳۷۸) - فصلنامه تأثر - ش ۲ و ۳ دوره جدید؛ برخی اصطلاحات تخت‌حوضی (۱۳۷۴) - درباره تعزیه و تأثر ایران - به کوشش لاله تقیان - تهران - مرکز؛ درآمدی بر شیوه‌های طنزآوری در نمایش تخت‌حوضی (آبان ۱۳۶۵) - کتاب تأثر/دفترآل - تهران - بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی؛ که برخی از فنون و ویژگی‌های این نمایش‌ها را معرفی کرده‌اند و همچنین مجموعه‌هایی که برخی از قصص و متون مکتوب‌شده مجالس تقلید را معرفی می‌کنند چون: بازی‌های نمایشی تألیف سید ابوالقاسم انجوی شیرازی (۱۳۵۲) - تهران: امیرکبیر که تقلیدهای زنانه را معرفی می‌کند؛ دفتر تقلید ۱ (قصص مجالس تقلید به روایت حسن شمشاد) به کوشش داود فتحعلی‌بیگی (۱۳۸۲) - تهران: نمایش که مجموعه‌ای از قصه‌های مجالس سیاه‌بازی در دوران پهلوی‌ست؛ دفتر تقلید ۲ به کوشش داود فتحعلی‌بیگی (۱۳۸۸) - تهران: نمایش و تقلیدنامه به کوشش داود فتحعلی‌بیگی (۱۳۸۸) - تهران: قطره که بیشتر مجموعه

متون نمایشی نوشته شده برای کسب مجوز اجرا توسط سردهسته‌های تقلید را شامل می‌شوند. و ضمناً اشاراتی در برخی از کتاب‌های مربوط به تاریخ نمایش در ایران چون: بنیاد نمایش در ایران نوشته دکتر ابوالقاسم جنتی عطایی (چاپ دوم - ۲۵۳۶ (۱۳۵۶)) - تهران: صفی‌علیشا و برخی از رسالات دانشجویی در این زمینه، که از گردآوری مطالب فوق فراتر نرفته‌اند و عمدتاً در زمینه تحلیل اسناد به جای مانده از قوت چندانی برخوردار نیستند.

با توجه به همین پیشینه بود که نگارنده پس از مطالعه منابع پیشین و مشاهده مکتوباتی در این زمینه که توسط پژوهشگران متقدم ثبت شده‌اند و همچنین بررسی اسناد منتشر نشده‌ای که بخشی از آن‌ها در مرکز اسناد هنرهای نمایشی در کتابخانه تئاتر شهر نگهداری می‌شود و برخی از آرشیوهای شخصی خریداری گردیده‌اند، پژوهش پیرامون فنون و شگردهای طنزآوری و ویژگی‌های قصص مجالس تقلید و بویژه تحولات آن‌ها تحت‌تأثیر رخدادهای سیاسی و اجتماعی دوسده اخیر را آغاز نمود، پژوهشی که نتیجه آن در مرحله اول انجام پروژه «مضحکه قجری» (بررسی فنون و شگردهای طنزآوری و ویژگی‌های قصص مجالس شادی‌آور دوران قاجار) به سفارش فرهنگستان هنر بود و در مرحله دوم به «پژوهش بررسی فنون و شگردهای طنزآوری و ویژگی‌های قصص مجالس تقلید در دوران پهلوی» (مضحکه معاصر) به سفارش معاونت پژوهشی دانشگاه هنر، انجامید، پژوهشی که مقاله حاضر را نیز می‌توان یکی از نتایج آن دانست.

۳-۱- اهداف مقاله

۱- ترسیم سیر تحول مجالس تقلید در دوران پهلوی که دوره اوج و نزول این مجالس به شمار می‌آید.

۲- بررسی میزان تأثیر تحولات اجتماعی و سیاسی در تحول تقلید ایرانی در این دوران که نتیجه طبیعی ارتباط هنر نمایش با تحولات اجتماعی و سیاسی، بویژه درصد سال اخیر است که این هنر را دستخوش تغییرات فراوانی نموده‌است.

پیش از ورود به بحث گفتنی است: مجالس تقلید در دوران پهلوی با توجه به محل و مکان اجرا به دو گروه تقسیم می‌شوند: الف) تقلیدهای خانگی که معمولاً به همان شیوه سنتی در حیاط خانه‌ها و به تخت‌حوض و گاه در مورد تقلیدهای زنانه که نیازمند مکانی سرپوشیده بودند در سالن‌ها و اتاق‌های پذیرایی بزرگ خانه اجرا می‌شدند و مخارج گروه توسط بانی جشن پرداخت می‌شد که برای دعوت از گروه معمولاً به بنگاه‌های شادمانی مراجعه می‌نمود. این گروه‌ها، بویژه برای پوشش دادن مراسم در روستاها که زمان طولانی‌تری را به خود اختصاص می‌دادند و گاه از اولین ساعات عصر تا سحر طول می‌کشید، از برنامه‌ای ترکیبی و متنوع شامل خرده نمایش‌ها، رقص‌ها و معمولاً یک نمایش بلند بهره می‌جستند. مولفین «تاریخچه نمایش در همدان» در مورد چگونگی اجرای این نمایش‌ها در مراسم شادمانی می‌نویسند:

«اصولاً در برگزاری مراسم جشن و سرور و مراسم عروسی، از گروهی به عنوان «مطرب» بازیگران خانگی دعوت می‌شده‌است تا مهمانان را سرگرم کنند، عمدتاً در شب‌های حنابندان در مجالس عروسی، بازیگران خانگی برنامه کارشان به این صورت بوده‌است که قبل از مهمانان به منزل میزبان می‌رفته‌اند و سائل و اسباب‌های خود را آماده نموده، مشغول نواختن می‌گردیده‌اند تا کلیه مهمانان جمع شوند. بعد از آن پسر خوب چهره‌ای که قبلاً برای اینکار تربیت شده‌است، لباس زنانه پوشیده و با نواختن آهنگ مخصوصی که رمزی است بین

نوازندگان و رقاصه، رقصنده وارد صحنه می‌گردد و مشغول رقص می‌شود. احیاناً... بعد از رقص... بازم به همان آهنگ رمزی قبلی بازیگر وارد می‌گردد و... بعد از تمام شدن مجلس بازی، مدعوین به سرسره شام می‌روند. پس از پایان شام... دیگر نوبت اجرای نمایشنامه است. البته نمایشی که اجرایی شود، مخلوطی از وقایع و جریانات روز است، و هم چنین متناسب با مبلغ پرداخت شده و جمعیت حاضر، مدت نمایش در تمام مجالس یکسان نیست. در بعضی، طولانی است و حداقل آن یکساعت و نیم طول می‌کشد. در فاصله نمایش، موسیقی همراهی می‌کند و آهنگ‌هایی می‌نوازد. بعد از نمایش نیز آهنگ نواخته می‌شود» (عبادی، کبودر آهنگی، ۱۳۸۵: ۲۵-۲۳).

ب) **تقلیدهای تماشاخانه‌ای** که به تقلید از تئاتر وارداتی در تماشاخانه‌های جعبه‌ای یا صحنه یک سویه (ایوانی) اجرایی شدند و تماشاگر برای دیدار از آن‌ها باید بلیط تهیه می‌کرد و گروه برای این آثار مجبور بود مانند سایر گروه‌های تئاتری از سوی مدیر تماشاخانه دعوت به کار شود و در برخی موارد اساساً اعضای آن با صاحب تماشاخانه قرارداد ثابت کار داشتند. پژوهش حاضر به هر دو گروه یادشده اشاره دارد.

۲- مجالس تقلید در دوران پهلوی

۲-۱- حضور رضاخان در عرصه قدرت، تاسیس سلسله پهلوی و تاثیر آن بر مجالس تقلید

با شکست مقاومت استبداد صغیر توسط طرفداران مشروطه، تضعیف سلطنت‌طلبان و تشکیل مجلس مؤسسان در آبان ۱۲۸۸ شمسی (۱۹۰۹ میلادی) و دستور تشکیل دوره‌ی دوم مجلس شورای ملی، انقلاب مشروطیت به پیروزی نهایی دست یافت و به ظاهر انقلابیون به خواسته‌های خود رسیدند. نویسنده کتاب «ایران بین دو انقلاب» در این مورد معتقد است: «البته این انتظارات بزرگ بر اثر شدت درگیری‌های داخلی و فشارهای خارجی خیلی زود از بین رفت. در اواسط سال ۱۲۸۹ / ۱۹۱۰ نمایندگان مجلس به دودسته‌ی رقیب تقسیم شده بودند که هواداران مسلح آن‌ها می‌خواستند خیابان‌های تهران را به میدان نبرد خونین تبدیل کنند. در اواسط سال ۱۲۹۰ / ۱۹۱۱، ایالات دچار جنگ‌های قومی و طایفه‌ای شده بودند و در نتیجه، دولت مرکزی ضعیف‌تر می‌شد. در اواخر سال ۱۲۹۰ / ۱۹۱۱ نیروهای عثمانی به نواحی غرب حمله کردند و عوامل آلمانی هم مشغول قاچاق اسلحه برای طوایف جنوب بودند. بنابه گفته‌ی وزیر مختار انگلیسی «دولت مرکزی» در بیرون از پایتخت وجود خارجی نداشت. اوضاع هم رفته رفته وخیم‌تر می‌شد... و خانواده‌های ثروتمند نیز با دیدن شبخ بلشویسم، امیدشان را نه به مجلس بلکه به مردی سواربراسب بسته بودند» (آبراهامیان، ایران بین دو انقلاب، ۱۳۸۹: ۲۹). و در این شرایط بود که در صبحدم روز سوم اسفند ۱۲۹۹ شمسی (۱۹۲۱ میلادی) ایرانیان در حالی چشم خود را بر روی انوار خورشید گشودند که زندگی سیاسی و اجتماعی ایشان وارد مرحله نوینی می‌شد. رضاخان میرپنج (کلنل رضاخان) فرمانده پادگان نیروی قزاق در قزوین همراه با سه هزار تن از نفرات و هیجده مسلسل، کنترل تهران را در اختیار گرفت و با همکاری سیدضیاءالدین طباطبایی و حمایت‌های روشن دولت بریتانیای کبیر، حضور خود را در عرصه سیاست از همین هنگام آغاز کرد و با الهام گرفتن از برخی شعارهای مشروطیت چون تغییرات اساسی در زمینه سازمان قضایی و آموزش سراسری و بنیان نهادن ارتشی سراسری و در نظر گرفتن نیازهای زمانه‌ی پرتلاطمی که امنیت را به خواسته‌ی نخست مردمان و روشنفکران هراسان بدل نموده بود، به آرامی پله‌های ترقی را از وزارت جنگ و صدراعظمی

به سوی تاسیس سلسله پهلوی، تشکیل دولتی متمرکز و جلوس بر تخت سلطنتی با عنوان رضاشاه کبیر پیمود و چنان‌که آبراهامیان در این مورد می‌نویسد: «همه‌ی مخالفان اعم از چپ و راست، مرکز نشین و ولایتی، منتقدین اریستوکرات و اتحادیه‌های نوپا را از پای درآورد... شخصیتش را با پادشاهی، پادشاهی را با دولت، و دولت را با ملت تلفیق کرد... [و] دولت جدیدش را بر دو ستون اساسی پی‌ریزی کرد: ارتش و بوروکراسی...» (آبراهامیان، تاریخ ایران مدرن، ۱۳۸۹: ۱۳۰-۱۲۹).

این دوران در عرصه فرهنگ و هنر با طرح شعارهای تجددطلبانه و ملی‌گرایانه، توجه به گذشته پر عظمت ایرانیان در دوران باستان، نقد جهل و بی‌عدالتی دوره قاجار و حمایت از ادبیات و هنری در این راستا، آغاز شد و حکومت برای پیشبرد اهداف خود سازمان‌های فرهنگی متعددی چون سازمان جدید فرهنگستان بر مبنای الگوی آکادمی فرانسه، سازمان پرورش افکار، انجمن میراث ملی و جغرافیا تاسیس کرد و همزمان از طریق نشریه‌ی ایران باستان و دو روزنامه‌ی دولتی اطلاعات و ژورنال تهران، تلاش برای تجلیل از ایران باستان و پاکسازی زبان فارسی از واژه‌های بیگانه را سازمان داد. البته لازم به ذکر است که آغازگر این نهضت فرهنگی و بویژه جلوه فروشی ناسیونالیسم افراطی مختص دوران رضاخان میرپنج نبود بلکه ارمغانی از دوره مشروطه به شمار می‌آمد که «محمدعلی سپانلو» نیز در موردش می‌نویسد:

«یکی از حساسیت‌های ادبیات مشروطه، ناسیونالیسم و تعظیم و تحسیر نسبت به گذشته درخشان ایران بود، عنوان فرزندان سیروس و دارا و یا اولاد شاه عباس و نادر خطاب به مردم ایران، از مصطلحات دائمی نویسندگان و روزنامه‌نگاران عهد مشروطه به شمار می‌رفت» (سپانلو، ۱۳۷۱: ۴۹).

و همین آرمان‌ها و تصاویر احساس برانگیز در تئاتر جدید که ارمغان روشنفکران تجددطلب از غرب بود، در آثار افرادی چون میرزاده‌ی عشقی (رستاخیز شهریان)، سعید نفیسی (آخرین یادگار نادرشاه)، صادق هدایت (پروین دختر ساسان و مازیار) و گریکور یقیکیان (جنگ مشرق و مغرب) نیز بازتاب یافت و برخی از آن‌ها با شوری انقلابی بر صحنه‌ها فرصت تجسم یافت. اما پس از قبضه کامل دولت توسط شاه جدید و تاسیس اداره انطباعات تحت نظارت نظمیه (که بعدها شهربانی نامیده شد) و بعدها تشکیل دایره‌ای با همین وظیفه در وزارت فرهنگ، با غلبه ممیزی و سانسور، روی دیگری از سکه بوروکراسی مدرن در اعمال قوانین سختگیرانه نظارت دولتی بر آثار خلاقه عیان شد، چنان‌که همه فعالیت‌ها در زمینه انتشار و اجرا و اکران آثار، منوط به دریافت مجوز از نهادهای ذی ربط شدند. در این مورد جمشید ملک‌پور می‌نویسد:

«نخستین قانون ممیزی در سال ۱۳۰۶ و از طرف وزارت داخله و به پیشنهاد سرهنگ محمدخانی درگاهی به مرحله‌ی اجرا درآمد. پنج ماده‌ی نخست این قانون را نقل می‌کنیم: ماده‌ی اول: هرکس بخواهد اجتماعاتی برای تئاتر و سینما و مجالس تفریح، کافه، کنسرت، ضیافت‌های شب‌نشینی و هر قسم نمایش یا جشن و کنفرانس‌ها و نمایشگاه‌های ورزش و مسابقه صنعتی و امثال آنکه حق‌الورود داشته و یا برای جمع‌آوری اعانه و غیرآنکه جنبه عمومی داشته‌باشد و جمعیتی تشکیل دهد، باید قبلاً به نظمیه مراجعه کرده، موضوع و مقصود از اجتماع را با پروگرام آن کتبا اعلام دارد تا با رعایت قوانین و مقررات مقرر اجازه داده شود. در صورتی‌که این ترتیب ملحوظ نشود از طرف مأمورین پلیس جلوگیری به عمل خواهد آمد. ماده‌ی دوم: اشخاص یا هیأت‌هایی که بخواهند محلی برای نمایش‌های عمومی تاسیس

نمایند باید مطابق ماده اول به نظمیه مراجعه کرده و تحصیل جواز مخصوص نمایند و بدون رعایت این ترتیب انتشار اعلان و فروش بلیت ممنوع خواهد بود. ماده‌ی سوم: تقاضانامه که نمایش‌دهنده برای تحصیل جواز به اداره‌ی نظمیه تسلیم می‌دارد باید متضمن فقرات ذیل باشد: محل نمایش، موضوع نمایش، اسم و آدرس متصدی نمایش، عین پيس نمایش، تاریخ و ساعت شروع نمایش. ماده چهارم: کلیه پيس‌های نمایش باید قبلاً به نظر اداره‌ی نظمیه برسد و پس از ملاحظه نظمیه به وزارت جلیله معارف و در ولایات به اداره معارف داده شود که در صورت تصویب تمبر و تصدیق و بعد از آن عیناً با اطلاع اداره نظمیه به معرض نمایش گذارده شود. ماده پنجم: هر نمایش‌دهنده که در ضمن نمایش از حدود پيس که به تصویب رسید تجاوز نماید مسئول و مورد تعقیب واقع خواهد شد» (ملک‌پور، ۱۳۸۱: ۲۶-۲۵).

قانون سال ۱۳۱۱ هجری شمسی که از طرف «وزارت معارف و صنایع مستظرفه» تصویب و به دایره «انطباعات» ارجاع شده بود، گروه‌های نمایشی را موظف می‌ساخت تا یک نفر مدیر که مورد قبول وزارت معارف بود، مسئولیت کامل نمایش را برعهده گیرد و صورت اسامی کلیه بازیگران را به همراه دو نسخه از نمایشنامه به آن اداره دهد تا پس از تصویب و گرفتن پروانه، تمرینات خود را آغاز کنند. بعد از آن هم باید نمایش در حضور نماینده‌ی وزارت معارف و نماینده‌ی اداره‌ی نظمیه به‌طور خصوصی اجرا می‌شد. این مراسم طولانی و شکنجه‌آور تنها برای چهار ماه اعتبار داشت و پس از آن می‌بایست گروه نمایش دوباره همه‌ی این مراحل را طی می‌کرد. همین قانون در سال ۱۳۱۶ با حذف و اضافاتی به تصویب وزرا رسید و قانون سانسور فیلم هم به تئاتر اضافه گردید:

«هرگاه موسسه‌ای خواسته باشد پيسی را به معرض نمایش درآورد، باید پيس منظور را قبلاً به نظر وزارت معارف رسانیده، تمبر الصاق و پس از تحصیل اجازه، پيس را برای صدور پروانه نمایش به اداره‌کل شهربانی ارائه دهد. در مورد فیلم‌ها باید قبلاً به اداره‌کل شهربانی مراجعه شود که پس از بازرسی و معاینه نمایندگان وزارت معارف و اداره‌کل شهربانی در صورت اقتضا پروانه صادر گردد» (همان، ۲۶).

در دومین دهه حکومت رضاشاه، استبداد علنی‌تر شد و حتی بسیاری از یاران پیشین وی، چون تیمورتاش، داور و محمدعلی فروغی به شیوه‌های گوناگون از صحنه خارج شدند. حکومت حتی تاب انجمن‌های ادبی، فرهنگی و هنری بی‌طرف را نیز نمی‌آورد و سانسوری سازمان یافته شکل گرفت که اوج آن را در تشکیل «سازمان پرورش افکار» در سال ۱۳۱۷ به تقلید از دستگاه تبلیغاتی آلمان نازی می‌توان دید؛ سازمانی دولتی که در راستای تبلیغ اهداف حکومت و تولید آثار فرهنگی و هنری براین مبنا فعالیت می‌نمود و این در حالی بود که حکومت ذیل شعارهای تجددطلبانه و بنا به تقلیدهای دربست از اقدامات و تغییرات و تحولات دولت نظامی جدید ترکیه به رهبری آتاتورک، که الگویی فریبنده برای «رضاخان ماکسیم» به شمار می‌آمد، موجی از مقابله با مظاهر جامعه سنتی را از سوی دولت برمی‌انگیخت که مهم‌ترین نمودهای ظاهری آن اتفاقاتی چون ممنوعیت برگزاری مراسم مذهبی و معرکه‌گیری تحت عناوینی چون رفع سدمعبر و کشف حجاب، محدودیت‌های شدید در مورد اختیارات جایگاه روحانیون بویژه در امر قضا و آموزش، تشویق حضور زنان در فعالیت‌های اجتماعی و رواج پوشش‌های جدید برای مردان و زنان بود. به دنبال همین موج بود که در زمینه هنر نمایش نیز ساخت تماشاخانه‌های تئاتری، حضور زنان در اشکال گوناگون نمایش، رواج اجراهای تئاتری و حمایت و تاسیس گروه‌های تئاتر که کار خویش را از دوران مشروطه آغاز نموده بودند، رونق یافت؛ چنان‌که پس از تاسیس سازمان پرورش

افکار و تشکیل کمیسیون تئاتر ذیل این سازمان با سرپرستی سید علی خان نصر - از پیشگامان تئاتر جدید در ایران - هنرستان هنرپیشگی در سال ۱۳۱۷ برای تربیت نیروهای مورد نیاز تئاتر جدید تاسیس شد و گنج‌نیدن فعالیت‌های تئاتری در فعالیت‌های فوق برنامه مدارس نوین مورد توجه قرار گرفت و بدین ترتیب دورانی در تاریخ نمایش ایران آغاز شد که ثمره آن تقویت و گسترش تئاتر وارداتی بود؛ نگاهی که باعث شد نمایش‌های آیینی چون تعزیه (شبه‌خوانی) که رابطه‌ای جدایی‌ناپذیر با مذهب داشتند ممنوع اعلام شوند و تکامل و توسعه آن‌ها متوقف گردد و به تبعیدی ناخواسته در روستاها و یا گوشه و کنار شهرها به دور از چشم آژان‌ها دچار شوند. اتفاقی که ملک‌پور در مورد آن می‌نویسد:

«در راستای تجدیدخواهی، شبه‌خوانی (تعزیه) به عنوان یکی از تظاهرات مذهبی - سنتی پس از دیگر انواع نمایش مورد هجوم کارگزاران فرهنگی و سیاسی حکومت جدید قرار گرفت. گروه‌های تعزیه خوان چنان تحت فشار قرار گرفتند که یکی پس از دیگری پایتخت یعنی مهم‌ترین مرکز اجرایی خود را ترک کرده و ابتدا به شهرستان‌ها و سپس به دهات رفتند. اما در آنجا هم از هجوم و تعرض ماموران در امان نماندند. اگر به زندان موقت نمی‌افتادند و کتک نمی‌خوردند، بی‌گمان پول‌های بسیاری به عنوان رشوه از آن‌ها ستانده می‌شد» (ملک‌پور، ۱۳۸۶: ۲۴).

که البته در این زمینه «خاطرات هاشم فیاض» (فتح‌علی‌بیگی، ۱۳۹۰) بسیار گویاست و همین‌طور «شکوائیه محمد باقر معین‌البکا خطاب به رضاخان» در مورد وضعیت شبه‌خوانان که عباس جوانمرد آن را در کتاب «پدرخوانده غبار منیت» آورده است (جوانمرد، ۱۳۸۲: ۱۳۲). همچنین در این برهه معرکه‌هایی که در معابر برپا می‌شدند به سبب عدم سنخیت با نظم جدید و تحت عنوان رفع سد معبر با محدودیت‌هایی فراگیر روبه‌رو شدند و همین اتفاقات، امکان رشد و تکامل طبیعی و انعطاف و انطباق با شرایط جدید را که برخی از نشانه‌ها چون نگارش متون جدید برای تعزیه تلاش‌هایی در این راستا به شمار می‌آیند، از این پدیده‌های نمایشی گرفت. اما در مقابل، دیدگاه حاکم که در شرایط جدید تزریق نشاط و شادابی به جامعه حتی به صورت تحمیلی را لازم می‌دید، برگزاری باشکوه جشن‌های دولتی، ملی و خصوصی و ضمن آن‌ها تبلیغ اندیشه‌ها و آرمان‌های دولت جدید را در دستور کار قرارداد تا جایگزین آن چیزهایی شوند که به سبب ارتباطشان با تفکر سنتی مصلحت شمرده نمی‌شدند. به همین دلیل علاوه بر رشد اشکال هنری جدید چون تئاتر وارداتی و سینما، نمایش‌های شادی‌آور سنتی که به سبب دارا بودن خاستگاهی مردمی، نقد ارکان قدرت در جامعه سنتی را به‌طور ذاتی و طبیعی در جوهره‌ی خویش داشتند، حداقل به‌طور موقت و به ظاهر، امکان توسعه و تکاملی موقتی یافتند البته با رعایت قوانین سانسور و با تقلیل نگاه اعتراضی خود به نقادی سطحی و ظاهری در راستای اهداف حکومت. جمشید ملک‌پور در این خصوص می‌نویسد:

«تقلید اگرچه مشکل ایدئولوژیکی تعزیه را نداشت، باز هم چون تعزیه مورد بی‌مهری روشنفکران قرار گرفت. از آن طرف هم به سبب انتقادهایی که گاه و بی‌گاه در نمایش‌ها از حکومت و اشخاص سرشناس می‌شد، دستگاه سانسور را واداشت ابتدا خلاصه متن نمایش‌ها و سپس خود نمایش‌ها را برای تصویب از نمایشگران درخواست کند. واقعه‌ای که با اساس تقلید که «بداهه‌سازی» بود منافات داشت» (ملک‌پور، ۱۳۸۶: ۲۵-۲۴).

این نظر تا حدودی صحیح است اما تعداد متون باقی‌مانده از گروه‌ها و دسته‌های تقلیدچی، به سبب همین اقدام دستگاه سانسور، خود نشان‌دهنده گسترش این نوع از نمایش سنتی ایرانی و تلاش دست‌اندرکاران آن برای هماهنگی با شرایط زمانه است؛ رشدی کمی که رونقی را در

ابتدا نشان می‌دهد؛ هرچند این رشد موقتی است و پس از وقوع برخی رویدادهای سیاسی و اجتماعی و بویژه تغییر چهره مجالس شادمانی و عروسی‌ها به عنوان بستر طبیعی حیات مجالس مضحک‌های سنتی، در نهایت زوال آن را در دوره پهلوی دوم شاهد هستیم.

در دوران پهلوی اول نخستین بنگاه‌های شادمانی که جایگزین قهوه‌خانه‌ها (پاتوق‌های سنتی مطربان) شدند، ابتدا در پایتخت و سپس در شهرستان‌ها شکل گرفتند و بنابه گفته‌ی معمرین و تاریخ‌نویسان، نخستین بنگاه شادمانی توسط عباس مؤسس، که خود یکی از سرکرده‌های شناخته شده تقلید بود، در حوالی خیابان سیروس تأسیس شد. هرچند که پس از آن نیز حتی تا سال ۱۳۵۷ علاقه‌مندان و صاحبان مراسم شادمانی می‌توانستند برخی از این دسته‌های تقلید و خیمه‌شب‌باز و معرکه‌گیران دوره‌گرد را در قهوه‌خانه‌های حوالی میدان قزوین و گمرک تهران ببینند. از سوی دیگر با بدل شدن تئاتر به یکی از سرگرمی‌های اصلی پایتخت‌نشینان و تأسیس تماشاخانه‌ها و رشد تماشاخانه‌سازی توسط بخش خصوصی که تلویحا مورد حمایت دولت نیز بود و به دنبال اقدامات اولیه‌ای که در اواخر دوران قاجار برای ساخت تماشاخانه‌های ویژه نمایش‌های شادی‌آور ایرانی آغاز شده بود، در این دوره نیز ضمن اجرای مجالس تقلید در تماشاخانه‌هایی که مخصوص اجرای این آثار نبود چون **جامعه باربد** که توسط اسماعیل مهرتاش شکل گرفته بود و اهتمام در زمینه تولید آثار ملی و بویژه موزیکال را مدنظر داشت، تماشاخانه‌هایی چون ماه و شاهین در مناطق جنوبی شهر برای این گروه از آثار تأسیس شد. البته در این تماشاخانه‌ها دیگر کوشش‌های اولیه انجام شده برای تأسیس تماشاخانه تقلید و رعایت اصول و قواعد تخت‌حوضی و ایجاد صحنه چهارسویه (میدانی) یا سه‌سویه مطابق طبیعت تقلید ایرانی مدنظر نبود و همان الگوی تماشاخانه‌های اصطلاحاً جعبه‌ای (ایتالیایی) با صحنه یک سویه تقلید شده از تئاتر اروپا در ساختمان رعایت می‌شد. برخی از چهره‌های برجسته تقلید چون احمد مویّد، مهدی مسری، حسین حوله‌ای، ببرازسلطانی، ناصر اسدی و... در آن‌ها به هنرنمایی می‌پرداختند و تقلیدهایی را که پس از کسب مجوز دولتی براساس نمایشنامه‌های دست و پا شکسته و نیم‌بند برای اجرا در صحنه یکسویه‌ی این تماشاخانه‌ها تنظیم شده بودند، به تماشا می‌گذارند. ضمناً همان‌گونه که صاحب‌نظران و مورخین تاریخ نمایش در ایران اشاره نموده‌اند، دهه‌های اول و دوم قرن حاضر دوران توجه به تئاترهای موزیکال، اپرت و کمدی‌های سبک بود که بویژه از سال ۱۳۰۷ به بعد به سبب سختگیری‌های دستگاه سانسور، روزبه‌روز از جنبه‌های انتقادی آن کاسته شد و سرگرم‌کنندگی و جذابیت‌های بصری در آن‌ها بیشتر مورد توجه قرار گرفت. به همین سبب تقلیدهایی که در این روزگار براساس اجراهای گذشته و یا متون جدید تولید و اجرایی شدند تحت‌تأثیر همین موج قرار گرفتند و استفاده از آواز و موسیقی و رقص در کنار صحنه‌های شگفت‌آور باب گردید. تقلید از ملودرام‌ها و کمدی‌های سبک اروپایی در طراحی آثار جدید نقشی بسزا داشتند.

یکی از گونه‌های تقلید که با وجود تحولات سیاسی - اجتماعی به سبب همسویی خود با تفکرات جدید در نقد وضعیت زنان در جامعه سنتی بویژه در دوره پهلوی اول امکان بروز و ظهور گسترده‌تری یافت تقلیدهای زنانه بود. تقلیدهای زنانه نمایش‌های کوتاه موزیکالی هستند که با تلفیق رقص، نمایش و موسیقی و متنی منظوم، که نتیجه قریحه و خلاقیت‌های شعری عوام است شکل گرفته‌اند و به مرور زمان و در تعامل با تحولات و تغییرات اجتماعی بویژه در حوزه زنان، به تدریج کامل شده‌اند. این تغییر تدریجی در تفاوت‌های موجود در روایت‌های آن در مناطق گوناگون کاملاً مشهود است و بیانگر تأثیرپذیری آن‌ها از اتفاقات و تحولات و تمایزات اجتماعی و اقلیمی است. از تقلیدهای زنانه شناخته شده‌ای که طبق قرائن

و مستندات در دوران پهلوی به وجود آمده‌اند می‌توان به «آبجی نساء»، «هدرددر»، «میرزایداله قشنگ»، «نیگا به دست ننه کن»، «اگه شورور تویی می‌خوام نباشی» اشاره کرد؛ واژه‌ها و اشاراتی به برخی از پدیده‌های اجتماعی این دوران چون «یازده کلاس» و «پانزده کلاس سواد»، «مامانی»، «بالونک»، «شوفر»، «فندک»، «مدرسه» و «دو تیغه کردن» در آن‌ها نشان‌دهنده‌ی تعلق این مجالس به دوران پهلوی است. انجوی شیرازی پژوهشگر فرهنگ عوام در یادداشتی ذیل روایت آبجی نساء می‌نویسد:

«از عبارت‌هایی چون مدعی عموم و یازده کلاس و پانزده کلاس سواد داشتن نامزد «سکینه» و «مامانی»، «بالونک» برمی‌آید که این بازی یا تازه است و در این سی چهل سال اخیر ساخته شده یا مردم خود در آن دخل و تصرف کرده و آن را به زبان روز درآورده‌اند و کسوت تازگی و جوانی بر آن پوشانده‌اند» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۲: ۷۱).

این تقلید زنانه ماجرای مقاومت دختر جوانی به نام سکینه را در برابر اصرارهای مادرش آبجی نساء و خاله وی آبجی خاتون که می‌خواهند او را وادار به قبول از دواج با پیرمردی پولدار به نام حاجی جواد حجره‌دار کنند، به تصویر می‌کشد:

«فکرتو جمع کن ننه جون / لجبازی کم کن ننه جون

شوهر باید اعیون باشه / صاحب آب و نون باشه...

تو، ریش و پشمش را نبین / کوری چشمش را نبین

لکه‌ی طاسش را ولش / ریخت قناسش را ولش...

اگه تو همسرش بشی / مونس و یاورش بشی

خدا دونه چه‌ها میشی / خانوم خانوما می‌شی

با بالونک هوامیری / مکه و کربلا میری...» (همان، ۶۷)

اما دختر که خواستگار جوانی نیز دارد زیربار نمی‌رود:

«چند دفعه گفتم نمی‌خوام! / بازم می‌گم من نمی‌خوام

حاجی اعیون نمی‌خوام / مرغ و فسنجون نمی‌خوام...

من زن اتر نمی‌شم / با این چیزا خرنمی‌شم

نومزد من جوون ساله / نه اینکه پاچه ورماله

یازده کلاس سواد داره / نه فیس داره نه باد داره...» (همان، ۶۸)

ابیات پایانی این مجلس در روایت همدانی آن که به آبجی خاتون معروف است به این ترتیب است:

«مال و طلاش بری شیمه جلا پلاس بری کیمه

مه دسگیرانم جوان ساله پنزده کلاس سواد داره...» (همان، ۷۰)

این مجلس تقلید که برخورد میان نسل‌های متفاوت و تضاد میان تفکر حاکم بر جامعه مردسالار سنتی و نگاه نوینی را که از سوی تجدیدطلبان نیز حمایت می‌شد، به نمایش می‌گذارد، از تکنیک‌ها و فنونی چون تضاد، ذم شبیه به مدح، اغراق در بازی‌ها و جابه‌جایی جایگاه‌ها بویژه جابه‌جایی مفهوم ازدواج به عنوان امری مقدس با معامله‌ای کاسبکارانه بهره می‌جوید و با طنزی گزنده، شرایط حاکم را به نقد می‌کشد و تفکر جایگزین را تبلیغ می‌کند و نسل جدید را به هواداری وادار می‌سازد.

یکی دیگر از انواع تقلید که تغییرات حاصل از تبلیغ و ترویج مدرنیسم در دوره پهلوی، امکان گسترش و تکامل آن را تحت‌تاثیر تئاتر اروپایی فراهم آورد، سپیدبازی (کمدی سپید) است که در این دوران رواج پیدا کرد و بروز آن ارتباطی مستقیم با حضور گروه‌های تقلید

در تماشاخانه‌ها، که در این دوران رونق گرفتند، دارد. بدیهی‌ست که در دوران توجه به سرگرمی‌های نمایشی؛ مدیران تماشاخانه‌ها برای پرکردن برنامه‌های خود و سرگرمی مخاطبان ناگزیر به بهره‌بردن از تجارب تقلیدچیان بودند و به همین سبب شرایط توسعه و گسترش این گروه از نمایش‌های ایرانی را فراهم آوردند و با توجه به نیازهای معاصر و تحت‌تأثیر کمدهای سبک اروپایی و تقلیدهای ولایتی که مبتنی بر کمدهای لهجه‌اند، زمینه‌ساز شکل‌گیری و رشد این گروه از نمایش‌ها شدند. با بررسی اسناد به جای مانده از سپیدبازی در آغاز قرن حاضر، دیده می‌شود که مهم‌ترین ویژگی این گروه از نمایش‌ها، که ضمناً بیانگر ارتباط و تأثیر این آثار از تقلید سنتی نیز هست، حضور نوکری زیرک یا گیج است که معمولاً از لهجه‌ی رایج در آن را جایگزین زبان برگردان و لهجه کاکایی غلام سیاه نمایش‌های سیاه‌بازی می‌کند. البته بدل‌شدن غلام سیاه نمایش‌های سیاه‌بازی به نوکر یا خدمتکار سپیدپوست در این آثار بی‌شک به سبب تغییر شرایط و زمینه‌های اجتماعی در دوران معاصر است که حضور غلام سیاهان در منازل و زندگی اجتماعی را با توجه به اندیشه‌های نو و قوانین و روش زندگی جدید بر نمی‌تابد و در خانواده‌های اعیان نیز به تدریج خدمتکاران سپیدپوست عمدتاً ولایتی جایگزین ایشان می‌شوند.

اما با وجود آنچه آمد، در آغاز قرن معاصر هنوز «سیاه‌بازی» که یکی از آخرین دستاوردهای تقلید ایرانی‌ست، مهم‌ترین و پرطرفدارترین گونه تقلید به شمار می‌آید و به دلیل بهره‌بردن از قصه‌های گوناگون و همچنین جمع‌آوردن تمامی اندوخته‌های گونه‌های دیگر تقلید در خود، با وجود تغییر و تحولات اجتماعی و هنری، همچنان مورد توجه است و در تماشاخانه‌های جدید نیز به کار گرفته می‌شود. از جمله آثاری که در ابتدای این دوران توسط گروه‌های سیاه‌بازی اجرامی شدند می‌توان به مجالسی چون چهار درویش، سبب جادو، یک شب خلافت (نوروز پینه‌دوز)، غیاث خستمال، طبیب اجباری، آینه عبرت، سیاوش در آغوش حمال، مسگر زد و رفت و... اشاره کرد که به‌طور مثال نمایش آینه عبرت بنابه روایت اصغر میرخدییو، کم‌دین پیشکسوت خراسانی، از این قرار بود:

«زن و مرد جوانی با هم زندگی می‌کردند. یک کلفت و یک نوکر هم داشتند که نوکر همان غلام سیاه بود. زن بسیار سربراه و نجیب. کاملاً مطیع شوهر و بی‌نهایت همسرخود را دوست داشت. شوهر با وجود او بیش از حد بهانه‌گیر... شوهر با همین ایرادهای بی‌جا تصمیم می‌گرفت زن را طلاق بدهد... صحنه بعد قسمت بسیار کم‌دیش این بود که آن‌ها مجبور بودند در غیبت خانم از بچه ۸ ماهه هم نگهداری کنند... وقتی بچه آرام می‌شد نوکر صورت بلند بالایی جلو آقا می‌گذاشت که در غلو کردن شاهکار بود مثلاً در صورت سه خروار نبات، صد من خاکشیر، ۲۰ من سولنجان قلنجان، ده من شیرخشت، هفت من انزروت، ده من ترنجبین،... قسمت سوم با زنی امروزی و متمدن ازدواج کرده‌بود، این زن برعکس زن قبلی یکسر از مد و مدپرستی دم می‌زد، از شب‌نشینی تعریف می‌کرد، از پوکر و قمار می‌گفت و مرتب هم صورتحساب خیاط و فروشنده لوازم آرایش بود که برای شوهر می‌رسید و لفظ و قلم حرف می‌زد و دستور می‌داد، کلفت او هم بالهجه دهاتی همان حرکات را برای نوکر تقلید می‌کرد. و خلاصه در پایان نمایشنامه نوکر و آقا با هم همدست می‌شدند هر دو، این خانم و کلفت متجدد را طلاق می‌دادند و به سراغ زن‌های اولی خود می‌رفتند» (میرخدییو، ۱۳۷۲: ۱۱ و ۱۰). در این نمایش چنان که از خلاصه‌ی آن برمی‌آید نمایشگران سنتی با استفاده از تضاد موقعیت‌ها، جابه‌جایی جایگاه‌ها، کمدهای لهجه، اغراق و لوده‌بازی، لحظاتی طنزآمیز و گاه تلخ

پدید آورده و از منظر اندیشه سنتی، تغییرات جدید و زندگی افراد تازه به دوران رسیده را مورد نقد قرار می‌دادند.

همچنین در نمایش یک شب خلافت (نوروز پینه‌دوز) که از زمره نمایش‌های تاریخی تخیلی به شمار می‌آمد و در آغاز دوره پهلوی برای اجرای در تماشاخانه‌های ته شهری تنظیم شده بود، در بخش اول، در بارگاه هارون الرشید، هارون که از ماجرای روابط عباسه و جعفر برمکی ناراحت بود برای سرگرم شدن رامشگران را می‌طلبید، اما چون کسالتش برطرف نمی‌شد، وزرا پیشنهاد می‌کردند که نوروز پینه دوز سیاه را که مردی شوخ طبع و لطیفه‌گو است بیهوش کرده به کاخ بیاورند و در مسند خلافت بنشانند و خلیفه برای تفریح می‌پسندید. در بخش دوم که در دکان پینه‌دوزی می‌گذشت، نوروز به حقه‌ای مرد یهودی طلبکار را دوباره سرکیسه نموده، چند شیشه مشروب از او گرفته و وعده آینده می‌داد سپس وزیر هارون در لباس بازرگانی وارد شد. با نوشاندن شراب، وی را بیهوش ساخته و به دربار برد. در بخش سوم که در دربار می‌گذشت، نوروز چون در لباس خلیفه به خود می‌آمد ابتدا می‌پنداشت که در رویاست اما با رفتار درباریان به تدریج باور می‌کرد که خلیفه است و فرمان‌های مضحکی صادر می‌نمود و پس از شاد شدن خلیفه دوباره او را بیهوش کرده و به محل کارش می‌بردند. اما در بخش چهارم چون در پینه‌دوزی‌اش به خود می‌آمد همچنان تحت‌تاثیر صحنه پیشین، احکام مسخره صادر می‌کرد و با مشتریان برخوردی آمرانه داشت تا اینکه خلیفه و وزرا نزدش آمده و ماجرا را فاش می‌کردند.

در متن به جای مانده از این نمایش در صحنه سوم تکرار جمله «یعنی من خلیفه هارون الرشیدم؟» از سوی نوروز، همچنین تکرار فرمان تنبیه حکیم‌باشی چاق و چله به جای همه متهمان، استفاده از زبان برگردان در تغییر نام یحیی برمکی به یحیی کرمکی و فضل ربیع به فضله ربیع و فاش کردن جرم متخلفان از جمله قطعات شادی‌آور مجلس هستند که ضمناً در آن انتقاد از بی‌عدالتی‌ها و نقد اجتماعی، چنان‌که از خلاصه قصه نیز برمی‌آید، البته به‌طور غیرمستقیم و در لفافه، مشاهده می‌شود. ضمناً چنان‌که از هر دو نمونه یادشده برمی‌آید در این برهه هنوز رگه‌های طنز اجتماعی بویژه از دیدی کاملاً سنتی در مورد خانواده و نحوه حکمرانی و سیاست در آثار دیده می‌شد؛ هرچند که عمق این طنز تا بدان حد نبود که واکنش اصحاب قدرت را در پی داشته‌باشد.

۲-۲- مجالس تقلید در دهه بیست (دوران ملی‌گرایی و عدالت‌طلبی)

آبراهامیان در فصل چهارم کتاب «تاریخ ایران مدرن» ذیل عنوان «فترت ناسیونالیستی» بحث پیرامون دهه بیست را چنین آغاز می‌کند:

«تهاجم آگوست سال ۱۹۴۱/ شهریور ۱۳۲۰ روسیه و انگلستان به ایران، برافتادن رضاشاه - و نه دولت پهلوی - را به همراه داشت. این دو کشور متفق - و همچنین ایالات متحد آمریکا که در دسامبر ۱۹۴۱ به آنان پیوست - دریافتند که دولت ایران برای دستیابی آنان به دو هدف عمده‌ای که برای آن به کشور حمله کرده بودند، مثمرتر نیست: کنترل فیزیکی بر منابع نفتی، کابوس بریتانیا در جنگ جهانی دوم، و حتی بیشتر از جنگ جهانی اول، از دست دادن این منابع حیاتی بود؛ و همچنین از دست رفتن «کریدور» زمینی به سوی شوروی با توجه به یخچندان مسیر جایگزین یعنی بندر آرخانگل، که بخش اعظم سال عملاً غیرقابل استفاده می‌شد. جالب اینکه راه آهن سراسری و همچنین جاده‌های تازه تاسیس، ایران را به یک «کریدور» جذاب بدل کرده بود. متفقین دریافتند که برای تسهیل در جریان نفت به بریتانیا و انتقال مهمات و

ملزومات به شوروی، بهتر آن است که رضاشاه را از کار برکنار اما حکومتش را حفظ کنند... رضاشاه سه هفته بعد از حمله‌ی نیروهای متفقین - ۲۵ شهریور ۱۳۲۰ - به نفع ولیعهد بیست و یک ساله‌اش، محمدرضا، از سلطنت کناره‌گیری کرد» (آبراهامیان، تاریخ ایران مدرن، ۱۳۸۹: ۱۸۲-۱۸۱).

بین سال‌های ۱۳۲۰ تا ۱۳۳۲ با ورود متفقین به ایران و شکل‌گیری گروه‌های مختلف سیاسی تحت حمایت ضمنی نیروهای متفق، فضایی نسبتاً باز از نظر سیاسی و اجتماعی شکل گرفت چنان‌که جمشید بهنام می‌نویسد:

«تبعات جنگ و حضور ناخوانده نیروهای بیگانه در ایران به مرور خود را نشان داد. فصل تازه‌ای در روند تجدد باز شد... غرب‌گرایی به صورت تازه‌ای رواج گرفت، اشیا و کالاهای خارجی... به بازار ایران سرازیر شد...» (بهنام، ۱۳۷۵: ۶۵-۶۳).

در این برهه از زمان، استقبال از تئاتر چنان اوج گرفت که توجه به جنبه‌های اجرایی و تعدد اجراها، تولید متون نمایشی ایرانی را تحت‌الشعاع قرارداد و تماشاخانه‌های تئاترهایی با مرامی خاص به اجرای نمایشنامه‌های ترجمه‌شده، اقتباسی و یا تالیفاتی گاه کم عیار پرداختند. از ویژگی‌های این دوره می‌توان به: بازگشت برخی از فعالان دوره پیشین به صحنه، ادامه فعالیت «هنرستان هنرپیشگی تهران» و استقبال گسترده مردم از تئاتر اشاره کرد که باعث تاسیس تماشاخانه‌هایی چون: تئاتر سعدی، تئاتر فردوسی، تئاتر فرهنگ، تئاتر نوبهار، جامعه باربد، تماشاخانه تهران، تماشاخانه گوهر، تماشاخانه هنر، تماشاخانه کشور، تماشاخانه گیتی و ساخت تالارهایی در رشت، تبریز، مشهد، همدان، اصفهان و شیراز گردید. نمایش‌های این دوران را به لحاظ مضامین می‌توان در چند گروه دسته‌بندی کرد: «اجتماعی با گرایش‌های عدالت‌خواهانه»، «ملی‌گرایانه برمبنای داستان‌های معاصر و تاریخی»، «اخلاقی»، «خانوادگی»، «اجتماعی» (اعتیاد، فحشا و مسائل جوانان و ارزش‌های اخلاقی)، «اساطیری و افسانه‌ای» که گاه گریزی به مسائل معاصر می‌زدند و «تبلیغی». در این دوران قالب‌هایی چون ملودرام و کمدی بسیار مورد توجه بودند و نمایش‌های تماماً منشور یا منظوم و گاه ترکیبی (اپرت‌ها) نیز رواج داشتند چنان‌که مثلاً تمامی آثار عزیزحاجی بیگف به صورت آداپته شده در لاله‌زار بر صحنه رفتند و در میان انواع کمدی نیز اغلب کمدی اصطلاحاً بوف رایج بود. در این دوران برای راضی نگه‌داشتن تماشاگران و بیان دیدگاه‌های سیاسی و اجتماعی، پدیده‌ای نمایشی تحت عنوان «پیش‌پرده‌خوانی» شکل گرفت که در جلو پرده تماشاخانه‌ها و در فاصله تنفس‌ها یا قبل از آغاز نمایش اجرایی‌شد؛ قطعه‌ای معمولاً منظوم و کمیک که همراه با موسیقی بود. از جمله معروف‌ترین پیش‌پرده‌خوانان این دوران می‌توان از مجید محسنی، حمید قنبری، مرتضی احمدی، عزت‌الله انتظامی، نصرت کریمی و... نام برد که پیش‌پرده‌های تصنیف‌شده توسط ابوالقاسم حالت یا پرویز خطیبی را اجرایی کردند. بنابراین می‌توان گفت که تحولات سیاسی - اجتماعی در این دوران برای هنر نمایش رشد گروه‌های تئاتر، گسترش تماشاخانه‌ها و استقبال مردمی و طرح مسائل سیاسی و اجتماعی با نگاهی نقادانه‌تر را در پیش داشت هرچند که همچنان وجوه سرگرم‌کنندگی و کسب لذت از اهمیت اصلی برخوردار بود و حضور هنرمندانی با مهارت فراوان در زمینه طراحی صحنه و ساخت دکور و چهره‌آرایی و بازیگری و کارگردانی باعث می‌شد بیشتر جنبه‌های بصری تئاتر تقویت گردد و بر محتوا ارجحیت یابد. در این دوران هرچند در شکل اجرا و مضامین تقلیدهای خانگی که بیشتر در عروسی‌ها اجرا می‌شدند تغییر چندانی صورت نپذیرفت اما تقلیدهای تماشاخانه‌ای تاحدودی تابع تحولات اجتماعی - سیاسی و تأثیرات آن بر اجراهای تئاتری در تماشاخانه‌ها بودند و به همین

سبب چنان‌که اسناد به جای مانده گواهی می‌دهند، متون و قصصی که می‌توانستند به این تنوع بصری و جذابیت‌های صحنه‌ای بیفزایند بیشتر مورد توجه قرار گرفتند و جادو و شعبده و داستان‌های تخیلی اقتباس شده از هزارویک شب بیشترین کارکرد را یافت ضمن اینکه گاه می‌توان نقد سیاسی و اجتماعی را نیز با توجه به جو روزگار در آن‌ها دید.

در میان تقلیدهای تماشاخانه‌ای، سپیدبازی از اقبال بیشتری در این دوران برخوردار بود و با رشد و گسترش تماشاخانه‌ها بویژه در مراکز استان‌ها رواج این نوع از تقلید در برخی از مناطق چون مشهد و اصفهان موجب پدید آمدن نمایش‌های کمدی ویژه این مناطق شد؛ نمایش‌هایی که کاملاً وابسته به نوع و شکل زندگی و تجارب گذشته ساکنان این مناطق بود. مثلاً در منطقه‌ای چون اصفهان که خاستگاه بقال‌بازی، یکی از انواع تأثیرگذار تقلید بود، با درخشش آثار ارحام صدر در کنار هنرمندانی چون مهدی ممیزان و محمدعلی رجایی که ضمن شناخت فرهنگ نمایشی منطقه با کمدی اروپایی نیز آشنایی داشتند، در دهه‌های سی، چهل و پنجاه نمایش خاص این منطقه شکل گرفت و حتی از جاذبه‌های توریستی آن به شمار آمد. از دیگر هنرمندان شهرستانی که در این زمینه موفقیت فراوانی داشتند ماشاءالله وحیدی‌ست که «اصغر میرخدیی» هنرمند با سابقه تئاتر مشهد در مورد او می‌نویسد: «در تئاتر ملی به جای نقش سیاه‌بازی آقای وحیدی بعد از مرحوم اژدری، در تیپ یک یزدی ساده‌لوح خودنمایی کرد چون اصالت خانوادگی‌اش هم یزدی بود خیلی خوب از عهده برآمد و این نقش در آن تئاتر جای غلام سیاه را پرکرد» (میرخدیی، ۱۳۷۲: ۹۳).

در این آثار استفاده از تیپ‌های جدید اجتماعی چون فکلی، لات، دائم‌الخمر، جوان هوسران فریب خورده، کلاهبردار، تریاکی، فاحشه، دختر فریب‌خورده، نوکر زیرک، فرنگی مآب، شاعر خیال‌باف، پیرمرد هوسران، عصبانی، زودباور، پیرمرد هوسران، جوان شهرستانی ساده‌دل، حاشیه‌نشینان شهری و دلقک در آثار ادبی و تاریخی در کنار تیپ‌های قدیمی حاجی خسیس، میرزای گیج، حاجی طماع و عجول، مردزن پوش، نوکر احمق و کلفت و نوکر از زیرکار دررو و عاشق باب شد. تکنیک‌هایی چون تکرار (جملات و رفتار، تکیه کلام‌ها و...)، جابه‌جایی (جایگاه‌ها، موقعیت‌ها)، تضاد، وارونه‌گویی، وارونه عمل کردن لباس‌پوشی به شکل وارونه، مقلوب کردن واژه‌ها، پرحرفی، حرف‌تو‌حرف، زبان برگردان، حاضر جوابی، بازی با کلمات، جناس، کمدی لهجه (ترک و فارس - لهجه من درآوردی دهاتی، ارمنی، رشتی، خراسانی، یزدی، یهودی، هندی، عرب، کاشانی)، پشت دری، نقیضه‌سرایی، هجو، ماشین‌وار سخن‌گفتن، سخن‌گفتن با تماشاگران، ذم شبیه به مدح، مدح شبیه به ذم، مهم‌بافی، مهم‌گویی، لاف‌زدن، تحقیر، کنایه، گریز (به قصه دیگر، به مسائل معاصر)، تعارفات مستانه، زبان نفهمی، اغراق، تیپ‌سازی، ساده‌لوحی، تحامق (کودن نمایی)، فضولی، زن‌پوشی، لوده‌بازی، درگیری‌های فیزیکی، شوخی‌های اروتیک، لجاجت، تفاوت ظاهری (چاقی و لاغری و درازی و کوتاهی)، لودادن ارباب، لجاجت، اصرار بیهوده، هیزچشمی، بدل‌پوشی (نقش عوض کردن)، پکری، که همگی در مضحکه ایرانی سابقه داشتند با برخی از ویژگی‌های تقلیدشده از کمدی اروپایی چون کمدی آداب، کمدی شخصیت، کمدی موقعیت، فارس و کمدی بکوب بکوب، کمدی اشتباهات، کمدی رفتار، کمدی سبک، کمدیادلاتره، کمدی فرانسوی و کمدی بولوار درهم آمیختند.

یکی از نمونه‌های موفق سپیدبازی نمایش «مست» است که در دهه‌ی چهل با هنرمندی «ارحام صدر» در اصفهان بر صحنه رفت. این نمایش نوشته مهدی ممیزان، نویسنده‌ی همیشگی این گروه است که البته در هنگام نمایش و با توجه به بازی فی‌البداهه ارحام صدر

کامل شده بود. خلاصه داستان این نمایش از این قرار است که حمید، فرزند هوسباز خانواده‌ای پولدار به فروغ دختر پاک‌سرشت «کمال» کارمند بازنشسته‌ی دائم الخمر نظر سوء دارد، پس توطئه‌ای ترتیب می‌دهد تا با کشتن کارفرمای حریص دختر و انداختن قتل به گردن «حسن» نامزد بی‌گناه او، به مقصد خود برسد و در این توطئه از «دش باقر» لوطی محله - با بازی ارحام صدر - و نوچه‌اش ناصر خرسه نیز کمک می‌گیرد اما سرانجام «دش باقر» که ذاتا مردی نیک‌سیرت است و تنها قصد او از شرکت در این ماجرا سرکشیه کردن «حمید» بوده‌است، توطئه را کشف کرده و لو می‌دهد و بازپرس «حمید» را دستگیر می‌کند.

این اثر، ملودرامی پلیسی - اجتماعی با رویکرد تعلیمی‌ست که اثرات مخرب مصرف الکل در متلاشی‌شدن کانون خانواده را مورد نقد قرار می‌دهد اما حضور «دش باقر» لوطی لافزن محله و شاگرد خرفت و کودن او «ناصر خرسه» که در پی ماهی گرفتن از آب گل‌آلود هستند و بازی فی‌البداهه‌شان که عمدتاً متکی بر کمدی لهجه و استفاده از تکیه کلام‌ها و طنزهای لهجه اصفهانی‌ست، آن را بدل به نمایشی مفرح می‌سازد. نمایشگران در این نمایش که مبتنی بر کمدی شخصیت است از قطعات آشنای تقلیدهای ایرانی از جمله قطعه‌ی «آموزش» استفاده مناسبی می‌کنند مثلاً از آموزش وظایف یک نوچه توسط لوطی که در آن از تکرار، تضاد میان زیرکی «اوستا» و حماقت «نوچه»، شی‌پنداری فرد در حال توصیف، کمدی کلام، سخنان ظریف و لهجه اصفهانی نیز استفاده شده‌است.

چنان‌که قبلاً اشاره شد در دوران حکومت پهلوی شبیه‌خوانی (تعزیه) به سبب وابستگی و پیوند تنگاتنگ با اعتقادات مذهبی و تفکر سنتی چندان مقبول طبع سلسله‌ای که داعیه مدرنیسم و تجدد داشت، نبود، بدین روی به سبب ممنوعیت‌ها، مجبور به تبعید و محکوم به آوارگی در روستاها و نقاط حاشیه‌ای شهرهای بزرگ شد و با توجه به کمبود فرصت عرضه، بیشتر به اجراهای مناسبتی و مجالسی اصطلاحاً «آشنا» محدود شد که به سرگذشت ائمه و معصومین و شهادت‌ها توجه داشتند. پس مجالس غریب و بویژه «شبیه مضحک‌ها» که ثمره دوران اوج تعزیه و تنوع‌طلبی بانیان بودند کم‌کم به محاق فراموشی فرورفتند و درحالی‌که در دوران قاجار یکی از برجسته‌ترین انواع مضحک‌های ایرانی به شمار می‌آمدند و به دلیل وجود متن مکتوب برای شبیه‌خوانی، توانایی حفظ و ثبت بسیاری از فنون مضحک ایرانی را دارا بودند، در این روزگار رشد و توسعه نیافتند و جز اجراهای دست و پاشکسته گاهگاهی در برخی محافل مخفیانه و خصوصی، که توسط شبیه‌خوانان کهنسال در مصاحبه‌های اندکشان در مورد بعضی مجالس قدیمی شبیه مضحک گزارش شده‌است، اثری از آن‌ها دیده نمی‌شود. اما در دهه بیست و پس از سقوط رضاشاه و برخلاف روند کلی جریانات جامعه، این شیوه از مضحک ایرانی به سبب آشنایی ذهنی مخاطبان و بویژه علاقه خاص روستاییان و استعدادهای بالقوه‌ای که در آن به سبب استفاده از قراردادهای شبیه‌خوانی در اجرای مضامین انتقادی وجود داشت، «محمدعلی افراشته» یکی از طنزنویسان مشهور ایرانی در دهه‌ی بیست را برانگیخت تا با استفاده از قواعد و تکنیک‌های آن چهار مجلس شبیه مضحک «تعزیه دیوان بلخ»، «تعزیه در بخشداری»، «تعزیه در کوره پزخانه» و «تعزیه قبله عالم» را به زیور طبع بیاراید و بدین وسیله این‌گونه نمایشی بار دیگر استعدادهای خود را به تماشا بگذارد که البته این اتفاق برای بقای شبیه مضحک به‌طور طبیعی کافی نبود.

۳-۲- سرنوشت مجالس تقلید پس از کودتای ۲۸ مرداد ۱۳۳۲ (دوران قدرت نمایی پهلوی دوم)

کودتای ۲۸ مرداد ماه ۱۳۳۲ را که پایانی تلخ برای نهضت عدالت‌جویانه و ملی‌گرایانه ایرانیان در دهه بیست بود، برخی اقدام سازمان سیا برای نجات ایران از چنگال کمونیسم بین‌الملل تلقی نموده‌اند؛ کودتایی که طراحی آن عملاً کار مشترک بریتانیا و آمریکا به منظور حفظ کارتل بین‌المللی نفت بود (آبراهامیان، تاریخ ایران مدرن، ۱۳۸۹: ۲۳-۲۲۲). در این دوران تأثیر جدی حداقل تا شش سال کاملاً در محاق خاموشی فرورفت و بسیاری از آثار تنظیم‌شده برای صحنه تئاترهای عامه‌پسند ملهم از ملودرام‌های اروپایی بودند، پدیده غیرسیاسی‌شدن و سیاست‌گزیزی مردم پس از دوران سخت سیاست‌زده شکل‌گرفت و تحت‌تأثیر همین شرایط بود که تأثیری بی‌هویت، بی‌تفاوت نسبت به شرایط اجتماعی و بی‌ریشه پدیدآمد که بعدها برخلاف سابقه درخشان تئاترهای لاله‌زار در دهه بیست «تئاتر لاله‌زاری» نامیده شد. البته لازم به ذکر است که با وجود حملات انجام‌شده به تئاترها در جریان کودتا، در اوایل دهه سی هنوز مشتریان سالن‌های تئاتر و بویژه تئاترهای لاله‌زار زیاد بودند زیرا در آن سال‌ها تولیدات سینمای ایران هنوز به لحاظ کیفی و کمی در حدی نبود که بتواند پاسخگوی مخاطبان باشد، تلویزیون هنوز به ایران نیامده بود، رادیو به میزانی که باید در دسترس مردم قرارداشت، به دلیل درصد بالای بی‌سوادی در کشور و همچنین سرکوب نشریات آزاد، از مطبوعات استقبال چندانی نمی‌شد و به همین دلیل از فعالیت‌های نمایشی هنوز استقبال بالنسبه مناسبی به عمل می‌آمد هرچند که این استقبال در مقایسه با دهه بیست نزول یافته‌بود.

اما در مورد تقلید ایرانی، کودتا آغاز سقوطی سخت استخوان‌شکن بود و همچنان‌که ملک‌پور نیز تذکر می‌دهد در همین دوران «گروه‌های تقلید هم به تدریج از مراکز شهری به حاشیه‌ی شهر کشانده شدند و در آخر تنها جای مطمئن برای آن‌ها «شهرنو» بود که همین بزرگ‌ترین ضربه را از لحاظ اجتماعی به تقلید وارد کرد و خود بدتر از هر سانسوری در نابودی تقلید اثر گذاشت» (ملک‌پور، ۱۳۸۶: ۲۵). زیرا بلافاصله پس از کودتا، محمدرضاشاه اقداماتش را از جایی که پدر در سال ۱۳۲۰ مجبور به توقف شده‌بود، ادامه داد، تقویت سه رکن حکومت خود ارتش، بوروکراسی و دربار را پی گرفت و تاختی چهارنعل «به سوی دروازه‌های تمدنی بزرگ» را آغاز کرد، سواری ناشی بر مرکبی سرکش که در پیش‌روی خویش تاب تحمل هیچ جلوه و نمادی از گذشته را نمی‌آورد؛ گذشته‌ای که سرتحقیرش داشت.

بدین‌ترتیب کودتای ۱۳۳۲ آغاز دوران نزول و به قهقرا رفتن تقلیدهای تماشاخانه‌ای و تکرار و درج‌ازدن تقلیدهای خصوصی و خانگی‌ست. دورانی که با سرکوب نیروهای سیاسی و به آتش کشیدن تماشاخانه‌ها آغاز شد و با درغلتیدن تئاترهای لاله‌زار به دام آتراکسیون و وارپته‌های تلفیق‌شده از رقص، آواز و آکروبات، ژانگولر و تردستی‌های نمایش و اجرای دست و پا شکسته نمایش‌های کمیک، و گاه مجلسی تقلید، پی‌گرفته‌شد و سرانجام کاربه جایی رسید که در آستانه انقلاب اسلامی در سال ۱۳۵۷ از تخت حوضی و تقلید چیزی جز چند بنگاه شادمانی و رشک‌سته، چند پاتوق نمایشگران سستی و یک تماشاخانه حقیر (تماشاخانه حافظ نو) در محله بدنام تهران به جای نمانده بود. یکی از اسناد به‌جای‌مانده از سیاه‌بازی‌های تماشاخانه‌ای در این مقطع تاریخی، نسخه تصویری نمایش «ریش تراش» با حضور گروه بازیگران تماشاخانه حافظ نو با سیاه‌پوشی سعدی افشار در صحنه کوچک همین تماشاخانه است که برای پخش در ایام نوروز ضبط تلویزیونی شده‌بود و با توجه به پرش‌های موجود در آن به نظر می‌رسد که برای کوتاه شدن مجلس و همچنین حذف برخی از شوخی‌های اروتیک

نامناسب برای پخش گسترده تلویزیونی، در آن ممیزی صورت گرفته است. این نمایش اقتباسی از نمایشنامه مشهور «ریش تراش شهرسویل یا احتیاط بی فایده» کمدی چهارپرده‌ای متثور اثر پیر اوگوستن کارول دوبومارش (۱۷۹۹-۱۷۳۲) فرانسوی است که با تغییر نام‌ها و تطبیق قصه اثر با فضای ایران مانند سایر قصه‌های تقلید، محور کار آخرین بازماندگان تقلید ایرانی قرار گرفته است. خلاصه داستان نمایش فوق‌الذکر از این قرار است که سردار بهزاد، عاشق دختری به نام دل آرام، که تحت قیمومیت پیرمردی طماع و هوسران به نام مظفر قرار دارد، شده است. او با کمک صفدر ریش تراش سیاه که قبلاً زیردست او بوده است و به خانه مظفر رفت و آمد دارد به عنوان مهمان ناخوانده‌ی معرفی شده از سوی حاکم شهر وارد خانه وی می‌شود و پس از مطمئن شدن به عشق دختر برای فراهم آوردن تمهیدات لازم از خانه خارج می‌گردد اما از سوی دیگر مظفر که تصمیم دارد با ازدواج خود و دل آرام ثروت او را به چنگ آورد متوجه می‌شود که دل آرام به جوان غریبه‌ای دل بسته است و سرانجام پس از کشاکش‌های فراوان درحالی که عشاق به ازدواج یکدیگر درآمده‌اند با موسیقی و آواز مجلس به پایان می‌رسد.

در اجرای این نمایش که با استفاده از طرح پیچیده یک کمدی توطئه‌آمیز مشهور شکل گرفته است ضمن استفاده از تیپ «مردی با رفتار زنانه» در طراحی شخصیت «تک‌نوازخان»، معلم طماع موسیقی، و همچنین بهره‌بردن از قرارداد نمایش‌های ایرانی در نشان دادن گذشت زمان با روایت در تداوم صحنه‌های گوناگون، فنونی چون تشبیه انسان به شیء (شیء‌پنداری موجود زنده)، کمدی بکوب بکوب، درگیری فیزیکی، لال‌بازی، نوا درآوردن، پکری، تکرار عمل، پرحرفی، تضاد و جابه‌جایی رفتارهای محیط کار و زندگی، تقلید اطوار، جناس، اغراق، مدح شبیه ذم، تضاد و جابه‌جایی جایگاه‌ها، عذر بدتر از گناه، گریز و نقد، حرف تو حرف، زبان برگردان، شیء‌پنداری امرذهنی (مثل قورت دادن فکر)، تکرار کلام و رفتار، بند آمدن زبان، بدل‌پوشی، ایهام، تحقیر، تشبیه به ذم، جابه‌جایی واژه‌ها، تلقین بر اثر تکرار، مهمل‌گویی و تغییر چهره، که در نمایش سنتی ایرانی سابقه بسیار دارند نیز به کار گرفته شده‌اند.

۳- تغییر دیدگاه‌های هنرمندان تئاتر در نیمه دوم سلسله پهلوی نسبت به مجالس تقلید

از اواخر دهه سی و سپس در دهه‌های چهل و پنجاه از سوی برخی از هنرمندان تئاتر به نمایش‌های سنتی و از جمله تقلید و مضحکه ایرانی توجه شد. هنرمندانی که به دنبال شکل‌گیری مجدد تئاتر از دل ویرانه‌های باقی‌مانده از کودتای سال ۱۳۳۲ بودند آرام‌آرام و به تدریج به تلاش برای بنای تئاتر جدی و تاثیرگذار ایرانی اقدام کردند و به سبب بروز گرایش‌هایی جدید در اوضاع سیاسی و اجتماعی، حامیانی در میان دولتمردان یافتند، دولتمردانی که خواهان به تماشا گذاردن ویتربینی لوکس از حکومت بودند. از جمله این هنرمندان پیشگام می‌توان به علی نصیریان، عباس جوانمرد، پرویز صیاد، بهرام بیضایی، ناصر ایرانی، بیژن مفید و... اشاره کرد که اقتباس از نمایش‌های سنتی را در زمینه اجرا و نگارش متون سرلوحه کارهای خویش قرار دادند. چنان‌که در سال ۱۳۳۴ گروه هنرملی در این مورد نظر خویش را به روشنی چنین اعلام داشت:

«تنها درام ملی می‌تواند به فریاد تئاتر محتضر ما برسد. برای ایجاد یک نمایش قابل قبول ایرانی، ترجمه و اجرای نیمه‌آگاهانه نمایشنامه‌های غربی کافی نیست و ما باید به تجربه‌هایی در زمینه نمایشنامه‌نویسی و اجرای شناخته‌ی نمایشنامه‌های ایرانی بپردازیم... ما بر این عقیده‌ایم که برای دستیابی به تئاتر پیشرو، نباید از پل غرب عبور کرد چراکه شواهد گویا حکایت از این

می‌کند که آنان جملگی از شاهراه شرق عبور کرده و می‌کنند... و این حقیقت انکارناپذیر است که: خبرها در شرق است» (جوانمرد، ۱۳۸۳: ۳۲).

و عباس جوانمرد با دفاع از پدیده‌ای تحت عنوان «تئاتر میانجی» که نتیجه پیوند تئاتر امروز با گذشته نمایش این ملک بود آن را به عنوان راهی برای کسب هویت ملی تئاتر مطرح ساخت و با طرح آثار نمونه‌ی میرزاآقا تبریزی که نتیجه تلفیق تکنیک‌های برآمده از میراث کهن نمایشی ایران (تعزیه و تخت‌حوضی) و تئاتر به شیوه اروپایی بودند، نوشت: «ناگفته پیداست این میرزاآقا است که برحسب نیاز و قریحه‌ی شخصی ناخودآگاه راه درست و منطقی را رفته‌است و نگاه او نه به سوی گذشته که به سوی آینده است و این راه «تئاتر میانجی» و یک گام به پیش است» (جوانمرد، ۱۳۸۳: ۶۸). البته در این مورد چنان‌که جوانمرد خود نیز در گفت‌وگویی اعلام می‌دارد، از ابتدای دوران مورد بحث ما افرادی از فعالین تئاتر جدید چون محمودخان ظهیرالدینی تلاش‌هایی داشتند که شاید وجود همین افراد باعث نفوذ تکنیک‌ها و تیپ‌ها و قصص این آثار به صحنه تماشاخانه‌ها شد. جوانمرد در این رابطه معتقد است:

«در آن زمان فقط مرحوم ظهیرالدینی روی ذوق و قریحه‌ی خودش، اساس کارش را بر مبنای تخت‌حوضی می‌گذاشت و حتی پیس‌های فرنگی را بر این مبنای کار می‌کرد. بقیه می‌خواهند شبک باشند. بقیه با چند کلمه‌ی فرنگی یاد گرفتن به جان هنرمندان تخت‌حوضی می‌افتند!... آن زمان این‌طوری فرض می‌شد که کسانی که این کلمات را می‌دانند تئاتر را می‌فهمند ولی بقیه که این کلمات را نمی‌دانند تئاتر را هم نمی‌فهمند. این تئاترها اکثراً آداپته‌سیونی بودند از مولیر و این‌ها می‌رفتند روی زمینه‌ی تئاتر بولوار. اوج تئاتر بولوار و بهترین‌اش را می‌توانیم در کارهای ارحام صدر ببینیم، کارهای آقای ارحام صدر یکی از درخشان‌ترین و بهترین تئاترهای ملی ماست. این نوع تئاتر مقداری براساس نمایشنامه پیش می‌رود ولی اکثراً بدیهه‌سرایی است» (ایوبی، ۱۳۸۶: ۹۸-۹۹).

همچنین علی نصیریان در مقدمه نمایشنامه بنگاه تئاترال اظهار می‌دارد که: «نمایش تخت‌حوضی سبک و سنتی دارد که صادقانه باید گفت می‌تواند دستمایه‌ای برای نمایش امروز ایران باشد چه در زمینه‌ی نوشتن نمایشنامه چه در مورد به صحنه گذاشتن آن» (نصیریان، ۱۳۸۲: ۳۷۰). لازم به ذکر است که آثار تولیدشده با توجه به این رویکرد را دیگر نمی‌توان در دایره تقلید و نمایش سنتی جای داد زیرا این آثار بیشتر نتیجه آن تئاتری است که می‌کوشد در مضمون و تکنیک یادآور هویت ملی و تجربیات انسان ایرانی باشد و به نیازهای ایرانی معاصر، به گمان خالق آن، در قالب نمایشی آشنا، به لحاظ شکل و محتوا برای مخاطب بپردازد.

۴- نتیجه گیری

با توجه به آنچه آمد می توان تاثیر برخی از رویدادها، آرمان های مطرح در سال های ۱۳۰۰ تا ۱۳۵۷ بر گونه های شاخص مجالس تقلید در این دوران را در جدول زیر بدین ترتیب خلاصه کرد:

گونه ها آرمان ها و رویدادها	تقلیدهای زنانه	سیاه بازی	سپیدبازی	شبییه مضحک
مدرنیسم و تجدد	اشتراک نظر در نگاه نقدانه نسبت به وضعیت زن سنتی، اصطلاحات جدید در اشعار	به وجود آمدن قصه های اجتماعی تقلید و تیپ هایی چون ارباب متجدد و فکلی، نقد تجددطلبی ظاهری از منظر سنت	تصویر خانواده های شهرنشین با نوکران روستایی، ترویج سادگی در مقابل ظاهر سازی و متجددنمایی	ممنوعیت اجرا در ملاء عام البته در دهه بیست برخی از متون الهام یافته از آن پرووکراسی را مورد نقد قرار می دهند.
ملی گرایی	-----	تکرار شعارهای ملی گرایانه حکومت در مجالس تاریخی و اجتماعی	تکرار شعارهای ملی گرایانه در لابلای اشارات به تغییرات بویژه در دستگاه قضا	-----
تاریخ گرایی	-----	رواج برخی از قصه های تاریخی	-----	-----
آموزش عمومی	توجه و تاکید بر سواد خواستگار ان و دختران	سعی در ابلاغ توصیه های قانونی و اخلاقی مطابق با زندگی نوین در قصه های تاریخی و تاکید بر سواد در مقابل بی سواد، جهل و خرافات	سعی در ابلاغ توصیه های قانونی و اخلاقی مطابق با زندگی نوین در قصه های تاریخی و تاکید بر سواد در مقابل بی سواد، جهل و خرافات	-----
خانواده جدید	نگاهی مثبت به خانواده جدید در راستای نقد وضعیت زنان در جامعه سنتی	عمدتا نقد خانواده جدید از منظر سنت.	برخوردی دو گانه با خانواده جدید، گاه نقادی منتقدانه و سنت گرا و گاه همراهی ضمنی.	-----
سانسور	نقد همچنان در سطح است ولی به سبب عدم نیاز به متن مصوب چندان متاثر از سانسور نیست	نیاز به تصویب متن اجرا در تماشاخانه ها موجب غلبه ی تدریجی محافظه کاری و تقلیل جنبه ی نقدانه حتی در اجراهای خانگی ست.	نیاز به نگارش و تصویب متن به سبب اولویت اجرا در تماشاخانه ها، موجب رویکردی محافظه کارانه و تقلیل جنبه ی نقادانه است	ممنوعیت

رشد تماشاخانه‌ها	سرگرمی‌طلبی مخاطبان موجب استفاده از این مجالس در لایلی نمایش‌های دیگر تقلید می‌شود.	شکل‌گیری تقلید تماشاخانه‌ای که موجب تأثیر تئاتر وارداتی در شیوه‌ی تنظیم متن و صحنه‌پردازی و اجراست	عامل اصلی در شکل‌گیری سپیدبازی با تلفیق دستاوردهای تقلید و کمدی سبک اروپایی	-----
اپرت، ملودرام و کمدی اروپایی	-----	تقلید از ملودرام در قصه‌پردازی تقلیدهای اجتماعی و عاشقانه.	تأثیر از ملودرام در قصه‌پردازی و فنون و موقعیت‌های کمیک از کمدی‌های سبک	-----
احزاب سیاسی	-----	تأثیر اندک در گریزها	تأثیر اندک در گریزها	استفاده از این قالب برای طرح موضوعات سیاسی و اجتماعی
آزادی‌های اجتماعی	اجرا در مقابل مخاطب عام و محافل عمومی	گسترش نگاه نقادانه بویژه در نقد تیپ‌های جدید و گاه نمادهایی از جامعه سستی	امکان گسترش نگاه نقادانه، هرچند عمدتاً در سطح می‌ماند.	امکان حضور دوباره با نگاهی نقادانه هرچند در دوره‌ای کوتاه
عدالتخواهی	نقد جامعه مرد سالار	تمسخر اربابان و حمایت آشکار از حقوق زیردستان	نقد اخلاقی طبقات فرا دست و حمایت ضمنی از فرودستان	نقد روابط ارباب و رعیتی و ظلم ستیزی در متون الهام یافته از این قالب در دهه بیست
کودتا	ورود به دوران نزول	ورود به دوران نزول	ورود به دوران نزول	تداوم ممنوعیت
آتراکسیون	برجسته شدن جنبه‌های اروتیک و رقصی	ازدیاد بخش‌های رقص و آواز و تبدیل شدن به برنامه‌ای جنبی در تماشاخانه‌ها	تبدیل شدن به برنامه‌ای جنبی در تماشاخانه‌ها	-----
اصلاحات اجتماعی	-----	گاه در گریزها به آن اشاره می‌شود	شکل‌گیری قصه‌هایی با اشاره به روابط ارباب و رعیتی	-----
رشد شهرنشینی	اشاره به روابط، تیپ‌ها و اصطلاحات در اشعار	نقد خانواده‌های شهری و حضور تیپ‌های جدید با الهام از حاشیه نشینان و طبقه متوسط شهری بویژه در تقلیدهای تماشاخانه‌ای و قصص اجتماعی	حضور تیپ‌های جدید اجتماعی با از الهام حاشیه‌نشینان و طبقه متوسط شهری و توجه سطحی به تضادهای شهر و روستا	-----
رشد طبقه متوسط	اشاره به دل مشغولی‌های دختری از خانواده متوسط شهری در برخی مجالس	تأثیر در شکل‌گیری تیپ‌هایی چون فکلی، اربابان و زنان متجدد و...	شکل‌گیری اجرا بر محور معضلات خانواده شهرنشین متوسط و نوکر دهاتی	-----

مطالعه و بررسی اسناد مکتوب، صوتی و تصویری مربوط به مجالس تقلید در دوران پهلوی، شاهد این مدعاست که در دوره یادشده از برخی گونه‌ها چون بقال‌بازی، کچلک‌بازی و تقلیدهای ولایتی، به‌طور مستقل، نشان کمتری دیده می‌شود هرچند که می‌توان ردپای آن‌ها را در برخی از نمایش‌های کمدی در شهرهایی چون مشهد و اصفهان با همت افرادی چون ماشاالله وحیدی و ارحام صدر، مشاهده نمود که از تکنیک‌های ویژه‌ی گونه‌های نام برده‌شده از جمله بازی در بازی، تغییر چهره و کمدی لهجه در تقلیدهای تماشاخانه‌ای استفاده می‌کنند و حتی گاهی برخی از خرده نمایش‌های ولایتی را به‌طور کامل در دل یک نمایش بزرگ‌تر به‌کار می‌گیرند.

از سویی دیگر تقلیدهای زنانه در این دوره نه تنها هنوز در مجالس خصوصی زنانه مورد توجه بودند بلکه با توجه به تفنن‌طلبی و لذت‌جویی مورد حمایت دولت و بخش خصوصی (صاحب تماشاخانه‌ها و کاباره‌ها) در این مکان‌ها در مقابل مخاطبینی که عمدتاً مردان بودند به شکلی کاملاً اغراق شده در رفتار اروتیک بر صحنه می‌رفتند چنان‌که به تدریج شکل وقیحانه اجرا، جنبه انتقادی آن‌ها که جامعه مردسالار را نشانه می‌گرفت، کاملاً ویران ساخت. به سبب همین استقبال بود که در این دوران می‌توان ضمن تغییرات کیفی، رشد کمی این تقلیدها را دید، هرچند که اتفاقات یادشده در نهایت به ازدست دادن حامیان اصلی - زنان - انجامید و در نتیجه نزول کیفی این آثار را دامن زد تاجایی که در اواخر دوره پهلوی اگر در جایی اجرا می‌شدند تنها جنبه سرگرم‌کننده آن‌ها مدنظر بود. البته در این اتفاق، تغییرات اجتماعی و دستیابی زنان به جایگاهی متفاوت در جامعه نیز تاثیرگذار بود، زیرا ایجاد امکان آموزش و کار در بیرون از خانه و توجه به حقوق آنان در قانون، باعث متفاوت شدن موقعیت ایشان نسبت به زنان پرده‌نشین گذشته گشت.

در میان انواع مجالس تقلید، «سیاه‌بازی» که آخرین دستاورد تقلیدچیان در اواخر دوره قاجار بود موفق‌ترین و پررونق‌ترین شکل تقلید ایرانی دوره پهلوی شد و به سبب امکان استفاده از قصه‌های گوناگون و متنوع، در این دوران رشد چشمگیری یافت. به همین سبب اگر از این دوره به عنوان **دوران اوج و نزول همزمان تقلید** یاد شود، بیشتر رشد و توسعه و گسترش این شکل از نمایش مدنظر است که تدریجاً در تمامی مناطق ایران تبدیل به برنامه اصلی شادمانی‌های خصوصی و تماشاخانه‌های ساده و محقر تقلید شد و به سبب همین تنوع موضوعات و قصص، امکان رقابت با تئاتر عامه‌پسند اروپایی را پیدا کرد.

در مورد سایر اشکال شادی‌آور نمایشی چون نمایش‌های عروسکی سنتی و شبیه مضحک باید گفت که در مورد نخست نمایشگران در دوره پهلوی بدون هیچ‌گونه تغییر اساسی در قصه‌ها و شکل اجرا، تکرار این آثار را در پیش گرفتند و اجراهایشان به اجرای معرکه‌گونه این نمایش‌ها در پاتوق‌های مردمی، چون باغ فردوس و بازارمکارها و یا همراهی گروه‌های تقلید در عروسی‌ها، ختنه‌سوران‌ها و بعدها شهربازی‌ها منحصر شد. «شبیه مضحک» نیز که ایجاد آن نتیجه و ثمره تفنن‌طلبی و تنوع‌طلبی در عرصه شبیه‌خوانی بود، با ازدست رفتن امکان اجرا به سبب محدودیت‌هایی که در زمینه اجرای شبیه‌خوانی رخ داد عملاً امکان بروز نیافت زیرا اوضاع حتی برای اجرای مجالس مناسبی که ارتباطی جدایی‌ناپذیر با اعتقادات مردم داشت نیز مناسب نبود. تنها نشانه‌های شبیه مضحک در این دوران را می‌توان در گرت‌برداریهایی که برخی از طنزنویسان چون محمدعلی افراشته از آن نموده‌اند، مشاهده کرد.

اجرای نمایش‌های شادی‌آور ایرانی که همگی موزیکال هستند و معمولاً یا آغاز، میانه و پایان آن‌ها همراه با موسیقی، آواز و رقص است یا همچون تقلیدهای زنانه سراسر موزیکال‌اند

و نمایش‌های رقصی هستند، ارتباط جدایی‌ناپذیری با چگونگی حضور و بروز موسیقی در مجالس شادمانی دارند. با توجه به اینکه پس از مدت‌ها به دنبال تحولات منتج از مشروطه در این زمینه، بویژه در دوران پهلوی، به موازات منع و محدودیت مراسم مذهبی، مراسم جشن و شادمانی و اجرای کنسرت‌ها به‌طور علنی و گسترده مورد حمایت قرار گرفت، این نمایش‌های سنتی نیز با رشد اجراهای علنی موسیقی سنتی امکان ظهور گسترده‌تر در جامعه را یافتند اما بعدها با رشد موسیقی پاپ و موسیقی تلفیقی عامه‌پسند در کافه‌ها، کاباره‌ها و جشن‌ها و پیداشدن رقص‌های مناسب با این نوع از موسیقی و تغییرات عدیده در چگونگی برگزاری مجالس عروسی و شادمانی، کم‌کم آن‌ها نیز مانند موسیقی سنتی به کناری رانده شدند و جز در عروسی‌های شهرستانی و ته‌شهری که هنوز نشانه‌هایی از جامعه سنتی را باخود حمل می‌کردند جای بروز پیدانکردند و این اتفاق با سیر نزولی و قهقرایی و گرفتارشدن در دام تکرار گذشته‌ها و ازدست‌رفتن امکان رشد و تکامل و تولید مجالس جدید تقلید نیز همراه شد.

بنابراین با توجه به آنچه که آمد در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که در دوران پهلوی نمایش‌های شادی‌آور سنتی همسو با خواست زمانه، اوج کوتاه‌مدت گسترش و سپس نزول خود را تجربه نمودند و حتی برخی از گونه‌های آن - چون سیاه‌بازی - در مقاطعی به عنوان رقصی جدی برای تئاتر وارداتی در تماشاخانه‌های الگوگرفته از اروپا مطرح شدند. بر همین اساس با توجه به شرایط و پیشنهادات زمانه، موضوعات و وضعیت‌های مورد علاقه مخاطبین و سفارشات اجتماعی و گاه تحت حمایت دولت، در انتخاب قصص برای اجرا در منازل و تماشاخانه‌ها و استفاده از ترفندها و فنون کمدی و ایجاد بزنگاه‌های نمایشی، تغییرات و تحولاتی را بنا به پسند زمانه و خواست مخاطبین و گاه تحت‌تاثیر تئاتر وارداتی پذیرا شدند. با وجود این تلاش از سوی دست‌اندرکاران نمایش‌های شادی‌آور، به سبب گرایش حکومت پهلوی و میل جامعه به مدرنیزاسیون و ازدست‌رفتن زمینه‌های طبیعی رشد و تحول، مجالس شادمانی به‌تدریج سیر نزولی خود را آغاز نمود و در اواخر دوران پهلوی در حضيض مذلت قرار گرفت. در این مقاله با توجه به دسترسی پژوهشگر به اسنادی که کمتر مورد توجه بوده‌اند، برخی از ترفندها و تحولات انجام‌پذیرفته در قصص و متون نمایش‌های شادی‌آور برای نخستین بار طرح شدند، پس امید است که دستاوردهای این تحقیق در شناسایی تاریخچه مبهم نمایش‌های شادی‌آور ایرانی موثر بوده و توسط نمایشگرانی که در پی احیاء و معاصر سازی این‌گونه‌های نمایشی هستند، مورد استفاده قرار گیرد.

منابع

- آبراهامیان، یرواند. (۱۳۸۹) ایران بین دو انقلاب، احمد گل محمدی، محمدابراهیم فتاحی، نشرنی، تهران
- آبراهامیان، یرواند. (۱۳۸۹) تاریخ ایران مدرن، محمدابراهیم فتاحی، نشرنی، تهران
- افرشته، محمدعلی. (۱۳۶۰) نمایشنامه‌ها و تعزیه‌ها و سفرنامه (طنز)، به کوشش نصرت‌اله نوح، نشر حیدر بابا، تهران
- انجوی شیرازی، سید ابوالقاسم. (۱۳۵۲) بازی‌های نمایشی، نشر امیرکبیر، تهران
- ایوبی، وحید. (۱۳۸۶) عباس جوانمرد، نشر تجربه، تهران
- بزرگمهر، شیرین. (۱۳۷۹) تاثیرترجمه متون نمایشی بر تئاتر ایران، نشر تیبان، تهران
- بهنام، جمشید. (۱۳۷۵) ایرانیان و اندیشه تجدد، نشر فرزاد، تهران
- بیضایی، بهرام. (۱۳۸۰) نمایش در ایران (چاپ دوم)، انتشارات روشنگران، تهران
- جنتی عطایی، دکتر ابوالقاسم. (۱۳۵۶) بنیاد نمایش در ایران (چاپ دوم)، نشر صفی علیشا، تهران
- جوانمرد، عباس. (۱۳۸۲) پدر خوانده غبار منیت (نقدی بر پژوهش تئاتری مصطفی اسکویی)، نشر افکار، تهران
- جوانمرد، عباس. (۱۳۸۳) تئاتر، هویت و نمایش ملی، نشر قطره، تهران
- سپانلو، محمدعلی. (۱۳۷۱) نویسندگان پیشرو ایران، نشر نگاه، تهران
- سهرابی، امیر. (۱۳۹۱) عروسک پشت پرده (و خیمه‌شب‌بازی در اصفهان و نائین)، انتشارات نمایش، تهران
- عبادی، نصرا... و کیودرآهنگی، محمدجواد. (۱۳۸۵) تاریخچه نمایش در همدان، نشر فراگیر هگمتانه، همدان
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۸۲) دفتر تقلید ۱، (قصص مجالس تقلید به روایت حسن شمشاد)، انتشارات نمایش، تهران
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۸۸) دفتر تقلید ۲، انتشارات نمایش، تهران
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۸۸) تقلیدنامه، نشر قطره، تهران
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۹۰) روزشمار شبیه‌خوانی به روایت هاشم فیاض، انتشارات نمایش، تهران
- گوران، هیوا. (۱۳۶۰) کوشش‌های نافرجام «سیری در صدسال تئاتر ایران»، نشر آگاه، تهران
- ملک‌پور، جمشید. (۱۳۸۷) ادبیات نمایش در ایران، (جلد سوم)، نشر طوس، تهران
- میرخدوی، اصغر. (۱۳۷۲) سی سال پشت صحنه تئاتر، نشر تمدن (باستان سابق)، مشهد
- نصیریان، علی. (۱۳۵۷) بنگاه تئاترال، نشر اندیشه، تهران
- نصیریان، علی. (۱۳۸۳) کتاب تماشاخانه، نشر قطره، تهران
- یزدان عاشوری، فروغ و انصافی، جواد. (۱۳۸۸) نمایش‌های زنانه ایران، نشر رابعه، تهران
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۷۸) مبانی مضحکه در سیاه‌بازی و تخت‌حوضی، فصلنامه تئاتر، ش ۳ و ۲ دوره جدید
- فتحعلی بیگی، داود. (۱۳۷۴) برخی اصطلاحات تخت‌حوضی، تعزیه و تئاتر ایران، به

کوشش لاله تقیان، تهران، مرکز
- فتحعلی بیگی، داود. (آبان ۱۳۶۵) درآمدی بر شیوه‌های طنزآوری در نمایش تخت‌حوضی،
کتاب تئاتر، دفتر اول، تهران، بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی.
- نیک‌پایان، مرتضی. (آبان ۱۳۷۹) رضا ارحام صدر بازیگری برای تمام فصول، ویژه‌نامه
دوازدهمین جشنواره تئاتر استان اصفهان، اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان
- یوسفی، سیدحسین. (خرداد ۶۰) سخنی درباره مهدی مسری، خبرنامه سندیکای
هنرمندان کارکنان تئاتر، ش ۲

تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار رابرت ویلسون

مسعود دلخواه (نویسنده مسئول)
پریسا آب تین

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۱/۲۷
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۵/۰۸

تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار رابرت ویلسون

مسعود دلخواه

استادیار گروه کارگردانی و بازیگری، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

پریسا آبتین

کارشناس ارشد کارگردانی، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

مقاله حاضر، برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد خانم پریسا آبتین تحت عنوان «تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار رابرت ویلسون» در رشته کارگردانی است که در سال ۱۳۹۸ در دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس به راهنمایی دکتر مسعود دلخواه از آن دفاع شده است.

چکیده

این مقاله درباره‌ی تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار رابرت ویلسون^۱ (۱۹۴۱)، طراح دکوراسیون داخلی، مجسمه‌ساز، معمار، کارگردان تئاتر و یکی از تأثیرگذارترین پیشروان تئاتر معاصر است. ویلسون در جست‌وجوی شکلی از اجرا در قالب «تئاتر تصویری»^۲ است که در آن تمامی عناصر اجرایی به یک اندازه اهمیت داشته‌باشند. در همین راستا، شناخت شکل‌گیری چنین تئاتری با این اندیشه و درک مضاعف فضا در تئاتر و همچنین تأثیر آن به عنوان بخش کاملی از عناصر طراحی، برای شناخت هرچه بیشتر کار کارگردان/طراح صحنه ضرورت دارد. بنابراین فرضیه این پژوهش این است که در قالب تئاتر تصویری می‌توان درک بیشتری از فضا را در اجرا با مخاطب به اشتراک گذاشت. براساس این فرضیه، مقاله در پی پاسخ به این پرسش اصلی است که چگونه می‌توان با محوریت فضا و طراحی صحنه و تأثیر آن بر میزانشن به درک متفاوت و موثری از اجرا دست یافت؟ در اجرا، هدف از انجام این پژوهش بررسی روند شکل‌گیری تئاتر با محوریت فضا، طراحی صحنه، چگونگی تأثیر آن بر میزانشن و نحوه‌ی برخورد با بازیگر به عنوان بخشی از فضای طراحی شده‌است. این پژوهش سعی دارد به تعریف و درک جدیدی از مفهوم فضا و طراحی صحنه و میزانشن که مجموعه عناصر طراحی در آثار ویلسون هستند، دست پیدا کند.

واژگان کلیدی: فضا، طراحی صحنه، میزانشن، رابرت ویلسون، تئاتر تصویری.

۱- درآمد

ویلسون به عنوان کارگردان مؤلف بسیاری از وجوهی را که تا آن زمان در زمینه‌ی اجرایی مورد استفاده قرار نگرفته بود، وارد تئاتر کرد و به خلق تئاتر دگرگونه‌ای پرداخت که با عنوان «تئاتر تصویری» شناخته می‌شود. در آثار او دو عنصر طراحی و کارگردانی به صورت ادغام‌شده دیده می‌شود. مهم‌ترین روش او در این زمینه استفاده از تکنیک‌های هنرهای تجسمی است.

ویلسون، کارگردان آوانگارد، تا به امروز هیچ تئوری خاص اجرایی‌ای مطرح نکرده و در قالب خاصی از اجرا محدود نشده‌است. مسئله واضح و قابل درک در آثارش این است که به تلفیق عناصر طراحی در اجراهایش می‌پردازد. این تلفیق و ارزش‌گذاری یکسان، همه در جهت خلق فضا در آثار اوست. در واقع کار او به عنوان کارگردان، هماهنگی این اجزا در تئاتر است.

تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانشن در آثار او به شیوه‌ی معمول در تئاتر صورت نمی‌گیرد. اولین برخورد او شکل‌گیری طراحی صحنه، بعد پرداخت به یکایک عناصر طراحی است. روند او در برخورد با میزانشن نکته‌ی مهمی است و همه‌ی این‌ها در جهت شکل‌گیری فضایی است که مختص خود ویلسون است؛ فضایی سیال و در حال تغییر که با تلفیق این عناصر به صورت دقیق با به‌کارگیری زمان‌بندی به آن نایل می‌آید. همین امر مستلزم کار به شیوه‌ی متفاوت با بازیگر است. بازیگر کارهای ویلسون بیشتر اجراگر است و در جهت‌بخشی تلفیق عناصر طراحی به کار گرفته می‌شود.

نکته‌ی قابل بررسی و با اهمیت برای ورود به جهان تصویری ویلسون، شناخت دقیق این کارگردان از علم است. ویلسون تئاتر خود را با مفهوم علمی که طی سالیان متمادی در مورد فضا مورد بررسی قرار گرفته بود، تطبیق داد. او نگرش مدرنی که توسط انیشتن در مورد فضا مطرح شد را به عنوان درک جدیدی در تئاتر به‌کارگرفت و بعد زمان را در آثارش وارد کرد. می‌توان گفت تا به حال هیچ کارگردانی به این صورت به مسئله‌ی زمان توجه نکرده است. دلیل ویلسون هم برای چنین نگرشی، سیطره‌ی اندیشه‌ی انیشتن در قرن بیستم با مطرح کردن موضوع فضا - زمان است؛ رویکردی که توانست در تمامی حوزه‌ها باعث تغییرات اساسی شود. قبل از انیشتن فضا به صورت مطلق مطرح شده بود، ولی بعد از مطرح شدن فرمول نسبیت خاص و تکمیل آن در قالب قانون نسبیت عام، تفکر در مورد فضا از حالت مطلق جدا شد و این تعریف جدید، جهانی خاص را ترسیم کرد که در آن با محوریت زمان همه چیز قابل دگرگونی و تغییر است. اگرچه این موضوع امروزه قابل درک است، اما مطرح شدن آن در اوایل سده بیستم باعث شکوفایی و تأثیرات بسیاری شد. تئاتر ویلسون هم جدا از این رویکرد نیست. در اندیشه او هم نسبی بودن هر مسئله‌ای مطرح است. همین نکته است که ویلسون را در راستای انتخاب سبک فرمالیسم قرار می‌دهد زیرا او معتقد به درک همگانی از یک موضوع نیست و همیشه از بیان و تحمیل پیام خاص در آثارش جلوگیری کرده‌است. همین امر در تولیدات ویلسون از شروع فعالیت او تا به امروز به صورت گسترده مورد توجه قرار گرفته‌است.

ارتباط برقرار کردن با آثار ویلسون هم سخت و هم لذت‌بخش است، چون جهان تئاتر ویلسون فارغ از قراردادهای مرسوم تئاتری و حتی می‌توان گفت زندگی، صورت می‌گیرد؛ بسیاری از تفکرات قبل کنار گذاشته می‌شود و به صورت رها و آزادانه به تلفیق عناصر می‌پردازد. نمونه‌ی بارز آن طراحی لباس در آثار اوست که هیچ یک دستی و تطابق تاریخی در آن وجود ندارد. هر چیزی به راحتی بدون پیگیری لازم در آثارش در کنار یکدیگر قرار می‌گیرد

تأثیر فضا و
طراحی صحنه
بر میزانشن در
آثار رابرت
ویلسون

و همین امر باعث می‌شود با دنیایی در تئاتر ویلسون روبه‌رو شویم که بسیار با حقیقت و باور فاصله دارد؛ تصاویری که شاید فقط می‌توان آن‌ها را در خواب دید. تجربه مطالعه در مورد ویلسون نامحدود است. می‌توان در همه‌ی زمینه‌هایی که ویلسون در آن‌ها تخصص دارد رگه‌هایی از تجربه متفاوت در زندگی به‌دست آورد.

۱-۱- فضا

فضا تا قرن‌ها سه بعدی در نظر گرفته می‌شد. بعد از نظریه‌ی نسبیت انیشتن بعد چهارم یعنی زمان هم به آن اضافه شد. فضای مدنظر انیشتن، فضایی قابل تغییر و همیشه در حال دگرگونی است.

فضا در تئاتر رابرت ویلسون با نظریه‌ی انیشتن ارتباط تنگاتنگ دارد. او زمان را از فضا جدا نمی‌داند. در جهان تئاتر تصویری ویلسون بعد زمان هم به این فضا اضافه می‌شود که فضایی قابل تغییر و دگرگونی و سیال است. ویلسون برای وارد کردن بعد زمان در آثارش از تکنیک‌های هنر تجسمی استفاده می‌کند و قابل توضیح است که در این بحث فضا و زمان جدا از هم نیستند و به واسطه‌ی یکدیگر درک می‌شوند.

یکی از این تکنیک‌ها که از ویژگی‌های اجرایی ویلسون است تکنیک هم زمانی است؛ تصویرهای ارائه شده در آثار ویلسون مانند استفاده‌ی نقاشان سبک کوبیسم است. در این تکنیک، از یک زاویه تمام ابعاد شیء مشخص است. «نقاشان سبک کوبیسم سعی کردند با شکستن و قراردادن ابعاد یک جسم در کنار هم به صورت هم زمان، بعد زمانی را وارد آثار خود کنند» (تربتی، ۱۳۹۱: ۲۶). ویلسون هم در تصاویر خود از همین تکنیک استفاده می‌کند. به عنوان مثال: در یک صحنه از نمایش سعی می‌کند تمام ابعاد بدن بازیگر را کامل نشان دهد. او در صحنه‌ی دوم نمایش سوارکار سیاه این تکنیک را به‌کار برده است. همچنین در نشان دادن اجسام روی صحنه از پرسپکتیو چند نقطه‌ای استفاده می‌کند و تمام سطح یک شی را به نمایش می‌گذارد. این تکنیک در طراحی صحنه نمایش سوارکار سیاه دیده می‌شود.

او از تکنیک هم زمانی حتی در دیالوگ‌ها استفاده می‌کند؛ پژواک صداها یا که قبلاً شنیده شده در اثر مورد استفاده قرار می‌گیرد و بازیگر به همان پژواک پاسخ می‌دهد. یا یک دیالوگ چندین بار توسط بازیگران مختلف گفته می‌شود یا یک صحنه از جهات مختلف باز تکرار می‌شود؛ در نمایش هملت ماشین‌های چندین بار دیالوگ بین هملت و افلیا با بازیگران مختلف و از زاویه دید متنوع بازسازی می‌شود. و یا در نمایش هملت: یک منولوگ سه بار صحنه‌ی قتل پلونیوس با زاویه مختلف و اجسام متفاوت را نشان می‌دهد.

همچنین به نمایش گذاشتن چند مکان متفاوت در یک تصویر مانند نمایش انیشتن در ساحل که دو مکان متفاوت در صحنه است؛ یکی مکانی که انیشتین در طول نمایش در آن نشسته و ویولن می‌زند و مکان پشت سر او که گاهی مکان یک دادگاه است، گاهی داخل یک سفینه‌ی فضایی است. همچنین زاویه دیدی ارائه می‌دهد که چند مکان از یک زاویه دیده شود مانند تصویر صحنه‌ی آخر نمایش سوارکار سیاه که تماشاگر از داخل پنجره هم خانه و هم محیط بیرون را می‌بیند.

تکنیک دیگری که در وارد کردن بعد زمانی به ویلسون یاری می‌رساند، استفاده از فضای مثبت و منفی است. این تکنیک هم از هنرهای تجسمی بهره‌گرفته است. ویلسون صحنه را تقسیم می‌کند؛ در یک قسمت طراحی صحنه یا تصویر وجود دارد و در قسمت دیگر فضای خالی. حرکت بازیگر از این دو قسمت تداعی‌گر گذر زمان است، و یا از پرده‌ی پس زمینه‌ی

صحنه یا دیوارهای متحرک استفاده می‌کند که با بالارفتن یا کنار رفتن آن‌ها روایتی که در مقابل بوده به مکانی که پشت پرده یا دیوار است گره می‌خورد و تغییر زمان را نشان می‌دهد. ویلسون در بیشتر نمایش‌هایش از عناصر نامتجانس استفاده می‌کند، مانند پاهای گربه‌ی غول آسا در نمایش پادشاه اسپانیا که عرض صحنه را طی می‌کند. یا وجود قورباغه‌ای بزرگ در نمایش نگاه مرد کر که در آن جهان تخیل و حقیقت با هم در آمیخته می‌شود. و تداعی جهانی رویاگونه مانند خواب که هیچ تسلسل زمانی در روایت آنچه که دیده می‌شود، ندارد و جابه‌جا در زمان اتفاق می‌افتد. ذهن همه چیز را به صورت پیوسته درک می‌کند و وقتی این پیوستگی به هم می‌خورد، نمی‌تواند تشخیص دهد که کدام واقعیت است، کدام غیرواقعی است. تلفیق جهان رویا با واقعیت بعد زمانی است که بیشتر توسط نقاشان سورئال وارد هنرهای تجسمی شد. ویلسون از این روش برای هدف خود که ارائه درک متفاوت در زمان است استفاده می‌کند. همان فضای سیال بین خواب و بیداری که بیشتر در حالت توهم، مغز درگیر آن می‌شود. «ویلسون معتقد است انسان احساسات خود را در دو سطح به ثبت می‌رساند، در پرده‌ی بیرونی و در پرده‌ی درونی. آنچه آگاهانه مشاهده می‌شود بر پرده‌ی برونی ثبت می‌شود، حال آنکه رویا و خاطرات بر پرده‌ی درونی ثبت می‌شود. روش ویلسون در نشان دادن احساسات و ادراک‌هایی که بر پرده‌ی درونی ثبت می‌شود این‌گونه است: او بر این اعتقاد است که کارش در چندین سطح آگاه تأثیر می‌گذارد و ذهن را آشفته می‌کند و آمیزه‌ای از هر دو را در ذهن ته نشین می‌سازد. به‌طوری که تماشاگر باورش می‌شود چیزی که دیده است، واقعیت خارجی ندارد» (اونز، ۱۳۸۲: ۱۵۷).

تکنیک ویلسون در استفاده از عناصر سورئال بیشتر با آثار نقاشانی مانند سالوادور دالی و ایو تانگی همخوانی دارد، به این دلیل که ویلسون هم مانند این هنرمندان اصول واقع‌نمایی را رعایت می‌کند ولی تصاویر به صورت نامتجانس و بی‌ارتباط با یکدیگر به نمایش درمی‌آید. تلفیق خودآگاهی و ناخودآگاه در آثار ویلسون مسئله زمان را در اثر به صورت روایت خطی محض به هم می‌زند و یکی از دلایل ابهام و سردرگمی تماشاگر بعد از دیدن آثار ویلسون همین نکته است که زمان در ذهن تماشاگر دچار خدشه می‌شود.

در کنار هم قراردادن اجسام با اندازه‌های متفاوت، یکی دیگر از تکنیک‌های ویلسون در استفاده از زمان است؛ اجسام غول‌پیکر که با اندازه‌های غیرطبیعی در کنار انسان‌ها قرار می‌گیرند و در طول نمایش از اندازه‌ی آن‌ها کاسته می‌شود و کوچک‌تر از انسان می‌شوند. این تفاوت در مقیاس‌ها در طول اجرای یک اثر به گذر زمان اشاره می‌کند. در بیشتر آثار ویلسون شاهد این تغییرات هستیم. نمونه بارز آن‌ها را در نمایش سوارکار سیاه و ادیسون می‌توان دید.

یکی دیگر از بازی‌های زمانی در تئاتر ویلسون، وحدت گذشته، حال و آینده است. مثلاً در نگاه مرد کر، شریل ساتن حضوری شبح‌گونه دارد و در نقش قاتل صامت، به برگزاری آیینی به غایت کش‌دار و کند دست می‌زند. به قول ساتن: «این ساختار زمانی، مکانیزمی برای ارائه‌ی تعریفی دیگر از زمان است. گویی با حرکات کند قرار است زمان تکه‌تکه شود و با زمان موجود در عکاسی قربت یابد» (شایر، ۱۹۸۵: ۱۰). گاهی این کندی زمان مفهوم سکون به خود می‌گیرد. ویلسون خود منکر سرعت است؛ آنچه بیشتر منتقدان آن را پذیرفته‌اند و به آن معتقدند. این هنرمند به یاری زمان واقعی، فضا ایجاد می‌کند و همان زمان طبیعی در مقابل زمان فشرده شده در تئاتر معمول است. البته باید گفت که هدف از کندی زمان در آثار ویلسون، در بیشتر مواقع نزدیکی به زمانی طبیعی است، همان زمانی که در آن خورشید غروب می‌کند، ابرها تغییر شکل می‌دهند و روز دوباره آغاز می‌شود. خود ویلسون در ارتباط با زمان

تأثیر فضا و
طراحی صحنه
بر میزانشن در
آثار رابرت
ویلسون

این گونه اظهار می‌کند: «کار خیلی سختی است، فکر می‌کنم تقریباً هر کسی می‌تواند پنج دقیقه از زندگی واقعی را بازنمایی کند. چنین چیزی قابل درک است. ولی وقتی بخواهید در طول پنج دقیقه کاری را با سرعت کمی انجام دهید، درک شما از گذشت زمان مخدوش می‌شود» (میتز، ۱۳۹۲: ۳۲۰).

مهم‌ترین عنصر در فضا - زمان در آثار ویلسون که مختص به خود اوست استفاده از نور رنگی برای جایگزینی کلمات برای بیان احساسات است. نمونه‌ی بارز آن اجراهای ویتسک و شاه لیر است. در این دو نمایش کاملاً روند حسی اثر و تغییرات روانشناسی کاراکتر با توجه به زبان قابل درک است. اما در اجرای ویلسون نور رنگی جایگزین زبان می‌شود و به‌کارگیری طیف وسیعی از آن و تغییرات گسترده‌ی آن تغییرات عاطفی کاراکترها را در بستر زمانی اجرا نشان می‌دهد.

۲-۱- عناصر طراحی در تئاتر رابرت ویلسون

ویلسون به عنوان کارگردان/طراح صحنه و همچنین هنرمندی که در تئاتر، دغدغه فضا را دارد، همه‌ی عناصری که در اجرا مورد استفاده قرار می‌دهد، در جهت طراحی فضا است. استفاده از کلمه‌ی «Stage Design» به معنای طراحی صحنه نارکارآمد است. کلمه‌ی «Set Design» در زبان انگلیسی به معنای تلفیق عناصر طراحی، با کار ویلسون ارتباط بیشتری دارد. هدفی که در نظریات کریگ مطرح شده بود. او معتقد بود: «تئاتر باید مانند نقاشی و مجسمه‌سازی اندیشه‌های هنری واحدی را منعکس کند» (میتز، ۱۳۹۲: ۶۰). رابرت ویلسون این اندیشه را به‌کار می‌گیرد، ولی برخورد او با همه‌ی اجزا به صورت مستقل است. تمام این اجزا را به صورت جداگانه طراحی می‌کند و در کنار یکدیگر سازمان می‌دهد. «آنچه در بخش تصویری کارم انجام می‌دهم دکوراسیون و تصویرسازی نیست و آنچه در تئاتر غربی انجام می‌دهند تصویرسازی است. افرادی که نورپردازی یا طراحی صحنه می‌کنند در حقیقت آن نمایش را تزئین می‌کنند. ولی کار من تزئین صحنه نیست بلکه معماری صحنه است. بنابراین درکار من نور، متن، حرکات و صحنه، ریتم و ساختاری مخصوص به خود دارند و تمام این‌ها لایه‌بندی می‌شوند. آن‌ها می‌توانند مستقل از هم باشند اما در انتها در یک ساختار قرار می‌گیرند و در نهایت آنچه می‌بینیم به شنوایی‌مان کمک می‌کند. ولی معمولاً در تئاتر غربی آنچه می‌بینید به نسبت آنچه می‌شنوید در درجه دوم اهمیت قرار دارد» (نوری، ۱۳۹۳: ۸۱). با توجه به روند تکامل کارهای اجرایی ویلسون هر کدام از عناصر طراحی را می‌توانیم یک به یک مورد بررسی قرار دهیم.

۳-۱- طراحی صحنه

ویلسون پیش از آنکه کارگردان تئاتر باشد، معمار، نقاش و طراح دکوراسیون داخلی است. دیدگاه او در زمینه‌ی طراحی صحنه بیش از آنکه کاربردی و یا القای مکانی باشد، بر حس تابلو بودگی اثر تأکید دارد. به همین دلیل منتقدان «تئاتر ویلسون را از همان اجراهای نخستین، تابلوهای نقاشی متحرک توصیف کردند که از ابعاد زیبایی‌شناسی نقاشی و معماری تبعیت می‌کند. طراحی صحنه‌ی نمایش‌های او را با تابلوهای رنه مارگریت^۲، نقاش سورئال بلژیکی، هنری روسو، نقاش پست امپرسیونیست فرانسوی و پل دلوو^۳، نقاش سورئال مقایسه نمودند» (شیرمرز، ۱۳۹۴: ۲۹۳).

ویلسون در طراحی صحنه بسیاری از آثارش از امکانات هنر مینی‌مالیستی دهه‌ی ۶۰

میلادی یعنی ساختار ساده و فرم هندسی تکرارشونده برای ایده‌پردازی‌های خلاقانه‌اش استفاده می‌کند. مینی‌مالیسم از نخستین اجراهای ویلسون به عنصری جدایی‌ناپذیر از تئاتر او تبدیل شد. القای حس مکانی و زمانی در طراحی صحنه‌ی ویلسون وجود ندارد، که این به اندیشه‌ی سبک مینی‌مال نزدیک است. فلسفه‌ی هنر مینی‌مال استمرار اثر در بعد زمان است. از جمله خصوصیات هنر مینی‌مال تکرار شونده‌ی عناصر در فضا است و همچنین استفاده از حجم‌ها و خطوط عمودی و افقی و سطوح و فاصله‌گیری از معانی مستقیم است.

ویلسون در زمینه‌ی طراحی از نمونه آثار هنرمندان این سبک استفاده می‌کند مثلاً نمایش قطب‌ها با آثار هنرمند مینی‌مالیست آمریکایی، کارل آندره^۵ قابل قیاس است. کارل آندره، آثارش را از فلزات گوناگون و آجر و چوب در قالب‌های هندسی می‌ساخت.

همچنین طراحی‌های ویلسون با آثار رابرت موریس^۶ دارای نزدیکی زیبایی‌شناسی است. مثلاً مکعب‌های نمایش آلکتسیس، خطوط و اشکال موازی - افقی و عمودی در طراحی نمایش لوهنگرین و مثلث‌های نمایش فلوت سحرآمیز که به گفته‌ی خود ویلسون «نماد معنویت بودند»، همگی از این هنرمند مفهومی اهل آمریکا تأثیر پذیرفته‌اند. «رابرت موریس تفکری اساساً تئاتری دارد. هنر نمایشی او مملو از منفی‌نگری آوانگارد به مفهوم اصالت، منطق، استدلال و جهان بینی‌ای که با پدیدار نا آشنا و غیر قراردادی ناسازگار است» (مارزونا، ۱۳۸۹: ۴۳). عناصر مینی‌مالیسم موریس را می‌توان همچنین در نمایش مرض مرگ در قالب تکنیک نقاشی، عناصر تکرارشونده یافت.

بخش‌هایی از طراحی صحنه‌ی هندسی نمایش جنگ‌های داخلی، با تابلوهای بیت موندریان، نقاش معتقد به انتزاع هندسی از طریق خطوط ساده و مستقیم، نگره‌های نئوپلاستیسیسم یا نوشکل آفرینی و داستیل هم‌خوانی دارند. کازیمیر مالویچ، نقاش روس معتقد به ساختارگری ناب یا سوپرماتیسم و نیز انتزاع هندسی، قابل قیاس است. ویلسون مانند موندریان و مالویچ، با ساده‌سازی و کاستن از فرم و رنگ، به‌کارگیری خطوط مستقیم، مورب و منحنی، تعادل زیبایی‌شناختی از طریق کنتراست ساده و خودداری از تقارن کلاسیک، به ابعاد انتزاعی و جهان شمول تصویرسازی نزدیک شده‌است.

«کاندینسکی، نقاش انتزاعی در نوشته‌هایش با عنوان درباره‌ی معنویت در هنر به عناصر تشکیل دهنده‌ی هر نقاشی یعنی نقطه و خط می‌پردازد و به تأثیر روانی این عناصر بر مشاهده‌گر نقبی می‌زند. مثلاً او معتقد است که خط افقی، درست مثل رنگ سیاه و آبی، حسی تیره و سرد در انسان برمی‌انگیزد، درحالی‌که خط عمودی، گرما و درخشش نزدیک به رنگ سفید و زرد را درون انسان بیدار می‌کند. خط مورب هم نسبت به زاویه‌اش، میان خطوط عمودی، نوسان دارد. ویلسون نیز به یاری خطوط افقی، عمودی و مورب و با اعتقاد به زیبایی‌شناسی کاندینسکی، حس‌ها و مسائل روانی مورد نظرش را بیان می‌کند» (شیرمرز، ۱۳۹۴: ۲۹۴). در گروه دیگری از نمایش‌های ویلسون، تنهایی اشخاص بازی و انفکاک حزن‌انگیز ساختمان و بناها را در سبک طراحی می‌توان برگرفته از نقاشی ادوارد هاپر^۷ دانست. هاپر نقاش و فیلم ساز رئالیست آمریکایی بود. همچنین «ویلسون همیشه از تأثیرپذیری در طراحی از اندی وارهول^۸، سردمدار جنبش هنر پاپ آرت، به خود می‌بالد و مخصوصاً به خاطر کاربرد و اهمیت تکرار رنگ سرخ در طراحی نمایش‌هایش به تأثیرپذیری از وارهول اشاره کرده‌است» (آرنسون، ۲۰۰۰: ۴۰).

ویلسون به تأثیرات سبک نقاشی پل سزان^۹، نقاش پست امپرسیون فرانسوی به‌عنوان پلی میان مفهوم کلاسیک هنر نقاشی در قرن نوزدهم و نوگرایی‌های از اساس متمایز قرن بیستم،

تأثیر فضا و
طراحی صحنه
بر میزانشن در
آثار رابرت
ویلسون

در تئاترش اشاره می‌کند. «سزان نقاش مورد علاقه‌ی من است. کارم بیش از هر هنرمند دیگری به کار او نزدیک است. تولید هملت ماشینی من شبیه یک تابلو نقاشی از سزان است؛ به همان سبک و سیاق معماری او، فرم‌های ساده شده و شفاف سزان، ترکیب‌بندی و ساختاری کلاسیک را آشکار می‌کنند. من همه چیز را از سزان یاد گرفتم، استفاده از نور، رنگ و خطوط مورب که چطور از مرکز و لبه استفاده کرده‌است. این امر که چطور تابلوهایش به واسطه‌ی خطوط چهارچوب‌بندی نشده‌اند» (شفتسووا، ۱۳۹۲: ۱۰۶). تمام ساختار تابلویی سزان الگویی برای صحنه‌ی ویلسون است. با توجه به دلمشغولی او با ترکیب‌بندی دیداری، تعجب‌آور نیست که ویلسون باید قدردان طاق بالای قاب صحنه باشد. صحنه‌ی نمایش معماری (ساختار) کارش را تراز می‌کند. بی‌آنکه آن را محصور کند، برایشان یک قاب مهیا می‌کند. او از فضای تئاتر ایوانی برای طراحی صحنه‌ی خود استفاده می‌کند و براین باور است که «من به رسمیت و فاصله‌ی تئاتر ایوانی علاقه‌مندم. کار من معمولاً برحسب فضای دو قطبی درک شده‌است؛ جایی که وجود یک طرف نادیده انگاشته می‌شود. شما ریسمان و چراغ‌ها را نمی‌بینید. من در فضاهای دیگر قادر به دیدن نیستم، چشمان من متوجه اطراف می‌شود و با مشاهده‌ی فردی که خود را می‌خاراند از تماشای بازیگر محروم می‌شود» (ویتنور، ۱۳۹۱: ۱۵۸). دیدن و شنیدن فعالیتی مجزا هستند اما همدیگر را تقویت می‌کنند. وضوح یکی، تصویر درون قاب صحنه‌ی نمایش، کیفیت دیگری را تقویت می‌کند. باور ویلسون به قدرت قاب صحنه‌ی نمایش به منظور استخراج احساسات نشان می‌دهد که چرا او فضای معینی برای تولیدات آوانگارد خود مثل فروید و انیشتین را رد کرد، برخلاف تئاتر آوانگارد آن دوره که برای چنین فضایی برتری بیشتری در نظر داشتند.

طراحی صحنه‌ی ویلسون بسیار ساده و دوبعدی و درواقع ترکیب‌بندی انواع خطوط است. او کمتر از احجام در صحنه‌ی خود استفاده می‌کند. «در طراحی‌هایش سه چیز اصلی وجود دارد: دیوارهای سیاه، کف صحنه و مابین آن‌ها. او درواقع به طراحی کلاسیک در پس زمینه‌ی آثارش می‌پردازد و اجسام سه بعدی او بازیگرانی هستند که لباس و گریم آن‌ها حالت دکوراتیو دارد که ویلسون از آن به عنوان (معماری مجسمه‌گونه) یاد می‌کند» (هاشم‌زاده، ۱۳۹۱: ۱۶).

۴-۱- طراحی لباس

ویلسون علاقه‌مند به تغییر در ابعاد فیزیکی بازیگران خود به وسیله‌ی لباس است. مثلاً پیکره‌ی هرمی شکل مدیا، هیبت لینکن در نمایش جنگ‌های داخلی، ملکه‌ی شب در نمایش فلوت سحرآمیز و... تغییر شکل بازیگران در نواحی شکم و پشت، در مواردی مانند نمایش لئونس و لنا و اپرای سه پنی، سایه‌های آن‌ها را نسبت به ماهیت و ویژگی‌های نقش دگرگون می‌سازد. ویلسون شیفته‌ی اعجاب، حیرت و هرچیزی است که از قواعد و منطق پیروی نمی‌کند. به همین دلیل در نمایش فلوت سحرآمیز، کشیش اعظم به جای زبانش، نوار بلند آبی رنگی به دهان دارد.

زیبایی‌شناسی ویلسون در حیطه‌ی طراحی لباس، طی چند دهه فعالیت مستمر، تغییر یافته‌است. در نمایش‌های نخستین مانند: *توی ایوان* نشسته بودم پیدایش شد فکر کردم هذیانی شده‌ام و انیشتین در ساحل، بازیگران لباس‌های ساده و معمولی به تن دارند، اگرچه در نمایش نگاه مرد کر و ادیسون، دستکش‌ها، چتر و برخی عناصر دیگر صحنه‌ای، ویژگی دوران ویکتوریا را دارا بودند. ویلسون به طرز ویژه‌ای به طراحی لباس به سبک ویکتوریایی علاقه‌مند است. مثلاً لباس ویکتوریایی کاراکتر اصلی نمایش پیتروپن در بسیاری از نمایش‌های

مدرن‌تر شدن نمایش‌هایش، به گریم نیز فرم اغراق‌آمیزی داد. مخصوصاً در نمایش سوارکار سیاه، این رویه‌ی مدرنیزه کردن گریم، به حداکثر رسید. این شیوه به یک هنجار هنری برای ویلسون تبدیل شده‌است بویژه در نمایش‌هایی که عناصر کمیک، اسطوره‌ای و رمزآلود در آن موج می‌زند. گریم در نمایش سوارکار سیاه به اوج اغراق رسید، چهره‌های سفید و اغراق‌آمیز از ویژگی‌های مهم نمایش سوارکار سیاه است. در نمایش غزل‌های شکسپیر و اپرای سه پنی هم چهره‌های سفید، چشم‌هایی که با خط دور چشم سیاه، به شدت برجسته شده‌بودند، ابروهای خیلی باریک و لب‌های قرمز، یادآور ماسک‌های عجیب و غریب بودند. در نمایش‌های دیگر ویلسون هم بازیگران از ماسک استفاده کردند تا نقش خرس، شتر مرغ و دایناسور را ایفاکنند. در نمایش‌هایی با سبک‌های دیگر مانند: افسانه‌های لافوتن و پرگنت، بازیگران هم صورتک‌های عجیب و غریب زده بودند. مدل موی بازیگران هم به اندازه‌ی گریم بازیگران ویلسون، غیرعادی بود. البته در بسیاری از موارد از پستیژهایی پرپشت و فرفری و با رنگ بسیار تند استفاده می‌کنند که با ژله‌ای ویژه به پوست سر چسبانده می‌شود. مثلاً در نمایش ویژگی، موی یکی از بازیگران به رنگ سبز بود. با وجود طراحی انتزاعی و گروتسک گریم، مو و لباس، ویژگی فرهنگی و اجتماعی برآمده از متن و اجرا، در طراحی این عناصر صحنه‌ای به شکل خاصی مشهود است.

۱-۶- نورپردازی

ویلسون معتقد است: «بدون نور فضا وجود ندارد، بدون فضا، تئاتر وجود ندارد. پس در کار من نور چیز خاصی است. از نظر من، مهم‌ترین عنصر در تئاتر نور است، عنصری که کمک‌مان می‌کند تا ببینیم و بشنویم. تئاتر، معماری فضا و نور است. بدون نور، فضا وجود ندارد و زمان نمی‌تواند بدون فضا وجود داشته‌باشد. فضا و زمان با هم هستند» (شفقتسوا، ۱۳۹۲: ۱۲۱).

در برخورد با عنصر نور، ویلسون به جورجیو استره لر^۱ تنها کارگردان معاصر که شباهت‌هایی با کار او دارد و آپیا که پیش از استره لر از مقوله‌ی نور او وام گرفته‌است ارجاع می‌دهد. به علاوه، هیچ‌کس به اندازه‌ی آپیا به‌طور پرشور از این امر دفاع نکرده‌است که باید بیشترین قدرت را به نور داد و از این طریق ارزش سازنده و کاملی را به بازیگر و فضای نمایشی بخشد. او معتقد بود نور باید مثل بازیگر فعال باشد و در خدمت عناصر دیگر صحنه قرار بگیرد و بدن بازیگر را به صورت سه بعدی در فضا روشن کند به جای آنکه دو بعدی باشد. نور با وجود موقعیت فعالش، صرفاً برای این نیست که چیزی را مرئی کند، بلکه برای فرم بخشیدن و شکل دادن است. نور باید در جو نمایش وجود داشته‌باشد؛ یک جو نورانی. وقتی این اتفاق می‌افتد، نور مانند موسیقی از مشخصه‌های آهنگین، ارتعاشی، ریتمیک و اثرگذار برخوردار می‌شود (ویلسون، ۱۹۹۷: ۱۰).

برخلاف بسیاری از کارگردان‌ها، ویلسون از همان ابتدای تمرینات، نور را در دستور کار قرار می‌دهد زیرا این پدیده‌ی حیرت‌انگیز را بخش محوری نمایش‌هایش می‌داند. بخش عمده‌ی طراحی و اجرای نور را خود برعهده می‌گیرد. کارکرد، زمان‌بندی، شدت و جغرافیای نور و نورپردازی ۳۶۰ درجه یا سیکلوراما از جمله مسائلی است که ویلسون درباره‌ی آن‌ها تصمیم می‌گیرد. او فرم‌های مختلفی از نورپردازی را می‌آزماید و در نهایت یک طراحی ثبت شده را انتخاب می‌کند و سپس به تثبیت نهایی و اصلاحات جزئی دست می‌زند. ویلسون با ترکیب قابلیت‌های هنرمندانه و فنی، به طراحی و اجرای نور در اجراهایش دست پیدا می‌کند.

البته ویلسون، کاربرد تکنولوژی برای طراحی نور را کافی نمی‌داند. با چاشنی بردباری، دقت، نظم و حساسیت ویژه، به نور ویژگی شاعرانه می‌بخشد و به این ترتیب آن را به عنصر کلیدی تأثیرش در خلق فضا و زمان و تغییرات صحنه‌ای بدل می‌کند. نورپردازی ویلسون، علاوه بر سازماندهی گفت‌وگوی بصری صحنه، نگاه تماشاگران و چگونگی آن را هم هدایت می‌کند. نور، نمایشگری است که دست به آموزش بصری مخاطب می‌زند. عنصری در آثار ویلسون است که دارای ریتم و موسیقی است. او نور را مانند عبارت‌های موسیقایی در ارکستر به کار می‌گیرد. بسیاری از کارگردانان، در طول اجرا، نور را ثابت نگه می‌دارند، درحالی‌که نور در تأثیر ویلسون، مدام در حال تغییر است. گاهی اوقات این تغییر در نور، به غایت مینی‌مالیستی است و به ترکیب‌بندی کلی تصویر صحنه‌ای کمک می‌کند. ویلسون با کار مداوم روی پدیدار نور، تنها به تنوع بخشی و ترریق نگاه کاربردی به نورپردازی اکتفا نمی‌کند و در پی گشودن درجه‌های نوین است. تراکم نور و تحرک و پویایی رنگ، در هر نمایش نسبت به نمایش‌های دیگر متفاوت است. مثلاً در نمایش پرولوگ، از شمع و در نمایش شعر و مرگ، ویرانی و دیترویت، از لیزر برای نشان‌دادن دنیای ملتهب استفاده کرد. ویلسون نه تنها به نور متراکم و خالص نئون علاقه‌مند است، بلکه به یاری تاریکی و گرگ و میش نیز فضاهای قابل توجهی خلق می‌کند. مثلاً پایان نمایش جنگ‌های داخلی با طلوع خورشید با رنگ‌های نیلگون و کُش صحنه‌ای کند همراه است. گویی رنگ‌های جاری در نور سپیده‌دم، حرکت سربازان را کند و دشوار می‌نماید. همچنین آبی ملایم در میانه‌ی صحنه‌ی دوم مادام باترفلای، گویی به پیشگویی چیوچوسان، شخصیت سپرانو در این اپرا، اشاره می‌کند. این آبی ملایم با بی‌قراری تدریجی چیوچوسان متراکم‌تر و سنگین‌تر می‌شود و صحنه را در التهاب فرو می‌برد.

در نمایش‌های نخستین ویلسون، نور براساس طیف محدودی طراحی می‌شد. به عنوان مثال: نمایش‌های در ایوان نشسته بودم پیدایش شد فکر کردم هذیانی شده‌ام و نامه‌ای به ملکه ویکتوریا، تضاد میان رنگ‌های سیاه و سفید با کشمکش فیزیکی و کلامی هماهنگی پیدا می‌کند. همچنین در نمایش انیشتن در ساحل، کنتراست شدیدی میان نورهای سرد و گرم حاکم بود.

در نمایش‌های بعدی، ویلسون از طیف گسترده‌تری از رنگ استفاده کرد. در نمایش نود دقیقه‌ای کوارتت، چهارصد ترکیب نوری متفاوت برای رنگ‌پردازی متناقض و غیرطبیعی صحنه به کار گرفته شد، مانند رنگ‌بندی آثار اندی وارهول که این نمایش به او تقدیم شده‌است. در برخی از صحنه‌های این نمایش، سر و دست بازیگر متمایل به رنگ سبز و بقیه‌ی بدنش به رنگ زرد درآمده بود که یادآور مار بود. نمایش فلوت سحرآمیز با رنگ روشن مایل به زرد و سبز شروع می‌شود و با ورود اژدها، رنگ قرمز نیز با آن‌ها اضافه می‌شود. طیف رنگ نور در آثار امروز ویلسون، وسیع و بسیار متنوع‌اند و در هر نمایش، با اجراهای پیشین، تفاوت اساسی دارند. البته رنگ‌های غالب، عبارتند از: آبی ملایم و سرد، آبی تیره و سفید. ویلسون می‌گوید: «با این سه رنگ می‌توانم هرکاری بکنم». رنگ‌های به کار رفته در نمایش بازی رویا، شعر، سونات‌های شکسپیر به این اثر، رنگ و بوی رویاگون و آن جهانی داده‌اند، درحالی‌که رنگ‌های متراکم، سنگین، ناسازگار با محیط به نمایش‌های ویژگی، سوارکار سیاه، شعر و لولو و اپرای سه پنی، پیچیدگی سورئالیستی بخشیده و ماهیت سیاه و احساسات متناقض قهرمان نمایش را آشکار می‌کنند.

در اپراهایش، نورهای تیره یا روشن، خالص‌ترند و به موسیقی اجازه‌ی ابراز وجود می‌دهند. مخصوصاً در آغاز موزیکال اپرا، موسیقی و نور، حضوری هم زمان دارند. مثلاً در

نمایش لوهرگین، ستونی از نور، از عرض صحنه می‌گذرد و با اوج گرفتن موسیقی در ابتدای اثر واگنر، ستون نور هم به تدریج بزرگ‌تر می‌شود. ویلسون با دقت تمام، نور را در جهت برجسته‌سازی حرکات بازیگران، افزایش انعطاف‌پذیری بدن آن‌ها، زنده کردن فضای صحنه و تعریف کردن زمان به واسطه‌ی ریتم طراحی می‌کند. نور هم مانند نقاشی برای ویلسون منبع ساخت و ساز بصری است و با آن به خلق خطوط از طریق نور و رنگ نایل می‌آید. گاهی اوقات نور، اتمسفر صحنه را یکپارچه می‌سازد و گاهی اوقات آن را به اجزای ساختارمند و فرم‌های هندسی شده تقسیم می‌کند و به اشیاء خاصیت تصویری می‌بخشد؛ اشیایی که ناگهان یا تدریجاً محو می‌شوند. نور همه چیز را رقم می‌زند. با موسیقی همکاری می‌کند یا به مخالفت با آن می‌پردازد. به اشیاء خاصیت کریستالی می‌دهد. حرکت را رنگ‌آمیزی می‌کند. تنها عنصری تزئینی نیست. ساختاربندی می‌کند، می‌آفریند و هدایت‌گر متن و موسیقی است.

۷-۱- صداها

اگرچه تئاتر رابرت ویلسون را به عنوان تئاتر تصویری می‌شناسند، ولی زبان در نمایش‌های او از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. پس از نمایش نگاه مرد کر که پر از سکوت بود، ویلسون به فرم‌های دیگری نیز پرداخت و به سکوت‌های پیشین، شکل فریاد، منولوگ و گاهی اوقات شبه گفت‌وگو بخشید و زبان‌های مختلف را برای ارتباط برگزید. روش به‌کارگیری زبان و صدای ناسازگار و متناقض و تکرارشونده و ملودی‌های نامتعارف کلمه و صدا، نتیجه‌ی پدیدار زبان در تئاتر اوست. او سلسله مراتب اهمیت عناصر تئاتر را واژگون کرده است. او به زبان، پس از حرکت، نور، موسیقی و صدا می‌پردازد. در نمایش‌هایی که برآمده از متن خاصی نیست و صرفاً زاینده‌ی ذهن خود اوست، زبان به موازات عناصر دیگر صحنه پیش می‌رود و شکل می‌گیرد. در نمایش‌های اولیه‌ی ویلسون، کلام شکل بارز و گسترده‌ای نداشت و دیالوگ‌ها شامل صداها، فریادها و نجواها و کلمات با ریتم‌های گوناگون و فقدان معنای ویژه کاملاً مشهود بود. در نمایش انیشتن در ساحل، موسیقی تکرارشونده‌ی فیلیپ گلس، درواقع جای کلمات را گرفت. ویلسون به جای استفاده از کلمات از تصویر، صداها و موسیقی استفاده می‌کند.

ویلسون برای خلق گفتار ثانویه که طنین خود صدای قبلاً شنیده شده‌است، همواره بر روی تقویت و دستکاری صدای طبیعی توسط وسایل الکترونیکی تأکید می‌کند. کوهن، طراح صدای بسیاری از کارهای ویلسون به کمک دستگاه‌های تنظیم‌کننده‌ی صدا قادر است زیر و بمی صدای یک بازیگر را تغییر دهد و یا ابعاد آن را دگرگون سازد. به عنوان مثال، در اولین صحنه‌ی نمایش جنگ‌های داخلی آلمان، صدای دو فضانوردی که به نظر می‌رسید بالای نبردبان در ورای جو زمین هستند، فضای صوتی متفاوت را نسبت به صدای آن‌هایی که روی صحنه قرارداشتند به خود اختصاص می‌داد؛ انگار صدایشان در یک مکان خالی طنین می‌انداخت.

استفاده‌ی ویلسون از افکت‌های صوتی هم به صورت تلفیقی است و این برش‌ها و اتصال صدا به یکدیگر هم فضای خیالی را در آثار او تشدید می‌کند. نمایش جنگل نمونه‌ی مثال‌زدنی در نحوه‌ی تدوین صدا برای خلق افکت‌های صوتی غیرطبیعی را عرضه کرده است. برای صحنه‌ی کارخانه در پرده‌ی دوم، کوهن، هشت صدای مختلف از هشت وسیله یا ابزار در هشت نوار مستقل ضبط کرده‌است که هرکدامشان از یک بلندگو پخش می‌شوند. صدای پرندگان از بلندگوهای سالن پخش می‌شود تا تماشاگران نیز احساس کنند که در

فضای جنگل حضور دارند. در همین نمایش یکی از اجراگران در درون وان فلزی می‌نشیند و از دهانش سنگ پرتاب می‌کند، اما تماشاگران به جای شنیدن صدای برخورد سنگ به فلز، صدای شکستن لیوان را می‌شنوند. ویلسون منطق صدا و عمل را در بسیاری از نمایش‌های خود رعایت نمی‌کند و گاهی حس تناقض به خود می‌گیرد و گاهی گیج‌کننده و گاهی هم همراهی‌کننده است.

۸-۱- حرکت (میزانسن)

حرکت مهم‌ترین عنصر برای ارتباط با دیگر اجزاء صحنه‌پردازی رابرت ویلسون است. حرکت درواقع محرکی است که کار ویلسون را از هنرهای تجسمی و چیدمان به تئاتر پیوند می‌زند. شناخت دقیق ویلسون از حرکت او را به سمت تئاتر سوق داد. این اتفاق زمانی افتاد که به تماشای نمایش بالانشین مارتا گراهام و نمایش‌های سالن باله‌ی نیویورک نشست. بالانشین، نقطه‌ی عطفی در تأثیرپذیری او از رقص بود و او را مجذوب حرکات انتزاعی کرد. شیوه‌ی سرد و بی‌روح و بی‌احساس بالانشین، به شیوه‌ی حرکات در نمایش‌های ویلسون بسیار نزدیک است. کانینگهام نیز مانند بالانشین، الگوی روایی، روانی و قراردادی حرکت را شکست. مادامی که بالانشین بر زیبایی کلاسیک حرکت در ارتباط با موسیقی صحنه‌گذار، کانینگهام هم حرکت خالص را به نمایش گذاشت. ویلسون پی برده بود اهمیت حرکت در معنای آن نیست، بلکه در ماهیت خود حرکت است. درون‌مایه‌ی رقص در درون خودش نهفته است. ویلسون پس از تجربه‌های پی در پی، موفق به ترکیب این شیوه‌ها در فرمی واحد شد و مهر خودش را به پای این فرم جدید زد. او شیفته‌ی آزادی از رمز و معنا است و تلاش می‌کند تخیل بازیگرانش را بارور کند (شیرمرز، ۱۳۹۴: ۲۳۵).

مشخصه‌ی مهم طراحی حرکت در تئاتر ویلسون این است که او از بازیگرانش می‌خواهد ابتدا حرکت کنند و بعد متن را بخوانند. طراحی حرکت در تئاتر ویلسون، پیچیده و براساس زمان‌بندی دقیق است. به نظر او سه عنصر دقت، زمان‌بندی و ریتم باید همزمان کار را پیش ببرند. او در سال‌های نخستین فعالیت خود تأکید بر نگره‌ی «حرکت برای حرکت» داشت. اما در دوره‌های بعدی به حرکت جنبه‌ی آیینی بخشید و دست آخر حرکات غیرضروری، عصبی‌کننده و تکراری را جایگزین کرد. پس از نمایش‌های انیشتن در ساحل و جنگ‌های داخلی، ویلسون حرکت را در هماهنگی با فضا و موسیقی قرارداد.

بعدها وقتی ویلسون به متون ادبی گرایش پیدا کرد، حرکت در تئاتر او به ابزار استعاره تبدیل شد. ولی برای آنکه تماشاگران به عمق نمایش‌های ویلسون نزدیک شوند، باید پیشینه و هویت کاراکترها و فلسفه‌ی نهفته در حرکات را بشناسند. اگر حرکتی به سمت ناتورالیسم متمایل شود، ویلسون بلافاصله به آن شکل انتزاعی می‌دهد. مثلاً در نمایش شاه لیر، برای هر یک از دختران لیر حرکتی با توجه به ابعاد روانی آن‌ها طراحی کرد: «همان‌گونه که ویلسون در کارگردانی حرکات سه بازیگر نقش دختران لیر (گانریل، ریگان و کوردلیا) نشان داد، نحوه‌ی ورود آن‌ها به صحنه که در آن قرار است لیر، پادشاهی‌اش را میان دخترانش تقسیم کند، اینکه چقدر سریع راه بروند، چطور سر را بالا بگیرند و سینه‌هایشان را جلو بیندازند و چطور انگشتانشان را نگه دارند، کاملاً فنی و برخوردار از نظم و قاعده است. ویلسون بر روی ورق کاغذی که در دست داشت، خطوطی را رسم کرد: مستقیم (گانریل)، زیگزال (ریگان)، منحنی (کوردلیا) و به آن‌ها گفت: «راه رفتن شما معرف شخصیت شماست» و ادامه داد: «من نمی‌توانم توضیح بدهم اما می‌توانم روی کاغذ بیاورم». اساس اکثر راهنمایی‌های او به بازیگرانش،

تأثیر فضا و
طراحی صحنه
بر میزانسن در
آثار رابرت
ویلسون

توانایی خود او به عنوان یک بازیگر است و او در برابر دیدگان بازیگرانش، هر سه شیوه‌ی راه رفتن را در سکوت اجرا کرد» (هولمبرگ، ۱۹۹۰: ۷).

۹-۱- ژست

ویلسون در مورد ژست، بیشتر نظرگاه شخصی خود را پیاده می‌کند و یک‌دستی کامل در یک اجرا در مورد ژست وجود ندارد و به تلفیق آن‌ها می‌پردازد. با این وجود از سبک خاصی فراتر نمی‌رود و سعی می‌کند عصاره‌ی وجودی شخصیت‌ها را نمایان کند. همچنین از ژست‌های تئاتر ژاپن بیشتر برای تمرکز و زمان‌بندی در آثارش استفاده می‌کند نه به معنای بینافرهنگی. ویلسون به خاطر وسواس و دقتی که در روند تمرین برای ژست و حرکت بازیگران اعمال می‌کند شهرت دارد. او خود بیشتر حالات و حرکاتی را که از بازیگرانش انتظار دارد، اجرا می‌کند و از آن‌ها می‌خواهد که بی‌کم و کاست همان اعمال را تقلید و تکرار کنند: «او ژست و نحوه قدم زدن را برای تان نمایش می‌دهد... با استفاده از همین کارهاست که شما شخصیت را خلق می‌کنید. لذا همین جا نوعی پارادوکس پیش می‌آید و اعمال شما کاملاً مکانیکی و از پیش طراحی شده‌است و به همین دلیل احساس آزادی می‌کنید و هیچ محدودیت یا فشاری بر روی خود احساس نمی‌کنید» (ویتمور، ۱۳۹۱: ۱۳۰).

۱۰-۱- نتیجه‌گیری

نکته مهم در ارتباط با تاثیر رابرت ویلسون که با مفهوم فضا ارتباط تنگاتنگی دارد و به‌طور معمول به‌عنوان تاثیر فضا از آن یاد می‌شود، حول محور درک ما از عالم اصول عدم قطعیت می‌چرخد و در همین راستا آثار او ادراکات ما بعد رنسانسی تاثیر را نسبت به زمان و مکان زیر سوال برد. به پیروی از همین موضوع عناصر اجرایی در آثار او هر کدام به صورت پیوستاری در زمینه‌ی طراحی در نظر گرفته شد و تفکیک آن‌ها تنها با ضربه به کلیت اثر ممکن می‌شد. هم‌چنان که اشاره شد، اگرچه تلفیق عناصر در یک سطح در آثار او صورت می‌گیرد اما نحوه برخورد و سازماندهی او به صورت مجزا است و می‌توان عناصر را به صورت جداگانه مورد بررسی قرارداد. با توجه به این نظریه که زمان به عنوان عنصری اصلی در آثار ویلسون وجود دارد و برای بهتر دیده شدن جزییات میزانسن زمان حرکت بازیگران روی صحنه را کند می‌کند، به همین دلیل واژه‌ی فضا - زمان برای درک واژه‌ی فضا در آثار او به‌کار برده می‌شود و نحوه‌ی برخورد او به عنوان کارگردان برای وارد کردن بعد چهارم، که همان زمان است، با استفاده از تکنیک‌های هنرهای تجسمی در تمام ابعاد اجرایی و طراحی او صورت پذیرفته و تأثیر می‌گذارد. نکته مهم در تأثیر فضا و طراحی صحنه بر میزانسن در آثار ویلسون به‌طور کلی درک مفهوم زمان در آثار او و تلفیق همه‌ی عناصر اجرایی و تأثیرشان بر میزانسن با توجه به زمان‌بندی در این آثار است.

منابع

- اونز، جیمزروز. (۱۳۸۲) *تئاتر تجربی از استانیسلاوسکی تا پیتر بروک*، مصطفی اسلامی، نشر قطره، تهران
- تربتی، هانیه. (۱۳۹۱) *مطالعه تطبیقی بعد چهارم در نگارگری، نقاشی کویسم و طراحی نشانه، فصلنامه باغ نظر*، تهران. شماره ۲۰، صص ۲۳-۳۶
- شفتسوا، ماریا. (۱۳۹۲) *رابرت ویلسون تئاتر فضا*، نورا موسوی‌نیا، نشر قطره، تهران
- شیرمرز، رضا. (۱۳۹۴) *با چشم‌هایم می‌اندیشم*، نشر قطره، تهران
- مازونا، دانیل. (۱۳۸۹) *هنر مفهومی*، منصوره عبادی، انتشارات کتاب آبان، تهران
- میتر، شومیت و ماریا شفتسوا. (۱۳۹۲) *پنجاه کارگردان کلیدی تئاتر*، محمد سپاهی، معصومه زمانی، نشر بیدگل، تهران
- نوری، سارا. (۱۳۹۳) *بررسی مفهوم مینیمال در طراحی صحنه آثار رابرت ویلسون*، *مجله چیدمان*، تهران، شماره ۸، صص ۱۴۹-۱۴۴
- ویتمور، جان. (۱۳۹۱) *کارگردانی تئاتر پست‌مدرن*، صمد چینی‌فروشان، انتشارات نمایش، تهران
- هاشم‌زاده، سعید. (۱۳۹۱) *بررسی شیوه اجرایی رابرت ویلسون: با تکیه بر آراء کارگردانی*، *فصلنامه تخصصی تئاتر*، تهران، شماره ۴۹، صص ۳۴-۱۰
- Aronson, Arnold(2000). *American Avant-gard Theatre: A History*. London: Routledge. Pp: 162-40
- Holmberg, Arthur(1988). *A Conversation With Robert Wilson & Heiner Muller*. Modern Drama. 31. 3. Pp: 8- 454
- Shyer, Laurence(1985). *Robert Wilson: The CIVIL warS and After*. Theatre. 16. 3. Pp: 72-80
- Wilson, Robert(1977). *I thought I was hallucinating*. *The Drama Review*. 21: 4. Pp: 8-75

- 1- Robert Wilson
- 2- Visual Theater
- 3- Rene Magritte
- 4- Paul Delvaux
- 5- Carl Andre
- 6- Robert Morris
- 7- Edvard Hopper
- 8- Andy Warhol
- 9- Paul Cezanne
- 10- Giorgio Strehler

اثر سنجی واقعیت مجازی بر عملکرد صحنه پردازی تأثر با تکیه بر آثار آستین وانگ

محمدرضا شریف زاده (نویسنده مسئول)
سارا نوری

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۵/۰۲
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۶/۲۴

اثر سنجی واقعیت مجازی بر عملکرد صحنه پردازی تئاتر با تکیه بر آثار آستین وانگ

محمدرضا شریفزاده

دانشیار، دانشکده هنر دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکزی (نویسنده مسئول)، تهران،
ایران

سارا نوری

دانشجوی دکترا، دانشکده هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، تهران، ایران

این مقاله برگرفته از پایان نامه دکترای سارا نوری با عنوان «نقش عملکرد تکنولوژی در صحنه سازی مجازی
براساس نظریات کریستوفر بوف و آنتوان پیکون» به راهنمایی دکتر محمدرضا شریفزاده است.

چکیده

آستین وانگ، طراح صحنه تئاتر تایوانی در استفاده از یک رویکرد حداقلی در ایجاد فضای مجازی که عناصر اصلی یک داستان را بازی می‌کند، مهارت دارد. رویکردی که بازخورد مخاطب در جوامع مدرن را دچار دگرگونی کرده و فرایند جانشینی نشانه‌های واقعیت مجازی به جای واقعیت را ممکن ساخته است و از سوی دیگر، فرصت دیده‌شدن و حضور بیشتر با محدودیت کمتر را برای مخاطبین ایجاد کرده‌است. بسیاری از کارگردانان، بازیگران و تماشاگران معتقدند صحنه‌پردازی‌های تئاتر مجازی توجه تماشاگران را بیش از حد به خود جذب می‌کند و با ایجاد تئاتر تصنعی، ارتباط میان مخاطب و نمایش کاهش می‌یابد. با توجه به اینکه هر اثر هنری و ادبی نیاز دارد با نمایش ابعاد مختلف اثر، اطلاعات و احساسات را به مخاطب انتقال دهد، از این‌رو، مقاله حاضر عطف به رویکرد نظری آستین وانگ، به ارزیابی و تحقیق نسبت به این دو گستره مثبت و منفی و عوامل مؤثر در ارتباط مخاطب با صحنه‌پردازی تئاتر به هنگام استفاده از واقعیت مجازی می‌پردازد. فرضیه پژوهش این است که استفاده از عوامل مؤثر واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر به واسطه مجازی بودن، نه تنها باعث اشکال در ارتباط مخاطب با اجرا نمی‌شود، بلکه امکان ارتباط موثرتر با مخاطب را ایجاد می‌کند. روش پژوهش در این مقاله، تحلیل محتوای کیفی با رویکرد جهت‌دار است. پرسش اصلی این است که چگونه می‌توان با استفاده از واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی ارتباط موثرتری میان مخاطب و اجرا ایجاد کرد؟ همچنین این تحقیق به دنبال یافتن راهکارهایی برای استفاده موثر صحنه‌پردازی با استفاده از واقعیت مجازی در تئاتر ایران است و در این گستره در پی پاسخ به این پرسش است که چگونه می‌توان شیوه‌های مختلف استفاده از تکنولوژی در طراحی صحنه را در تئاتر ایران پیاده کرد؟ و این نوع استفاده چه محاسن و معایبی می‌تواند داشته‌باشد؟ به‌منظور سنجش چگونگی تأثیر تئاتر مجازی بر مخاطب، با روش اسنادی و رویکرد تحلیلی - توصیفی، متن مصاحبه‌هایی عمیق که از طرف کارگردانان برجسته صورت گرفته بود مورد کنکاش قرار داده‌شد و از این طریق، کدهای مفهومی، با استفاده از نرم‌افزار اطلس تی استخراج گردید. یافته‌های این پژوهش به تبیین ده عامل مؤثر «حس بی‌مکانی»، «سیالیت محیط»، «رنگ و کیفیت تصویر»، «مقیاس و چیدمان فضا»، «تنوع صحنه‌ها»، «کیفیت نور»، «خیالی‌بودن»، «صدا»، «سرعت حرکت» و در نهایت «حس بی‌زمانی» منتج شد که موجب افزایش ارتباط مخاطب با تئاتر مجازی می‌شود.

واژگان کلیدی: واقعیت مجازی، صحنه‌پردازی، تئاتر مجازی، آستین وانگ

آستین وانگ، یکی از صحنه‌پردازهای صاحب سبک تایوان است که توانایی شگرفی در انتقال فلسفه طراحی خود در طراحی فضای مجازی، به عنوان هنر هماهنگی و کنترل فضا برای دستیابی به اهداف کاربردی دارد. از نظر او صحنه‌نگاری، محتوا را در محیط‌های سه‌بعدی و قابل دسترسی ترجمه می‌کند و در نتیجه «فضای روایی» برای روشن شدن معانی نمایش به وجود می‌آید. او برای تهیه صحنه به منظور تولید مضامین فضایی تئاتری و عاطفی، از ابزارهای مختلفی استفاده می‌کند و آن‌ها را پیاده‌سازی می‌نماید.

زندگی بشر همواره متأثر از پیشرفت‌های تکنیکی و دستاوردهای علوم جدید در تمام عرصه‌های حیات است. هنر نیز مانند سایر علوم، از این تأثیرات بی‌بهره و بی‌نصيب نمی‌ماند. هنر مدرن از ابزارهای جدید و متنوعی برای القای مفاهیم مختلف استفاده می‌کند. تکنولوژی‌های جدید کامپیوتری به صورت پویا و منعطف نقش مهمی در هنر اجرایی دارند (اورلی، ۱۳۸۴: ۱۳). واقعیت مجازی^۱ در ارتباط با هنرهای تجسمی، فتوگرافیک، تئاتر و معماری، تأثیرات شکلی و زیباشناسانه بسیاری از این هنرها را پذیرفته‌است و از دیگر سو منشأ تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم بسیاری بر این هنرها بوده‌است (زلنر، ۱۳۸۸: ۴۱).

واقعیت مجازی هرچند که از عناصر دیگر هنرها در ساختار و بطنش سود جسته است اما به دلیل امکانات منحصر به فردش مانند امکان تأثیر متقابل و ارتباط چندجانبه میان کاربران و اثر و همچنین هوش مصنوعی، از دیگر هنرها جدا می‌شود و هنری مستقل تلقی می‌گردد (مک اولی، ۲۰۰۵: ۱۸). با ورود واقعیت مجازی به صنعت تئاتر از دهه ۱۹۶۰، پایه و اساس رابطه‌ها نیز در دنیای تئاتر دگرگون شد و رابطه بین فضا، بازیگر و تماشاگر به رابطه بین تماشاگر و فضا تغییر پیدا کرد (سی ایزنور، ۱۳۸۸: ۳۴).

از آن پس مخاطبان دیگر نقش مجهولی در تئاتر نداشتند، حرکات نمایشی جای خود را به حرکات واقعی دادند و این تماشاگران بودند که نحوه انجام آن‌ها را مشخص می‌کردند (شکنر، ۱۳۸۶: ۱۲). درواقع، تئاتر دیجیتال و مجازی نه تنها برای حفظ ارزش‌های تئاتر سنتی و کلاسیک، دمیدن روح جوانی و نوآوری تلاش می‌کند، هدف بزرگ‌تری چون جذب و بالا بردن تعداد تماشاگران و پاسخ به نیازهای طبیعی مخاطب امروزی را نیز دارد (پنتلی، ۱۳۸۱: ۱۱). با وجود جدید بودن شاخه رسانه‌های دیجیتال، تغییر و گستردگی در حوزه‌های متفاوت، به سرعت در حال رشد است. مسئله صرفاً نحوه تعامل تکنولوژی‌های دیجیتال با دنیای تئاتر نیست، بلکه چگونگی تأثیرگذاری در اجراهای مدرن و تغییر معناها با فراهم ساختن پتانسیل‌های جدید در بیان ایده‌ها است، زیرا محیط تعاملی، ویژگی اصلی هنرهای معاصر در ترکیب با تکنولوژی‌های کامپیوتری است (نادل، ۲۰۱۳: ۲۵).

از اثرات دیگر حضور تکنولوژی در عرصه تئاتر در این سال‌ها، تغییرات عمده در رابطه میان متن، مخاطب، نویسنده، بازیگر و تماشاگر است. رابطه‌ای که کم‌کم به یک مفهوم مجرد و مستقل تبدیل شده و اعتبار خود را از تک‌تک کارها می‌گیرد نه از مفهومی کلی و همه‌گیر؛ در این میان بسیاری از کارگردانان، بازیگران و تماشاگران معتقدند صحنه‌پردازی‌های تئاتر مجازی توجه تماشاگران را بیش از حد به خود جذب می‌کند و با ایجاد تئاتر تصنعی ارتباط میان مخاطب و نمایش کاهش می‌یابد. با توجه به اینکه رسانه‌های دیجیتال محصولی وارداتی است که متأسفانه با تأخیر وارد ایران شده‌است، فعالیت ارزشمندی در خصوص بررسی چگونگی تأثیر واقعیت مجازی بر صحنه‌پردازی تئاتر و نحوه ارتباط مخاطب با نمایش و همچنین بررسی میزان تأثیر هر یک از عوامل مؤثر بر صحنه‌پردازی تئاتر از دیدگاه مخاطبان بخصوص

برای توسعه طراحی صحنه تئاتر انجام نگرفته است. در پژوهش حاضر، پژوهشگران به دنبال پاسخ به سؤال زیر هستند: ارتباط مخاطب با صحنه‌پردازی تئاتر به هنگام استفاده از واقعیت مجازی چگونه صورت می‌گیرد؟

فرضیه تحقیق به شرح زیر است: استفاده از عوامل مؤثر واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر، امکان ارتباط بهتر با مخاطبین را ایجاد می‌کند.

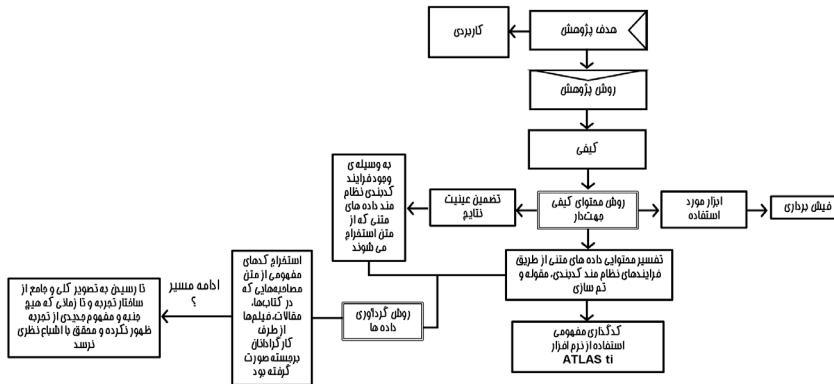
در این مقاله به بررسی چگونگی ارتباط مخاطب با صحنه‌پردازی تئاتر به هنگام استفاده از واقعیت مجازی می‌پردازیم، زیرا هنر بیش از هر کار دیگر بشری با خلاقیت و ابتکار پیوند خورده است، بنابراین تئاتر دیجیتال را می‌توان شکلی مبتکرانه از هنر تئاتر در نظر گرفت که با توجه به قدرت‌های خاص تئاتر (استفاده از تخیل تماشاگر، انتزاع و خلق ارتباط تنگاتنگ انسانی) و همچنین استفاده از فن‌آوری روز بر آن است تا همزیستی بازیگر زنده، فضای شبیه‌سازی شده و حضور تماشاگر در یک موقعیت مشترک را به وجود آورد.

روش پژوهش

این پژوهش از نظر هدف، کاربردی و از نوع کیفی است. در این مطالعه، برای بررسی نقش واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی‌های تئاتر بر ارتباط مخاطب تحت رویکرد آستین وانگ، از روش محتوای کیفی جهت دار^۲ استفاده شده است، با این اصل که روش تحلیل محتوای کیفی جهت دار که مبتنی بر نظریه است برای دستیابی به نتیجه‌ی مطلوب مناسب است. بنابراین، هدف از انتخاب این روش را می‌توان از یکسو کارآمدی و از سوی دیگر ساختارمندی آن در کشف رابطه‌ی میان محتوا و جامعه دانست. تحلیل محتوای کیفی در این مقاله، روش تحقیقی مناسب برای تفسیر محتوایی داده‌های متنی از طریق فرایندهای نظام‌مند کدبندی، مقوله و تم‌سازی است. عینیت نتایج نیز به وسیله‌ی وجود فرایند کدبندی نظام‌مند داده‌های متنی که از متن استخراج می‌شوند، تضمین می‌شود. این نوع تحلیل محتوای کیفی با کشف معانی بنیادین پیام سروکار داشته و استقرایی است، یعنی مبتنی بر بررسی و استنتاج موضوع‌ها و تم‌ها از داده‌های خام است.

برای این منظور ابتدا به اکتشاف عوامل واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر با روش گردآوری داده‌ها به صورت شیوه اسنادی - کتابخانه‌ای و براساس ترجمه و مطالعه‌ی آثار متفاوت پرداخته شده است. بر این اساس، پژوهشگران، متن مصاحبه‌هایی که در کتاب‌ها، مقالات و فیلم‌ها از طرف کارگردانان برجسته صورت گرفته بود را مورد کنکاش قرار دادند و از این طریق، کدهای مفهومی استخراج گردید و از نرم‌افزار اطلس تی^۳ استفاده شد. این مسیر تا رسیدن به تصویر کلی و جامع از ساختار تجربه و تا زمانی که هیچ جنبه و مفهوم جدیدی از تجربه ظهور نکرده و محقق به اشباع نظری نرسیده است، ادامه می‌یابد. برای سنجش اعتباریابی روش کیفی، معیارهای اعتمادپذیری لینکن و گوبا (۱۹۸۵) مدنظر قرار داده شد (لینکن و گوبا، ۱۹۸۵: ۱۸)، برای نمونه‌گیری کیفی، از ابزار فیش‌برداری استفاده گردید. در این روش با مراجعه به همه منابع شناسایی شده از قبل، مطالب مهم و موردنیاز در فیش‌های تحقیق با ذکر دقیق مشخصات منبع مورد استفاده، نوشته شد و اطلاعات جمع‌آوری شده که در فیش‌ها ثبت شدند با یک نظم منطقی دسته‌بندی گردیدند و ثبت شدند. منابع مورد مطالعه، ترجمه‌ی متون خارجی و برخی کتاب‌ها و فیلم‌ها و متن مصاحبه‌هایی که از کارگردان‌های برجسته در

خصوص موضوع موردبررسی وجود دارد، بودند.



نمودار ۱: فرایند روش تحقیق

پیشینه پژوهش

هاشمی در سال ۱۳۹۰ در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «چگونگی به کارگیری فناوری دیجیتال در تئاتر» به مطالعه نحوه استفاده از فن آوری های دیجیتالی، رایانه ای در تئاتر می پردازد. در این تحقیق توضیح داده می شود که تئاتر نیز با کمک این ابزار، کامپیوتر، چگونه رشد کرده و تعریفی از تئاتر در دنیای دیجیتالی ارائه می کند. معرفی گروه های مختلف نمایشی که در تئاتر دیجیتالی فعال هستند گام بعدی در این تحقیق هستند. سپس به بررسی تعامل میان تئاتر و تکنولوژی پرداخته شده و تأثیرات تکنولوژی بر متون نمایشی و همچنین در طراحی صحنه توضیح داده می شود. نتایج حاکی از آن است که امروزه استفاده از فن آوری دیجیتال در تئاتر یک امر ادامه دار و بدیهی خواهد بود که به کمک آن، تجسم ذهنیت و احساس در قالب عینیت اثر هنری هموارتر می شود (هاشمی، ۱۳۹۰: ۲۰۸).

رحیمی در سال ۱۳۹۳ در پایان نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی کارکرد و زیبایی شناسی انیمیشن در تئاتر دیجیتال؛ بخش عملی: بازی» به بررسی کاربرد انیمیشن در تئاتر دیجیتال می پردازد. برای این منظور، ابتدا به تحولات تاریخی تئاتر که منجر به دگرگونی های اواخر قرن بیستم و اوایل قرن بیست و یکم شد پرداخته است. برای روشن شدن میزان تحول انیمیشن در این مدیوم تازه، تاریخ انیمیشن را نیز مورد بررسی قرار داده است. تلاش کرده مرز بین انیمیشن و فناوری را با تئاتر روشن کند. با مطالعه نمونه های تئاتر دیجیتال و همچنین هنرهای اجرایی، تلاش شده کاربردهای انیمیشن در تئاتر و گونه های هنری نزدیک به آن و ویژگی های این کارکرد بیان شود. دستاورد پژوهش، حاکی از آن است که بسیاری از جلوه های انیمیشنی به کاررفته در تئاتر دیجیتال، پیش تر به صورت اپتیکال و مکانیکی اجرا می شده و انیمیشن، این جلوه ها را توسعه داده و با کنترل بیشتر، تأثیرگذارتر کرده است و بزرگترین قابلیت که فناوری و انیمیشن برای تئاتر دیجیتال به ارمغان آورده است، امکان تعامل با میزانشن و تلفیق ویژگی های دیگر هنرها به شکل دیجیتالی است (رحیمی، ۱۳۹۳: ۱۱۹).

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

صیدی در سال ۱۳۹۷ در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان «بررسی کاربرد رسانه‌های دیجیتال در هنرهای اجرایی براساس نظریات استیو دیکسون» با استفاده از روش تحقیق توصیفی تحلیلی، پس از تشریح چستی و چگونگی تئاتر دیجیتالی، گونه اجرایی موردنظر را براساس نظریات استیو دیکسون بررسی می‌کند. نتایج حاکی از آن است که تئاتر دیجیتال می‌بایست از ابتدا قادر به دیجیتالی شدن باشد. بدون دستگاه‌های دیجیتالی در اجرا نمی‌توان آن اجرا را دیجیتالی دانست. اجراهای دیجیتالی می‌بایست شامل زنده بودن باشند، بدون بازیگر زنده و رخداد رویدادها در واحد زمان به‌سختی می‌توان درباره اجرا بودن آن صحبت کرد. تئاتر دیجیتال می‌بایست دارای متولی زبانی باشد؛ بدون محتوای زبانی، اجرا تبدیل به اجرای رقص یا موزیکال می‌شود. استفاده از تکنولوژی‌های چندرسانه‌ای فرصت‌های جدیدی به صحنه می‌دهد (صیدی، ۱۳۹۷: ۹۴).

پایان‌نامه کارشناسی ارشد اخوان در سال ۱۳۹۸ با عنوان «ارائه مدل دیجیتال مارکتینگ در بازاریابی هنر با تأکید بر صنعت تئاتر و سینما و بررسی پیش‌آیندها و پیامدهای آن» با هدف کیفی ارائه مدل بومی دیجیتال مارکتینگ در بازاریابی هنر و بررسی پیش‌آیندها و پیامدهای آن و با هدف کمی شناسایی عوامل مؤثر بر دیجیتال مارکتینگ در بازاریابی هنر طراحی شده‌است. روش پژوهش حاضر، از نوع روش آمیخته متوالی است و متشکل از دو بخش کیفی در ابتدا و پس از آن کمی است. در بخش کیفی با استفاده از نظریه زمینه‌ای به ارائه مدل در مورد دیجیتال مارکتینگ در بازاریابی هنر (صنعت تئاتر و سینما) پرداخته شده و در بخش کمی، تحقیق حاضر از نوع پیمایشی - توصیفی همبستگی است که این موضوع از حیث آماری به جامعه تعمیم داده شده‌است. ابزار گردآوری داده‌ها، در مرحله اول مصاحبه عمیق و در بخش دوم پرسشنامه است. جامعه آماری این پژوهش، در بخش کیفی، مدیران سازمان‌ها و شرکت‌های بازاریابی و دیجیتال مارکتینگ (سینما و تئاتر)، اساتید دانشگاه و متخصصان برجسته حوزه تئاتر و سینما، تهیه‌کنندگان و کارگردانان حوزه سینما و تئاتر و در بخش کمی این پژوهش مخاطبان سینما و تئاتر هستند. نتیجه تحقیق نشان داده‌است که دو متغیر در بخش شرایط علی و زمینه‌ای (شامل سلبریتی و توسعه ابزارهای دیجیتال) و یک متغیر بازاریابی هنر به‌عنوان پدید کانونی کمپین‌ها به‌عنوان مداخله‌گر وجود دارد و در بخش عمل و تعامل دو متغیر مدیریت محتوا و بازاریابی رسانه اجتماعی شناسایی شده‌اند که در نتیجه منجر به رضایت و وفاداری مخاطبان شده‌است (اخوان، ۱۳۹۸: ۱۱۷).

در مطالعات خارجی نیز گروه «ترویکا رنچ»^۲ در سال ۱۹۹۴ به‌منظور آفرینش آثاری که در آن‌ها از فناوری‌های دیجیتال با رقص، موسیقی و تئاتر ترکیب می‌شوند، بنیادگذاری شد. دغدغه اصلی آن‌ها پرداختن به روابط بین محرک‌های الکترونیک و حیاتی است که به‌واسطه بازیگران و هنرمندان روی صحنه با همراهی نور، تصاویر و صدا به نمایش درمی‌آید و در عین حال در تماشاگر ایجاد لذت و احساس زیبایی می‌کند.

هنرمندان ترویکا رنچ به‌منظور ساخت مصالح صوتی و تصویری آثار خود و همچنین ایجاد ابزاری نو برای بازیگر در بیان احساساتش در حین اجرا، از نرم‌افزارهای دیجیتالی خاصی بهره می‌جویند. این گروه با اعتقاد به اینکه تکنولوژی نیروی نشاطی همپای اندام بازیگر به روی صحنه دارد، به دنبال این است که این رسانه را از طریق تعامل رقصنده با بازیگر به عرصه زندگی وارد کند. ساختار این تکنولوژی شامل یک یا چند حسگر است که روی بدن بازیگر نصب می‌شوند یا روی زمین قرار می‌گیرند و به کامپیوتر این توانایی را می‌دهند تا حرکت رقصنده را دنبال کرده با آن واکنش نشان دهد.

یکی از راه‌های ورود به دنیای مجازی، استفاده از ابزارهای کارآمد برای دیجیتال کردن ابعاد انسانی و انتقال مشخصات ظاهری با حرکات او به فضای مجازی است. دستگاه «موشن کپچر»^۵ وسیله‌ای است که قادر به ثبت حرکات بازیگر و انتقال آن به رایانه است. پیش‌تر، استفاده از این وسیله در سینما برای حرکت دادن به کاراکترهای انیمیشن سه‌بعدی، رواج یافته بود. امروزه از این فناوری برای تولید نمایش‌های زنده و آثار مبتنی بر رقص استفاده می‌شود: در تجربه گروه کمپانی «این اسپیس»^۶ حرکت نگاری شامل یک محفظه آلومینیومی می‌شود که ۵۴۰ حسگر الکترونیکی آن را احاطه کرده‌اند. بازیگران نیز پوشش ویژه‌ای با سی حسگر به تن می‌کنند که بر نقاطی که مایل به ثبت حرکاتشان هستند (اکثراً روی مفاصل) نصب می‌شود. قاب آلومینیومی، توسط حسگرها، حرکت بازیگر را دریافت کرده و آن را به کامپیوتر منتقل می‌کند.

در شکل دیگری از موشن کپچر که توسط هنرمندان ریورید استودیو^۷ تجربه شده‌است، یک نرم‌افزار، حرکات بازیگر را با کمک سنسورهای متصل شده به اندام بازیگر و یک دوربین در رایانه ثبت می‌کند (رجبی، ۱۳۹۰: ۸۴).

از گروه‌های دیگر فعال در این عرصه می‌توان به «ویژن اند ویرچوال رئالیتی»^۸ اشاره کرد. این گروه با همکاری «ریچارد بودن» که یک مهندس در رشته دستگاه‌های کامپیوتری است، در پی یافتن روش‌هایی برای دنبال کردن حرکات اشیاء و همچنین موقعیت بدون فاصله آن است. این گروه طرحی را در سال ۲۰۰۱ با نام «تعامل، واکنش و اجرا» نمایش داد که شامل تعامل مستقیم یک بازیگر واقعی با یک شخصیت مجازی سه‌بعدی بود. این شخصیت که جرمیا نام دارد یک صورتک انیمیشنی رایانه‌ای است. او دارای صورتی ساده و استخوانی است و می‌تواند احساساتش را به سهولت ابراز کند. یک ویژگی مهم این شخصیت، توانایی او در دیدن و واکنش نشان دادن به حرکات پیرامونش است. جرمیا دارای نوعی هوش مصنوعی است که او را قادر می‌سازد شماری از احساسات را نشان دهد. هوشمندی خاصی که این موجود از خود نشان می‌دهد به‌هیچ‌عنوان از قبل برنامه‌ریزی نشده‌است. همین ویژگی او را تبدیل به موجودی منحصر به فرد کرده‌است.

«جرمیا به‌طور تصادفی عطف به اشیایی می‌شود که دارای نوعی بار حرکتی و یا اندازه‌ای باشند. سیستم، ایجاد احساساتی را از پیش‌فرض‌هایی ساده و براساس علاقه‌مندی‌های جرمیا، تعیین می‌کند. به‌عنوان مثال به محرک‌های تصویری علاقه نشان می‌دهد، حرکات زیاد و جنب و جوش او را خوشحال می‌کند. او شلوغی را دوست دارد و نبود محرک او را غمگین می‌کند. او از اینکه چیزی شگفت‌زده‌اش می‌کند خوشش نمی‌آید. تغییر ناگهانی و زیاد در اندازه، اشیاء او را شگفت‌زده می‌کند» (رجبی، ۱۳۹۰: ۸۵).

فعالیت‌های گروه تئاتری یادشده، تلاشی است برای ازمیان برداشتن مرز میان واقعیت و خیال تا بتوان به طریقی با شخصیت‌های مجازی وارد تعامل شد. نام گروه‌هایی که در سال‌های اخیر از واقعیت مجازی در تئاتر استفاده نمودند به‌طور اختصار در جدول زیر آمده است.

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه‌پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

جدول ۱: گروه‌هایی که از واقعیت مجازی در تئاتر استفاده کردند

محقق	زمینه تحقیق	تشریح موضوع
The Gertrude stein group (1993)	ایجاد ارتباط از طریق وسایل ارتباطی جدید با فرهنگ‌های سراسر دنیا برای شناسایی مخاطبان جدید تئاتر	این گروه تلاش دارد از تکنولوژی کامپیوتری به‌عنوان مکمل برای تولیداتش کمک بگیرد. در ابتدا، گروه با استفاده از کامپیوترها، تصاویری پیش‌ساخته از تولیدات پرهزینه خود را ارائه می‌داد. اکنون این گروه آنچه را که نمایش عروسکی دیجیتالی نامیده می‌شود، تجربه می‌کند که ترکیبی از تصاویر تولیدشده کامپیوتری با اجرای بازیگر زنده برای خلق یک ذات جدید دراماتیک را شامل می‌شود.
The Builders Association (2003-2005-2008)	استفاده از ویدئو و گرافیک کامپیوتری در کنار بازیگران زنده به‌منظور ارتباط پیچیده بین بازیگر و رایانه	گروه موردنظر در تولید جدیدشان، مجموعه‌ای از نقش و نگارهایی با دور نمایه‌ای از تنهایی در عصر دیجیتالی را اجرا کردند. در این اجرا کلمات و تصاویر گرافیکی بر روی صحنه به یکدیگر معنا بخشیدند و بازیگران زنده با یک موجود مجازی همچون ویدئو دیجیتال ارتباط برقرار کردند.
Purver & Kraft group (2002-2003)	استفاده از روایت غیرخطی و کنش متقابل اجرای زنده متن، حرکت، ترانه، موسیقی، ویدئو، فناوری و طراحی‌های بصری به‌صورت ترکیبی	این گروه استفاده از ویدئو را به روش‌های مختلف مورد آزمایش قرار داده‌اند. آن‌ها زمانی از ویدئو به‌عنوان پس‌زمینه استفاده می‌کنند و در مواقع دیگر تصاویر را به‌طور مستقیم بر روی بازیگران می‌اندازند که یک حالت بیانی یا اجرایی بیافرینند. پارور در حال حاضر در حال توسعه سیستم‌های تعاملی ویدئویی است که بازیگر را برای کنترل یک ویدئو در زمان واقعی قادر می‌سازد.
Neutrino group (2004)	استفاده از بدیهه‌گویی با سه دوربین و دستیاران فنی فیلم‌برداران و ویرایش و کارهای اصلاحی بر روی فیلم برای جذب مخاطب در تئاتر خیابانی	در گروه فی‌البداهه نوترینو، درحالی‌که تماشاگران در حال دیدن عملکرد آن‌ها هستند از ویدئو دیجیتال استفاده می‌کنند و این موجب می‌شود که تماشاگران پیشنهادات و انتقادات خود را مطرح کنند. بازیگران به همراه کارکنان فنی، کلیه اجرا را با دوربین‌های ویدئویی ضبط می‌کنند و پس از ضبط، آن‌ها را ویرایش کرده و مجدداً آن را برای تماشاگران به نمایش می‌گذارند.
Matt Adams Jurow Far Tandavanitg (2006)	استفاده از رسانه‌های مختلف مانند ویدئو، گرافیک کامپیوتری و وب‌سایت در متن صحنه‌های تئاتر	این گروه در سطح بین‌المللی به‌عنوان یکی از پرحادثه‌ترین گروه‌های هنرمند استفاده‌کننده از رسانه‌های مجاوره‌ای شناخته شده‌است. این تئوری به ابداع اشکال جدیدی از اجرا و هنر مجاوره‌ای، آمیزه‌ای از مخاطبان در میان اینترنت، اجرای زنده و پخش دیجیتالی می‌پردازد.
Wooster group (2006)	استفاده از ویدئو و رسانه‌های دیجیتال در اجرای نمایش‌هایشان راه‌اندازی یک نوع تعامل متن مهیج و اجرای زنده	این گروه به‌وسیله هنرمندان به رهبری الیزابت لکمپت برای تئاتر، رقص و رسانه‌ها ایجاد شغل می‌کردند. آن‌ها با کنار هم قراردادن اشکال جدید و تکنیک‌های بیانی گوناگون، تقسیمات گروه‌های تئاتری را به‌وجود آوردند و گروه ووستر بدین‌گونه شکل گرفت. گروه ووستر نقش محوری در استفاده از فناوری‌های پیش رفته و مهیج از صدا، ویدئو و فیلم را در عرصه تئاتر معاصر داشته‌است و در این فرآیند تحت‌تاثیر نسل هنرمندان تئاتر در سطح ملی و بین‌المللی است. کار این گروه منحصر به فرد است، زیرا نه تنها جامعه تئاتری، بلکه هنرمندان و علاقه‌مندان بسیاری از رشته‌های فرهنگی دیگر، چون رقص، نقاشی، موسیقی، ویدئو و فیلم را جذب می‌کند.

مبانی نظری واقعیت مجازی

واقعیت مجازی فناوری‌ای است که در آن محیطی مجازی در جلوی چشمان کاربر قرار می‌گیرد و براساس حرکت سر و بدن با آن محیط مجازی تعامل برقرار می‌کند. به عبارت دیگر هنگامی که یک فرد هدست واقعیت مجازی را بر روی سر خود نصب می‌کند، در جلوی چشمان خود محیطی را می‌بیند که براساس تغییر موقعیت بدنش تغییر می‌کند و ذهن انسان پس از مدتی می‌پذیرد که در یک محیط واقعی قرار گرفته است (کاوالو و کوچ، ۲۰۰۴: ۲۴). در جهان فیزیکی، مقیاس به وسیله اندازه عناصر نسبت به کاربر سنجیده می‌شود، اما در فضای مجازی، کاربر هیچ بعد ذاتی ندارد، بنابراین مقیاس در این فضاها از طریق سرعت حرکت کاربر مشخص می‌شود (کارول، ۲۰۰۶: ۶۱). همچنین در محیط‌های مجازی، فرم‌های جدیدی از جامعه شکل می‌گیرند و ارتباطات نوین جنسیتی، نژادی و هستی‌شناسی را به وجود می‌آورند. در این محیط، کاربر می‌تواند شخصیت جدیدی برای خود خلق کند که با جنسیت، نژاد، طبقه اجتماعی و... که در جهان فیزیکی به آن تعلق دارد، متفاوت باشد (ستوس، ۲۰۰۵: ۱۷).



اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه‌پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

تصویر ۱: هولوگرام - سینماتیک معکوس برای بیان آواتار با ضبط حرکت سر، مچ دست و مچ پا استفاده می‌شود

یک محیط واقعیت مجازی، در هدست واقعیت مجازی توسط اپلیکیشن‌های اختصاصی آن به وجود می‌آید. برخی از این محیط‌ها به صورت گرافیک رایانه‌ای و سه‌بعدی هستند و برخی دیگر نیز ویدئوها یا تصاویری ۳۶۰ درجه از محیط‌های واقعی هستند که از قبل فیلمبرداری شده‌اند. با این قابلیت فناوری واقعیت مجازی می‌توان این امکان را فراهم کرد که افراد بتوانند از امکانات و مکان‌ها به خوبی دیدن کنند. یکی از اشتباهات رایج، خطاب کردن فناوری واقعیت مجازی با عنوان واقعیت افزوده است (سیلاس، ۲۰۰۵: ۱۹۴). واقعیت افزوده فناوری‌ای است که در آن تصویر سه‌بعدی یا اطلاعاتی به صورت متن یا تصویر بر روی تصویر

زنده‌ای که از طریق دوربین موبایل یا تبلت در حال نمایش است نشان داده می‌شود. البته این فناوری دارای محدودیت‌هایی است که باعث شده توسعه‌ی آن به‌کندی صورت بگیرد و فراگیر نشود (آلن و آل، ۲۰۰۹: ۳۷). در صورتی که واقعیت مجازی در برخی از این اپلیکیشن‌ها با استفاده از دوربین پشته‌ی گوشی همراهی که در همدست قرار گرفته‌است، تصاویر را از محیط ضبط کرده و با اطلاعات یا محتوای سه‌بعدی ادغام می‌کند (سیلاس، ۲۰۰۷: ۶).



تصویر ۲: نمایشگاه آثار ونگوک به صورت مجازی

واقعیت مجازی از اواسط سال ۱۹۸۰ مطرح شد و فضایی توسط کامپیوتر به وجود آمد که وجود حقیقی نداشت ولی بیننده از آن درک واقعی داشت. طراحی دنیای مجازی محدود به بازی‌های کامپیوتری نشد و امروزه در عرصه‌های مختلفی از این تکنولوژی استفاده می‌شود. این فناوری به زمینه‌های مختلف علمی و هنری و همچنین استودیوهای تلویزیونی و بعد از آن به سینما و انیمیشن‌ها راه پیدا کرد. آخرین مرحله مربوط به تئاتر است که هنوز کامل شناخته نشده‌است (شانگون و آل، ۲۰۰۳: ۵). ایده استفاده از این عملکرد اولین بار در سال ۱۹۹۰ برای تجربه یک پرواز با جزییات کامل به کار برده شد و از این شبیه‌سازی اولین بار توسط نیروی هوایی ایالات متحده استفاده گردید (چایلدز، ۲۰۰۹: ۱۳).

فضای مجازی به دور از پیچیدگی‌ها و دشواری‌های فضای واقعی است؛ فضایی فارغ از ویژگی‌های زمینی که کیفیات مادی و نیاز به برخی از ساختارهای محدود دنیای واقعی را ندارد. در طراحی فضای مجازی ابزاری وجود ندارد تا نیازمند یک سطح بسته باشد و طراحی را تعریف یا معرفی کند. به علاوه در اجرای طراحی فضای مجازی هیچ محدودیت گرافیکی وجود ندارد، هیچ مرزی آن را تعریف نمی‌کند (دارک، ۲۰۰۸: ۹۶).

تئاتر مجازی

نخستین مطالعه عمده‌ای که توجه را به سوی کیفیت تئاتریکال کنش متقابل انسان - کامپیوتر کشاند، «کامپیوترها به مثابه تئاتر» در سال ۱۹۹۰ از برندا لورل بود. تئاتر مجازی، خلق شبیه‌سازی از یک وضعیت است که تماشاگر در امر واقعی نیز آن را تجربه می‌کند. از آنجایی که از حضور نمایشنامه‌نویسان یا بازیگران در نقش پایانه‌هایی از شبکه‌هایی چندگانه، دیرزمانی بیشتر نمی‌گذرد، مشاهده‌کننده نه تنها تئاتر مجازی را درون اثر هنری تجربه می‌کند بلکه به او اجازه داده می‌شود تا در تصویر بوده و بر آن کنترل داشته باشد (کوتس، ۱۹۹۲: ۱۶).

گرچه آنچه تماشاگر در تئاتر واقعیت مجازی تجربه می‌کند اصولاً محصولی است از یک شبیه‌سازی، اما تأثیرات آن شبیه‌سازی بر روی تماشاگر بسیار واقعی است. با استناد به واقعیت، آنچه دیده می‌شود و تجربه می‌شود همان است که شبیه‌سازی می‌شود، البته منهای آن امر واقعی که بر روی مشاهده‌کننده تأثیر می‌گذارد (دیکسون، ۲۰۰۶: ۱۲). از این گذشته، تئاتر واقعیت مجازی به کلی کاربردهای مرسوم از زمان و فضا را در هنر واژگون می‌سازد. ما در تئاتر واقعیت مجازی با رویارویی پایانه‌های کامپیوتری و مانیتورهای ویدئویی مواجه هستیم نه چیزی غیر از این. (ایکات، ۲۰۱۰: ۳۱).

بنابراین تنها وجود تئاتر واقعیت مجازی، توهمات از مکان و قلمرو را درست به خوبی توهمی از جهانی بودن به چالش می‌کشد و حتی ایده کلی این هنر، یعنی در «پدیده‌ای واقع‌شدن» و «درباره‌ی مکانی نظردادن» را به اجرا درمی‌آورد (اوست من، ۲۰۱۱: ۹). در حقیقت، همان‌طور که پتر ویبل پیشنهاد می‌کند، رسانه‌ها مانند سینما، ویدئو و بعدها کامپیوتر، درباره عدم موقعیت هستند، درحالی‌که هنر کلاسیک درباره موقعیت و مکان‌یابی^۹ است (گلاسگا، ۲۰۰۶: ۸). مسئله دیگر که در طراحی محیط‌های مجازی مطرح است این است که این محیط‌ها تا چه حد باید واقعی باشند و معماری آن‌ها باید چه مقدار متأثر از معماری فیزیکی باشد، این معماری باید از یک‌طرف با جهان فیزیکی متفاوت باشد تا بتواند از پتانسیل‌هایش به نحو مناسبی استفاده کند و به به‌وسیله آن گستره خیال کاربر را حیات بخشد (فرانسیسکو، ۲۰۱۱: ۳۸۳).



تصویر ۳: اجرای تئاتر با هوش مصنوعی

تئاتر در زمان و فضا و بر روی صحنه اتفاق می‌افتد، یک مجسمه در فضا ساخته می‌شود، مثل یک اثر معماری. ولی از زمان تلگراف در دهه ۱۸۴۰ به بعد، این احتمال که بشود پیام را از پیام‌دهنده جدا ساخت، اتفاق افتاده است. زیبایی‌شناسی جدید درباره بی‌موقعیتی است. پیام از یک محل^{۱۰} به محلی دیگر روانه می‌شود (گرا، ۲۰۰۳: ۱۶).
جالب است که تئاتر واقعیت مجازی، هم در محل واقعی اتفاق می‌افتد و هم به دلیل انتقال، چندین‌باره‌ی موقعیتی را فراهم می‌آورد و کاری هنری را به انجام می‌رساند. تماشاگر قادر است درحالی‌که بخشی از اثر هنری به شمار می‌رود، با تبدیل موقعیت دارای نقش متفاوت گردد. تماشاگر در زمانی کوتاه نیز شاهد پدیده‌ای است که آغازگاهی واضح، میانه و پایان دارد (هالی وی، ۲۰۱۰: ۵).

صحنه‌پردازی مجازی

ابزارهای کامپیوتری در طراحی صحنه گسترده و همه‌گیر شده‌اند. ابزارها و مهارت‌های طراحی با کمک کامپیوتر بجز اندک موارد استثنا به سرعت در حال استانداردسازی و مورد استفاده قرارگرفتن هستند. (جف، ۲۰۰۹: ۴). سالیانی بسیار، طراحان صحنه برای طرح‌های خود از استودیوهای صحنه که از کارکردهای طراحی فنی برای معماری بهره جسته بودند، استفاده می‌کردند، ولی امروز از نرم‌افزارهای مدل‌سازی سه‌بعدی برای ایجاد مدل‌های صحنه بهره می‌برند. این برنامه‌های سه‌بعدی برای تبدیل طرح‌های ساده، صحنه و عکس واقع‌گرا با جزئیات و دقت غیرقابل‌باور استفاده می‌شود (کیشینو و میلگرام، ۱۹۹۴: ۱۶).
در طول تاریخ تئاتر، پیشرفت‌های فن‌آوری، دگرگونی‌های فراوانی در طراحی صحنه ایجاد کرده‌اند. همان‌گونه که علم نورپردازی صحنه از نورهای عادی به سمت نورهای الکترونیک حرکت کرده‌است و به‌سوی ترکیب نورها همراه با سیستم کنترل پیچیده‌تر توسعه یافته است، طراحی نورپردازی و طبیعت آن به میزان زیادی دستخوش تغییر شده‌است (لاول، ۲۰۰۰: ۱۷). تغییر دقیق و فوری کیفیت نور، به طراحان اجازه می‌دهد تعداد منابع نور و پیچیدگی

فرمان‌های کنترلی را افزایش دهند. سهولت اجرا، به طرح‌های نورپردازی امکان انعکاس تغییرات دقیق همانند تغییرات نور در طول روز، روان‌شناسی شخصیت‌ها یا حالت صحنه را می‌دهد. پیشرفته‌ترین تجهیزات نورپردازی، به یک ابزار واحد اجازه‌ی تغییر شدت، رنگ و صدا و حرکت به یک حوزه‌ی قانونی جدید را می‌دهد که تقریباً به طراحان، انعطاف‌پذیری کامل می‌بخشد (مسورا، ۲۰۰۷: ۱۹).

با استفاده از رسانه‌های جدید می‌توان صحنه‌هایی آماده کرد که بتوانیم در آن‌ها دقیقاً مثل سینما، موقعیت و مکان را تغییر دهیم؛ به همین ترتیب می‌توان از زمانی به زمان دیگر رفت و فضاهای خارق‌العاده‌ای هم‌راستا با قوانین فیزیکی جهان پیرامونمان خلق کرد (مُسس اکیچاکوا و فلیستا ادوکا، ۲۰۱۱: ۱۳). می‌توان محیط‌های سیال و متغیری ساخت که نشان‌دهنده آثار اکسپرسونیست و نحوه ترکیب افکار کاراکتر باشد. این شکل صحنه‌آرایی دقیقاً می‌تواند مقاصد و ذهنیات نمایشنامه‌نویس را به صحنه منتقل کند. همچنین می‌توان برای هر صحنه لوکیشن‌های متفاوت و رئالیستی متفاوتی در نظر داشت و نمایشنامه‌ها را در مکانی خالی و یکنواخت تولید و اجرا نمود (اگاوا، ۲۰۰۱: ۲۴).

صحنه‌پردازی مجازی در تئاتر دارای موافق و مخالفانی است. به‌طور مثال مت ولف^{۱۱}، منتقد شناخته‌شده تئاتر در اینترنت‌شنال هرالداند تریبون، با کنایه می‌گوید: «در زمانه‌ای که قرار است بی‌توجهی جای آگاهی را بگیرد، من می‌توانم بفهمم که تکنولوژی هم کاربردی ویژه دارد». او به ما هشدار می‌دهد: «تکنولوژی می‌تواند جایگزین قدرت تخیل آدم‌ها شود و این وظیفه‌ای است که امروز برعهده گرفته‌است». مت ولف می‌گوید او به این باور کهن اعتقاد دارد که قدرت تئاتر در فعال کردن نیروی تخیل مخاطب و مشارکت ذهنی او برای کامل کردن نمایش نهفته است و تکنولوژی تا جایی می‌تواند پیش بیاید که به این مسئله لطمه نزد. او می‌گوید «اینکه تئاتر بخواند شبیه سینما به نظر برسد تا با سینما رقابت کند، هیچ نتیجه خوبی ندارد؛ بگذارید «سلولوئید» خودش کار خودش را به بهترین شکل خودش، انجام دهد» (هالی وی، ۲۰۱۰: ۱۴).

در طرف مقابل، طراحان ویدئویی این مقاومت و ایستادگی را جدی نمی‌گیرند؛ ویلیام دادلی به مبارزه با آنچه خودش «کمپین دفاع از صحنه‌پردازی واقعی» می‌نامد رفته و در همین حال تیموتی برد هم به دنبال ایجاد انجمنی با همکاران و همفکران خودش است. البته صدای افراد با نفوذی هم در دفاع از آن‌ها شنیده می‌شود (لاول، ۲۰۰۰: ۱۹).

به‌عنوان مثال مایکل بیلینگتون^{۱۲}، منتقد شناخته‌شده روزنامه گاردین، معتقد است: «این دیوانگی است که بگوییم تئاتر از تکنولوژی‌های جدید - به‌خصوص از ویدئو پروجکشن - استفاده نکند، آن‌هم وقتی که دیده‌ایم استفاده از این تکنولوژی‌ها می‌تواند نتایج درخشانی به بار آورد». البته مایکل بیلینگتون اضافه می‌کند: «تکنولوژی می‌تواند بر صحنه سیطره پیدا کند، اما چنین اشتباهی مسئولیتش بر عهده کارگردان نمایش است و حاصل خطایی در درک مفهوم کارگردانی است». او که نویسنده کتاب «استیت آود نیشن»^{۱۳} است و به تحلیل تغییرات تئاتر بریتانیا پس جنگ جهانی پرداخته است، می‌گوید: «اگر قرار بود تئاتر به تکنولوژی جدید پشت کند، باید از همان ابتدا در سال ۱۸۸۰ نیز استفاده از نورپردازی تئاتر با پروژکتورهای الکتریکی را نمی‌پذیرفت» (گلاسکر، ۲۰۰۶: ۶).

به‌هرحال، حتی هنرمندانی که خودشان مدافع این عرصه تازه هستند هم قبول دارند که برای استفاده از تکنولوژی باید محدودیت‌هایی قائل بود. تیموتی برد می‌گوید: «اگر کارگردان‌ها تکنولوژی را به نمایششان تحمیل کنند، نتیجه چیزی تصنعی، بدلی و تقلبی برای خالی

کردن جیب دیگران خواهد شد. نکته مهم دیگر این است که در تئاتر باید همواره احساس «زنده بودن» واقعه و ارتباط آن با «عنصر انسانی» حفظ شود.^{۱۴} دیک استراکر از گروه «مسمر کولکتیو»^{۱۵} که در دهه اخیر با گروه‌های زیادی در زمینه طراحی ویدئوهای نامعمول همکاری کرده، می‌گوید: «به‌رحال بعضی از کارگردان‌ها هنوز این کار را دیوانگی می‌دانند. آن‌ها تئاتر را جایی برای ارتباط مستقیم و زنده بازیگر و تماشاگر با هم می‌دانند و از من می‌پرسند: چرا تو می‌خواهی با جلوه‌های تصویری از قبل ضبط‌شده، مثل تلویزیون، این ارتباط رودرو و مستقیم را تغییر شکل بدهی؟ خب، من این نگرانی را درک می‌کنم» (اگاوا، ۲۰۰۱: ۱۹).

در مقابل برخی به دنبال استفاده از فناوری به‌منظور ارتقا و دگرگونی تئاتر تجربی هستند. جان کیچ^{۱۶} از جمله کسانی بود که مفهوم هنر تکنولوژیک را دنبال می‌کرد و از آن در آثارش سود می‌برد. در سال ۱۹۸۰ با تحولی که در کامپیوترهای خانگی به‌وجود آمد، امکانات جدیدی برای خلق اجراهای مدرن یافته شد. هنرمندانی مثل شری رابینوویتز^{۱۷} و کیت گلووی^{۱۸} در همان سال‌ها تجربیاتی را با اینترنت آغاز کردند و اجتماعات آنلاین^{۱۹} خلاقیت‌های تازه‌ای را در هنر تئاتر پیشنهاد دادند. با به‌وجود آمدن عنصری به نام سایت در سال ۱۹۹۰ هنرمندانی چون: روی اسکات^{۲۰} آغاز به ساختن مفاهیمی بزرگ‌تر کردند و گروه‌های تئاتری خاصی را برای کار با تکنولوژی مدرن تشکیل دادند. در پرفرمنس‌های جورج کوتس^{۲۱} یا رپرتوارهای گرتروود اشتای^{۲۲} همکاری نرم‌افزار و سخت‌افزار با تئاتر و کمپانی‌های سازنده تکنولوژی شدت یافت و باعث تحول عظیمی در تولیدات تئاتری بزرگ دنیا شد (مُسس اکیچاکوا و فلیستا ادوکا ۲۰۱۱: ۱۸).

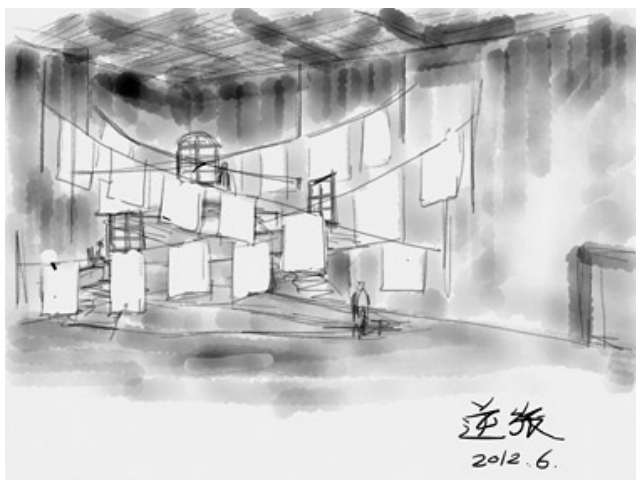
محققانی مثل کلودیو پنیناز^{۲۳}، دیوید سالتز^{۲۴} در آزمایشگاه تئاتر ایتراکتیو دانشگاه جورجیا، مارک رینی^{۲۵} مدیر آزمایشگاه تئاتر مجازی دانشگاه کانزاس و... در سال‌های دهه ۱۹۹۰ و هم‌اکنون، روی استفاده از تکنیک‌های ویدئویی، موشن کپچر، انیمیشن سه‌بعدی و واقعیت مجازی کار می‌کنند و هزینه‌های گزافی نیز برای این تحقیقات و اجراهای تجربی و آزمایشگاهی، پرداخته‌اند. بودجه‌های کلان این مراکز تحقیقاتی باعث رشد ژانر تئاتری شده‌است و اکنون تئاتر نیز در استفاده از فن‌آوری روز در کنار سایر هنرها پیش می‌رود. اولین جرقه‌های استفاده از تکنولوژی را می‌توان در اوایل قرن بیستم دید. هنرمندانی چون ادوارد گوردون^{۲۶}، اروین پیسکاتور^{۲۷} در نمایش‌های خود تکنولوژی را به‌کار گرفتند و حتی جوزف اسووبودا^{۲۸} در فعالیت‌های فوتوریستی آن را به‌کار گرفت و دیگران از جمله تجربه‌گرایان از بازیگران غیرانسان، فیلم و... استفاده کردند (لاول، ۲۰۰۰: ۲۳).

صحنه‌پردازی مجازی آستین وانگ^{۲۹}

طراح صحنه تئاتر تایوانی به دلیل تعهد سه دهه خود در ایجاد الگوهای استثنایی با دریافت جایزه ملی هنر، معتبرترین دستاورد هنری فرهنگی کلود گیت، به شهرت رسید. وانگ، مشتاق طراحی صحنه بود. وی بعدها برای آموختن به ایالات متحده آمریکا برای تحصیل در طراحی منظره و نورپردازی در دانشکده هنرهای نمایشی دانشگاه کالیفرنیا جنوبی رفت. وی می‌گوید: یک مکان با عملکرد خوب می‌تواند به مردم کمک کند تا از فرهنگ و هنر قدردانی کنند و یک معیار مهم برای پیشرفت یک جامعه است.

وی در تئاتر «رقص ابر» صحنه را به‌عنوان یک اتاق جادویی طراحی کرد که شعر خود را بازگو می‌کرد. با شروع تئاتر، منظره هنری باورنکردنی‌ای را با استفاده از تکنولوژی مجازی و ابزارهای سنتی برای رقص ابر، تولید کرد (کلی، ۲۰۱۵: ۱۲).

در دقایقی قبل از شروع نمایش، فضا کم نور شد و تماشاگران در سکوت فرو رفتند. مخاطبین که در انتظار نشسته بودند و منتظر فضای حقیقی بودند وارد دنیایی دیگر شدند. از نظر وانگ، این یک نمایش واقعی، نمادی از یک مکان خاص با یک دوره زمانی خاص است که در آن خاصیت مکان‌یابی و زمان‌یابی در طراحی واقعیت مجازی لحاظ شده است و هدف ایجاد یک نگاه و احساس یکپارچه برای تولید یک نمایش است. یک طراحی صحنه باید هم‌زمان با تعبیر نمایشنامه، عطر و طعم فیلم‌نامه را منعکس کند (پاکر، ۱۹۹۹: ۱۱۳).



تصویر ۴: یک صحنه طراحی شده توسط وانگ برای نمایش‌های درام



تصویر ۵: طراحی صحنه نمایش تئاتر توسط آستین وانگ براساس اثر مصور جیمی لیانو «صدا رنگ‌ها»

یکی از بزرگ‌ترین خصوصیت‌های وانگ، توانایی وی در انتقال فلسفه طراحی خود و ترغیب مؤثر دیگران از شایستگی‌های آن است. چ. کو. چین^{۳۰} همکار وانگ می‌گوید: «کار با وانگ چالش‌برانگیز است زیرا طرح‌های او به من اجازه نمی‌دهد از روش‌های متداول برای روشنایی صحنه استفاده کنم. غلبه بر مشکلات فنی باعث تخیل و خلاقیت من می‌شود. وقتی

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه‌پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

کارگردان مفاهیم طراحی خود را دوست ندارد، بیشتر طراحان صحنه دوست دارند ببرسند، پس چه می‌خواهید؟ اما وانگ به راحتی از ایده‌های خود رها نمی‌شود و دقیقاً به مدیر صحنه توضیح می‌دهد، چگونه طراحی او می‌تواند به ایجاد جو و روحیه متناسب با تولید کمک کند» (رینی، ۲۰۰۰: ۱۷). نوآوری و استفاده هوشمندانه او از یک مرحله چرخش که باعث تغییر در صحنه می‌شود، اغلب از انتظارات مخاطب فراتر است. او می‌تواند بیننده را به دنیایی منتقل کند که نمایشنامه قصد دارد آن را به تصویر بکشد.

بحث و بررسی

ارزیابی تأثیر واقعیت مجازی در تئاتر و سایر هنرهای نمایشی، به‌طور قابل‌توجهی دست به تغییر محیط ارتباطی که در آن هنرمند، عملکرد و تعامل مخاطبان وجود دارد، می‌زند. بدین‌سبب متن مصاحبه با کارگردان‌های برجسته، مورد تحلیل قرار گرفته‌است و کدهای مفهومی که موجب ارتباط بیشتر مخاطب با نمایش به هنگام استفاده از تکنولوژی و واقعیت مجازی در تئاتر می‌شود، استخراج شده‌است.

ادوارد گوردون گریک از افرادی بود که بر این سیر تکاملی تأثیر بسزایی گذاشت. وی تئاتر را ترکیبی از حرکت و ریتم و نور و رنگ و خط و کلام می‌دانست. او هیچ‌یک از این عوامل را برتر از دیگری نمی‌دانست و معتقد به ترکیب متعادلی از آن‌ها بود. ولی تجلی این عناصر را در وجود کارگردان می‌دید و او را بالاتر از همه همچون یک رهبر ارکستر می‌انگاشت. در زمان کریگ، عموماً نمایشنامه را عامل اصلی تئاتر می‌شناختند و یا همچون استانیسلاوسکی یا آدولف آپیا، بازیگر را اساس وجودی تئاتر تلقی می‌کردند. اما کریگ نمایشنامه را فقط در حد دستمایه اولیه‌ای برای کارگردان می‌دانست و بازیگر را در ردیف دکور نمایشنامه قرار می‌داد و او را ملزم به شناخت جزئیات اجرایی دکور و لباس نیز می‌کرد. کریگ ماهیت اصلی تئاتر را بیشتر امری بصری می‌دانست تا شنیداری. او می‌گفت برای دستیابی به شکل خالص تئاتر، باید آن را از زیر یوغ ادبیات و موسیقی آزاد کرد.

«تئاتر نه به‌وسیله کلام، بلکه با بازی و تصاویر است که اندیشه‌ای را بیان می‌کند. حس بینایی سریع‌تر از سایر حواس متأثر می‌شود، بنابراین تئاتر در وهله اول باید جنبه‌های بصری داشته‌باشد. مردم به تئاتر می‌روند تا آن را ببینند نه آنکه بشنوند. متن به‌خودی‌خود ناقص است و فقط از ترکیب با بازی دکور، تبدیل به تئاتر می‌شود. درواقع صحنه، فقط محل ابراز وجود فرم، رنگ و نور است» (کد مفهومی: رنگ، نور، کیفیت تصویر).

ژوزف اسووبودا از افرادی بود که با ابداعاتش شکلی نو را وارد صحنه‌ی تئاتر و عرصه‌ی هنر کرد. او بر نقش طراح صحنه در ایجاد اتمسفر احساسی در زمینه‌ای پویا تأکید داشت: «زمینه‌ای پویا که قابل فراهم آوردن ارتباط، احساسات و حالات به‌وسیله طراحی صحنه و نورپردازی باشد و در امتداد جریان کنش عمل کند» (کد مفهومی: نورپردازی).

اسووبودا در معرفی اثر و هدف دراماتیکی ساخته خود می‌گوید:

«پلی اکران امکان ترکیبی آزاد را عرضه می‌کند، شکل‌گیری و ایجاد آزاد بر پرده‌هایی متعدد. تصاویر اشیاء و انسان‌های واقعی بر پرده می‌تابند، اما روابط میان آن‌ها واقعی نیست، بلکه فراواقعی است. این تباین چیزهای متعدد در صحنه برای تئاتر اساسی است. اشیاء در نتیجه این اتفاق روابط جدیدی پیدا می‌کنند و یک واقعیت جدید و متفاوت خلق می‌شود».

رابرت لپاز کارگردان و طراح کانادایی فرانسوی الاصل، کارگردانی تئاتر را فعالیتی چند رشته‌ای می‌داند که ابزار کار آن نه‌فقط کلمه که فضا، شیء، نور، صدا، حرکت، رسانه و زمان

است. رویکرد خلاقانه و بکر او به تئاتر و ساختارشکنی‌اش نسبت به رویکرد جزئی تئاتر کلاسیک، خصوصاً در استفاده‌اش از فناوری‌های جدید تحسین بین‌المللی را برایش به ارمغان آورده است. او از تکنولوژی برای آشکار کردن فضاهای داخلی استفاده می‌کند.

از جنبه‌های مهم کارهای تئاتر لپاز، تأکیدش بر ایجاد صحنه‌هایی است که در آن‌ها از تصاویر ویدیویی باکیفیت و هوشمند، از کیوسک‌های تلفن گرفته تا مجموعه‌ای از نمایش‌های پر نور تا مترو و جنگل، برای آشنایی ما با جهان حیرت‌آور خیالی که بازیگران در آن ساکن‌اند، استفاده می‌شود (کد مفهومی: کیفیت تصویر).

امی پترسن جنسن، پذیرش واقعیت صحنه را وابسته به تغییر و تحولات انفرادی مخاطبان در حس بی‌مکانی و بی‌زمانی می‌داند. «پذیرش واقعیت صحنه با تغییر و تحول فرد به فرد تماشاگران تغییر می‌کند و ساختارها و قراردادهای موردپسند هر یک از شرکت‌کنندگان حاضر بر ادراک آن‌ها از واقعیت مکانی و زمانی حاکم است. با در نظر گرفتن این مطلب، در نظر من هرگونه تحلیل معاصر در ارتباط با تماشاگر تئاتر را باید به سمت وسوی نقش رسانه در تولید و پذیرش واقعیت مجازی در صحنه متمایل کرد» (کد مفهومی: حس بی‌مکانی و بی‌زمانی).

هنری لوربرف، یکی از شاخص‌ترین هنرمندانی است که در این زمینه فعالیت‌های ارزنده‌ای ارائه کرده است. از نظر او درست مثل نور و کیفیت نورپردازی که تکنولوژی درهای امکانات بی‌ظیری را به روی آن گشوده، نقش صدا نیز دچار دگرگونی‌های حیرت‌آوری گردید.

«امروز به‌طور مثال می‌توان با بستن میکروفون به بخش‌های مختلف بدن، صداها را به بخشی از پرفرمنس تبدیل کرد. هرچند این کار به‌تنهایی از حد نوآوری فراتر نمی‌رود، اما اگر بتواند در فرآیند کار، کاتالیزوری برای عمل نمایشی باشد، نتیجه حیرت‌انگیزی به بار می‌آورد» (کد مفهومی: کیفیت نور و صدا).

از نظر تامسون الکترون، دانش استعاره‌ای برای جست‌وجوی مفهوم فلسفی عمیق‌تری است. ابزارهای کامپیوتری در طراحی صحنه گسترده و همه‌گیر شده‌اند.

«در واقعیت مجازی، مرزها برداشته می‌شوند و نشانه‌ها درهم می‌روند و دیگر تفاوت بارزی بین مرزهای کلاسیک باقی نمی‌ماند. در اینجا فراواقعیت یعنی «واقعی‌تر از واقعی» و این یعنی فراواقعیت دیگر نمی‌تواند آینه‌ای برای واقعیت باشد و این امر و موجب احساس خرسندی میان مخاطبان می‌شود» (کد مفهومی: تخیلی بودن).

طبق نظر دو هنرمند متخصص «زاوان پره» طراح صحنه و هنرمند هنرهای تجسمی و «مارسل لی آنتونز روکا» نمایشگر، کارگردان و هنرمند هنرهای تجسمی، المان دیگر در تئاتر و به‌وجود آورنده‌ی غوطه‌وری، گرافیک است.

«اندازه گرافیک بستگی به میزان وضوحی دارد که به‌کار می‌رود. شفافیت تصویر بستگی به تعداد رنگ به‌کاررفته دارد. برنامه‌های گرافیکی مختلفی در دسترس است که تصویر زیبایی بر روی پرده در تئاتر ایجاد می‌کنند و همچنین قابلیت فشرده‌سازی در آن‌ها طوری است که نیاز کمتری به فضایی برای ذخیره‌سازی دارند در عین حال شفافیت رنگ آن‌ها بالا است» (کد مفهومی: رنگ و کیفیت تصویر).

در نمایش پل - نمایشی که در سال ۲۰۰۴ در پاریس اجرا شد - مارسل لی آنتونز روکا به شخصیت‌های نیمه ربات - نیمه حیوان جان بخشید و آن‌ها اولین «استعاره‌های زندگی» و همچنین راهی برای تکنیکی ساختن بازی دهندگی در تئاتر و به‌ویژه راهی برای عینیت بخشیدن به تخیل بودند. او با الهام از سنت نمایش‌گران، تمام بدنش را به محیطی دیجیتال بدل کرد که حرکت را به کرئوگرافی تبدیل می‌کرد.

از نظر مارسل لی آنتونز روکا، تفکر و اندیشه کارگردان براساس طراحی صحنه شکل می‌گیرد و نحوه چیدمان فضا مهم ترین موضوعی است که بر جذب مخاطب تأثیر گذاشته و او را در روند داستان قرار می‌دهد.

«در طراحی صحنه ابتدا به دنبال طراحی فضا هستیم و بعد چیدمان؛ یعنی ابتدا فضا را با موضوع هماهنگ می‌کنیم. طراحی صحنه باید احساس داشته‌باشد. حتی یک صندلی. این احساس است که به طراحی روح می‌دهد و آن را متمایز می‌کند. این عمل باعث می‌شود که مخاطب نسبت به متن نمایش حس نزدیکی کند» (کد مفهومی: چیدمان فضا).

از نظر آلن کاپرو، از سیستم دیجیتال برای انتقال اطلاعات استفاده می‌شود و به همین علت دارای مزایای عمده‌ای چون سرعت بالا در نمایش صحنه‌ها و حرکت است و به علت دریافت اطلاعات، مخاطب درک بهتری از متن نمایشنامه به‌دست می‌آورد.

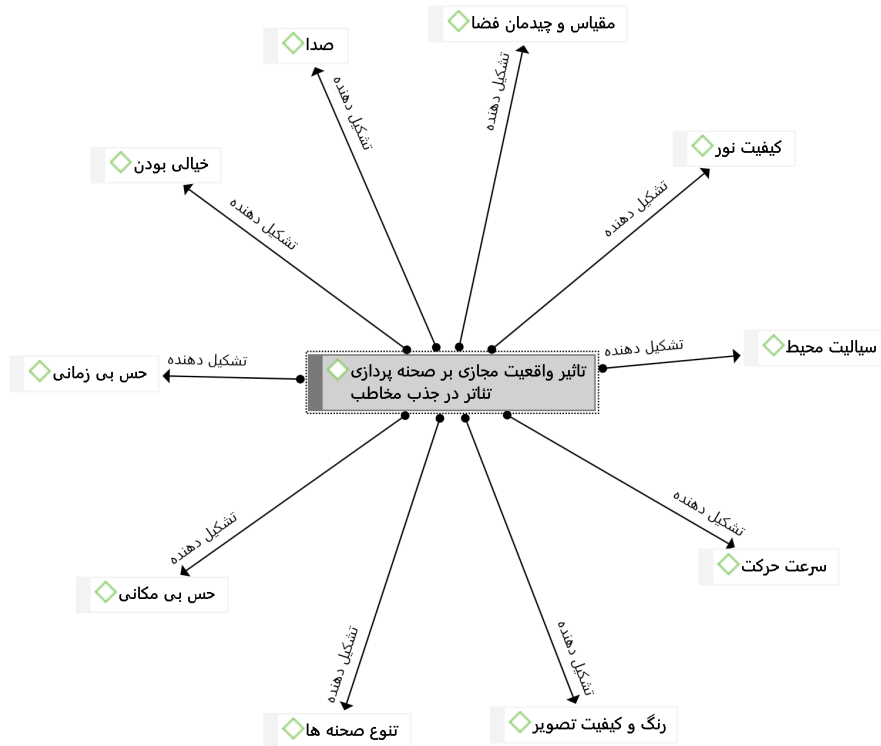
«حرکت نیز یکی از ارکان اصلی هنر تئاتر است، سرشت پویای حرکت، آن را به‌صورت قوی‌ترین ابزار کار کارگردان درآورده است. حرکت، تصاویر ساخته‌شده را سریعاً و با قدرت به بیننده منتقل می‌کند و به علت امکان وجود سرعت‌های متفاوت در آن، در تعیین حال و هوا و ضرب‌آهنگ نمایش نقش اساسی دارد» (کد مفهومی: سرعت حرکت).

یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های کارگردانان و هنرمندان، جذب و جلب مخاطب و القای مفهوم آثار هنری به مخاطب است. با حضور چند رسانه‌ای در تئاتر، شیوه و روشی نو برای القای مفهوم به مخاطب ابداع شد. اکنون زمان آن فرارسیده که با خلاقیت و استفاده از فناوری شکلی نو از هنر ارائه شود. با بررسی تئاتر سنتی به نقاطی می‌رسیم که مخاطب به حالت انفعال می‌رفت و بی‌هیچ فکر و تغییری صحنه تئاتر را ترک می‌گفت. پس از حضور واقعیت مجازی در صحنه‌ی تئاتر، مخاطب دیگر مانند گذشته نیست. حرکت روبه‌جلوی مخاطبان بسیاری از هنرمندان را بر آن داشت تا با واقعیت مجازی در صحنه‌ی تئاتر، مخاطب را به جنبش وادارند. این تأثیر را می‌توان در آثار آستین وانگ یافت.

هنگام استفاده از واقعیت مجازی در صحنه‌ی تئاتر، مخاطب دچار درگیری حسی بیشتری می‌شود یعنی هنگامی که بازیگر دیالوگی را ادا می‌کند، اگر با نور، تصویر و موسیقی همراه شود، مخاطب خود را در جایگاه بازیگر قرار می‌دهد و با آن همراه شده و سمپاتی برقرار می‌کند. هنگامی که مخاطب در این جایگاه قرار می‌گیرد و با نقش و دیالوگی، هم‌حسی برقرار می‌کند و یا با آن به تضاد می‌رسد، تئاتر به رسالت خود که القای تجربیات انسانی است دست می‌یابد. از نظر آستین وانگ قدرت نفوذ بالای رسانه دلیل جذابیت واقعیت این‌گونه از تئاتر در نظر تماشاگران است:

«من شاهد یک تأثیر جدید هستم که تماشاگر را جذب واقعیت این‌گونه آثار می‌کند؛ به‌خصوص یک واقعیت رسانه‌ای جدید که بخشی از تماشاگران را در تجربه نمایشی شریک می‌کند. این شبه فردیت می‌گوید که هر فرد از تماشاگران خواه مرد یا زن به‌گونه‌ای خاص و منحصربه‌فرد با اجرا ارتباط برقرار می‌کند: همه یا از طرح داستانی باخبرند یا احساس صمیمیت و علاقه‌ای به اجراگران دارند یا دارای دانش خاصی از نحوه شکل‌گرفتن اثر هستند. این‌گونه واکنش‌های عاطفی در تماشاگر، همگی به سبب قدرت نفوذ بالای رسانه به‌وجود می‌آیند: وجود نسخه اصلی سینمایی اثر که برای مخاطب از قبل شناخته شده‌است یا نمایش تلویزیونی که تماشاگر را با اجراگران آشنا می‌کند یا اطلاعات موجود در اینترنت که اثر را معرفی می‌کنند درباره‌اش بحث می‌کنند و برای اجرای نمایش زمینه‌سازی می‌کنند. فیلم، اجراگران، سازندگان یا هر موردی که در ارتباط با اجرا باشد، از جمله این تأثیراتند. درواقع تلاش دارم تا چیزی که

تأثیر و اجرا در زندگی معاصر ما معنا می‌دهند را بیان کنم و همیشه نوعی از ارتباط و مذاکره را به وجود آورم، چیزی که باید زنده صورت گیرد. من مشغول ساخت صحنه‌هایی هستم که مردم را تهییج کند، به چالش بکشد، سؤال ایجاد کند و سرگرم کند زیرا خندیدن به اندازه‌ی گیج شدن برای من جالب است» (کد مفهومی: تنوع صحنه‌ها و سیالیت محیط).



تصویر ۶: کدهای مفهومی مستخرج از مصاحبه‌های انجام‌شده از کارگردانان زبده در خصوص استفاده از واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر و تأثیر آن بر جذب مخاطب

با تفسیر اثر و متن مصاحبه‌ها می‌توان این‌چنین برداشت نمود که تئاتر به‌عنوان یکی از بی‌واسطه‌ترین هنرها، توانایی تأثیرگذاری بسیاری بر مخاطب دارد و بسیاری از مخاطبان وفادار به تئاتر نیز، به همین دلیل تئاتر دیدن را بر سینما رفتن ترجیح می‌دهند. زنده بودن و ارتباط بدن زنده بازیگر با فضا می‌تواند رابطه صادقانه‌تری برای انتقال عواطف به مخاطب ایجاد کند. به تعبیری شاید نتوان عواطف را از اثر نمایشی جدا کرد، چراکه صحنه، جولانگاه اعمال انسانی است و به همین نحو محل قضاوت و همدلی تماشاگر با این اعمال و قضاوت چیزی نیست جز واکنشی منطقی - عاطفی.

قرن بیستم میلادی با شروع ایده‌های مدرنیستی در هنر، مؤلفان و نظریه‌پردازان تئاتر به قصد بازگرداندن تماشاگر به جایگاه درخورش، یا مقامی که شایسته است، یا رسیدن به تساوی مراتب با عاملان صحنه، سعی کرد تمهیداتی ایجاد کند. یکی از تمهیداتی که استفاده

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه‌پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

کرد واقعیت مجازی بود.

استفاده از تصاویر ویدئویی در تئاتر امروزه رایج شده است و با توجه به کیفیت بالای دوربین‌های دیجیتالی و نرم‌افزارهای تدوین که حتی بر روی کامپیوترهای شخصی قابل نصب هستند، امکان تصویرسازی مستقل افزایش یافته است و امکان ساخت طرح‌هایی فراهم شده است که در گذشته امکان‌پذیر نبود. در عرصه تئاتر حرفه‌ای جهان هم نقش تکنولوژی دیجیتال دیگر کاملاً آشکار است و حتی سازندگان تئاترهایی که بر روی صحنه نیازی به تکنولوژی ندارند برای سازمان‌دهی و پیش‌تولید اجرای خود از برنامه‌های کامپیوتری استفاده می‌کنند.

کارگردان‌های تئاتری که از آخرین تکنولوژی روز استفاده می‌کنند با موضوع قابل‌دید ساختن ارتباط میان بازیگر و ابزار دیجیتالی مواجه هستند. در بازی‌دهندگی فاصله‌ای میان بازیگر و شیء، موجودیت می‌یابد. هنگامی که نمایش در یک منظر هم‌سطح اجرا می‌شود، تماشاگر از ساخت نمایش و خود نمایش، دیدی هم‌زمان پیدا می‌کند، مانند شعبده‌بازی و چشم‌بندی، بدین معنا که اگر برای تماشاگر آزادی قائل شود، می‌تواند منظر خود را با توجه به جذابیت جلوه‌های ویژه و دانشی که از فرآیند بصری دارد، بسازد. بنابراین اگر بازی‌دهندگی، تحلیل را تغذیه کند، آن به مسیر و برداری برای معانی بدل می‌شود و می‌تواند احساسات را بی‌واسطه انتقال دهد و بدین صورت رابطه هنرمند و مخاطب با حذف فاصله در قالب «زمان» و «فضا» قوی‌تر شود. در یک جمع‌بندی می‌توان گفت با ورود واقعیت مجازی به تئاتر و صحنه‌پردازی‌های دیجیتال، دنیایی هم‌زمان متصل و وابسته به یکدیگر ولی جدا از هم به وجود آمده است. بدین صورت که هماهنگی عوامل در صحنه‌پردازی مجازی - محیط‌هایی با واقعیت افزوده و حاشیه‌های مجازی - ارتباط جهانی ایجاد کرده است که تجربه‌های واحد را به‌طور هم‌زمان در مکان‌های مختلف به اشتراک می‌گذارد.

نتیجه گیری

هنر نمایش و تکنولوژی دیجیتال، در روند رشد خود مراحل مختلفی را پیموده و نتایج درخشانی داشته‌اند. در این میان صحنه‌پردازی مجازی در تئاتر دارای موافق و مخالفانی است. با بررسی مصاحبه با کارگردان‌های زنده که از واقعیت مجازی در تئاتر استفاده کردند، می‌توان این‌گونه برداشت کرد که هر اثر هنری نیاز به بهره‌گیری از ابزار همان زمان دارد تا بتواند ابعاد مختلف آن اثر را براساس خواست مخاطب به بیننده انتقال دهد. استفاده از واقعیت مجازی باعث افزایش میزان تخیل، رفع محدودیت‌های فضایی، افزایش جذابیت، تنوع در برداشت از مفهوم نمایش، افزایش حس واقعی و عینی بودن صحنه‌های نمایش می‌شود و هیجان بیشتری به ارمغان می‌آورد. از سوی دیگر استفاده از واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر برای طراحان صحنه، از نظر اقتصادی به صرفه‌تر است، زیرا ایجاد صحنه‌های متنوع هزینه‌های زیادی را در پی دارد و بی‌توجهی به این امر، موجب تبدیل صحنه نمایش به کلیشه‌ای بدون کیفیت و بدور از هر گونه خلاقیت در بینش و تفکر خواهد شد. هنر تئاتر به گواهی آثاری که پدید آورده، نشان داده‌است که همواره از تکنولوژی زمان خود بهره‌برده‌است، به‌گونه‌ای که تمام مراحل تولید تئاتر از شکل‌گیری مضمون برای نمایشنامه تا مراحل پیش‌تولید مثل انواع تولید و کیفیت صدا، امکان استفاده از تصاویر ویدئویی در صحنه، تنظیم نور، پیش‌تولید دکور صحنه‌ای، امکان استفاده از بازیگر مجازی را دگرگون کرده‌است. علاوه بر آن، امکان دیجیتالی می‌تواند امکان انتخاب‌های متفاوت برای اجرا فراهم آورد. هنگامی که از واقعیت مجازی استفاده می‌کنیم، اصول انتزاعی تئاتر همچون طراحی صحنه و نورپردازی نمود می‌یابد و بیننده می‌تواند تصاویر و افکار کارگردان، نمایشنامه‌نویس، بازیگران و غیره را یک جا در اختیار داشته‌باشد و با این شیوه حیطه عمل همه دست‌اندرکاران در تئاتر در نمایش مفاهیم انتزاعی و احساسات پیچیده و تصورات متافیزیکی گسترده‌تر می‌شود. در حالت کلی، با استفاده از واقعیت مجازی در صحنه‌پردازی تئاتر، مخاطب بخشی از تجربه داستان می‌شود. در تئاتر مخاطب ترجیح می‌دهد که وقایع رئال و تکراری نباشد و این امر آزادی و اختیار بیشتری به کارگردانان و نمایشنامه‌نویسان و صحنه‌پردازها می‌دهد. در این پژوهش سعی شد که چگونگی تأثیر عوامل بر صحنه‌پردازی در تئاتر مجازی و اینکه فن‌آوری دیجیتالی امکان اجرای بهتر نمایشنامه‌ها را در اختیار ما قرار می‌دهد، مطالعه و بررسی شود. نتایج بدین‌صورت بود که متغیرهای «حس بی‌مکانی»، «سیالیت محیط»، «رنگ و کیفیت تصویر»، «مقیاس و چیدمان فضا»، «تنوع صحنه‌ها»، «کیفیت نور»، «خیالی بودن»، «صدا»، «سرعت حرکت» و «حس بی‌زمانی» از عوامل مؤثری هستند که موجب افزایش و بهتر شدن ارتباط مخاطب با نمایش می‌شوند. مخاطب در تئاترهای مجازی که عوامل فوق وجود داشته‌باشد، مسئولیت‌هایش تغییر می‌یابد و در متن نمایش شریک می‌شود تا تجربه کاملی از کار هنرمند داشته‌باشد. درواقع در تئاتر مجازی بین مخاطب و اجرا نوعی سیالیت در جریان است. در صورت آگاهی از تأثیر عوامل مختلف بر صحنه‌پردازی در تئاتر مجازی، می‌توان تجسم ذهنیت و احساس را در قالب عینیت یک اثر هنری افزایش داد. درواقع از مجموع این توضیحات به این نتیجه می‌رسیم که امروزه استفاده از فن‌آوری دیجیتال و واقعیت مجازی در تئاتر یک امر ادامه‌دار و بدیهی است و مخاطب هر دوره به‌ویژه مخاطب امروزی از تکنولوژی زمان خود در تئاتر استقبال می‌کند.

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه‌پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

- اخوان، نیلوفر. (۱۳۹۸) ارائه مدل دیجیتال مارکتینگ در بازاریابی هنر با تأکید بر صنعت تئاتر و سینما و بررسی پیش‌آیندها و پیامدهای آن، **پایان‌نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده مدیریت
- اورلی، هولتن. (۱۳۸۴) **مقدمه‌ای بر تئاتر آینه طبیعت**، محبوبه مهاجر، چاپ سوم، انتشارات سرو، تهران
- پنتلی، اریک. (۱۳۸۱) **نظریه صحنه مدرن**، مقدمه‌ای بر تئاتر و نمایش نوین، به کوشش یدالله آقاعباسی، فانوس، کرمان
- رجبی، مهدی. (۱۳۹۰) بررسی جایگاه فن آوری در تئاتر پست‌مدرن، **پایان‌نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه هنر تهران
- رحیمی، علی. (۱۳۹۳) بررسی کارکرد و زیبایی‌شناسی انیمیشن در تئاتر دیجیتال؛ بخش عملی: بازی، **پایان‌نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه هنر تهران، دانشکده سینما و تئاتر
- زلتر، دن. (۱۳۸۸) رسانه دیجیتال و طراحی صحنه، به کوشش سینا ییلاق‌بیگی، **مجله نمایش**، شماره ۱۲۲-۱۲۱
- صیدی، پیام. (۱۳۹۶) بررسی کاربرد رسانه‌های دیجیتال در هنرهای اجرایی براساس نظریات استیو دیکسون، **پایان‌نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه هنر تهران، پردیس بین‌المللی فارابی
- سی ایزنور، جورج. (۱۳۸۸) فناوری در تئاتر، به کوشش بهناز کیانمهر، **مجله نمایش**، شماره ۱۲۲-۱۲۱
- شکرن، ریچارد. (۱۳۸۶) **نظریه اجرا**، به کوشش مهدی نصرالله‌زاده، چاپ اول، انتشارات سمت، تهران
- هاشمی، سیدحسین. (۱۳۹۰) چگونگی به‌کارگیری فناوری دیجیتال در تئاتر، **پایان‌نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری
- Alan, B. C. , William, R. Sh. , Jeffrey, D. W. (2009). Developing virtual reality applications: foundations of effective design. Morgan Kaufmann
- Carrol, J. , Anderson, M. , Cameron, D. (2006). Real Players? Drama, Technology and Education. Trentham Books.
- Cavallo, A. and Couch, A. (2004). Virtual Forum Theater: a CSCL for underprivileged children. XXXI SEMISH - Integrated Seminar of Software and Hardware. Salvador, Brazil.
- Changhoon, P. , Sang Chu, I. A. , Yong-Moo, K. , Hy oung-Gon, K. , Heedong, K. (2003). Gyeongju VR Theater: A Journey into the Breath of Sorabol. Massachusetts Institute of Technology.
- Childs, M. (2009). THEATRON Final Report. London: King's College London
- Coates, G. (1992). Program from Invisible Site—a virtual sho, a multimedia performance work. (G. C. Works, Performer) San Francisco, CA,.
- Darroch, M. (2008). Digital Multivocality and Embodied Language in Theatrical Space. Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, 95-114.

- Dixon, S. (2006). A history of virtual reality in performance. International Journal of Performance Arts and Digital Media, Volume 2 Number 1.
- Eaket, C. (2010). Theatre-Outside-of-Theatres: Spaces of Digital Performance. PhD. Canada: Heritage Branch.
- Eversmann, P. G. (2011). The Theatron Module Guide to Good Practice: a manual for teachers. http://www.didaskalia.net/issues/vol6no2/eversmann.htm#_Toc527212447.
- Francisco, R. , Emilia, D. , Paulo, N. , Marcelo, M. S. (2011). Virtual Reality in Consumer Product Design: Methods and Applications. In N. A. Stanton, Human Factors and Ergonomics in Consumer Product Design (381-402). CRC Press.
- Glusker, A. (2006). The Best Seats for This Play Are Moving Fast. The New York Times, p. Available at: <http://www.nytimes.com/2006/12/17/theater/17glus.html>.
- Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. London, England: MIT. GREAT BUILDINGS. (n. d.). Retrieved from ([HTTP://WWW.GREATABUILDINGS.COM/CGI-BIN/GBCDRAWING.CGI/ROMAN_COLOSSEUM.HTML/COLOSSEUM_PLAN_2.JPG](http://WWW.GREATABUILDINGS.COM/CGI-BIN/GBCDRAWING.CGI/ROMAN_COLOSSEUM.HTML/COLOSSEUM_PLAN_2.JPG)).
- Holloway, J. (2010). Illustrated Theatre Production Guide Second Edition. Focal Press.
- Joff, C. (2009). 'Introduction' in the Pedagogical final report of the THEATRON project. Retrieved December 02, 2011, from <http://www.english.heacademy.ac.uk/explore/projects/archive/technology/tech23.php>
- Kelly. H. (2015). Magician of the theater. See. <http://www.taiwantoday.tw>
- Kishino, F. Milgram, P. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays,. Retrieved Decemebr 05, 2011, from in IEICE Transactions on Information Systems, Vol. E77-D, No. 12: http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieic
- Lincoln, Y. S. , Guba, E. G. (1985). Naturalistic inquiry, Thousand Oaks, CA: Sage
- Lovell, R. E. (2000). Computer Intelligence in the Theater. Retrieved December 01, 2011, from Intelligent Stage @ Silicon Atelier: <http://www.siliconatelier.com/intelligentstage/publications/cit/cit.html>
- Masura, N. L. (2007). Digital Theatre: A "Live" And Mediated Art Form Expanding Perceptions of Body, Place, and Community. Dissertation submitted to the Faculty of the Graduate School of the University of Maryland, College Park, in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy . Available at: <http://www.nadjaart.com/about/Nadja%20Masura%20Resume%20Events.pdf>.
- Moses Okechukwu, O. Felišta Udoka, E (2011). Virtual Reality Technology: Advances and Applications. Advances in Computer Science and Engineering,

Matthias Schmidt (Ed.), ISBN: 978-953-307-173-2,. InTech, Available from: <http://www.intechopen.com/articles/show/title/understanding-virtual-reality-technology-advances-and-applications>.

- McEvilly, T. (2005). The triumph of anti-art: conceptual and performance art in the formation of post-modernism. Kingston, N. Y. : McPherson & Co. ,

- Nadel, S. F (2013). The theory of social structure, Routledge.

- Ogawa, T. (2001). Theatre engineering and stage machinery. Entertainment Technology Press.

- Packer, R. (1999). Multimedia: History, Theory and Practice. Retrieved from Zakros Interarts: <http://www.zakros.com/ucb/histS99/Notes/Class6/Class6.html>

- Reaney, M. (2000). Art in Real-Time: Theatre and Virtual Reality: SéminaireCIREN. Paris: Université Paris 8.

- Sutton, P. (2005). Drama PhD by Practice. The Dramatic Property: a New Paradigm of Applied Theatre Practice for a Globalised Media Culture. Unpublished doctoral dissertation in Drama, University of Kent, 2006.

- Szilas, N. (2005). The Future of Interactive Drama. Proceedings of the Second Australasian Conference on Interactive Entertainment, Sydney, Australia. 193-199.

- Szilas, N. , Barles, J. , and Kavakli, M. (2007). An implementation of real-time 3d interactive drama. ACM Comput. Entertant. 5, 1, Article 5 (January 2007), 1-18.

- 1-Virtual Reality
- 2- Directed Content Analysis
- 3- ATLASi
- 4- Troika Ranch
- 5- Motion Capture
- 6- Company In Space
- 7- Riverbed Studio
- 8- Vision and Virtual Reality
- 9- Location
- 10- Locus
- 11- Matt Wolf
- 12- Michael Billington
- 13- State of the Nation
- 14- Dick Straker
- 15- Mesmer collective
- 16- John Cage
- 17- Sherrie Rabin Owitz
- 18- Kit Galloway
- 19- Online
- 20- Roy Ascott
- 21- George Coates
- 22- Gertryde Stein
- 23- Claudio Pinauhez
- 24- David Saltz
- 25- Mark Reaney
- 26- Edward Gordon
- 27- Erwin Piscator
- 28- Josef Svoboda
- 29- Austin Wang
- 30- Che ko-chien

اثرسنجی
واقعیت مجازی
بر عملکرد
صحنه پردازی
تئاتر با تکیه
بر آثار آستین
وانگ

راهکارهای عملی طراحی نور برای اجرای تئاتر وحشت

محمد هاشمیان (نویسنده مسئول)
نرگس یزدی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۳/۱۸
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۶/۲۴

راهکارهای عملی طراحی نور برای اجرای تئاتر وحشت

محمد هاشمیان

کارشناس ارشد کارگردانی نمایش، پردیس بین المللی فارابی، دانشگاه هنر، تهران،
ایران

نرگس یزدی

عضو هیئت علمی دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد محمد هاشمیان با عنوان: «راهکارهای عملی اجرای تئاتر وحشت
با نگاهی به نظریات آنتون آر تو» است که به راهنمایی نرگس یزدی انجام شده است.

چکیده

وحشت یکی از پرمخاطب‌ترین ژانرهاست که ریشه‌ای تاریخی در ادبیات دارد و از بدو به‌وجود آمدن سینما حضوری جدی و چشمگیر داشته‌است. تئاتر نیز سعی کرده پایه‌پای سینما حرکت کند، گرچه سینما به یاری تکنولوژی‌های بیشتر همیشه پیشی گرفته‌است. وحشت در طی سال‌ها همواره با راهکارهای جدیدی در اجرا روبه‌رو بوده‌است که باعث شده مخاطبان بیشتری پیدا کند. مقاله‌ی حاضر به منظور بررسی راهکارهای عملی برای طراحی نور تئاتر وحشت انجام گرفته‌است. وحشت مورد نظر، وحشت روحی - روانی است که عامل پیدایش آن نیروهای متافیزیکی (روح، شیطان و...) است. بدین منظور از روش توصیفی تحلیلی استفاده شده‌است. اطلاعات و داده‌های پژوهش با استفاده از روش‌های کتابخانه‌ای نظری و مشاهده جمع‌آوری شد. هدف اصلی یافتن و پیشنهاد راه‌هایی برای نشان دادن نیروهای متافیزیکی و به‌وجود آوردن دلهره و ترس در مخاطب با استفاده از طراحی نور است. خلاصه‌ی یافته‌ها و نتایج حاصل از پژوهش عبارتند از: انتخاب صحیح نمایشنامه که در آن موضوعی برای وحشت وجود داشته‌باشد؛ ایجاد فضای تعلیق و به‌کارگیری عوامل محیطی؛ ایجاد سیر صعودی از ناآگاهی به شناخت، دلهره، ترس، وحشت و سپس حفظ فضای ترس؛ استفاده‌ی درست از مبانی و عناصر طراحی، خط، فرم، رنگ.

واژگان کلیدی: طراحی نور، تئاتر وحشت، عناصر وحشت، ژانر وحشت

۱. درآمد

امروز اهمیت سبک‌های مختلف تئاتر بر هیچ‌کس پوشیده نیست. «تئاتر یکی از اولین ابزارهای تجزیه و تحلیل عینی روح بشر است و علم و فن همه روانکاوان امروز نیز جز برای نیل به این هدف نیست» (توشار، ۱۳۹۵: ۲۹). تئاتر ممکن است بخش مهمی از قلمرو روح، ذهن و خودآگاهی را به‌طور قطع نجات بخشد و یا نابود سازد. در این میان ژانر وحشت، ژانری است که با وجود طرفداران بسیاری که دارد، در ایران زیاد مورد توجه قرارنگرفته‌است و مفهوم درستی از آن در دسترس نیست. ژانر وحشت را می‌توان از نظر احساسی تعریف کرد. «وقتی به وحشت فکر می‌کنیم اغلب به هیولاها فکر می‌کنیم. خون‌آشام‌ها، ارواح، گرگینه‌ها، جادوگران و چیزهایی که در طول شب پدیدار می‌شوند. تمام این موارد مطمئناً بخشی از وحشت است، وحشت فراتر از افسانه‌ها و درباره‌ی چیزهایی است که نباید باشد» (کولایتو، ۲۰۰۸: ۶). اگر به صورت کلی این چیزها را هیولا بنامیم، هیولاهای ترس و وحشت می‌توانند اشکال و معیارهای مختلفی داشته‌باشند. برخلاف تمام کاراکترهایی که در این معیارها وجود دارند، ما اعتقاد نداریم که هیولاها وجود دارند. «ترس و انزجار ما نسبت به تفکر وجود چنین هیولاهایی گواه وجود آنهاست. هیولاها ناقض طبیعت، غیرطبیعی و متافیزیکی هستند. پاسخ‌های عاطفی شخصیت‌های مثبت انسانی در داستان‌ها به هیولاهایی که آنها را محاصره می‌کنند، یک شاخص از آن چیزی است که داستان‌های هیولا را به سمت وحشت متمایل می‌کند» (کرو، ۱۹۹۰: ۱۷). می‌توان گفت در ژانر وحشت، پاسخ‌های احساسی مخاطبان در حالت ایده‌آل، به موازات احساسات شخصیت‌ها اجرا می‌شود. در حقیقت اغلب به نظر می‌رسد که واکنش شخصیت‌ها، پاسخ‌های عاطفی مخاطبان را مطرح می‌کند. انسان‌ها با نوعی ترس از ناشناخته‌ها متولد می‌شوند. بنابراین جذابیت ژانر وحشت این است که موجی از ترس را تحریک می‌کند که شامل نیروهای ناشناخته‌ی بزرگی است و شاید به همین دلیل است که مخاطب در پیگیری این ژانر کنجکاو است. جیمز هربرت^۱، یکی از نویسندگان فیلم وحشت در مصاحبه‌ای می‌گوید: «وحشت جذاب و جالب است زیرا ما نمی‌دانیم چه چیزی وجود دارد، هیچ پاسخی نمی‌دانیم. ما فقط می‌توانیم حدس بزنیم. بنابراین ذهن ما آزاد می‌کند تا هر چیزی از آن بیرون بیاورم. ژانر وحشت وسیع است. شما می‌توانید هر ژانری را زیر چتر وحشت بیاورید. هیجانی، طنز، تاریخی... و به همین دلیل جذاب است» (کین، اورگان، ۲۰۱۴: ۴۰).

۲. پیشینه پژوهش

درباره‌ی نورپردازی تئاتر وحشت مشخصاً پژوهشی انجام نشده‌است. ولی پژوهش‌های بسیار اندکی در باب نورپردازی سینمای وحشت صورت گرفته که به ترتیب انتشار به آنها می‌پردازیم:

– مقاله‌ی کوتاهی تحت عنوان «چهار روش برای نورپردازی صحنه‌ای که تاریک به نظر می‌رسد (اما درواقع تاریک نیست)»^۲ به نویسندگی رنه^۳ که در سال ۲۰۱۶ در وب‌سایت معتبر «نوفیلیم اسکول»^۴ آورده شده‌است. در این مقاله به چهار روش نورپردازی شبیح^۵، تفکیک‌شده^۶، روشنایی لبه‌ها^۷ و نورپردازی جزیه‌جزم^۸ اشاره‌ی مختصری شده‌است.

– مقاله‌ی کوتاهی تحت عنوان «هشت تکنیک نورپردازی شبیح‌وار برای استفاده در فیلم ترسناک»^۹ به نویسندگی رنه که در سال ۲۰۱۶ در وب‌سایت معتبر «نوفیلیم اسکول» آورده شده‌است. در این مقاله به هشت روش نورپردازی شبیح، نورپردازی از بالا^{۱۰}، نور اسپات^{۱۱}،

راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت

آندر اکسپوز^{۱۲}، نور سخت^{۱۳}، سایه‌های برجسته^{۱۴}، نورپردازی قاب‌های داخلی^{۱۵} و نورپردازی عناصر^{۱۶} اشاره‌ی کوتاهی شده‌است.

- مقاله‌ی کوتاهی تحت عنوان «پنج تنظیم برای نورپردازی وحشت»^{۱۷} به نویسندگی رنه که در سال ۲۰۱۷ در وب‌سایت معتبر «نوفیلیم اسکول» آورده شده‌است. در این مقاله پنج سکانس^{۱۸} از پنج فیلم ژانر وحشت از نظر نورپردازی مورد بررسی قرار گرفته‌است و توضیح می‌دهد که چگونه با یک منبع نور و پنج تنظیم مختلف می‌توان نورپردازی آن سکانس‌ها را ایجاد کرد.

- مقاله‌ی کوتاهی تحت عنوان «پنج تکنیک نورپردازی که از آن می‌توانید در فیلم ترسناک بعدی خود استفاده نمایید»^{۱۹} به نویسندگی رنه که در سال ۲۰۱۸ در وب‌سایت معتبر «نوفیلیم اسکول» آورده شده‌است. در این مقاله به پنج روش نورپردازی از بالا، نورپردازی از پشت^{۲۰}، نور اسپات، نور قرمز^{۲۱} و نورپردازی با ایجاد سایه‌های بلند^{۲۲} اشاره‌ی کوتاهی شده‌است.

۳. وحشت و طراحی نور

۳. ۱ ژانر وحشت

داگلاس پای^{۲۳} معتقد است: «ژانر، بستری است برای خلق معنا از طریق بازی تفاوت و تکرار، یعنی عنصر تفاوت موجود در هر تکراری. این بازی به همان اندازه که به دلیل وجود مشخصه‌های ژانری آشنا به راحتی در درون یک الگوی ژانری مشخص قرار می‌گیرد، به اندازه‌ی کافی باز و انعطاف‌پذیر هست که واریاسون‌های مختلف و نو را امکان‌پذیر کند» (لنگفورد، ۱۳۹۳: ۳۱). وحشت، اغلب با جنایت و وهم‌های علمی اشتراک دارد. رمان، فیلم، نمایشنامه، نقاشی و دیگر آثاری که زیر برچسب «وحشت» گروه‌بندی می‌شوند، با توجه به نوع و معیارهای متفاوت شناخته می‌شوند. «تجربه کردن محدودیت‌ها و سرپیچی از آن‌ها یکی از عناصر اساسی وحشت است: حد و مرز سلامت عقلی و دیوانگی، ذهن آگاه و ناخودآگاه، سطوح خارجی بدن، گوشت و خون، اندام‌های درون آن و مهم‌تر از همه حد و مرز زندگی و مرگ» (همان، ۱۳۲۹). احساس وحشت ترکیبی از ترس^{۲۴} و تنفر شدید^{۲۵} است و با ترور^{۲۶} در ارتباط است؛ احساس ترس و اضطراب^{۲۷}. «وقتی از وحشت به عنوان یک ژانر صحبت می‌کنیم، اغلب به طیف وسیعی از احساسات مرتبط با احساس وحشت اشاره می‌کنیم. همچنین خوف^{۲۸}، ناراحتی^{۲۹}، تنفر شدید، ترس و ترور. البته این همان وحشتی که فردی هنگام مواجهه با زندگی واقعی با آن روبه‌رو می‌شود نیست، اما همان عاطفه‌ی هنگام گریه کردن یا خندیدن به یک کمدی را احساس می‌کنیم. در مورد وحشت، آن احساس هنری ترس است» (کولاوتو، ۲۰۰۸: ۱۳).

استفن کینگ^{۳۰} یکی از معتبرترین نویسندگان این ژانر می‌گوید داستان وحشت در سه سطح وجود دارد:

«۱. ترور و یک حالت کاملاً روانی از ترس پیش‌بینی شده در برابر شیطان ناشناخته یا نادیده. ۲. سقوط به سمت پایین «وحشت» که ترکیبی از ترس روانی (ذهنی) و تنفر جسمی در برابر شیطان شناخته شده‌است. ۳. اضطراب خالص که یک واقعه‌ی منجرکننده یا غیرعادی است» (همان، ۱۴).

پراور^{۳۱} نیز در مقاله‌ی خود که آن را «فیلم تروریستی فوق‌العاده» نامیده است می‌گوید: «دو اصطلاح از کلمه‌ی ترسناک وجود دارد: ۱- اولی که وحشتناک نام دارد، احساس ترکیبی از ترس و نفرت است. ۲- و دومی که وهم نام دارد، احساس ترس و اوهام ترسناک است»

(چری، ۲۰۰۹: ۴۵). بنابراین وحشت با وجود واکنش‌هایی مانند ترس، انزجار، اضطراب و تنفر می‌تواند پاسخ‌های فکری و عاطفی پیچیده‌تر را نیز تحریک کند و تصویری از جهانی ارائه دهد که می‌تواند فعال یا بی‌معنی باشد. جایی که یک هیولا هم می‌تواند دلسوز باشد هم نباشد. درواقع «درگیری بین انسانی و غیرانسانی، طبیعی و غیرطبیعی برای وحشت یک مورد اساسی است» (کرول، ۱۹۹۰: ۱۲۶). مایک گریس^{۳۲}، یکی از کارگردانان این ژانر می‌گوید: «برای من وحشت چیزی است که عمیقاً درون ماست» (کین، اورگان، ۲۰۱۴: ۱۲۸).

۳. ۲ داستان وحشت / تئاتر وحشت

قبل از اینکه فیلم‌های وحشت وجود داشته باشند، روایت‌های وحشتناک نوشته یا سخنرانی شده بود. قصه‌هایی که از یک نسل به نسل دیگر منتقل می‌شد و نمایشنامه‌های تئاتر که برای هیجان و ترساندن مخاطبان طراحی شده بود. داستان وحشت «ریشه در واکنش دوره‌ی رمانتیک علیه پرستش علم و خرد در عصر روشنگری دارد» (کولاویتو، ۲۰۰۸: ۳۷). اگرچه کاملاً مترادف با جنبش رمانتیک نیست. آن‌ها معتقد بودند که متفکران روشنگری، سرد و مکانیکی هستند و احساسات و روح را فدای عقل کرده‌اند. ادبیات خارق‌العاده‌ای که در این دوره پدید آمد، خواه وحشت، عاشقانه، تاریخی و یا حتی علمی، ریشه در این اندیشه داشت که حقایق عاطفی می‌توانند برنده یا متناقض واقعیت‌های غیرداستانی باشند. «ترسناک امروزی مستقیماً از اشکال و مضامینی ناشی می‌شود که در قرن نوزدهم (گوتیک) اختراع شد» (همان، ۲۵). نویسندگان گوتیک علاقه‌مند بودند از ارواح به عنوان فرستاده‌های فوق طبیعی خود استفاده کنند. انواع مختلفی از داستان وحشت وجود دارد که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. «وحشت ماوراءالطبیعه»^{۳۳}: معمول‌ترین نوع داستان ترسناک سنتی که یک تهدید فراطبیعی را شامل می‌شود. مانند شیخ، خون‌آشام یا یک هیولا. وحشت داستان ناشی از ترس و تنفر شدیدی است که قهرمان داستان هنگام مواجهه با ماوراءالطبیعه احساس می‌کند.

۲. داستان مرموز (عجیب)^{۳۴}: وحشت داستان در فهم نقض قانون طبیعی و قدرت‌هایی که فراتر از درک انسان است توسط شخصیت اصلی یا خواننده شکل می‌گیرد. هاوارد فیلیپس لاکرافت^{۳۵} می‌گوید: باید جو خاصی از بندآمدن نفس و ترس بیرونی غیرقابل توصیف در آن وجود داشته باشد.

۳. داستان‌های بی‌رحمانه^{۳۶}: قصه‌هایی سر راست، صریح، ظالمانه، همراه با درد جسمی، ترس و شکنجه است. عناصر ماوراءالطبیعه را شامل نمی‌شود و وحشت در مجازات شخصیت‌ها توسط قاتل سریالی، افراد شرور و... دیده می‌شود.

۴. وحشت روان‌شناختی^{۳۷}: شبیه به مورد قبل است با این تفاوت که تمرکزش بر روی ماوراءالطبیعه است تا بر وحشت‌های مادی مسلط شود و منبع وحشت را در ذهن قاتل سریالی، روانی، افراد شرور و... قرار می‌دهد.

۵. فانتزی سیاه^{۳۸}: گاهی به عنوان مترادف ماوراءالطبیعه به کار می‌رود و به داستان‌هایی گفته می‌شود که در آن جادوگری و شمشیر وجود دارد. قلمروهایی که با ادبیات فانتزی به سبک ارباب حلقه‌ها^{۳۹} همراه است و بین ماوراءالطبیعه و علمی تخیلی قرار دارد.

۶. علمی تخیلی^{۴۰}: وحشت اغلب در آثار تاریک علمی تخیلی یافت می‌شود و از داستان‌های علمی تخیلی اغلب در داستان‌های وحشت استفاده می‌شود. در نتیجه خط جداکننده‌ی علم از وحشت، تصویر تاری است مانند آثار جان کمپل^{۴۱}، «چه کسی آنجا می‌رود؟»^{۴۲} و فیلم بیگانه^{۴۳}.

در دهه‌ی ۱۸۲۰ داستان‌های وحشت شروع به ارائه‌ی پایه‌ای برای نمایش‌های دراماتیک کردند. در ۱۸۲۳ فرانکشتاین^{۴۴} توسط ریچارد برینسلی^{۴۵} برای صحنه آماده شد. در آمریکا، ادگار آلن پو^{۴۶} شروع به نوشتن داستان‌های وحشت کرد. «بنجامین فرانکلین»^{۴۷} در مورد دوران او توضیح می‌دهد: «روند قابل توجه داستان‌های ترسناک این دوره نشان‌دهنده‌ی تحولات در رمان‌های ویکتوریایی و آمریکایی است که بعدها به یک ژانر هنری و جدی تبدیل شد. در این دوران تغییری در ترس فیزیکی رخ داد که از طریق بدبختی‌های زیاد بیرونی و اعمال فاسد، به ترس روحی می‌رسید». داستان‌های وحشت و روح برای صحنه از قرن ۲۱ آغاز شد. مورد عجیب دکتر جکیل و آقای هاید^{۴۸} اثر رابرت لوئیس استیونسون^{۴۹} (۱۸۸۷)، تصویر دورین گری^{۵۰} اثر اسکار وایلد^{۵۱} (۱۸۹۱) و دراکولا^{۵۲} اثر برام استوکر^{۵۳} (۱۸۹۷) از جمله این داستان‌ها بودند» (کرول، ۱۹۹۰، ۷۵). پس از جنگ جهانی اول، یکی از مهم‌ترین پایگاه‌های وحشت، تئاتر گرند گینول^{۵۴} بود. «خلاصه‌ای از سه سناریو توسط دی لورد^{۵۵} کافی است تا وحشت بین‌المللی نمایش‌های ارائه شده در گرند گینول احساس شود: * در نمایش «آزمایشگاه وهم»^{۵۶} یک دکتر مدارکی مبنی بر خیانت همسرش پیدا می‌کند و مغز معشوقه‌ی همسرش را به طرز وحشتناکی جراحی می‌کند. مرد به طرز احمقانه‌ای شروع به هذیان گفتن می‌کند و با یک ضربه‌ی خشونت‌آمیز ناگهانی ابزاری را به مغز دکتر وصل می‌کند و او را به قتل می‌رساند. * در نمایش «جرم در تیمارستان»^{۵۷} دو زن مسن، دختر جوان زیبایی را به دلیل حسادت، با قیچی کور می‌کنند. * در نمایش «شور دهشتناک»^{۵۸} که از بقیه ساده‌تر و خشن‌تر است، پرستاری که مراقب کودکان است آن‌ها را به قتل می‌رساند» (وینستون دیکسون، ۲۰۱۰: ۲۴).

۳.۳ فضای وحشت

ترس در بدن باعث تغییرات فیزیولوژیکی فراوانی می‌شود که منجر به یک واکنش دورن‌زا برای کنار آمدن با خطر می‌گردد. درواقع «ترس یکی از بازتاب‌های هیجان است و موجب ترشح آدرنالین و افزایش ضربان قلب و جریان خون در عضلات بدن می‌شود؛ در نتیجه فرد می‌تواند در شرایط اضطراری بهتر عکس‌العمل نشان دهد. شناخت ما از ترس غیرمستقیم است. ما ترس را می‌سازیم، البته باید در نظر داشت که بخشی از رفتارها و عکس‌العمل‌های ما حاصل ناخودآگاه ماست. شخصیت‌های موجود در قصه‌های دوران کودکی، باورها، خرافات و اعتقادات رایج به موجودات خیالی برای هر شخص متفاوت است که این تفاوت یک محدوده‌ی ترس برای او می‌سازد. تنها راه ایجاد حس ترس، انگیزش این محدوده به کمک تخیل خود اوست» (شعبانی روشن، اصغرزاده، ۱۳۹۴: ۳۵) لاوکرافت می‌گوید: «قدیمی‌ترین و قوی‌ترین احساس بشر ترس است و قدیمی‌ترین و قوی‌ترین نوع ترس، ترس از ناشناخته‌هاست» (کولاویتو، ۲۰۰۸: ۵). ترس مورد نظر این پژوهش هم از همین نوع است، یعنی ترس ناشناخته و روحی (روانی) و حضور یا حس حضور یک روح یا شیطان روی صحنه که با انجام کارهایی که از قدرت توانایی انسان (شخصیت نمایش) خارج است وحشت موردنظر شکل بگیرد. تمام بخش‌های اجرایی نمایش و به‌طور کلی «مؤلفه‌هایی که در خلق فضای وحشت و ایجاد ترس باید به آن توجه شود شامل موارد زیر است:

۱. شروعی کاملاً متضاد با موضوع ترس. ۲. عدم شناخته شدن عاملیت ترس برای مخاطب و ایجاد وهم. ۳. حداکثر استفاده از خلاقیت مخاطب برای جوابگویی به ابهامات و تکیه بیشتر بر عوامل ذهنی تا پدیده‌های عینی. ۴. ایجاد فضای تعلیق و به‌کارگیری عوامل محیطی از قبیل بافت و مصالح خاص محیط و بهره از پتانسیل‌های محیطی مانند فضای گورستان‌ها. ۵. استفاده

از کلیه‌ی حواس پنج‌گانه مخاطب برای غنای فضای وهم. ۶. استفاده‌ی سمبلیک از عناصری که جامعه به آن نگرش ترسناک داشته‌باشد. ۷. ایجاد سیر صعودی از ناآگاهی به شناخت، دلهره، ترس، وحشت و سپس حفظ فضای ترس و دلهره. ۸. القای حس تنهایی به مخاطب برای ایجاد وحشت. ۹. شناخت و استفاده از عواملی که در سبک گوتیک سبب وحشت می‌شود. مانند کشیدگی و ارتفاع‌های زیاد و خارج از مقیاس انسانی در معماری گوتیک» (همان). یکی از عناصر اصلی ادبیات گوتیک، هراس است. داستان‌های گوتیک معمولاً در قصرها، قلعه‌ها، ویرانه‌ها، گورستان‌ها و گاهی کلیساهایی با معماری مفتون‌کننده‌ی گوتیک با آن دخمه‌ها، سیاه‌چال‌ها، سردابه‌ها، اتاق‌ها، دالان‌های مخفی، پلکان‌های مارپیچ، ایوان‌های پوشیده از پیچک و برج‌های نوک‌تیز سربه فلک کشیده و به‌طور کلی در بناهایی تیره، ترسناک و دلگیر رخ می‌دهد. ۱۰. خلق معنا از طریق بازی تفاوت و تکرار؛ ژانر وحشت بستری است برای خلق تفاوت موجود در هر تکراری. ۱۱. استفاده از ترس‌های ذاتی (تاریکی، بیگانگان، مرده، جنگل تاریک، بلندی و...) برای رسیدن به ترس‌های اکتسابی (ترس از ناشناخته‌ها، درگیری و خشم، تغییر، مرگ و...) ۱۲. شرطی‌سازی، غافلگیری و نابینایی تماشاگران

۳. ۴ طراحی نور

آنچه کهکشان، زمین و موجودات را قابل دیدن می‌کند نور است. «نور بیش از هر عنصر طراحی دیگر، چشم مخاطب را هدایت می‌کند. عملکرد اصلی آن این است که به‌طور انتخابی، بازیگران و اشکال صحنه را در روابط و ترکیب مناسب با دیگر اشکال نشان دهد» (لوتیس، شلی، ۲۰۰۹: ۳۱۹). آدولف آپیا^{۵۹} می‌گوید: «نور اگر درست به‌کار گرفته شود، بازیگر دیگر صرفاً کسی نیست که در مقابل نور و سایه‌های رنگین راه می‌رود، بلکه چنان می‌نماید که در فضایی که متعلق به او و از نوع خود اوست پیچیده شده‌است. به نظر آپیا نور چند کار ویژه دارد: اول تأمین و ایجاد حالت و فضا است. دوم کار پرداخت را پررنگ می‌کند. سوم به تماشاگر نوعی احساس و عاطفه را القا می‌کند. و چهارم احساس بعد، زمان و مکان و تغییر آن دو را نمایان می‌سازد» (مصدق، ۱۳۹۳: ۱۹). عکس‌العمل عاطفی ما نسبت به نور سریعتر از واکنشمان نسبت به سایر ابزار بیان تئاتری است. نورپردازی شاید قوی‌ترین عنصر طراحی تئاتر است چون در ساده‌ترین حالت نشان می‌دهد که چه چیزی باید دیده شود. شدت آن تعیین می‌کند که چطور یک جسم خوب دیده شود و جهت آن نحوه‌ی دیده شدن را مشخص و رنگ آن شی را کنترل می‌کند. «نور می‌تواند کاربرد دراماتیک داشته و یک هدف واقع‌گرایانه را پی بگیرد، و همچنین ایجاد سایه‌روشن‌های قدرتمند در یک چهره یا فضا نموده و حامل مفهوم هراس یا دلهره باشد» (همان، ۳۶). درواقع «نور مشخص می‌کند که بازیگر چگونه دیده شود و صحنه چگونه آشکار شود. در شرایط عادی چهره‌ی بازیگر باید روشن باشد» (وولف، بلاک، ۲۰۱۴: ۳۲۹). اما در وحشت، شرایط عادی نیست. نور به نوبه‌ی خود وارد میدان می‌گردد. اما این نور فقط رنگ و روشنایی به صحنه نمی‌بخشد، بلکه خود سرشار از نیروهای القاگر است. «با روش‌های جدید نورپردازی، نور در امواج، شیت‌ها و تیرهای آتشین گسترش و توسعه می‌یابد. اینکار برای رسیدن به تأثیر ویژه‌ی نور بر ذهن و به‌طور مستقیم برای تولید گرما، سرما، خشم، ترس و غیره است. تئاتر وحشت تلاش می‌کند به‌طور مستقیم بر روی بدن تماشاگر کار کند» (جانارون، ۲۰۱۲، ۱۶۹)

۴. راهکارهای طراحی نور

نورپردازی می‌تواند به مفاهیمی که هرگز در نمایش طرح و بیان نمی‌شود اشاره کند و به درک حقیقی‌تری از اثر دست یابد و در غایت آن را به تماشاگر منتقل کند. نورهایی با کنتراست شدید و ایجاد سایه‌هایی بزرگ و بلند، توهمی از هراس در یک صحنه را تصویر می‌کنند و تماشاگر در وحشت نهفته در صحنه سهیم می‌شود. تکنیک‌های نورپردازی وجود دارد که همه‌ی آن‌ها به نوعی مبهم هستند و یا واقعیت را تحریف می‌کنند و باعث ایجاد تعلیق می‌شوند. درواقع «چشم تلاش می‌کند شکاف‌های از دست رفته را پر کند و معمولاً آن را با چیزی پر می‌کند که سنگین‌تر از چیزی است که در واقعیت وجود دارد. این جادوی وحشت است» (<https://b2n.ir/3.5974>).

۴.۱ به‌وسیله سایه‌روشن‌ها در چهره یا فضا و خلق تاریکی، سایه‌ها و تابیدن نور از مکان‌های اشتباه. می‌توان هراس ایجاد نمود. «یکی از تکنیک‌های اصلی ایجاد وحشت، دستکاری سایه‌ها، ایجاد کنتراست بالا و تولید سایه‌های سخت است» (<https://b2n.ir/832079>). سایه و تاریکی به اندازه‌ی روشنائی، عمق و پرسپکتیو و بعد ایجاد می‌کند و به همان اندازه در فضا سازی مؤثر است. اگر سایه‌ها نباشند نور معنا ندارد، همانطور که اگر سکوت نباشد موسیقی معنا پیدا نمی‌کند. تاریکی و سایه می‌تواند مرموز، فریب‌دهنده، توهمز، پنهان دارنده و دلهره‌آور باشد. * در صحنه‌ای از نمایش وحشت^{۶۰} به کارگردانی جیکوپ آلبوم^{۶۱} با تولید سایه روشن و کنتراست بالا توسط نورپردازی، ترس و دلهره‌ی ظاهر شدن شخصیت روح یا شیطان افزایش پیدا کرد (تصویر ۱).



تصویر ۱: صحنه‌ی نمایش «وحشت» به کارگردانی جیکوپ آلبوم / تولید سایه روشن و کنتراست بالا برای ایجاد وحشت

* در صحنه‌ی نمایش این را بسوزان^{۶۲} به کارگردانی دیوید واتسون^{۶۳} نیز از نورپردازی و ایجاد سایه روشن برای وهم بیشتر صحنه کمک گرفته شد. بدین صورت نگرانی و دلهره‌ی شخصیت زن نمایش بیشتر به تماشاگر انتقال پیدا کرد و تماشاگر بیشتر با کاراکتر همذات‌پنداری

کرد و درگیر نمایش شد (تصویر ۲).



تصویر ۲: صحنه‌ی نمایش «این را بسوزان» به کارگردانی دیوید واتسون و طراحی نور تراویس مکمل^{۶۴}

۲.۴ به کار بردن نور از پایین یا بالا در جای درست خود بخصوص روی چهره به وحشت آن لحظه می‌افزاید. از دید دیگر و تعریفی متفاوت، «نور پایین در دنیای طبیعی اتفاق نمی‌افتد و از عمق جهنم است. ولی نور از بالا از عمق بهشت است و طبیعی و فرشته‌گونه محسوب می‌شود» (<https://b2n.ir/448871>). نور پایین برای کسانی که آن را می‌بینند باعث ایجاد هشدار غریزی می‌شود زیرا به اندازه‌ی کافی اطلاعاتی که می‌خواهیم به ما نمی‌دهد و حالتی شیخ‌گونه پیدا می‌کند. با توجه به نمایشنامه و تصمیم کارگردان می‌توان یکی از این نورها را به کار برد. نور بالا اگر بر چهره‌ی بازیگر بتابد، استخوان‌بندی صورت او را به خوبی نشان می‌دهد و حالت چهره و حس موجود در چهره نمایان می‌شود. نور پایین چهره را تحریف می‌کند و شمایل‌ی وحشتناک خلق می‌شود.

* در صحنه‌ای از نمای سرود کریسمس^{۶۵} به کارگردانی جنت الن^{۶۶} برای ملاقات جیکوب مارلی با شریک سابقش از نور پایین برای ایجاد وحشت و تحریف چهره‌ها و خلق وحشت صحنه استفاده شده‌است (تصویر ۳).

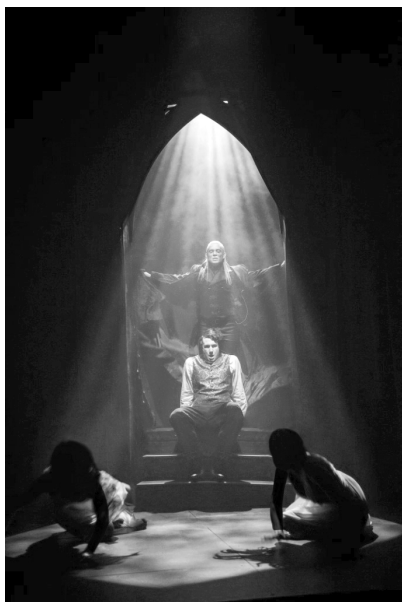


راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت

۱۱۴

تصویر ۳: صحنه‌ی نمایش «سرود کریسمس» به کارگردانی جنت الن و طراحی نور میشل لینکولن^{۶۷}

* در صحنه‌های زیادی از نمایش دراکولا به کارگردانی برام استوکر نیز از نور بالا برای ایجاد ترس و وحشت در صحنه بهره گرفته شده است. کنت دراکولا موجودی تنهاست. خود او می‌گوید: به علت ازدست دادن عزیزان بی‌شماری از سال‌ها قبل با شادمانی وداع گفته و در حال حاضر در دنیای تاریکی از غم و اندوه زندگی می‌کنم که خوشی در آن جایی ندارد (تصویر ۴).



تصویر ۴: صحنه‌ی نمایش «دراکولا» به کارگردانی برام استوکر. استفاده‌ی مناسب از نور بالا برای ایجاد ترس و وحشت در صحنه

۴. ۳ استفاده از نور نقطه‌ای؛ ایجاد کنتراست و فضای ترسناک به وحشت صحنه می‌افزاید. در این مورد استفاده از چراغ قوه و ایجاد دلهره و تعلیق یکی از راه‌های ایجاد وحشت است. ذکر این نکته ضروری است که «طراح نور با انتخاب دقیق منابع نوری مصنوعی به عنوان بخشی از طراحی صحنه و متعلق به دوره‌ای خاص از نظر تاریخی می‌تواند به تاریخ وقوع یک نمایش اشاره نموده و موقعیت تاریخی آن را آشکار کند. به عنوان نمونه شمعدان‌های ایتالیایی قرن شانزدهم نشان‌دهنده‌ی تاریخ نمایش است. و یا فانوس‌های گازی اسپانیایی بی‌تردید نمایانگر جغرافیای ملت‌ها است» (مصدق، ۱۳۹۳: ۳۸). این نکته به اقتضای نمایشنامه و تاریخ روایت آن، فضای صحنه و استفاده از لوازم مرتبط، می‌تواند باعث ایجاد ترس و دلهره شود. * در صحنه‌ی نمایش پرونده‌ی خیریه^{۶۸} به کارگردان ون‌دی بکت^{۶۹} از نور نقطه‌ای چراغ قوه و آباژور برای خلق ترس و ایجاد فضای دلهره‌آور استفاده شده است (تصویر ۵).



تصویر ۵: صحنه‌ی نمایش «پرونده‌ی خیریه» به کارگردانی ون‌دی بکت / استفاده از نور نقطه‌ای چراغ قوه و آباژور برای خلق وحشت

* در سکانسی از فیلم راهبه^{۷۰} محصول سال ۲۰۱۸ به کارگردانی کورین هاردی^{۷۱} راهبه‌ی جوان فیلم به اسم خواهر آیرین در یکی از دالان‌های کلیسا در حال حرکت است که نیروی شیطانی در پشت سر او ظاهر می‌شود. در این سکانس فضا تاریک است و از نور نقطه‌ای فانوس برای ایجاد وحشت استفاده شده‌است. داستان فیلم به زمانی برمی‌گردد که یک راهبه‌ی جوان، جان خود را در کلیسای متروکه‌ای در کشور رومانی می‌گیرد. یک کشیش با گذشته‌ای خالی و نسبتاً ترسناک به همراه یک راهبه‌ی تازه‌کار که نزدیک به اتمام دوره‌ی آموزشی است از جانب شهر واتیکان مسئول تحقیق روی این کلیسا و اتفاقات رخ داده در آن می‌شوند. آن‌ها در حین بررسی پرونده به راز نامقدس و شومی برخورد می‌کنند که نه تنها زندگی، بلکه ایمان و روح خود را به خطر می‌اندازند. زمانی که آن‌ها در کلیسا مشغول تحقیق هستند با نیرویی شیطانی روبه‌رو می‌شوند که در قالب راهبه‌ی وحشتناک ظاهر می‌شود و باید با آن مقابله کنند. رنگ و نور، نقش بسزایی در طراحی صحنه‌های این فیلم دارند. فیلم تا حد زیادی در تاریکی و سکوت غرق شده و در بسیاری از سکانس‌های آن از نور نقطه‌ای استفاده شده‌است (تصویر ۶).

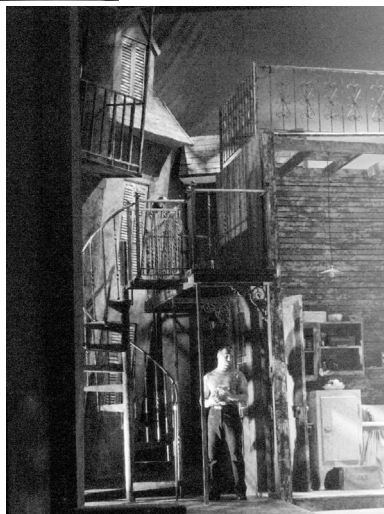
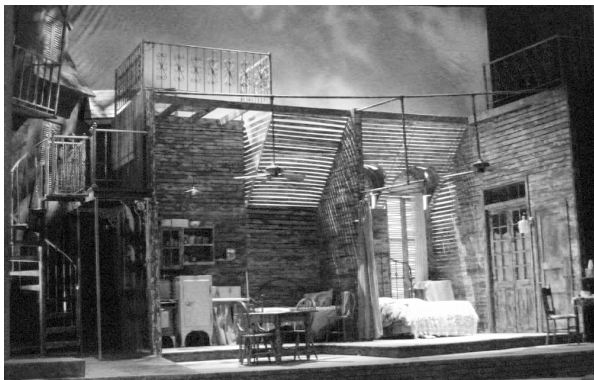


راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت

تصویر ۶: سکانسی از فیلم «راهبه» محصول سال ۲۰۱۸ به کارگردانی کورین هاردی / استفاده از نور نقطه‌ای فانوس برای ایجاد وحشت

۴. ۴ پخش نور به صورت امواج یا بارانی از ناوک‌های آتشین و تغییر ریتمیک نورها می‌تواند فضای وحشتناکی خلق کند؛ همچنین نورهای فضا ساز و مسلط می‌توانند ایجاد شکست کرده و اختلاف فاصله در دکورها را بوجود آورند. این عملکردها سبب عمق و در نهایت پرسپکتیو می‌شوند. با تاش‌های نوری در زوایای ۳۰ تا ۳۵ درجه نسبت به سطح دکورها می‌توان شکست دکورها را تقویت کرد.

* در نمایش اتوبوسی به نام هوس^{۷۲} به کارگردانی مایکل بلوم^{۷۳} و طراحی نور میشل لینکولن صحنه‌های مختلفی وجود دارد که از تاش‌های نوری برای ایجاد وهم و خشونت استفاده شده است (تصویر ۷).



تصویر ۷: صحنه‌ی نمایش «اتوبوسی به نام هوس» به کارگردانی مایکل بلوم / استفاده از تاش‌های نوری مختلف برای ایجاد وهم و ترس

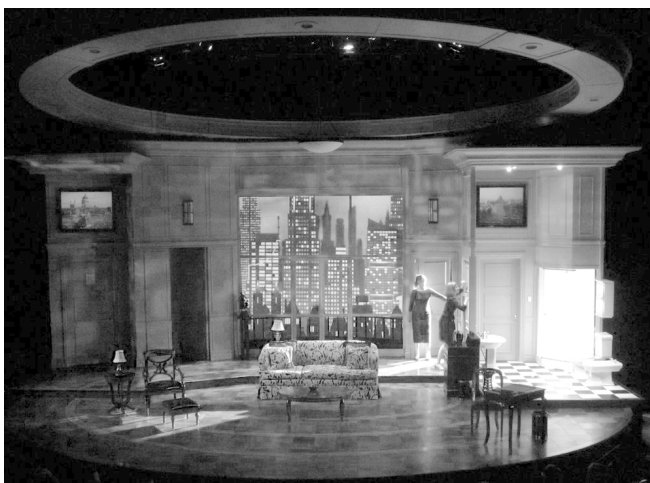
* در صحنه‌ی نمایش بدون خروج^{۷۴} به کارگردانی لیندا امس‌کی^{۷۵} نیز از تاش و بافت‌های نوری برای ایجاد دلهره و اضطراب استفاده شده است. بافت‌های نوک‌تیز و دندان‌دار در کنار رنگی مثل قرمز این دلهره را ترسناک جلوه می‌دهند (تصویر ۸).



تصویر ۸: صحنه‌ی نمایش «بدون خروج» به کارگردانی لیندا امس کی / استفاده از تاش و بافت‌های نوری برای ایجاد دلهره

۴ . ۵ استفاده از نورپردازی کناری، لبه و از بین بردن نور اصلی برای ایجاد سایه‌های تصادفی روی موضوع می‌تواند باعث ایجاد دلهره در تماشاچی و در نهایت وحشت شود. تابش نور از کناره‌ها در هر نقطه از سالن نمایش و فضای صحنه می‌تواند انجام شود. نکته‌ای که اهمیت دارد ایجاد سایه در صحنه‌ی نمایش است.

* در صحنه‌ای از نمایش درهای ارتباط^۶ به کارگردانی گریگوری بوید^۷ و طراحی نور میشل لینکولن از نور کنار و ایجاد سایه‌های تصادفی برای ایجاد دلهره استفاده شده‌است (تصویر ۹).

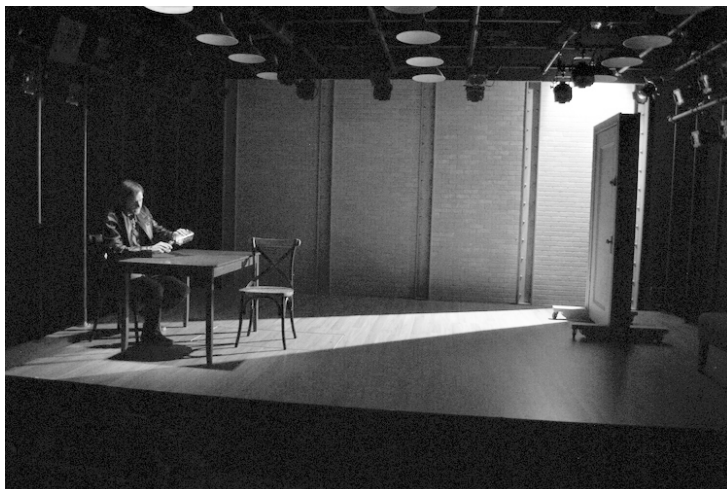


راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت

۱۱۸

تصویر ۹: صحنه‌ی نمایش «درهای ارتباط» به کارگردانی گریگوری بوید و طراحی نور میشل لینکولن / ایجاد سایه‌های تصادفی

* در صحنه‌ی نمایش «اچ تو او»^{۷۸} به کارگردانی وست هایلر^{۷۹} و طراحی نور تراویس مکمل نیز از نور کناری استفاده شده که به خلق سایه‌های تصادفی سخت و نوک‌تیز انجامیده است (تصویر ۱۰).



تصویر ۱۰: صحنه‌ی نمایش «اچ تو او» به کارگردانی وست هایلر / استفاده از نور کناری و خلق سایه‌های تصادفی

۴. ۶ استفاده از نورپردازی سیلوئت یا ضدنور نیز یکی از راه‌های خلق وحشت است. به‌طور کلی ضد نور به نورهایی گفته می‌شود که در دیدگاه تماشاگران از پشت بازیگران یا عناصر دیگر و با زوایای ۸۰ تا ۹۰ درجه نسبت به سطح صحنه بتابند. این نورها همچنین می‌توانند جانبی و یا دارای زوایای غیرمتعارف باشند. اگر نورها سبب روشنایی می‌شوند، ضد نورها در شرایط ویژه‌ای تاریکی را خلق می‌کنند و اصولاً برای فضاسازی، بعد بخشیدن، ایجاد عمق و موارد مشابه به کار می‌روند و به تنهایی، بازیگران را شیخ و سایه می‌نمایانند. اگر نمایش دارای رمز و راز باشد، «ضد نور بر رمز و راز صحنه می‌افزاید و ایجاد هراس و دلهره می‌کند. ضدنورهای ۱۸۰ تا ۳۶۰ درجه کاربری‌های متفاوتی نسبت به مفاهیم، معانی و ساختار نمایش‌ها دارند. این ضدنورها عموماً از کف صحنه به سمت بالا می‌تابند و حاصل آن کار ویژه‌ی قدرتمندی از سایه و کنتراست شدید بوده و خشونت، جنایت و وحشت را در چهره‌ها به نمایش می‌گذارند» (مصدق، ۱۳۹۳: ۷۰).

* در صحنه‌ای از نمایش این را بسوزان به کارگردانی دیوید واتسون و طراحی نور تراویس مکمل از ضد نور برای ایجاد تعلیق و ترس استفاده شده‌است (تصویر ۱۱).



تصویر ۱۱: صحنه‌ی نمایش «این را بسوزان» به کارگردانی دیوید واتسون و طراحی نور تراویس مکمل / استفاده‌ی مناسب از ضدنور و ایجاد تعلیق

* در صحنه‌ای از نمایش دراکولا و خون‌آشام‌ها^{۸۰} به کارگردانی ال آرمسترانگ^{۸۱} نیز نیروی شیطانی نمایش در ضد نور قرار دارد تا هرچه بیشتر در تماشاگران ایجاد ترس و وحشت کند (تصویر ۱۲).



تصویر ۱۲: صحنه‌ی نمایش «دراکولا و خون‌آشام‌ها» به کارگردانی ال آرمسترانگ / استفاده از ضد نور برای ایجاد وحشت

۷.۴ استفاده از نورهای موضعی نیز می‌تواند راهکاری برای خلق وحشت در صحنه باشد. نورهای موضعی بویژه با رنگ آبی می‌توانند وقوع یک عمل یا یک جریان فیزیکی یا متافیزیکی را در ذهن به نمایش درآورند. به تعبیری ساده‌تر می‌توانند تصویری از خیال باشند. نورهای موضعی با تاکید یا تمرکز بر شی یا اشیا مانند تمرکز بر یک تابلو، صندلی، عصا و یا هر چیز دیگر می‌توانند مفهوم ویژه‌ای داشته باشند.

* نور موضعی از زاویه‌ی ۹۰ درجه تا ۱۲۰ درجه از پشت بازیگران به‌عنوان ضدنور، یکی از عوامل شب‌سازی در نورپردازی است.

* نورهای موضعی معمولاً به شکل دایره یا بیضی هستند، اما با تغییر شکل به صورت‌های هندسی شناخته شده می‌توانند مفاهیم جدیدی به همراه داشته باشند. به عنوان نمونه یک نور موضعی مثلثی شکل نشان از خشونت، خطر و تزلزل در تصمیم و تردید در انتخاب دارد.

* نور موضعی متحرک در یک طراحی ساده و شبکه‌ای ضمن ایجاد فضایی دلهره‌آور، تغییر حرکت زمین و طراحی و حرکت دورانی سایه‌ها، فضای ترسناک، چرخش صحنه، دکور و بازیگران ثابت را به نمایش می‌گذارد (تصویر ۱۳ و ۱۴).



تصویر ۱۳: صحنه‌ی نمایش «درهای ارتباط» به کارگردانی گریگوری بوید / استفاده از نور موضعی داخل اتاقک برای ایجاد وهم و ترس



تصویر ۱۴: صحنه‌ی نمایش «پرونده‌ی خیریه» به کارگردانی وندی بکت / استفاده‌ی همزمان از نور نقطه‌ای و نور موضعی پشت پنجره برای ایجاد وحشت

۴. ۸. استفاده‌ی مناسب از فلاشر می‌تواند حس دلهره و ترس را در تماشاگران القا کند. فلاشر با وجود ایجاد حرکت آهسته و افزایش زیبایی صحنه، پریشانی، اضطراب، هیجان‌های بیرونی و درونی کاراکتر را نمایان می‌سازد (تصویر ۱۵).



تصویر ۱۵: استفاده از انواع فلاشر دستی و اتوماتیک می‌تواند به ایجاد حس‌های پریشانی، اضطراب، هیجان‌های بیرونی و درونی کاراکتر کمک کند

۴. ۹. تجربه‌ی رنگ شامل عناصری از هیجان و احساس می‌شود. طراحان هنگام انتخاب رنگ و نور باید از دامنه‌ی پاسخ‌های احساسی ناخودآگاه مخاطبان آگاه باشند. با این وجود تأثیر روان‌شناختی رنگ بر مخاطبان کمی دشوار است زیرا هر فرد ارتباط متفاوتی با رنگ دارد. «نارنجی و رنگ‌های نزدیک و مجاور آن، رنگ‌های گرم و یادآور التهاب و حرارت خورشیدند و رنگ آبی و رنگ‌های نزدیک و مجاور آن، رنگ‌های سرد و یادآور آسمان، دریا و یخ می‌باشند و احساس مطبوع و خنکی را با خود به همراه دارند. باید توجه داشت رنگ‌های سفید و سیاه، رنگ‌های خنثی‌کننده هستند و به هر رنگی که اضافه شوند، از گرمی آن رنگ کاسته می‌شود. در تمامی طول تاریخ، هنرمندان از خواص گرمی و سردی رنگ‌ها برای بیان احساسات و عواطف درونی خود استفاده کرده‌اند. باید توجه داشت که واکنش احساسی نسبت به هر رنگ در مجاورت با رنگ‌های دیگر و رنگ زمینه تغییر می‌کند. پدیده‌ی گول زدن چشم و مغز بیننده یکی از ابزار مهم تأثیرگذاری بر تماشاگران تئاتر است» (علیاری، ۱۳۹۲: ۶۸). به‌طور کلی پذیرفته شده که رنگ‌های سرد آبی، سبز و بنفش به عقب می‌روند و رنگ‌های گرم زرد، نارنجی و قرمز به جلو حرکت می‌کنند. استفاده از هر دو رنگ گرم و سرد به تناسب صحنه و نمایشنامه در ایجاد وحشت بسیار موثر هستند. به‌طور ویژه قرمز رنگی است مطلق، خشن و هیجان‌انگیز و بیش از هر رنگ دیگری قدرت نفوذ دارد. نورهای قرمز با شکل‌های هندسی منحنی‌ها و دایره‌ها هماهنگی ندارند زیرا از خشونت رنگ کاسته می‌شود. برش‌های شکسته همانند لکه‌های مثلثی، مربع و خطوط تند، خشن و تیز به خشونت رنگ و نور می‌افزاید. باید توجه کرد که از نورهای قرمز به‌طور خاص و عام نباید بیش از چند دقیقه استفاده کرد. در روان‌شناسی رنگ‌ها قرمز نشانه‌ی خشم است و نور قرمز هر قدر با نور سفید ترکیب شود انرژی و خشونت خود را از دست می‌دهد.

* در نمایش فرنکشتاین به کارگردانی دنی بویل^{۸۲} از نورپردازی قرمز رنگ برای ایجاد وحشت در صحنه استفاده شده‌است (تصویر ۱۶).

راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت



تصویر ۱۶: صحنه‌ی نمایش «فرنگشتاین» به کارگردانی دنی بویل / استفاده از نور قرمز در صحنه

* در صحنه‌ای از نمایش ویتسک^{۸۳} به کارگردانی جان اسپس^{۸۴} و طراحی نور کنتون ییگر^{۸۵} جایی که یوهان کریستیان ویتسک پس از پی بردن به خیانت نامزدش، او را مقابل خانه‌اش با ضربات چاقو به قتل می‌رساند از نورپردازی قرمز برای خلق وحشت و خشونت صحنه استفاده شده است (تصویر ۱۷).



تصویر ۱۷: صحنه‌ی نمایش «ویتسک» به کارگردانی جان اسپس و طراحی نور کنتون ییگر / استفاده از نورپردازی قرمز برای خلق وحشت

* نمایش مرگ به تعطیلات می‌رود^{۸۶} به کارگردانی تام ساترلند^{۸۷} داستان دختری است که معشوقه‌اش مرگ است. در صحنه‌ای که پدر دختر به ملاقات مرگ می‌رود تا از راز او سر در بیاورد، از نور قرمز برای فضا سازی و ایجاد دلهره و ترس استفاده شده‌است (تصویر ۱۸).



تصویر ۱۸: صحنه‌ی نمایش «مرگ به تعطیلات می‌رود» به کارگردانی تام ساترلند / استفاده از نور قرمز در فضا سازی ترس

۴ . ۱۰ استفاده‌ی مناسب از نورپردازی اکسپرسیونیست کمک بسیاری به ایجاد وحشت در صحنه می‌کند. زوایای نورپردازی اکسپرسیونیست متقاطع، سخت، خشن و معمولاً ذهنی و غیرواقعی‌رایانه است. مجموعه‌ی این زوایا بویژه از ارتفاعات کوتاه‌تر نسبت به صحنه، خشونت، تضاد شدید، برندگی و تیزی را تداعی می‌کند. شیوه‌ی اکسپرسیونیستی در تئاتر بر فضا سازی غیرواقعی و ترسناک جلوه دادن صحنه‌ها و نیز محتواهای هیجانی و عکس‌العمل‌های ذهنی شخصیت‌ها و صحنه‌پردازی‌های نمادین استوار است. اغراق در رنگ‌ها و شکل‌ها، استفاده از خطوط مبهم و درهم، دوری از ناتورالیسم، گفت‌وگوهای مقطع و تلگرافی، به هم ریختن توالی معمول زمان، قطعات رؤیاگونه، تحریف واقعیت، مخدوش کردن ظاهر خارجی اشیاء، استفاده از ماسک، دگرگونی روحی و بازسازی خویشتن و... از ویژگی‌های سبک اکسپرسیونیسم است. نورپردازی آن بسیار خشن، ذهن‌گرا و رؤیاگونه است (تصویر ۱۹).

راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت



تصویر ۱۹: استفاده‌ی مناسب از سبک اکسپرسیونیسم آلمان در طراحی صحنه و نورپردازی می‌تواند به خلق تعلیق، وهم و وحشت کمک کند

۴. ۱۱ استفاده‌ی مناسب از دستگاه مه ساز به دلیل کم کردن دید تماشاگر و خلق وهم می‌تواند راهکاری برای ایجاد وحشت باشد.
* در صحنه‌ای از نمایش خانه‌ی وحشت^{۸۸} به کارگردانی فرانک ون‌لکی^{۸۹} و طراحی نور لوک پومان^{۹۰} موجودات عجیبی را می‌بینیم که از میان مه با نورپردازی خاص روی صحنه ظاهر می‌شوند. این صحنه به دلیل عجیب بودن حرکات بازیگران، تیپ و لباس و ظاهر شدن در مه دارای وهم و وحشت شده‌است (تصویر ۲۰).



تصویر ۲۰: صحنه‌ی نمایش «خانه‌ی وحشت» به کارگردانی فرانک ویلکی و طراحی نور لوک پومان

* در صحنه‌ای از نمایش وحشت به کارگردانی جیکوپ آلبوم نیز موجود اهریمنی در میان انبوهی از مه دیده می‌شود. دستگاه مه‌ساز به بار وحشت صحنه افزوده است (تصویر ۲۰).



راهکارهای
عملی طراحی
نور برای اجرای
تئاتر وحشت

تصویر ۲۱: صحنه‌ی نمایش «وحشت» به کارگردانی جیکوپ آلبوم / استفاده مناسب از دستگاه مه‌ساز برای خلق وهم و وحشت

نتیجه‌گیری

بن‌مایه‌ی اصلی و گوهر وجودی این ژانر، دو حس وحشت و ترس است. احساساتی که از همان آغاز آفرینش همواره همراه انسان بوده‌است. این امر در درجه‌ی اول باید در نمایشنامه و خود داستان ظهور کند. داستانی که در آن نبردی میان تاریکی و روشنایی، خیر و شر، نیک و بد و... وجود داشته‌باشد. چیزی که وحشت را از دیگر ژانرها جدا می‌کند، استفاده از واژه‌ی «تاریکی» است. امری که در گستره‌ی داستان به دو شکل کلی می‌تواند جلوه کند. یکی بیان جزء به جزء ثانیه‌ها، لحظات، ساعت‌ها و به‌وجود آوردن تعلیق با استفاده از «ترس در انتظار» و دیگری بیان حداقلی در توصیفات و دانستن ندانسته‌ها. درواقع مخاطب هنگام تماشای تئاتر وحشت، با انبوهی از ندانسته‌ها روبه‌رو می‌شود که باعث ایجاد شک، گمان و از همه مهم‌تر «ترس» در او می‌گردد. این ترس در بستر داستان، دلهره و اضطراب می‌آفریند. بنابراین با وجود پتانسیل داستان و روند داستانی نمایشنامه، اجرای وحشت روی صحنه امری شدنی و بسیار حساس است که روی لبه‌ی تیغ قرار دارد. اگر بخش کوچکی از عناصر اجرایی آن درست اجرا نشود، چه بسا به جای وحشت، خنده روی لبان مخاطبان می‌آفریند و هیجان مورد نظر را از بین می‌برد؛ هیجانی که باعث ایجاد و خلق لحظات وهم‌آلود و وحشت‌آفرین می‌شود. وهم و تردید دو روی سکه‌ی وحشت هستند. اگر درست و به جا استفاده شوند، می‌توانند میزان اثرگذاری ترس و وحشت را در مخاطب بالا ببرند. حس عدم اطمینان و قطعیت در رفتارهای شخصیت‌های داستان به‌وجود آورنده‌ی این دو عامل است. حتی می‌توان این حس را در استفاده از اشیا و خصوصیات ظاهری آن‌ها نیز در نمایش به‌وجود آورد. اشیا همان اشیایی‌اند که در روز و محیط اطرافمان آن‌ها را می‌بینیم. بدون اینکه تغییری در آن‌ها رخ دهد، در ظلمات شب و تاریکی با میزان خاص تابش نور به آن‌ها باعث ایجاد تغییری وحشتناک می‌شویم. به عنوان مثال تابیدن نور از زاویه و شرایطی خاص می‌تواند سبب تغییر در هویت ذاتی یک آباژور شود و آن را تبدیل به هیولایی مخوف سازد. پس اشیا نقشی کلیدی در به‌وجود آوردن وحشت ایفا می‌کنند. وحشت و خشونت در دنیای واقعی و در روابط واقعی بین افراد چیزی جز جنگ، کشتار، غارت و از بین رفتن انسانیت در بر ندارد؛ اما وحشت و ترس روی صحنه‌ی تئاتر، زشتی، پلیدی و پستی این رفتارها را عیان می‌کند و باعث می‌شود انسان‌ها بیش از پیش به عواقب رفتارهای خشونت‌آمیز و غیرانسانی خود بیندیشند و در درجه‌ی اول برای خود و سپس اطرافیان و جامعه فرد مفیدی باشند. بنابراین برای تأثیرگذاری بر مخاطب، باید لحظات هر چند کوچک وحشتناک نمایش را به درستی خلق کنیم؛ با استفاده‌ی صحیح از خط، سطح، شکل، فرم، ریتم، کنتراست، رنگ، نور، سایه‌روشن و تمام عناصر کوچک و بزرگی که باعث خلق تئاتر وحشت روی صحنه می‌شوند. آشکار است نمایش امری خلاقانه است و هیچ قاعده‌ی مطلقی برای آن وجود ندارد. هر هنرمند طبق دانش علمی و ذوق و سلیقه‌ی خود می‌تواند هر لحظه خلاقیتی جدید بیافریند، پس نکات بیان شده در این پژوهش به منزله‌ی نکات پایه‌ای در نظر گرفته شده و راهکارهای بیان شده به‌عنوان نقطه‌ی شروع محسوب می‌شوند. هر کدام از آن‌ها را می‌توان بسط و پیشرفت داد یا با نگاه جدیدی آن را عملی و اجرا کرد.

منابع

- توشار، پیرامه. وثوقی، ابوالفضل. (۱۳۹۶) *تئاتر و اضطراب بشر*. نشر قطره، تهران
- علیاری، فریدون. (۱۳۹۲) *اصول و مبانی طراحی صحنه*. شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران، تهران
- لنگفورد، بری. (۱۳۹۳) *ژانر فیلم (از کلاسیک تا پساکلاسیک)*. نشر سوره مهر، تهران
- مصدق، عبدالخالق. (۱۳۹۳) *نور در تئاتر*. نشر سمت، تهران
- شعبانی روشن، فاطمه. اصغرزاده، علی. (۱۳۹۴) *هرمنوتیک فضای وحشت، کنفرانس بین‌المللی انسان، معماری، عمران و شهر*
- Carroll, Noel. (1990). *The Philosophy of Horror*. Routledge. New York
- Cherry, Brigid. (2009). *Horror*. Routledge. London and New York
- Colavito, Jason. (2008). *Knowing Fear*. Nodrm. Mcfarland & Company, Inc. USA
- Jannarone, Kimberly. (2012). *Artaud and His Doubles*. University of Michigan Press. USA
- Kane, Paul. O'Regan Marie. (2014). *Voices in the Dark*. McFarland. USA
- Shelley, Steven Louis. (2009). *A Practical Guide to Stage Lighting*. Elsevier Inc. UK
- Winston Dixon, Wheeler. (2010). *A History of Horror*. Rutgers University Press. New Brunswick, New Jersey and London
- Wolf, R. Craig. Block, Dick. (2014). *Scene Design and Stage Lighting*. Wadsworth, Cengage Learning. Boston. USA

وبسایت‌ها

- Renee, V. (2016). <https://b2n.ir/832079>
- Renee, V. (2016). <https://b2n.ir/305974>
- Renee, V. (2017). <https://b2n.ir/325947>
- Renee, V. (2018). <https://b2n.ir/448871>

1. James Herbert
 2. Four Ways to Light a Scene So It Feels Dark (but Actually isn't)
 3. Renee
 4. No Film School
 5. Silhouette
 6. Seperation
 7. Edge Lighting
 8. Fragmentary Light
 9. Eight Spooky Lighting Techniques You Can Use in Your Horror Film
 10. Up Lighting
 11. Spot Lighting
 12. Under Exposure
 13. Hard Light
 14. Prominent and Projected Shadows
 15. Shooting Through Object (internal frames)
 16. Shooting Through Elements
 17. Five Horror Lighting Setups You Can Do with One Light
 18. Sequence
 19. Five Lighting Techniques You Can Use on Your Next Horror Film
 20. Back Lighting
 21. The Color Red
 22. Long Shadows
 23. Douglas Pye
 24. Fear
- این واژه، فعل عام ترسیدن است. تمامی شکل‌های ترس زیر شاخه‌ای از Fear محسوب می‌شوند. Fear به واکنش درونی بدن و واکنش نهایی فرد نسبت به محرک مربوط می‌شود.
25. Revulsion
 26. Terror
 27. Anxiety
 28. Dread
 29. Discomfort
 30. Stephen King
 31. S. S. Praver
 32. Mick Garris
 33. Supernatural Horror
 34. Weird Tale
 35. Howard Phillips Lovecraft
 36. Contes Cruelles

37. Psychological Horror
38. Dark Fantasy
39. King Of The Ring
40. Science Fiction
41. John Campbell
42. Who Goes There?
43. Alien
44. Frankenstein
45. Richard Brinsely
46. Edgar Allen Poe
47. Benjamin Franklin
48. The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde
49. Robert Louis Stevenson
50. The Picture of Dorian Grey
51. Oscar Wilde
52. Dracula
53. Bram Stoker
54. Grand Guignol

به‌طور خلاصه در این نمایش‌های تکان‌دهنده، در اغلب جنایاتی که اتفاق افتاده هیچ انگیزه‌ای وجود ندارد و مجرمان به ندرت برای اعمالشان به دادگاه می‌روند. گرندگینول دنیای احمقانه‌ای را نشان داد که دسترسی به آن در سراسر جهان امکان‌پذیر بود. با آغاز جنگ جهانی دوم و تسخیر پاریس توسط نازی‌ها در ۱۹۴۰، تئاتر به یک شیء عتیقه تبدیل شد. چارلز نونون، مدیر گرندگینول اعلام کرد: قبل از جنگ همه فکر می‌کردند آن چیزی که روی صحنه اتفاق می‌افتد غیرممکن است. حالا ما می‌دانیم که این چیزها و حتی بدتر از آن ممکن است در واقعیت وجود داشته باشد. درهای تئاتر در ۱۹۶۲ بسته شد. اگرچه در دهه‌ی ۱۹۲۰، تلاشی کوچک برای ارائه‌ی نسخه‌ی انگلیسی گرندگینول انجام شد، اما زیاد موفق نبود. بی‌شک قوانین سانسور محلی وجود چنین شرکتی را در آن دوران غیرممکن می‌ساخت. با این حال امروزه، هیئت تئاتر سانفرانسیسکو نسخه‌ی کوچکی از گرندگینول انگلیسی را در یک تئاتر کوچک به نام Hypnodrome روی صحنه می‌برد. مسلماً تأثیر ماندگار گرندگینول در سینما بیشتر دیده می‌شود.

55. De Lorde
56. The Laboratory of Hallucinations
57. A Crime in a Madhouse
58. Horrible Passion
59. Adolph Appia
60. Horror
61. Jakop Ahlbom
62. Burn This
63. David Watson
64. Travis McHale
65. A Christmas Carol

66. Janet Allen
67. Michael Lincoln
68. A Charity Case
69. Wendy Beckett
70. The Nun
71. Corin Hardy
72. A Streetcar Named Desire
73. Michael Bloom
74. No Exit
75. Linda Ames Key
- 76 . Communicating Doors
77. Gregory Boyd
78. H2O
79. West Hyler
80. Dracula and Vampires
81. El Amstrong
82. Danny Boyle
83. Wozeck
84. John Spes
85. Kenton Yeager
86. Death Takes a Holiday
87. Thom Southerland
88. House of Horror
89. Frank Van Laecke
90. Luc Peumane

نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران (مطالعات موردی: اردبیل)

وحید وزیری (نویسنده مسئول)

سارا عالم

علی رضایی شریف

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۴/۱۵

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۶/۲۴

نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران (مطالعات موردی: اردبیل)

وحید وزیری

استاد مدعو، گروه معماری، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران و استادیار،
گروه معماری، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

سارا عالم

دانشجوی دکترای معماری، گروه معماری، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز،
ایران

علی رضایی شریف

استاد مدعو، گروه مشاوره، واحد اهواز، دانشگاه آزاد اسلامی، اهواز، ایران و دانشیار،
گروه مشاوره، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران

این مقاله از رساله‌ی دکترای معماری سارا عالم با عنوان «ارتقاء پیوندهای اجتماعی در بافت تاریخی شهر
اردبیل با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران در طراحی معماری کالبد شهری (با الگوبرداری از رفتارهای آیینی)»
به راهنمایی دکتر وحید وزیری و مشاوره دکتر علی رضایی شریف برگرفته شده‌است.

چکیده

از دیرباز نمایش‌های آیینی نقش مهمی در ارتقا فرهنگ و هویت افراد جامعه داشته‌است و از آنجا که تمامی رفتارهای آیینی صورتی نمایشی دارند، برای جلوه و نشان دادن این صورت‌های نمایشی نیاز به فضاهایی مناسب و باکیفیت است تا انتقال محتوای آن به مخاطب موفقیت‌آمیز باشد. با توجه به اهمیت مخاطب در حوزه نمایش و خصوصاً نمایش‌های آیینی که با مخاطب در ارتباط مستقیم هستند در این تحقیق برای طراحی فضاهای نمایش و میزان رضایت‌مندی افراد از کیفیت فضای نمایش از مخاطبان استفاده‌شده تا با بهره‌گیری از نظرات آنان بتوان کیفیت فضاهای نمایش را درخور شأن و رضایت مخاطبان ارتقا داد. این تحقیق از نوع کاربردی است و هدف آن بررسی دیدگاه‌های مخاطبان در رابطه با نوع و کیفیت فضاهای نمایش خصوصاً نمایش‌های آیینی است. ابتدا با مصاحبه با افراد متخصص حوزه هنر و نمایش و همچنین متخصصان حوزه طراحی و معماری، اطلاعات و معیارهای اصلی طراحی استخراج گردید، سپس اطلاعات به‌دست آمده با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی به تعداد ۷۵۰ نفر از شهروندان اردبیل مورد آزمون قرارگرفت. نتایج نشان داد که فضاهای نمایشی روباز، موقعیت قرارگیری، تلفیقی از معماری سنتی و مدرن، تلفیق مصالح سنتی و مدرن، محتوای نمایش و سایر عوامل محیطی در میزان رضایت‌مندی افراد از فضاهای نمایش نقش مؤثری دارند. استفاده از این ایده‌ها در ساخت و حتی بازسازی فضاهای نمایش باعث می‌شود کیفیت این‌گونه فضاها ارتقا یابد و همین امر در حفظ، پیشرفت و انتقال نمایش‌های آیینی سنتی به آیندگان مؤثر است.

واژگان کلیدی: نمایش آیینی، فضای نمایش، محتوا، رضایت‌مندی.

درآمد

نمایش خصوصاً نمایش‌های آیینی سنتی در ارتباط مستقیم با مخاطبان بودند و در طول سالیان گذشته در فضاهای باز برگزار می‌شدند. امروزه با توجه به رشد و گسترش محتوا و تکنیک‌های نمایش، اهمیت این نوع نمایش‌ها که از نظر محتوایی بسیار غنی بودند بیش از پیش احساس می‌شود. با این وجود ظرف برگزاری این نوع نمایش نیز بایستی مناسب باشد تا انتقال مفاهیم به درستی انجام شود. این تحقیق عوامل محیطی مؤثر بر میزان تمایل افراد به صرف وقت در نمایش آیینی را مورد بررسی قرار می‌دهد. نمایش در ایران صرفاً با هدف سرگرمی یا نمایش شکل نگرفته‌است بلکه نمایش‌های آیینی سنتی به ضرورت‌های اجتماعی و در رابطه تنگاتنگ با تماشاگران، پدید آمده و ادامه حیاتش در گرو انعکاس رویدادهای جامعه است (کوچک‌زاده، ۱۳۹۱: ۱۱۰).

در نمایش آیینی، انسان با نیروهای ماوراءالطبیعه، دنیای پر از رمز و راز و به عبارتی با عالم قدسی سر و کار دارد، چرا که به دنبال تزکیه مخاطب، ارتقاء روح و نشان دادن حقایق بزرگ و ازلی است. زیستن چیزی است مشترک برای وحدت بیشتر جامعه براساس ایده‌های مقدس. از همین روی آیین‌ها در حکم جامعه‌ای نظیف و پاکیزه‌اند که برای تداوم حیات اجتماعی و تأمین امنیت روانی فلسفی فرد بر پیکره اسطوره‌ها پوشانده می‌شوند (صادقی، ۱۳۷۳: ۲۷۳). نظریه خاستگاه آیینی، یکی از اصلی‌ترین نظریه‌هاست که تئاتر از دل آیین، اسطوره و ادبیات برآمده و رشد و نمو یافته است (ثمینی و خزایی، ۱۳۸۲: ۷۳). فعالیت‌های نمایشی از دل آیین‌ها به وجود آمدند چرا که آیین‌ها اولین وسیله‌هایی بودند که افراد می‌توانستند توسط آن‌ها دیدگاه‌های خویش را درباره خود و جهان، ضابطه‌مند کنند (براکت، ۱۳۶۶: ۳۲). ادبیات و اسطوره‌ها معمولاً در اطراف آیین‌ها به وجود می‌آیند تا آن‌ها را توضیح دهند، توصیف کنند یا به صورت آرمان درآورند (براکت، ۱۳۶۶: ۳۱-۳۰) و (ثمینی و خزایی، ۱۳۸۲: ۷۴). همراهی با اطرافیان، سرگرمی، آرامش، تقابل با فرهنگ رسمی و بهره‌مندی از عوامل مؤثر حضور مخاطبان در تئاترهای عامه‌پسند است (همایون و همکاران، ۱۳۹۴: ۸۷).

بیان مسئله

شهر اردبیل شش محله تاریخی دارد که به دو دسته حیدری و نعمتی تقسیم شده‌اند. از گروه حیدریان، «طوی» محله بزرگ، «اوچدکان» محله متوسط و «پیرعبدالملک» محله کوچک محسوب می‌شوند؛ از گروه نعمتیان، «گازران» (اونچی میدان) محله بزرگ، «سرچشمه» محله متوسط و «عالی‌قاپو» محله کوچک به شمار می‌آیند (اولناروس، ۱۳۶۳). نعمتیان و حیدریان در اکثر شهرهای ایران به علت نداشتن برنامه‌ریزی صحیح در ایام محرم به خصوص در روز عاشورا با همدیگر برخوردهایی داشته‌اند، اما به ابتکار روسای محله‌های شش‌گانه و علما و مسئولین وقت اردبیل و با برادر و برابرکردن محلات شش‌گانه با همدیگر و با در نظر گرفتن شأن و رتبه آن‌ها در داخل گروه حیدری و نعمتی، اسباب اتحاد و یکدلی دو گروه حیدری و نعمتی فراهم شد و این ابتکار انسجام خاصی به تعزیه‌داری در اردبیل بخشید. محله طوی و محله گازران به عنوان برادران بزرگ، محله اوچدکان و محله سرچشمه به عنوان برادران میانجی و محله پیرعبدالملک و محله عالی‌قاپو (دروازه) به عنوان برادران کوچک نام‌گذاری شده‌اند و به عبارتی در عزاداری‌ها و رفتارهای آیینی، احترام در این ترتیب و اولویت‌ها دیده می‌شود (صفری، ۱۳۷۰: ۱۶۵). در مراسم‌های آیینی خصوصاً ایام محرم و عزاداری‌ها، ساکنین این محلات با نظم و شکوهی خاص و در زمان مشخص مسیر حرکتی خاصی را سپری

نقش محتوا
و کالبد در
طراحی فضاهای
نمایش آیینی
با بهره‌گیری از
مشارکت بهره
برداران
(مطالعات
موردی: اردبیل)

می‌کنند و الگوی رفتاری مشخصی را سالانه تکرار می‌کنند و مساجد، حسینیه‌ها، تکایا و میادین شهری نیز عرصه‌ای برای گردهمایی‌های آیینی مذهبی فراهم می‌کنند. از طرف دیگر، می‌توان به وجود چهره‌های شاخص فرهنگی هنری و معنوی غنی در اردبیل از جمله «پدر تعزیه ایران» مرحوم دکتر «جابر عناصری» اشاره کرد (نادری، ۱۳۷۴: ۶۰).

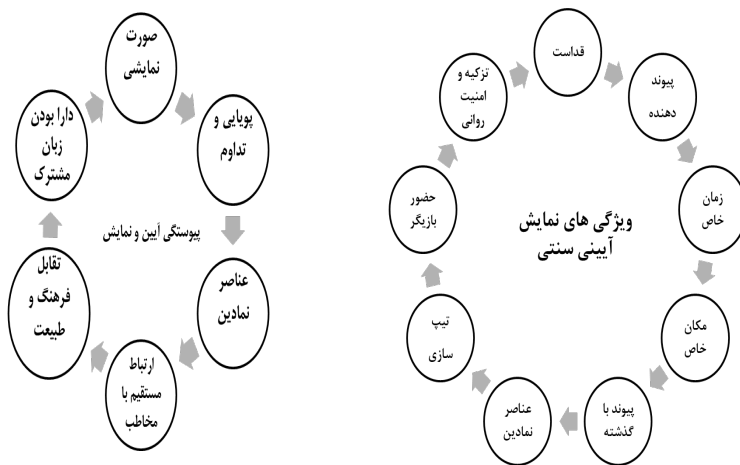
برگزاری نمایش‌ها و مراسم‌های آیینی سنتی، ظرفی فرهنگی می‌طلبد که علاوه بر احیاء و سرسازای آیین‌ها و مراسم آیینی سنتی، بستری برای مشارکت اجتماعی افراد فراهم کند. با توجه به محدودیت فضاهای باز شهری و همچنین فضاهای نمایش باکیفیت به‌عنوان بستری فرهنگی برای برگزاری و اجرای مراسم‌های آیینی سنتی، طراحی فضای نمایش مناسب مانند تئاتر برای اجرای نمایش و مراسم آیینی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

اردبیل به‌عنوان شهر حسینیت در برگزاری باشکوه مراسم آیینی عزاداری، تعزیه و سوگواری در ایام محرم، به‌خصوص نمایش‌های آیینی، سابقه طولانی دارد و از این رو مطالعه موردی شهر اردبیل و شهروندان اردبیلی به‌عنوان جامعه آماری پژوهش انتخاب شده‌است. با توجه به تنوع و غنای محتوای نمایش‌های سنتی در اردبیل، نیاز به احیا و تداوم این آیین‌ها به شدت احساس می‌شود. از جمله نمایش‌های سنتی اردبیل می‌توان به نمایش‌های کوسا اویونی، باغلاما اویونی، نقالی، معرکه‌گیری و بازی‌ها، نمایش عروسکی، تکم تاماشاسی و از آیین‌های عزاداری ایام محرم می‌توان به مراسم طشت‌گذاری، شاه حسینی‌ها، شمائل گشایی، شمع‌گردانی خیمه‌زنی، گهواره گردانی، شبیه‌خوانی و تعزیه اشاره کرد.

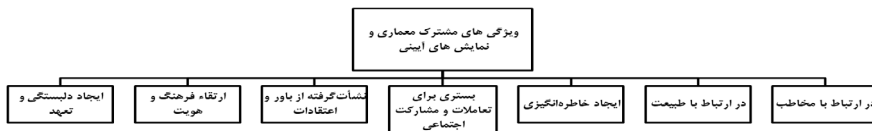
با توجه به اهمیت نمایش‌های آیینی و کمبود فضاهای فرهنگی هنری در سطح شهر اردبیل و نیز دارا بودن قابلیت‌ها و پتانسیل‌های ویژه این منطقه در اجرای انواع نمایش‌های آیینی سنتی، ضرورت طراحی چنین فضاهایی بیش از پیش آشکار می‌شود. تئاتر آیینی به‌عنوان ظرف فرهنگی و اجتماعی، نقش مؤثری در ارتقاء بعد فرهنگی و اجتماعی جامعه ایفا می‌کند.

این تحقیق سعی دارد به بررسی نقش محتوای نمایش و کالبد فضای نمایش پردازد و با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران، میزان رضایت‌مندی از محتوای نمایش و نوع فضای نمایش را استنباط کند و بتواند راهکارها و پیشنهاداتی در جهت ارتقا و بهبود شرایط عرصه نمایش خصوصاً نمایش آیینی سنتی ارائه دهد.

این تحقیق به بررسی محتوا و کالبد در نمایش‌های آیینی می‌پردازد. نمایش آیینی درواقع پدیده‌ای فرهنگی است (رشیدی، ۱۳۹۱: ۱۶۳). اما در ارتباط با فضا و محیط بیرون قرار دارد و محیط پیرامون در تقابل و ارتباط با این نوع نمایش است. از ویژگی‌های شاخص نمایش آیینی می‌توان به نمودار زیر اشاره کرد:



نمودار (۱) ویژگی‌های نمایش آیینی سنتی (صادقی، ۱۳۷۳: ۲۸۲-۲۷۸؛ ناظر زاده کرمانی، ۱۳۸۱: ۹۷؛ نصری اشرفی، ۱۳۸۸: ۵۲۱).



نمودار (۲) ویژگی‌های مشترک معماری و نمایش‌های آیینی (عالم و همکاران، ۱۳۹۵: ۱۹۸)

روش تحقیق

در این تحقیق ابتدا به بررسی پیشینه نمایش‌های سنتی و ویژگی این نوع نمایش پرداخته شد، سپس با استفاده از نمونه‌گیری هدفمند با افراد متخصص از جمله هنرمندان و بازیگران تئاتر، کارگردانان، نویسندگان تئاتر و نمایش، معماران و طراحان شهری و دکوراسیون داخلی مصاحبه شد. سپس یافته‌ها با استفاده از نمونه‌گیری تصادفی در بین ۷۵۰ نفر از شهروندان به آزمون گذاشته شد. این تحقیق از نوع کاربردی است تا میزان رضایت‌مندی افراد از نوع نمایش و کیفیت فضا به‌دست آید.

نقش محتوا
و کالبد در
طراحی فضاهای
نمایش آیینی
با بهره‌گیری از
مشارکت بهره
برداران
(مطالعات
موردی: اردبیل)

ابزار پژوهش

پرسشنامه ابتدا بر روی ۱۵ متخصص به صورت نمونه‌گیری هدفمند اجرا شد و حین اجرا از افراد خواسته شد تا عوامل مهم در طراحی فضاهای نمایش را مشخص کنند، سپس سؤالات پرسشنامه با توجه به عوامل مؤثر شناسایی گردید و از متخصصان خواسته شد تا سؤالات مبهم و نامفهوم را مشخص کنند. این کار به منظور برطرف ساختن اشکالات پرسشنامه انجام گرفت تا تصحیح لازم در خصوص گویه‌ها اعمال گردد و برای اجرا در نمونه اصلی آماده‌سازی شود. این پرسشنامه شامل دو بخش است: بخش اول اطلاعات جمعیت شناختی است که در آن اطلاعات فردی از جمله سن، جنسیت، میزان تحصیلات، محل سکونت و مدت زمان

سکونت در محله، مورد سنجش قرار گرفته است. در بخش دوم سؤالات پرسشنامه در خصوص ویژگی‌های فضاها نمایش و محتوای آن سنجیده شد.

جدول (۱) اطلاعات جمعیت شناختی تحقیق (مأخذ: نگارندگان)

قلمرو تحقیق	عموم شهروندان اردبیل		
جامعه آماری	شهروندان انتخاب شده از رده سنی ۱۵ سال به بالا بودند. به عبارتی تمامی افراد جامعه که می‌توانند مخاطب نمایش آیینی باشند.		
روش نمونه‌گیری	نمونه‌گیری تصادفی ساده		
حداقل برآورد حجم نمونه	در روش‌های نمونه‌گیری آمده است که گروه نمونه ۱۰۰ نفری ضعیف، ۲۰۰ نفری مناسب، ۳۰۰ نفری خوب، ۵۰۰ نفری خیلی خوب و ۱۰۰۰ نفری عالی است		
متغیرهای تحقیق	متغیر پیش‌بین عوامل کالبدی و فعالیتی مؤثر بر طراحی فضاها نمایش	متغیر ملاک که عبارتند از میزان رضایت‌مندی افراد	عامل مداخله‌گر فرهنگ، سن، جنسیت و برخی از تفاوت‌های فردی شرکت‌کنندگان در تحقیق

تجزیه و تحلیل داده‌های پرسشنامه

در این بخش جداول توصیفی پرسشنامه به صورت نمودارهای فراوانی و درصد فراوانی برای رده‌بندی داده‌ها ارائه شده است. کلیه تحلیل‌ها توسط نرم‌افزار SPSS 25 تحلیل و جداول توسط نرم‌افزار Excel تهیه شده است. <https://www.aparat.com/v/xU4LP> نتایج توصیفی داده‌های جمعیت شناختی: در این بخش فراوانی و درصد فراوانی داده‌های جمعیت شناختی پاسخ‌دهندگان در جداول توصیفی ارائه شده است.

رده سنی شرکت‌کنندگان در تحقیق. جدول (۱)

رده سنی شرکت‌کنندگان تحقیق	۱۰-۲۰	۲۱-۳۰	۳۱-۴۰	۴۱-۵۰	۵۰ سال به بالا	مجموع
درصد فراوانی	۱۰/۱	۳۶/۴	۲۲/۶	۱۹/۲	۱۱/۷	۱۰۰

همان‌طور که در جدول (۱) آمده، بیشترین رنج سنی را جوانان ۲۱ تا ۳۰ سال تشکیل داده‌اند. نتایج نشان می‌دهد که ۳۶/۴ درصد جوانان ۲۱ تا ۳۰ سال، ۲۲/۶ درصد افراد ۳۱ تا ۴۰ سال، ۱۹/۲ درصد افراد ۴۱ تا ۵۰ سال، ۱۱/۷ درصد افراد ۵۰ سال به بالا و ۱۰/۱ درصد افراد زیر ۲۰ سال هستند.

جنسیت و وضعیت تأهل شرکت کنندگان تحقیق. جدول (۲)

جنسیت شرکت کنندگان تحقیق	درصد فراوانی	وضعیت تأهل شرکت کنندگان تحقیق	درصد فراوانی
مرد	۵۴/۸	متأهل	۶۰/۳
زن	۴۵/۲	مجرد	۳۹/۷
مجموع	۱۰۰	مجموع	۱۰۰

طبق جدول (۲) از ۷۵۰ نفر از پاسخ دهندگان، ۵۴/۸ درصد آن‌ها را آقایان و ۴۵/۲ درصد آن‌ها را خانم‌ها و بیشترین تعداد شرکت کنندگان را افراد متأهل تشکیل می‌دهند.

میزان تحصیلات شرکت کنندگان تحقیق. جدول (۳)

میزان تحصیلات شرکت کنندگان تحقیق	سیکل	دیپلم	فوق دیپلم	لیسانس	فوق لیسانس	دکتر	مجموع
درصد فراوانی	۵/۲	۲۹/۴	۱۴/۸	۳۷/۹	۹/۹	۲/۹	۱۰۰

با توجه به جدول (۳)، میزان تحصیلات بیشترین افراد شرکت کننده در تحقیق لیسانس بوده که ۳۷/۹ درصد را شامل می‌شود و در رده بعدی نیز دیپلمه‌ها ۲۹/۴ درصد قرار دارند.

محل سکونت شرکت کنندگان تحقیق. جدول (۴)

محل سکونت شرکت کنندگان تحقیق	در محلات تاریخی شهر	داخل بافت شهر	خارج از بافت شهر	مجموع
درصد فراوانی	۴۲/۳	۳۹/۲	۱۸/۴	۱۰۰

طبق جدول (۴) بیشترین تعداد پاسخ دهندگان ۴۲/۳ درصد در داخل یکی از محلات شش‌گانه مذهبی اردبیل سکونت دارند و حدود ۳۹ درصد در محلات دیگر شهر ساکن هستند. منظور از خارج از بافت، شهرک‌های جدیدی از جمله شهرک کوثر، سبلان، نادری، سینا و محلات دور از مرکز شهر است.

نقش محتوا
و کالبد در
طراحی فضاهای
نمایش آیینی
با بهره‌گیری از
مشارکت بهره
برداران
(مطالعات
موردی: اردبیل)

۱۴۰

مدت زمان سکونت در محله. جدول (۵)

مدت زمان سکونت در محله	۱ تا ۱۰ سال	۱۱ تا ۲۰ سال	۲۱ تا ۳۰ سال	۳۱ تا ۴۰ سال	بیش از ۴۱ سال	مجموع
درصد فراوانی	۳۰/۶	۳۴/۸	۲۰	۸/۶	۶	۱۰۰

طبق جدول (۵) بیشترین میزان سکونت در محله حدود ۱۱ تا ۲۰ سال است که ۳۴ درصد از پاسخ‌دهندگان را شامل می‌شود.

نتایج توصیفی پرسشنامه: این بخش به نتایج توصیفی پرسشنامه می‌پردازد. گفتنی است که نوع سؤالات به صورت طیف چند انتخابی بود و پاسخ‌دهنده می‌توانست چندین گزینه را انتخاب کند یا به سایر مواردی که در گزینه‌ها ارائه نشده اشاره کند.

محتوای نمایش. جدول (۶)

محتوای نمایش	اجتماعی	سیاسی	آیینی مذهبی	اخلاقی	تاریخی	سایر موارد	مورد ۱ و ۳	مورد ۱ و ۴	مورد ۱ و ۵
درصد فراوانی	۹/۶	۱/۳	۲۸/۶	۱۳	۸/۶	۰/۸	۹/۴	۳/۴	۱/۸
محتوای نمایش و تاثیر	مورد ۲ و ۴	مورد ۲ و ۵	مورد ۳ و ۴	مورد ۳ و ۵	مورد ۴ و ۵	مورد ۴ و ۵	مورد ۳ و ۵	مورد ۳ و ۵	مورد ۱ و ۵
درصد فراوانی	۰/۵	۰/۵	۳/۶	۴/۷	۲/۱	۲/۳	۲/۶	۱/۸	۱۰۰

طبق جدول (۶) نتایج ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۲۸/۶ درصد نمایش آیینی مذهبی، ۱۳ درصد اخلاقی، ۹/۶ درصد اجتماعی ۹/۴ درصد آیینی مذهبی و اجتماعی را برای محتوای نمایش در تاثیر انتخاب می‌کنند. ۸ درصد افراد نیز به سایر موارد از جمله کودک و نوجوان، دفاع مقدس و کم‌دی اشاره کردند.

زمان تمایل به صرف وقت در نمایش آیینی. جدول (۷)

عوامل گرایش به صرف وقت در نمایش آیینی	ایام محرم و عزاداری	ایام تعطیل	اعیاد و جشن‌ها	اوقات فراغت	سایر موارد	مورد ۱ و ۲	مورد ۱ و ۳	مورد ۱ و ۴
درصد فراوانی	۴۱/۶	۱۰/۴	۱۰/۴	۱۱/۷	۱	۱/۳	۱۱/۷	۴/۹
عوامل گرایش به صرف وقت در نمایش آیینی	مورد ۲ و ۳	مورد ۲ و ۴	مورد ۳ و ۴	همه موارد	مورد ۳ و ۴	مورد ۱ و ۲ و ۳	مجموع	
درصد فراوانی	۰/۵	۰/۸	۱/۳	۳/۶	۰/۵	۰/۳	۱۰۰	

طبق جدول (۷) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۴۱/۶ درصد در ایام محرم و عزاداری‌ها، ۱۱/۷ درصد در اوقات فراغت، ۱۱/۷ درصد در ایام محرم و اعیاد، ۱۰/۴ درصد در ایام تعطیل، ۱۰/۴ درصد در اعیاد و جشن‌ها تمایل دارند وقت خود را صرف نمایش آیینی کنند. ۸ درصد افراد نیز به مناسبت‌های خاص مذهبی، اصولی و اعتقادی اشاره کرده‌اند. بیشترین

درصد فراوانی حاکی از این مطلب است که با توجه به اهمیت ماه محرم و عزاداری در اردبیل، لازم است به نمایش بومی تعزیه بیش از پیش توجه شود و فضاهای اجرای آن مورد توجه واقع شود.

عوامل گرایش به صرف وقت در نمایش آیینی. جدول (۸)

عوامل گرایش به صرف وقت	تفریح و سرگرمی	آموزش و یادگیری	فرار از استرس و ناراحتی روزمره	علاقه‌مندی	قرارگیری در سیستم اعتقادی و رفتاری مناسب	سایر موارد	تفریح و آموزش	مورد ۱ و ۳	مورد ۱ و ۴	مورد ۲ و ۳ و ۵
درصد فراوانی	۱۳/۵	۱۹/۷	۴/۲	۲۲/۶	۱۲/۲	۲/۳	۲/۶	۰/۸	۱	۰/۵
عوامل گرایش به صرف وقت	مورد ۱ و ۵	مورد ۲ و ۳	مورد ۲ و ۴	مورد ۲ و ۵	مورد ۳ و ۴	مورد ۳ و ۵	مورد ۴ و ۵	مورد ۲ و ۳ و ۵	همه موارد	مجموع
درصد فراوانی	۰/۸	۲/۳	۲/۹	۴/۴	۰/۳	۱	۲/۱	۴/۲	۰/۳	۲/۳

طبق جدول (۸) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۲۲/۶ درصد به دلیل علاقه‌مندی، ۱۲/۲ درصد به دلیل قرارگرفتن در سیستم اعتقادی و رفتاری مناسب، ۱۹/۷ درصد به دلیل آموزش و یادگیری و ۱۳/۵ درصد به دلیل تفریح و سرگرمی تمایل دارند وقت خود را صرف نمایش آیینی کنند. ۲/۳ درصد پاسخگویان نیز عواملی چون خودباوری، خودشناسی، اعتقادات مذهبی، زنده کردن بدعت‌های راستین محمدی، ارتقای فرهنگ جامعه و حضور فعالان فرهنگی را در گرایش به صرف وقت در نمایش آیینی مؤثر دانسته‌اند. بیشترین درصد فراوانی نشان می‌دهد که شهر اردبیل قابلیت‌ها و پتانسیل‌های بالایی برای برخورداری از چنین فضایی دارد و این از اعتقادات مردم به مراسم‌های آیینی سرچشمه می‌گیرد.

نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران (مطالعات موردی: اردبیل)

عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی. جدول (۹)

عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی	کالبد و فرم مناسب	کیفیت فضای داخلی	نوع مراسم و محتوای نمایش	سایر موارد	مورد ۱ و ۲	مورد ۱ و ۳	مورد ۲ و ۳	همه موارد	مجموع
درصد فراوانی	۷	۱۲/۷	۶۱	۲/۶	۰/۵	۳/۴	۵/۷	۷	۱۰۰

طبق جدول (۹) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۶۱ درصد نوع مراسم و محتوای نمایش، ۱۲/۷ درصد کیفیت فضای داخلی مجموعه و ۷ درصد کالبد و فرم مناسب و ۷ درصد همه موارد را در گرایش به نمایش آیینی مؤثر می‌دانند. ۲/۶ درصد نیز بازیگران، سنت‌های

گذشته، علاقه‌مندی، دوری از خرافه‌گرایی، تبلیغات مناسب، اجرای دقیق نمایش بدون داستان‌پردازی‌های اضافی و خرافاتی، حقیقی بودن و غیرتخیلی بودن نمایش را از عوامل گرایش به تئاتر می‌دانند. توجه به فرم و کیفیت فضای داخلی در جهت اجرای انواع مراسم‌ها و نمایش‌های متنوع آیینی سنتی باعث استقبال و گرایش به نمایش آیینی می‌شود.

عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی. جدول (۱۰)

عوامل گرایش و استقبال از تئاتر	اهمیت مراسم‌های آیینی	دوری یا نزدیکی به محل سکونت	جذابیت فرمی	دسترسی راحت	سایر موارد	مورد ۱ و ۲	مورد ۱ و ۳	مورد ۱ و ۴
درصد فراوانی	۴۳/۶	۸/۳	۱۴/۸	۱۰/۶	۲/۹	۲/۶	۲/۹	۳/۱
عوامل گرایش و استقبال از تئاتر	مورد ۲ و ۳	مورد ۲ و ۴	مورد ۳ و ۴	مورد ۴ و ۵	همه موارد	مورد ۱ و ۲ و ۴	مورد ۱ و ۳ و ۴	مجموع
درصد فراوانی	۶	۱/۶	۱	۰/۵	۴/۴	۰/۵	۲/۳	۱۰۰

طبق جدول (۱۰) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۴۳/۶ درصد افراد اهمیت مراسم آیینی و ۱۴/۸ درصد جذابیت فرمی و ۱۰/۶ درصد دسترسی راحت را از عوامل گرایش به نمایش آیینی می‌دانند. ۲/۹ درصد پاسخگویان نیز اعتقادات شخصی افراد، اطلاع‌رسانی دقیق، متنوع بودن، غنی بودن و عمیق بودن نمایش و اعتقادات دینی را از عوامل گرایش به نمایش آیینی می‌دانند. نتایج نشان‌دهنده اهمیت داشتن مراسم آیینی در میان مردم است. پس توجه به انواع مراسم‌های آیینی و بها دادن به آن‌ها باعث تقویت اعتقادات و باور شهروندان نیز می‌شود.

عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی. جدول (۱۱)

عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی	محتوای نمایش	مکان و موقعیت قرارگیری آن	فرم و کیفیت فضایی مطلوب	سایر موارد	مورد ۱ و ۲	مورد ۱ و ۳	مورد ۲ و ۳	همه موارد	مجموع
درصد فراوانی	۴۱	۱۸/۲	۱۱/۹	۱/۶	۶/۲	۶/۸	۲/۱	۱۲/۲	۱۰۰

طبق جدول (۱۱) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۴۱ درصد محتوای نمایش، ۱۸/۲ درصد مکان و موقعیت قرارگیری تئاتر، ۱۱/۹ درصد فرم و کیفیت فضایی مطلوب و

۱۲/۲ درصد نیز هر سه عامل را از عوامل مؤثر بر استقبال و گرایش به نمایش آیینی می‌دانند. ۱/۶ درصد افراد نیز زمان مناسب، اهمیت اسلام، بازیگران و کارگردان و دروغین و ساختگی نبودن نمایش و صداقت و صراحت آن را از عوامل گرایش به تئاتر برمی‌شمرند.

موانع و مشکلات تئاتر. جدول (۱۲)

موانع و مشکلات تئاتر	نبود سالن مجهز	عدم تبلیغات کافی	بالا بودن قیمت	نبود گروه حرفه‌ای	محتوای نمایش	مورد ۱ و ۲	مورد ۱ و ۳	مورد ۱ و ۴	مورد ۱ و ۵	مورد ۱ و ۶
درصد فراوانی	۱۷/۴	۱۶/۴	۸/۱	۱۲/۷	۷/۳	۵/۷	۱/۳	۵/۷	۱	۲/۹
موانع و مشکلات تئاتر	مورد ۲ و ۳	مورد ۲ و ۴	مورد ۲ و ۵	مورد ۳ و ۵	مورد ۴ و ۵	مورد ۱ و ۲ و ۳	مورد ۱ و ۲ و ۴ و ۵	مورد ۱ و ۲ و ۴ و ۵	همه موارد	هیچ‌کدام
درصد فراوانی	۰/۵	۲/۳	۰/۵	۰/۵	۳/۱	۰/۸	۶/۵	۱/۶	۴/۲	۰/۳

طبق جدول (۱۲) پاسخگویان، ۱۷/۴ درصد نبود سالن مجهز، ۱۶/۴ درصد عدم تبلیغات کافی و ۱۲/۷ درصد نبود گروه‌های حرفه‌ای را از موانع و مشکلات سر راه تئاتر می‌دانند. بیشترین درصد فراوانی مربوط به نبود سالن مجهز بوده که طراحی نمایش آیینی این مشکلات را تا حدی برطرف می‌سازد.

پیشنهادهای و راهکارها برای تقویت تئاتر. جدول (۱۳)

پیشنهادهای و راهکارها برای تقویت تئاتر	سرمایه‌گذاری دولت و بخش خصوصی	اجرای مراسم‌های آیینی و بومی منطقه	تلفیق با فعالیت‌های جنبی دیگر	سایر موارد	گزینه یک و دو	گزینه یک و سه	گزینه دو و سه	همه موارد	مجموع
درصد فراوانی	۳۶/۹	۲۷/۳	۱۴/۵	۱/۸	۸/۶	۴/۴	۱/۶	۴/۹	۱۰۰

نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران (مطالعات موردی: اردبیل)

پیشنهادهای و راهکارها برای تقویت تئاتر طبق جدول (۱۳) نشان می‌دهد که ۳۶/۹ درصد سرمایه‌گذاری دولت و بخش خصوصی، ۲۷/۳ درصد اجرای مراسم‌های آیینی و بومی منطقه را در تقویت تئاتر مؤثر می‌دانند. ۱/۸ درصد پاسخگویان نیز، راهکارهایی مانند تحقیق و نوشتن متن‌های نمایشی غنی، اجرای حرفه‌ای و موضوعات به‌روز و مرتبط با زمان حال و تلفیق آن با تاریخ و آیین‌های سنتی، صداقت و صراحت در نمایشنامه‌ها، تبلیغات کافی، بالا بردن کیفیت، فرهنگ‌سازی مردم نسبت به دیدن تئاتر را از راهکارهای تقویت تئاتر می‌دانند.

موقعیت قرارگیری فضای نمایش آیینی. جدول (۱۴)

موقعیت قرارگیری فضای نمایش آیینی	مرکزیت شهر	خارج از شهر	در یکی از محلات شش گانه	در محلات اصلی و تأثیرگذار	نزدیک محل سکونت	هیچ کدام	مجموع
درصد فراوانی	۲۷	۷/۳	۱۹	۳۶/۴	۹/۱	۱/۳	۱۰۰

جدول (۱۴) نشان می دهد که ۳۶/۴ درصد افراد، محلات اصلی و تأثیرگذار، ۲۷ درصد مرکز شهر و ۱۹ درصد نیز یکی از محلات شش گانه را برای قرارگیری فضای نمایش آیینی ترجیح می دهند.

عوامل تأثیرگذار در نمایش های آیینی. جدول (۱۵)

عوامل تأثیرگذار در نمایش های آیینی	محتوا و نحوه اجرای نمایش	فضای نمایش	هر دو	هیچ کدام	سایر موارد	مجموع
درصد فراوانی	۴۳/۶	۱۰/۶	۴۱	۳/۹	۰/۸	۱۰۰

جدول (۱۵) نشان می دهد که ۴۳/۶ درصد افراد، محتوا و نحوه اجرای نمایش و ۴۱ درصد نیز فضای نمایش و محتوا را تواما از عوامل تأثیرگذار نمایش های آیینی می دانند. توجه به کالبد بنا در کنار محتوای نمایش، باعث تقویت مجموعه می شود. سایر مواردی که از عوامل تأثیرگذار در نمایش های آیینی دانسته شده اند، پیام آور و الگوپذیر بودن و روایت صحیح و بدون اغراق نمایشنامه ها بوده اند.

نوع فضا برای فعالیت های آیینی. جدول (۱۶)

نوع فضا برای فعالیت های آیینی	سستی	مدرن	تلفیقی از سنتی و مدرن	فرقی نمی کند	هیچ کدام	مجموع
درصد فراوانی	۳۲/۲	۸/۱	۴۰/۸	۱۶/۶	۲/۳	۱۰۰

طبق جدول (۱۶) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می دهد که ۴۰/۸ درصد افراد، فضایی مرکب از سنتی و مدرن و ۳۲/۲ درصد نیز فضای سنتی را برای فعالیت های آیینی ترجیح می دهند.

فضای برگزاری مراسم های آیینی عزاداری. جدول (۱۷)

فضای برگزاری مراسم های آیینی عزاداری	فضای روباز	فضای سرپوشیده	فرقی نمی کند	تلفیقی از آمفی تئاتر روباز و سرپوشیده	هیچ کدام	مجموع
درصد فراوانی	۲۸/۱	۱۵/۱	۲۷/۳	۲۷/۸	۱/۸	۱۰۰

طبق جدول (۱۷) نتایج در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که بیشترین درصد فراوانی مربوط به فضای روباز با ۲۸/۱ درصد و در رده بعدی تلفیق آمفی تئاتر روباز و سرپوشیده با ۲۷/۸ درصد است. در نظر گرفتن هر دو فضا، اجرای انواع مراسم عزاداری را محقق خواهد ساخت.

فضای برگزاری نمایش آیینی شبیه‌گردانی. جدول (۱۸)

مجموع	فرقی نمی‌کند	میدان شهری	فضای سرپوشیده	فضای محصور روباز	فضای روباز	فضای برگزاری نمایش آیینی شبیه‌گردانی
۱۰۰	۲۰	۲۰/۸	۱۵/۳	۱۵/۸	۲۸/۱	درصد فراوانی

طبق جدول (۱۸) بیشترین درصد فراوانی با ۲۸/۱ درصد مربوط به فضای روباز بوده و در رده بعدی میدان شهری با درصد فراوانی ۲۰/۸ درصد است و نشان می‌دهد افراد تمایل دارند نمایش آیینی شبیه‌گردانی در فضای روباز انجام گیرد. طراحی آمفی تئاتر روباز و همچنین ایجاد نوعی پلازای شهری، این نوع عملکرد را پاسخ می‌گوید.

نوع فضای تئاتر در ایجاد حس امنیت. جدول (۱۹)

مجموع	هیچ کدام	هر سه مورد	محسوریت فضایی	آمفی تئاتر روباز	سالن بسته	نوع فضای تئاتر در ایجاد حس امنیت
۱۰۰	۷/۳	۴۲/۶	۱۱/۹	۲۰/۳	۱۷/۹	درصد فراوانی

نتایج طبق جدول (۱۹) در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۱۷/۹ درصد افراد در سالن بسته، ۲۰/۳ درصد در آمفی تئاتر روباز و ۱۱/۹ درصد در فضای محصور و ۴۲/۶ درصد در هر سه نوع فضا احساس امنیت می‌کنند. یافته‌ها نشان می‌دهد که وجود هر سه نوع فضا علاوه بر تنوع فضایی بر احساس امنیت افراد نیز می‌افزاید.

نوع فضای تئاتر در ایجاد رضایت‌مندی. جدول (۲۰)

مجموع	هیچ کدام	فرقی نمی‌کند	تلفیقی از آمفی تئاتر روباز و رو بسته	آمفی تئاتر سرپوشیده	آمفی تئاتر روباز	نوع فضای تئاتر در ایجاد رضایت‌مندی
۱۰۰	۲/۳	۱۳/۲	۴۶/۵	۲۲/۳	۱۵/۶	درصد فراوانی

نتایج طبق جدول (۲۰) در ۷۵۰ پرسشنامه نشان می‌دهد که ۴۶/۵ درصد تلفیق آمفی تئاتر روباز و رو بسته، ۲۲/۳ درصد آمفی تئاتر سرپوشیده، ۱۵/۶ درصد آمفی تئاتر روباز در افراد ایجاد رضایت‌مندی می‌کند. با توجه به درصد بالای فراوانی بالای رضایت‌مندی در تلفیق آمفی تئاتر روباز و رو بسته لازم است در طراحی به تلفیق این دو فضا توجه شد.

نقش محتوا و کالبد در طراحی فضاهای نمایش آیینی با بهره‌گیری از مشارکت بهره‌برداران (مطالعات موردی: اردبیل)

نتیجه‌گیری

نتایج کاربردی حاصل از این تحقیق به شرح زیر است:

۱- بررسی در بین ۷۵۰ نفر از شهروندان اردبیلی نشان داد که علاقه‌مندی به نمایش‌های آیینی مذهبی با بیشترین میزان تمایل با ۲۸/۶ درصد در رده نخست قرار دارد. در این راستا پیشنهاد می‌شود عرصه برای برگزاری این‌گونه نمایش‌ها از جمله تعزیه و شبیه‌خوانی و همچنین نمایش‌هایی که برگرفته از آیین‌های سنتی و بومی منطقه است بازگردد.

۲- بررسی بازه زمانی صرف وقت افراد برای نمایش نشان داد که بیشترین میزان به ایام محرم با ۴۱/۶ درصد اختصاص دارد. بدین سبب پیشنهاد می‌شود تا جای ممکن در ایام محرم فضاهایی برای برگزاری نمایش‌های آیینی در نظر گرفته شود تا پاسخگوی افراد جامعه باشد.

۳- بررسی عوامل گرایش افراد به صرف وقت برای تماشای نمایش آیینی نشان داد که افراد به دلیل علاقه‌مندی، به این نوع نمایش‌ها بیشتر کشش نشان می‌دهند و علاقه‌مندی به این نوع نمایش از باورهای آیینی افراد نشأت می‌گیرد.

۴- بررسی نتایج به دست آمده نشان داد که ۶۱ درصد افراد، محتوای نمایش را علت اصلی گرایش به نمایش آیینی می‌دانند و کیفیت فضای داخلی و کالبد و فرم فضا در درجه بعدی اهمیت قرار دارد. همچنین بررسی میزان تأثیرگذاری نمایش‌های آیینی نشان داد که محتوا و نحوه اجرای نمایش با ۴۳/۶ درصد در مقایسه با فضاهای نمایش از تأثیرگذاری بالایی برخوردار است. لازم است با توجه به اهمیت محتوای نمایش، در ساخت فضاهای نمایش نیز از عناصر نمادین آن استخراج شود و به عنوان ایده‌های طراحی در فرم بیرونی و فضاهای داخلی تئاتر از آن بهره ببرند تا میزان تأثیرگذاری نمایش چندین برابر شود.

۵- بررسی‌ها نشان داد که ۴۰/۸ درصد افراد فضاهایی را که تلفیقی از سنتی و مدرن است، برای فعالیت‌های آیینی ترجیح می‌دهند. به گونه‌ای امکانات و تجهیزات مدرن در پوسته‌ای نمادین از سنت می‌تواند پاسخگوی این نوع نیاز باشد. همچنین فضاهای سنتی و قدیمی با ۳۲/۲ درصد برایشان در اولویت است. علت این اولویت را می‌توان در داشتن خاطره جمعی افراد نسبت به بناهای قدیمی و تاریخی دانست. لازم است برای حفظ بناهای تاریخی و قدیمی از جمله حسینیه‌ها، تکایا و فضاهای نمایش آیینی سنتی قدیمی اقدامات اساسی صورت گیرد تا خاطره جمعی افراد حفظ شود. بناهای تاریخی و سنتی به نوعی شناسنامه و هویت فرهنگی جامعه هستند و لازم است احیا و در صورت لزوم بازسازی شوند.

۶- نتایج حاصل از تحقیق نشان داد که فضای روباز با ۲۸/۱ درصد در اولویت اول و تلفیق فضای روباز و سرپوشیده با ۲۷/۸ درصد در اولویت دوم قرار دارد. افراد فضای روباز را بیشتر ترجیح می‌دهند. از این روی لازم است به فضاهای باز و فراخ در فضاهای شهری اهمیت داده‌شود و این‌گونه فضاها برای برگزاری نمایش‌های آیینی و انواع مراسم سنتی فراهم شود. برای برگزاری نمایش آیینی شبیه‌گردانی نیز فضای روباز با ۲۸/۱ درصد در اولویت اول قرار دارد. نتایج اهمیت فضاهای باز و فراخ را نشان می‌دهد. میادین شهری فراخ، بستری برای تعاملات اجتماعی فراهم می‌سازند و به عنوان یک میدان شهری پویا و سرزنده عمل می‌کنند و می‌توان به عنوان ظرف نمایش‌های آیینی سنتی از این فضاها بهره برد.

۷- سالن‌های سرپوشیده، آمفی‌تئاترهای روباز و فضاهای محصور در ایجاد حس امنیت و راحتی افراد تأثیرگذار است.

به عبارتی مجموعه‌هایی که تلفیقی از فضای سرپوشیده و روباز هستند در میزان رضایت‌مندی افراد مؤثر است و با توجه به اقلیم سرد و کوهستانی منطقه، تلفیق فضاهای بسته

به همراه فضای باز پیشنهاد می‌شود.

۸- بررسی عوامل گرایش و استقبال از نمایش آیینی نشان داد که ۴۳/۶ درصد افراد به مراسم‌های آیینی اهمیت می‌دهند و جزء اولویت‌های آن‌ها به حساب می‌آید و از این رو به نمایش آیینی تمایل دارند. محتوای نمایش با ۴۱ درصد از اولویت بالاتری نسبت به کیفیت فضا قرارداد. مکان و موقعیت قرارگیری فضای نمایش نیز در درجه دوم اهمیت است و لازم است مکان‌های مطلوب برای این گونه نمایش‌ها در نظر گرفته شود.

۹- موقعیت قرارگیری فضاهای نمایش با درصد فراوانی ۳۶/۴ درصد در محلات اصلی و تأثیرگذار و با ۲۷ درصد در مرکز شهر پیشنهاد می‌شود. از آنجایی که مراکز شهر بار ترافیکی بالایی دارند محلات اصلی و شاخص در اولویت هستند.

محدودیت‌ها و پیشنهادهای پژوهش

۱- از موانع و مشکلات فضاهای نمایش می‌توان به کمبود و در مواقعی نبود سالن با امکانات مجهز ۱۷/۴ درصد، عدم تبلیغات کافی ۱۶/۴ و نبود گروه‌های حرفه‌ای نمایش اشاره کرد.

۲- از پیشنهادات این تحقیق می‌توان به سرمایه‌گذاری دولت و بخش خصوصی ۳۶/۹ درصد و اجرای مراسم‌های آیینی و بومی منطقه ۲۷/۳ درصد و تلفیق با فعالیت‌های جنبی و خدماتی ۱۴/۵ درصد برای رونق بیشتر و ارائه خدمات بیشتر به شهروندان اشاره کرد.

۳- نمونه‌گیری در این تحقیق به صورت تصادفی بود و پیشنهاد می‌شود در تحقیقات بعد دامنه آن گسترش یابد تا نتایج به دست آمده برای تمامی اقشار قابل تعمیم باشد.

۴- این تحقیق، تنها در میان شهروندان اردبیل انجام گرفته است و پیشنهاد می‌شود در تحقیقات آتی، شهرهای دیگر نیز مورد ارزیابی قرارگیرند تا بتوان نتایج تحقیق را تعمیم داد.

۵- راهکارهای پیشنهادی با توجه به ویژگی‌های بستر سایت و خصوصیات شهر اردبیل ارائه شده است. لازم است تحقیقات آتی گسترش یافته و راهکارها و پیشنهادات مطابق با شرایط و نیازهای تحقیق ارائه شود.

نقش محتوا
و کالبد در
طراحی فضاهای
نمایش آیینی
با بهره‌گیری از
مشارکت بهره
برداران
(مطالعات
موردی: اردبیل)

منابع

- اولناروس، آدام. (۱۳۶۳) **سفرنامه اولناروس**، احمد بهپور، سازمان انتشاراتی و فرهنگی ابتکار، تهران
- بازرگان، عباس، سرمد، زهره و حجازی، الهه. (۱۳۷۶) **روش‌های تحقیق در علوم رفتاری**، نشر آگاه، تهران
- براکت، اسکار. (۱۳۶۶) **تاریخ تئاتر جهان**، هوشنگ آزادی‌ور، انتشارات مروارید، تهران
- ثمنی، نغمه و خزایی، محمد. (۱۳۸۲) آیین و ادبیات مقدمه‌ای بر خاستگاه هنر نمایش، **کتاب ماه هنر**، فروردین و اردیبهشت ۱۳۸۲، صص ۷۰-۸۵.
- ترابی طباطبایی، سید جمال. (۱۳۸۷) **آثار باستانی استان اردبیل**، انتشارات مهد آزادی، تبریز
- رشیدی، صادق. (۱۳۹۱) تقابل فرهنگ و طبیعت در آیین تعزیه، **مجله علمی پژوهشی مطالعات فرهنگ - ارتباطات**، سال سیزدهم، شماره ۱۷
- صادقی، قطب‌الدین. (۱۳۷۳) مدخلی بر نمایش آیینی، **فصلنامه هنر** ۱۳۷۳ شماره ۲۶
- عالم، سارا، وزیری، وحید و رضایی شریف، علی. (۱۳۹۵) عوامل مؤثر بر ارتقا پیوند اجتماعی شهروندان با طراحی تئاتر آیینی در محیط‌های شهری (مطالعات موردی: اردبیل)، **فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات فرهنگ - ارتباطات**، سال هفدهم، شماره ۳۵، صص ۲۱۵-۱۹۱
- کوچک‌زاده، رضا. (۱۳۹۱) پیوستگی دو سویه نمایش‌های سنتی ایران با جامعه ایرانی، **نشریه جامعه‌شناسی هنر و ادبیات**، سال ۴، شماره ۲، پاییز و زمستان ۱۳۹۱، صص ۹۷-۱۱۴
- نادری، اتابک. (۱۳۷۴) **سیر نمایش در اردبیل**، نشر رخ، اردبیل
- ناظرزاده کرمانی، فرهاد. (۱۳۸۱) معنا در نمایشنامه و نمایش، **فصلنامه هنر، ویژه هنر و معنا**، شماره ۴۵، ص ۹۷.
- نصری‌اشرفی، جهانگیر و عباس شیرزادی آهو دشتی. (۱۳۸۸) **تاریخ هنر ایران**، انتشارات آرون، تهران
- همایون، محمدهادی، یوسفی، سیدجواد یوسفی و امینی‌هرندی، رضا. (۱۳۹۴) دلایل و انگیزه حضور مخاطبان در تئاترهای طنز و عامه‌پسند سطح شهر تهران، رویکردی مردم‌نگارانه، **مجله علمی پژوهشی مطالعات فرهنگ - ارتباطات**، سال شانزدهم، شماره ۳۱.
- هومن، حیدرعلی. (۱۳۷۳) **شناخت روش علمی در علوم رفتاری** (پایه‌های پژوهش)، نشر پارسا، تهران
- صفری، بابا. (۱۳۷۰) **اردبیل در گذرگاه تاریخ**، جلد اول، انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل

and even remodeling of theaters will enhance the quality of these spaces, thus helping to preserve, enhance, and transmit traditional ritual displays to future generations.

Keywords: ritual theater, theater space, content, contentment

The role of content and form in designing ritual theater spaces using the participation of users (Case Study: Ardabil)

Vahid Vaziri

Department of Architecture, Ahvaz Branch, Islamic Azad University, Ahvaz, Iran and Assistant Professor, Faculty of Architecture, Department of Architecture, Mohagheghe Ardabili University, Ardabil, Iran

Sara Alem

Department of Architecture, Ahvaz Branch, Islamic Azad University, Ahvaz, Iran

Ali Rezaei Sharif

Department of Counseling, Ahvaz Branch, Islamic Azad University, Ahvaz, Iran and Associate Professor, Department of Counseling, Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran

Abstract

Ritual theater have long played an important role in promoting the culture and identity of individuals in the community, and since all rituals have a rhetorical form, they require appropriate and high-quality spaces to convey their content to a successful audience. However, given the importance of the audience in the field of theater and especially the ritual performances that were directly related to the audience, in this study, the audience was used to design the play spaces and the degree of satisfaction of the audience with the quality of the spaces so that the viewers could enjoy the quality of the spaces. To show promoting their liking and audience satisfaction. The purpose of this study is to examine the viewpoints of audiences regarding the type and quality of play spaces, especially in ritual performances. Initially, interviews with experts in the field of art and drama as well as design and architecture experts were extracted and the main design criteria were extracted. Then the information was collected by random sampling from 750 Ardabil citizens. The results showed that outdoor play spaces, location, combination of traditional and modern architecture, integration of traditional and modern materials, display content and other environmental factors had a significant effect on people's satisfaction with the show. Applying these ideas to the construction

the emergence of metaphysical forces (ghosts, devils, spirit, etc.). For this purpose, a descriptive - analytical method is used. Research data were collected using theoretical and observational library methods. The main purpose is to find and suggest ways to show metaphysical forces and create fury and fear in the audience using the Light Design that are important in building theater on stage. The most important findings and results of the research indicate that there is a solution for theater of horror in light design. The summary of these elements are: Correct choice of play where there is a theme for horror, Creating a suspension in the atmosphere and applying environmental factors, ascending from ignorance to cognition, apprehension, fear, panic and then keeping the atmosphere of fear, Creating meaning through the game of difference and repetition and conditioning of the audience, Proper use of the basics and design elements, lines, shapes, colors and realizing the full potential of the show's execution and new tools.

Keywords: Light Design, Horror Theatre, Elements of Horror, The Genre of Horror

Practical Strategies of Light Design for Performing Horror Theater

Mohamad Hashemian

M.A. of Directing Theater, Farabi International Campus, University of Art, Tehran, Iran

Narges Yazdi

Member of Cinema & Theater Faculty, University of Art, Tehran, Iran

Abstract

Horror is one of the most popular genres which is rooted in literature and has enjoyed a serious presence since the beginning of cinema. Theater has also tried to catch up with cinema in this regard. However, cinema has always outstripped theater with the aid of more technologies. When we speak of “Horror” as a genre, we are often referring to the whole range of feelings connected to the emotion of horror, as well as dread, discomfort, revulsion, fear, and terror. Of course this is not the same fear one feels when faced with a real-life fright, but the same emotional working we feel when we cry at a tragedy or laugh at a comedy. In the case of horror, that artistic emotion is fear. Horror covers the waterfront in subject and style, but what its many different manifestations have in common is an ability to tap into our subconscious like no other genre. Horror stories have always been a way of addressing our deepest fears and desires, those ideas and emotions it might not always be possible for us to articulate even if we wanted to. Horror is thus a genre that is always ready to address the fears of the audience, these being fuelled by events and concerns on an international and national level. Horror has always made use of new strategies to be effective in performance over the years, which has resulted in more popularity among audiences. In supernatural fiction, the soul often takes the form of a ghost or spirit, whose unearthly and immaterial nature provides eloquent and terrifying rebuttal to those who claim that all that exists is what can be seen, heard, or felt. This ghost exists in a liminal space, poised somewhere between the physical world of flesh and blood and the (presumed) afterlife of pure spirit. The present study was conducted to explore practical ways to Light Design the theater of horror. The horror in question is the psychological- psychological horror that is caused by

of using technology in stage design can be implemented in Iranian theater? And what are the advantages and disadvantages of this type of utility?

The research method used is descriptive-analytical and data collection has been used from all valid library sources. Interviews of notable directors were examined and through this, conceptual codes were extracted via Atlasi software. The findings of this study explain the ten effective factors which increases the audience's connection with virtual theater: "sense of impossibility", "environmental fluidity", "color and image quality", "scale and arrangement of space", "variety of scenes", "light quality", "imaginativeness", "sound", "speed of movement" and finally "sense of timelessness".

Keywords: Virtual Reality, Staging, Virtual Theater, Austin Wang

The Influence of the Virtual Reality in Creating Theater's Stage Design Based on Austin Wang works

Sara Noori

PhD student, Art Faculty of Islamic Azad University, Central Tehran Branch
(PhD thesis)

Mohamad reza Sharifzadeh

Associate Professor, Faculty of Arts, Islamic Azad University of Central
Tehran

Abstract

Austin Wang, Taiwanese stage designer, is well-known for his skillfulness in applying a minimal approach in creating a virtual environment which function as the major elements of a story. This approach has transformed the audience feedback in modern era, enabling the process of alternating reality with virtual reality signs. On the other hand, it has provided the audience with the opportunity of being noticed with high participation and few limitations. A great many directors, actors, spectators believe that stage designing of virtual theater draws too much attention, and artificial staging diminishes the tie between the audience and the drama. Given that every work of art and literature is required to convey information and emotions to the audience by demonstrating different dimensions of the work, the present study, based on Austin Wang's work on stage design, seeks to explore and assess these two positive/negative expansions as well as other effective factors in connecting the audience with stage design while using virtual reality. The research assumption is that; Using the effective factors of virtual reality in theater staging due to being virtual, not only does not cause problems in the audience's relationship with the performance, but also makes it feasible to communicate more effectively with the audience. The research method in this article is qualitative/content analysis with a directional approach. The main question is how to use virtual reality in staging to create a more effective relationship between the audience and the performance? This research also seeks to find solutions for the effective use of staging using virtual reality in Iranian theater. And in this regard, it attempts to find a solution as to how different ways

The effect of space and stage design on the mise-on-scene in Robert Wilson's performance

Masoud Delkhah

Professor, Department of Directing Theatre, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

Parisa Abtin

MA in Directing Theatre, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

Abstract

This thesis is about the influence of space and stage design on the mise-en-scene in Robert Wilson's performance (1941-) as a designer of interior decoration, sculptor, architect, theater director and one of the most influential a contemporary theater avant-garde. Wilson is looking for a form of "Visual Theater" that all of the elements of the performance have same importance. In this regard, the formation of this sample of the theater with this approach to more understanding space in theater and also its effect to title complete section of the design elements is needed to better understand the work of the director/ stage designer. The purpose of this research is checking process of the formation of the theater centered on space, stage design, how it effect on the mise-en-scene and parallels with actor as a part of the designed space

As a result, the study tries to achieve a new definition of the concept of the space and stage design and mise-on-scene in the theater, according to Robert Wilson's approach.

Key words: Space, Stage Design, Mise-on- scene, Robert Wilson, Visual Theater

Abstract

paid less attention, some tricks and changes in stories and in texts of joyous plays are presented for the first time. It is hoped that the findings of this study will be effective in identifying the ambiguous history of Iranian joyous performances and will be used by play writers who are looking to revive and modernize these dramatic genres.

Key words: imitation, theatre, Pahlavi era, tradition, modernity, playhouse

Transformation of Iranian Comedy in the Face of Modernism

Mohammad Hossein Naserbakht

Assistant Professor of Cinema Theater Faculty, Art University, Tehran, Iran

Abstract

The present study, considering the need for the analytical study of the evolution of traditional Iranian plays, investigates the effects of social, political and cultural developments on the Iranian imitation ceremonies in the Pahlavi era, a period that has been less considered by scholars in this field, and seeks an answer to this question: What are the influences of the prevailing social and political conditions and cultural developments of this period on the stories and the way of performing the imitation ceremonies? So for this reason; Sociological analysis of documents, especially recorded texts, left over from joyous ceremonies in its various forms, some of which were recorded in the Performing Arts Documentation Center in the Shahr Theater Library, some have been documented by previous researchers in this field, and some have been acquired from personal archives. This study, identifying and analyzing the changes and developments that have taken place in the stories and the way of performing various types of traditional joyous ceremonies in this period, in the end concludes that: During this period, traditional joyous performances experienced their short peak time along with the demands of that time and then declined and even some of its genres - such as Siah bazi - at times have been considered as a serious competitor to the imported theaters in European-style theaters. Accordingly, based on the conditions and suggestions of the time, the interested topics and situations of the audience and social orders, and sometimes with the support of the government, in choosing stories to perform in homes and theaters and using comedy tricks and techniques, received changes and developments according to time and audiences' demands and sometimes under the influence of imported theater. But despite the effort by those involved in joyous performances due to the tendency of the Pahlavi government and the desire of society to modernize and the loss of natural grounds for the growth and development of ceremonies, gradually began its decline and in the late Pahlavi era had a very bad situation. In addition, in this article, due to the researcher's access to the documents which have

Abstract

۱۵۸

Dramatic actions from the perspective of James Thomas in the story of Prophet Moses (ع)

Mohammad Ali Khabari

Associate perofessor of: Jahad Danashgahi, Tehran, Iran

Mahdi jozi

MA dramatic literature, IRIB University, Qom, Iran

Abstract

The stories and tales of the Holy Quran have dramatic aspects (drama) and can be examined from dramatic aspects. The word drama in Greek simply means action. Action is the most important element of drama, which is fundamentally different from other literary works. James Thomas is one of the theorists who analyzes the text of the play based on the form and method of formalism. In his view, the formalist analysis of the play was subject to Aristotelian principles and practices that sought to analyze Aristotle's poetics. In his view, the formalist analysis of the play was subject to Aristotelian principles and practices that sought to analyze Aristotle's poetics. Physical activity is expressed in four forms: entry and exit, mezzanine, use of special equipment and special physical activities, and psychological action in the form of confession, order, and plans.

This research seeks to examine the physical and psychological actions in the story of Prophet Moses (ع) And it seeks to answer the question of whether the story of Prophet Moses (ع) has physical and psychological actions? And what are these actions?

The research method in this research is information analysis as inductive-interpretive and descriptive-analytical method.

After the investigations, we come to the conclusion that the story of Prophet Moses (ع) has physical and psychological actions. And we can refer to the most important physical actions such as the entry of exits such as the arrival of Prophet Moses in Pharaoh's palace. Mezzanine in the box of Prophet Moses when she was a baby in the Nile . The use of special equipment such as canes and special physical activities such as defeating the ship by Hazrat Khidr and the most important psychological actions, orders such as Pharaoh's order to the magicians to confront Prophet Moses , Confessions, such as Qarun's confession, point to his mistakes, and plans such as Pharaoh's wife Asiya's plan to keep Moses.

Keywords: Quran, Moses' story, play, physical action, psychological action



Abstract

Contents

Editorial	9
Dramatic actions from the perspective of James Thomas in the story of Prophet Moses (ع)	
Mohammad Ali Khabari, Mahdi jozi	13
Transformation of Iranian Comedy in the Face of Modernism	
Mohammad Hossein Naserbakht	35
The effect of space and stage design on the mise-on-scene in Robert Wilson’s performance	
Masoud Delkhah, Parisa Abtin.....	61
The Influence of the Virtual Reality in Creating Theater’s Stage Design Based on Austin Wang works	
Sara Noori, Mohamad reza Sharifzadeh	79
Practical Strategies of Light Design for Performing Horror Theater	
Mohamad Hashemian, Narges Yazdi	105
The role of content and form in designing ritual theater spaces using the participation of users (Case Study: Ardabil)	
Vahid Vaziri, Sara Alem, Ali Rezaei Sharif	133

Theater Quarterly

Issue 77 / Summer 2019

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**
(Assistant Professor, Azad Islamic University, Tehran Central Branch)
- 8.Nasrollah Ghaderi**
(Researcher)

Excutive Manager: Dr. Mehdi Nasiri
Executive Administrator: Marjan Samandari
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