به نام خداوند بخشنده مهربان

فصلنامه علمی ـ پژوهشی تئاتر
شماره هشتاد و هشت / بهار هزار و چهارصد و یک

صاحب امتیاز : انجمن هنرهای نمایشی ایران
مدیرمسئول: دکتر قادر آشنا
سردبیر: دکتر سید مصطفی مختاباد

اعضای هیات تحریریه:
۱. دکتر فرهاد ناظرزاده‌کرمانی
(استاد، دانشکده‌هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه‌تهران)
۲. دکترسید مصطفی مختاباد
(استاد، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس)
۳. دکتر محمود عزیزی
(استاد، دانشکده‌هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه‌تهران)
۴. دکتر فرزان سجودی
(استاد، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر)
۵. دکترمحمدباقر قهرمانی
(دانشیار، دانشکده‌هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه‌تهران)
۶. دکتر بهروز محمودی‌بختیاری
(دانشیار، دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس‌هنرهای‌زیبا، دانشگاه‌تهران)
۷. دکتر محمدجعفر یوسفیان‌کناری
(دانشیار، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس)

مدیر داخلی: دکتر مهدی نصیری
دبیر اجرایی : مرجان سمندری
ویراستار فارسی: مهسا بزرگی
ویراستار انگلیسی: آی‌سان نوروزی
مدیر هنری: شیما تجلی
اشتراک: علیرضا لطفعلی

سامانه دفتر پژوهش و انتشارات نمایش: www.namayesh.org
تصویر جلد: تپانچه خانوم، کارگردان شهاب حسین‌پور، تئاترشهر چهارسو ۱۳۹۵، عکس: فهیمه حکمت‌اندیش
لیتوگرافی، چاپ و صحافی: چاپ کوثر
خیابان شهید قدوسی، ابتدای سبلان شمالی، پلاک ۱۸. (۸۸۴۲۹۵۵۳)

قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

نشانی: تهران، خیابان شهریار، خیابان هانری کربن، کوچه مهبد، پلاک ۱۰، انتشارات نمایش
تلفن: ۶۶۷۵۴۶۹۶
www.quarterly.theater.ir **نشانی الکترونیک**: ft.drama@gmail.com
استفاده از مطالب فصلنامه با ذکر ماخذ آزاد است.

این فصلنامه به استناد مجوز شماره ۳٤۳٤/ ۱۲٤ به تاریخ ۸۸/۷/۸ اداره کل مطبوعات داخلی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی منتشر می‌شود و براساس مجوز شماره ۱۳۷۲۳۲/ ۱۸/ ۳ مورخ ۹۳/۷/۱۸ وزارت علوم و تحقیقات و فناوری از شماره ٥٦ (بهار ۱۳۹۳) دارای درجه علمی پژوهشی است.

این نشریه در پایگاه Sid و ISC نمایه می‌شود.

راهنمای تهیه و شرایط ارسال نوشتارهای علمی در فصـــلنامه تئاتر

براساس این فراخوان محققان و پژوهشگران می‌توانند مقالات خود را منطبق با شیوه‌نامه ارائه شده تهیه و به صورت کامل همراه با چکیده و عنوان انگلیسی به نشانی اینترنتی ft.drama@gmail.com ارسال کنند.

همچنین اعلام می شود که تحریریه فصلنامه تئاتر از پذیرش مقالاتی که براساس شیوه‌نامه تهیه نشده باشند یا کم و کاستی داشته باشند معذور خواهد بود.

راهنمای تهیه و شرایط ارسال نوشتارهای علمی در فصلنامه تئاتر

۱- مقاله به ترتیب، شامل چکیده (حداکثر ۸-۱۲ سطر و تا ۳۰۰ کلمه)، کلیدواژه‌ها (حداکثر تا هفت کلمه)، درآمد، بحث و بررسی و نتیجه‌گیری باشد. فصلنامه از پذیرش مقاله‌های بلند (بیش از ۲۵ صفحه A۴) معذور است.

۲- رسم الخط فصلنامه، براساس دستور خط مصوب فرهنگستان زبان و ادب فارسی است (آخرین ویرایش). رعایت نیم فاصله در تایپ مقالات الزامی است. تمام مراحل تایپ ،نمونه خوانی و تصحیح پس از تایید مقاله بر عهده فصلنامه خواهد بود.

۳- مشخصات نویسنده یا نویسندگان (نام و نام خانوادگی، مرتبه علمی، نام دانشگاه یا مؤسسه محل اشتغال، نشانی، تلفن و دورنگار) در صفحه جداگانه ذکر شود.

۴- ارسال چکیده انگلیسی (حداکثر ۸-۱۲ سطر)، در صفحه‌ای جداگانه، شامل عنوان مقاله، نام نویسنده / نویسندگان، مؤسسه / مؤسسات متبوع و رتبه علمی آنان الزامی است.

۵- منابع مورد استفاده در متن (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 مورب و سیاه، قلم شماره ۱۱) نام و نام خانوادگی مترجم. جلد، نوبت چاپ، محل نشر، ناشر. مقاله منتشر شده در نشریه: نام خانوادگی، نام (سال انتشار) عنوان مقاله نام نشریه (حروف مورب و سیاه، قلم شماره ۱۱) دوره

(شماره نشریه). شماره صفحات.

مقاله ترجمه شده در نشریه: نام خانوادگی، نام. (سال انتشار). عنوان مقاله نام و نام خانوادگی مترجم. نام نشریه (حروف مورب و سیاه، قلم شماره ۱۱) دروه (شماره نشریه). شماره صفحات.

پایگاه‌های اینترنتی: نام خانوادگی، نام. (سال انتشار مقاله). عنوان مقاله. نام نشریه الکترونیکی (با حروف مورب و سیاه، قلم شماره ۱۱) دوره. تاریخ مراجعه به سایت.

«نشانی دقیق پایگاه اینترنتی»

۶- در مورد مقالاتی که از پایان‌نامه استخراج شده‌اند ذکر نام استاد راهنما به عنوان نویسنده دوم و نویسنده مسئول مقاله ذکر شود و در مورد مقالاتی که به صورت مشترک توسط بیش از یک پژوهشگر تألیف شده است ذکر نام نویسنده مسئول الزامی است.

۷- ارجاعات در متن مقاله، بین پرانتز (نام خانوادگی، سال: شماره صفحه/ صفحات) نوشته شود. در مورد منابع غیر فارسی، همانند منابع فارسی عمل شود و معادل لاتین کلمات در پایان مقاله بیاید. نقل قول‌های مستقیم بیش از چهل واژه به صورت جدا از متن با تو رفتگی (نیم سانتی‌متر) از طرف راست (با قلم شماره ۱۲) درج شود.

۸- نام کتاب‌ها در داخل متن به صورت سیاه و مورب (قلم شماره ۱۱) و نام مقالات، در داخل گیومه قرار گیرد.

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

۱۰- پذیرش مقاله مشروط به تأیید شورای نویسندگان است. تأکید می‌شود که مقاله نباید در هیچ یک از مجله‌های داخل یا خارج از کشور و یا در مجموعه مقاله‌های همایش‌ها چاپ شده باشد. نویسنده / نویسندگان موظف‌اند در صورتی که مقاله آنان در جای دیگری چاپ و یا نامه پذیرش چاپ آن صادر شده است، موضوع را به اطلاع دفتر فصلنامه برسانند.

۱۱- فصلنامه تئاتر فقط مقاله‌هایی را می‌پذیرد که به زبان فارسی بوده، در زمینه نظریه و نقد تئاتر و حاصل پژوهش نویسنده / نویسندگان باشد.

۱۲- فصلنامه در ویراستاری ادبی مقاله، بدون تغییر محتوای آن آزاد است. ضمناً از پذیرش مقالاتی که راهنمای ویرایش فصلنامه در آنها رعایت نشده است، معذوریم.

۱۳- چکیده انگلیسی مقاله پس از تایید، ویرایش خواهد شد و ویراستاری ادبی آن برعهده فصلنامه است.

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

۱۵- تمامی پی‌نوشت‌ها در پایان مقاله بیاید و تمامی پا صفحه‌ها به انتهای مقاله انتقال داده شود.

۱۶- اسامی اشخاص (نمایشنامه‌نویس، کارگردان، نظریه‌پرداز و...) Italic بشود. تمامی عنوان‌ها (عنوان کتاب، نمایشنامه، نمایش، فیلم...) بولد شود.

ارجاعات دورن متنی از منابع ترجمه نشده فارسی به صورت فارسی نوشته شود و اسامی و منابع مقالات و کتاب‌های ترجمه نشده هم به زبان فارسی قید شود.

متن اعراب گزاری (فتحه، ضمه، تشدید و...) شده نباشد.

۱۷- دریافت مقاله در این فصلنامه منحصراً از طریق نشانی ft.Drama@gmail.com صورت می‌گیرد.

فهرست

سخن سردبیر **۹**

زمینه‌های اجتماعی ظهور عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری ایران
مرضیه برزوئیان، محمدرضا خاکی ۱۳

انعکاس اندیشه‌های کیرکگارد در برگزیده آثار نمایشی ژان‌پل‌سارتر
محمدحسین بنایی‌کشتان، سیدصادق زمانی، ناصر آقایی ۳۵

ارائه الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده بنیاد
آرزو حسینی‌اقبال، حمیدرضا حسینی‌دانا، بی‌بی‌سادات میراسماعیلی، افشین محمدی ۵۳

پیوند اگزیستانسیالیسم و تئاتر شکل‌گرا براساس اندیشه‌های مرلوپونتی در فرم و ساختار؛ با نگاه به اجرای سمفونی‌هانتون اثر جیمز تیری
شقایق فرج‌اله، مهرداد رایانی‌مخصوص ۹۱

نمایش‌های فشن انتقادی ویکتوراند رولف به مثابه اجرای عروسکی؛ با نگاهی به نظریه‌ی مارک جانسون
سیده‌زهرا کشفی ۱۱۵

واکاوی سازوکار تئاتر کاربردی در امر آموزش (مورد مطالعاتی: آموزش زبان به‌روش تی‌پی‌آر)
دلارام فرهناک، غزل اسکندرنژاد، حامد اصغرزاده ۱۳۵

سخن سردبیر

با ظهور جهان مدرن و دنیای پسامدرن، خلق فضاهای دیجیتالی، ایجاد دنیای مجازی، قاره شیشه‌ای و علاوه بر آن غلبه گفتمان‌های ساختارشکنانه مدل‌های مفهومی جدید هنری، به‌طور طبیعی شاهد دگردیسی بزرگی در ذهنیت مخاطب امروز هستیم. در این وضعیت ناپایدار سیال و شالوده‌شکنانه، هنرهای کهن از جمله تئاتر با بحران هم‌زمان‌سازی و تطبیق‌پذیری مواجه هستند. به‌واقع این هنر با همه‌ی پشتوانه‌ی غنی و بی‌نظیر ادبی، خلاقه، تئوریک و عملی، در حوزه‌های ادبیات‌نمایشی، تاریخ نمایش، نقد، تحولات زاینده صحنه و تماشاگر، امروز با بحران مخاطب، عصری‌سازی و خلاقیت نوپدید مواجه است. اگرچه هنر تئاتر برای برون‌رفت از این گم‌گشته‌گی، راه‌های متنوعی را درنوردیده است؛ چنان‌که با گام‌نهادن در وادی پژوهش‌های جدید و مطالعات آزمایشگاهی بینارشته‌ای هنری و فرارشته‌ای، اهتمام بر پایداری و حیات‌مداری تاثیرگذارتری دارد. حتی با خلق و برساخت سبک‌ها و پارادایم‌های رنگارنگ، از سوی نظریه‌پردازان به نشانه‌های دقیقی از تغییر در بیان مفاهیم روان‌شناسانه و زیباشناسانه از جامعه و مردم دست یازیده که خود بیان‌گر توانش و قدرت نواندیشی صحنه‌ای و مخاطب‌پذیری در رد، عدم پذیرش کهنه‌گی، شیفتگی و اشتیاق به طرحی نو، قدرت بالای هم‌سازی با شرایط نوظهور است که همان تعبیر حافظ بزرگ است:

«بیا تا گل برافشانیم و می در ساغر اندازیم
فلک را سقف بشکافیم و طرحی نو در اندازیم»

اما سرعت شگفت‌انگیز تحولات اجتماعی و ذهنی، هنری و فرهنگی، نه‌تنها در جهان توسعه‌یافته، بلکه در کشورهای درحال توسعه، شاید این تلاش‌های سازنده را به ناکامی کشانده است. چه‌بسا زنگ خطر بی‌رمقی هنرهای تک‌سلولی چون تئاتر برای پایداری و

حیات‌مداری در کنار همه‌ی کوشش‌ها به صدا در آمده است. دلیل آن‌هم روشن است؛ زیرا تئاتر برای بقا و شکوفایی به بستر و بافت و باغچه خود نیاز دارد. اپستیمه یا همان ساختار دانایی هر پدیده‌ای ابدی نیست. درنتیجه برای بقاء باززایی و برساخت در هر دوره‌ای نیاز است. درغیراین‌صورت دود خواهد شد. ناگفته پیداست که در جهان امروز بیشتر جوامع در زمانی کوتاه به‌دلیل پیروی از موج توسعه و نوگرایی به ساختارزدایی از هنرهای قدیم و سنن زیبا و کهن دست زده‌اند. درنتیجه ریشه‌های هنرهای کهنی چون تئاتر با همه‌ی نوگرایی دچار سستی شدید شده است. درواقع بسترهای بارور و زیبای تئاتر در این جابه‌جایی با سرعتی عجیب، نحیف و شکننده گردیده است. به‌صورتی‌که قدرت زاینده‌گی و ارتباط تاثیرگذارتر با زمانه را به رسانه‌ها و فضاهای جدید واگذار نموده است. درواقع این‌که جوامع با تغیر ذهنی و عینی دچار دگردیسی شگفت‌انگیزی شده‌اند، واقعیتی انکارناپذیر است که دیگر نیازی به مطالعات جامعه‌شناختی میدانی با رویکرد هنری ندارد. در چنین وضعیتی امر ایستایی و وادادگی هنرهای ظریفه چون نمایش اجتناب‌ناپذیر است.

با چنین چشم‌اندازی از وضعیت تئاتر در جهان امروز، به‌ناچار باید دیده بر تجربه سایر ملل در چگونگی حفظ و پایداری تئاتر خودی بدوزیم و با نگاه بر سرمایه و موجودی نمایش در ایران، به‌نحوی روی بر برساخت آن اندیشه ببریم. درآن‌صورت نمایش ایرانی در کنار بهره‌مندی از فرمول‌های جهانی جهت توسعه‌ی پایدار، باتوجه به زمینه‌های قدرتمند سنن نمایشی بومی زایا خواهد گشت. درواقع زنده‌مانی نمایش ما راه نجاتش در درون خودش موجود است. اگر هنرمند ایرانی به قلمرو جادویی زبان نمایش بومی و حس زیباشناسانه‌ی ایرانی وصل گردد، طبیعی است که هم‌پای تحولات عصری، راه نجات هویدا می‌گردد.

زمینه‌های اجتماعی ظهور عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری ایران

مرضیه برزوئیان
محمدرضا خاکی (نویسنده مسئول)

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۹/۱۳
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۲/۱۸

زمینه‌های اجتماعی ظهور عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری ایران

مرضیه برزوئیان

دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

محمدرضا خاکی

دانشیار گروه کارگردانی نمایش، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

این مقاله برگرفته از رساله دکتری خانم مرضیه برزوئیان باعنوان «جامعه‌شناسی تحول آیین‌های سوگواری ایران در تعزیه» در رشته پژوهش هنر دانشکده هنر؛ دانشگاه تربیت مدرس؛ به راهنمایی دکتر محمدرضا خاکی و مشاوره دکتر فرهاد مهندس‌پور می‌باشد.

چکیده

آیین سوگواری در ایران، تنها آیینی بوده که درطول تاریخ و در مسیر تحول، در دوره قاجار، بدل به نوعی از نمایش آیینی، با هویت ملی و مذهبی شده است. با همه مناقشاتی که بر سر خاستگاه و تاریخ دقیق اجرای اولین تعزیه‌ها وجود دارد، به نظر می‌رسد اصل تاریخ تکوینی، در موضوع نمایشی شدن آیین‌های سوگواری تا تبدیل شدن آن به تعزیه، رویکردی قابل قبول ومنطقی باشد. تاریخ پر فرازونشیب آیین‌های سوگواری در ایران، رابطه مستقیمی با شرایط حاکم بر دوره‌های تاریخی نشان می‌دهند. از آنجا که آهنگ تکامل زیباشناختی این آیین‌ها، به‌واسطه رسمیت تشیع، از دوره صفویه آغاز می‌شود، دامنه تاریخی این پژوهش دوره صفویه تا زندیه است که زمینه‌ساز ظهور اولین نمایش‌های آیینی تعزیه بوده‌اند. این پژوهش در پی پاسخ به این پرسش است که: چه عوامل اجتماعی و سیاسی موثر در پیدایی ویژگی‌های نمایشی در آیین‌های سوگواری رسمی در ایران بوده‌اند؟ روش تحقیق، تاریخی ـ توصیفی و نتیجه اولیه مبین این امر است که ظهور مختصات نمایشی در آیین‌های سوگواری در دوره صفویه، بخشی از فرایند توسعه و گسترش تبلیغاتی این آیین‌هاست که دولت صفوی در راستای کسب اقتدار و مشروعیت به کار بسته‌بود و این روند در دوره زندیه به واسطه آزادی عمل و قریحه توده‌ها، با تداخل عناصر روایت و داستان و شخصیت‌پردازی، آیین‌های سوگواری را به اشکال نمایشی نهایی، نزدیک کرد.

واژگان کلیدی: آیین‌های سوگواری در ایران، آیین‌های سوگواری دوره صفویه، آیین‌های سوگواری دوره افشاری، آیین‌های سوگواری دوره زندیه، تعزیه

درآمد

تعزیه در معنای نمایشی، نمادین و متکامل خود، منسوب به دوره قاجار است و به معنای خاص کلمه در دوره قاجار پدیدار شد؛ از یک طرف مدرکی دال بر شکل نهایی تعزیه دوره صفویه در دست نیست؛ از سوی دیگر، در دوره زندیه ناگهان با شگردهای نمایشی آیین‌های سوگواری برمی‌خوریم. با در نظر گرفتن ممنوعیت‌های دوره افشاری و کوتاهی مدت حکومت زندی، برای پژوهشگران این فرض دشوار به نظر می‌رسد که این تحولات بی‌سابقه، محصول ناگهانی دوره زندیه باشد. به‌ویژه آنکه اجرای برخی داستان‌های منتسب به واقعه عاشورا (مثل *عروسی قاسم*) به لحاظ سندیت تاریخی مورد تردید است و اصولا جزء تعزیه‌های فرعی و متاخر به حساب می‌آید که در دوره زندیه اجرا می‌شده است. داستان‌هایی از این دست نشان از قدمت فراتری برای اینگونه عزاداری‌های نمایشی دارد. این مرحله تاریخی از سیر تحولات آیین‌های سوگواری، همواره در میان پژوهشگران تعزیه درباره مبداء زمانی شکل‌گیری تعزیه اختلاف نظر ایجاد کرده است.

اشاراتی از چند نویسنده ایرانی وجود دارد که براساس آن، برخی پژوهشگران اولین تعزیه‌ها را به دوره صفویه نسبت می‌دهند. *عنایت‌الله شهیدی* چنین نتیجه می‌گیرد که در دوره *کریمخان زند* تعزیه به مرحله تخصص و تبحر رسیده بوده و طبعا ریشه تخصص و تجربه را باید در دوره‌های پیش از زندیه جست‌وجو کرد.

از طرفی، *محمدجعفر* محجوب که تعزیه را محصول دوره صفوی قلمداد کرده، بعدها می‌نویسد:

«...در مقاله قبلی‌ام گفتم که تعزیه احتمالا در اواخر دوره صفوی پدید آمد. با این همه با آنکه هیچ‌گاه در طول این سال‌های گذشته، از این تحقیق بازنایستاده‌ام، نه قادر به کشف نشان واضحی از تعزیه یا متنهایی متعلق به آن دوره شده‌ام و نه چیزی از آن شنیده‌ام. از آثار شاعران دوره صفوی آثاری در اختیار داریم، حتی قصه‌های عامیانه‌ای از این دوره به ما رسیده‌اند. با این حال هیچ نشانی از تعزیه در آن میان به چشم نمی‌خورد» (محجوب، ۱۳۸۴:۱۷۱).

نصرالله فلسفی با استناد به رساله‌ای خطی، تعزیه را ابداع دوره کریمخان زند می‌داند.

درباره منشاء زندی تعزیه محجوب نیز می‌نویسد:

«...در میان اخبار شفاهی و غیرقابل اعتمادی که شنیده‌ام، یکی حاکی از آن است که از زمان کریمخان زند...چندین تعزیه‌نامه در فارس وجود داشته‌اند...» (محجوب، ۱۳۸۴:۱۷۲)

هرچند با استناد به گفته‌های *فرانکلین*، در روزهای مختلف محرم تعزیه‌های متفاوتی اجرا می‌شده، و برخی متون مربوط به دوره *فتحعلی‌شاه قاجار* نیز منسوب به دوره زندیه است، اما اسناد کافی برای وجود متن تعزیه‌نامه در دوره زندیه وجود ندارد.

به هر حال، تعزیه به عنوان شکل تکامل یافته نمایشی آیین‌های سوگواری ایران از ابتدای دوران قاجار، به تفصیل اجرا می‌شده و آنچه منطقی به نظر می‌رسد این است که زمینه‌های ظهور تعزیه، در دوره‌های پیش از قاجار وجود داشته و در فرایندی تدریجی، عناصر نمایشی به شیوه‌های سنتی آیین‌های سوگواری رسوخ کرده‌اند. با توجه به‌اینکه که دوره صفویه، نقطه عطف تاریخ گسترش و تحولات بنیادی آیین‌های شیعی است، در این پژوهش، سابقه ظهور عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری، از دوره صفویه تا پیش از استقرار قاجاریه، به موازات زمینه‌های اجتماعی و سیاسی بررسی و تحلیل می‌شود.

۱ـ زمینه‌های نمایشی شدن آیین‌های سوگواری در دوره صفویه

تحولات آیین‌های سوگواری در دوره صفویه، تابع مجموعه‌ای از وقایع تاریخی و شکل‌گیری نظام‌های نوین اجتماعی در ایران بوده است. شرایط خاصی که پس از قرن‌ها حکومت ترک و مغول و ویرانی‌های بی‌حساب، در ایران حاکم شد و ثبات و امنیت و رونق نسبی‌ای که در عرصه صنعت و اقتصاد فراهم آورد، همه در شکل‌گیری نوعی سازمان فرهنگی تحت پوشش ایدئولوژی شیعه دخیل بودند. از این منظر، نگاهی کلیت‌گرا به نظام اجتماعی عصر صفویه و تاثیر آن بر تحولات این آیین‌ها نیز ضروری می‌نماید. برخی محققان، این توسعه و تحول ناگهانی آیین‌های سوگواری در ایران را نه تطابق منطقی نظام آیینی با وقایع داخلی ایران، که محصول شرایط خاصی می‌دانند که در دوره صفویه بر جهان و روابط بین‌المللی حاکم بوده است.

با پذیرش این پیش‌فرض که زمینه‌های اولین بارقه‌های نمایشی آیین‌های سوگواری ایران را باید در عصر صفویه و از خلال تحولات بنیادین اجتماعی ایران این دوره جست‌وجو کنیم، با مفهومی خاستگاهی مواجه می‌شویم که بخش اعظم تحولات عرصه‌های مختلف دوره صفوی را تبیین و توجیه می‌کند: «شهر» و بازیابی مفهوم آن در دوره صفوی. ضرباهنگ سریع تحولات آیین‌های دسته‌روی، مقارن با توسعه شهر و شهرنشینی در ایران است و شواهد بسیاری وجود دارند که نشان می‌دهند همواره ارتباطی میان شکل‌گیری «نظام‌های نمایشی پیش‌اندیشیده» با «پدیده شهر» وجود داشته‌است.

قدیمی‌ترین رابطه معنادار شهر با تئاتر، به یونان باستان بازمی‌گردد؛ اما در تاریخ بسیاری از دیگر کشورهای جهان نیز، همزمان با قوام‌یافتگی بافت شهری یا نوع جدیدی از شهرنشینی، می‌توان شکل‌گیری گونه‌ای نمایش بر پایه سنت‌های پیشین را یافت. از جمله در ژاپن قرن هفدهم:

«*کابوکی* و *بونراکوی* حرفه‌ای و تجاری، محصول جامعه پرجنب و جوش، مستحکم و تجارت‌پیشه‌ای است که در شهرهای بزرگ کیوتو، *اوزاکا* و *ادو*(توکیو)...شکوفا گشت» (براندون، ۳۴۷:۱۳۸۸).

همچنین نمایش‌های منسوب به پایتخت در چین و *کاتاکالی* در هند سده هفدهم که در جنوب هند به پشتوانه طبقه فرمانروایان و ثروتمندان شهری و براساس نمایش‌های محلی پیشین پدید آمد.

تاریخ شهرنشینی در ایران، نشان می‌دهد که پدیده «شهر» در ایران، از قدمت و پشتوانه نظام‌مندی برخوردار نیست؛ از اداره نقاط مختلف کشور به صورت پراکنده و غیریکپارچه از دوران باستان، که کارویژه شهرها عمدتا نظامی و دیده‌بانی بود، تا دوره‌های بعد، که مناطق مختلف ایران به صورت ملوک‌الطوایفی اداره می‌شد، هیچگاه انطباق زیادی با تعاریف و مقیاس‌های جهانی شهر و شهرنشینی نشان نداده است. شهر و تحلیل مفاهیم شهری در جامعه‌شناسی ایرانی همواره از مقولات پرابهام بوده است؛ عدم تبعیت تاریخی از الگوهای خاص شهرسازی، عدم ثبات و برقراری حکومت‌ها، ناپایداری‌های اجتماعی و سیاسی از جمله دلایلی است که شهریت در ایران را مختل کرده‌است.

«پدید نیامدن اجتماع شهری]درایران [به عنوان اجتماعی همبسته و خودفرمان از شهروندان ـ که نقشی پراهمیت در تحولات اجتماعی غرب بازی کرده است ـ به علت حضور قدرت سیاسی در شهر و زورفرمانی حکومت بر جامعه شهری بوده است. حضور دولت در شهر، مانع رشد انجمن‌های خودفرمان صنفی و غیره بود. نه تنها حکومت شهر نماینده و برگزیده

مردم نبود، بلکه شهرها قوانین و مقررات و قانون‌اساسی و دادگاه‌های مستقلی که برگزیده شهرنشینان باشد نیز نداشتند» (اشرف، ۴۹:۱۳۵۳).

تنها خصوصیتی که می‌توان به عنوان ویژگی پایدار شهر در ایران از آن نام برد، ماهیت سیاسی و تمرکز قدرت در مکان شهر است. تقریبا تمام تعاریفی که در جامعه‌شناسی از شهر وجود دارد، مبتنی بر وجود نیروی نافذ و مسلطی است که فضای شهر را از منظر حوزه عمل قدرت سیاسی، از فضای اطراف متمایز می‌سازد.

«نزدیکی مفهومی میان شهر با حوزه سیاسی در تمدن ایرانی چهره‌ای بارز دارد. شهرهای ایرانی، همواره و بیش از هرچیز شهرهایی سیاسی–اداری و مراکز قدرتی بوده‌اند که بر حوزه‌هایی کمابیش گسترده در اطراف خود ایجاد سلطه می‌کرده‌اند. این امر لزوما به معنای آن نیست که منشاء شهرها همواره سیاسی باشند، بسیاری از شهرهای ایران در دوره‌های مختلف شهرهایی با منشاء دینی، تجاری یا پیشه‌وری بوده‌اند، اما دیر یا زود و اغلب در فاصله‌ای کوتاه، قدرت سیاسی آن‌ها را زیر سلطه خود درآورده و از آن‌ها نه فقط به مثابه ابزاری درآمدزا، بلکه همچنین به مثابه پایگاه‌هایی برای تحکیم اقتدار دولتی استفاده می‌کرده است.» (فکوهی، ۳۵۹:۱۳۸۷).

به غیر از اینکه شهر در ایران به دلیل تک‌ساحتی بودن و خلاصه شدن در مفهوم مرکز قدرت، از مفهوم شهریت و هویت شهری فاصله دارد، از دلایل دیگری که قطعیت مفهوم شهر و شهرنشینی در ایران را متزلزل می‌سازد، عدم شکل‌گیری تمایز کارکردی میان شهر و روستا است. درحالی‌که به لحاظ مکانی، فضای شهر از فضای روستا جدا است، اما کارکرد شهر و روستا تفاوت چندانی با یکدیگر ندارد. به دلیل تمرکز قدرت و ثروت دست شاه و عدم تحول نظام ارباب–رعیتی، توسعه مشاغل، تقسیم کار اجتماعی و شکل‌گیری طبقات اجتماعی که لازمه جامعه شهری است، شکل نمی‌گیرد؛ بنابراین شهرنشینان باوجود نقل مکان فیزیکی به شهر، همچنان وابسته به اقتصاد روستایی باقی می‌مانند و فرهنگ کشاورزی را در شهر بازتولید می‌کنند. در دوره اسلامی، کشاورزی و دامپروری حتی در بسیاری از شهرها رواج داشته است.

اگرچه شهرنشینی در ایران هیچ‌گاه به‌طور کامل با قواعد و مفاهیم ساختاری شهر منطبق نشد؛ (۱) اما جهش بی‌سابقه شهر، شهرسازی (به‌ویژه در مکتب اصفهان) و شهرنشینی در دوره صفوی، این عصر را نسبت به دوره‌های پیش به‌طور کامل متمایز می‌سازد.

«شکل‌گیری دولت قاهر مرکزی و استیلای سیاسی–عقیدتی آن، چه در پهنه سیاست خارجی و چه در زمینه سیاست داخلی، سبب می‌گردد تا این دولت به مادیت بخشیدن به مفاهیم سیاسی–عقیدتی، فرهنگی و اقتصادی–اجتماعی خود بپردازد و به شهر چون نماد، تجسم و تجسد کالبدی–فضایی این مفاهیم بنگرد» (حبیبی، ۹۴:۱۳۸۳).

شهر عرصه‌ای فیزیکی است، مکانی برای زیستن و فعالیت اجتماعی، که ترکیب و چیدمان فضاها و حریم‌های آن، خودبه‌خود تعریفی از چیستی قدرت حاکم بر آن دارد. شهر و بافت شهری بازنمودی است از ماهیت قدرت. ساختار قدرت است که مفهوم عملکرد شهری، قوانین حاکم بر روابط و سلسله‌مراتب اجتماعی و توزیع اقتدار اجتماعی را در شهر متبلور می‌کند. بدیهی است که سازمان‌دهی هرنوع پدیده جمعی که با کالبد شهر در ارتباط است نیز نمی‌تواند فارغ از این ساختار صورت پذیرد؛ چرا که فضای شهری در تملک قدرت حاکم است:

«از دولت‌شهرهای نخستین تا دولت‌های مدرن کنونی، ما همواره با نوعی استقرار فضایی ویژه در دولت روبه‌رو هستیم، با نوعی تملک فضا به صورتی که تولید و بازتولید اجتماعی

ممکن شود» (فکوهی، ۲۷۳:۱۳۸۷).

آیین‌های سوگواری دوره صفوی با گستردگی و برد اجتماعی بی‌سابقه، یک نمایش-کارناوال شهری تمام و کمال است که نه تنها همه فضاهای کلیدی شهر را در سیطره نفوذ می‌گیرد، بلکه نمونه کوچک‌تری از شهر و روابط درونی شهر را بازآفرینی می‌کنند. آیین‌های دسته‌روی دوره صفویه به‌واسطه شهر است که امکان بازنمایی قدرت حاکم را به‌دست می‌آورد. به دلیل حضور فیزیکی دولت در شهر، ساختار قدرت، ابتدا در قالب شهر صورت می‌بندد و شهر نیز در قالب پدیده‌های نظام‌مندی که محصول فضای شهری‌اند، متجلی می‌شود. به این ترتیب دسته عزاداری به‌عنوان یک محصول اجتماعی مرتبط با فضای شهری، بازتولیدکننده ساختار قدرت است.

۱ـ۱ـ عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری دوره صفوی

به دلیل گسترش رفت و آمدهای تجاری وسیاسی و سیاحتی با غرب، در تاریخ صفویه، شواهد و مستندات قابل توجهی از برگزاری مراسم سوگواری در ایران به‌ویژه در اصفهان و اردبیل وجود دارد. تنها منابع موجود درباره چندوچون برگزاری این آیین‌ها در عصر صفوی، شرح مشاهدات همین سفرها، متعلق به افرادی همچون، *شاردن*، *تاورنیه*، *آنتونیو دوگوا*، *دون گارسیادسیلوافیگوئرا* و *پیترو دلاواله* است. شرح مفصل آیین‌های عزاداری در این سفرنامه‌ها به کرات، ذکر شده و در این مقاله از تکرار آن‌ها پرهیز می‌گردد؛ اما ویژگی‌ها و عناصر آیین‌های سوگواری صفوی، با استناد به همین آثار، استخراج شده‌اند.

۱ـ۱ـ۱ـ توسعه شبیه‌سازی

در گزارش‌های مربوط به این دوره، توسعه وتقویت شبیه‌سازی، قابل‌توجه است. اشارات مکرر به پیکره‌های خون‌آلود و تیرخورده، حضور دو کودک به نشانه طفلان مسلم، اسب‌های خاک‌آلود و گلمال شده، نشان‌گر فضاسازی و سعی در تداعی جزئیات واقعه عاشورا است. اشکال ابتدایی شبیه‌سازی، به‌عنوان یکی از اجزاء ریختاری و زیبایی‌شناختی در آیین‌های سوگواری همه دوره‌ها وجود داشته؛ از جمله حمل عماری و تابوت و پیکر خفته درون آنکه از کهن‌ترین طرح‌واره‌های سوگواری است؛ اما اینکه چگونه و تحت‌تاثیر چه عواملی، شبیه‌سازی با پیشینه مناقشه‌آمیزش در ایران، مسیر تکاملی تصاعدی را آغاز می‌کند، جای تامل دارد. ایرانیان به دلیل میراث‌داری فرهنگ اساطیری هند و اروپایی، از دوران کهن تاریخ، شبیه‌سازی و تجسم بخشی را دون شآن مقدسین، خدایان و الهگان دانسته‌اند و از آنجا که شکل‌گیری پدیده‌های فرهنگی در بدو تاریخ، ارتباط مستقیم با کنش‌گری جوامع در ارتباط با جهان خدایان و اساطیر دارد، منع و حرمت شبیه‌سازی به جامعه و افراد عادی نیز تسری می‌یابد. این انگاره با غلبه اسلام، در فرهنگ ایران تقویت می‌شود:

«به ظاهر حرف این بود که خلق یا ایجاد هر شخص دیگر رقابتی است با دستگاه ایجاد و خلقت، یا ناشی از اعتقاد به اینکه عالم وجود ناقص است» (بیضایی، ۵۱:۱۳۸۷) .

شبیه و تشبه از زمینه‌های اجتماعی توسعه شکل نمادی و نمایشی آیین‌های سوگواری است. ارتباط «شبیه» به‌عنوان یک مقوله فقهی با آیین‌های سوگواری امام سوم شیعیان به تفاسیر اعتزالی *ابوالقاسم محمودبن عمر زمخشری* ـ متکلم قرن پنجم هجری ـ باز می‌گردد.

«مسیری که تعزیه می‌پیمود درواقع اصل تشبه بود. در زمینه فرهنگ سده‌های گذشته، این اصل علاوه بر نمایش، در سرتاسر حوزه اجتماعی نیز اعمال می‌شد. تشبه در زمینه همانندسازی

(که استفاده از این اصطلاح از حدیثی که می‌گفت «هرکس که خود را شبیه دسته‌ای بسازد در زمره همان دسته است». ناشی می‌شد) مفهوم طلب و آرزو را افاده می‌کرد و بیانگر لزوم ساختن شبیه افراد نیک از یک‌سو و حفظ فاصله از بدی و رشک و حسد دشمنان دین از سوی دیگر بود. در سده ششم هجری، مفهوم تشبه اهمیت یافت و برای مراسم سوگواری محرم به کار گرفته شد» (بکتاش، ۱۳۸۴:۱۳۶).

به این ترتیب، رشد زمینه‌های شرعی و عرفی شبیه‌سازی، قرن‌ها پیش از صفویان، آغاز شده بود. تشبه به اهل بیت، نه تنها از مصادیق شرک شمرده نشد، بلکه به دلیل ایجاد قرابت با معصومین، راه ثواب تلقی شد. اگرچه در تاریخ تعزیه، بعضا فتاوی و تفاسیری در رد شبیه‌سازی از سوی فقها صادر شده، اما تعداد این‌گونه نظرات، درمقابل اقبال عمومی جامعه، اندک بوده است.

«...تعزیه و شبیه‌خوانی در ایران، در مقوله نمایش و تصویرسازی جای نگرفتند، اصولا فقیهان تعزیه را نوعی نمایش نمی‌دانستند. از این رو آن را در مقوله تصویرسازی قرار نمی‌دادند تا با استناد به آیاتی که در نفی بت‌پرستی است، شبیه‌خوانی را نیز حرام اعلام کنند» (خاکی و دیگران، ۱۳۸۸:۴۹) .

اما چنان که معلوم است، مجاز شمرده شدن تشبه توسط علمای شیعه، در قرون ۵ تا ۹ هجری، محصولی در عرصه شبیه‌سازی نداشته و صرفا در قالب اشک ریختن بر امام سوم شیعیان، به نشانه همراهی با وی و تشبه جستن به خصایل و آرمان‌های او متجلی شده بود. بنابراین ایجاد زمینه‌های نظری و تایید عرف اجتماعی، به تنهایی عامل شکل‌گیری شبیه‌سازی‌های آیین‌های محرم نبوده است. این زمینه‌های فکری اگرچه در طول قرون، اجازه و تایید نهادهای مذهبی تشیع را جلب می‌کنند، اما بدون حمایت و پشتیبانی قوایی که مشروعیت تشبه را در جامعه تنفیذ نماید، منجر به شبیه‌سازی در مفهوم واقعی نمی‌شوند. این حمایت تا زمان صفویه و ضمانت اجرایی یافتن اندیشه‌های شیعی، میسر نمی‌شود. به این ترتیب می‌توان نتیجه گرفت که نهاد مذهب در ایران، از بابت تجلی اجتماعی اعتقادات، نهادی خودبسنده نیست و به دلیل وجود جریان طولی قدرت، برای برونده اجتماعی و علنی خواست‌های خود، وابسته به قدرت سیاسی است. جریان شبیه‌سازی و سرآغاز مسیر تکاملی آن در تعزیه، اگرچه مرهون ایدئولوژی شیعه است، اما آنچه که زمینه اجرایی و عملی شدن این فرایند را فراهم می‌کند، نهاد حاکمیتی است که با اتکا به قدرت همه جانبه، خواست‌های مذهبی موافق را در صور گوناگون و نمادین، در جامعه جاری سازد.

شبیه‌سازی در دسته‌های عزاداری دوره صفویه، تحول مهمی در مسیر شکل‌گیری نهایی تعزیه به حساب می‌آید. شبیه‌سازی چند ویژگی را به مختصات آیین سوگواری، اضافه می‌کند:

۲ـ۱ـ۱ـ عنصر روایت‌گری

با ورود عناصر شبیه‌ساز، به‌خودی‌خود تلاشی برای بازآفرینی وقایع پیش‌گذشته صورت گرفته است. اگر چه انواع مختلف «روایت» در آیین‌های سوگواری ایران از دیرباز وجود داشته و نوحه‌خوانی و مرثیه‌خوانی در این مراسم به ذکر و یادآوری وقایع مرگ و شهادت می‌پرداخته‌اند، اما روایت‌گری بصری به گونه‌ای که روایات از پیش دانسته را تجسم‌بخشی و عینی کند، از ویژگی‌های شبیه‌سازی است. با «دیدنی شدن» و «متجسد شدن» وقایع تاریخی و اسطوره‌ای، طرحی از تقدم و تاخر وقایع شکل می‌گیرد که گام مهمی در روایت‌گری و نمایشی شدن و تحول آیین‌های دسته‌روی به سوی تعزیه است.

۳ـ۱ـ۱ـ مفهوم جدید مکان و زمان

آیین‌های دسته‌روی به‌خودی‌خود، سیمای فیزیکی مکان را تحت‌الشعاع قرار می‌دهند، اما عنصر شبیه‌سازی، در بافت درونی آیین، مکانی را تفکیک و به خود اختصاص می‌دهد. مکانی که منجر به ایجاد «محدوده نمایشی» در بطن آیین می‌شود و در آن، وقایع منفک از مکان و زمان واقعی شروع به رخداد می‌کنند. وجود محدوده مکانی شبیه‌سازی، عنصر مهمی در تکامل بعد نمایشی آیین‌های دسته‌روی و ایجاد تمایز مفهوم «زمان و مکان نمایشی» و «زمان و مکان تاریخی» است.

۴ـ۱ـ۱ـ تمایز کارکردی مشارکت‌کنندگان در سوگواری

عنصر شبیه‌سازی، متضمن تفکیک حداقل دو کارکرد متمایز بدنی در آیین است. اگر تا پیش از ورود و گستردگی مفهوم شبیه‌سازی در آیین، حاضرین در آیین‌های دسته‌روی، همه افراد مشارکت‌کننده با وظایف کم‌وبیش مشابه بودند، حضور «شبیه»، خودبه‌خود دسته‌ای از مشارکت‌کنندگان را به تماشاگر بدل می‌کند و درمقابل «مشایعت و مشارکت» در دسته‌ها، مفهوم کارکردی «تماشا» مطرح می‌شود که جهش مهمی در اجرایی و نمایشی شدن دسته‌روی‌ها است.

۲ـ زمینه‌های نمایشی شدن آیین‌های سوگواری در اواخر صفویه و دوره افشاری

در حد فاصل حکومت *شاه عباس* دوم و *شاه سلطان حسین صفوی*، با گسستی عمیق در زمینه تاریخ سیاسی مواجهیم. سلطنت شاهان خاندان *صفوی*، از جمله شاه *صفی* پس از *شاه عباس* اول و *شاه سلیمان* پس از *شاه عباس* دوم، متناوبا دستاوردهای سیاسی و اجتماعی دو پادشاه مقتدر(*شاه عباس اول و دوم*) را مخدوش کرده بود و سلطنت *شاه سلطان حسین* که عدم کفایت و ناتوانی‌اش در امر مملکت‌داری، شهره تاریخ است، این روند را تا انهدام کامل سلسله ادامه داد. طبیعی است که در دوره‌های تزلزل نظام سیاسی و بی‌رونقی اقتصادی شاهان بی‌اقتدار، اثری از تردد سیاحان و تجار باقی نماند و در نتیجه عدم ثبت و ضبط وقایع‌نگارانه آیین‌های سوگواری، ردیابی تحولات این آیین‌ها در دوره‌های پایانی سلطنت خاندان صفوی، با گسست و اختلال مواجه شود. بااین‌حال با استناد به اندک شواهدی که پیش از این گفته شد، مهم‌ترین تحولی که در آیین‌های سوگواری پایان عصر قاجار رخ داده، جهشی سریع و ناگهانی در امر شبیه‌سازی است. زندگی، منش سیاسی و شیوه کشورداری *شاه سلطان حسین*، مبین این است که او از لحاظ قوای شخصیتی و روحی، اصولا در حدی نبوده که آگاهانه به پشتیبانی و توسعه شبیه‌سازی همت گمارد. قدر مسلم اینکه سنت حمایت‌گری از آیین‌های سوگواری و تظاهر به اعمال مذهبی را *شاه سلطان حسین* نیز به‌عنوان میراث سلطنتی خاندان خویش دریافت کرده و با سوءتدبیر هرچه تمام‌تر به عملی کردن آن اقدام می‌کرده است. نمونه بارز عدم مدیریت و اعتدال او در امور مذهبی و اقتصادی و سیاسی، سفر زیارتی او به همراه کاروانی عریض و طویل از درباریان است که تقلیدی نابسامان از اعمال مذهبی نمایشی شاهان پیشین است:

«*شاه سلطان حسین* در سال۱۷۰۶[م] به قصد زیارت مرقد حضرت معصومه و بازدید از آرامگاه سلاطین صفویه در قم به اتفاق اهل حرم و اعیان و رجال و درباریان با کاروانی به سوی آن شهر روان شد. منابع تاریخی تعداد افراد این کاروان، بزرگان و رجال ملازم سلطان را شصت‌هزار نفر دانسته‌اند. هزینه این سفر آن‌قدر زیاد بود که خزانه را تهی کرد و شهرهای مسیر حرکت سلطان با مشکلات بسیار روبه‌رو شدند... این شهرها برای تامین مایحتاج کاروان

سلطانی به ویرانی روی نهادند» (صفاکیش، ۱۳۹۰:۱۲۳).

مشخصا حمایت شاه، همچنان عامل تعیین‌کننده در بقای آیین‌های سوگواری محسوب می‌شود، اما شواهدی از نحوه سرپرستی و سازماندهی آیین‌ها و دسته‌های سوگواری این دوره در دست نیست. باتوجه به اینکه *شاه سلطان حسین* اولین شاه بی‌صلاحیت صفویه نیست، روند رکود و فترت عرصه‌های مختلف اجتماعی از مدت‌ها پیش از حکومت او آغاز شده بود. پشتیبانی نهاد قدرت از عزاداری‌ها، زمانی منجر به روند تکاملی عناصر و اجزاء ریختاری آیین می‌شود که سازماندهی مقتدری دست‌اندرکار آن باشد. سازمان‌دهی مقتدری که در نظام اجتماعی راکد و اقتدارباخته دوره *شاه‌سلطان حسین* و امثال او شکل نمی‌گیرد؛ و از آنجا که قوام و تکامل آیین‌های سوگواری پایان عصر صفویه، با بی‌درایتی آخرین شاهان این سلسله در تناقض است، باید مبدا تکامل زیبایی‌شناختی آیین‌ها را در جایی غیر از حمایت صرف شاه از آیین‌های شیعی جست‌وجو کرد. به‌نظر می‌رسد جریان تکاملی شبیه‌سازی در آیین‌های سوگواری، در دست و دامان مردم ـ و نه دولت ـ ساخته و پرداخته شده است. بنا به دلایلی، احتمال می‌رود که این گام‌های بلند در تکامل شبیه‌سازی، بیشتر پاسخی است به گرایش‌های جمعی مردم، از جمله اینکه:

۱. آیین‌های سوگواری اولا باتوجه به قدمت و پیشینه تاریخی در ایران و ثانیا به این دلیل که سلسله صفوی در جهت تثبیت جریان سیاسی شیعه، قرن‌های متمادی به این آیین‌ها رسمیت بخشیده بود، فرصت کافی برای نهادینه شدن در جامعه را داشته‌اند؛ پدیدارهای نهادی شده در جامعه، به دلیل پیوند نزدیکی که با ضرورت‌های زندگی مادی و معنوی مردم ایجاد می‌کنند، خودبه‌خود در مسیر پویایی و تحول قرار می‌گیرند و با نیازهای مردم منطبق می‌شوند. میل به شبیه‌سازی، حتی در دوره‌های محدودیت و ممنوعیت در بین عوام وجود داشته و در طول تاریخ، اگرچه هنر رسمی از شبیه‌سازی امتناع کرده، اما هنرهای عوامانه همواره نظری به شبیه‌سازی و شمایل‌نگاری داشته‌اند. چنانکه همزمان با ورود اولین تاثیرات نقاشی و پرتره غربی به ایران عصر صفوی نیز، هنرمندان مردمی اولین استقبال‌کنندگان شمایل‌نگاری و تصویر کردن صورت انبیاء و اولیاء بودند.

۲. شبیه‌سازی‌هایی که در این مرحله از تاریخ صفوی در آیین‌های سوگواری ظهور می‌کند، بیش از آنکه محل عرضه روابط قدرت یک‌سویه و واسطه تبلیغات ایدئولوژیک حکومت باشد، در پی بازآفرینی لحظات سهمگین شهادت و اسارت و رنج امام حسین(ع) و خاندان اوست. این رویکرد شباهت گرایانه، با احساس رقت و جوششی که در عواطف و هیجانات تماشاگران و شرکت‌کنندگان ایجاد می‌کند، با تماشای کارناوالی از اسب‌ها و جنگ‌افزارها و سلاحهای دولتی، که در دوره‌های قبل شاهد آن بودیم به کلی متفاوت است؛ چراکه در دوره‌های پیشین، نهاد قدرت با نمایشی کردن عبور دسته‌ها وشبیه‌ها، سلسله مراتبی از جریان اعمال قدرت شاه در نظام روابط اجتماعی را ارائه می‌داد و مردم با احساس فاصله‌ای نسبت به آیین، در آن شرکت می‌کردند و ناخودآگاه، دریافت‌کننده پیام‌های تبلیغاتی دستگاه حکومت بودند. اما در اینجا، درگیری هیجانی و عاطفی با صحنه‌های بازسازی شده، شرکت‌کنندگان مراسم را از زمینه تاریخی و زیستی حقیقی خود، موقتا جدا کرده و به تاریخی در گذشته پیوند می‌دهد؛ گذشته‌ای که مردم همه آلام و رنج‌های دامنه‌دار خود را در آن جست‌وجو و با آن احساس یگانگی می‌کنند. این نتیجه نه تنها به سود شاه صفوی نیست، بلکه جنبه تاریخی و سیالیت زمانی که تماشاگران به دلیل عناصر شبیه‌سازی احساس می‌کنند، اصالت و اعتبار را از زمان حال که عرصه زمانی قدرت‌نمایی شاه صفوی است، ساقط می‌کند. دووینیو (۲) احتمال

ضعیفی قائل می‌شود که طرد نمایش‌های مذهبی از کلیسای قرون وسطی، کشف خطر تناقض محتوای این درام‌ها با منافع روحانیون بوده است.

«...مسیح شفیعی ممتاز است و قطعا این نکته که این شفاعت و میانجی‌گری واقعا بر گستره مرئی صحنه، تجسم یافته باشد، اهمیت دارد، اما آیا مهم‌تر از این امر که خلایق به مناسبت تماشای نمایش، در اتفاق و اتحاد زنده دینی به هم می‌پیوندند و با هم می‌جوشند، این معنی نیست که نمایش مذهبی سلسله مراتبی صورت‌بندی می‌کرد که با سلسله‌مراتب اجتماعی نمی‌خواند و حتی در آن چون و چرا می‌کرد؟ آیا قدرت نمایش مذهبی در توهم‌انگیزی، از این امر ناشی نمی‌شود که درام قدسی، تصویر جهانی را رقم می‌زند که در آن انسان تماشاگری که فی‌الواقع در زندگی اجتماعی لگدکوب شده‌است، جوهر انسانی‌اش را دوباره به دست می‌آورد؟» (دووینیو، ۱۳۸:۱۳۹۲)

می‌توان چنین نتیجه گرفت که با سست شدن کنترل و انحصار دولت *صفوی* در صورت‌بخشی به آیین‌ها ـ که نتیجه منطقی سستی ارکان مملکت بود ـ مجددا مردم، آیین‌ها را در اختیار گرفتند و از حمایت شاه صفوی تنها در جهت توسعه جنبه‌های احساسی و وجدانی، مظلومیت‌نمایی و سوز و گداز بیشتر آیین‌ها سود جستند؛ و نزدیک‌ترین مسیر به این درجه از تخلیه احساسات قومی و ملی، شبیه‌سازی و تداعی بود که در آیین‌های اواخر حکومت صفوی ظهور کرد.

هنگامی که *نادرشاه افشار* در ایران قدرت را دردست گرفت، تلاش کرد تا بار دیگر مردم را به مذهب تسنن بازگرداند. سه ماده از پنج شرطی که او برای سلطنت خویش تعیین کرد به شرح زیر بود:

«۱.ایرانیان از عقاید گذشته خود نسبت به اهل سنت دست بردارند تا اهل سنت مذهب جعفری را مانند مذاهب اربعه تسنن و خامس آن بشمارند.

۲.در خانه کعبه که ارکان اربعه آن به ائمه مذاهب اربعه سنت تعلق دارد، ایرانیان نیز در یک رکن با ایشان شریک شوند و به آیین جعفری نماز بگذارند.

۳.هرساله از طرف ایران امیر حاجی تعیین شود که مانند امرای حاج شام و مصر حجاج ایرانی را به کعبه ببرند و دولت عثمانی با او نیز مانند امرای حجاج دیگر معامله نماید» (پیرنیا و اقبال آشتیانی، ۶۲۲:۱۳۸۹).

یکی از دلایل خصومت مردم با حکومت *نادرشاه*، تلاش مستمر او در براندازی تشیع و محو گرایشات *صفوی* از خاطره مردم بود. با وجود این خصومت آشکار افشاریان با مذهب شیعه، نمی‌توان برگزاری رسمی آیین‌های عزاداری را در این دوره انتظار داشت.

«دوره افشار زمانی بود که نادر هرگونه سوگواری در عاشورا را ممنوع کرده و فرمان داده بود که هریک از بندگان من و سربازان من که حرف از ماتم و عزاداری بزنند زبان از حلقشان درمی‌آورم. افشاریان برخلاف صفویان که به عزاداری‌ها بسیار علاقه نشان می‌دادند و با برپایی عزاداری، اختلافی میان شیعیان ایران و سنیان عثمانی برانگیخته بودند، برای فرونشاندن اختلافات شیعی و سنی جلوی همه تظاهرات مذهبی شیعیان را گرفته بودند» (بلوکباشی، ۲۳:۱۳۸۳).

۳ـ زمینه‌های نمایشی شدن آیین‌های سوگواری در دوره زندیه

اولین شواهد برگزاری مجدد آیین‌های رسمی سوگواری پس از سقوط صفویه، به دوره زندیه تعلق دارد. پس از وقفه کوتاهی که از حمله افغان تا تاسیس پادشاهی زندیه در آیین‌های

سوگواری ایجاد شد، بار دیگر ثبات و امنیت نسبی کشور تحت حاکمیت شیعه مذهب زندیه، سبب‌ساز برقراری رسمی و فراگیر این آیین‌ها شد. از سرگیری تردد سیاحان غربی به ایران دوره زندیه و ثبت مشاهداتی از مراسم سوگواری ایام محرم در ایران، اطلاعات قابل تاملی از روند تحولات آیین‌ها به دست می‌دهد.

قدیمی‌ترین شرح مشاهدات این دوره مربوط به *کارستن نیبور*(۳) آلمانی است که در سال‌های ۱۱۸۰ـ۱۱۷۹ه.ق مقارن با حکومت *کریمخان زند* در ایران بوده و در جزیره *خارک* مراسمی شبیه به تعزیه را شاهد بوده است.

«...کسانی که نقش سپاه یزید و سردار او شمر را بازی می‌کردند با شمشیرهای برهنه دور میدان می‌دویدند و چنین وانمود می‌کردند که پی کسی می‌گردند. بعد [شبیه] حسین با چند نفر از دوستانش وارد صحنه شد و بلافاصله مورد حمله دشمن قرار گرفت. یکی از مبارزین که *قاسم* بود، چندبار از اسب به پایین انداخته شد و وقتی او می‌خواست دوباره بر اسب خود سوار شود، دخترهایش [زنان اهل‌بیت(ع) را نویسنده، دختران حضرت *قاسم* تصور کرده است] با ناله و زاری از او خواهش می‌کردند که دست از جنگ بردارد. نقش عباس برادر [امام] حسین*(ع)* که در کنار چشمه‌ای هردو دست خود را از دست داده بود، خیلی طبیعی اجرا شد. چون در جزیره *خارک* اسب خیلی کم است و از شتر اصلا خبری نیست، بلندپایگان سوار بر اسب بودند و بقیه پیاده. چون بیشتر مردم جزیره *خارک* فقیرند، لباس همه بازیگران خیلی بد بود؛ اما این لباسها طوری بودند که تماشاچی به راحتی می‌توانست یکی از سپاهیان یک‌هزاروصدسال پیش اعراب را در میدان جنگ تجسم بکند. سپاه کوچک [امام] حسین سپاه بسیار بزرگ دشمن را چندبار شکست داد، اما بعد یکی پس از دیگری و بالاخره خود [شبیه] حسین از اسب فروافتاد و بقیه اسیر شدند. بعد به گردن بچه‌ها قطعات بزرگی از چوب بسته شد و قرار شد جلاد که لباس وحشت‌انگیزی بر تن داشت آن‌ها را نزد سردار سپاه دشمن حسین*(ع)* ببرد. بعد دستور قتل اسیران صادر شد» (سفرنامه نیبور، به نقل از شهیدی، ۷۷:۱۳۸۰).

ساموئل همیلن (۴) در سالهای۱۱۸۴–۱۱۸۶ه.ق در ایران بوده و در رشت شاهد مراسم عزاداری بوده است:

«هر قصبه برای خود اماکنی خاص داشت که وقتی دسته‌روی محرم به پایان می‌رسید و صحنه‌های زنده‌ای از واقعه کربلا را در آنجا نمایش می‌دادند» (چلکوسکی، ۳۳۹:۱۳۸۴).

ویلیام فرانکلین(۵) در سال ۱۲۰۱–۱۲۰۲ه.ق مقارن با حکومت *جعفرخان زند* شاهد تعزیه‌ای در شیراز بوده است:

«...در روز بیست و هفتم ماه قبل از محرم که ذی‌الحجه نام دارد در مساجد منبرها بر پا می‌کنند و دیوارهای مسجد را با پارچه‌های سیاه می‌پوشانند... هر روز قسمتی از ماوقع کربلا توسط افرادی که برای این منظور انتخاب شده‌اند، نمایش داده می‌شود. شمایل و تصاویری نیز وجود دارد که توسط دسته‌ها حمل و به محلات مختلف برده می‌شوند و در بین آن‌ها تصویری از رودخانه فرات که آن را آب فرات می‌نامند دیده می‌شود. دسته‌هایی از پسربچه‌ها و مردهای جوان که نمایش‌دهنده سپاهیان *ابن سعد* یا امام حسین(ع) و همراهانش می‌باشند در کوچه و خیابان‌ها می‌دوند و با هم به نزاع می‌پردازند. هر یک از این گروه‌ها دارای علایم و نشانه‌های خاص خود می‌باشند. در یکی دیگر از نمایش‌ها بارگاه خلیفه نشان داده می‌شود که بر تختی زیبا نشسته و اطرافش را محافظین متعدد احاطه کرده‌اند و در کنار او سفیر اروپایی قرار دارد. یکی از موثرترین صحنه‌هایی که به نمایش گذارده می‌شود صحنه عروسی *قاسم* جوان پسر *امام* حسن و برادرزاده [امام] حسین با دختر [امام] حسین*(ع)* است؛ این ازدواجی

است که هرگز به فرجام نمی‌رسد؛ زیرا *قاسم* در روز هفتم محرم در کنار رود فرات به شهادت می‌رسد. در این نمایش به پسربچه‌ای لباس عروسی زنانه می‌پوشانند و او را به شکل نوعروسی جوان درمی‌آورند. این پسر توسط زنان خانواده که نوحه‌سرایی می‌کنند، احاطه شده است و در این نوحه سرایی سرنوشت دلخراش شوهر او را که توسط بی‌دینان به وجود آمده است بازگو می‌کنند. جدایی بین این نوعروس و شوهرش نیز نشان داده می‌شود و به هنگامی که شوهر جوان به صحنه نبرد می‌رود، زن به موثرترین وجه ناراحتی خود را نشان می‌دهد...در این نمایش کبوترهای مقدس که بنا به اعتقاد ایرانی‌ها خبر شهادت امام حسین را از کربلا به مدینه رساندند...نیز نشان داده می‌شوند. اسبهایی که حسین و برادرش *عباس* بر آن‌ها سوار بوده‌اند نیز به مردم نشان داده می‌شوند. روی بدن این اسبها لکه‌هایی که نشان‌دهنده زخمهایی است که برداشته‌اند و شکل تیرهایی که بر بدن آن‌ها فرو رفته‌است، نقش می‌شود.» (مشاهدات سفر از بنگال به ایران، به نقل از شهیدی، ۱۳۸۰: ۸۰ـ۷۹).

۱ـ۳ـ عناصر نمایشی در آیین‌های سوگواری دوره زندیه

۱ـ۱ـ۳ـ تحولات شبیه‌سازی

بخش مهمی از تحولات آیین‌های سوگواری این دوره را باید در چگونگی روند شبیه‌سازی بررسی کرد، چرا که گام‌های نهایی که تا زمان زندیه به سوی تعزیه برداشته شده، همه به نوعی با تغییر کیفیت و ماهیت عنصر شبیه‌سازی در ارتباط بوده‌اند.

ـ تبدیل شبیه به شخصیت

در مقایسه با واپسین شواهد موجود از دوره صفویه، «شبیه‌سازی» در این مرحله به شخصیت‌سازی تبدیل می‌شود. تا پیش از این، آنچه که از شبیه در دسته‌های سوگواری مورد نظر بوده، جنبه دلالت به فرد یا افراد تاریخی مشخص نداشته و سوای چند مورد قابل تشخیص ـ مثل دو طفل مسلم ـ شبیه‌ها عمدتا یاران و خانواده امام بودند که به صورت دسته‌جمعی ظاهر می‌شدند و با هدف ایجاد همدردی، نمایشی از اسارت و شوربختی آنان ارائه می‌شد، بدون اینکه تاکیدی بر کیفیات شخصی آنان وجود داشته باشد. اما در آیین‌های سوگواری دوره زندیه، جنبه شخصی و دلالت «شبیه» به «شخص» تاریخی، رخ می‌نماید.

ـ دوقطبی شدن شبیه‌سازی (ظهور شبیه شقی و ظالم در مقابل شبیه اولیاء):

تا پیش از این دوره، ظاهرا شبیه‌سازی و شبیه‌گردانی منحصرا برای بازنمود امام و خاندان و یاران او به کار می‌رفته است. در تعزیه‌های دوره زندیه با ظهور شبیه اشقیاء و تقابل دو قطب خیر وشر روبرو می‌شویم. شکل‌گیری فضای دوقطبی در سوگواری به دو دلیل در تکوین نهایی تعزیه اهمیت دارد:

۱.وجود دو عنصر متضاد که در جدال و رویارویی تاریخی‌اند، شرط اصلی ایجاد جهان نمایشی است. جهانی دو قطبی که عمیقا با پیشینه اسطوره‌ای ایرانیان و اعتقاد بنیادی به نبرد خیر و شر مطابقت دارد.

۲.عینی شدن نیروی ظلم و مظاهر اعمال آن، مظلومیت و محنت خاندان پیغمبر(ص) را عمیق‌تر متجلی می‌کند. اگر تا پیش از این، کارویژه شبیه‌سازی صرفا بازآفرینی مظلومیت و رنج امام حسین(ع) و یاران اوست، در این مرحله، مظلومیت، به صورت عینیت یافته، نتیجه ظلم و شقاوتی است که نیروی باطل نسبت به این خاندان اعمال کرده‌اند؛ به این ترتیب بار عاطفی وقایعی که در کربلا و حوالی آن رخ داده به مراتب قوی‌تر از پیش، هیجانات و اعتقادات مشارکت‌کنندگان را هدف می‌گیرد و در دگرگونی مسیر آیین‌ها موثر می‌افتد.

۲ـ۱ـ۳ـ شکل‌گیری گفت‌وگو

نتیجه منطقی «شخصیت‌سازی» و «دوقطبی‌سازی»، شکل‌گیری گفت‌وگو است. هرچند که شواهد این امر اندک است اما اشاراتی به روابط زبانی میان اشخاص و شبیه‌ها قابل ردیابی است. از جمله در توصیف جدایی عروس و داماد در ماجرای عروسی *قاسم*. گفت‌وگو به عنوان عنصر کلیدی تقابل و کنش، در مراحل تکامل تعزیه، بار ادبی و روایی آیین را به خود اختصاص می‌دهد.

۳ـ۱ـ۳ـ تلفیق سنت نقالی با آیین سوگواری

با ظهور اولین گفت‌وگوها در آیین‌های سوگواری دوره زندیه، می‌توان نفوذ سنت نقالی را در این آیین‌ها ردیابی کرد. عموم محققان عرصه تعزیه معتقدند که تکنیک و سیاق بازی و روایت در تعزیه، تداوم وتکرار سنت‌های نقالی در ایران است:

«به ظن قوی سوگواری بر شهادت امام، نخست نوحه‌سرایی (ضمن نقل و روایت فاجعه کربلا) بود که بعدا به صورت رسم روضه‌خوانی (ذکر مصائب) درآمد و پرده‌*خوانی* و *حمله‌خوانی* و *مسلم‌خوانی* و *روضه‌خوانی* و *مقاتل‌خوانی* (در برابر *فضایل‌خوانی*) جمعا اندک اندک... به *شبیه‌خوانی* بدل شد» (ستاری، ۹۴:۱۳۸۷).

«...یکی از سرچشمه‌های اصلی تعزیه، یعنی انواع نقالی مذهبی و حماسی و تاثیرات آن، از موضوعات گرفته تا نحوه اجرا و بازی بازیگران (شبیه‌های تعزیه)...به وضوح در تعزیه مشهود است» (نجم، ۱۵:۱۳۹۰).

«... پشتوانه مکتب نقالی بود که در قرن‌های اخیر، روش بازیگری یک نمایش نوظهور یعنی تعزیه را یاری کرد تا از لحاظ شکل به آن درجه از کمال برسد» (بیضایی، ۸۱:۱۳۸۷).

تاریخچه و انواع نقل و نقالی در ایران، با وجود چند پژوهش قابل توجه، کم وبیش شناخته است؛ اما آنچه در این خصوص، همچنان مبهم است، مسیر تاریخی است که در آن نقالی، به عنوان جزئی از عناصر کردارشناسی، به بافت و ساختمان تعزیه پیوند می‌خورد و این موضوع، تتبع تاریخی درباره سیر تحولات نقل و حرکت و کنش در تعزیه را با دشواری روبرو می‌کند. مهم‌ترین علت این ابهام احتمالا دو چیز است:

اولا:همه هنرهایی که به واسطه بدن و حرکات بدنی صورت می‌پذیرند، از جمله رقص و بازیگری و نقالی، در غیاب دوربین‌های عکاسی و فیلمبرداری، به سختی به واسطه زبان قابل توصیف‌اند؛ از این رو مشاهده‌گران آیین‌های سوگواری در مراحلی که تعزیه در حال جذب و توسعه عناصر نقل و روایت بوده، همواره به ذکر کلیات حرکات و حالات، اکتفا کرده‌اند.

ثانیا: تقریبا همه این ناظران تا پیش از دوره قاجار غیرایرانی بوده‌اند. احتمالا عدم آشنایی با زبان فارسی، بسیاری از قابلیت‌ها و کیفیات نقل و نقالی را از دیدرس و دریافت مشاهده‌گر دور می‌دارد.

اما در سیر تطور نقالی، مراحلی وجود دارد که زمینه‌ساز نفوذ صورت نمایشی نقالی به نمایش تعزیه بوده‌است. نقالی در ایران از کهن‌ترین و ریشه‌دارترین تجلیات ذوقی است؛ شاید به دلیل رابطه تنگاتنگی که با شعر و قصه‌پردازی دارد؛ و این هردو، رابطه‌ای بی‌بدیل با فرهنگ شفاهی تحت استبداد. نقل و قصه، جایگزین قریحه ذاتی نمایشی در سرزمینی است که در آن مجال گفت و شنود وجود ندارد.

«...در فرهنگ ما بر اثر اوضاع و احوال حاکم بر آن...نقل‌گویی و قصه‌سرایی جایی به اهمیت درام‌نویسی داشته‌است، از کهن‌ترین ایام تا روزگار *ناصرالدین‌شاه* که هرشب با شنیدن

نقل...به خواب می‌رفت، به دلایلی که کشفشان آسان نیست و بی‌گمان ریشه در خلقیات و جهان‌نگری ایرانی، ثمره فقدان یا سرکوب آزادی دارد» (ستاری، ۱۴۳:۱۳۸۷).

اگرچه نقل و نقالی را «...در دوره‌های مختلف و به دلایل گوناگون، یک هنر، پیشه، مهارت یا استعدادی جهانی و عمومی» (نجم،۱۷:۱۳۹۰) دانسته‌اند، اما آنچه در وادی نقل و نقالی در ایران رخ می‌دهد، به وضوح نشانی از عمق و کارکرد فرهنگی بی‌بدیل این سنت دارد؛ انشعاب دو گونه متمایز و فراگیر نقالی مذهبی و حماسی از پیش از اسلام در ایران رواج داشته و در دوره اسلامی به اقتضای موقعیت، به شاخه‌های فرعی‌تری نیز گسترش می‌یابد و در این دامن‌گستری، همواره نشانی از ضرورت‌های جامعه‌شناختی قابل ردیابی است. از اولین کوشش‌هایی که خاندان‌های ملی‌گرای ایرانی برای بقای ایدئولوژی پیش از اسلام صورت می‌دادند، قطب‌بندی سیاسی و طبقاتی را می‌توان مشاهده کرد؛

«گرچه جنبش‌های آزادیخواهی مقدس است ولی گفتنی است که تلقین‌کنندگان شکوه موهومی عتیق، خاندان‌های قدرتمندی بودند که در نظام جدید، امتیاز طبقاتی خود را از دست داده‌بودند. ایشان گرچه ظاهرا با دفاع از سنن و نوامیس باستانی (که نقالان ندانسته از مهم‌ترین واسطه‌های تبلیغاتی آن بین عوام بوده‌اند) پشتیبانی توده را نسبت به فکر تجدید عهد گذشته جلب می‌کردند، ولی عملا می‌خواستند که با رجعت به دوره پیش از اسلامی امتیازات و حقوق طبقاتی سابق را به دست بیاورند» (بیضایی، ۶۹:۱۳۸۷).

تا قرن پنج و شش هجری، آنچه که در نقالی رخ می‌دهد، توازن کج‌دار و مریز میان دو محتوای ملی و مذهبی است؛ موازنه‌ای که با کمرنگ شدن خصلت عرب‌ستیزی ایرانیان و سرخوردگی عمومی از مبارزات سیاسی و به‌ویژه تسکینی که ایدئولوژی شیعه پدید می‌آورد، به سود نقالی مذهبی به هم خورد. از این تاریخ و با شکل‌گیری دوگونه ستیزطلبانه و ایدئولوژیک مناقب‌خوانی و فضایل‌خوانی، مسیر جدیدی در توسعه شکل جدیدی از هنرهای نمایشی گشوده و چندین قرن بعد در تعزیه شکوفا شد. آنچه که در مقابله منقبت خوان و فضیلت‌خوان رخ می‌داد به عبارتی، رسانه‌مند شدن دو ایدئولوژی متخاصم جامعه بود؛ از این جهت، این تاریخ هنوز برای اطلاق نمایشی شدن نقالی اندکی زود است. چراکه نقالی قرن‌های متمادی، به ضرورت جامعه ایرانی، هنری فردی بود:

«...نقالی و سمرگویی و افسانه‌خوانی، صورتی بدوی از تئاتر است، چون اشارات دست و پا و سر نقال و حرکات و اطوارش، هنری ایمایی است که از ریشه‌های هنر نمایشی محسوب می‌شود. نقال نمایشی تک نفره اجرا می‌کند» (ستاری، ۱۴۳:۱۳۸۷).

«..این بازیگر–نقال ـ به تنهایی چندین بازیگر است و بارها دیده‌ایم که چندین نقش را به طرز قانع‌کننده‌ای ایفا می‌کند» (بیضایی، ۸۲:۱۳۸۷).

اما آنچه این سنت دیرین را متحول می‌کند، زمینه‌هایی است که در دوره صفویه برای توسعه نقالی به صورت آگاهانه و عامدانه طراحی می‌شود. در میان همه تمهیداتی که دولت صفوی برای تعمیق ریشه‌های قدرت مذهبی خود و ایدئولوژی شیعه اندیشید، گسترش قهوه‌خانه‌ها بیشترین تاثیر را در نقالی گذاشت.

«تاسیس قهوه‌خانه‌ها در دوران صفویه، زمینه مساعدی برای رشد و توسعه ادبیات شفاهی در ایران بود. با ایجاد قهوه‌خانه‌ها، نه‌تنها نقالان دوره‌گرد مامن و مکان ثابتی برای عرضه هنر خود به تماشاگران یافتند، بلکه می‌توانستند هرروز در ساعتی معین در این فضای مناسب حضور یابند و دنباله داستانی را که روز قبل، در لحظه‌ای جذاب معلق نگاه داشته‌بودند، در مقابل تماشاگران مشتاق و منتظر، از هر قشر و طبقه‌ای پی گیرند. قهوه‌خانه‌ها مرکز تجمع و

برخورد همه قشرهای جامعه بود» (نجم، ۸۳:۱۳۹۰) .

اگرچه اقدام *شاه عباس* در مستقر کردن نقالان در قهوه‌خانه‌ها را با استناد به **سفرنامه تاورنیه**، پیشگیری از شکل‌گیری توطئه و ممانعت از انتقادهای سیاسی ذکر کرده‌اند:

«...همه ایرانیانی که بضاعتی دارند، هر روز قبل از ظهر به آن مکان[قهوه‌خانه] می‌روند و فورا یک قلیان و یک فنجان قهوه به آن‌ها عرضه می‌دارند. اما *شاه عباس* که پادشاه عاقلی بود، ملتفت شد که این اتاق‌ها محل اجتماعی مردم و مذاکرات دولتی می‌شود و او از این فقره بسیار نفرت و کراهت داشت، برای اینکه از بعضی کنکاش‌ها و فتنه‌جویی‌ها جلوگیری نماید، تدبیری به کار برد و حکم کرد، هر روز قبل از آن‌که کسی داخل آن اتاق‌ها بشود، یک ملا به هر اتاقی برود و بنشیند و واردین را به گفتن مسئله و تاریخ و شعر مشغول نماید...پس از دو سه ساعت که به این منوال مردم را مشغول می‌کرد، ملا برمی‌خاست و به حاضرین می‌گفت: حالا وقت کار است و باید دنبال کار رفت، بفرمایید تشریف ببرید و مردم فورا اطاعت کرده بیرون می‌رفتند» (تاورنیه، ۱۴۶:۱۳۸۹).

اما به نظر نمی‌رسد حضور نقالان در قهوه‌خانه و تاکید بر نقل‌های مذهبی به‌ویژه ماجراهای مربوط به ائمه و فرزندان *علی*، حضور سرزده شاه به قهوه‌خانه و تاسیس قهوه‌خانه توسط شخص شاه، بدون نوعی سازماندهی تبلیغاتی و بدون چشمداشتی به تثبیت تشیع در مکان استقرار روزانه مردم میسر شده‌باشد.

در همین مقطع تاریخی است که نقالی مذهبی با حمایت حاکمیت، در قالب‌های گوناگون و متنوعی ظهور می‌کنند؛ از آن جمله است *حمزه‌خوانی*، *حمله‌خوانی*، *صورت‌خوانی*، *شمایل کشی*، *پرده‌خوانی*، *سخنوری* و...که از این میان *سخنوری* را می‌توان اولین اتصال نقالی به آیین‌های سوگواری دانست.

هنگامی که ضرورت تقابل فضایل‌خوانی و مناقب‌خوانی به تبع رسمیت یافتن شیعه از بین رفت، این نوع نقالی مناظره‌ای (سخنوری) توسط دو نفر که هردو شیعه بودند و در مدح و منقبت گویی حضرت علی رقابت می‌کردند شکل‌گرفت. به عبارتی اولین مرحله تحول نقالی از صورت تک‌نفره به دونفره که اولین خصوصیت نمایشی است، به وقوع پیوست. این اولین صورت نمایشی در ایران است که به مفهوم دیالوگ نزدیک می‌شود و اگرچه هردو طرف گفت‌وگو، ایدئولوژی مشترکی را نمایندگی می‌کنند، اما نفس تقسیم گفت‌وگو میان دونفر، می‌تواند در پیوند با دسته‌گردانی‌های محرم، اولین جهش نقالی به سوی نوعی نمایش متکثر و چندصدایی به حساب آید. برخلاف سخنوری و مناظره نقالان، که هر دو مجری آن، موالف‌خوان بودند، در تعزیه شاهد رویارویی دو جهان متضاد و ناهمگون و مبارزه سهمگین این دوقطب با یکدیگریم. اگرچه نفس واژه «شبیه» در شبیه‌خوانی متضمن این معناست که جمع حاضران در اجرای تعزیه، برخاسته از اجتماعی هم‌صدا و یکپارچه‌اند که صرفا شبیه اولیاء و اشقیاء عمل می‌کنند، اما همین تجلی بیرونی، عینی و «نمایش تضاد و رویارویی» پدیده‌ای بی‌سابقه در سنت ایرانی است. باید پرسید اگر صدای موافق‌خوان تعزیه از بطن نقل و روایت مذهبی بیرون می‌تراود و نمایشی می‌شود، صدای مخالف‌خوان که نماینده قطب شرور و پلید هستی است از کجا به تعزیه وارد می‌شود و بنای نمایش دو قطبی را پی می‌ریزد؟

با وجود اینکه ذهنیت اساطیری ایرانی همواره بر پایه نبرد مستمر نیکی و پلیدی استوار بوده، اما این دوصدایی، چندان ذهنیت‌گراست که تا پیش از شکل‌گیری تعزیه، برونده نمایشی نیافته‌است:

«بی‌گمان نمایشی کردن مفاهیم انتزاعی که نمایشگر نیروهای ایزدی و اهریمنی‌اند مانند

بهمن (اندیشه نیک) و سروش (فرمانبرداری) و راستی و کمال و بی‌مرگی و خرد و داد و دین‌بهی در یک سو و اندیشه بد و خشم و آز (کج‌اندیشی) در سوی دیگر، دشوار است... بیشتر داستان‌های نقل‌شده (در شاهنامه) معنی و مفهومی را که در پس نبرد گیهانی میان نیروهای خیر وشر نهفته‌است، حفظ می‌کند و آن را به صورت نبرد زمینی میان شاهان خوب و جباران، جلوه‌گر می‌سازد» (ستاری، ۱۳۸۷: ۴۷و۴۸).

از این رو سنت ادبی مکتوب و شفاهی ایرانی مملو از تکرار این طرح‌واره فلسفی دوگانه است که در قالب داستان و روایت متجلی شده‌است. که بی‌هیچ واسطه‌ای در قالب شاهنامه و دیگر متون، به نقالی حماسی راه یافته است و شخصیت مخالف، شقی و زشت‌کردار، همواره سوی مقابل شخصیت حماسی است. به این ترتیب، دو قطب روایت‌گر تعزیه، از نقالی مذهبی و نقالی حماسی مایه گرفته و بارور شده‌اند.

«در نخستین مراحل تعزیه، بسیاری از نقالان مذهبی و غیرمذهبی به بازی تازه پیوستند؛ نخست برای واقعه‌خوانی در دسته‌ها و سپس برای بازی در نمایش. بدین ترتیب تعزیه حین جست‌وجوی شکل نهایی خود، فراوان از مایه و سبک نقالی کمک گرفت. جالب است که هنوز هم می‌توان دو روش مشخص نقالی را در تعزیه تشخیص داد؛ بیان غمناک آوازی در دستگاه‌های موسیقی ایرانی که مظلوم‌خوان‌ها به کار می‌برند و بازمانده نقالی مذهبی است، بیان غلو شده پر از طمطراق و تحرک و شکوه که اشقیا به کار می‌برند و بازمانده نقل حماسی است» (بیضایی، ۱۲۱:۱۳۸۷).

۴ـ۱ـ۳ـ ظهور متن‌های اولیه

در آیین‌های نمایشی دوره زندیه، بازآفرینی روایات تاریخی و مذهبی مرتبط با عاشورا وجود داشته است؛ روایتی که به طور قطع نیازمند ساماندهی از پیش تعیین شده و هدفمند است؛ اگر نتوان عنوان متن را به برنامه ساماندهی این اجراها اطلاق کرد، اما می‌توان بارقه اولین نسخه‌ها یا طرح‌هایی را که جهت اجرا همراه با توالی و ترتیب خاص نگارش یا برنامه‌ریزی شده باشند، از خلال آن تایید کرد.

۵ـ۱ـ۳ـ تقویت جنبه‌های داستانی در اثر فقر جاذبه‌های بصری آیین‌ها

چنان‌که پیداست، برخلاف آیین‌های *صفوی*، هیچ اشاره‌ای به وجود اشیاء و لوازم و اسلحه و پوشش‌های گرانبها در آیین‌های دوره *زندیه* وجود ندارد؛ در کنار فقر اقتصادی آیین‌ها تاکید عمدتا بر جنبه‌های بازآفرینی و نمایشگرانه آیین‌هاست، که خود نشان‌دهنده سازوکار مردمی آیین در این دوره است. از بی‌پیرایگی و عدم تجمل آیین‌های این دوره دونکته قابل استنباط است:

الف:عدم درایت اقتصادی و ضعف سیاست *کریمخان* به‌ویژه در ارتباط با خارجیان که سعی در بهره‌برداری هرچه بیشتر از نواحی ساحلی ایران بودند و در ادامه سالیان بی‌ثباتی پس از عصر صفویه، منجر به فقر عمومی مردم در قیاس با دوره صفوی شده بود.

«*کریمخان* با وجود نزدیکی پایتخت او به خلیج به علت اشتغال به زدوخورد با مدعیان و خالی بودن از حس کشورگشایی و لشکرکشی، چندان اعتنایی نسبت به جزایر و سواحل خلیج نشان نداد، جز یکی دو اقدام برای جلوگیری از تعدیات دزدان دریایی. تجارت بحری خلیج در این اوقات در دست انگلیسی‌ها و هلندی‌ها می‌گشت و فرانسوی‌ها هم که در این ایام با انگلیسی‌ها در حال جنگ بودند، در خلیج نیز مزاحم دشمنان خود می‌شدند، چنان‌که در

محرم۱۱۷۳با چهار کشتی به بندرعباس آمدند و دارالتجاره انگلیس‌ها را گلوله‌ریز کردند و پس از سوختن عمارت و غارت اشیاء پس از پانزده روز از آنجا رفتند. چهارسال بعد از این واقعه انگلیس‌ها مرکز تجارتی خود را از بندرعباس به بصره منتقل ساختند و این عمل بعد از آنکه هلندی‌ها هم دارالتجاره خود را از ایران به خاک عثمانی انتقال داده بودند، صدمه بزرگی بود به تجارت خارجی ایران» (پیرنیا و اقبال آشتیانی، ۱۳۸۹:۶۴۰).

از آنجا که در این دوره، مردم بانیان اصلی آیین‌ها به حساب می‌آیند، آیین‌های سوگواری دوره زندیه، چشم اندازی از فقر اقتصادی و معیشتی مردم نیز هست.

ب: با وجود حمایت زندیه از آیین‌های شیعی، حذف اهداف تبلیغاتی و ایدئولوژیک حکومت از آیین‌ها، سبب می‌شود حکومت انگیزه‌ای برای سرمایه‌گذاری اقتصادی و اختصاص منابع مالی دولتی به برگزاری آیین‌ها نداشته باشد و در نتیجه با حذف عناصر تجمل و تفاخر، آیین‌ها هرچه بیشتر متکی به عنصر داستان‌گویی می‌شوند که این نیز از ویژگی‌های مردمی آیین در این دوره است.

دوران حکومت شیعه زندیه، از معدود دوره‌های تاریخ ایران است که استبداد و اجحاف، نسبتا کمرنگ است؛ شاید به سبب منش سرسلسله این حکومت، *کریمخان زند*، که طبع شاهی و تجمل و زورفرمانی نداشت و ملقب به *وکیل‌الرعایا* بود و شخصا به شکایات و احوال و خواسته‌های مردم رسیدگی می‌کرد. حکومت زندیه، کوتاه‌تر از آن بود که تحولات اجتماعی و سیاسی عمیق و اساسی در ایران ـ و در نتیجه در سلسله مراتب اجتماعی ـ ایجاد شود؛ به‌ویژه آنکه سی سال از این دوره چهل وشش ساله را *کریمخان* بر مسند قدرت بود و پس از او نیز جانشین صاحب اقتداری به سلطنت نرسید.

مهم‌ترین تفاوت در پشتوانه اجتماعی آیین‌های سوگواری دوره زندیه در مقایسه با سوگواری‌های صفوی، عدم بهره‌برداری ایدئولوژیک حکومت از آیین است. ظاهرا حکومت زندیه چشمداشتی از برگزاری این مراسم نداشته و در عین حال که آزادی برگزاری آیین‌های سوگواری را به مردم تفویض کرده، اما سویه‌گیری و تعصب خاصی در این زمینه اعمال نمی‌شود. چنانکه نیبور در گزارش خود از جزیره خارک، به حقوق و موقعیت برابر اهل سنت با شیعیان اشاره می‌کند:

«با اینکه شیعه‌ها در خارک برای برگزاری مراسم مذهبی خود آزادی عمل دارند، به خاطر وجود سنی‌ها که کمتر از شیعه‌ها نیستند و همچنین حضور هلندی‌ها، نمی‌توانند در این مراسم مبالغه کنند. حاکم خارک به منظور جلوگیری از ایجاد مزاحمت برای پیروان مذهب‌های دیگر دستور داده‌بود تا در دهه اول محرم کسی در خیابان‌ها به صدای بلند ناله و زاری نکند» (سفرنامه نیبور به نقل از شهیدی، ۱۳۸۰:۷۶).

در دوره زندیه ضرورت‌های عصر صفوی برای تثبیت حکومت شیعه و ایجاد یکپارچگی ملی براساس مذهب مشترک وجود خارجی ندارد و کارکرد آیین، مشخصا مردمی‌تر از دوره صفوی است. دوره زندیه صحنه ظهور ناگهانی نمایش‌های سوگوارانه‌ای است که تا تکامل نهایی تعزیه فاصله زیادی ندارد.

نتیجه‌گیری

دوران طولانی حاکمیت صفویه، نقطه عطفی در تاریخ ایران است. در تاریخ پس از اسلام ایران، هرگز تداوم و ثبات سیاسی و اقتصادی نظیر آنچه در عصر پادشاهان صفوی رخ داد، وجود نداشت. بی‌شک، علاوه بر توان نظامی و پشتوانه قبیله‌ای صفویان، عامل قطعی در این یکپارچگی و ثبات نسبی، برقراری مذهب رسمی یکسان در ایران بود، که پس از قرن‌ها، هم نوعی احساس وحدت ملی را پدید آورد و هم نیروهای داخلی را علیه دشمنان سنی‌مذهب گسیل کرد. جریان رسمیت تشیع، بدون دستمایه‌های ملی و مردمی میسر نبود؛ و چه دستمایه‌ای مناسب‌تر از آیین‌های ریشه‌دار مردمی که هم از اندیشه تشیع و هم از اقبال عمومی برخوردار بود؟ آیین‌های سوگواری در عصر صفویه برای اولین بار در تاریخ به عنوان یک «رسانه» کارآمد در خدمت اهداف حکومت قرار می‌گیرد. رسانه‌ای که برترین قابلیت‌ها را در تبلیغ «تشیع»، «اقتدار دولتی» و «مشروعیت حاکمیت»، داراست و از همین مبداء تاریخی است که تحولات آیین‌های سوگواری ایران با ضرباهنگ سریع و بی‌سابقه‌ای آغاز می‌شود. تحولاتی که هم جنبه‌های اجرایی، بصری و نمادین دسته‌های عزاداری را شامل می‌شود و هم کارکردهای اجتماعی آن‌ها را. واضح است که نقش اولین حکومت مقتدر، یکپارچه و شیعه‌مذهب تاریخ ایران در توسعه آیین‌های سوگواری ایران تا چه اندازه کلیدی است. هسته همه عناصر اساسی که دسته‌گردانی‌های محرم را در نهایت به نمایش تعزیه منتهی می‌سازند در همین دوره و به واسطه اراده قدرت صفوی شکل می‌گیرد و روند نمادین و نمایشی شدن دسته‌های عزاداری آغاز می‌شود.

گرایش *نادرشاه افشار* به تسنن، نتوانست آیین‌های سوگواری شیعی را از بین ببرد؛ قدر مسلم اینکه در دورانی که آیین‌های سوگواری با ایدئولوژی حکومت سازگار نیست، از رسمیت ساقط می‌شود و خارج از حوزه رسمی قدرت، توسط مردم امتداد می‌یابد تا بار دیگر تحت حکومت شیعه زندیه سربرآورد.

حکومت *کریمخان زند* با وجود آزاد گذاشتن آیین‌های شیعی، در پی بهره برداری سیاسی از آیین‌ها نبود؛ چرا که در سرزمینی که تشیع در آن ریشه دوانده بود، ضرورتی در تبلیغات و اشاعه ایدئولوژی توسط حاکمیت شیعه وجود نداشت. به دلیل عدم سرمایه گذاری مادی و معنوی حکومت در آیین‌ها، سوگواری‌ها و شبه تعزیه‌های این دوره از تجمل و مکنت و جاذبه‌های بصری خالی شد، اما جنبه‌های داستانی و نمایشی آن، تقویت شد. به طور کلی، آنچه که در مراسم و آیین‌های سوگواری دوره زندیه قابل تامل است، تبدیل فعالیت‌های دسته روی به «آیین نمایشی» است؛ و از این مرحله «نمایشی شدن» تا شکل‌گیری نمایشی‌ترین آیین مذهبی ایرانی ـ تعزیه ـ در آغاز دوره قاجار، راه درازی در پیش نبود.

منابع

ـ اشرف، احمد. (۱۳۵۹) **موانع تاریخی رشد سرمایه‌داری در ایران: دوره قاجاریه**. چاپ اول، انتشارات زمینه، تهران.

ـ براندون، جیمز .آر. (۱۳۸۸) **تئاتر آسیا**. مجید سرسنگی، چاپ اول، نمایش، تهران.

ـ بکتاش، مایل. (۱۳۸۴) **تعزیه و فلسفه آن**، ترجمه داود حاتمی، در چلکوفسکی، **تعزیه: آیین و نمایش در ایران**، انتشارات سمت، تهران.

ـ بلوکباشی، علی.(۱۳۸۳) **تعزیه‌خوانی، حدیث قدسی مصائب در نمایش آیینی**، چاپ اول، امیرکبیر، تهران.

ـ بیضایی، بهرام. (۱۳۸۷) **نمایش در ایران**، چاپ ششم، انتشارات روشنگران و مطالعات زنان، تهران.

ـ پیرنیا، حسن و دیگران. (۱۳۸۹) **تاریخ ایران**، چاپ دهم، نشر نامک، تهران.

ـ تاورنیه، ژان باتیست. (۱۳۸۹) **سفرنامه تاورنیه**، حمید ارباب شیرانی، چاپ چهارم، نشر نیلوفر، تهران.

ـ چلکوفسکی، پیتر جی.(۱۳۸۴) **تعزیه: آیین و نمایش در ایران**، داود حاتمی، چاپ اول، نشر سمت، تهران.

ـ حبیبی، سید محسن. (۱۳۸۳) **از شار تا شهر**، چاپ پنجم، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

ـ خاکی، محمدرضا، فرهاد مهندس‌پور و علی قلی‌پور. (۱۳۸۸) مسئله تشبه و علل اطلاق واژه شبیه‌خوانی به تعزیه، **هنرهای زیبا**، ۳۹، زمستان ۱۳۸۸: ۴۵-۵۴

ـ دووینیو، ژان. (۱۳۹۲) **جامعه‌شناسی تئاتر**، جلال ستاری، چاپ اول، نشر مرکز، تهران.

ـ ستاری، جلال. (۱۳۸۷) **زمینه اجتماعی تعزیه و تئاتر در ایران**، چاپ اول، مرکز، تهران.

ـ شریعتی، علی. (۱۳۵۰) **تشیع علوی و تشیع صفوی**. نشر حسینیه ارشاد، تهران

ـ شهیدی، عنایت‌الله. (۱۳۸۰) **پژوهشی در تعزیه و تعزیه‌خوانی: از آغاز تا پایان دوره قاجار در تهران**، چاپ اول، دفتر پژوهش‌های فرهنگی

ـ صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۸۹) **حماسه‌سرایی در ایران**، چاپ نهم، نشر امیرکبیر، تهران.

ـ صفاکیش، حمیدرضا. (۱۳۹۰) **صفویان در گذرگاه تاریخ**، چاپ اول، نشر سخن، تهران.

ـ فکوهی، ناصر. (۱۳۸۷) ***انسان‌شناسی شهری***. چاپ پنجم. تهران: نی، تهران.

ـ فلسفی، نصرالله. (۱۳۶۹) **زندگانی شاه‌عباس اول**، چاپ اول، انتشارات علمی، تهران.

ـ محجوب، محمدجعفر. (۱۳۸۴) تاثیر تئاتر اروپایی و نفوذ روش‌های نمایشی آن در تعزیه، ترجمه داود حاتمی، **در چلکوفسکی، تعزیه: آیین و نمایش در ایران**، انتشارات سمت،۱۷۰-۱۹۱، تهران.

ـ نجم، سهیلا. (.۱۳۹۰) **هنر نقالی در ایران**، چاپ اول، موسسه تالیف، ترجمه و نشر آثار هنری متن، تهران.

- Anvar. I.2010‘From Muharram Murning Ritual to Secular and Comic Theatre’ In Chelcowski: *Eternal Performance*. Calcutta:Seagull Books:110-121

- Calmard,J.2010‘Muharram Ceremonies Observed in Tehran By Ilya Nicolaevich Brezin(1983)’ In Chelcowski: *Eternal Performance*.

Calcutta:Seagull Books:53-73
- Chelcowski,P.2010.*Eternal Performance,Taziyeh and other Shitte rituals*.Calcutta:Seagull Books

پی‌نوشت

۱.احمد اشرف به جای شهر، معتقد به کاربرد «منطقه شهری» در ایران است.

2. Jean Duvignand
3. Carsten Nibuhr
4. Samuel Hmelin
5. William Francklin

انعکاس اندیشه‌های کیرکگارد در برگزیده آثار نمایشی ژان‌پل سارتر

محمدحسین بنایی کشتان
سیدصادق زمانی (نویسنده مسئول)
ناصر آقایی

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۸/۱۸
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۲/۱۸

انعکاس اندیشه‌های کیرکگارد در برگزیده آثار نمایشی ژان‌پل سارتر

محمدحسین بنایی‌کشتان
دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشگاه آزاد اسلامی، سنندج، ایران

سیدصادق زمانی
استادیار گروه آموزشی فلسفه هنر، واحد سنندج، دانشگاه آزاد اسلامی، سنندج، ایران

ناصر آقایی
استادیار، دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

این مقاله برگرفته از پروژه‌ی دکتری محمدحسین بنایی‌کشتان با عنوان «جنبه‌های زیبایی‌شناسانه تئاتر در اگزیستانسیالیسم با تکیه بر آثار سارتر» در رشته‌ی فلسفه هنر دانشکده‌ی علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج با راهنمایی دکتر سیدصادق زمانی و مشاوره‌ی دکتر ناصر آقایی است.

چکیده

اگزیستانسیالیسم، مطرح‌ترین فلسفه بعد از جنگ جهانی دوم بوده است که در میان روشنفکران و هنرمندان، به‌ویژه در شعرها، نمایش‌نامه‌ها و فیلم‌های سینمائی، تأثیر خود را برجای گذاشته است. یکی از برجسته‌ترین هنرمندان نمایش‌نامه‌نویس و فیلسوف اگزیستانسیالیسم، *ژان پل سارتر* بود. هدف این مقاله این است که آیا می‌توان، این فرضیه را به اثبات رساند که *سارتر*، متأثر از *کیرکگارد* (۱۸۵۵-۱۸۱۳) ، فیلسوف و بنیان‌گذار اگزیستانسیالیسم که برخلاف عقاید *سارتر*، پیرو مسیحیت و شاخه الهی این فلسفه محسوب می‌شود، بوده است یا خیر؟ اگر بوده است، موارد و مقولات اگزیستانسیالیستی متأثر از *کیرکگارد*، چه بوده است؟ آیا انعکاس این موارد و مقولات را در آثار دراماتیک *سارتر* هم می‌توان مشاهده کرد؟ برای پاسخ به سؤالات فوق، ابتدا به توضیح مقولات اگزیستانسیالیسم *کیرکگارد* مانند: سپهر هستی یا استه‌تیک، سپهر اخلاقی و سپهر دینی، فراموشی، انتخاب، باور همگانی، پشیمانی و احساس ندامت، می‌پردازیم و بعد ازآن به بررسی و تحلیل اینکه مقولات یا نکته‌های فلسفی اگزیستانسیالیسم در نمایش‌نامه‌های *سارتر* انعکاس یافته است یا خیر؟ سپس در تأیید آن می‌کوشیم.

در این مقاله از روش مطالعه کتابخانه‌ای و بررسی و مطابقت با تکیه بر تحلیل عقلی، پیش رفته‌ایم تا این نتیجه حاصل آید که فرایند استه‌تیکی خلق آثار دراماتیک (نمایشی) *سارتر* اگر بار فلسفی اگزیستانسیالیسم متأثر از *کیرکگارد* را دربردارد، چگونه به آثار هنری به‌یادماندنی در تاریخ ادبیات دراماتیک جهان تبدیل‌شده است؟

واژگان کلیدی: *ژان پل سارتر*، *کیرکگارد*، اگزیستانسیالیسم، نمایش‌نامه.

درآمد

فلسفه در طول تاریخ ـ چه مکاتب و چه جریان‌های فلسفی ـ تأثیر خود را بر هنرمندان جهان و آثار هنری آن‌ها گذاشته است؟ آیا این جریان‌های فلسفی توانسته‌اند در آثار هنری، آن‌چنان تأثیری بگذارند که محتوای فلسفی را که یک امر تجریدی است با شکلی از ایماژ هنری که دارای بار عاطفی و حسی است، منعکس کند؟ گویا اگزیستانسیالیسم در این امر موفق بوده است. این جریان فلسفی توانسته، بزرگ‌ترین تأثیر را بر نویسندگان و فیلم‌سازان برجسته هنر معاصر برجای بگذارد. به باور هاریسون، تأثیر این فلسفه را بر *پاسکال* و *داستایوفسکی*، در **بیگانه** و **انسان طاغی** *آلبرکامو* و **راه‌های آزادی** *آندره مالرو* و یا *اگزوپری* که داستان به ظاهر کودکانه **شازده کوچولو** را نوشته است، نیز می‌توان دید و یا در دنیای سینما، فیلم‌های سینمائی *آنتونیونی* که بی‌معنایی جهان مدرن را در فیلم‌هایی مانند **ماجرا و کسوف مطرح** کرده است و یا فیلم‌های سینمائی *اینگمار‌برگمن* که دین‌داری را در فیلم‌هایی مانند **سه‌گانه دینی** و **مرگ خدای مسیحی** به تصویر کشیده است و یا در فیلم‌های سینمائی *وودی آلن* که سعی کرده در چالش‌های اخلاقی جامعه معاصر به کاوش بپردازد. آیا در ادبیات دراماتیک و تئاتر هم مانند سینما شاهد تأثیرات و اندیشه‌های اگزیستانسیالیستی هستیم؟ آیا در میان فلاسفه اگزیستانسیالیست پدیده استثنائی وجود دارد که هم فیلسوف باشد و هم هنرمند و توانسته باشد آثار دراماتیک ارزشمندی برای هنر تئاتر خلق کند؟

«*سارتر*، برجسته‌ترین اندیشمند اروپایی در دوره اخیر و شاید معروف‌ترین شخصیت این قرن در میان فیلسوفان و دیگران است. وی نه تنها نمایش‌نامه‌نویس، بلکه رمان‌نویس، فیلم‌نامه‌نویس و حتی فعال سیاسی است، فیلسوفی است که در نوشته‌هایش، عناصری از پدیدارشناسی و اگزیستانسیالیسم را هم تلفیق کرده است» (هریسون، ۲۰۱۴: ۸۱).

ژان‌پل‌سارتر از فلاسفه، بسیاری تأثیر پذیرفته است ولی «یکی از مهم‌ترین و برجسته‌ترین فلاسفه اگزیستانسیالیست که تأثیر زیادی بر *سارتر* گذاشته است، *سورن کیرکگارد* بوده است. او نخستین چهره مهم جنبشی است که امروز به اگزیستانسیالیسم شهرت یافته است» (پامرلو، ۱۳۹۵: ۳۱). سؤالی که ما به دنبال پاسخ آن هستیم این است که *سارتر* که خود فیلسوفی خداناباور است، چگونه می‌تواند از *کیرکگارد* که فیلسوفی خداباور و الهی است، تأثیر پذیرفته باشد؟ و چگونه این تأثیرات در آثار دراماتیک او منعکس‌شده است؟ اما اگر بپرسند که چرا ما نمایش‌نامه‌های محدودی از *سارتر*، برای بررسی انتخاب کرده‌ایم؟ پاسخ خواهیم داد، به این دلیل که هدف نخست؛ اثبات تأثیرات فوق است و هدف دوم؛ نمایش‌نامه‌های مورد بررسی، نمونه بارزتری را از انعکاس اندیشه‌های اگزیستانسیالیستی *کیرکگارد*، دارا بوده است. با رویکرد تحلیل فلسفی، تلاش بر روشن شدن این اهداف است.

پیشینه تحقیق

وقتی بیننده به تماشای سه فیلم **سه‌گانه دینی** *اینگمار‌برگمن* یا همچون **در آینه** یا **نور زمستانی** و **سکوت** می‌نشیند، آیا اگر از شور یا مکنونیت *کیرکگارد* و یا سه سپهر هستی او اطلاع داشته باشد، درک بهتری از محتوای فیلم‌ها را کسب نخواهد کرد؟ در تئاتر هم، آیا دانستن این اندیشه‌ها و نکته‌های فلسفه اگزیستانسیالیستی و چگونگی انعکاس آن در نمایش‌نامه‌ها به بیننده در درک بهتر اهداف آن‌ها کمک نخواهد کرد؟ در این زمینه، به طور اجمالی، آثاری اندکی به انعکاس فلسفه اگزیستانسیالیستی در آثار سینمائی، رمان و آثار هنری پرداخته‌اند. در عرصه نمایش هم ممکن است به‌طور خیلی مختصر و نه تفصیلی، اشاراتی به

فلسفه اگزیستانسیالیستی شده باشد. ولی درباره موضوع این مقاله که به بررسی تفصیلی در تئاتر می‌پردازد، کتاب یا مقاله یا رساله‌ای یافت نشد و یا نویسندگان مقاله در جست‌وجوی خود به آن برنخوردند. لذا نگارندگان این مقاله بر این باورند که پژوهش و بررسی این موضوع، برای اولین‌بار است که به‌تفصیل و به‌صورت نوگستری، تقدیم مخاطبان عزیز و محترم می‌گردد.

به‌طور کلی در مسیر این تحقیق شاهد مقالات و پژوهش‌هایی در سه زمینه بوده‌ایم:

اول: مقالاتی در باب ایده‌های اگزیستانسیالیستی *سارتر* و آثار سایر هنرمندان، مانند مقاله **ژان پل سارتر و باورهای غلط در نمایش‌نامه آخرین نوار کراپ** اثر *ساموئل بکت* (عسگرزاده، ۱۳۹۸: ۲۲۱)، مقاله **چگونگی آزادی نوع بشر ژان پل سارتر در آثار نقاشی ادواردهاپر** (محمدشاهی، ۱۳۹۹: ۱۹۵).

دوم: بررسی موضوعات اگزیستانسیالیسم در آثار نمایشی و ادبی *سارتر*، مانند **مقاله هستی و نیستی و نمود آن در نمایش‌نامه مگس‌ها** (کاکا سلطانی، ۱۳۹۸: ۱۰۱) و مقاله **بررسی و نقد چیستی و اختیار انسان از دیدگاه ژان پل سارتر** (کلانتری، ۱۳۹۷: ۲۷).

سوم: بررسی و کاوش موضوعات و مسائلی به اختیار نویسنده در آثار نمایشی *سارتر*، مانند: مقاله **گفتمان خشونت در آثار نمایشی ژان پل سارتر با تأکید بر مرده‌های بی‌کفن‌ودفن و گوشه‌نشینان آلتونا** (ابوذر جمهری، ۱۳۹۵: ۸۸) و مقاله **بازخوانی آراء سارتر در باب تئاتر و اخلاق** و **هنرمند و مخاطب به‌مثابه آفرینندگان ارزش‌های اخلاقی** (مجتبی سعیدی، ۱۳۹۵: ۱۱۵) و مقاله **خوانش تطبیقی حضور راوی نامعتبر در رمان‌های سن عقل از ژان پل سارتر** (بنی فاطمی، ۱۳۹۹: ۱).

انعکاس اندیشه‌های فلسفی کیرکگارد در آثار برگزیده دراماتیک *سارتر*/ سه سپهر هستی

اولین مرحله ـ سپهر حسی یا زیباشناختی

نخستین مرحله آن، مرحله حسانی (استه‌تیک) نامیده می‌شود، حس و انگیزه‌های درونی و شور، فرمانرواست. کسی که در مرحله زیبایی‌شناختی به سر می‌برد نُرم‌های اخلاقی جامعه را کنار می‌نهد و خود را وقف بر ساختن آرزوها و امیالی می‌کند که آرزوی آن‌ها را در خود می‌کند. «انسان حسانی تشنه بی‌کرانه است. امّا بی‌کرانگی ناپسند که چیزی نیست جز بی‌درو‌پیکری آنچه ذوقش از او می‌طلبد» (کاپلستون، ۱۳۹۵: ۳۳۲). یعنی مرحله‌ای از زندگی که یک انسان برای یک زندگی روزمره که به نظر سارتر گوسفندوار و به عقیده نیچه بدون هدف متعالی، بدون اندیشه و آلوده به خرافات و غرق در منجلاب و فساد و تباهی و فراموشی و خاموشی دربرابر حاکمان و سقوط ارزش‌های انسانی و غرق در لذت و خوش‌گذرانی، انتخاب می‌کند و لذا دچار اضطراب و احساس ندامت و گناه و پشیمانی می‌گردد.

انعکاس سپهر حسی یا زیباشناختی را در نمایش‌نامه‌های **مگس‌ها**، **روسپی بزرگوار**، **دست‌های آلوده** و **دوزخ** شاهد هستیم. در نمایش‌نامه **مگس‌ها**، مردم *آرگوس* یکی از شهرهای یونان، چشم‌هایشان را به روی حقیقت بسته‌اند و شاهد قتل فجیع پادشاه (فرمانروا) توسط فرمانروای جدید و خیانت همسرش به او بودند، چنانچه ژوپیتر، خدای مرگ و مگس‌ها در وصف مردم *آرگوس* که نخستین مرحله حسانی (استه‌تیک) کیرکگارد را برگزیده‌اند، این‌چنین سخن می‌راند:

«ژوپیتر: هنگام بازگشت *آگاممنون* اینجا بودم، زن فرمانروا، معشوقه *اژسیت* شد و مردم بااینکه آن‌دو را کنار هم دیدند و با خود فکر کردند که چیز زشتی در میان است ولی (از کنار

خیانت به پادشاه سکوت اختیار کردند) چیزی نگفتند، آن‌ها سکوت کردند، روز بعد، بازهم مردم *آرگوس* صدای فریادهای ناشی از دردشان (قتل و شکنجه فرمانروا به دست *اژیست* و *کلی‌تمنستر* همسر پادشاه) را از قصر شنیدند، بازهم چیزی نگفتند، پلک‌هایشان را روی چشم‌هایشان خواباندند» (سارتر، ۱۳۹۰: ۲۶).

ژوپیتر که طراح و فرمانده عقب نگه‌داشتن سطح تفکر و باورهای همگانی جامعه است و توسط مأمور و گماشته خود یعنی همان *اژیست* امپراتور کنونی است، نمی‌گذارد که مردم *آرگوس* به فراتر از مرحله حسی، فکر کنند و یا از آن گذر کنند و سعی در تنبیه هر معترض دارند و شدیدترین برخورد را با معترضان ازجمله *الکتر* فرزند شاه مقتول می‌کنند و *اژیست* برای حفظ تاج‌وتخت، هرگونه شک و اعتراض را خط قرمز حکومت خود می‌داند و نظرش را درباره آن، این‌چنین به مردم *آرگوس* ابراز می‌دارد:

«*اژیست*: سگ‌ها! (خطاب به مردم) آیا به خود جرئت می‌دهید که شکایت کنید؟ آیا پستی خودتان را از یاد برده‌اید؟» (سارتر، ۱۳۹۰: ۷۳) و واکنش آن‌ها تا این حد رذیلانه و بزدلانه است.

«جماعت: ترحم ... ببخشید ما را که زنده‌ایم» (سارتر، ۱۳۹۰: ۷۷).

در نمایش‌نامه **روسپی بزرگوار**، *لیزی* نمونه‌ای از انسان‌هایی است که در مرحله حسانی یا (استه‌تیک) به سر می‌برد. او که در قطار شاهد قتل یک نفر توسط یک آمریکایی سفیدپوست است و آن فرد سیاه‌پوست به دلیل دفاع زن از تجاوز، در قطار کشته شده، ناگهان متوجه می‌شود که قتل آن فرد نجات‌دهنده زن را گردن سیاه‌پوست بی‌گناه دیگری که در قطار همراه آنان بوده، می‌اندازند و در شهر توسط مسئولین کشوری که یکی از آن‌ها سناتور است، مردم را علیه سیاه تحریک می‌کنند و در کوچه‌بازار ولوله‌ای برای دستگیری و کُشتن سیاه به راه می‌افتد. *لیزی* حقیقت را می‌داند و شاهد بوده که قاتل، خواهرزاده سناتور است، حتی چندبار که سیاه به خانه‌اش پناه می‌آورد، قول می‌دهد که در دادگاه به نفع او شهادت بدهد ولی اقدامات سناتور و وعده‌های او، اجازه اینکه *لیزی* بتواند از منجلاب مرحله اول حسانی به مرحله دوم، یعنی مرحله اخلاقی عبور کند را نمی‌دهد. نمونه دیگر مرحله حسانی، همان مردمی هستند که به‌راحتی تابع افکار و تبلیغات سفیدپوستان حاکم قرار می‌گیرند و همانند گله به دنبال قتل و کُشتن سیاه بی‌گناه به راه می‌افتند. لیزی بعدا دچار عذاب وجدان و احساس ندامت می‌گردد که از عوارض و نمودهای این مرحله است و بعد برای فراموش کردن این گناه، در روزمرگی، پرحرفی و سطحی‌نگری غرق می‌شود و حتی معشوقه پسر سناتور و وسیله خوش‌گذرانی‌اش می‌شود. این احساس گناه و فراموشی، مختص *لیزی* نیست؛ فرد، پسر سناتور هم برای پوشانیدن اعمال خلافش و برای انجام گناهی که مرتکب شده، سعی در فرار از حقیقت دارد.

«فرد: بپوشان!

لیزی: روی چی را؟

فرد: پنجره را ببند.

لیزی: نمی‌گذاری هوا بخورم؟

فرد: بهت گفتم پنجره را ببند، می‌فهمی؟ پرده‌ها را بکش ... چراغ‌ها را روشن کن!»

و این‌چنین آدم‌های حسانی، شرمسارند و سعی در فراموشی اعمال غیراخلاقی و خلاف‌ها و اقدامات جنایتکارانه خود دارند. در نمایش‌نامه **دوزخ** یا **جهنم** هم شخصیت‌ها کسانی هستند که نتوانسته‌اند از مرحله حسانی پا فراتر بگذارند و لذا با شرمساری از اعمال خلاف و

جنایات گذشته خود، یاد می‌کنند. رنج می‌کشند و خود را در جهنم پشیمانی شکنجه می‌کنند. در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** نمونه انسان‌هایی که در مرحله اول حسانی (استه‌تیک) به‌سر می‌برند. اعضاء حزب هستند که از دستورات رهبران اطاعت کورکورانه دارند.

«هوگو: ... دستورهایی از این قبیل: «این کار را بکن! برو بایست! این را بگو!». من احتیاج به اطاعت دارم، اطاعت و بس. خوردن، خوابیدن، فرمان بردن» (سارتر، ۱۳۹۴: ۷۷).

و هوده‌رو می‌گوید: «... میان اعضای حزب حتی احساسات هم سفارشی است.» (سارتر، ۱۳۹۴: ۶۵).

در مرحله حسانی که در **دست‌های آلوده** *سارتر*، نمونه آن را داریم، اعضای حزب کاملاً ناراضی هستند؛ همه‌چیز سفارشی، دستوری و دروغ است و به قول هوگو:

«هوگو: این دروغ‌ها! من در یک دنیای مصنوعی زندگی می‌کنم...» (سارتر، ۱۳۹۴: ۹۰)

و یا ژرژ می‌گوید: «... پسرجان، ماها اگر وارد حزب شدیم، واسه این بوده که دیگه مردن از گرسنگی خسته‌مون کرده بود...» (سارتر، ۱۳۹۴: ۶۲).

و اینکه همه آدم‌های حسانی شرمنده‌اند و احساس گناه می‌کنند.

«هوده‌رو (به ژسیکا): ... تو هم مثل همه آن‌ها باشی که یک کمی قربانی‌اند و یک کمی شریک جرم!» (سارتر، ۱۳۹۴: ۹۲).

«هوگو: ... بارها اتفاق افتاده است که حاضر بوده‌ام دستم را ببرند و در عوض یک مرد حسابی بشوم.» (سارتر، ۱۳۹۴: ۹۶)

و یا در وصف خودشان می‌گویند:

«هوگو (به ژسیکا): ... نگاه کن! صد کیلو گوشت و به اندازه یک گردو مغز توی جمجمه‌اش، درست مثل یک نهنگ. مغز تُو این هیکل گم می‌شود...» (سارتر، ۱۳۹۴: ۱۱۱).

دومین مرحله: سپهر اخلاقی

در این مرحله انسان به معیارهای معین اخلاقی و تکلیف‌های اخلاقی گردن می‌نهد. «اگر نمودگار مرحله حسانی *دون‌ژوان* باشد. *سقراط* و *آنتی‌گون* نمودگار مرحله اخلاقی هستند. انسانی که از برآوردن میل جنسی برحسب جاذبه‌های گذرا می‌گذرد و تن به زناشویی می‌دهد و همه تکلیف‌های آن را به گردن می‌گیرد» (کاپلستون، ۱۳۹۵: ۳۳۳).

انسان در مرحله یا سپهر حسانی، درراهی قدم می‌نهد که دو گزینه پیش روی اوست یا باید در مرحله استه‌تیک بماند یا به مرحله اخلاقی صعود کند. اگر مرحله اخلاقی را انتخاب کند، در این مرحله به‌عنوان‌مثال، در ازدواج، زن و مرد به همدیگر تعهد می‌دهند و آزادانه تعهد داده‌اند و به آن ملزم هستند؛ برخلاف مرحله حسانی که چنین تعهدی وجود ندارد.

سومین مرحله: سپهر دینی

کیرکگارد، مرحله سپهر دینی را برای دستیابی به فضیلت کافی نمی‌داند، او معتقد است که در این مرحله فرد هستی‌دار بازهم دو راه پیش‌رو دارد، آنتی‌تز که همان مرحله اخلاقی‌ست و حاصلش ناامیدی است و انسان از جرم و گناه خود مطلع است؛ درنتیجه رنج و عذاب خواهد کشید و دیگری تز که همان عبور به مرحله سوم یعنی سپهر دینی است و تنها با عمل ایمانی یا پیوستن خویش به خدا می‌توان از آن برگذشت. «*کیرکگارد*، برای نشان دادن فرق مرحله دوم با مرحله سوم، حضرت *ابراهیم* را نماد این مرحله معرفی می‌کند» (کاپلستون، ۱۳۹۵: ۳۲۴). او معتقد است که «ایمان برترین شور آدمی است و دستیابی به سپهر دینی که تنها با یک جهش

ممکن می‌گردد» (نقیب‌زاده ۱۳۹۵: ۱۱۰). تعریف ایمان از نگاه او این است؛ «ذات با پیوستن خود به خویشتن و با خواست خود بودن است» (کاپلستون، ۱۳۹۵: ۳۲۴). «کیرکگارد در کتاب **ترس‌ولرز** اندیشه خود را درباره ایمان به‌واسطه تعبیری از داستان انجیلی *ابراهیم* و مثال‌های دیگر مانند شیرجه زدن در استخر به زیبایی به تصویر کشیده است» (پامرلو، ۱۳۹۵: ۳۶).

برای کیرکگارد که به سنت اساسی مسیحیت پروتستان اعتقاد داشت، «مهم‌ترین امر، رابطه روح فرد با خدا بود» (مگی، ۲۰۱۵: ۲۰۹). اما چگونه می‌شود با خدا ارتباط برقرار کرد؟ «برای ارتباط با خدا و برای جهش به سپهر دینی، ابتدا تصمیم و گزینش فرد مهم است. دوم؛ فیض و لطف خداوندی که می‌بایستی شامل حال فرد شود» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۱۱). او معتقد است: ایمان بی‌واسطه اندیشه است اما این ارتباط از طریق ایمان چگونه انجام می‌شود؟

شور و مکنونیت

ایمان کیرکگارد با ایمان کلیسا متفاوت است. «او منتقد شدید کلیسایی است که دارای اعمال و مناسک است. چون در آن صورت ایمان یک امر شسته‌رفته می‌شود و او ایمان پاپ و کشیشان را نمایشی، تظاهر و پوشالی و جیره‌خوار حاکمان ظالم می‌داند» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۹۵). به نظر نیچه «جهان کنونی ما به خاطر این ناتوان است که از شور بی‌بهره است، ممکن است البته گاهی دچار شور و احساس شود اما گذرا و موقتی و سریع به حالت قبل برمی‌گردد» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۸۹).

کیرکگارد معتقد است که ایمان یک امر فردی است و در وجود فرد شکل می‌گیرد و چنین ایمانی، معنای زندگی‌مان را بیش از سایر باورهایمان تحت تأثیر قرار می‌دهد، «وقتی این باورها در مجموع، حسی از معنا را ایجاد می‌کنند، کیرکگارد تأثیر آن‌ها را بر ما مکنونیت می‌گوید» (پامرلو، ۱۳۹۶: ۳۴). انعکاس اندیشه سپهر دینی کیرکگارد در مضمون «شور» را می‌توان در فیلم سه‌گانه، **همچون در آینه** *اینگمار‌برگمن* یافت که با ایده‌های اگزیستانسیالیستی کیرکگارد، مطابقت دارد. در این فیلم زن جوان به نام *کاترین* از دنیای سپهر استه‌تیک خود را رها می‌سازد تا شاید آرام گیرد و فراموش کند ولی آشوب و شوری که در وجودش شعله‌ور می‌شود او را در انتخاب و جهش به مرحله «شور» سپهر دینی، یاری می‌رساند و بالاخره در اتاق مخروبه طبقه بالای ویلایشان در یک جزیره با خدا روبرو می‌شود. چنانچه می‌گوید: «... در باز شد ... من خدا را دیدم ...» (پامرلو، ۱۳۹۶، ۱۸۶).

در نمایش‌نامه **روسپی بزرگوار**، *لیزی* شخصیت این نمایش ابتدا برای اجرای عدالت، بی‌تاب است و حاضر است برای بی‌گناهی سیاه در دادگاه شهادت بدهد. این شور و هیجان چنان سرکش است که به‌هیچ‌وجه حاضر نیست، وجدان خود را زیر پا بگذارد. این شور و احساس ایجادشده، باعث می‌شود که قاتل حقیقی که برادرزاده سناتور است، به‌عنوان متهم، در دادگاه محاکمه شود و تهمت غیرعادلانه به سیاه منتفی شود ولی اقدامات سناتور و پسرش که به محل زندگی او وارد می‌شوند، او را اغوا می‌کند. با دادن وعده‌های توخالی وسوسه‌انگیز، ذهن او را از شور ایجاد شده تهی می‌کنند و چشمانش را به روی حقیقت می‌بندند و او را به فراموشی عدالت ترغیب می‌کنند و تسلیم خواسته‌های ناحق خود می‌کنند.

او از تصمیم خود برای دفاع از سیاه در دادگاه، نه‌تنها منصرف می‌شود، بلکه به شهادت علیه سیاه اقدام می‌کند. کیرکگارد از این شور زودگذر نام برده است. نمونه دیگر آن را در نمایش‌نامه **مگس‌های** *سارتر* می‌توانیم مشاهده کنیم. در نمایش‌نامه **مگس‌ها**، دختر *آگاممنون* که پدرش به دست فرمانروا و با همدستی مادرش کشته شده است را می‌بینیم. شور و شوق

انتقام در او چنان قوی است که به تنهائی و مقابل پادشاه ستمگر *آرگوس* می‌ایستد و شور و مکنونیت او اقدامی علنی دارد و با نافرمانی از دستورات فرمانروا درصدد مبارزه و گرفتن انتقام برمی‌آید. *الکتر*، وقتی در مقابل مجسمه ژوپیتر قرار می‌گیرد، تنفر خود را از او این‌گونه بیان می‌کند:

«*الکتر*: کثافت! خوب با آن چشم‌هایی که آغشته به شیره تمشک هستند، می‌توانی به من نگاه کنی، من را نمی‌ترسانی...» (سارتر، ۱۳۹۰: ۴۳) *الکتر* تنها کسی است که فریب نمی‌خورد و این برای فرمانروا و مادرش که همسر اوست، مشکل آفریده است. او جشن مردگان و ظهور مردگان را باور ندارد و حاضر نیست به‌عنوان شاهدخت به این مراسم مسخره با مردم عامیانه و میان‌مایه همراه شود. *کلی‌تمنستر* مادر او که نگران است، سعی در مهار او دارد، چراکه ممکن است به قیمت جانش تمام شود.

او علیرغم هشدارهای مادرش از مخالفت با فرمانروا دست نمی‌کشد و به همین دلیل، ژوپیتر بارها به *اژیست* فرمانروای *آرگوس*، تأکید می‌کند که *اورست* و خواهرش *الکتر* را نابود کند و *اژیست* با تعجب می‌پرسد:

«*اژیست*: یعنی این‌دو این‌قدر خطرناک‌اند؟

ژوپیتر: «بله، چون *اورست* می‌داند که آزاد است» (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۲۳) چنانچه خود *اورست* بارها گفته است که من آزادم و این راز دردناکی است که ژوپیتر بارها به *اژیست* گوشزد کرده و گفته است:

«ژوپیتر: راز دردناک خدایان (یونانی) و شاهان، این است که انسان‌ها آزادند...» (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۲۳) و *اژیست* پاسخ می‌دهد:

«*اژیست*: بله آن‌ها آزادند، تو این را می‌دانی و آن‌ها نمی‌دانند، اگر این را می‌دانستند، آتش به چهارگوشه کاخ من می‌زدند. پانزده سال است که من نقش بازی می‌کنم تا قدرت‌شان را از آنان پنهان نگه‌دارم. *اورست* برادر *الکتر* هم که برای انتقام به *آرگوس* آمده، نمونه یک شور و مکنونیت واقعی است. او که ابتدا به‌صورت ناشناس وارد شهر می‌شود، بالاخره به خواهرش می‌پیوندد و سرانجام *اورست* می‌تواند جهت گرفتن انتقام از فرمانروا و مادرش که در قتل پدرش شریک بوده، وارد عمل شود و برای نجات مردم از دست ژوپیتر، خدای مرگ و مگس‌ها اقدام کند.

اورست شجاعانه مقابل ژوپیتر و *اژیست* فرمانروا، این‌چنین سخن می‌راند:

«*اورست*: مردم *آرگوس* افراد من هستند، باید چشم‌هایشان را بازکنم (و به ژوپیتر می‌گوید):

اورست: آن‌ها مردم آزادند، زندگی انسانی از آن‌سوی ناامیدی آغاز می‌شود.» (سارتر، ۱۳۹۰: ۴۵).

در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده**، نمونه شور و مکنونیت را در وجود شخصیت هوگو از اعضای حزب شاهد هستیم که تصمیم می‌گیرد برای آزادی در مقابل حزب و دستوراتش، ایستادگی کند و به مبارزه برخیزد و بااینکه *اولگا* سعی می‌کند او را از این اقدام منصرف کند ولی بالاخره با شوری که برای ایستادگی در وجودش شعله می‌کشد، با مرگ خود به آزادی می‌رسد. ولی خواهرش *الکتر* بعد از مرگ مادرش، دچار پشیمانی می‌شود و با صحبت‌های اغواگرانه ژوپیتر، دچار ترس و سستی می‌گردد. شور او به قول *کیرکگارد* دوام نمی‌آورد و تسلیم وسوسه‌های ژوپیتر می‌شود و از عبور به مرحله بعدی عاجز می‌ماند و به گلّه‌ی انسان‌های خرافاتی و عامه و خیل بی‌خبران می‌پیوندد و از ادامه مبارزه علیه ژوپیتر بازمی‌ماند. نمونه واقعی را اورست برادر او دارد و تا به آخر تسلیم وسوسه‌های ژوپیتر نمی‌شود. حتی

مقام فرمانروایی را هم از او نمی‌پذیرد و به افشاگری علیه او تا آخرین نفس مبارزه می‌کند و به آزادی می‌رسد. «همان شور و مکنونیتی که کیرکگارد ادعا می‌کرد به آن دست‌یافته است.» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۱۱۴) درمورد شور و مکنونیت در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** شاهد هستیم که شخصیت اصلی نمایش‌نامه، هوگو که به خاطر حزب دست به جنایت می‌زد و سال‌های بسیاری از عمرش را در مرحله حسی و اطاعت کورکورانه سپری می‌کند. بالاخره در مقابل حزب و دستوراتش می‌ایستد و زیر بار خواسته‌های آنان نمی‌رود و صف خود را از صف اعضای حزب جدا ساخته و دست به مبارزه می‌زند و با مرگ خود به آزادی می‌رسد. آیا شور و مکنونیت در مفهوم کیرکگاردی‌اش در وجود و یا انگیزه در تلاش هیچ‌یک از شخصیت‌های *سارتر* برای رسیدن به آن وجود دارد؟ «*سارتر* فقط دو راه جلوی پای شخصیت‌ها می‌گذارد؛ یا راه آزادی یا اسارت؛ راه سومی نیست. کیرکگارد برای رسیدن به رستگاری، رسیدن به خداوند را هدف خود قرار می‌دهد و شخصیت‌های *سارتر* در انکار خدایان یونان.» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۲۸۲) بنابراین *سارتر* بااینکه از اندیشه‌های کیرکگارد تأثیر پذیرفته ولی مضامینی مانند: گزینش، هستی، سه سپهر و غیره را از صافی ذهن و اعتقادات خود عبور داده است و با دادن رنگ و بوی اندیشه‌های خود به آنها، آنها را در آثار هنری خود منعکس کرده است.

فراموشی

اگزیستانسیالیست‌ها معتقدند «در تمام حالات، میل به فرار از خطر موجود است و هرکدام از این گریزهای ناگهان با وضعی معجزه‌آسا صورت می‌گیرد. فرار از خطر نه برای مقابله با آن، بلکه در سعی برای فراموشی آن است.» (لافراژ، ۱۳۹۵: ۱۴۱). *ارینی* که از الهه‌های مگس‌ها و سربازان گارد مخصوص ژوپیتر، خدای مرگ مگس‌ها است به *الکتر* که اکنون تسلیم‌شده و از به دست آوردن آزادی انصراف داده است، می‌گوید:

«*ارینی*: ...تو فرزند ما هستی ... به رنج نیاز داری تا روحت را از یاد ببری... بیا! بیا! ما تو را در میان بازوان خود می‌گیریم. بوسه‌هایمان تن شکننده‌ات را خواهند درید و این همان فراموشی خواهد بود. فراموشی در آتش بزرگ پاک درد...» (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۴۵).

سارتر در نمایش‌نامه **روسپی بزرگوار**، انعکاس ایده کیرکگارد که انسان‌ها در مرحله حسانی سعی در فراموشی حقیقت دارند را این‌گونه مطرح کرده است؛ *لیزی* که باعث اعدام و مرگ یک سیاه‌پوست بی‌گناه شده، با مشغول کردن خود در مسائل روزمره، سعی در فراموشی دارد. مانند *گارسن* در نمایش‌نامه **دوزخ** که «برای فراموشی و فرار از وجدان و حقیقت، چشم‌هایش را به روی دنیا می‌بندد تا دنیا به‌کلی از جلوی چشمانش محو شود؛ یک گریز از تمام رنج‌های زندگی تا به آرامش برسد» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۹۸). یا کیو شخصیت *آندره مالرو* در کتاب **سرنوشت یک انسان** هم در مورد پدرش می‌گوید: «او برای فراموشی به تریاک روی آورده است.» (پامرلو، ۱۳۹۵: ۵۸) و یا کید که در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** می‌گوید:

«کید: من به حزب آمده‌ام که خودم را فراموش کنم.» (سارتر، ۱۳۹۵: ۷۹)

هوده‌رو از هوگو می‌پرسد:

«هوده‌رو: چرا تو می‌خواهی گذشته‌ات را فراموش کنی و دفن کنی و آن را توی این چمدان گرفته‌ای و با خودت این‌ور و آن‌ور می‌کنی؟ (سارتر، ۱۳۹۵: ۷۸)

درجایی هوگو از *اولگا* می‌پرسد:

«هوگو: چه چیز سخت تمام می‌شد؟

اولگا: فراموش کردن آن کار.

هوگو: فراموش کردنش؟

اولگا: فراموش کن، یک کابوس بود. حتی با من هم دیگر از این مطلب حرفی نزن، آن آدمی که هوده‌رو کُشت، دیگر مُرده...» (سارتر، ۱۳۹۵: ۱۷۰).

در نمایش‌نامه **مرده‌های بی‌کفن‌ودفن** هم که ماجرای اسارت فرانسویان در جنگ جهانی دوم است، «شخصیت‌ها خود را مرده‌های بی‌قدر و قیمتی می‌دانند که دیگر کاری از دستشان بر نمی‌آید و حالا فقط باید فراموش کنند.» (سارتر، ۱۳۹۶: ۲۶).

انتخاب

کیرکگارد در مورد انتخاب معتقد است، «مهم‌ترین فعالیت انسان تصمیم‌گیری است و ما با گزینش‌های خود، زندگی‌مان را می‌آفرینیم و خودمان می‌شویم.» (مگی، ۱۳۸۶: ۲۰۹).

اندیشه فلسفی *کیرکگارد* با این تکیه بر فرد، برگزینش و بر درگرو نهادن خویش است که رهسپار روشنگری مسائل می‌شود و درخواست گزینش می‌کند. به‌عبارت دیگر «این فلسفه کوششی است برای رویارو نهادن انسان‌ها با وضع هستی‌دارانه (اگزیستانسیل) و گزینه‌های بزرگ خویش.» (کاپلستون، ۱۳۹۵: ۳۲۷) یعنی دو راه پیش پای آن‌ها می‌گذارد، او از انسان‌هایی نام می‌برد که «جان‌های آزاد» یا «روح آزاد» می‌نامدشان (همان فرد زنده، فرد هستی‌دار) که به چشم نقد به سنت‌های فرهنگی‌شان می‌نگرند. که این‌ها در تقابل با گلّه یا فرهنگ گلّه که به تعبیر *پالرمو* همان فرهنگ بردگی است، قرار دارند. نیچه هم حق انتخاب و گزینش را در این راه، حق هر انسانی می‌داند و هایدگر در این مورد، انسان اصیل و غیر اصیل را مثال می‌زند که می‌بایستی هرکسی بین این دو، یکی را گزینش و انتخاب کند. *سارتر* هم به این دوگانگی معتقد است. به نظر او «انسان موجودی مختار و آزاد است و حق دارد که هستی خود را به نسبتی به منصه ظهور برساند.» (لافراژ، ۱۳۹۵: ۵۱) برای هر انسانی دو راه وجود دارد، یکی اینکه منکر شرایطی بشود که موجب اضطراب می‌شوند، یعنی از اختیار و آگاهی خود استفاده نکند، در آن صورت به یک شیء تبدیل می‌شود که موجب اضطراب می‌گردد و به تعبیر هایدگر، اصالت خود را از دست می‌دهد و دومی به آزادی و رهایی بیندیشیم. *سارتر* هم نسبت به هستی، خود بودن (هست بودن) را دو نوع می‌داند: الف ـ بودن به‌خودی‌خود، ب ـ بودن برای خود.« نیچه، اولی را رویارویی با دومی می‌داند، چراکه بودن برای خود را امکان می‌داند و در زمان می‌داند ولی بودن به‌خودی‌خود را بی‌هیچ امکانی و به هیچ زمانی می‌داند.» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۲۶۲).

انتخاب یا گزینش در نمایش‌نامه **مگس‌ها** در اعمال دراماتیک شخصیت *الکتر* به خوبی منعکس‌شده است. پس از قتل مادر *اژیست*، فرمانروای ستمگر به دست *اورست*، *الکتر* که قبلاً با برادرش درگرفتن انتقام همراه بود، حال بایستی از دو راه پیش رو یکی را انتخاب کند؛ یا به خواسته ژوپیتر، احساس پشیمانی کند و به زندگی روزمره و عادی و تکراری با موقعیت شاهزادگی تن دهد یا اینکه به مبارزه علیه ژوپیتر و برای آزادی مردم *آرگوس* با *اورست*، برادرش همراه شود. *اورست* وقتی تزلزل او را می‌بیند می‌گوید:

«*اورست*: آیا اجازه می‌دهی کس دیگری درباره‌ات تصمیم بگیرد؟ آیا نمی‌بینی ژوپیتر با تو بازی می‌کند؟

ژوپیتر: اگر جنایات‌تان را پی کارش بفرستید (به *اورست* و *الکترا*) هردوی شما را بر تخت فرمانروائی *آرگوس* می‌نشانم.» (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۵۱).

ژوپیتر دو راه پیش پای *اورست* می‌گذارد؛ یا فرمانروائی را برگزیند و راه *اژیست* فرمانروای

سابق را ادامه دهد و یا به مبارزه ادامه دهد و به افشاگری بپردازد. در آن صورت ژوپیتر او را به دست مردم خرافاتی و خشمگینی می‌سپارد که در انتظار تکه‌تکه کردن و سوزانیدن و کشتن او هستند. اگر شرایط ژوپیتر را بپذیرد و مردم را در خواب غفلت و پشیمانی و هراس و ناامیدی همانند *اژیست* نگه دارد، او را قهرمان ملی و فرمانروا معرفی می‌کند و اگر بخواهد به افشاگری بپردازد و به قول *نیچه* جنگجو باشد یا به قول هایدگر از جان‌های آزاد شمرده شود و جزء انسان‌های اصیل شمرده شود، آنگاه به محض اینکه با مردم روبرو شود، به‌عنوان یک قاتل و خائن معرفی می‌گردد که آن موقع مردم *آرگوس* که تشنه انتقام و شکستن حریم مقدس و تابوهای آنان توسط *اورست* بوده‌اند و مانند یک کافر او را به زیر سنگ و شن می‌برند و مرگی دل‌خراش را برایش تدارک می‌بینند.

در **روسپی بزرگوار**، سناتور هم دو راه در پیش پای *لیزی* می‌گذارد؛ یکی حقیقت عوامانه که همرنگ شدن با جماعت و باور همگانی و مردم که برایش خوشبختی و زندگی بهتر و فراموشی و روزمرگی را در پی دارد و دیگری قرار گرفتن در مقابل مردم آمریکا و عواقب خطرناک آن. یعنی *لیزی* در مقابل وجود خود قرار می‌گیرد. بین حقیقت و دروغ؛ باید بین سیاه بی‌گناه و *توماس* قاتل یکی را انتخاب کند.

در نمایش‌نامه **دوزخ** هم این انتخاب وجود دارد، *گارسن* به دیگر شخصیت‌های نمایش می‌گوید:

«*گارسن*: ما الآن کوچک‌ترین حرکات همدیگر را حس می‌کنیم. تنها دو راه پیش پای هرکدام از ما قرار دارد.

رئیس: از حالا به بعد می‌خواهم جهنم خودمو خودم، انتخاب کنم» (سارتر، ۱۳۹۵: ۳۲).

در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** هم هوَگو به ژسیکا می‌گوید:

«هوگو: چرا همش به من دروغ می‌گویید؟ چرا مرا در نادانی رها کرده‌اید؟ شاید برای اینکه یک روز بیاید و بهم بگوئید که تَق این دنیا دارد درمی‌آید و در مقابل این خطر، شما هم حاضرید و آن‌وقت مرا مجبور می‌کنید که از این دو راه یکی را انتخاب کنم، یا خودم را بکشم و یا آدم‌کشی کنم.» (سارتر، ۱۳۹۴: ۱۲۹).

باورهای همگانی

کیرکگارد، میانداری توده‌ها را در زمینه‌ها و نشانه‌های فروافتادگی و انحطاط فرهنگی می‌داند و خاطرنشان می‌سازد که این فرد غیرهستی‌دار، متأسفانه کاری بس مهم‌تر از غرق شدن در فرهنگ‌عامه و فراموشی حقیقت نمی‌کند. او سعی می‌کند که در مقابل واقعیت‌های تأسف‌بار سکوت را پیشه خود سازد و در مورد مردم شهر *آرگوس* یونان در نمایش‌نامه **مگس‌ها** نوشته *سارتر*، کاملاً مصداق دارد. «کیرکگارد «فرد» (فرد هستی‌دار) را مفهومی می‌داند که نه تنها در برابر فلسفه‌هایی مانند فلسفه *هگل* قرار می‌گیرد، بلکه درست آن را رویاروی جمع و جمعیت و توده می‌گذارد.» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۹۸). به باور *کیرکگارد* وقتی جامعه از افراد و انسان‌های هستی‌دار تهی باشد، در آن صورت مردم با جامعه (انسان‌های غیر هستی‌دار) در مقابل واقعیت‌ها سکوت می‌کنند و گویی تماشاچی‌ای بیش نیستند. همین امر بستر لازم را برای عقب‌افتادگی جامعه و حتی انحطاط و در اعتقادات و باورهای عهد عتیق گرفتار ماندن فراهم می‌کند که این امر، خواست حاکمان فاسد و مکار نیز هست. به باور *نیچه*، او خود را برخلاف حاکمان فاسد که موافق توده شدن و افسون شدن توده‌ها هستند، مردم افسون‌شده را کوچک نمی‌شمارد، بلکه در پی آن است که راهی برای رهایی آنان بیابد، چراکه وقتی توده‌ها

به «فرد» شدن رو بیاورند از آن شرایط بیرون خواهند آمد یا به‌عبارت‌دیگر، «فرد» شدن راهی برای استخلاص از توده شدن و افسون شدن است.

مصداق این را می‌توان در نمایش‌نامه **مگس‌ها** و **دست‌های‌آلوده** *سارتر* یافت. او در نمایش **مگس‌ها** شخصیت اصلی و محوری به نام *اورست* و در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** شخصیتی به نام هوگو را آفریده که آن دو، نمونه فرد هستی‌دار یا زنده به‌حساب می‌آیند. مصداق مردم غیرهستی‌دار و میان‌مایه، مردم شهر *آرگوس* در نمایش‌نامه **مگس‌ها** و اعضای حزب مانند اولگا و هوده‌رو و دیگران در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده** هستند. در این نمایش‌نامه، هوگو به عنوان شخصیت اصلی، در ابتدا میان‌مایگی و جمع و جمعیت و توده و یا به عبارتی حزب را انتخاب کرده، ولی با این انتخاب به رستگاری نمی‌رسد، بلکه رستگاری دررسیدن به فردیت و انسان هستی‌دار یا آزاد است. یا در نمایش‌نامه **مگس‌ها** ما شاهد دو اندیشه از «هستی» هستیم. یکی از افراد غیر «هستی‌دار» که همان مردم *آرگوس* هستند که غرق در روزمرگی و باورهای منحط، ارتجاعی و خرافاتی هستند که توسط ژوپیتر بر آنان تحمیل‌شده و دیکته می‌شود تا پایه‌های حکومت فرمانروای قاتل، غاصب و ظالم شهر همچنان محکم و پایدار بماند. یکی از آن باورهای همگانی، جشن مردگان است که هرساله توسط *اژیست* فرمانروا، برگزار می‌شود. به گفته *اژیست*، مردگان آزاد می‌شوند و در شهر راه می‌افتند، به خانه‌هایشان و نزد خانواده می‌روند و به قول هایدگر، مردم –گلّه– یا به‌قول *سارتر* «ناخود یا نا اصیل» نه تنها استقبال می‌کنند بلکه به آن باور دارند و هر که را که به آن باور نکند یا تردید کند، با سخت‌ترین شیوه به قتل می‌رسانند.

«پیرزن اول: ... دختر جادوگر را به توده آتش بسپرید.

پیرزن دوم: ... و این یکی را که حرف‌های او (*الکتر*) را مثل عسل می‌بلعید، کاملاً برهنه کنید، شلاقش بزنید تا خون از تنش راه بکشد.» (سارتر، ۱۳۹۰: ۸۵).

وقتی انبوه جمعیت که از برابر *الکتر* رژه می‌روند، مشت‌های خشمگین خود را نشانه می‌روند. تنها فرد هستی‌دار، *اورست* پسر شاه مقتول است که به افشای میان‌مایگی توسط فرمانروا می‌پردازد. او تابع و تسلیم باورهای غلط همگانی که از طرف ژوپیتر و *اوژیست* دیکته می‌شود، نمی‌گردد و بدین دلیل برای حکومت، یک تهدید محسوب می‌گردد. *اورست* از این شرایط خفقانی، بیزار است و بیزاری او نه از عامه، میان‌مایگان و مردم شهر، بلکه با میان‌مایگی آنان است. او تمام تلاش خود را در جهت بیداری و آگاهی دادن به مردم *آرگوس* انجام می‌دهد و در انجام این وظیفه از جانش هم دریغ نمی‌ورزد. در نمایش‌نامه **روسپی بزرگوار** هم نقش باورهای عامه و توده، خطری برای فراموشی حقیقت معرفی‌شده است، در این نمایش‌نامه به زیبایی و با مهارت و دقت، نظریات مشابه نظریات *کیرکگارد* در مورد عواقب، فجایع و خطراتی که سلطه باورهای همگانی و تفکرات عامه، می‌تواند در جامعه باعث شود و موجب سوءاستفاده صاحبان قدرت قرار گیرد به رشته تحریر درآمده است. جالب است که سارتر در این نمایش‌نامه، همانند دیدگاه *کیرکگارد*، نقش روزنامه‌ها را در فریب و هدایت باورهای عامه مهم و اساسی می‌داند.

لیزی شخصیت اصلی **روسپی بزرگوار** از روزنامه‌ها می‌هراسد و مانع ورود روزنامه‌نگاران به منزلش می‌شود.

پشیمانی و احساس ندامت

کیرکگارد معتقد است که انسان‌ها در مرحله حسانی، از حقیقت فرار می‌کنند و نه‌تنها برای

آزادی اقدامی نمی‌کنند، بلکه با مسائل روزمرگی و فراموشی، از گناهان خود اظهار ندامت و پشیمانی می‌کنند. چنانکه می‌گوید: «...دلهره و اضطراب از همین روزمرگی، پنهان‌شدگی حقیقت، گرفتار بودن در جهان زندگی و اینکه وجدان و حقیقت خود را به فراموشی بسپاری، ناشی می‌شود.» (نقیب‌زاده، ۱۳۹۵: ۳۰). *سارتر* هم انسان «هستی‌دار» را در مقابل انسان «غیرهستی‌دار» قرار می‌دهد و عوارض آن را دائماً در اضطراب و احساس گناه و پشیمانی می‌داند. این احساس پشیمانی و احساس گناه را در نمایش‌نامه‌های *سارتر*، مانند **مگس‌ها** شاهد هستیم. *الکتر* بعدازاینکه همراه برادرش، فرمانروا و مادرش را به قتل می‌رسانند، دچار عذاب وجدان و پشیمانی می‌شود. ژوپیتر از نقطه ضعف او استفاده کرد و سعی می‌کند که او را تسلیم خواسته‌های خود سازد. *اورست* سعی می‌کند تا جلوی این کار را بگیرد و به *الکتر* می‌گوید:

«*اورست*: اگر دچار شک و تردید و پشیمانی شوی، فرد آزاد نیستی.

الکتر: آزاد؟ من خودم را دیگر فرد آزادی احساس نمی‌کنم، آیا می‌توانی مانع از آن شوی که ما برای همیشه، قاتلان مادرمان نباشیم؟» (سارتر، ۱۳۹۰: ۴۰ـ۳۹).

در این نمایش‌نامه به‌محض اینکه کسی نخواست راه فرد هستی‌دار را انتخاب کند و ضعف نشان داد و راه پشیمانی و احساس ندامت را برگزید، ضربه‌پذیر می‌گردد و روئین‌تنی را از دست می‌دهد و مگس‌ها به سراغش می‌آیند و می‌توانند به او حمله کنند. چنانچه، *الکتر* تا زمانی که کنار برادرش مبارزه می‌کرد از مگس‌ها خبری نبود و هیچ مگسی جرات نزدیک شدن به او را نمی‌یافتند ولی به‌محض پشیمانی، خودش توضیح می‌دهد.

«*الکتر*: این‌ها (مگس‌ها) اهریمن‌ها، الهه‌های پشیمانی ما هستند و این پشیمانی، خواسته ژوپیتر خدای مرگ و مگس‌هاست که بدین‌وسیله می‌تواند بر مردم *آرگوس* فرمان ببرد و توسط یک فرمانروای قاتل و ظالم به اهداف کثیف خود نائل آید.» (سارتر، ۱۳۹۰، 99)

چنانچه ژوپیتر می‌گوید:

«*ژوپیتر*: ما شاهان، باهم هستیم ... من جنایت‌هایی را که تقاص پس می‌دهند، دوست دارم. جنایت تو را دوست دارم که قتلی کور در عالم هیجان‌های خسته و ترس، ضربه زده‌ای اما (فکر می‌کنی) من چه سودی از آن می‌برم؟ در إزای یک نفر مُرده، بیست هزار تن دیگر غرق در ندامت شده‌اند. تراز این است ... معامله بدی نکرده‌ام.» (سارتر، ۱۳۹۰، ۱۲۰– ۱۱۹) و به همین دلیل، زمانی که *الکتر* و *اورست* پسر شاه مقتول، درصدد افشاگری برمی‌آیند، فرمانروا، قائله آشوب را سرکوب و به تنبیه *الکتر* می‌پردازد.

اژیست: دیدید؟ اگر ضربه وحشت را بر سرشان وارد نیاورده بودم، در یک‌چشم به هم زدن خودشان را از ندامت می‌رهانیدند، اما فایده این ندامت چیست؟ (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۱۱).

پاسخ آن را از زبان *کلی‌تمنستر* مادر *الکتر* بشنوید:

«*کلی‌تمنستر*: هر موقع که بخواهید می‌توانید شهامت آن‌ها را (برای جنگیدن و آزادی) از بین ببرید.» (سارتر، ۱۳۹۰: ۱۱۱).

اما *کلی‌تمنستر* خود هم دچار پشیمانی می‌شود. او می‌گوید:

«*کلی‌تمنستر*: ...روزی جنایتی جبران‌ناپذیر را به دنبال می‌کشی... با هر قدم خیال می‌کنی که از آن دور می‌شوی و می‌گویی؛ من نیستم که مرتکب آن شده‌ام ... ولی آن خطا صدبار هم که انکارش کنی، همیشه آنجاست. قانون عادلانه یا غیرعادلانه، این است که ابراز پشیمانی کنی.» (سارتر، ۱۳۹۰: ۷۱) و به همین دلیل مردم خرافاتی و میان‌مایه *آرگوس*، تنها راه رهایی از عذاب و رنج را در ابراز گناهان می‌دانند.

«مرد: ...من گناه کرده‌ام، صد هزار بار گناه کرده‌ام، من لاشه زشتی هستم، در تنم تا قلب آشغالم، ای مگس‌های انتقام‌جو، حفر کنید، سوراخ‌کنید... (سارتر، ۱۳۹۰: ۶۹)

و یا یک زن جوان سراسیمه در خیابان می‌دود و می‌گوید:

«زن جوان: بلی... اعتراف می‌کنم تا جایی که توانسته‌ام به شوهرم خیانت کرده‌ام...» (سارتر، ۱۳۹۰: ۶۹).

و *الکتر* که شاهد این باور عمومی و اعتراف‌های مردم است، وضعیت شهر نفرین‌شده و مردم *آرگوس* را این‌گونه بیان می‌کند:

«*الکتر*: بازی اعتراف‌های عمومی، اینجا هر کس رودرروی دیگران، با صدای بلند گناهانش را اعلام می‌کند، می‌بینی *فیلیپ*! (برادرش) این قاعده بازی است، مردم به تو التماس می‌کنند که محکومشان کنی!» (سارتر، ۱۳۹۰: ۶۹)

پیرزنی در مقال ژوپیتر قرار می‌گیرد و می‌گوید:

«آه پشیمانم، دخترم هم پشیمان است، نوه‌ام که پا به هفت‌سالگی گذاشته در عالم احساس پشیمانی تربیت‌شده و از همین حالا احساس گناه نخستینش در او نفوذ کرده...» (سارتر، ۱۳۹۰: ۲۹).

پشیمانی و احساس ندامت را در نمایش‌نامه **جهنم** هم می‌توان دید. شخصیت *استل* که جلوی چشم همسرش، سنگ بزرگی را به‌پای فرزندش بسته است، اعتراف می‌کند و یا در نمایش‌نامه **دست‌های آلوده**، هوگو که از اعضای یک حزب دسته چپی در فرانسه است، از عملکردش درگذشته ناراضی است و این موضوع را با *الگا*، هم‌حزبی سابقش به بحث می‌گذارد و در مورد جنایت‌هایش، اظهار پشیمانی می‌کند و حتی می‌گوید: من حالا از خودم خجالت می‌کشم، ولی *اولگا* به او پیشنهاد می‌دهد که آن موضوع را فراموش کند و به کارش ادامه دهد ولی هوگو می‌گوید که نوزده سال است که پی به حقیقت زندگی و اعمال خود برده است و چون فریب‌خورده، از آن پشیمان است و درباره اشتباهات خود زجر می‌کشد و اظهار ندامت می‌کند.

«هوگو: می‌خواستم جنایتی را مثل سنگی به گردنم بیاویزم... چه اشتباهی می‌کردم... و این زندگانی احمقانه پر از تردید را ادامه خواهم داد...» (سارتر، ۱۳۹۵: ۱۶۶). و در جایی دیگر اظهار ندامت اینگونه بیان می‌شود: «جنایت من یک جنایت عذاب‌آور است» (سارتر، ۱۳۹۵: ۱۶۶). در جایی دیگر هوده‌رو به هوگو می‌گوید: «من دست‌هایم آلوده است تا آرنج... من دست‌هایم را توی کثافت و خون کرده‌ام و تازه بعدش؟ خیال می‌کنی باکمال معصومیت و دور از هر گناهی می‌شود حکومت کرد؟» (سارتر، ۱۳۹۵: ۱۷۲)

نتیجه‌گیری

انعکاس اندیشه‌های فلسفی اگزیستانسیالیسم در آثار هنری از دیدگاه استه‌تیک در هنر، در بحث فرم و محتوا که یکی از مقوله‌های زیبایی‌شناسی است، جزو یکی از عناصر محتوا است. یعنی ایده و تفکر اثر هنری که موضوع ارزیابی استه‌تیکی در خلق اثر هنری است از دیگر عناصر آن است. برای درک بهتر و یا تحلیل و ارزیابی یک اثر هنری به‌ویژه در ادبیات دراماتیک، درک و فهم ایده و تفکری که نویسنده به آن معتقد است برای هنرمندان، به‌ویژه بازیگران و کارگردانان از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. همچنین اگر اعتقادات ایدئولوژیک و فلسفی خود را در اثر هنری، به‌عنوان هدف و موضوع آن‌هم قرار دهد، ضروری است که با این اندیشه‌ها و نحوه انعکاس آن در بافت اثر هنری آشنایی داشته باشد. بازیگران و کارگردانان، بدون شناخت محتوای فکری نویسنده و ایده و منظوری که نویسنده در نمایش‌نامه و فیلم‌نامه پیاده کرده است، به‌ندرت توانائی لازم برای تجزیه‌وتحلیل داشته باشند. لذا بیننده، مخاطبان، دانشجویان و خوانندگان لازم است که برای درک بیشتر نمایش‌نامه‌هایی که بار فلسفی دارند، اندک آشنایی با این اندیشه‌های فلسفی و انعکاس آن در آثار نمایشی پیدا کنند.

در این مقاله به مضامین و ایده‌های مشترک که اگزیستانسیالیست‌ها به آن معتقدند، اشاره شده است ولی آن‌ها برداشت‌ها و درک‌های متفاوتی را از این مضامین و یا مقولات داشته‌اند. به‌عنوان مثال همه اگزیستانسیالیست‌ها برای رسیدن به آزادی و فرد شدن، راه‌های متفاوتی را پیش‌رو می‌نهند. کیرکگارد سه سپهر هستی و برگذشتن از سه مرحله را پیشنهاد می‌دهد ولی سارتر برای رسیدن به آزادی و فرد شدن «بودن برای خود» در تقابل با «بودن به‌خودی‌خود» را مطرح می‌کند و به‌قول سیمون *دوبووار*، *سارتر* در نمایش‌نامه **مگس‌ها** فرانسوی‌ها را تشویق می‌کرد که خود را از ندامت‌هایشان برهانند و درمقابل نظام مستقر، آزادی‌شان را طلب کنند ولی اگر شخصیت‌های نمایش **مگس‌ها** از شور بهره برده‌اند تا به آزادی برسند، این شور برخلاف *کیرکگارد* نه برای رسیدن به خدا بلکه در انکار خدا انجام می‌گیرد و یا نیچه هم برای نهایت رسیدن به آزادی و فرد شدن، مفهوم «خواست قدرت و ابرانسان» را پیشنهاد می‌دهد.

در این مقاله، ضمن توضیح این اندیشه‌های فلسفی متأثر از *کیرکگارد* که *سارتر* درک متفاوتی از آن دارد، توضیح داده شد که این مبانی فلسفی چگونه در قالب آثار هنری به‌صورت ایماژ عرضه گردیده است و چگونه بخش عمده‌ای از محتوای یک نمایش‌نامه را به خود اختصاص داده است و موضوعات و پدیده‌های دراماتیک چگونه در جهت اهداف و ایده‌ها و اندیشه‌های فلسفی نویسنده شکل گرفته‌اند.

داشتن آگاهی و شناخت موارد این فلسفه، برای پژوهشگران و هنرمندانی که قصد نقد و بررسی و یا کارگردانی آثار *سارتر* را دارند و می‌خواهند آن را به صحنه ببرند، بسیار مفید است. اگرچه ممکن است همچون نگارندگان مقاله نسبت به این فلسفه و اندیشه‌هایش جدا از مطالب ارزشمند و مفید آن، در برخی موارد، نظریاتی انتقادی داشته باشند ولی به‌عنوان یک کارگردان یا هنرمند رشته‌های دیگر هنری، آشنایی با مقوله‌های فلسفی و اندیشه‌های نویسنده و فیلسوفی مانند *سارتر* کمک بزرگی به درک آثار هنری می‌کند. حتی اگر این اندیشه‌ها مورد قبول ما نباشند.

منابع

ـ ابوذر جمهری، مینو، ناصربخت، محمدحسین. (۱۳۹۵) گفتمان خشونت در آثار نمایشی ژان پل سارتر با تاکید بر مرده‌های بی‌کفن و دفن و گوشه نشینان آلتونا، **فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر**، پاییز ۱۳۹۵، شماره ۶۶.

ـ بنی فاطمی، ملیحه السادات، سخنور، جلال. (۱۳۹۹) خوانش تطبیقی حضور راوی نامعتبر در رمان‌های سن عقل از ژان پل سارتر و ناقوس از آیرس مرداک، **فصلنامه پژوهش‌های ادبیات تطبیقی**، دوره ۸، شماره ۳.

ـ پامرلو، ویلیام سی. (۱۳۹۵) **سینمای اگزیستانسیالیستی**، مترجم نصرالله مرادیانی، چاپ اول، انتشارات بیدگل، تهران.

ـ پرهام، سیروس. (دکتر میترا)(۱۳۶۰) **رئالیسم و ضدرئالیسم در ادبیات**، چاپ ششم، انتشارات آگاه، تهران.

ـ حجتی سعیدی، منیره ؛ عباسی، بابک، اسلامی، شهلا. (۱۳۹۵) بازخوانی آراء سارتر در باب تئاتر و اخلاق: هنرمند ومخاطب به مثابه آفرینندگان ارزش‌های اخلاقی، **فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر**، انتشارات نمایش، شماره ۶۷.

ـ سارتر، ژان پل. (۱۳۹۳) **مگس‌ها**، ترجمه؛ صنعوی، قاسم، چاپ دوم، نشر کتاب پارسه، تهران.

ـ سارتر، ژان پل. (۱۳۹۴) **دست‌های آلوده**... ترجمه‌ی جلال آل احمد، نشر سخن، تهران.

ـ سارتر، ژان پل. (۱۳۹۳) **زنان تروا**، چاپ دوم، انتشارات بنگاه، ترجمه و نشر کتاب پارسه، تهران.

ـ عسگرزاده، رجبعلی. (۱۳۹۸) «ژان پل سارتر و باور غلط» در نمایش‌نامه آخرین نوار کراپ اثر ساموئل بگت، **پژوهش ادبیات معاصر جهان(پژوهش زبان‌های خارجی دانشگاه تهران)** بهار و تابستان ۱۳۹۸، دوره۲۴، شماره ۱،

ـ کاپلستون، فردریک چارلز. (۱۳۹۵) **تاریخ فلسفه جلد هفتم**، ترجمه داریوش آشوری، چاپ ششم، انتشارات علمی و فرهنگی، تهران.

ـ کاکاسلطانی، ابراهیم، عارف، محمد، اردلانی، حسین. (۱۳۹۸) هستی، نیستی و نمود آن در نمایش‌نامه «مگس‌ها»، **فصلنامه علمی پژوهشی تئاتر**، بهار ۱۳۹۸، شماره ۷۵ .

ـ کلانتری، ابراهیم، قاضوی، سید حسن، قاضوی، سید محمد. (۱۳۹۷) بررسی و نقد چیستی اختیار انسان از دیدگاه ژان‌پل‌سارتر، **فصلنامه علمی پژوهشی اندیشه نوین دینی**، سال چهاردهم، پاییز ۱۳۹۷، شماره ۵۴.

ـ لافراژ، رنه. (۱۳۵۷) **فلسفه اگزیستانسیالیسم سارتر**، ترجمه پزشکپور، چاپ سوم، انتشارات شهریار، تهران.

ـ محمد شاهی، شیرین. (۱۳۹۹) چگونگی آزادی نوع بشر ژان پل سارتر در آثار نقاشی ادواردهاپر، **پژوهش در هنر و علوم انسانی**، سال پنجم، دی ۱۳۹۹، شماره ۸ (پیاپی ۳۱) جلد اول.

ـ مگی، براین. (۱۳۹۴) **سرگذشت فلسفه**، مترجم حسن کامشاد، چاپ ششم، نشرنی، تهران.

پی‌نوشت

1-Jean-Paul Charles Aymard Sartre
2- Søren Kierkegaard
3- Existentialism
4-Anthony Harrison Barbett
5- Blaise Pascal
6-Fyodor Dostoevsky
7-Albert Camus
8-André Malraux
9-Antoine de Saint-Exupéry
10-Ernst Ingmar Bergman
11-Woody Allen
12- ederico Fellini

ارائه الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده بنیاد

آرزو حسینی‌اقبال
حمیدرضا حسینی‌دانا (نویسنده مسئول)
بی‌بی‌سادات میراسماعیلی
افشین محمدی

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۹/۱۳
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۳/۰۲

ارائه الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده بنیاد

آرزو حسینی‌اقبال

گروه مدیریت رسانه، دانشکده علوم انسانی و هنر، واحد دماوند، دانشگاه آزاد اسلامی، دماوند، ایران

حمیدرضا حسینی‌دانا

گروه مدیریت رسانه‌ای، دانشکده علوم انسانی و هنر، واحد دماوند، دانشگاه آزاد اسلامی، دماوند، ایران

بی‌بی‌سادات میراسماعیلی

گروه مدیریت رسانه‌ای، دانشکده علوم انسانی و هنر، واحد دماوند، دانشگاه آزاد اسلامی، دماوند، ایران

افشین محمدی

گروه مدیریت رسانه‌ای، دانشکده علوم انسانی و هنر، واحد دماوند، دانشگاه آزاد اسلامی، دماوند، ایران

این مقاله برگرفته از پروژه‌ی پایان نامه‌ی دکترای خانم آرزو حسینی‌اقبال با عنوان «ارائه الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده بنیاد» در رشته‌ی دکترای مدیریت رسانه دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، با راهنمایی دکتر حمیدرضا حسینی‌دانا و دکتر بی‌بی‌سادات میراسماعیلی و استاد مشاور دکتر افشین محمدی است.

چکیده

رسانه‌های نوین تاثیری ژرف و شگرف بر انزوای تئاتر کشور داشته‌اند. به‌گونه‌ای که حیات این حوزه از هنر نیازمند الگویی جدید و مبتنی بر بازنگری اساسی در رویکردهای جاری است. پژوهش حاضر با هدف طراحی و ارائه الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده بنیاد، انجام شده است. این پژوهش از منظر هدف کاربردی ـ توسعه‌ای است و از منظر گردآوری داده‌ها یک پژوهش توصیفی است و با شیوه پیمایشی ـ مقطعی انجام شده است. جامعه آماری این پژوهش شامل خبرگان نظری (اساتید حوزه تئاتر و رسانه کشور) و خبرگان تجربی (مدیران و فعالان حوزه تئاتر کشور) است. نمونه‌گیری با استفاده از روش غیراحتمالی و به‌صورت هدف‌مند صورت گرفته و در نهایت ۱۷ نفر از خبرگان منتخب در این مطالعه شرکت کرده‌اند. ابزار گردآوری داده‌ها مصاحبه نیمه‌ساختاریافته می‌باشد. جهت تحلیل مصاحبه‌های تخصصی از روش نظریه‌پردازی داده‌بنیاد (گراندد تئوری) استفاده شد. تحلیل داده‌های پژوهش با نرم‌افزار MaxQDA انجام شده است. در مرحله کدگذاری باز ۱۹۱ کد شناسایی گردیده که با ملاحظات انجام شده به ۶ پارادایم، ۱۲ مقوله اصلی و ۴۱ شاخص دست یافته است. ۱۲ مقوله اصلی شامل رسانه‌های نوین، تئاتر سوم، دنیای دیجیتالی، تکنولوژی، جهان مجازی، تاریخ، دولت‌ها، هنرمندان، شیوه اجرایی نوین، بقای تئاتر، شهروندنگاری و مدیریت مشارکتی شناسایی شده است. براساس الگوی پارادایمی پژوهش، رسانه‌های نوین در این مطالعه پدیده‌محور هستند. تکنولوژی، دنیای دیجیتال و جهان مجازی شرایط علی هستند که بر رسانه‌های نوین اثر می‌گذارند. البته نباید از نقش دولت و هنرمندان به‌عنوان شرایط مداخله‌گر غافل شد. از سوی دیگر تئاتر ریشه در تاریخ دارد و تحولات این حوزه باید با درنظرگیری تحولات تاریخی مورد وثوق قرار گیرد. درنهایت نتایج این پژوهش نشان می‌دهد تئاتر راهبردی است که می‌تواند با درنظرگیری دیدگاه خبرگان نظری و تجربی، نسل جدید را به گروه فعالی از مخاطبان خود تبدیل کرده و در نهایت بقای خود را تضمین نماید.

واژگان کلیدی: سازوکار بقاء تئاتر، رسانه‌های نوین، گراندد تئوری، الگوی پارادایمی.

۱ـ درآمد

تئاتر به‌عنوان هنری خاص از لحاظ ارتباط با مخاطب ابزاری پرقدرت برای ایجاد جهان‌بینی و نگرش در مردم و جامعه است. تئاتر همواره با موضوع مخاطب گره خورده است و یکی از رسانه‌هایی است که به بازآفرینی زندگی و اسطوره‌های اجتماعی می‌پردازد. (جلالی و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۶۱). بنابر تعریف مک‌لوهان از رسانه‌های سرد و گرم، تئاتر یک رسانه سرد است؛ زیرا مشارکت بیشتری را از جانب مخاطب می‌طلبد. یکی از معضلات اصلی تئاتر در ایران نداشتن مخاطب کافی یا ناتوانی جذب مخاطب عام در جامعه است که با ظهور رسانه‌های جدید بیش از پیش به چالش کشیده است (کریم‌وند و احمدی، ۱۳۹۴ : ۱۳۱). تحلیل جامعه‌شناختی تئاتر و جایگاه آن در میان رسانه‌های جمعی نشان می‌دهد رسانه‌های نوین نتوانسته‌اند موفق عمل کنند. باوجود آنکه کارکرد رسانه‌های نوین در کل با اجرای نمایش زنده متفاوت و غیرقابل قیاس است، با این وجود باز نتوانسته‌اند گوشه‌ای از نقش خود را برای جلب و جذب مخاطب در سطحی شایسته به‌عهده بگیرند (میرفخرایی و رجبی، ۱۳۹۹: ۲۳).

رسانه‌های نوین اثری گسترده بر هنر داشته‌اند و تحولاتی اساسی در آن ایجاد کرده‌اند. نقش پررنگ و حیاتی رسانه‌های جدید در زندگی انسان امروز موجب می‌شود تا در شناخت و مطالعه همه ابعاد زندگی، از جمله هنرها، نیاز مبرمی به مطالعه رسانه‌های نوین احساس شود (رهبرنیا و مصدری، ۱۳۹۴: ۲۳۳). تاثیر فناوری بر هنر مقوله‌ای است که از دهه سوم قرن بیستم به شدت مورد توجه هنرمندان و دست‌اندرکاران شاخه‌های مختلف هنر قرار گرفت. این امر به‌خصوص در هنرهای نمایشی بسیار برجسته بود؛ چرا که ظهور پدیده‌ای به نام سینما، تغییرات شگرفی بر سایر هنرهای نمایشی به‌خصوص تئاتر به‌همراه داشت. برخلاف تصور منتقدان اولیه که می‌پنداشتند ظهور سینما به معنای پایان تئاتر است، اما به‌مرور مشخص شد که حتی ظهور فناوری‌های نوین نیز به معنی حذف کامل یک هنر با قدمت همچون تئاتر نمی‌شود؛ هرچند که اثرات قابل ملاحظه‌ای بر مخاطبان آن می‌گذارد (کارو و همکاران[1]، ۲۰۲۰: ۱۴).

درحالی‌که رسانه‌های اجتماعی توانایی آزادسازی و پرورش هنر را تاحد زیادی دارند، مشکلاتی چون مالکیت معنوی را نیز به همراه دارند که تمایز بین هنر اصل و آن دسته از فعالیت‌هایی که تنها به کمک فناوری ایجاد شده‌اند را محو می‌کند (کواس[2]، ۲۰۲۰: ۱۳۱۱). موضوع اشتراک اجتماعی هنر نیز با ظهور سلفی هنری که بین دو مفهوم خودشیفتگی و تبلیغ هنر معلق است، موضوعی در خور توجه است. هنگام بازدید از یک موزه یا نمایشگاه، اکنون دیدن تماشاگرانی که از کنار آثار هنری عبور می‌کنند، با تلفن در دست، آماده برای عکس گرفتن و ارسال فوری با هشتگ مناسب، امری عادی است به جای اینکه مستقیماً به خود هنر نگاه کنند (لوکاس و همکاران[3]، ۲۰۲۱ : ۱۹۴).

به اعتقاد بسیاری از دست‌اندرکاران و صاحب‌نظران هنرهای اجرایی، اساساً تئاتر زمانی ماهیت وجودی می‌یابد که درحضور تماشاگران و مخاطبان خلق شود. حتی بقای تئاتر از منظر اقتصاد نیز با خواست تماشاگر گره خورده است؛ آن هم نه فقط تماشاگر که برای نشستن و دیدن یک اجرا پول می‌دهد بلکه آنهایی که از یارانه دولتی و غیردولتی حمایت می‌کنند نیز از این قاعده مستثنا نیستند. بنابراین تئاتر تنها هنری است که مخاطب آن بر اجرا تأثیر مستقیم می‌گذارد؛ یعنی یا اجرا را ویران می‌کند و یا آن را موفق‌تر پیش می‌برد. تئاتر در زمره هنرهای هفت‌گانه به‌شمار می‌رود و افراد بسیاری آیین‌ها و داستان‌سرایی در گذشته را از جمله عوامل شکل‌گیری آن دانسته‌اند (موزر و ولاچوز[4]، ۲۰۱۸: ۲۶۶). این هنر ابعاد فراوانی دارد اما بیان واقعیت‌ها و مسایل مهم جامعه از مهم‌ترین کارکردهای تئاتر است که می‌توان با تکنیک‌ها و

سیاست‌گذاری‌های مناسب آن‌ها را بازگو کرد (رهبرنیا و مصدری، ۱۳۹۴: ۲۲۲).

در شرایط ناشی از رقابت شدید بین رسانه‌ها و تغییرات مداوم، داشتن آگاهی تاریخی در مورد میزان و ترکیب مخاطبان به تنهایی کافی نیست. بقای تئاتر در چنین شرایطی نیازمند شناسایی، پیش‌بینی و هدایت سلائق و علائق مخاطب و آموزش و همراهی دست‌اندرکاران تئاتر با تکنولوژی و دنیای دیجیتالی نوین است. باید درک درستی از عواملی که افراد را به مخاطب تئاتر تبدیل می‌کند و عواملی که مخاطب تئاتر را حفظ می‌کنند، حاصل شود. با این توضیحات و با عنایت به گسترش روزافزون رسانه‌های اجتماعی و تاثیرگذاری آن بر جنبه‌های مختلف زندگی اعم از هنر، پژوهش حاضر با هدف بقای تئاتر در عصر رسانه‌های نوین انجام می‌شود. حال مسئله اصلی و اساسی این پژوهش در اینجاست که در عصر رسانه‌های نوین چه اتفاقاتی برای هنر تئاتر به‌عنوان یک رسانه زنده رخ خواهد داد و تلاش شده است تا در این پژوهش با بررسی متغیرهای تاثیرگذار بر حوزه تئاتر براساس نظریات سه فیلسوف؛ هایدگر، بنیامین و بودریار قلمروهای اساسی این موضوع مورد بررسی قرار گیرد. در این راستا و براساس این دغدغه باید دید که در شرایط موجود چه سازوکاری باید پیش گرفت. بنابراین در این مطالعه به شناسایی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین پرداخته شده است. در این پژوهش به پرسش‌های کلیدی در زمینه عوامل علی، زمینه‌ای، مداخله‌گر، راهبردها و در نهایت پیامدهای بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین پاسخ داده خواهد شد.

۲ـ ادبیات پژوهش

«تئاتر» واژه‌ای یونانی است که در لغت به معنای چیزی است که به آن نگاه می‌کنند. در فارسی به تئاتر «نمایش» یا «تماشا» نیز می‌گویند. تئاتر آیینه جامعه است. با مرور زمان و با بالا رفتن آگاهی‌های عمومی و اجتماعی، تئاتر صحنه حضور سیاست نیز شد. زمانیکه شرایط سیاسی و اجتماعی موجود برای بیان تمام واقعیات مساعد نبود تئاتر ترفندی شد تا روشنفکران بتوانند به دور از سانسور شدن، عقیده خود را بازگو کنند (حیدری و ذوقی، ۱۳۹۹: ۱۲۵). با توجه به توانی که تئاتر در بازنمایی واقعیت و بازسازی علاقه‌مندی‌های مخاطب و جامعه داشت، این حوزه دوران شکوفایی خود را طی نمود. اما به نظر می‌رسد با رشد و گسترش اینترنت و پیدایش رسانه‌های جدید این هنر تا حدودی به انزوا رفته است. شاید بتوان ادعا کرد رسانه‌های نوین بیشترین تاثیر را بر تئاتر گذاشته‌اند به‌طوریکه بقای آن را تهدید کرده‌اند (سیرگدایت[۵]، ۲۰۲۱: ۳۳).

حوزه‌ی رسانه‌ی نوین به گفتمانی اشاره دارد که با تکنولوژی و رسانه‌های معاصر در بستر اینترنت پوشیده شده است. *لیستر*، *داوی*، *گیدینگز*، *گرانت* و *کلی* تعریفی از رسانه‌های نوین را ارائه می‌دهند که بار معانی توسعه فناوری را برعهده دارد از جمله سهولت در استفاده، مقرون به صرفه بودن، افزودن قابلیت‌های جدید به امکانات قبلی و... رسانه‌های جدید، مجموعه متمایزی از فناوری‌های ارتباطات و دارای ویژگی‌های مشترک «دیجیتالی بودن» و دسترسی گسترده شهروندان به آن برای «استفاده شخصی» است (ماکای و آیوی[۶]، ۲۰۰۴: ۱۳۴). ظهور اینترنت را می‌توان منشا اصلی رسانه‌های نوین در نظر گرفت. ماهیت اینترنت به‌عنوان یک بستر بسیار فراگیر و بدون محدودیت باعث شد که این فناوری به سرعت به‌عنوان یک رسانه مورد استفاده افراد مختلف و همچنین دولت‌ها قرار گیرد؛ چرا که در قیاس با رسانه‌های سنتی از همه‌گیری بیشتری برخوردار است (پلیس و سل[۷]، ۲۰۰۹: ۴۰۰).

رسانه‌های نوین علاوه بر تاثیری که بر همه جنبه‌های زندگی داشته‌اند، بر حوزه‌های مختلف

هنری نیز اثرات قابل ملاحظه‌ای گذاشته‌اند که از جمله این‌ها می‌توان به تئاتر اشاره کرد. تئاتر درواقع یکی از قدیمی‌ترین فرم‌های هنری است که نه تنها از تغییرات تکنولوژی جان سالم به‌در برده بلکه خود را با آن وفق هم داده است؛ هچون استفاده از نورهای الکتریکی و موسیقی تقویت شده. تئاتر همیشه به‌عنوان یک فرم هیبرید بوده است. تکنولوژی‌های کاربرمحور همچون گوشی‌های هوشمند موبایل، ویدئوهای دیجیتالی، دوربین، آیپد، کامپیوترهای شخصی و ارتباط‌های اینترنتی پرسرعت در جهان امروز غیرقابل اجتناب است. همین امر باعث ایجاد خلاقیت در بسیاری زمینه‌ها از جمله اقدامات هنرمندانه در تمامی سطوح شده است، که از آن به‌عنوان تئاتر سایبری نام می‌برند (تامپسون و بونیفیس، ۱۳۹۸: ۶۶).

به طور مشخص، رسانه‌های نوین اثرات شگرفی بر دنیای هنر به جای گذاشته‌اند و این تاثیرگذاری کماکان نیز ادامه دارد. از آنجا که کل جهان تحت‌تأثیر رسانه‌های اجتماعی قرار گرفته است، هنر تئاتر نیز برهمین‌اساس سازگار شده و تکامل یافته است و تأثیر آن را دربرمی‌گیرد. اینستاگرام به‌طور خاص زیبایی‌شناسی هنرهای نمایشی مانند تئاتر را بازنویسی کرده است. کارکردهای اشتراک‌گذاری موقعیت مکانی رسانه‌های اجتماعی باعث جهانی شدن هنر تئاتر شده است؛ یک قطعه از تئاتر به اشتراک گذاشته شده در اینستاگرام با هشتگ‌های مناسب می‌تواند ویروسی شود و واکنش مجازی را در سراسر جهان برانگیزد. هنر تئاتر وقتی که به‌عنوان یک شی دیجیتال تجربه می‌شود، این فرصت را نیز دارد که به مخاطبان بزرگ‌تری برسد و دیگر قربانی موقعیت یا زودگذر بودن خود نیست (الیژفسکی و همکاران[8]، ۲۰۱۸: ۱۲۴). از سوی دیگر پلتفرم‌های معرفی و فروش بلیط تئاتر باعث شده است که تعداد مخاطبان این هنر در بسیاری از کشورها روند روبه‌رشدی را تجربه کند. همچنین تئاترهایی که قرار است در آینده به نمایش درآیند به‌راحتی در شبکه‌های اجتماعی معرفی می‌شوند و این امر باعث بهبود بازار مالی تئاتر می‌شود (ماسورا[9]، ۲۰۲۰: ۱۶۴). در نهایت رسانه‌های اجتماعی فرصتی برای افزایش ارتباطات بین هنرمندان سراسر جهان را فراهم آورده که این امر به غنی‌تر شدن محتوای هنرهای نمایشی و کسب تجربیات جدید برای هنرمندان کمک زیادی کرده است (پارکر و ساکر[10]، ۲۰۲۰: ۱۱۶۱).

سمانوا[11] (۲۰۱۸) در بررسی تاثیر رسانه‌های دیجیتال بر تئاتر خیابانی به این نتیجه رسید که رسانه‌های نوین ترکیبی از فرصت‌ها و تهدیدها را برای این شکل از تئاتر فراهم می‌کنند. وی بر این مسئله تاکید کرده است که هوشمندی مدیران و دست‌اندرکاران تئاتر، تعیین‌کننده موفقیت یا شکست تئاتر در دوره معاصر است. *بای‌چنگ*[12] (۲۰۱۹) رسانه‌های نوین را فرصتی مناسب برای گسترش تئاتر معرفی کرده است. وی بیان می‌کند که ما هرگز آنقدر درگیر نبرد با فناوری نیستیم که درگیر نبردهای اجتماعی و فرهنگی در هنر خود هستیم. اگرچه بحث در مورد رسانه‌های دیجیتال معاصر در رابطه با تاثیراتی که بر هنر می‌گذارند بسیار رایج شده است، اما این رسانه‌ها و پلتفرم‌های آن‌ها مانند فیس بوک، توییتر، اینستاگرام و غیره خود به‌عنوان محل نمایش عمل می‌کنند. مکان‌هایی برای افراد برای ساختن و پرورش هویت هنر نوین برای مخاطبان؛ چه واقعی و چه مجازی ارائه شده است. بدون شک استفاده دقیق از رسانه‌های نوین باعث بهبود جایگاه هنر در بین جامعه می‌شود. (*هالینان* و *رینولدز*[13]، ۲۰۲۱: ۱۰۲) عادت درون نهاده‌ی دیجیتال راه‌هایی را ایجاد می‌کند که به واسطه‌ی آن‌ها نوجوانان و جوانان طبق عادت به عموم شبکه‌ای نسبت به نمایش زنده واکنش نشان می‌دهند و راهی برای درک تجسم جوانان از فرهنگ دیجیتالی در زمان‌های نامشخص برای تحقیقات در حوزه‌ی مخاطبان فراهم می‌کند. ابزار بهتر برای درک ذهنیت جوانان و نوجوانان اهل تئاتر

ممکن است در گرو مفهوم عادت درون نهاده جامعه‌شناس پیر بودریو باشد. بوردیو عادت درون نهاده را چنین تعریف می‌کند: «جایگاه از طریق تجربه به دست آمده است، بنابراین از مکانی به مکان دیگر و از زمانی به زمان دیگر متغیر است» (شچلوکووا، ۲۰۱۶: ۷۳). بسیاری از افراد احتمالا تئاتر زنده را مغایر با عصر اینترنت می‌دانند. زیرا بر این باورند که عصر اینترنت، تئاتر زنده را به یک مفهوم قدیمی و منسوخ تبدیل کرده است. اما تغییر انتظارات و تحریک مغز در جست‌وجوی آرزوها و مضامین نمایش با توجه به سبک‌های زندگی سریع دیجیتالی بسیار مهم است. سیستم شرایط در عادت درون نهاده‌ی دیجیتال ممکن است به طور متناقض بیان کند که رشد دیجیتال و تئاتر زنده این پتانسیل را دارد که برای جوانان از همیشه مهم‌تر باشد. «تکنولوژی‌هایی همچون تکنولوژی‌ای که نسل جدید اهل تئاتر از آن‌ها استفاده می‌کنند، مستقل از رویه‌ی اجتماعی نیستند. این تکنولوژی‌ها از طریق عادت درون نهاده در روش زیسته تجسم می‌شوند. تکنولوژی‌ها و تکنیک‌های آن به‌عنوان بخشی از عادت درون نهاده، راهی برای تجربه و بررسی زمینه‌ها هستند. اگر جوانان را به‌عنوان عموم شبکه‌ای درنظر بگیریم؛ عادت درون نهاده‌ی دیجیتال برای آن‌ها به معنای درونی شدن تعامل شدید و مداوم با تکنولوژی‌های دیجیتال است. اما عادت درون نهاده‌ی دیجیتال چگونه در عملکرد افرادی که قبلا به‌عنوان مخاطب شناخته می‌شدند آشکار می‌شود؟ چگونه می‌توان توانایی مخاطبان جوان را در کار فعالانه و تخیلی برای تکمیل توهم‌برانگیز بودن صحنه تحت‌تاثیر قرار داد؟ قرار گرفتن در معرض فرهنگ دیجیتال نقش مهمی در عادت درون نهاده‌ی دیجیتال بسیاری از نوجوانان و جوانان دارد و یک عامل مهم در نحوه‌ی پاسخگویی آن‌ها به تئاتر زنده است» (شچلوکووا، ۲۰۱۶: ۷۶). ترس از بی‌حوصلگی در تئاتر یکی از موضوعاتی بود که به سرعت در میان نظریه‌پردازن معاصر پدیدار شد. وقتی در **نتفلیکس**[14] هستید اگر پس از گذشت ده دقیقه فیلم را دوست نداشته باشید می‌توانید آن را عوض کنید. هنگامیکه به تئاتر می‌روید و تئاتر را دوست نداشته باشید، نمی‌توانید محل را ترک کنید و به سراغ اتاق دیگر برای نمایش دیگر بروید. نسل جدید به اینکه می‌تواند همه چیز را به سرعت تغییر دهد عادت کرده است. درواقع می‌توان این نتیجه را گرفت که عادت درون نهاده‌ی دیجیتال ابزاری برای تفکر سودمند است که امکان ایجاد پل ارتباطی بین تجربه‌ی مصرف یا تولید محتوای دیجیتالی را فراهم می‌کند. در مطالعه‌ای دیگر به بررسی دیجیتالی شدن تئاتر و مخاطبان آن پرداختند. در این مطالعه و با رویکردی تاریخی به مسئله، فناوری‌هایی چون کارت‌های اعتباری، سیستم‌های رایانه‌ای نقطه فروش و برنامه‌های وفاداری، به‌عنوان نخستین گام‌ها در دیجیتالی‌سازی تئاتر معرفی شده‌اند که خاستگاه این تکنیک‌ها و الزامات به دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ برمی‌گردد. این محققان با بررسی جوانب مختلف تاثیرگذاری رسانه‌ها بر تئاتر به این نتیجه رسیدند که هنر تئاتر از یک دهه پیش روند دیجیتالی شدن را در پیش گرفته و در این مسیر به حرکت ادامه می‌دهد. در مطالعه‌ای دیگر، (جنوا و کیکو[15]،۲۰۲۱: ۱۰۶) کاربردهای رسانه‌های نوین در آموزش تئاتر را مورد بررسی قرار دادند. در این مطالعه که با رویکردی توصیفی تحلیلی انجام شده است، محققان به این نتیجه رسیدند که رسانه‌های دیجتال فرصت زیادی برای آموزش هنرمندان و کارگردانان تئاتر را فراهم نموده است (*رهبرنیا و مصدری*، ۱۳۹۴: ۶۷).

یافته‌های این مطالعه نشان می‌دهد که هنرمند امروز، با کمک فناوری‌های نوین رسانه‌ای، مخاطب آثار هنری خود را منفعل و مجهول‌الهویه نمی‌خواهد، بلکه مترصد آن است که نقشی پویا و فعال در فرایند خلق و سودمندی اثر داشته باشد. حال مسئله اصلی و اساسی این پژوهش در اینجاست که در عصر رسانه‌های نوین چه اتفاقاتی برای هنر تئاتر به‌عنوان یک

رسانه زنده رخ خواهد داد و تلاش شده است تا در این پژوهش با بررسی متغیرهای تاثیرگذار بر حوزه تئاتر براساس نظریات سه فیلسوف؛ هایدگر، *بنیامین* و *بودریار* قلمروهای اساسی این موضوع مورد بررسی قرار گیرد.

در میان آثار هایدگر رساله‌ی سرآغاز کار هنری مشتمل بر گسترده‌ترین و ژرف‌ترین تاملات در ذات هنر است. هایدگر رساله‌ی سرآغاز کار هنری را مهم‌ترین متن خود در باب پرسش از ذات هنر می‌داند. ماهیت این رساله برای هایدگر این است که لازم می‌بیند از آنچه به‌واقع کار هنری است پرسش شود. معتقد است پرسش از ذات هنر باید به گونه‌ی انجام شود که از رهگذر این پرسش، هنر، «بار دیگر باز بر بنیادی استوار گردد».

شاید بتوان گفت رسانه‌های نوین در بستر اینترنت به‌عنوان بزرگترین پدیده‌های عصر ارتباطات و جهان رسانه در الگوی «چیز»های *مارتین هایدگر* قرار می‌گیرد. طبعا جایگاه آن در مرحله‌ی دوم قرار دارد و جایگاه سوم یعنی هنر ـ تئاتر ـ که از بستر رسانه‌های نوین از نو خلق می‌شود. این دو چیز یعنی چیز کاربردی که رسانه‌های نوین می‌باشند و چیز هنری که داری نفس هنری می‌باشد در تئاتر نوین به نوعی درآمیختگی می‌رسند.

هایدگر در ادامه می‌افزاید: «این تصور از چیز به ما آن توان را می‌دهد که به مسئله‌ی چیزگونگی کار هنری جواب دهیم. واضح است که چیزگونه‌ی کار، ماده‌ای است که کار از آن درست شده است. ماده، مبنا و عرصه‌ای است که به آن هنرمندانه باید صورت داد. کارآیی آن وجه اصلی است که از آن، این چیز به ما روی دارد، یعنی برق می‌زند و به این نحو حضور دارد و چنین است که این موجود هست. هم دادن صورت بر این کارآیی مبتنی است و هم پیوسته به آن گزینش پیشین (نوع) ماده و هم از آن جا سلطه‌ی امر مؤلف از ماده و صورت. آنچه مقهور این سلطه است، همواره بر ساخته‌ی یک ساختن است. برساخته چنان ساخته می‌شود که ابزاری باشد برای چیزی. این نام [= ابزار] دلالت دارد بر آنچه ساخته شده است برای به کار گرفته شدن و استفاده بردن. ماده و صورت، به هیچ وجه، تعیناتی که چیزی چیز خشک و خالی را برساند، نیست. از همین روی گزارش سوم چیزیی چیز هم که از ترکیب ماده ـ صورت هدایت می‌گیرد، چون تاختنی بر چیز نمودار می‌آید» (هایدگر،۱۳۹۸: ۴۱).

هایدگر می‌گوید تأمل در این باب که هنر چیست کلا و قطعا از پرسش درباره‌ی وجود تعین می‌پذیرد و معتقداست هنر به رویداد تعلق دارد. از این‌رو می‌توان گفت، رساله‌ی **سرآغاز کار هنری**، پرسش از ذات هنر را بر بنیاد رویداد قرار می‌دهد.

هایدگر تامل در ذات تاریخی ـ ادواری هنر را با این اشاره به پایان می‌آورد که «هربار که هنر چون در کار ـ نشاندنی ناپوشیدگی وقوع یابد، آغازی هست هم‌دست با اهدا کردن و بنیاد نهادن. چون چنین آغازی وقوع یابد، در تاریخ تکانی پیش می‌آید، تاریخ از نو آغاز می‌شود. تاریخ را گزارش می‌کند به پناه جستن یک قوم در آنچه به‌عنوان حوالت برعهده‌اش نهاده آمده است» (هایدگر،۱۳۹۸: ۴۳). این روی‌آوری مجدد به کار تمهید پرسشی می‌آید که با طرح آن رساله به پایان می‌رسد و آن این‌ست که آیا هنر در دوره‌ی معاصر نیز به ذات تاریخی خود نایل شده است یا نه؟

درواقع هایدگر به چرا ـ پرسی[۱۶] کنونی خود چنین پاسخ می‌دهد که ما از ذات هنر می‌پرسیم، از ذات هنر پرسیده‌ایم و سعی کرده‌ایم به پاسخی برسیم که البته ختم پرسش نیست، آیا هنر در حضور تاریخی معاصر و آینده‌ی ما هنوز سرآغازی می‌تواند بود؟ اگر هنر بتواند سرآغازی باشد، آنگاه باید به چه «شرایطی» می‌توان اندیشید؟

هایدگر معتقد است **کار هنری مستلزم «وسیله و واسطه‌ای»** (مدیومی) است که «از آن و

در آن ابداع می‌شود». با پرسش از ابداع و مبدع بودن کار هنری، چیزگونه‌ی نام برده، به وجهی قاطع درکار می‌آید.

«ظهور صنعت هم زمان ارتباطات و رسانه‌های ارتباط جمعی که منشأ ظهور جهانی شدن به معنای امروزی آن شده بستر گسترده‌تری را برای تولیدات توده‌وار و جامعه توده‌وار فراهم آورده‌اند و عالم خیالی و مجازی را به عینیتی مجازی یا واقعیت مجازی تبدیل کرده‌اند. این تغییر ساختاری، عامل ظهور بسیاری از تحولات اساسی شده است و ناگزیر تغییر بنیادین آینده را نیز، در چارچوب و ساختار جهانی شدن‌های مجازی و واقعی فراهم آورده است که می‌تواند محل تامل و اندیشه قرار گیرد. پیوند گسست‌ناپذیر فناوری و هنر فلسفه‌های جدیدی را هم برای فناوری و هم برای هنر و هم برای جهان واقعی و مجازی خلق کرده است که ابعاد معرفت‌شناختی این تغییر را بعد عینی‌تری بخشیده است (هایدگر،۱۳۷۷:۹۳).

«هنرهای زیبا، انواع و کاربردهای‌شان، در دورانی بسیار متفاوت با دوران ما توسط کسانی شکل گرفته‌اند که قدرت تأثیرگذاری‌شان بر چیزها نسبت به قدرت ما بسیار اندک بوده‌است. اما رشد شگفت‌آور فنون در زمان ما، سازگاری و دقتی که یافته‌اند، و عقاید و عادت‌هایی که ایجاد می‌کنند، نشان‌دهنده این امر مسلم هستند که در هنر کهن نمایش زیبایی، تغییراتی بنیادی در شرف وقوع است. در تمامی هنرها جزیی مادی و عینی وجود دارد که نمی‌توان آن را چنان که بود، در نظر گرفت؛ جزیی که نمی‌تواند از تأثیر قدرت و دانش مدرن دور بماند. در بیست سال اخیر، نه ماده، نه مکان و نه زمان، آن چیزی نبوده‌اند که از دوران بسیار کهن تصور می‌شد. دیگر باید به انتظار نوآوری‌های عظیمی نشست که تمامی فنون هنری را تغییر دهند؛ و از این طریق نه تنها در ابداع هنری، بل شاید در خود مفهوم هنر هم تحول شگفت‌آوری ایجاد کنند» (پل والری، قطعاتی در باب هنر «پیروزی آنچه همه جا حاضر است» پاریس). (بنیامین،۱۳۷۷: ۵۴)

بنیامین به ظرفیت‌های تجربه‌ی هنری در عصر حاضر توجه دارد. او برخلاف هایدگر، به دنبال ایجاد پرسش در خصوص ماهیت هنر نبود، بلکه به بررسی ماهیت تجربه‌ی هنری عصر مدرن می‌پردازد. تجربه‌ای که بنیامین مطرح می‌کند تجربه‌ای فارغ از منش آیینی و در تنش با سنت است. او هنر را به‌عنوان امری عینی و ورای تجربه‌ی انسان‌ها در نظر نمی‌گیرد؛ تقدس‌زدایی را نیز یکی از تجربه‌های حیاتی و رایج زندگی مدرن به‌شمار می‌آورد. «تلفیق و ادغام هنر در سنت، در آغاز در آیین ستایش خدایان پا گرفت. می‌دانیم که نخستین آثار هنری برای استفاده در مراسم آیینی، نخست مراسم جادوگران و سپس مراسم مذهبی، شناخته شدند. نکته مهم اینجاست که هستی اثر هنری و تجلی آن، هرگز کاملا از کارکرد آیینی آن جدا نیست. به عبارت دیگر، ارزش یگانه اثر هنری اصیل ریشه در آیین، یعنی ارزش کاربردی آغازین آن دارد. برای اولین‌بار در تاریخ جهان، تکثیر مکانیکی، اثر هنری را از زندگی انگلی آن در کنار آیین، رهایی بخشید» (بنیامین، ۱۳۷۷: ۶۱).

یکی از گیراترین و جذاب‌ترین موضوعات در این مقاله این‌ست که چه ارتباطی بین تاریخ آثار هنری از منظر تاریخ گسترش تکنولوژی با تأثیر هم‌زمان گسترش مفهوم‌هایی وجود دارد که هنر براساس آن‌ها درک می‌شده است. به‌عبارت دیگر، «تجربه‌ی هنری» چه نفوذ گسترده‌ای در هر دوره‌ی زمانی خاص در درک و تفسیر هنر داشته است. چیزی که در این زمینه به آن برمی‌خوریم این مسئله است که هنر دیگر صاحب حوزه‌ای متعالی و دور از دسترس نیست. فن‌آوری‌ها، راه‌هایی را برای اندیشیدن به تاریخ هنر و همچنین فلسفه‌ی هنر به روی ما گشوده‌اند. از دیرباز یکی از مهم‌ترین وظایف هنر خلق نیازهایی بوده است که بعدها برآورده

می‌شوند. تاریخ تمامی اشکال هنری، نشان‌دهنده دوره‌های بحرانی است که در آن‌ها شکل نرمی خاصی سودای رسیدن به نتایج و اثراتی را در سر می‌پرورانده است که فقط با تغییر استانداردهای فنی و به‌عبارتی، در یک شکل هنری نو قابل دستیابی بوده‌اند.

بنیامین در این مقاله سعی دارد تأثیر تولید و مصرف توده ای و تکنولوژی مدرن بر جایگاه آثار هنری و اثر آن‌ها را بر اشکال معاصر هنر عامه[۱۷] یا فرهنگ عامه ارزیابی کند. همان‌طور که گفته شد به باور او، در طی ادوار طولانی تاریخی، روال ادراک حسی انسان همراه با کل شیوه‌ی هستی جامعه‌ی بشری تغییر کرده است. روشی که از طریق آن ادراک حسی[۱۸] انسان انجام می‌گیرد؛ واسطه‌ای که ادراک حسی در آن تکامل می‌یابد، نه تنها به طبیعت بلکه به شرایط تاریخی هم بستگی دارد. در عصر حاضر نیز فن تکثیر سبب ایجاد تغییرات در تجربه‌ی هنری ما شده و به تبع آن ماهیت هنر هم در دوره‌ی ما دچار دگرگونی گشته است؛ از این روی ماهیت هنر در دوران‌های مختلف متفاوت است؛ پس اینکه هنر در دوران‌های مختلف صورت‌بندی‌های متفاوت دارد، دلیلش نه محتوای آثار بلکه چگونگی دریافت و تعامل مخاطبان آثار با آنهاست.

باتلر با بیان اینکه: «امروزه، ما مفهوم بنیامین ازهاله را برای رسانه‌های جدید (مانند رسانه‌های دیجیتال)، به‌خصوص برای «حقیقت ترکیبی»، یعنی یک گروه از تکنولوژی‌ها که کامپیوتر از طریق ترکیب کردن تصاویر دیداری و امواج شنیداری آن‌ها را تولید می‌کند، به کار می‌گیریم. البته باید اذعان داشت که حقیقت ترکیبی انتخاب‌های هنرمند طراح را افزایش می‌دهد و آشکارا توسل به‌هاله به شیوه‌های جدید را مجاز می‌شمارد. جست‌وجوی فرهنگی ما از تجربه‌ی هاله‌مند یک مشکل را در ارتباط با حقیقت ترکیبی باقی می‌گذارد که برای *بنیامین* این مشکل در مورد فیلم وجود داشت. رسانه‌های جدید هاله را در یک وضعیت دائمی از نوسان و بحران نگه می‌دارند و می‌توان گفت که این بحران کلید فهم ما از رسانه‌های جدید است» (*باتلر*، ۱۹۹۹).

بودریار تشریح می‌کند که رسانه با منطق خاص خود، که ورای حقیقت و خطاست و هر دو مربوط به امر واقع است، محصولات خاص خود را تولید و زندگی خارجی را براساس آن شکل و نظم می‌دهد و با سلطه هر چه بیشتر رسانه، دیگر جایی برای امر واقعی نخواهد ماند. رسانه همه‌ی امور را می‌سازد؛ اموری که ماهیت حاد واقعی‌اند و نه واقعی.

«درواقع این پدیدارهای بدیع و جدید، ساختارهای جامعه پسامدرن را تشکیل می‌دهند و به وسیله آن‌ها طبقه بندی‌ها، محدوده‌ها و ارزش‌های صورت‌های پیشین جامعه صنعتی محو شده و صورت‌های جدیدی از ساختار فکری، تجربی و اجتماعی تأسیس می‌شود» (کلاینر[۱۹]، ۱۹۸۹: ۱۰۰).

آراء او بر این نظریه معطوف بود که با سیطره‌ی ایماژها و نشانه‌ها، امر واقع به‌طور جدی محو شده است و مرجع حقیقت دیگر وجود خارجی ندارد. وانموده‌ها رونوشتی از واقعیت هستند و از این طریق، به شکل فزاینده‌ای مرز میان وانموده و واقعیت را از بین می‌برند. او دلالت‌های ساختاری نشانه‌ای را در نوردید و تا آنجا پیش رفت که دلالت نشانه‌ها را با واقعیت بی‌مناسبت پنداشت و نشانه‌ها را وانمودهای ناب از خود دانست که در غیبت منشاء نشانه، میان خود مبادله می‌شوند.

وانموده‌ها و وانموده؛ ژان بودریار در مقام جامعه‌شناسی معاصر، حوزه تجربه جدیدی از زیبایی‌شناسی را توضیح می‌دهد. درواقع در هنر مدرن نیز امر هنری، چیزی جز تکرار هیجانات ناشی از پیشرفت تکنولوژیک نبوده است؛ مفاهیم برآمده از انسان مدرن که به قول

بودلر، موظف است تا صور عظیم تبدیل و تبادل ماده و انرژی را که علم و تکنولوژی مدرن (فیزیک، اپتیک، شیمی، مهندسی) به‌بار آورده‌اند، برای خود باز آفرینی کند. (بودلر، ۱۳۹۸: ۳۴). می‌توان گفت که هنرمند مدرن، نیازی ندارد تا از ابداعات جدید سود بجوید بلکه کافی‌ست این روح جدید و حاکم را جان بخشد. دست‌مایه‌ای که در جریان سیال ذهن، در نقاشی‌های کوبیستی، و کولاژ روح و حس هنرمند مدرن را به حد اعلا نمایان می‌سازد.

از منظر او «وانموده‌ها کپی‌برداری‌هایی از چیزهایی است که مرجع و منشاء خود را از دست داده‌اند و وانمود تقلیدی از عملکرد فرایندها و سیستم‌ها در جهان واقعی است. *بودریار* ادعا می‌کند که در جامعه‌ی کنونی ما، نمادها و نشانه‌ها جایگزین واقعیت و معنا شده‌اند و تجربه بشری تقلیدی از واقعیت است. اما به باور او، وانموده حقیقت را پنهان نمی‌کند و در روزگار ما، این حقیقت است که پنهان می‌کند چیزی پشت سر آن وجود ندارد. درواقع، وانموده‌ها همان دلالت‌ها و نمادهایی‌اند که در قالب فرهنگ و رسانه‌ها واقعیت ادراک شده را بر می‌سازند و بر مبنای این درک اکتسابی است که زندگی و حیات مشترک ما معنادار می‌شود. *بودریار* معتقد بود که وانموده‌ها جامعه معاصر را اشباع کرده‌اند و زندگی ما نیز از برساخته‌های جامعه اشباع شده است. پیامد این امور چیزی جز این نبوده است که همه معانی با توجه به اینکه بی‌نهایت تغییرپذیرند، بی‌معنا شده‌اند. ازاین‌رو، بودریار این پدیده را تقدم وانموده‌ها خوانده است» (بودریار، ۱۳۹۹: ۶۴).

می‌توان گفت که وانمود دیگر برای شبیه‌سازی یک سرزمین، یک مرجع و یک ماده به‌کار نمی‌آید. وانمود تولید یک امر واقعی فاقد منشأ و فاقد واقعیت از روی یک مدل است: ابر واقعیت[۲۰].

در اینجا، نشانه‌های امر واقعی به جای خود امر واقعی می‌نشینند. یعنی عملیاتی برای جلوگیری از بروز هرگونه فرایند واقعی از طریق همانند عملیاتی آن؛ یعنی یک دستگاه ارسال علائم و نشانه‌ها که به ظاهر باثبات، برنامه‌ریزی شده و بی‌عیب و نقص است، به گونه‌ای که قادر به عرضه‌ی کلیه نشانه‌های امر واقعی است و آن را دربرابر کلیه‌ی اتفاقات سوء، مصون می‌سازد. هنگامی که امر واقعی دیگر آن چیزی نیست که قبلا بود، نوستالژی معنا پیدا می‌کند. این امر به ارزش بیشتر اسطوره‌های پیدایش و نشانه‌های واقعیت منجر می‌شود و به‌عبارتی بر قدر و منزلت حقیقت، عینیت و اصالت ثانویه می‌افزاید. این به معنای اوج گرفتن امر حقیقی، امر زیست شده و احیای امر مجازی در جایی است که موضوع و محتوا از میان رفته است. بودریار معتقد است که رسانه خود دیگر قابل شناسایی نیست و خلط رسانه و پیام (مک لوهان) نخستین فرمول بزرگ این عصر جدید است. دیگر رسانه‌ای در مفهوم حقیقی آن وجود ندارد: رسانه یک غیرملموس پراکنده و منتشر در امر واقعی است و حتا دیگر نمی‌توان گفت که بر اثر آن تغییر پیدا می‌کند.

ضروری است مجددا به گفته *والتر بنیامین* در باره اثر هنری در عصر قابلیت بازتولید مکانیکی آن توجه نمود. آنچه در اثری که به سیرت مسلسل بازتولید شده از دست می‌رود، رنگ و بو، کیفیت منحصربه‌فرد وضعیت کنونی‌اش و شکل زیبایی‌شناختی آن است (این اثر از پیش شکل آیینی خود را در قالب کیفیت زیبایی‌شناختی‌اش از دست داده است و به تعبیر *بنیامین*، در تقدیر اجتناب‌ناپذیر بازتولیدش، شکلی سیاسی به‌خود می‌گیرد. آنچه از دست می‌رود، اصل است و تنها تاریخی نوستالژیک و گذشته‌نگر می‌تواند آن را در اصالت خود بازسازی کند. تاریخی که هایدگر به آن اشاره می‌کند و بیان می‌دارد هر سرآغاز، خود تاریخ سرآغازی دیگر است.

به‌طور خلاصه می‌توان گفت که بودریار وانموده‌ها را در سه مرتبه تاریخی قرار می‌دهد:

۱ـ وانموده‌هایی که طبیعی و طبیعت‌گرایند، مبتنی بر تصویر، تقلید و جعل و هماهنگ و خوش‌بینانه‌اند و هدف‌شان بازسازی یا ایجاد طبیعت در حالتی ایده‌ئال است که به خدا شباهت داشته باشد. درواقع به‌راحتی می‌توان نسخه بدلی را از واقعیت تشخیص داد. بازنمایی طی مراحل تاریخی مختلف دستخوش دگرگونی‌هایی شده است، از جمله اینکه در دوران پیشامدرن، بازنمایی نشانه‌ای مصنوعی را به‌جای عنصر واقعی می‌نشاند. تصور یوتوپیا به این دوره تاریخی تعلق دارد. تصویری که بازتابی از واقعیتی ابتدایی است.

۲ـ وانموده‌هایی که مولد و تولیدگرا، مبتنی بر نیرو و انرژی‌اند و با ماشین و در کل سیستم تولید تحقق پیدا می‌کنند؛ هدف پرومته‌وار جهانی شدن، گسترش پیوسته و رهایی نامحدود انرژی (میلی متعلق به یوتوپیاهای مربوط به این مرتبه از وانموده) را دنبال می‌کنند. داستان‌های علمی–تخیلی، به این دوره تاریخی تعلق دارد. در عصر مدرنیته، تمایز میان بازنمایی و واقعیت به دلیل اشاعه نسخه‌های کپی که قابلیت تولید انبوه را دارند و نیز به این علت که این نسخه‌ها به همان اندازه نمونه‌ی اصلی واقعی‌اند، اقتدار نسخه اصلی را تهدید می‌کرد. هرچند مرزهای بین بدل و واقعیت محو می‌شوند، اما هنوز واقعیت وجود دارد. تصویر تنها واقعیتی ابتدایی را می‌پوشاند و تحریف می‌کند.

۳ـ وانموده وانمود (شبیه‌سازی) که مبتنی بر اطلاعات، مدل و بازی سایبرنتیکی است؛ قابلیت عملیات به صورت کامل، ابرواقعیتی بودن، و تعقیب هدف کنترل کامل. مختص جهان پست مدرن است، دیگر تقابلی بین بدل و واقعیت وجود ندارد. در چنین حالتی، بدل جایگزین واقعیت می‌شود. به عبارت دیگر، فقط فراواقعیت وجود دارد. فراواقعیت نتیجه کاربرد تکنولوژی‌های پیشرفته و رمزگزاری‌هاست. رمزها امکان باز تولید پدیده‌ها را هم‌زمان با نادیده گرفتن واقعیت فراهم می‌کنند. تصویر هیچ‌گونه مناسبتی با هیچ واقعیتی ندارد و وانمودهای ناب از خودش است.

بودریار درخصوص وانموده‌ی وانمود این سئوال را مطرح می‌کند که: «آیا تصوری وجود دارد که به این مرتبه تعلق داشته باشد؟ محتمل‌ترین پاسخ این‌ست که تصور قدیمی خوب از علم خیلی مرده است و چیز دیگری در حال ظهور است (نه تنها در تخیل بلکه در نظریه). همین نوسان و سرنوشت نامعلوم به علم تخیلی و نیز نظریه به‌عنوان سبک خاص پایان می‌دهد. جوهر پیش‌بینی شده ربات. یوتوپیا در تقابل با جهان محدود عصر پیشاصنعتی قرار می‌گیرد، یعنی جهانی بدیل را تشکیل می‌دهد. علم تخیلی به جهان بالقوه نامحدود تولید، امکانات رو به فزونی‌اش را می‌افزاید. این نمایش در عصر انفجار مدل‌ها از درون کاملا از میان می‌رود. مدل‌ها دیگر سازنده استعلا با نمایش نیستند. آن‌ها دیگر تصوری را در رابطه با واقعیت شکل نمی‌دهند. آن‌ها خود در حکم پیش‌بینی واقعیت‌ند و در نتیجه، جایی برای نوعی پیش‌بینی تخیلی باقی نمی‌گذارند. آن‌ها درونی‌اند و در نتیجه، جایی برای نواستعلای تخیلی باقی نمی‌گذارند. حوزه‌ای که باز می‌ماند، حوزه‌ی وانموده در مفهوم سایبرنتیکی آن است؛ یعنی دست‌کاری همه‌جانبه‌ی این مدل‌ها (سناریوهای ایجاد تست‌های شبیه‌سازی شده و غیره). اما سپس هیچ‌چیز این عملیات را از خود عملیات و پروراندن واقعیت متمایز نمی‌کند: دیگر تخیلی وجود ندارد» (بودریار، ۱۳۹۹: ۶۵).

در قسمت سوم، *بودریار* توضیح می‌دهد که اگر جامعه کلاسیک براساس مفاهیم و مبادلات نمادین و نیز جوامع مدرن براساس تولید شکل گرفته است، جامعه پسامدرن و عصر کنونی براساس مفهوم وانمایی شکل می‌گیرد؛ جامعه‌ای که حقیقت آن در الگوهای سایبری، همچون

تلویزیون و دیگر تصاویر دیجیتالی، بازنمایی و وانمایی می‌گردند. این مرحله، دقیقا مرحله جدایی از «اقتصاد سیاسی» به‌عنوان اصل سازمان‌دهنده جامعه است. عصری که رسانه، حوزه مشخص نشانه‌ها را به کدها و رمزگان بدل می‌کند. درواقع باید گفت در عصر پسامدرن، وانموده بر اصل تقدم می‌یابد و تمایز میان واقعیت و بازنمایی از میان می‌رود. تنها وانمود باقی می‌ماند و اصالت به مفهومی کاملا بی‌معنا تبدیل می‌شود. شاید علم تخیلی عصر سایبرنتیک و ابر واقعی تنها بتواند با احیای مصنوعی جهان‌های «تاریخی» به انتهای راه خود برسد و تنها بتواند تلاش کند که به بازسازی فراز و نشیب‌های جهان پیشین، رویدادها، مردمان، ایدئولوژی‌های منسوخ، تهی از معنا و منشأ، اما توهم‌زا به خاطر حقیقتی گذشته‌نگر، با ریزترین جزئیات در لوله آزمایشگاه بپردازد.

کلاینر بیان می‌کند: «نظم دوم نشانه‌ها یا امر وانمایی، به تسلط انسان بر ابژه‌ای به نام طبیعت اشاره می‌کند که در آن اگرچه قطعیت دوره پیشین رقیق شده، اما تاحدی همچنان وفادار به الگوی ساختاری خود باقی می‌ماند. اصطلاح «قانون تجاری ارزش» به این دوره و نظم حاکم بر آن اطلاق می‌گردد. اما مرحله سوم که درواقع مرحله عدم تعین نشانه‌هاست و در اصطلاح به «عصر وانمایی» مشهور است، دوره‌ای است که تقلید و جعل مرحله اول و یا ویژگی‌های سلسله مراتبی محض مرحله دوم در آن بی‌معنی است و درواقع نشانه‌های درصدد شکل‌دهی به جهان پیرامون خود بر می‌آیند. در این روند، جامعه از تولیدی ـ سرمایه‌داری به سمت نوسرمایه داری و سایبرنتیک حرکت می‌کند و هدف آن کنترل بر تمام حوزه‌های موجود، اعم از هنر، سیاست و دین و... است» (کلاینر، ۱۹۸۹: ۸۹).

وانموده سوم؛ جایی است که غلبه امر مجازی به‌حدی می‌رسد که به قول بودریار: «ما به مجاز نمی‌اندیشیم، بلکه این امر مجازی است که به ما می‌اندیشد» (بودریار[۲۱]، ۱۳۹۹: ۷۳). نظم ایجاد شده و اسلوب‌های جدید، در یک سیر دایره‌وار قرار می‌گیرند و واقعیت را شکل می‌دهند؛ به‌نحوی که هر نشانه صرفا به نشانه‌ای دیگر و هر کالا به کالایی دیگر ارجاع داده می‌شود. «عدم قطعیت ایجاد شده توسط تولید و تکثیر وانموده‌ها و رمزگان جدید در این سیر و در فضایی بی‌خاستگاه، راه تشخیص درست از نادرست و خوب از بد را ناممکن می‌سازد. به همین سبب است که شاهد یکی شدن و از بین رفتن تقابل بین زشت و زیبا در هنر؛ پدیده‌های مانند مد چپ و راست در سیاست؛ مفید و غیر مفید در اشیاء و خوب و بد در اخلاق و هر سطحی از مفاهیم طبیعت و فرهنگ هستیم» (بودریار، ۲۰۰۱: ۱۰۸).

در این نقطه است که نمایش‌های آوانگارد هنر با ایماژهای به سطح درآمده، در همه‌ی حوزه‌ها نفوذ می‌کند و هنر به مثابه یک پدیده متعالی و متمایز از دیگر حوزه‌ها ناپدید می‌گردد. بودریار این موقعیت خاص را به تبع اتفاقی که در اقتصاد باعنوان فرااقتصاد و در سیاست با عنوان فراسیاست یاد می‌شود، «فرازیبایی شناسیک» نام‌گذاری می‌کند؛ موقعیتی که در آن تمام حوزه‌ها دچار بی‌تفاوتی معنایی شده‌اند و تصویر هنری به زشت و زیبا بی‌اعتنا است. تأکید برروی تصویر، فاکتور مورد بحث و پراهمیت بودریار است؛ جهانی که تمام ویژگی‌های آن در تصویرهای تهی از معنا خلاصه شده است. تصویری که خود وانموده است و منطبق با تطور آن، سه مرحله را پشت سر گذاشته است. این سه مرحله بدین ترتیب است: ایماژ در دوره ابتدایی خود، که مربوط به دوره کلاسیک و پیشامدرن است، بازتابی از واقعیت بوده، سپس در دوره بعدی غیاب واقعیتی ابتدایی را می‌پوشاند و در نهایت، تصویر تبدیل به وانمودهای ناب از خودش می‌شود و مناسبت خود با واقعیت را از دست می‌دهد. کدهای دوره سوم، واقعیت‌بخشی به جهان را برعهده می‌گیرند؛ باتوجه به قرار گرفتن در دوره‌ی سوم وانموده،

تصور قدیمی از داستان علمی–تخیلی از میان رفته و چیز دیگری در این روند نمودار گشته است.

این فضای باز شده، همان وانمایی در مفهوم سایبرنتیکی و دست‌کاری این مدل‌ها و الگوها در همه‌ی سطوح است. این فضا، به نوعی گویای بسط و گسترش جهانی بود که به‌طور مثال، مسیرش را در نمایش‌نامه‌های کاوش فضا و این قبیل موضوعات طی می‌نمود.

به زعم بودریار، روند جهانی شدن، بسط و گسترش پیدا کرده و بخشی از طرح فروپاشی و غرفه‌سازی است: «غرق شدن جهان در کدها. اکنون فضای زمین به شکل مجازی کدگذاری، نقشه‌کشی، ثبت و اشباع شده است» (بودریار، ۱۹۹۴). یعنی یک بازار جهانی، نه تنها در مورد کالاها بلکه حتی در مورد ارزش‌ها، نشانه‌ها، الگوها و... به این ترتیب، هیچ جایی برای امر خیالی باقی نمی‌ماند و این تنها امکان فضای علمی ـ تخیلی است. واقعیت می‌تواند به ورای داستان علمی ـ تخیلی برود؛ به این دلیل که واقعیت نشانه‌ای است که امکان گسترش و افزایش تخیل را فراهم می‌آورد. اما واقعیت نمی‌تواند از الگوها گذر کند؛ واقعیت فقط یک بهانه است برای الگو و نه چیز دیگر در جهانی که به وسیله اصول واقعی احاطه شده بود، امر خیالی تنها عذر و بهانه‌ای برای واقعیت بود، ولی امروز این واقعیت است که بهانه‌ای شده برای الگوها و جهانی که به‌وسیله اصول وانمایی کنترل می‌شود.

می توان تفاوت میان ربات‌های مکانیکی که مشخصه مرتبه دوم است و ماشین‌های سایبرنتیک، کامپیوترها و غیره را که به‌لحاظ اصول حاکم برخود به مرتبه سوم تعلق دارند، تشخیص داد. اما یک مرتبه می‌تواند مرتبه دیگر را نیز آلوده کند و کامپیوتر می‌تواند مطمئنا به‌عنوان یک ابرماشین مکانیکی و یک ابرربات عمل کند که نبوغ تولیدی وانموده‌های مرتبه دوم را به نمایش می‌گذارد: «کامپیوتر به‌عنوان فرایند وانمود وارد عرصه نمی‌شود و همچنان شاهدی بر واکنش‌های جهانی است که به پایان راه رسیده است. در بین اپراتیک[۲۲] (حالت نمایشی ماشین آلات نمایشی و خیالی، اپرای بزرگ تکنیک) که به مرتبه اول ربط پیدا می‌کند، اپراتوار[۲۳] (حالت صنعتی و مولد، مولد نیرو و انرژی که به مرتبه دوم مربوط می‌شود و اپراسیونل[۲۴] (سایبرنتیک، تصادفی حالت نامعلوم متاتکنیک) که به مرتبه سوم ربط دارد، همه این مداخلات می‌توانند همچنان امروزه در سطح علم تخیلی تولید شوند. اما تنها مرتبه آخر می‌تواند هنوز به‌راستی مورد علاقه ما باشد» (بودریار، ۱۹۸۴: ۱۱۲).

این امر مسلم می‌گردد که امر مطلق به‌عنوان مفهومی معین و قابل بازنمایی، وجود خارجی نخواهد داشت. امر نمادین، در یک سیر تاریخی از بازنمایی طبیعت و جایگاه ثابت خود به جایی می‌رسد که در سومین دوره خود و در مرحله سوم وانموده، بار خلق خود واقعیت را برعهده می‌گیرد؛ این واقعیت می‌تواند سیاسی، هنری و یا مذهبی باشد که در هر صورت توسط کدهایی بی‌ارجاع بازآفریده می‌شود.

براساس دوره وانموده اگر تئاتر را در قالب این دوره قرار دهیم با این چشم‌انداز مواجه می‌شویم که تئاتر در اتحادی که به‌واسطه‌ی امر وانموده صورت گرفته، جزمیت کلاسیک و تاحدی مدرن خود را از دست می‌دهد. ارزش تئاتر، در گروی کارکرد آن و میزان استفاده از امر وانموده است. به این ترتیب، تئاتر به‌سوی هر چه بیشتر انتزاعی شدن میل می‌کند. درنهایت، مخاطب تئاتر شگرف و حیرت‌انگیز، مسخ و مسکوت می‌ماند و اثر در تصویری وانمایی شده و در سرگیجه‌های بی‌پایان، جاودانه می‌شود.

بودریار در قسمت پایانی کتاب وانمودها و وانموده بحثی را باعنوان باقیمانده مطرح می‌کند که توضیح روشی است برای رسیدن به مرحله‌ی سوم وانموده و حفظ جایگاه مراحل

اول و دوم با محوریت نگاه به آینده؛ بودریار معتقد است: «وقتی همه چیز را برمی‌دارند، هیچ‌چیز باقی نمی‌ماند. این نادرست است. معادله همه و هیچ و تفریق باقیمانده کاملا نادرست است. این‌طور نیست که باقیمانده‌ای وجود نداشته باشد. اما این باقیمانده واقعیتی مستقل و جایگاهی خاص خود ندارد. باقیمانده با تقسیم، محدودیت و طرد مشخص می‌شود. چه چیز دیگری وجود دارد؟ باید گفت از طریق تفریق باقیمانده است که واقعیت ایجاد می‌شود و قدرت پیدا می‌کند... چه‌چیز دیگری وجود دارد؟ آنچه عجیب است دقیقا این است که در تقابل دوتایی، طرف مقابلی برای باقیمانده وجود ندارد. می‌توان گفت راست/چپ، خود/دیگری، اکثریت/اقلیت، دیوانه/عاقل و غیره. اما باقیمانده/هیچ‌چیز در آن سوی خط مورب وجود ندارد. «مجموع و باقیمانده»، «جمع و باقیمانده»، عمل اصلی و باقیمانده تقابل‌هایی تمایزدهنده نیستند. بااین‌حال، آنچه در سوی دیگر باقیمانده قرار دارد، موجودیت دارد، حتی رکن محسوب می‌شود؛ لحظه‌ای قدرتمند است و عنصری ممتاز در این تقابل به‌طرزی عجیب نامتقارن در ساختاری است که یگانه نیست. اما این رکن نشان‌دار بی‌نام و نشان و نیز ناپایدار و فاقد تعریف است. وجهی ایجابی دارد اما تنها این وجه به آن قدرت واقعیت می‌بخشد. در مفهوم دقیق کلمه، تنها می‌توان آن را باقی باقیمانده تعریف کرد. ازاین‌رو، باقیمانده به چیزی بسیار بیشتر از نوعی تقسیم‌بندی روشن به دو رکن مشخص و به ساختاری چرخه‌ای و قابل بازگشت اشاره دارد؛ بازگشتی قریب‌الوقوع که در آن هرگز معلوم نیست کدام یک باقیمانده دیگری است» (بودریار، ۱۳۹۹: ۹۹).

بودریار معتقداست در دوره‌ی سوم تمام حوزه‌ها با وضعیت بسیار اصیل‌تری مواجه هستند و با این پرسش بحث را خاتمه می‌دهد که: «این پسماند عظیم چه چیز دیگری می‌تواند باشد؟»

باقیمانده به‌عنوان موضوع سوم مطرح است و شاید تنها موضوع؛ زیرا دو موضوع دیگر در قالب صورت‌های برگشت‌پذیر به آن می‌شوند. امروزه، عادی بودن در پرتو جنون تعریف می‌شود و چیزی جز باقیمانده بی‌معنای آن نیست. این مزیت باقیمانده‌ها در کلیه حوزه‌هاست. اعم از گفته نشده‌ها، مؤنث‌ها، دیوانگان، حاشیه‌نشین‌ها، مدفوع و زباله در هنر و غیره. اما این چیزی جز نوعی وارونگی ساختار، بازگشت سرکوب‌شدگان در لحظه‌ای قدرتمند، بازگشت باقیمانده‌ها در قالب معنای مازاد و چیزهای اضافی و مرتبه‌ای بالاتر از معنا برپایه‌ی باقیمانده نیست. این راز همه‌ی «آزادی‌هایی» است که از انرژی‌های پنهان در آن‌سوی خط مورب بهره می‌گیرد. اینک ما با وضعیت بسیار اصیل‌تری مواجهیم: در این‌جا با وارونگی صرف و ترویج باقیمانده‌ها سر و کار نداریم، بلکه بی‌ثباتی در ساختارها و تقابل‌ها وضعیتی به وجود آورده است که دیگر باقیمانده‌ای وجود ندارد؛ به‌دلیل این واقعیت که باقیمانده در همه‌جا هست و با بازی با خط مورب، خود را بدین صورتی که هست، باطل می‌کند. چنین نیست که وقتی همه‌چیز برداشته شود، هیچ‌چیز باقی نماند؛ بلکه هنگامی چیزی باقی نمی‌ماند که چیزها بی‌وقفه تغییر یابند و جمع به خودی‌خود دیگر هیچ معنایی نداشته باشد» (بودریار، ۱۳۹۹: ۱۱۲).

حادواقعیت؛ حاد واقعیت[۲۵] ترجمه یک اصطلاح است. بودریار معتقد است که: «کارکرد هنر (باز) فراچنگ آوردن جهان است. راهی است برای جان دوباره دادن به دیدن. واقعیتی نظیر هنر را تنها می‌توان مجموعه‌ای از نشانه‌ها و تولیدی از موضوع در خودنمایه خویش» تلقی کرد. نمونه‌های حادواقعی به تفوق در هنر و زندگی اجتماعی بدل می‌شوند... وانموده مقدم بر حادواقعیت است؛ زیرا کارکرد حاد واقعیت، در قلمرو وانموده تعریف می‌شود. می‌توان واقع‌گرایی افراطی و یا حادواقعیت را به شکلی باژگونه تفسیر کرد: امروزه واقعیت، خود،

به‌گونه‌ای حادواقعیت است» (بودریار، ۱۳۹۹).

بودریار ادعا می‌کند که واقعیت ساخته‌ی رسانه دیگر به مدلول بیرونی ارجاع ندارد بلکه حقیقتی را می‌سازد که مرجع‌اش خود آن است.

بودریار در کتاب در سایه‌ی اکثریت‌های خاموش بیان می‌کند که: «(پایان نمایش) اضمحلال واقعیت در حادواقع‌گرایی و استنساخ دقیق امر واقعی (ترجیحا از طریق دیگر رسانه‌های تکثیرکننده مانند تبلیغات رسانه‌ای یا عکاسی) را به همراه می‌آورد. امر واقعی که با تکثیر شدن از راه یک رسانه در رسانه‌ای دیگر عملا ناپایدار شده، خود به صورت تمثیلی از مرگ در می‌آید، اما همچنان از تخریب خاص خود، از بدل کردن امر واقعی به امری خود برای خود، توان می‌گیرد. بت‌وارگی ابژه‌ی از دست رفته‌ای است که دیگر ابژه‌ی بازنمایی نبوده، و انکارگری و نابودی آیینی آن ابژه است: امر حادواقعی» (بودریار، ۱۳۹۸: ۱۱۴).

نمود این گرایش را، پیش از پدیداری‌اش در پاپ‌آرت و نئورئالیسم (نوواقع‌گرایی) در نقاشی، در رمان نو می‌توان تشخیص داد. طرحی که در اینجا مطرح بوده بناکردن خلاء پیرامون واقعیت، زدودن کل روان‌شناسی و ذهنیت از اثر ادبی به منظور بخشیدن عینیت محض به آن است. در تئاتر در بستر اینترنت ما با تصاویری مواجه هستیم که خود مستقل از ماهیت تئاتر صحنه‌ای، ایجاد ارتباط می‌کنند.

آرچر معتقد است: « بودریار جهانی تصویری ساخته که در آن تصاویر، دیگر بر یک شیء حقیقی دلالت نداشتند، بلکه بیننده را به تصویری دیگر ارجاع می‌دادند و آن‌هم در زنجیره‌ای بی‌پایان به دیگری. در چنین جهانی، شبیه‌سازی، نمود یک تجربه واقعی نیست، بلکه خود، تنها واقعیتی است که می‌توان آرزویش را داشت» (آرچر ۱۳۸۸: ۷۶).

تعریف امر واقعی خود به معنی تعریف امری است که می‌توان بازآفرینی و بازتولید هم‌ارزی برای آن قائل بود. این تعریفی علمی است، مبنی بر اینکه یک فرآیند را می‌توان در شرایطی دقیقا و به یاری خرد صنعتی‌ای بازتولید کرد که قائل به یک نظام کلی هم‌ارزی‌ها است. (بازنمایی کلاسیک نه قائل به هم‌ارزی که قائل به استنساخ، تأویل، و تفسیر بود) در پایان این فرایند بازتولیدپذیری (تکثیرپذیری)، امرواقعی نه تنها امری است که می‌تواند بازتولید شود، بلکه امری است که همواره پیشاپیش بازتولید شده تکثیر شده است: امر حادواقعی.

بودریار می‌پرسد: «پس آیا ما به پایان واقعیت و پایان هنر، به‌دلیل یک بازجذب متقابل تام، رسیده ایم؟ نه، چون در سطح وانموده‌ها، حادواقع گرایی، با مبادله‌ی مقابل اولویت‌ها و پیش‌داوری‌هایی که بانی هنر و واقعیت بوده‌اند، در راس هنر و واقعیت جای می‌گیرد. امر حادواقعی امری فراسوی بازنمایی است، تنها از آن‌رو که در چارچوب وانمایی قرار گرفته است. در عرصه‌ای که در آن حاملان بازنمایی مجنونانه به سیلان می‌افتند. جنون فروپاشنده‌ای که، به‌جای آنکه برون مرکزی باشد، نگاه خود را به مرکز، به تکرار ورطه‌وار خود، می‌دوزد. حادواقع‌گرایی، همچون فاصله‌گیری درونی از رویا که به ما مجال می‌دهد به رؤیا دیدن خود اذعان کنیم، تنها بازی سانسور و استمرار رؤیا بوده و به جزء مکمل واقعیت رمزگانی شده‌ای مبدل می‌شود که به آن استمرار بخشیده است و درعین‌حال آن را دست‌نخورده باقی می‌گذارد. حادواقع گرایی را بی‌گمان باید به شیوه‌ی معکوس تاویل کرد: امروزه واقعیت خود حادواقع‌گرا است» (بودریار، ۱۱۷:۱۳۹۸)

سرانجام، این حادواقعی است که وجود و حضور دارد. دنیایی که به کمک رمزگان و تکنولوژی، به‌ویژه تکنولوژی رسانه‌ای ساخته و پرداخته شده است. درواقع، منشأ اصلی خلق حادواقعیت را رسانه و سلطه‌ی رمزها می‌داند. درعین‌حال، عرصه حضور حادواقعی را صرفا

در صفحه و شبکه نمی‌بیند، بلکه همه‌ی زندگی را اعم از اقتصاد، سیاست، اجتماع و... متأثر و مملو از حادهای واقعی می‌یابد. نکته‌ی اساسی در طرح مفهوم حادواقعی از سوی بودریار، رابطه و نسبتی است که وی میان واقعیت و بدل‌های آن، که به‌وسیله‌ی بشر و به مدد تکنولوژی ساخته شده است، برقرار می‌سازد.

بودریار حادواقعیت را به کلیت ساختار جهان تعمیم می‌دهد: «امروزه واقعیت روزمره، سیاسی، اجتماعی، تاریخی، اقتصادی، و... پیشاپیش با بعد حادواقع‌گرایی وانمایی درآمیخته است. ما اکنون سراسر در وهم زیبایی‌شناختی واقعیت به‌سر می‌بریم. اکنون شعار قدیمی «واقعیت شگرف‌تر از داستان است». شعاری که هنوز با رویکرد سوررئالیستی در زیبایی‌شناسانه‌سازی زندگی هم‌خوانی داشته را پشت سر نهاده‌ایم. چون دیگر داستانی وجود ندارد که زندگی احتمالا بتواند، حتی به‌عنوان حریف خود، با آن هم‌آوردی کند. واقعی یک‌سر به بازی واقعیت بدل شده است؛ بی‌اشتیاقی ریشه‌ای، صحنه‌ی سرد و سیبرنتیکی، جانشین صحنه‌ی گرم خیال‌پرور شده است. «این سیرک است»، «این تئاتر است»، «این سینما است»؛ همه‌ی این کلمات قصار قدیمی چیزی جز هشدارهای ناتورالیستی کهنه نیستند. مسئله، دیگر این نیست؛ مسئله تبدیل واقعیت به ماهواره، هم‌مدار شدن واقعیت تعریف‌ناپذیر و فاقد قدر مشترک با خیالی است که زمانی قادر به دلالت بر آن واقعیت بود. این ماهواره‌ای شدن بعدتر با در مدار قرار دادن ـ یا به «توان فضایی» رساندن- آپارتمان دوخوابه‌ای با حمام و آشپزخانه که انسان با آخرین ماه‌پیما به فضا فرستاده، مادیت می‌یابد. روزمره‌ترین وجه زیست‌گاه زمینی به‌حد ارزشی کیهانی، دکوری کامل که در فضا تجسم یافته، نایل آمده؛ این پایان متافیزیک و آغاز دوران حادواقعیت است» (بودریار، ۱۳۹۸: ۱۱۹).

بودریار با بیان اینکه دنیای سرد دیجیتالیته عالم استعاره و کنایه را به‌خود جذب می‌کند. «اصل وانمایی» بر «اصل واقعیت» و البته بر «اصل اذت» چیره می‌شود. «جهان سرد دیجیتال، دنیای استعاره و مجاز را در خود غرق کرده است؛ و قاعده‌ی وانمودگی، بدین طریق بر قاعده‌ی واقعیت و لذت فائق آمده است» (بودریار، ۱۹۸۴: ۹۸).

هنرمندان حادواقع‌گرا[۲۶] همچون وانمودگرایان (شبیه‌سازان) و نیز هنرمندان نئو ـ ژئو نظیر پیترهالی، برای بازنمایی موضوعات و یا واقعیت‌های اجتماعی، سعی نمودند تا مدل‌های حادواقعی و یا تفکر بازنمایی اجتماعی از نشانه‌ها را به‌گونه‌ای وانموده‌ای و با تقلیدی هزلی[۲۷] بازتولید کنند. آن‌ها تلاش کردند تا مدل‌ها و پارادایم‌های علمی، زبان‌های سایبرنتیکی، محصولات وانموده و نیز تصاویر تولیدی را بازنمایی کنند.

۳ـ روش‌شناسی

مطالعه‌ی حاضر یک مطالعه‌ی کاربردی توسعه‌ای است که باهدف ارائه‌ی الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین انجام شده است. این پژوهش از منظر نوع داده‌ها، یک پژوهش کیفی است و از منظر شیوه و بازه زمانی گردآوری داده‌ها در دسته‌ی پژوهش‌های پیمایشی ـ مقطعی قرار دارد.

جامعه‌ی آماری این پژوهش شامل خبرگان نظری (اساتید دانشگاهی صاحب‌نظر در زمینه‌ی تئاتر و رسانه) و خبرگان تجربی (مدیران و فعالان حوزه‌ی تئاتر کشور) است. حجم نمونه در مطالعاتی که با روش کیفی و مصاحبه انجام می‌شوند معمولاً بین ۵ تا ۲۵ نفر توصیه شده است. به‌طور کلی فرآیند مصاحبه در تحلیل کیفی تا رسیدن به اشباع نظری ادامه پیدا می‌کند (رنجبر و همکاران، ۱۳۹۱: ۲۴۵؛ جلالی، ۱۳۹۱: ۳۱۵؛ الوانی و بودلایی، ۱۳۹۱: ۳۷).

برای نمونه‌گیری خبرگان از روش‌های غیراحتمالی و هدف‌مند (نادری‌فر و همکاران، ۱۳۹۶: ۷۳) استفاده شده‌است. فرایند نمونه‌گیری تا رسیدن به اشباع نظری ادامه یافته‌است. براین اساس ۱۷ نفر از افراد واجد شرایط در این مطالعه شرکت کرده‌اند.

برای گردآوری داده‌های پژوهش از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته استفاده گردیده‌است. از آنجا که برای مطالعات کیفی که با هدف اکتشافی و طراحی الگو انجام می‌شوند، مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته مناسب‌تر هستند (دانایی‌فرد و همکاران، ۱۳۹۳: ۳۵)، در این پژوهش نیز در بخش نخست از مصاحبه نیمه‌ساختاریافته با خبرگان استفاده شده است. برای سنجش روایی از معیارهای قابلیت اعتبار، انتقال، تاییدپذیری و اطمینان استفاده گردید. برای ارزیابی پایایی بخش کیفی از ضریب هولستی[۲۸] استفاده شد. برای این منظور متن مصاحبه‌های انجام شده در دو مرحله کدگذاری شد. سپس درصد توافق مشاهده‌شده[۲۹] (PAO) محاسبه گردید:

$$PAO = \frac{2M}{N1 + N2} = \frac{236}{298 + 365} = 0.712$$

در فرمول فوق M تعداد موارد کدگذاری مشترک بین دو کدگذار می‌باشد. N1 و N2 به‌ترتیب تعداد کلیه موارد کدگذاری شده توسط کدگذار اول و دوم است. مقدار PAO بین صفر (عدم‌توافق) و یک (توافق کامل) است و اگر از ۰/۶ بزرگ‌تر باشد مطلوب می‌باشد. مقدار PAO در این مطالعه ۰/۷۱۲ به‌دست آمده است که از ۰/۶ بزرگ‌تر است، بنابراین پایانی‌بخش کیفی مطلوب می‌باشد (هولستی، ۱۹۶۹: ۲۷).

برای تحلیل داده‌های گردآوری شده از روش گراندد تئوری (نظریه داده‌بنیاد) استفاده گردیده‌است. برای انجام روش گراندد تئوری از نرم‌افزار MaxQDA 20 استفاده شده‌است.

۴ـ یافته‌های پژوهش

بخش کیفی این مطالعه براساس دیدگاه ۱۷ نفر از خبرگان حوزه مورد مطالعه انجام شده است. مشخصات دموگرافیک خبرگان مذکور در ادامه ارائه شده است.

جدول ۱ آمار توصیفی خبرگان

ویژگی‌های جمعیت‌شناختی		فراوانی	درصد
جنسیت	مرد	۱۶	٪۹۴
	زن	۱	٪۶
سن	کمتر از ۳۵ سال	۲	٪۱۱
	۳۵ تا ۴۵ سال	۷	٪۴۲
	۴۵ سال و بیشتر	۸	٪۴۷
تحصیلات	کارشناسی‌ارشد	۵	٪۳۰
	دکتری	۱۲	٪۷۰
سابقه‌ی کاری	۱۰ تا ۲۰ سال	۶	٪۳۵
	بالای ۲۰ سال	۱۱	٪۶۵
	کل	۱۷	٪۱۰۰

جهت ارائه الگوی پژوهش، مصاحبه‌های تخصصی نیمه‌ساختاریافته با خبرگان منتخب صورت گرفته است. در این مرحله پیش از شروع مصاحبه، شش سوال باز در نظر گرفته شده است و در طول فرایند مصاحبه این پیش‌بینی در نظر گرفته شده که سوالات جدیدی نیز مطرح شود. برای اینکه پژوهش‌گر با عمق و گستره‌ی محتوایی داده‌ها آشنا شود اقدام به بازخوانی مکرر داده‌ها و خواندن داده‌ها به صورت فعال (جست‌وجوی معانی و الگوها) گردیده است.

جدول ۲ سوالات مصاحبه

ردیف	سوالات
۱	شرایط علی حاکم بر الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین کدامند؟
۲	مقوله‌های محوری تاثیرگذار الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین کدامند؟
۳	شرایط بسترساز الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین و سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین را تشریح کنید.
۴	راهبردها و اقدامات لازم جهت پیاده‌سازی الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین را توضیح دهید.
۵	شرایط مداخله‌گر به تفکیک تسهیل‌کننده (پیشران) و بازدارنده الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین چه می‌باشند؟
۶	پیامدهای به‌کارگیری الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین و سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین چیست؟

نتایج مصاحبه‌ها با روش داده‌بنیاد و مطابق با رویکرد *استراوس و کوربین*[۳۰] (۱۹۹۷) مورد تجزیه‌وتحلیل قرار گرفت. برای این منظور متن مصاحبه‌ها چندین‌بار مطالعه و مرور شد (استراوس و کوربین، ۱۹۹۷: ۱۲۶). سپس داده‌ها به واحدهای معنایی در قالب جملات و پاراگراف‌های مرتبط با معنای اصلی شکسته شد. واحدهای معنایی نیز چندین‌بار مرور و سپس کدهای مناسب هر واحد معنایی نوشته و کدها براساس تشابه معنایی طبقه‌بندی شد. جریان تجزیه‌وتحلیل با اضافه شدن هر مصاحبه به همین ترتیب تکرار شد. در ادامه با ارائه جداول مقوله‌های مصاحبه‌شونده‌ها به تدوین الگوی پژوهش می‌پردازیم. لازم به ذکر است به منظور حفظ اطلاعات مشارکت‌کنندگان در امر مصاحبه پژوهش حاضر، هر یک از مصاحبه‌شوندگان[۳۱] با کد MIX نمایش داده شده است. حرف M برای نشان‌دادن مصاحبه و حرف I برای نشان دادن شماره‌ی مصاحبه و حرف X برای نشان دادن شماره‌ی کد اولیه‌ای است که از متن مصاحبه استخراج شده است[۳۲].

جدول ۳ کدگذاری اولیه (باز) متون مصاحبه‌های پژوهش

ردیف	مفاهیم اولیه	کدگذاری اولیه (باز)	مراجع مصاحبه
۱	عدم تراکم و تفاوت گسترده	متراکم بودن	{{M3,4}، {M4,1}، {{M14,2}، {M5,1}، {{M2,5}، {M4,16}
		فقدان قابلیت تفاوت‌گذاری	
		مشخص شدن بیشتر تفاوت‌ها	
۲	تولید انبوه	رسیدن تولید محتوا به یک وزن جدید	{{M7,22}، {M9,11}، {M4,14}، {M3,18}، {{M15,12}، {M6,22}، {{M9,34}، {M11,10}،
		مبنای هنر دیجیتال بر تولید	
		روشن نمودن تکلیف تولید با هنر کلاسیک	
۳	حذف‌هاله مقدس هنر	حذف بخشی از فرآیند سخت دسترسی با دیجیتالی شدن	{M8,26}، {M4,13}، {{M1,4}، {M17,14}، {{M2,30}، {M11,19}،
		تکثیرپذیری ساختار اثر هنری	
		ایجاد تغییر و دگرگونی در هنر(سیاسی کردن تجربه‌ی همگانی اثر هنری)	
۴	ترکیب‌سازی (چیدمان یا کلاژ)	ترکیب‌سازی در هنر	{M1,3}، {M4,21}، {{M2,4}، {M15,1}،
		تلفیق در هنر	
		چیدمان هنر	
۵	خرد و علم برای عموم	علم و نشان دادن دنیای پست‌مدرن بیش از پیش	{{M3,16}، {{M17,20 ، {M4,18}، {M12,24}، {{M11,21}،
		تبدیل خردورزی به امری عمومی	
		تبدیل خردورزی به امری اجتماعی	
۶	ادغام هنر و تکنولوژی	متقابل بودن تأثیرات علم و تکنولوژی و نمایش	{{M9,5}، {M10,17}، {M4,6}، {{M11,10}، {M5,3}، {{M3,27}، {M12,24}، {{M3,4}، {M4,36}،
		تاثیر علم و تکنولوژی از طریق فرم، محتوا و درونمایه، بر نمایش جهان	
		تأثیر بر فرم نمایش	

۷	هنرهای تعاملی (چند رسانه‌ای)	هنر دیجیتال تعاملی	{{$M_{2,}$10}، {$M_{6,}$11}، {$M_{1,}$14}، {$M_{17,}$15}، {$M_{2,}$18}، {$M_{8,}$23}،
		استفاده از فناوری دیجیتال و الکترونیکی	
		پاسخ دادن به کنش‌های فیزیکی مخاطب (کاربر)	
		شکل‌گیری اثر هنری و ادراک درست آن	
۸	رویکرد توسعه‌محور (استفاده از تجربیات جهانی)	عرضه تجربیات و امکانات جدید جهانی	{{$M_{3,}$4}، {$M_{7,}$24}، {$M_{9,}$29}، {{$M_{10,}$22}، {$M_{11,}$18}}، {$M_{17,}$27}،
		ایجاد تغییرات فرهنگی و اجتماعی در تئاتر	
		تجربیات متنی جدید انواع جدید ژانر، صور متنی، سرگرمی، لذت و الگوهای مصرف رسانه‌ای (بازی‌های کامپیوتری، فرامتن‌ها و...).	
۹	رقابت دو جهان	وجود دادوستدهای بی‌شماری بین این دو جهان	{{$M_{7,}$14}، {$M_{8,}$20}، {$M_{10,}$31}، {$M_{5,}$18}، {$M_{2,}$26}}، {$M_{4,}$17}،
		رابطه انعکاسی هندسی بین دو جهان	
		رقابتی شدن جهان واقعی و جهان مجازی	
		تغییر دادن روندها، نگرش‌ها و ظرفیت‌های امروزی و آینده جهان	
۱۰	غیرفیزیکی شدن پدیده‌های فرهنگی	رویت غیرفیزیکی پدیده‌های فرهنگی	{{$M_{9,}$15}، {{$M_{17,}$17}، {$M_{6,}$22}، {$M_{10,}$17}، {$M_{11,}$13}، {$M_{8,}$11}، {$M_{2,}$14}}، {$M_{3,}$19}،
		ظهور و بروز نامحسوس و یا بدون بدن و رؤیت غیرفیزیکی پدیده‌های فرهنگی	
		فرهنگ‌های فناورانه پسامدرن	
		فرهنگی موازی محسوس با بدن و قابل رؤیت فیزیکی	
۱۱	تجسم واقعیت مجازی	ورود تصویرسازی‌های جدیدی به حوزه معنایی فرد	{{$M_{17,}$13}، {$M_{9,}$35}، {$M_{2,}$41}}، {$M_{16,}$26}، {{$M_{11,}$23}}، {$M_{9,}$38}،
		قلمرو رمانتیک و فضای بازی واقعیت مجازی	
		ایجاد جهانی از سرگرمی‌ها	
		بازی واقعیت مجازی	

۱۲	تفکر دیجیتالی (عادت درون نهاده یا تغییر نسل‌ها)	تغییر نسل‌ها و ضرورت ایجاد نوآوری	{{M_3,31}، {M_4,25}، {{M_1,10}، {M_9,21}، {M_{11},26}،
		عادت درون نهاده	
		تفکر دیجیتالی نسل آینده	
		روابط جدید بین سوژه‌ها	
		تغییر در استفاده و دریافت تصاویر و رسانه‌های ارتباطی در زندگی روزمره و معانی نهاده شده در تکنولوژی‌های رسانه‌ای	
۱۳	مخاطب گسترده	دستیابی به مخاطب بیشتر و فروش بیشتر بلیط	{{M_1,4}، {M_{13},15}، {{M_{10},18}، {M_9,21}،
		کمک رسانه‌های اجتماعی به افزایش تعامل با مخاطب	
		به اشتراک گذاشتن اطلاعات با تئاتر و مشتریان	
		افزایش بازاریابی آنلاین و آفلاین در عصر رسانه‌های اجتماعی	
۱۴	افزایش تعامل چند سویه با مخاطب	وجود جابه‌جایی اساسی در شکل پیشرفته فنی ارتباطات دو یا حتی چندسویه	{{M_2,24}، {{M_{11},28}، {{M_{14},31}، {M_9,36}،
		چند شکلی و دارای غنای محتوایی	
		یکپارچگی صدا، متون، داده و تصاویر امکان	
		جایگزین احساس از موقعیت جغرافیایی زندگی اجتماعی	
		شکل‌گیری صورت‌های نوینی ازهم‌ذات‌پنداری	

۱۵	دو جهانی شدن (تغییر در روابط انسانی)	انقلاب برگشت‌ناپذیر و غیرقابل جلوگیری جهانی شدن	{{M1,24}، {M15,27}، {{M11,32}، {M10,25}، {M8,22}،
		امکان‌پذیر شدن ارتباطات با همه باوجود پتانسیل‌های موجود در نیروی جهانی	
		تغییر در روابط انسانی	
		جایگزینی ارتباطات چهره به چهره سنتی با ارتباطات در فضای مجازی	
		جایگزینی ارتباط بهواسطه رایانه یا به واسطه وسایل ارتباط از راه دور و یا وسایل ارتباط جمعی	
۱۶	دنیای وانموده‌ها (مرجع حقیقت دیگر وجود ندارد)	واقعیت ادراک شده فرهنگ و رسانه‌ها	{{M16,20}، {M5,17}، {M4,27}، {{M6,16}، {M12,10}، {M7,21}،
		افزودن قدر و منزلت حقیقت، عینیت و اصالت ثانویه	
		از بین رفتن موضوع و محتوا	
۱۷	مدیریت رسانه	ساده نمودن سازمان‌های رسانه‌ای در این محیط پیچیده و متول	{{M3,44}، {M17,14}، {{M10,32}، {M9,17}، {M16,16}،
		فرم و ساختار مدیریت رسانه‌های آینده	
		مدیریت اشتراکی با مخاطبان	
		اعمال مدیریتی در تئاتر با مشارکت مخاطبان	
		تصمیم‌سازی رسانه فقط با مشارکت کاربران	
۱۸	جایگاه بخش خصوصی	خروج قدرت مدیریتی از دستان یک شخص یا سازمان دولتی یا خصوصی	{{M17,5}، {M10,26}، {M6,2}، {M4,11}، {M5,20}، {M9,19}،
		حذف کامل مکان‌های فیزیکی، دفاتر و ساختمان‌های عریض و طویل برای اجرای تئاترها	

۱۹	امنیت اقتصادی در دنیای دیجیتال	به‌کارگیری ان اف تی	{{M_{16},33}، {{M_{6},25}، {M_{7},17}، {M_{9},27}، {M_{11},31}، {{M_{2},39}}
		ردیابی توسط منشا و خالق اصلی آثار هنری دیجیتال و سایر آثار دارای مالکیت حقوقی	
		عدم قابلیت معاوضه ان اف تی	
		قابل انتقال و خرید و فروش بودن ان اف تی	
۲۰	ارتقاء فرهنگ و اقتصاد آنلاین	استفاده از بسترهای سایر حوزه‌های فرهنگی	{{M_{2},4}، {M_{17},23}، {{M_{1},28}، {{M_{3},6}، {M_{2},8}، {M_{5},9}،
		افزایش تعامل فرهنگی و اقتصادی	
		استفاده گسترده از شبکه‌های اجتماعی به عنوان یک منبع مهم اقتصادی	
۲۱	هنرمندان پسادیجیتال	عدم کاربرد رفتار کلاسیک هنرمندان	{{M_{11},29}، {M_{8},11}، {{M_{14},10}، {M_{1},34}، {{M_{2},24}، {{M_{4},7}،
		پرتو فرهنگ‌های فناورانه پسامدرن	
		تقویت حافظه و راهکاری برای انعکاس شخصیت، هویت و ذهنیت در فرهنگ‌های پسادیجیتال به کمک تفکر دیجیتالی	
		کاربرد راهبردی از چارچوب‌های زیباشناسی	
		استفاده از توانایی‌ها در الگوهای اصلی هویت، فرهنگ و شکل‌گیری جامعه	
۲۲	شیوه‌های اجرایی	گسترش دامنه درک اجرایی	{{M_{1},22}، {M_{17},27}، {{M_{1},13}، {{M_{6},33}، {M_{9},30}،
		ایجاد نظم و انضباط در اقدامات اجرایی حوزه تئاتر	
		متفاوت بودن شیوه‌های اجرایی با به‌کارگیری از تکنولوژی	

۲۳	پذیرش تکنولوژی	از بین رفتن معنای کلاسیک کارگردان تئاتر	{{$M_{16,}$23 ،{$M_{10,}$11}، {{$M_{8,}$28 ،{$M_{9,}$14}، {{$M_{12,}$3}، {$M_{14,}$15}،
		به‌اشتراک گذاشتن نمایش با سایر افراد	
		خلق آثار نمایشی کاربرهای دیگر	
		از دست دادن کارکرد کلاسیک سالن‌های تئاتر و گالری‌ها	
۲۴	فرهنگ	پیوند تئاتر با ماهیت فناوری	{{$M_{9,}$25 ،{{$M_{11,}$16}، {$M_{2,}$23}، {$M_{8,}$36}، {{$M_{6,}$23}، {$M_{10,}$12}،
		تفکر دیجیتالی در فرهنگ	
		ایجاد تغییر در جایگاه هنرمند	
		ایجاد تغییر در شیوه‌های محتوایی صنعت تئاتر	
		هم‌گرایی تئاتر با رسانه‌های نوین	
۲۵	جامعه	تفکر دیجیتالی در جامعه	{{$M_{8,}$19 ،{$M_{7,}$17}، {{$M_{13,}$14 ،{$M_{10,}$25}، {$M_{11,}$11}، {$M_{10,}$18}،
		ایجاد تغییر در شیوه‌های اجرایی صنعت تئاتر	
		همراه بودن هنرها در مسیر پیشرو بشر	
۲۶	اقتصاد	اقتصاد توجه در شکل مشارکتی خود	{{$M_{1,}$8 ،{{$M_{9,}$5}، {{$M_{12,}$1 ،{$M_{2,}$11}، {{$M_{17,}$1}، {$M_{4,}$23}،
		تاکید بر مشارکت و گردش اطلاعات در شبکه‌ها	
		اقتصاد توجه مشارکتی به عنوان یک دوره‌ی جدید اقتصادی	
		گره‌خوردن بقای تئاتر از منظر اقتصاد نیز با خواست تماشاگر	
		افزایش عملکرد سازمانی و اقتصادی در تئاتر	
۲۷	علم	تکنولوژی و سیستم‌های نوین ارتباطی به همراه علم	{{$M_{5,}$14 ،{$M_{7,}$23}، {$M_{4,}$10}، {$M_{9,}$34}، {{$M_{1,}$21}، {$M_{3,}$35}،
		راهبردهای کامپیوتری علمی	
		نمایش دنیای پست مدرن بیش از پیش توسط علم	

۲۸	اضطراب‌های جدید	مشتقات و تعهدات اصطلاح پسادیجیتال	{{$M_{8,}$15 ،{$M_{7,}$18} ،{{$M_{17,}$ 8،{$M_{5,}$27} ،{{$M_{3,}$16 ،{$M_{15,}$4}
		پیوند تصویر محاسباتی در نمایش‌های روزانه با ترکیبی از فضای مجازی و واقعی	
		جریان سیال گفتمان	
۲۹	اثر هنری	واقع شدن اجراکننده تئاتر واقعیت مجازی درون اثر هنری	{$M_{5,}$17} ،{{$M_{14,}$22 ،{$M_{13,}$14} ،{{$M_{6,}$12 ،{$M_{3,}$6} ،{{$M_{11,}$8 ،{$M_{16,}$4} ،{{$M_{13,}$9
		تعاملی بودن اثر هنری	
		اثر هنری و فراموش نمودن تکنولوژی	
۳۰	حاد واقعیت	دنیایی که به کمک رمزگان و تکنولوژی، بویژه تکنولوژی رسانه‌ای ساخته و پرداخته شده است	{$M_{6,}$2} ،{{$M_{5,}$4 ،{$M_{11,}$6} ،{{$M_{7,}$1 ،{$M_{1,}$10} ،{{$M_{10,}$16 ،{$M_{1,}$19} ،{{$M_{9,}$8 ،{$M_{3,}$21}
		«اصل وانمایی» بر «اصل واقعیت» و البته بر «اصل لذت» چیره می‌شود	
		رسانه و سلطه رمزها (رابطه و نسبتی که میان واقعیت و بدل‌های آن، که به وسیله بشر و به مدد تکنولوژی ساخته شده است)	
۳۱	وانموده	وانموده‌ها به‌عنوان رونوشتی از واقعیت	{$M_{9,}$24 ،{$M_{4,}$11} ،{{$M_{3,}$18 ،{$M_{6,}$17} ،{{$M_{9,}$20 ،{$M_{7,}$20}
		وانموده‌ها به‌عنوان دلالت‌ها و نمادها	
۳۲	تغییر معنای کلاسیک تئاتر	تغییر رفتار کلاسیک در عصر پسامدرنیته	{$M_{2,}$18 ،{$M_{4,}$11} ،{{$M_{9,}$4 ،{$M_{10,}$10} ،{{$M_{6,}$18 ،{$M_{1,}$11}
		جست‌وجوی ساز وکار بقای هر حوزه	
		تغییر معنای کلاسیک کارگردان تئاتر	
۳۳	خلق مجازی	امر خلق کردن در همه رسانه‌های اجتماعی	{$M_{16,}$12} ،{{$M_{3,}$32 ،{$M_{17,}$2} ،{{$M_{4,}$24 ،{$M_{1,}$41} ،{{$M_{4,}$33
		قیاس‌پذیر با بی‌واسطه بودن رخداد تئاتری	
		برخورداری از ظرفیت‌های دیجیتالی و قدرت انتقال همزمان درخواست‌ها و فرمان‌ها	

۳۴	عدم مکان و زمان(توسط ابر سرورها)	فقدانه مکان فیزیکی خاص برای پخش	{{M_3,12}، {M_5,25}، {{M_{13},9}، {M_6,8}، {{M_{11},16}، {M_9,23}،
		محل کار مجازی و استفاده از سرورهای قوی ابر شرکت‌ها	
		در دسترس بودن محلی‌ترین رسانه‌ها	
		تولید دلخواه یا سفارشی و براساس خواست مخاطب	
۳۵	تئاتر پسا دیجیتال	وجود احتمالات و امکانات هنری مربوط به رویارویی و مواجهه واقعیت و واقعیت مجازی (شبیه‌سازی شده)	{{M_{17},3}، {M_4,16}، {{M_{12},32}، {M_6,10}، {M_{11},25}، {M_8,11}،
		ایجاد نقاط مشترکی در میان این پدیده‌های مجزا	
		استفاده از ابزار گوناگون تکنولوژی دیجیتال	
۳۶	زیباشناسی نوین	مباحث و شیوه‌های زیباشناسی‌نوین و هنر پساینترنت	{{M_6,15}، {M_2,35}، {{M_1,16}، {M_4,20}، {{M_5,2}، {M_{16},9}، {M_7,18}،
		پیوند تصویر محاسباتی در نمایش‌های روزانه با ترکیبی از فضای مجازی و واقعی	
		حالت پایدار پیوستگی و ساختارهای شبکه‌ای	
		فرآیند پیشبرد طرح‌های زیباشناسی و مفهومی	
۳۷	تعامل هنری	افزایش تعامل بازیگران با واقعیت مجازی	{{M_2,20}، {{M_1,12}، {{M_{11},13}، {M_{10},2}، {M_{15},23}، {M_{17},16}، {{M_{14},29}،
		ایجاد تعامل هنر با مخاطب	
		لذت بردن از اثری هنری	
		ایجاد تعامل هنری میان بازیگر و تماشاگر	

۳۸	شبیه‌سازی	کنشی بودن صنعت تئاتر دیجیتال در شکل اصلی خود	{{M_4,21}، {{M_5,34}، {M_6,36}
		در میان اجراکنندگان یا بازیگران مجازی در فضایی واقعی یا بازیگران واقعی در فضایی شبیه‌سازی شده	
		همزیستی بازیگر زنده	
		فضای شبیه‌سازی شده و حضور تماشاگر در یک موقعیت مشترک	
		عدم خلق محیطی شبیه مکانی ناظر به ادب و رسوم و دراماتوژی هنرهای نمایشی و یا حتی زندگی آزاد	
		اجرا نمودن شبیه‌سازی آن آزادی خاص	
۳۹	ساخت ایده ال توسط خود تماشاگر	تبدیل به محصولات رسانه (خبر،فیلم،...) به بازی/گیم	{{M_4,36}، {{M_3,41} {{M_{13},12}، {{M_9,29}،
		ارائه مفاهیم در قالب بازی	
		رشد و پرورش آدم‌ها بر اثر این فرایند	
		تبدیل عنصر بازیگر در تئاتر خود به کاربری فعال	
		ایجاد تعامل مجازی با مخاطب خود و تولید اثر نمایشی	
۴۰	باشگاه سایبورگی	تامین روابط انسانی همکاران حرفه‌ای و مخاطبان را به صورت زنده	{{M_1,20}، {M_4,16}
		اجراهای روبات و سایبورگ	
		درهم ریختن زمان و مکان یا در کنار هم قرار گرفتن اسطوره‌ها و روبات‌ها	
		گام نهادن به گستره ژانرهای ناشناخته در تئاتر	
		تلفیق مفاهیم کهن و امروزی	

۴۱	آژانس‌های دیجیتالی تئاتر	منابع ارزشمندی برای ایجاد یک برند با بودجه کم	{{M_2,41}، {M_5,32}، {M_{17},18}، {M_7,33}،
		هسته‌ی یک تبلیغ ناب	
		نقش مهم، رسانه‌های اجتماع در جلب توجه عمومی	
		تطبیق بهترین وجه خود را با این واقعیت	

در مرحله کدگذاری باز ۱۹۱ کد شناسایی گردید که با ملاحظات انجام شده به ۶ پارادایم، ۱۲ مقوله اصلی و ۴۱ شاخص دست پیدا شد. این شاخص‌ها در قالب مقوله‌های اصلی و فرعی دسته‌بندی شده است. شاخص‌های الگوی پژوهش مستخرج از مصاحبه‌ها به روش روش گراندد تئوری در جدول ۴ ارائه شده است.

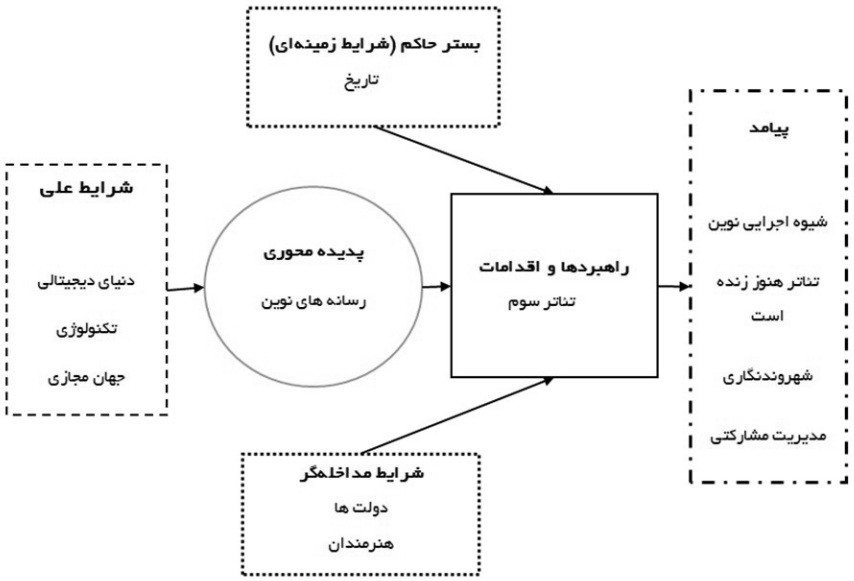
جدول ۴ شاخص‌های الگوی پژوهش

پارادایم	مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
پدیده محوری	رسانه‌های نوین	تفکر دیجیتالی(عادت درون نهاده یا تغییر نسل‌ها)
		مخاطب گسترده
		افزایش تعامل چند سویه با مخاطب
		دو جهانی شدن(تغییر در روابط انسانی)
		دنیای وانموده‌ها(مرجع حقیقت دیگر وجود ندارد)
راهبردها و اقدامات	تئاتر سوم	اثر هنری(تئاتر پسادیجیتال)
		حاد واقعیت
		وانموده

پارادایم	مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
شرایط علی	دنیای دیجیتالی	عدم تراکم و تفاوت گسترده
		تولید انبوه
		حذف‌هاله مقدس هنر
		ترکیب‌سازی (چیدمان یا کلاژ)
		خرد و علم برای عموم
	تکنولوژی	ادغام هنر و تکنولوژی
		هنرهای تعاملی (چند رسانه ای)
		رویکرد توسعه محور (استفاده از تجربیات جهانی)
	جهان مجازی	رقابت دو جهان
		غیر فیزیکی شدن پدیده‌های فرهنگی
		تجسم واقعیت مجازی
شرایط زمینه‌ای	تاریخ	فرهنگ
		جامعه
		اقتصاد
		علم
		اضطراب‌های جدید
		مدیریت رسانه
شرایطه مداخله‌گر	دولت‌ها	جایگاه بخش خصوصی
		امنیت اقتصادی در دنیای دیجیتال
		ارتقاء فرهنگ و اقتصاد آنلاین
	هنرمندان	هنرمندان پسا دیجیتال
		شیوه‌های اجرایی
		پذیرش تکنولوژی

پارادایم	مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی
پیامدها	شیوه اجرایی نوین	تغییر معنای کلاسیک تئاتر خلق مجازی
	بقای تئاتر	عدم مکان و زمان(توسط ابر سرورها) تئاترپسا دیجیتال زیباشناسی نوین تعامل هنری شبیه‌سازی
	شهروندنگاری	ساخت ایده ال توسط خود تماشاگر
	مدیریت مشارکتی	باشگاه سایبورگی
		آژانس‌های دیجیتالی تئاتر

براساس نتایج کدگذاری محوری در نهایت ۱۲ مقوله اصلی شامل رسانه‌های نوین، تئاتر سوم، دنیای دیجیتالی، تکنولوژی، جهان مجازی، تاریخ، دولت‌ها، هنرمندان، شیوه اجرایی نوین، بقای تئاتر، شهروندنگاری و مدیریت مشارکتی شناسایی شد. با توجه به سطح‌بندی انجام شده، الگوی پارادایمی پژوهش قابل طراحی و در شکل زیر نمایش داده شده است.



شکل ۱ مدل پارادایمی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین

همان‌طور که در شکل ۱ مشخص است، رسانه‌های نوین در این مطالعه پدیده‌محور هستند. تکنولوژی، دنیای دیجیتال و جهان مجازی شرایط علی هستند که بر رسانه‌های نوین اثر می‌گذارند. البته نباید از نقش دولت و هنرمندان به‌عنوان شرایط مداخله‌گر غافل شد. از سوی دیگر تئاتر ریشه در تاریخ دارد و تحولات این حوزه باید با درنظرگیری تحولات تاریخی مورد وثوق قرار گیرد. درنهایت نتایج این پژوهش نشان داد که تئاتر سوم راهبردی است که می‌تواند با درنظرگیری دیدگاه مردم آن‌ها را به یک مخاطب تئاتر تبدیل کرده و در نهایت بقای تئاتر را تضمین نماید.

۵ـ بحث، نتیجه‌گیری و پیشنهادها

هنر تئاتر درطول تاریخ و با تغییر دوران‌های مختلف بشر از حیث تکنولوژی، حکومت‌ها و... توانسته به حیات خود ادامه دهد و در تمامی شرایط به‌صورت جدی مورد توجه جوامع مختلف بشری بوده است. حتی با پیشرفت چشم‌گیر علم و تکنولوژی و ظهور سینما بعد از قرن بیستم هم تئاتر همواره نقشی جدی در میان رشته‌های مختلف هنری داشته است. اما امروز سخن از تغییرات دیگری هم به میان آمده است. تغییراتی که تاثیر و ارتباط مستقیمی با ماهیت تئاتر دارند. شاید تا کمی پیش‌تر جدی‌ترین رقبای تئاتر سینما و تلویزیون بودند اما امروزه با رشد رسانه‌های نوین و پیشرفت سریع و روزافزون شبکه‌های اجتماعی و گستره پهناور فضای مجازی در سراسر جهان یک مفهوم کلیدی در هنر، تئاتر را با مخاطره روبه‌رو ساخته است.

در جوامع توسعه‌یافته و یا در حال توسعه، تئاتر از ارکان اصلی و تحول‌آفرین نهاد اجتماعی محسوب می‌گردد. این نهاد اجتماعی در راستای رفع نیازهای انسانی و اجتماعی، ضمن تعامل با ساختارها و هنجارهای جمعی، با هنرآفرینی و خلق آثار نمایشی به تجلی زیبای حقایق و بیان جذاب انگیزه‌ها و احساسات مردم می‌پردازد و کارکرد عمیق و فراگستر خود را هم به‌عنوان آینه حیات جمعی و هم به‌عنوان الگوی زندگی اجتماعی بروز می‌دهد (باقرنیا و کاظمی، ۱۳۹۶: ۲۴). لذا پژوهش حاضر با هدف ارائه‌ی الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین انجام شده است.

براساس نتایج مشخص گردید، رسانه‌های نوین به‌عنوان پدیده‌محوری در مدل ارائه شده هستند که در نتایج مطالعه *رهبرنیا و مصدری* (۱۳۹۴) نیز به اهمیت رسانه‌های نوین اشاره شده و از این منظر با نتایج پژوهش حاضر سازگار است.

همچنین مشخص گردید، مولفه‌های تکنولوژی، دنیای دیجیتال و جهان مجازی به‌عنوان شرایط علی بر رسانه‌های نوین اثر می‌گذارند. این مهم در نتایج مطالعه *سیرگدایت* (۲۰۲۱) تایید شده و با نتایج پژوهش حاضر هم‌سو است.

نتایج نشان داد رابط مداخله‌گر پژوهش از نقش دولت و هنرمندان حاصل می‌شود. از سوی دیگر تئاتر ریشه در تاریخ دارد و تحولات این حوزه باید با درنظرگیری تحولات تاریخی مورد وثوق قرار گیرد. در نتایج مطالعه *پلیس و سل* (۲۰۰۹) نیز به این مهم اشاره شده و با نتایج پژوهش حاضر هماهنگ است.

در نهایت نتایج این پژوهش نشان داد تئاتر سوم راهبردی است که می‌تواند با درنظرگیری دیدگاه مردم، آن‌ها را به یک مخاطب تئاتر تبدیل کرده و در نهایت بقای تئاتر را تضمین نماید. در نتایج مطالعه *اکرمی* (۱۳۹۸) نیز به مدیریت مشارکتی افراد جهت تضمین بقاء تئاتر اشاره شده و با نتایج پژوهش حاضر هم‌خوانی دارد.

با توجه به تغییرات پرشتاب نظریه‌ها و الگوهای ارتباطات و توسعه، اکنون این ضرورت آشکار شده است که باید با استفاده از تجربه‌های ملی و جهانی برای رویکردهای توسعه‌ای از ظرفیت‌های جدید رسانه‌ای بهره برد. در این فرایند از یک‌سو دانش جهانی دائماً در حال نوآوری است و از سوی دیگر، عموم مردم خود منبع توانمندی از تجارب و اطلاعات به‌شمار می‌روند، یافتن روشی برای ترکیب «دانش جهانی» و «اطلاعات بومی و مردمی» می‌تواند به شکل‌گیری الگوهایی از توسعه‌ی پایدار کمک کند و به این سبب توجه به راهبردها و راهکارهای تازه در زمینه ارتباطات و توسعه اهمیت و اولویت بیشتری یافته است. تأکید بر «سرگرمی آموزش» از جمله راهبردهایی است که در این روند، برای فراهم آوردن امکان تغییر در برنامه‌های توسعه مطرح شده است. سرگرمی آموزش راهبردی ارتباطی است که در آن

از رسانه‌هابرای انتقال اطلاعات، آموزش و جلب مشارکت مخاطبان بهره برده می‌شود: تئاتر برای توسعه (TfD) سازوکار خاصی از این راهبرد است که اکنون در مطالعات ارتباطات و توسعه مطرح است.

بقای تئاتر، این هنر ارزشمند در گرو برنامه‌ریزی‌های هوشمندانه و موثر است و اگر این برنامه‌ریزی‌ها کارشناسانه نباشد، نمی‌توان به آن امیدوارانه نگاه کرد. باید طرح نو و انقلاب در عرصه تئاتر شکل بگیرد و مسئولان فرهنگی بایستی بدانند این حوزه نیازمند اقدام‌های ریشه‌ای است. هنر یک امر مقدس محسوب می‌شود و ضرورت دارد که همگان به هنر و هنرمندان اعتماد کنند.

قرار گرفتن در دوارن حکم‌فرمایی رسانه‌های نوین و اینترنت، در هر عرصه‌ای این ضرورت را ایجاد می‌کند تا برای بقای آن موضوع سازوکار لازم کشف و سنجیده شوند. زیرا در نهایت رسانه‌های دیجیتال سبک و سیاق زندگی را تغییر داده‌اند و هنر تئاتر نمی‌تواند از این امر مستثنی شود. شکل دیجیتال اجرا ممکن است نتواند هم‌زمانی حضور جسمانی مخاطب و هنرمند را تامین کند و در تئاتر دیجیتال به امر چالش برانگیزی بدل شود که نظریه‌پردازان کلاسیک نیز درباره‌ی تئاتر مجازی به این مسئله نقد دارند و با آن مخالف هستند؛ اما شاید بتوان به شکل مجازی به فرایندی تعاملی میان بازیگر و تماشاگر ارتباط برقرار کرد. شکلی از تعامل با رویکرد چت کردن با بازیگران با اجراگران و...

شاید این موضوع درحال‌حاضر و به‌خصوص در کشورهای کمتر پیشرفته، زیاد احساس نشود و تنها بتوان راجع به آن در قالب یک تئوری و با نگاه آینده‌پژوهی صحبت کرد؛ اما این آینده بسیار نزدیک است و بسیار ضروری و لازم است که پژوهشگران حوزه‌ی تئاتر و رسانه بتوانند به استقبال این تغییر بروند تا در آینده‌ای که صحبت از آن به میان می‌رود؛ باز هم تئاتر بتواند با قدرت و جدیت در بین اهل بشر وجود داشته باشد.

منابع

ـ آرچز. (۱۳۸۸) **مبادله‌ی نمادین و مرگ**، در کهون، لارنس (گرداورنده) ***از مدرنیسم تا پسامدرنیسم***، نشرنیف، تهران.

ـ الوانی، مهدی، بودلایی، حسن. (۱۳۹۱) پدیدارشناسی در مطالعات کارآفرینی، **فصلنامه علوم مدیریت ایران**، دوره ۵، ۳۳ – ۶۱.

ـ اکرمی، روشنک. (۱۳۹۸) از متن تا اجرا: نگاهی به شیوه‌های مدرن تفسیر و اجرای نمایش‌نامه‌ها. **پژوهش در هنر و علوم انسانی**، دوره ۲ ، ۹–۱۸.

ـ باقرنیا، لیلا و کاظمی، مهروش. (۱۳۹۶) بررسی شرایط فرهنگی در طراحی مرکز تیاتر با رویکرد توسعه پایدار (نمونه موردی: شهر تبریز)، **نشریه بین المللی عمران، معماری و شهرسازی ایران معاصر**، دوره ۲، ۱۲۰–۱۴۵.

ـ بنیامین،والتر.(۱۳۶۶) **نشانه‌ای به رهایی**، ناشر: تندر، تهران.

ـ بنیامین، والتر، (۱۳۷۷) اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی، **فصلنامه سینمایی فارابی**،ترجمه امید نیک فرجام، دوره هشتم، شماره سوم.

ـ بودریار، ژان. (۱۳۹۸) **در سایه اکثریت‌های خاموش**، مترجم پیام ایزدجو، چاپ چهارم، انشارات مرکز، تهران.

ـ بودریار، ژان.(۱۳۹۹) **وانموده‌ها و وانمود**، مترجم پیام ایزدجو، انتشارات ثالث، تهران.

ـ بودلر، شارل پیر.(۱۳۹۸) «**نقاش زندگی مدرن**» **و دیگر مقالات**، مترجم روبرت صافاریان، انتشارات حرفه نویسنده، تهران.

ـ براکت، اسکار. (۲۰۱۸) **تاریخ تئاتر جهان**، هوشنگ آزادی، جلد۱، چاپ دوم، انتشارات مروارید، تهران.

ـ تامپسون، کاریج؛ بونیفیس، تد. (۱۳۹۸) **پشت پرده تئاتر؛ چگونه رسانه‌های دیجیتال موجب تغییر شکل تئاتر می‌شوند؟**، سمیه یعقوبی، جلد ۱، چاپ اول، انتشارات نمایش، تهران.

ـ جلالی، رستم. (۱۳۹۱) نمونه‌گیری در پژوهش‌های کیفی، **مجله تحقیقات کیفی در علوم سلامت**، دوره ۱، ۳۱۰–۳۲۰.

ـ جلالی، شراره؛ رفیع، جلال؛ کلدی، علی. (۱۳۹۸) مردم‌شناسی مخاطب تئاتر با رویکرد شناخت نیاز فرهنگی، **مطالعات جامعه شناسی**، دوره ۱۲، ۱۳۷–۱۵۹.

ـ حیدری، سید مهدی؛ ذوقی، رقیه. (۱۳۹۹) مباحثه‌های سیاسی و درگیری‌های گفتمانی در تئاتر «برنارد ماری کلتس». **پژوهش زبان و ادبیات فرانسه**، دوره ۱۰، ۱۱۵–۱۲۷.

ـ دانایی‌فرد، حسن؛ الوانی، مهدی؛ آذر، عادل. (۱۳۹۳) **روش شناسی پژوهش کیفی در مدیریت: رویکردی جامع**، جلد۱، چاپ سوم، انتشارات صفار، تهران.

ـ رنجبر،هادی؛ حقدوست، اکبر؛ صلصالی، مهوش؛ خوشدل، علی. (۱۳۹۱) نمونه‌گیری در پژوهش‌های کیفی: راهنمایی برای شروع. **پژوهش علوم سلامت و نظامی**، دوره ۲، ۲۳۸–۲۵۰.

ـ رهبرنیا، زهرا؛ مصدری، فاطمه. (۱۳۹۴) تأثیر رسانه‌های نوین بر تعاملی شدن هنر جدید با رویکردی به نظریه هنر در عصر بازتولیدپذیری مکانیکی. **مجله جهانی رسانه**، دوره ۷، ۲۲۱–۲۳۵.

ـ کریم‌وند، فاطمه؛ احمدی، محمد. (۱۳۹۴) بررسی عوامل تأثیرگذار بر جذب مخاطبان تئاتر در شهر تهران، **مطالعات جامعه شناسی**، دوره ۶، ۱۲۹–۱۴۶.

ـ میرفخرایی، نژا؛ رجبی، مونا. (۱۳۹۹) تحلیل جامعه شناختی تئاتر و جایگاه آن در میان

رسانه‌های جمعی ایران. **فرهنگ ارتباطات**، دوره ۳، ۱۹-۵۱.
ـ هایدگر، مارتین(۱۳۹۸) **سرآغاز کار هنری**، مترجم پرویز ضیاءشهابی،انتشارات هرمس، تهران.
ـ هایدگر، مارتین.(۱۳۷۷) **هستی و زمان**. مترجم :جمادی سیاوش، چاپ اول، انتشارات ققنوس، تهران.
ـ نادری‌فر، مهین؛ گلی، حمیده؛ قلجایی، فرشته. (۱۳۹۶) **گلوله‌برفی روشی هدفمند در نمونه‌گیری تحقیقات کیفی**، جلد۱، چاپ سوم، انتشارات گام‌های توسعه در آموزش پزشکی، تهران.

- Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap, Maria Shchelokova, Digital media in modern art.(theater perfomances).Master i digital kommunikasjon og kultur. 2016

- Bay-Cheng, S. (2019). The (Not So) Deep Time of Social Media Theater: An Afterword. In Media Archaeology and Intermedial Performance (pp. 273-283). Palgrave Macmillan, Cham.

- Balter and Grosin, M. (1999). Virtualities: television, media art, and cyberculture . 21T Bloomington: Indiana University Press.

- Baudrillard .(1984). "Structural Realism, Classical Realism and Human Nature", intenational relations journal, Vol, 23, No. 2.

- Baudrillard .(2001a).seduction. Montreal: Theory Books.

- Baudrillard.(1994).simulacra and simulation. United states: Michigan university press.

- Baudrillard.(2002b).The spirit of terrorism and requim for twin tower.London and New york: verso.j

- Carù, A., Dalle Carbonare, P. M., Ostillio, M. C., & Piancatelli, C. (2020). The impact of technology on visitor immersion in art exhibitions: Evidence from the Modigliani Art Experience exhibition. In Digital Transformation in the Cultural and Creative Industries (pp. 13-31). Routledge.

- Genova, N., & Khilko, N. (2021). Using Media Technologies in the Theatre Process and Media Education Training for the Future Theatre Directors. Медиаобразование, (1).

- Hallinan, B., & Reynolds, C. J. (2021). New media goes to the movies: Digitizing the theatrical audience. Television & New Media, 22(4), 379-399.

- Holsti, O. R. (1969). Content analysis for the social sciences and humanities, Reading, MA: Addison-Wesley.

- Lukas, N., Gilmore, A., Jay, C., & Yo, Y. (2021). The impact of COVID-19 on digital data practices in museums and art galleries in the UK and the US. Humanities & Social Sciences Communications, 8(1),191-215.

- Mackay, H., & Ivey, D. (2004). Modern media in the home: an ethnographic study. Indiana University Press.

- Masura, N. (2020). Digital Theatre. Springer International Publishing.

- Mueser, D., & Vlachos, P. (2018). Almost like being there? A conceptualisation of live-streaming theatre. International Journal of Event and Festival Management, 8(2),241-267.

- Oliszewski, A., Fine, D., & Roth, D. (2018). Digital Media, Projection Design & Technology for Theatre. Routledge.

- Parker, E., & Saker, M. (2020). Art museums and the incorporation of virtual reality: Examining the impact of VR on spatial and social norms. Convergence, 26(5-6), 1159-1173.

- Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance,Performance Art, and Installation Steve Dixon, with contributions by Barry Smith, The MIT Press, Cambridge,Massachusetts.London, England

- Pellisé, F., & Sell, P. (2009). Patient information and education with modern media: the Spine Society of Europe Patient Line. European Spine Journal, 18(3), 395-401.

- Postdigital Performance. Matthew Causey. Theatre Journal, Volume 68, Number 3, September 2016, pp. 427-441 (Article) Published by Johns Hopkins University Press

- Interactive Research: Media | Animator | Performer Gwenyth Dobie, William Mackwood Canadian Theatre Review, Volume 172, Fall 2017, pp. 73-76 (Article). Published by University of Toronto Press

- Culture and Media: The Attention Challenge The Marketing of Theatres in the Age of Social Media. Angela Besana, Anna Maria Bagnasco, Annamaria Esposito, Alessia Calzola

- Quaas, A. M. (2020). Social media in ART—# power or# peril?. Journal of Assisted Reproduction and Genetics, 3(7), 1311-1312.

- Semenova, E. A. (2018). Street theater in modern media space. International Journal of Engineering and Technology (UAE), 7(4), 459-461.

- Sirgedaitė, R. (2021). The emergence of internet theatre due to lockdown: Study of live performances on social media platforms. Master's thesis, 7 (2), 29-56.

- Strauss, A., & Corbin, J. M. (1997). Grounded theory in practice. Sage.

پی‌نوشت

1- Carù
2- Quaas
3- Lukas
4- Mueser & Vlachos
5- Sirgedaitė
6- Mackay & Ivey
7 -Pellisé & Sell
8- Oliszewski, A., Fine, D., & Roth, D.
9- Masura
10- Parker, E., & Saker, M.
11- Semenova
12- Bay-Cheng
13- Hallinan & Reynolds
14- Netflix
15- Genova, N., & Khilko, N.
16- Warum - Frage
17- popular art
18- sense perception
19- kellner
20- hyperreal
21- Baudriallard
22- opératique
23- opératoire
24- opérationnel
25- hyper - reality
26- Simulationist
27- parody
28- Holsti
29- Percentage of Agreement Observation
30- Strauss, A., & Corbin, J. M.
31- interviewee

۳۲ـ برای مثال M3,4 نشان‌دهنده‌ی مصاحبه شونده شماره ۳ و شماره کد ۴ از این مصاحبه می‌باشد.

پیوند اگزیستانسیالیسم و تئاتر شکل‌گرا براساس اندیشه‌های مرلوپونتی در فرم و ساختار؛ با نگاه به اجرای سمفونی‌هانتون اثر جیمز تیری

شقایق فرج‌اله
مهرداد رایانی‌مخصوص (نویسنده مسئول)

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۱/۲۰
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۲/۲۹

پیوند اگزیستانسیالیسم و تئاتر شکل‌گرا براساس اندیشه‌های مرلوپونتی در فرم و ساختار؛ با نگاه به اجرای سمفونی‌هانتون اثر جیمز تیری

شقایق فرج‌اله

کارشناس‌ارشد کارگردانی گروه نمایش دانشکده هنر دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران

مهرداد رایانی‌مخصوص

استادیار گروه نمایش دانشکده هنر دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران

این مقاله برگرفته از پروژه‌ی کارشناسی‌ارشد کارگردانی شقایق فرج‌اله باعنوان «اگزیستانسیالیسم و تئاتر شکل‌گرا براساس مولفه‌های مرلو پونتی در فرم و ساختار با نگاه به اجرای سمفونی‌هانتون اثر جیمز تیری» در رشته‌ی کارگردانی نمایش دانشکده‌ی هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی با راهنمایی دکتر مهرداد رایانی‌مخصوص است.

چکیده

این پژوهش با هدف بررسی تأثیر پیوند اگزیستانسیالیسم در تئاتر شکل‌گرا براساس اندیشه‌های *مرلوپونتی* مبتنی بر پدیدارشناسی ادراک حسی بدن و فرم انجام شده است. سوال اساسی پژوهش عبارت است ازاینکه اگزیستانسیالیسم چه تاثیراتی بر تئاتر شکل‌گرا (فرم‌گرا) و بدن اجراگر داشته است؟ اطلاعات در این پژوهش به شیوه‌ی کتابخانه‌ای گردآوری شده و سپس با روش توصیفی-تحلیلی به تجزیه و تحلیل این اطلاعات پرداخته شده است. نتایج به‌دست آمده حاکی از این است که مفاهیم اگزیستانسیالیسم به‌عنوان موضوعی فلسفی و فکری و در سوی دیگر آن ادراکات بدنی *مرلوپونتی* به‌عنوان یک مسئله علمی و عینی با تعمیم به تئاتر شکل‌گرا باعث می‌شود بدن اجرایی با فلسفه و مفاهیم مرتبط با آن درارتباط باشد. همچنین می‌توان رازورمز مبانی این نوع از تئاتر را از زاویه‌ای عمیق با محتوای اگزیستانسیالیسم برشمرد و ادعا کرد که قدری بر عمق بخشیدن و تاثیرات بطنی اجرایی و تاتر شکل گرا افزوده‌ایم.

واژگان کلیدی: اگزیستانسیالیسم، تئاتر شکل‌گرا، اندیشه‌های *مرلوپونتی*، فرم، ساختار.

۱ـ درآمد

انسان خاص با تفکرات منحصربه‌فرد به ابزاری نیاز دارد تا بتواند تولید و خلق نماید و به‌عبارتی دیگر انسان باید قادر باشد درونیات خود را به منصه‌ی ظهور برساند. هنرمندان در هنر تئاتر با گرایش به فرم و شکل، صفات و مشخصاتی را که ماهیت جدیدی دارند با حرکاتِ بدن بازیگر پدیدار می‌سازند. اجرا، هنر آزاد است و در ارتباط با تمام هنرها. بنیادی‌ترین واسطَه بین هنرها بدن است و به‌کارگیری بدن در تئاتر فرم‌گرا اتفاقِ اصلیَ است.

نظریه‌های موریس *مرلوپونتی* از میان فلاسفه، وجه اشتَراک قابل تاملی با تئاتر فرم‌گرا و مفهوم بدن دارند. *مرلوپونتی* انسان را موجودی بدن‌مند می‌بیند که تمام امور ادراکی‌اش بر مدار بدن استوار است و جهان را این‌گونه می‌بیند، درک می‌کند و دیگران را می‌یابد و به‌واسطه این رویکرد سوبژکتیو و ابژکتیو یکی می‌شوند. یافتن و شکل‌گیری معنا از طریق بدن، همان‌طور که *مرلوپونتی* در پدیدارشناسی ادراک می‌گوید، بیرونی‌ترین بخش من است؛ چرا که من را در میان اشیای جهان قرار می‌دهد و خود از آگاهی من محو می‌شود تا من به ساخت معنا بپردازم. بدن به‌دلیل زمینه، اندام و حرکاتی که قادر است از خود بیافریند مهم‌ترین وجه اجرایی محسوب می‌شود. مخاطب با بازیگر ارتباط برقرار می‌کند و بدنی را که الهامات و پیام‌ها و ادراکات را بیرون می‌ریزد، می‌نگرد و همذات‌پنداری برقرار می‌کند. بدنِ اجراگر، موجودیتِ آدمی را از جهان و زاویه‌ای تازه معرفی می‌کند. ادراکات، دردها، شور و آرزومندی با خصوصیات بدنی نمایش داده می‌شوند و دیگر به ظاهر، جنسیت و تفاوت‌های نژادی، تفکرات قضاوت‌گرانه توجهی نمی‌شود و صورتی عمیق، عرفانی و فلسفی بروز می‌یابد که مرز ظریف بین کالبد انسان‌ها را از بین می‌برد. دیگر انسان نیاز به بیان کردن و گوش سپردن ندارد، بلکه سهیم شدن و درک متقابل و نفوذ متقابل اهمیت می‌یابد و بر زندگی جمعی حاکم می‌شود که از طریق حس‌های خود و کنش و واکنش انجام می‌پذیرد.

چنین رویکردی اهمیت این پژوهش در راستای کشفِ تاثیرات اگزیستانسیالیسم بر تئاتر شکل‌گرا (فرم گرا) و بدن اجراگر را دوچندان می‌کند.

۲ـ مبانی نظری

اگزیستانسیالیسم در تئاتر

اگزیستانسیالیسم با محوریت انسان و فردیتِ او بیشتر از هر پدیده‌ی دیگر به انسان می‌پردازد و برهمین اساس پیشنه‌ها را تخریب می‌کند تا به بازسازی جدیدِ مفهوم انسان دست یابد. بنابراین تخریب «نظام‌های فلسفی قبل از خویش و توده‌ای شَدن انسان‌ها» (منصورنیا،۱۳۹۲: ۲۵) دو رویکردِ اساسی در بازسازی نهفته در اگزیستانسیالیسم است. بازسازی ذکر شده به‌نوعی در خودِ انقلاب، عصیان، اعتراض و برون‌فکنی را نهفته دارد و بیشتر ماهیتی جسمانی و بیرونی پیدا می‌کند. همین‌جاست که ارتبط اگزیستانسیالیسم با بدن رخ می‌نماید. اگزیستانسیالیسم به‌عبارت دیگر در بطن خود عنصر و ماهیتی دارد که می‌تواند پیوندی مستحکم و فلسفی با بدن اجراگر را فراهم آورد. پیوند ذکر شده از چند حیث و با چند زاویه قابل‌بحث و اثبات است. همچنین «بازیگر مولف» با به‌کارگیری ابعاد وجودی و امکانات بدنی، تقویت‌کننده این ادعا خواهد بود. اگزیستانسیالیسم در معنای کلی به این نکته اشاره دارد که انسان تنهاست و خود او سرنوشت خود را به‌عهده دارد که در نتیجه‌ی آن، رویکرد و نظریه‌ی تئاتر شکل‌گرا به‌وجود آمده است. نظریه‌ی *مرلوپنتی* نیز براساس حرکات بدن است. براساس نظریه‌ی *مرلوپنتی* که تمرکز آن بر ادراک و بیان است و به حرکات بدن اشاره دارد،

تئاتر شکل‌گرا هم به‌گونه‌ای است که به حرکاتِ بدن اجراکننده توجه دارد. همان‌گونه که اگزیستانسیالیسم بر عمل‌گرایی تکیه دارد، انسان نیز آزاد است و با اعمالی که انجام می‌دهد به وجود خود ماهیت می‌بخشد. ماهیتِ وجودی، معنای خاص و مخصوص به خود می‌گیرد و به وجود آمدن این معنای خاص به وسیله‌ی یک ابزار و وسیله و مکانِ به‌خصوص اتفاق می‌افتد. یکی از این ابزارها، تئاتر فرم‌گراست.

مولفه‌هایی که اگزیستانسیالیسم را ضروری جلوه می‌دهند عبارتند از:

(۱) آزادی و مسئولیت انسان (۲) فردیت (۳) اضطراب و دلهره (۴) مکتب اعتراضی (۵) احساس بیگانگی (۶) تقدم وجود بر ماهیت (۷) تناقض اساسی.

- **آزادی و مسئولیت انسان**

اگزیستانسیالیست‌ها باور دارند که کسی نمی‌تواند آزادی احساس و آزادی درک حقایق را از آن‌ها بگیرد. آن‌ها معتقدند که محکوم به آزادی هستند و تاریخ دنیا شامل مجموعه‌ای از استنباط و سلیقه‌هاست که اگر آن را از تاریخ بردارند، دیگر چیزی باقی نخواهد ماند. درست به‌همین دلیل است که اگزیستانسیالیسم معتقد است بشر مسئول همه‌ی کارهایی است که انجام می‌دهد و درواقع همین نگاه خاص به مسئله‌ی آزادی انسان است که زمینه را برای تدوین اخلاق اگزیستانسیالیستی مستقل از دین فراهم می‌آورد؛ هیچ توجیهی برای سلب مسئولیت وجود ندارد؛ زیرا بشر کاملا آزاد است.

- **فردیت**

فردیت به‌عنوان دومین مولفه‌ی مکتب اگزیستانسیالیسم بر بی‌مانند بودن و تشخص فردی اشاره دارد. این جمله‌ی کی‌یرکگارد معروف است که می‌گوید: اگر قرار بود بر سنگ گورم نوشته‌ای حک شود می‌گفتم بنویسید: آن فرد! (اندرسون، ۱۳۸۷: ۶۹). در مکتب فکری اگزیستانسیالیسم، انسان فردیت خود را حفظ می‌کند و ازجهتی انسانیت او وقتی محفوظ می‌ماند که فردیت خود را از دست ندهد. انسان با اینکه در جهان زیست می‌کند و جزیی از جهان محسوب می‌شود، درعین‌حال در جهان حل نمی‌شود. انسان را نمی‌توان به‌صورت جزیی که تحقق آن ضمن کل صورت می‌گیرد، فرض کرد. همینطور فرد انسانی در جامعه حل نمی‌شود. فرد عضوی از جامعه است؛ اما استقلال و فردیت خود را در جمع از دست نخواهد داد.

- **اضطراب و دلهره**

اگزیستانسیالیست‌ها با اینکه به انسان بیش از هر چیز اهمیت می‌دهند؛ اما درعین‌حال از ضعف، ناامنی، ترس، گناه، تنهایی و مرگ انسان غافل نیستند. انسان به عقیده‌ی اینان وقتی دچار اضطراب می‌شود که احساس بی‌معنایی می‌کند. آگاهی انسان از وجود و عدم وجود خویشتن، او را مضطرب می‌سازد. فرد از آنجا که در ساختن ماهیت خود آزاد است و انتخاب به خود او ارتباط دارد، بنابراین مسئوولیت به‌دوش خود اوست. آنچه می‌کند مختار است و همین اختیار و آزادی او را نسبت به نتیجه کار خود مضطرب می‌سازد. انسان موجودی است در میان امکان‌های گوناگون و ناگزیر از گزینش. این درحالی‌ست که انسان از یک‌سو نمی‌تواند از درستی مطلق انتخاب خویش مطمئن باشد و از سوی دیگر به اهمیت درست بودن یا نبودن گزینش خود، آگاه است. او از یک‌سو بنیاد هر گزینش و تصمیمی است و از سوی دیگر،

خود او ساخته و پرداخته‌ی همین گزینش‌هاست. دانستگی به آزادی از اینجاست که همواره با نگرانی و هراس همراه است و هر دو؛ یعنی آزادی و هراس از نکته‌های بنیادی فلسفه‌های هستی است.

- **اعتراض**

اساسا اگزیستانسیالیسم در بطن خود اعتراض را به‌همراه دارد و یک جنبش اعتراضی نسبت به پیرامون و هست‌های موجودد است. این مکتب، اعتراضی است علیه بعضی از اشکال فلسفه کلاسیک و جامعه‌ی مدرن؛ مخصوصا افکار و عقاید فیلسوفانی از قبیل *افلاطون* و هگلَ که به مفهوم ذهنی انسان بیش از وجود واقعی‌شان توجه دارند. اگزیستانسیالیست‌ها به دنبال حقیقت عینَی پدیده‌ها به‌دور از ذهنیت و منطق هستند؛ یک جنبه‌ی عمل‌گرایانه و بیرونی. همین رویکرد است که ماهیتِ اگزیستانسیالیستی را اعتراضی و بیرونی جلوه می‌دهد و مهم‌ترین وجه بروز یک حرکتِ اعتراضی، عملی، فیزیکی و بیرونی است.

- **تقدم وجود بر ماهیت**

اگزیستالیست‌ها باور دارند که تمام پدیده‌های هستی، متکی بر قراردادهای جاری و معاصر تبیین و معنا می‌شوند و بی‌نیاز از پیشینَه‌ی تاریخی خود هستند. می‌توان به تعبیر دیگری گفت که ماهیت و ذات هر جزیی از پدیده‌های هستی، محصول تدریجی قرار گرفتن آن جزء در جهان است. اگزیستانسیالیست‌ها باور دارند که اول «هست» وجود دارد و سپس «ماهیت» شکل می‌گیرد.

مرلوپونتی و بنیان‌های فکری و فلسفی او:

می‌توان تئاتر شکل‌گرا و بدن اجراگر را متاثر از توجه موریس *مرلوپونتی* به مکتب اگزیستانسیالیسم دانست. مهم‌ترین بحث، نظر و رویکرد مرلوپونتی به بدن‌مندی استفاده از بدن در تبیین هستی و آگاهی بدنی و اطلاع از امکانات و توانایی‌های بدن معطوف است. او در این رویکرد به ادراک حسی بدن، عواطف بدنی و هرآنچه که بدن را به مثابه موجود زنده می‌پندارد، پرداخته است. موریس *مرلوپونتی*، بدن را یک منبع اساسی از آگاهی و ادراک می‌داند. بدن برای *مرلوپونتی*، اساس و اصل اولیه‌ای است که از طریق آن به درک می‌رسد. جسمانی است، نه رویدادی ذهنی. *مرلوپونتی* درصدد بوده تا روش جدیدی در توصیفِ تجربه‌ی انسان در جهان از طریق بدن ارایه کند و برای رسیدن به این مقصود، روش پدیدارشناسی بدن شناخت بدن را برگزیده است تا از بن‌بست‌ها و معضلات عقل‌گرایان و تجربه‌گرایان رهایی یابد (گیل‌امیررود و صیاد، ۱۳۹۵: ۴). انسان به‌عبارت دیگر در مقام فاعلی بدن‌مند در جهان و از جهان است؛ یعنی هم از آن می‌آموزد و کسب می‌کند و هم بر آنَ تاثیر می‌گذارد. بدن زیست‌مند از تطابق‌های میان وجوه مختلفِ کنش و حوزه‌های حسی گوناگون برای توضیح ادراک انسانی پدید آمده است. می‌توان به‌عبارَت دیگر گفت که آگاهی، همان بدن تجسّم یافتَه‌ی قابل ادراک در تجربه زیست شده است و درواقع، عامل انسانی و تعاملی با مسایل متفاوتی است که بیش از دانش‌پذیری، نیت‌مندی و آگاهی است. اینَ جمله بدان معناست که نَمی‌توان عاملیت انسانی را به دانش‌پذیری، نیت‌مندی و آگاهی تقلیل داد؛ زیرا در آن صورت نقش جسم بدن نادیده گرفته می‌شود و این همان روندی است که سایه‌ی خود را بر تفکر فلسفی مغرب زمین در طی قرن‌ها پاینده نگه داشته است. من و دیگری در نگاه *مرلوپونتی* از یک امتزاج در رسیدن به

درک مشترک از هستی سخن می‌گویند. او وقتی از امتدادِ بدن من در بدن دیگری می‌گوید از جهانِ مشترکی سخن به میان می‌آورد که بدن‌های گوناگون به‌طور همزمان در آن اقامت دارند. این مسئله به منزله‌ی درهم‌تنیدگی من با دیگری به شیوه‌ی بدن‌مندانه و تقاطع بدن من با بدن دیگری در جهان است.

من دارای جهانی متمایز، مستقل و جدا از آگاهی خود نیست، بلکه حضور و تجربه‌ی بدن‌مندانه من از دیگری و دیگران از من به تجربه‌ای جسمانی از منطق و ذهنیت می‌انجامد و *مرلوپونتی* آن را تحت‌عنوان تجربه‌ی ذهنی بدون آگاهی پیشین بیان می‌کند. بنابراین یک تجربه‌ی مشترک از جهانی واحد و نه جهانی بسته شکل می‌گیرد که حاصل ادراک حسی است و مبتنی بر پدیدارشناسی شناخت بدن *مرلوپونتی* به‌سوی اخلاق سوق می‌یابد (سبطی و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۷).

- **آگاهی و امر واقع**

بدن برای *مرلوپونتی* جایی است که آگاهی و امر واقع در فضای مفهومی یکسان قرار می‌گیرند. *مرلوپونتی* بدن را عامل شکل‌گیری من و جهان من می‌داند. ماهیت و هویتی که *مرلوپونتی* برای بدن در نظر می‌گیرد از تمام وجوه و خط و مرزهایی که پیش‌تر توسط دیگران برای آن وضع شده است، بیرون می‌آید و آن‌ها را نقض می‌کند. دیگر امر واقع بدن فهمنده‌ای آگاه نیست که در نسبیتی بیرونی با بدن‌های دیگر و جهان اطراف قرار بگیرد و آن‌ها را تصاحب کند. ما نیز همچون سایر پدیده‌ها تحت قوانین فیزیکی و شیمیایی قرار داریم و به همان شکل، نسبت به آن‌ها واکنش نشان می‌دهیم.

اگر بدن‌مان نبود، هرگز نمی‌توانستیم بخشی از جهان باشیم و از طرفی آنچه تحت‌عنوان سوبژکتیویته‌ی انسان ذکر می‌شود از راه همین بدن که آبژکتیویته‌ی خود را بیان می‌کند و این‌گونه بدن زمینه‌ای برای ادراکات ما و حامل آن‌ها و همین‌طور محلی برای شکل‌گیری و ابزار درونیات ما می‌شود (رضوانی فر، ۱۳۹۵: ۵).

حضور بدن در ارتباط با دیگران هویت و رابطه‌ی متقابل بین ما را شکل می‌دهد. *مرلوپونتی* می‌کوشد جدایی ذهن از بدن را با یکی‌کردن بدن و آگاهی مورد بحث قرار دهد (سبطی و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۹). برای *مرلوپونتی* بدن به‌مثابه شخصی است که تجربه می‌کند و آگاهی به دست می‌آورد. بدن من است که مانند سوژه در جهان قرار می‌گیرد و درک می‌کند. نزد *مرلوپونتی*، بین آگاهی و بدن نسبتی درونی وجود دارد و بدن من و بدن دیگری نیز به سببِ ادراک به‌گونه‌ای همذات‌پنداری وجود دارد. جهان به‌صورتی معنادار شکل یافته است و تجربَه در گذر زمان به‌دست می‌آید و سبب آگاهی می‌شود (نقاشیان، ۱۳۹۱: ۸۷).

جهان از منظر *مرلوپونتی*، آگاهی برای نظارت و شناخت امر واقع نیست. بدن در میان جهان قرار دارد و دربرگیرنده دو رویکردِ همزمان از امر واقع است که منفعلانه احساس را دریافت می‌کند و فعالانه آن را ابراز می‌کند. شیوه‌ای که حاصل ارتباط بدنی فرد با جهان و افراد دیگر است.

- **بدن شناسنده**

بدن به‌عنوان هویت و شناسنامه‌ای از موقعیت و وضعیت فرد، تعریفی برمبنای پیش‌آگاهی از پیش تعیین شده برای جهان ارایه می‌دهد. درک حسی ما از جهان، نه کیفیت دریافت حسی چیزهاست و نه حکم درباره‌ی آن‌ها بر پایه‌ی استدلال یا قوای عقلی. «درک حسی ما شیوه‌ی

مواجهه‌ی بدنی و شکل دستیابی به جهان است و این شیوه از مواجهه، مقدم بر تفکر است؛ یعنی تقدم وجود بر ماهیت» (سبطی و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۵).

مرلوپونتی بدن را یک شناساننده می‌داند. بدین معنی که بدن اساسا امکان دسترسی ما را به جهان فراهم می‌کند و بدن در میانِ هست‌های گوناگونِ جهان، ارتباط را فراهم می‌آورد؛ ارتباطی مبتنی بر احساس؛ حس داشتنَ نسبت به هم و حرکَت. «جهت‌گیری به‌سوی پدیده‌هاو شناخت یک‌به‌یک اعضای بدن در گرو تجربه‌ی ادراک حسی و فهم بدن انسان با قرار گرفتن در جهان است .(سبطی و همکاران، ۱۳۹۵: ۴۶).

- **پدیدارشناسی ادراک حسی بدن**

ادراک حسی، راهی است که انسان‌ها به‌وسیله‌ی آن در مقام موجوداتی بدن‌مند با تجربه ی بدنی در جهان قرار می‌گیرند و آن را درک می‌کنند. *مرلوپونتی* تلاش می‌کند تا انسان بتواند با استفاده از امکانات بدنی‌اش، مجدد جهان را درک کند و پس از آن آگاه شود. ادراک از نظر وی، دریچه‌ای را به‌سوی شناخت اشیا، جهان و حقیقت می‌گشاید و در این فرایندِ تعاملی با جهان، معانی اشیا شکل می‌گیرند. او معتقد است که باید با نگاه خود به جهان بنَگریم و تجربه کنیم و تجربه‌های ما به‌هم مرتبط هستند و از طریق این تجربه به خصوصیات واقعی اشیا می‌رسیم، نه تعریفی که از آن در پس ذهن داریم. تجربه از جهان، نزد *مرلوپونتی* به‌طور اجتناب‌ناپذیری چند حسی است و تمام حواس باهم در ارتباطند. *مرلوپونتی* حس بینایی و سایر حواس را از یکدیگر مجزا و غیرمرتبط نمی‌داند، بلکه این قبیل حس‌ها را مدخل و محلی برای درک و واکنش به هستی می‌خواند. او در کتاب **ساختار رفتار** برای نخستین‌بار ایده‌ای را درباره‌ی «آدمی و سوژه‌ی بدن‌مند» مطرح می‌کند و براساسِ آن وحدت و آمیختگی میان حواس انسانی را تبیین می‌نماید. ادراک صرفا متشکل از مجموعَه‌ای از داده‌های به‌دست آمده از حواسی همچون بینایی، بساوایی، شنوایی و... نیست، بلکه برآمده از تمامیت وجودی فرد، حاصل از درکش است.

حواس پنج‌گانه، نخستین وسیله‌ی دستیابی ما به عالم هستند و مجزا از یکدیگر نیستند. آن‌ها تشکیل‌دهنده‌ی یک ساختار هستند که در یک هیات کلی سازمان یافته‌اند و بدن در نهایت یک کل اندامین است (پیراوی‌ونک، ۱۳۸۹: ۷۰).

- **زیبایی‌شناسی از منظر مرلوپونتی**

فرایند نگریستن به یک اثر هنری، علاوه بر آنکه متکی بر تعامل دیداری بین ناظر و اثر است، حسی از تعامل جنبشی و لامسه‌ای را نیز به‌همراه دارد. دیدن و حرکت به همین سبب به زعم *مرلوپونتی* در هم ادغام شده‌اند به‌طوری که همواره در دیدن، حرکتی جاری است. دیدنِ هر پَدیده از هستی؛ یعنی کسبِ آگاهیِ درونی بدن فرد از اطرافش و اینکه فرد بتواند با اینَ آگاهی بدنی حرکت نماید و با مَحیط پیَرامونش تعامل و مشارکت داشته باشد. نور و عمق اثر هنری به عقیده *مرلوپونتی*، تنها به این دلیل معنا می‌یابند که می‌توانند در بدن مخاطب، گونَه‌ای پژواک بدنی ایجاد می‌نمایند و از این رو در مواجهه با آثار هنری، *مرلوپونتی* با ردِّ ایده جدایی و تمایَز، اشاره می‌کند که تماشاگر با اثر هنری، قادر به داخل شدن در ادراک آن چیزهایی است که در اثر هنری ترسیم شده و این اتفاق از طریق همذات‌پنداری تماشاگر با اثر شکل می‌گیرد.

تئاتر شکل‌گرا

تئاتر شکل‌گرا به آزادی و تعهد ماهیت وجودی انسان توجه داشته و به‌همین منظور بدن بازیگر و اجراگرا اهمیت فراوانی در آن می‌یابند. بدن به مثابه نماد و ابزاری عملگراست، نه به شکلی که کلمات ادا شوند، بلکه در راستای کلمات، حرکاتی جایگزین می‌شوند. بدن به‌عنوان دریافت‌کننده و بازتاب‌دهنده با حرکات، فیگورها و اشکالی که ایجاد می‌کند، تجربه‌ها، عواطف و ادراکات انسانی را خلق می‌نماید و در نتیجه‌ی آن، تعامل و ارتباطی عمیق با مخاطب برقرار می‌شود. شکل‌گرایی یکی از روش‌های اجرایی است که علی‌رغم آنکه در اوایل قرن بیستم به‌وجود آمد، خیلی زود هم از تبّ آن فروکش کرد؛ اما تاثیر انکارناپذیری بر جریان‌های هنری برجا گذاشت و نظریه‌پردازانی همچون *کلایو بل* و *راجر فرای* فرم درباره‌ی آن امعان نظر کردند و یک‌بار دیگر ویژگی‌های بنیادین هنر معاصر را تبیین نمودند.

شکل‌گرایی تعبیری در تبیین هنر است که توسط آن ارزش اثر هنری در عناصر شکلی جست‌وجو می‌شود؛ لذا کمتر شرایط اجتماعی و تاریخی تولیدِ اثر هنری، موردِ تکوین قرار می‌گیرد و کمتر واجد اهمیت هستند. شکل‌گرایان بیشتر به اهمیتِ معنای اشکالِ در اثر هنری توجه دارند. هرچند که شکل به‌تنهایی نمی‌تواند ظرفیت‌های صدَدرصدی اثر هنری را بازگو نماید؛ اما ماده‌ی اصلی یک اثرِ شکل‌گرا، نه تخیل، نه تصویر و نه معانی است، بلکه بدنِ اجراگر به‌عنوان مهم‌ترین عنصر استَ که وارد عمل و تعامل با مخاطب می‌شود. این نوع بدَن منشا زبانی دارد. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که شکل‌گرایان در هنرهای دیداری که به فراوانی از عناصر ارزشمند و چشم‌نواز بهره می‌برند، کمتر به عواملی مانند ظرفِ تاریخی ساخت اثر، زندگی هنرمند یا هدفِ هنرمند از ساخت اثر توجه نشان می‌دهند و این قَبیل موارد در درجه‌ی دوم اهمیت قرار دارندَ و به جای آن بدن اجراگر و تنش‌ها و تتبع‌های آن در تعامل با مخاطب و حسّی که به وجود می‌آورند، مورد توجه قرار می‌گیرد.

زبان بدنی برای فردی شکل‌گرا همانندِ اندیشه عمل می‌کند؛ یعنی زبانِ بدن است که با مقولاتی نظیر معنا و محتوا، ساختار، موسیقَی و سایر عناصر صحنه در تعامَل قرار می‌گیرد و درنهایت یک اثر هنری را به منصه‌ی ظهور می‌رساند. بدن، حکم فونداسیونِ اثر هنری را در تولید ایفا می‌کند و ارزشِ اثر هنری، وابستگی زیادی به شکل دارَد.

تئاتر نه به معنا [شناخَته می‌شود] بلکه به‌عنوان تجربه است. رویکرد محتوا، تئاتر را به‌سمت ادبیات می‌کشاند؛ این نوع خوانش عملکردی برای رسیدن به معنی و مفهوم تئاتر است. هر عملکردی فرم دارد؛ اما هر عملکردی معنی را بیان نمی‌کند. تلاش در تئاتر شکل‌گرا بر این جنبه است تا عملکردهای فرم و ساختار بتواند معنی و مفهوم مورد نظر را به مخاطبان خود انتقال دهد (کربای، ۱۹۹۰: ۱۴).

این نوع تئاتر که به‌عنوان تئاتر ساختارگرا نیز شناخته می‌شود بر عملکردهای شکل و ساختار تاکید دارد تا بتوان از این طریق، معنا و مفهوم را دقیق‌تر و بهتر به مخاطب انتقال داد. نظر به چنین رویکردی، مطابق گفته‌ی کربای، تئاتر شکل‌گرا به سه بخش تقسیم می‌شود:

در بخش اول، بازیگری، سبک و ساختار جای دارد. در بخش دوم، تجزیه و تحلیل در چارچوب اجتماعی تئاتر مورد بررسی قرار می‌گیرد. در بخش سوم به نوعی تئاتر شکل‌گرا به تئاتر آوانگارد اختصاص یافته شده که به آن ساختارگرا می‌گویند. هریک از سه بخش، نسبتا مستقل و خودکفا هستند؛ اما در این دسته‌بندی روش اول و سوم در یک راستا قرار دارند. یک تئاتر رسمی باید برروی شکل و ساختار صوری خود تأکید نماید (کربای، ۱۹۹۰: ۱۰۹)

نقل‌قول کربای روشن می‌کند که تئاتر شکل‌گرا، تئاتری عمدتا انتزاعی و مرتبط با نحله‌ی

فرم‌گرایی است. مرور تاریخی نشان می‌دهد که تولیداتِ فرمالیستی از صورت‌گرایان منبعث شده‌اند و احساسات وَ عواطف در آن‌ها مهم‌تر، واضح‌تر و قوی‌تر در تئاتر جلوه‌گر می‌شود. ساختار یک نمایش در تئاتر شکل‌گرا، مبتنی بر زمان و فضایی است که بازیگر در آن به آفرینش و نقش‌آفرینی مشغول است. می‌توان گفت که تئاتر شکل‌گرا از این ایدئولوژی متولد شده که توجه به شکل برآمده از نوعی توجه ساختاری به عناصر یک اثر هنری است و به‌عبارتی دیگر شکل، مهم‌ترین عنصر زیبایی در تئاتر شکل‌گرا است و با این طرز تفکر همواره آثار هنری، مورد نقد و تحلیل قرار گرفته‌اند.

تئاتر شکل‌گرا به نمایش‌نامه نیز رویکرد ساختاری دارد و می‌توان این فرض را بسط داد که شکل از محتوا تبعیت می‌کند. اهمیتِ شکل در قیاس با محتوا در تئاتر شکل‌گرا بیشتر است و تئاتر شکل‌گرا تمام اهتمام خود را برروی فرم متمرکز می‌کند. شکل‌گرایان به‌دنبال تئاتری می‌گشتند که هوش را در حرکت حفظ کند و باعث شود که به‌طور فعال، عناصر را در یک کار مقایسه کند و شباهت‌ها و تفاوت‌های معیار را دنبال کند. این تجربه زیبایی‌شناختی بر پایه‌ی عقلانیت استوار بود تا بر پایه‌ی فلسفه، وجوه ادبی یا سیاسی (کربی، ۱۹۹۰: ۵۸).

مایکل کربی بزرگترین نماینده‌ی تئاتر فرمالیستی، کارگاه تئاتر شکل‌گرا را در دهه‌ی ۱۹۶۰ به‌منظور بررسی این نوع اجرای هنری بنیاد نهاد. او از واژه‌ی ساختار استفاده کرد تا تفاوتی بین شکل فرم مکانی و زمانی و ارتباط تاریخی تئاتر شکل‌گرا با سبک و انتزاع را بررسی نماید.

تئاتر شکل‌گرا با ساختاری فرم‌گرا کار می‌کند و رابطه‌ای را بین اجزا و مهم‌ترین عنصر زیبایی‌شناسی در اجرا به‌وجود می‌آورد. رابطه‌ی مابین این بخش‌ها و عناصر تاحدود زیادی در تئاتر شکل‌گرا برقرار و دلیلی بر تعامل ویژه و موثر با مخاطب است. می‌توان این‌نوع توجه را به‌نحوی مشاهده کرد که زمان بیش از لحظه‌ی حاضر و ذهن بیش از چشم و گوش درگیر می‌شوند. این همه برآمده از ویژگی شکلی/ فرمی اثر هنری است.

تمرکز برروی شکل یا فرم اثر هنری به‌عنوانِ نخستین و مهم‌ترین وجه ممیز و عنصر تعریف‌کننده‌ی گرایش فرمالیستی به هنر به چه سَببی است؟ منتقدان هنری و نظریه‌پردازان سینمایی شکل‌گرا پیش از آنکه یک اثر را به دلیل محتوا، موضوع و درونمایه‌اش نقد کنند یا اصلا هنر بدانند، آن را با اتکا به فرم، صورت و شکلش ارزیابی می‌نمایند. این‌نوع توجه مجدد تقدم شکل بر محتوا را و یا اصولِ زیبایی‌شناسانه را بر محتوا نشان می‌دهد. شاید از همین منظرَ است که شکل‌گرایان علاقه‌یَ وافری به دگرگونه بودنِ اثر هنری دارند. همین موضوع باعث می‌شود تا «شگرد ادبی یا ادبی ساختن زبان؛ یعنی نامَتعارف کردن، غیرمعمول نمایاندن، ناآشنا کردن و خلاصه آنچه خود فرمالیست‌ها «آشنایی‌زدایی» نامیدند» (احمدی، ۱۳۸۶: ۳۰۸) مورد توجه قرار گیرد. اصطلاح فرمالیسم بیشتر به‌طور مستقیم درباره‌ی تئاتر روسیه در دهه‌ی ۲۰ اطلاق می‌شد و در اینجا نیز تأکید بر فرم بود و نه محتوا. این ویژگی یکی از مشخصه‌های کلی هنر مدرن است و شکل‌گرایان تلاش می‌کنند تا «استقلال» اثر هنری را توسط شکل و فرم به اثبات برسانند. اگر در بررسی پیامی خواه هنری یا غیرهنری توجه خود را منحصر به درکِ شکل آن پیام نماییم و بکوشیم تا از راه شناختِ عناصر نشانه‌شناسانه‌ی سازنده‌ی آن به معنَای اثر یا دامنه‌ی تاثیرهایش پی ببریم و دیگر نه بهَ فرستنده‌اش توجه کنیم، نه به زمینه‌ی دلالت‌هَایش و نه به شرایط تاریخی، اجتماعی و روانی پدید آمدنش، آنگاه با کارکرد زیبایی‌شناسانه‌ی اثر هنری پی خواهیم برد. چنین تعریفی در شکل‌گرایی نشان می‌دهد که توجه این گروه بیش از هر چیز بر فرم و ساختار اثر هنری و یا ادبی است. بنابراین در نقد ساختارگرایی نیز باید چشم را بر جست‌وجوها و یافته‌های پدیدآورنده اثر ادبی و هنری

بست و به جای آن در جست‌وجوی پیچ‌وخم‌های شکل و محتوای اثر باشیم. این شکل، پیوند ارگانیک و مستقیمی با بدن اجراگر در هنر تئاتر دارد و برای درک آن ضروری است تا مؤلفه‌های تئاتر شکل‌گرا مورد بحث و توجه قرار گیرد. این مولفه‌ها عبارتند از:

۱ـ فرم / بدن ۲ ـ حرکت ۳ ـ فضا و موقعیت

- **فرم / بدن**

فرم تنها چیزی است که به ماده واقعیت می‌بخشد؛ واقعیتی که برای این جهان قابل درک و دریافت باشد. درک فرم رابطه‌ی مستقیمی با معانی اندازه، تناسب، کیفیت و جسمیت دارد. فرم در جهان معقول، واقعیتی دارد و در جهان محسوس همان شکل‌ها و مشخصات قابل رویت اجسام است و در نتیجه، فرم همان جسمیت و بدن است. کار یک هنرمند این است که فرم را بشناسد تا بتواند آن را به زیباشناسی پیوند دهد و معنا و محتوا را تولید کند. وقتی فرم با بدن درآمیزد، قابلیت خاصی به آن می‌بخشد که بتوان به آن نامی داد و اینجاست که تفاوت پدیده‌ها به‌وجود می‌آید و همه‌چیز معنادار می‌شود.

فرم دو نوع (الف) ثابت و (ب) متحرک دارد. فرم ثابت (خوابیده) و فرم متحرک (بیدار شده) در ساخت پیکره فرم از ذهن هنرمند حرکت کرده و به سوی سنگ (تثبیت شدن) می‌رود و در نهایت فرم به‌وجود می‌آید که ثابت است (فرم خوابیده)؛ اما در مواردی مثل رقص، حرکت‌هایی وجود دارند که هر لحظه فرم تازه‌ای ایجاد می‌کنند (فرم بیدار شده).

فرم با زیبایی مستترش در تمام جهان پدیدار، قابل ارتباط و درک است. چنین رویکردی آفریدن را منجر به شکل دادن فرم‌ها می‌کند. اشکالی که نتیجه‌ی چیرگی بر سکون هستند؛ یعنی دمیدن روح تازه در هر پدیده. ترکیب عناصری مثل تناسب، هارمونی، نظم و وحدت با بدن, آفرینش صحنه‌ای تئاتر را براساس فرم فراهم می‌کنند؛ آفرینشی که در آن رسیدن به عنصر زیباشناختی اصل است. شکل‌گرایان بر این نکته تمرکز دارند که آثار هنری رفتاری یک‌سان در مخاطبان خود ایجاد می‌نمایند و این امر ما را راهنمایی می‌کند تا نتیجه بگیریم که فرم، علت اصلی ارزش یک اثر هنری است؛ فرمی که در بحث این پژوهش با قالب بدن معنا می‌یابد. تحقیق در تأثیرات ایجاد شده در مخاطبان و عمق و میزان آن و توجه بر محتوا، می‌تواند نشان دهد که رابطه‌ی این نوع زیباشناسی با محتوا تا چه حدّ و با چه کیفیتی است. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که زیباشناسی تنها آن‌گونه است که به انتظام فرم‌ها، بدن و نحوه‌ی ترکیب و قرار گرفتن‌شان می‌پردازد و به همین دلیل شکل یافتن یک اجرا و فرم آن، منبعث از بدن اجراگر یا اجراگران و تنها عامل فهم یا غایت یک اثر هنری و بحث زیباشناختی آن است. فرم‌های هنری پایان‌ناپذیرند و همیشه قادرند کارکردهای‌شان را حفظ کنند و احساس زیباشناختی مخاطب را برانگیزانند. بنابراین بدن اجراگر در ایجاد فرم‌های زیبایی‌شناسانه، فارغ از ابعاد و تغییرات زمانی و مکانی همواره مصداق مشترک و پابرجا باقی می‌گذارد و این‌همه بر مکانیسمی استوار است.

مکانیسم خلق شکل توسط اجراگر و بدن او چیست؟ فرم در استعدادهای بدنی فرد نهفته است و آنچه را در قالب ادبیات به او عرضه می‌شود به‌هم می‌ریزد و با بدن خود یافته‌ی جدیدی را با زبانی مشترک شکل می‌دهد. این فرایند بی‌تردید به نوگرایی گرایش داشته و در شکل دادن کوچک‌ترین و جزیی‌ترین معانی نیز نفوذ و دخالت دارد. این نوع خلق کردن مایه‌ی شعف فرم‌گراست و زبان بدن، ماده‌ی اصلی این عینیت‌بخشی است. همچنین فرم از طریق بدن، نسبت خود را با معنا و محتوا/ اندیشه ظاهر می‌کند.

- **حرکت**

حرکت بازیگر در تئاتر شکل‌گرا، پایه‌ی اساسی و اولیه به‌حساب می‌آید. حرکت درواقع همان ارتباط غیرکلامی از طریق بدن است. *ادوارد هال* نیز یکی از پایه‌های تئاتر را استفاده از حرکت و آن را جزء رمزگان اصلی یک اثر هنری می‌داند و معتقد است «رمزگان حسی ـ حرکتی که بیان فاصله‌های اعضای بدن افراد است از دست دراز کردن گرفته تا تماس برقرار کردن» (هال، ۱۹۶۶: ۱۰۲) مهم‌ترین ابزار در ایجاد ارتباط و تعامل با فرد روبه‌رو است.

نشانه‌های غیرکلامی من جمله حرکت در ارتباطات بین فردی بسیار مهم بوده، نقش آن در بسیاری موارد در انتقال معنی از فردی به فرد دیگر بسیار حیاتی است (فرهنگی، ۱۳۷۴: ۲۷۲).

پایه‌های تئاتر شکل‌گرا نیز برروی اطلاع‌رسانی‌های غیرکلامی و هنر بازیگر در انتقال این‌گونه پیام‌ها متمرکز است. روان‌شناسانی همانند *ادواردهال* ادعا می‌کنند که زبان بدن بسیار مهم‌تر از زبان گفتاری است. چندین دلیل در حمایت از این عقیده عرضه شده است:

۱ـ حجم استفاده و نفوذ زبان بدن از زبان گفتاری بیشتر است؛

۲ـ پویای بیشتر زبان بدن در قیاس با زبان گفتاری؛

۳ـ قدرت زبان بدن در کتمان نکردن حقایق.

بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که زبان بدن، گویاتر از زبان کلامی است و تئاتر شکل‌گرا سعی دارد تا با مخاطبان و تماشاچیان ارتباط غیرکلامی برقرار نماید. این‌نوع از ارتباط، متکی بر فرایند خاص و ویژه‌ای است و برای شناخت آن ضروری است تا به نقش نشانه‌های غیرکلامی اشاره شود. نشانه‌های غیرکلامی به‌طورکلی ایفاگر سه نقش هستند:

۱ـ جایگزین پیام‌های کلامی می‌شوند؛ مثلا به جای گفتن «بله» یا «خیر»، سر را به پایین یا بالا حرکت می‌دهیم؛

۲ـ پیام‌های کلامی را تقویت می‌کنند؛ مثلا همراه خوش‌آمدگویی به مهمان، چهره‌ی بشاش به همراه لبخند محبت‌آمیز چاشنی می‌شود؛

۳ـ می‌توانند در جهت خلاف پیام‌های کلامی عمل کند؛ مثلا در یک جمع چند نفره، پس از بیان یک جمله به طرف مقابل با زدن چشمکی به دیگران، عدم صحت آن جمله را اعلام می‌کنیم.

نشانه‌های غیرکلامی در ایفای نقش اول و دوم در خدمت ارتباط زبانی هستند؛ ولی هنگامی که در جهت خلاف پیام‌های کلامی (نقش سوم) عمل می‌کنند، ارتباط زبانی در شرایط بن‌بست دوسویه قرار می‌گیرد (فرهنگی، ۱۳۷۴: ۱۵۵).

ضروری است که بازیگر تئاتر شکل‌گرا بتواند با حرکت و صدا، انگیزش‌های معلق در مرز رؤیا و واقعیت را ارایه دهد.

- **فضا و موقعیت**

فضا و موقعیت در تئاتر شکل‌گرا یکی از عناصر و مؤلفه‌های مهم در بازگو کردن نوعی از فرم به‌منظور انتقال پیام و محتوای خاص به مخاطب به‌شمار می‌آیند. تئاتر دلخواه در قرن نوزدهم، تئاتری بود که بزرگ‌تر و وسیع‌تر از زندگی باشد. تقریبا جست‌وجو برای تئاتری از دهه ۱۸۸۰ به بعد آغاز شد و تمایلی به وجود آمد مبنی بر اینکه: به زندگی وفادار باشد. می‌توان گفت که از دهه ۱۹۶۰ همواره تلاش برای دست‌یابی به یک تئاتر زنده امروزی بوده است؛ تئاتری که نمی‌تواند خود را در چارچوب شکل‌های سنتی و فضاهای سنتی مهار کند. تئاتر زنده‌ی امروز به فضایی نیاز دارد که به‌راحتی بتواند در آن رشد کرده و تجلی یابد. نیاز

به فضایی پیرایش یافته که خود به آن شکل بخشد. اگر معتقد باشیم که تئاتر باید به سوی زندگی باز گردد، پس نیاز به فضایی زنده و بکر وجود دارد؛ فضایی که بتوان در آن زندگی را آغاز کرد.

بهترین مکان و فضای این‌گونه نمایش‌ها را تناتر محیطی می‌دانیم که می‌تواند تماشاگر را از موضعِ انفعالی خارج و او را در سرنوشتِ شخصیت سهیم نماید (امیری و عباسی ۱۳۹۶: ۱۴۴).

۲ـ۳ـ بدن اجراگر از منظر مرلوپونتی

مرلوپونتی جسم انسان / بدن اجراگر را دارای دو سطح فعال و منفعل می‌داند. سطح فعالانه‌ی بدن تاثیر خود را بر روی جهان می‌گذارد و سطح منفعلانه از جهان پیرامون تاثیر می‌پذیرد. یک اثر هنری این دو سطح از بدن‌مندی را دارد. هم از محیط تاثیر می‌پذیرد و هم بر آن تاثیر می‌گذارد.

این شیوه‌ی حضور حاصل درهم‌تنیدگی بدنی او [بازیگر] با جهان و افراد دیگر است. این بدان معناست که من و دیگران به نحوی آغازین و پیش از هر اندیشیدنی به‌طور همزمان در معرض قصدیت و حسیت و حرکت هم قرار داریم. بدن نقش دوسویه‌ای، هم به‌عنوان بیننده و هم به‌عنوان تصویری در برابر دید دیگری ایفا می‌کند. وقتی من دیگران را درک می‌کنم در همان حال نگاهی به سوی من وجود دارد که سرچشمه‌ی آن دیگری است. در نتیجه من دریافت می‌کنم درحالی‌که به مثابه‌ی امری محسوس به وسیله‌ی دیگری دریافت می‌شوم. من به‌عنوان دریافت‌گر حسی، تنها بخشی از جهان محسوسم و لزوما دیدن با دید تکمیل‌کننده دیگری مضاعف می‌شود (ورهاگی، ۲۰۰۸: ۳۳).

مطابقِ رویکرد ورهاگی هر یک از ما پیش از آنکه یک آگاهی باشد، بدنی به‌شمار می‌رود که جهانَ را دریافت می‌کند و شکل می‌دهد. بدن از منظر او در موقعیت مرکزی قرار دارد؛ یعنی پیش از آنکه ذهن ما معنای ادراک حسی را یک مضمون قابل تعقل بیابد، تاثرات آن‌را به‌طور عینی و ملموس درک می‌کند.

- **فرافکنی[1] و گسترش وجودمندی انسان**

فرم و «فرافکنی» با یکدیگر در ارتباطی دوسویه هستند. بدن، از طریق آنچه که *مرلوپونتی* به آن فرافکنی می‌گوید به موقعیت‌های خود پاسخ می‌دهد. فرافکنی از نظر او، روالِ همیشگی انسان در جهان است که از طریق آن، پس‌زمینه‌ها / وجوه پنهان به بیرون افکنده می‌شوند:

پس‌زمینه برای حرکت بازنمودی نیست که به‌صورت بیرونی با خود حرکت هم‌بسته یا مرتبط شده باشد، بلکه درون انباشته‌ای در حرکت است که در هر لحظه آن را ایجاد و حفظ می‌کند (مرلوپونتی، ۱۹۹۷: ۱۱۰).

توانایی در فرافکنی کنشی که در راستای شناخت و آگاهی از احساس‌های جنبشی شکل می‌گیرد و موجب حرکت می‌شود هرگز به این معنا نیست که تنها «من» سازنده‌ی جهانم هستم. فرافکنی توسط «بدن» صورت می‌گیرد. به‌همین دلیل می‌توان گفت جهان من عینی است. از آنجایی که جهان من، معنایی را که من به آن داده‌ام، داراست، بنابراین من تنها در بخشی از دیالوگی که میان ابژه و سوژه برقرار است منظور جهان کامل است؛ زیرا که بنا به آنچه پیش‌تر ذکر شد انسان قادر به درک تمامیت یک چیز نیست سهیم هستم. این دیالوگ دو سویه است. مدیسون (۱۹۸۱) مثال جالبی درباره کلیدهای کیبورد دارد. او می‌گوید هنگامی

که من در حال تایپ کردن هستم، صفحه‌ی کلید در جهان من، مکان معناداری دارد. معنادار بودن این ابزار در اثر استفاده مداومِ او پدیده آمده است. این ابزار توانسته است وجودمندی او را گسترش دهد.

آنچه در راستای مفهوم فرافکنی مطرح می‌شود بهره‌گیری از مفهوم فرم در پدیدارشناسی *مرلوپونتی* و در اگزیستانس بدنی وی است. باتوجه به آنچه بیان شد، فرم گزینه‌ای است که آگاهی اولیه‌ی انسان از جهان پیرامونش را شکل می‌دهد که این فرم تنها از طریق بدن پدیدار می‌شود و لزوما شکلی پیچیده نیست و حتی می‌تواند در مقام یک رنگ ظاهر شود؛ اما به سببِ حرکتی که در انسان ایجاد کرده به‌عنوان یک شکل یا فرم در نظر گرفته می‌شود.

- **حرکت در بدن اجراگر در فلسفه مرلوپونتی**

حرکت به‌عنوان عنصر مشترک در هستی و مشابهت‌های آن در مکان‌ها و موقعیت‌های متفاوت بشر، مبتنی بر درکِ حسی و تجربی از جهان اقامه می‌شود. هر انسانی به‌نوعی از حرکت برای کشفِ فرمی که یاری‌دهنده‌ی او در شناخت جهان است، بهره می‌جوید. *مرلوپونتی* دراین‌باره می‌گوید:

حرکاتِ چشم، اگر آنتن‌های روشن‌بینی خود را نمی‌داشتند، اگر دیدار در آن‌ها پیش‌نهفته نبود، چگونه ممکن بود تصویری درهم نشان ندهند؟ اینکه چگونه دست‌های من می‌توانند فشاری که برای حس کردن کیفیت یک سطح لازم است بر آن وارد کنند. اگر پساویدن در این حرکت پیش‌نهفته نبود، چگونه می‌توان پساویدن را از حرکت دست بازشناخت؟ چگونه با بی‌حرکتی دست، می‌توان تجربه‌ی زبری یک سطح را داشت؟ حتی روشن نیست که آیا این احساس است که حرکت را رهبری می‌کند یا نخست حرکت است که جا و لحظه‌ی هر احساس را تعیین می‌کند (مرلوپونتی، ۱۳۷۵: ۴۸).

پیوند بنیان‌های فکری و فلسفی مرلوپونتی با بدن اجراگر و تئاتر شکل‌گرا:

بدن، حس و ادراک در رویکرد عقل‌گرایانه به‌طور غیرمستقیم با معرفت‌شناسی و شناخت جهان پیوند دارند. ادراک و حواس، منابعی غیرقابل‌اعتماد برای شناخت محسوب می‌شوند و به دلیلِ ناقص و نامتعین بودن، لزوما به‌وسیله‌ی قوایَ عقلی متعین می‌گردند تا در امر شناخت وارد شَوند. *مرلوپونتی* برای بدن، نقشِ اولیه و اساسی در درک جهان قایل است. شکل‌گرایی مدرن بیشتر بر احساسات شخصی استَوار است تا بر نوع خاصی از ویژگی‌های فرمی. فرم را برخی جانشین زیبایی دانسته و برخی دیگر آن را زمینه‌ساز زیبایی برشمرده‌اند که در این‌جا نظر دوم، مدنظر است. نقطه‌ی شروع همه‌ی نظام‌های زیباشناسی درواقع، تجربه یا حس شخصی عاطفی است و در این بین اشیا برانگیزاننده‌ی این عاطفه در آثار هنری هستند و عاطفه‌ی مورد بحث، نوعی فرم ایجاد می‌کند که آن را فرم معنادار می‌خوانَند؛ ولی این فرم خود براساس عاطفه‌ی مربوط به آن تعریف می‌شود. شکل‌گرایی نوین بر تمایز بین ویژگی‌های درونی و بیرونی تکیه دارد و شاید برای درکِ ویژگی‌های اساسی یک اثر هنری، ملاحظه شیئی همانند آن مفید باشد؛ شیئی که در ویژگی‌هایَ اساسی با آن در اشتراک است. انسان برای درک اثر هنری به هیچ چیز از زندگی به هیچ نوع آگاهی از مسایل و موضوعات آن و آشنایی با عواطف آن نیاز ندارد و فقط به حس تشخیص فرم و رنگ و شناخت فضای سه بعدی نیازمند است. شکل‌گرایی نوین بیشتر در زمینه‌ی هنرهای بصری مطرح است. بنابراین هنر شکل‌گرا (تئاتر) را می‌توان از دیدگاه فرم‌گرایی، ناب‌ترین هنر دانست.

درک *مرلوپونتی* از هنر با دیدگاه پدیدارشناسانه‌ی او از ادراک گره خورده است و به‌زعم وی مسئله‌ی مهم در هنر، پرسش درباره‌ی زیبایی نیست، بلکه پرسش درباره‌ی ادراک و بیان است. *مرلوپونتی* با تمرکز بر هنر در پی توصیف ارتباط هنرمند با اشیا و جهانی است که به تصویر می‌کشد. نظریه‌ی *مرلوپونتی* مبتنی بر این نکته است که بدن، منبع اساسی آگاهی و ادراک است.

برای *مرلوپونتی* بدن اساس و اصل اولیه‌ای است که از طریق آن انسان خود را در جهان بیان می‌کند. ادراک، بدنی و جسمانی است و نه رویدادی ذهنی (صیاد و گیل امیر رود، ۱۳۹۵: ۳).

وی در هنر شکل گرا، ادراک حسی به واسطه‌ی بدن را مقدم بر فهم برمی‌شمارد. مرلوپونتی درواقع به بیانگری می‌پردازد؛ اَما منظور *مرلوپونتی* از بیانگری، نطق و بیان نیست، بلکه بدنِ اجراگری است که در آن عمل (کنش) به‌واسطه‌ی بدن برای فرد معنادار می‌شود. *مرلوپونتی* باَ تمرکز بر هنر در پی توصیف ارتباط متقابل هنرمند با اشیا و جهانی است که به تصویر می‌کشد؛ رابطه‌ی هنرمند با اثر هنری و مخاطب. او درواقع به‌دنبال تعامل است و در نظرگاهش ادراک در هنر شکل‌گرا، تجربه‌ای بدن‌مندانه است؛ هنری است که در آن اجراگر و مخاطب در معرض بدن، حسیت و حرکت بدنی یکدیگر قرار دارند. هنرِ شکل‌گرا، امکان درک، تجربه و مشارکتَ مخاطب با کار هنری است. شیوه‌ی درک از هنر شَکل‌گرا به نظر *مرلوپونتی*، آمیخته به بدنَ و در جهان بودن بدن افراد به‌طور همزمان با هم و با سایر پدیده‌هاست و اجراگر و مخاطب در مجاورت هم و در معرض تجربه‌ی هم قرار دارند. هنر شکل‌گرا، رویدادی گشوده، ناتمام با سرانجامی نامعلوم و منوطَ به کنش‌های متقابل مخاطب و اجراگر است. اجراگر و بیننده / مخاطب سوژه‌هایی هستند که به‌واسطه‌ی بدن اجراگر در رابطه‌ی تعاملی به طور هم‌زمان هم منفعلانه و هم فعالانه وارد کنش می‌شوند. حضور بدن‌مند مخاطبان و درهم‌تنیدگی آن‌ها با اجرا و اجراگر، تمامیت کار هنری را به‌چالش می‌کشد و کار هنری را به رویدادی غیرقابل پیش‌بینی و خارج از کنترل هنرمند مبدل می‌سازد. حضور بدنیِ اجراگر و مخاطب، فضایی را برای مشارکت می‌گشاید.

پیشینه نظری

علیرضا صیاد و ناهید گیل امیررود(۱۳۹۵) در پژوهشی به بررسی تعلیم و تربیت تجسد یافته، بهره‌گیری از تئوری ادراک بدنی *مرلوپونتی* در آموزش هنر پرداخته‌اند. هدف از این پژوهش، این است که رابطه‌ی بیناسوژه‌ای، مواجهه و هم‌زیستی می‌تواند درباره‌ی تعلیم و آموزش هنر بسیار راهگشا باشد. *لزگی و منفردی* (۱۳۸۹) در مطالعه‌ای به‌بررسی نقش عناصر بیان نمایشی در تئاتر کودک و نوجوان با رویکرد نمایش درمانی پرداخته‌اند. دراین مقاله به بررسی نقش عناصر بیان نمایشی در تئاتر کودک و نوجوان، با رویکرد تئاتردرمانی پرداخته است. در ابتدا تعریفی از هنر تئاتر ارائه داده و بعد از آن به تشریح عناصر بیان نمایشی پرداخته است. سپس باتوجه به اینکه تئاتر کودک و نوجوان به‌دلیل نوع مخاطب خاص آن از جهات بسیاری می‌تواند مورد بررسی قرار گیرد، به ویژگی‌های این گروه سنی اشاره کرده است. بر این اساس مفاهیم، روش‌ها و ساختار تئاتر کودک و نوجوان را ذکر نموده و سپس به بررسی تئاتر درمانی به عنوان گونه‌ای خلاق از هنردرمانی پرداخته است و عناصر بیان نمایشی ویژه تئاتر کودک و نوجوان در تئاتر درمانی را تحلیل کرده و به این نتیجه رسیده که در تئاتردرمانی برای کودک و نوجوان، عناصر بیان نمایشی، نقش مؤثری را ایفا می‌کنند. اصلی‌ترین سوال مقاله،

بررسی تأثیر عناصر در تئاتر کودک و نوجوان بود که براساس آن فرضیه موثر بودن عناصر نمایشی بر این نوع تئاتر با رویکرد درمانی شکل گرفته و نتیجه‌گیری شده که در تئاتردرمانی با کودک و نوجوان، عناصر نمایشی نقش موثری را ایفا می‌کند و استفاده از این روش برای درمان این نوع مخاطب خاص، مناسب تشخیص داده شد. *رویایی* (۱۳۸۵) در پژوهشی به بررسی شهود در درک و آفرینش اثر هنری پرداخته است و به جست‌وجوی چگونگی نقش شهود در آفرینش و شکل‌گیری اثر هنری ابتدا با تحلیل نظرات‌هانری *برگسون* درباره شهود و هنر درپی پاسخ به این سؤال برمی‌آید که آیا اثر هنری محصول تفکر است یا کشف و شهود؟ در این راستا عقاید شهودباورانه در فلسفه هنر همچون نظرات *کروچه* و جورج *کالینگوود* مطرح می‌شود که به مسائلی نظیر شناخت نمادین درمقابل شناخت شهودی، فرانمود عاطفی در مقابل فرانمود تخیلی و تفاوت آفرینش و درک هنر با فعالیت عقلی محض می‌پردازد. از طرفی با ردیابی خاستگاه و عملکرد شهود در سه حوزه‌ی اثر، هنرمند، مخاطب که هر یک به‌عنوان سرچشمه‌های اثر هنری محل اختلاف هستند، به مبحث شهود در ادراک اثر هنری از جانب مخاطب می‌رسیم که باتوجه به هرمنوتیک مدرن و نظریه‌ی دریافت و همین‌طور دیدگاه *آیزر* درباره‌ی دانش علائم *ایوالدی* و همکاران (۲۰۲۱) در مطالعه‌ای به بررسی مروری سیستماتیک تحلیلی مکالمه، شیوه‌های یادگیری و تدریس در درس، ابهام معنایی و آشنایی‌زدایی، روند شهود از هنرمند تا اثر و از اثر تا مخاطب مورد تحلیل قرار می‌گیرد. این بررسی، تحقیقات تحلیل مکالمه را که تعاملات هنرهای‌نمایشی چندوجهی را بررسی می‌کند، ترکیب می‌کند و در زمینه‌های یادگیری و تدریس نشان می‌دهد که چگونه خود هنر در یادگیری ادغام می‌شود و اینکه چگونه گفت‌وگو برای انجام کار یادگیری و آموزش ضروری است.

داسا وهارل (۲۰۱۹) در پژوهشی به بررسی افراد مبتلا به زوال عقل به‌عنوان «بازیگر–تماشاگر» در یک گروه تئاتر موزیکال با دانشجویان هنرهای‌نمایشی جامعه پرداخته‌است: یک طرح مشارکتی موسیقی و نمایش‌درمانی با دانشجویان هنرهای نمایشی و افراد مبتلا به زوال عقل چارچوبی نوآورانه ارائه کردند. دوازده نفر با زوال عقل ساکن در خانه سالمندان و دوازده دانش‌آموز هنرهای‌نمایشی مدرسه در دو گروه متوالی (۶ ساکن و ۶ دانش‌آموز در هر گروه) شرکت کردند. هر گروه ۱۰ جلسه در این پژوهش شرکت کردند. در این تحقیق کیفی، از ایده‌های پژوهشی استفاده شد و تحلیل محتوای تمامی اسناد مکتوب آشکار شد. سه دسته اصلی: (۱) ترکیب موسیقی و درام باعث گسترش احساسات و شیوه‌های بیان خلاق برای افراد مبتلا به زوال عقل شد، (۲) حمایت و مشارکت دانشجویان هنرهای نمایشی به افراد مبتلا به زوال عقل کمک کرد تا نقش فعالی در فضای موسیقایی ـ دراماتیک بازی کنند و (۳) چارچوب مشترک برای افراد مبتلا به زوال عقل برای شرکت به‌عنوان بازیگر در اجرای نهایی به‌عنوان یک زندگی‌نامه فعال گردید. در تئاتردرمانی ترویج شیوه‌های ابراز خلاقیت برای افراد مبتلا به زوال عقل زمانی مهم است که خودمختاری به‌تدریج با پیشرفت بیماری دیدگاهی جدید از مشاهده افراد مبتلا به زوال عقل به‌عنوان بازیگر–تماشاگر نشان می‌دهد و به جنبه‌های مختلف خودمختاری، مانند تسلط، عزت و استقلال کمک می‌کند.

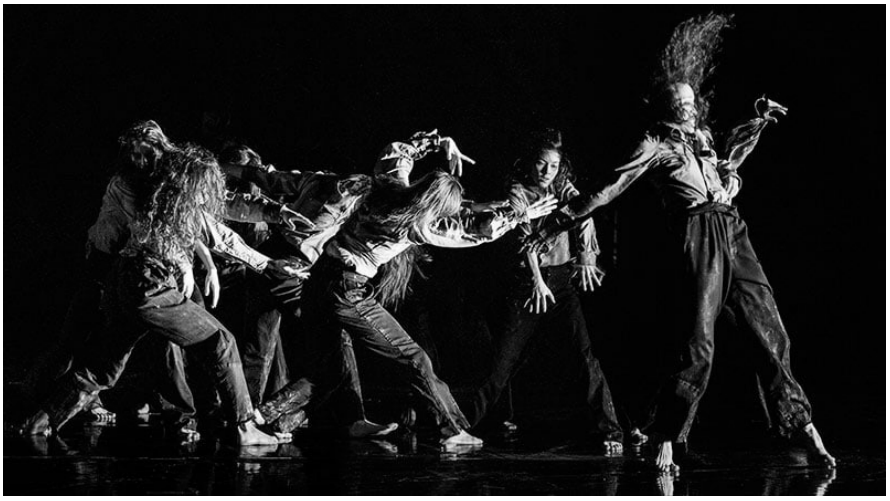
لی و همکاران (۲۰۱۹) در تحقیقی به بررسی بیان و مشارکت اجتماعی با تأکید بر هنر مبتنی بر اقدام‌پژوهی مشارکتی جوانان پرداخته‌اند: مشارکت در فعالیت‌های هنری خلاق نشان داده است که بهزیستی روانی ـ اجتماعی جوانان را افزایش می‌دهد؛ به‌گونه‌ای که مشارکت خود را در شرایط ناملایمات افزایش دهند. این مقاله راه‌هایی را که پروژه آزمایشی مبتنی بر هنر ارائه داده، بیان می‌کند. بدین‌شرح که موسسه حقوق و رشد کودک فضایی را برای جوانان

فراهم می‌کند تا آن‌ها که مهاجرت و ناملایمات را تجربه کرده‌اند، تجربه مشارکت معنادار خود را افزایش دهند. در این راستا جوانان مصر و عراق در هنرهای روانی ـ اجتماعی و پروژه‌های تغییر جامعه به رهبری جوانان شرکت داشتند. این تحقیق نشان داد که در سطح شخصی، جوانانی که احساس هدف و امید به‌دست می‌آورند را باید حمایت کرد تا آینده‌ای بهتر را برای خود تصور کنند. همچنین مهارت‌های هنری و مهارت‌های زندگی را توسعه دادند.

۳ـ تحلیل وجه مشترک اگزیستانسیالیسم و تئاتر شکل‌گرا

اصالت هنر تئاتر در دیده شدن است. آن‌چه در تئاتر رخ می‌دهد این‌ست که اجراگران، اثر را از پوسته‌ی روایت‌گری عبور می‌دهند و تنها بدن است که حرف می‌زند. داستان مستتر در نمایش بدن مملو از امکانات بی‌شمار بازیگران متجسد می‌شود و این‌گونه، درونیات شخصیت‌ها از بدن‌هایشان نمود می‌یابد؛ بنابراین هنر تئاتر بدون حضور بدنِ بازیگر به نیستی می‌انجامد. بازیگر در این هنر تلاش دارد تا از ادراکِ حسی و آنچه با بَدنشَ در تماس است، بهره برده و احساساتش را با حساسیتِ کافی توسط بَدنش درک نماید تا بتواند آن را به‌خوبی به مخاطب القا کند. این همان وجه مشَترک میان تئاتر اگزیستانسیالیسم و شکل‌گراست.

پیوند اگزیستانسیالیسم و تیاتر شکل‌گرا در اثر سمفونی هانتون و نمایش بدن اجراگر توسط جیمز تیری



تصویر ۱ـ صحنه‌ای از نمایش فرمالیسم «سمفونی‌هانتون» نمود عصیانگری، کارگردان: جیمز تیری منبع عکس : نویسنده ۱۴۰۱

رویکرد بدن‌محوری، این نوع تئاتر را به‌عنوان تئاتری «عصیان‌گر» معرفی می‌کند. این‌نوع رویکرد موجب می‌شود تا سنت‌ها و آیین‌های کَلاسیک پیش‌ساخته و تحمیلی هنر نمایش کنار گذاشته شوند و حرکتی فراتر آغاز شده و بر اصالت تئاتر؛ یعنی دیدن، تمرکز شود. تئاتر اگزیستانسیالیسم، بی‌حرکتی اجراگرش را نیز نوعی حرکت و انتخاب معرفی می‌کند و تئاتر شکل‌گرا نیز در راستای عصیان خود، تئاتر را با حذف همه عناصر آن، صحنه‌ی خودنمایی

بازیگری می‌داند. بازیگر با دقایقی طولانی در بی‌حرکتی، مفهومی از دنیای حقیقی را تنها توسط بدن خود به نمایش می‌گذارد. اجراگر به‌خوبی واقف است که ادراکِ حسی بدن او و تماشاگرِ مقابلش در تعامل با یکدیگر هستند و هم را یاری می‌نمایند. مفاهیمی که به‌طورِ نمادین از سوی اجراگر به چشم مخاطب می‌رسد باوجودِ ادراک حسی مشترک، کنش و واکنشی متفاوت را پدید می‌آوردَ. تصویر ۴-۲ وضعیتِ توصیف شده را در سکون نشان می‌دهد؛ اینکه بی‌حرکتی چگونه پدید آمده و چه نوع انرژی از آن ساطع می‌شود.

تصویر ۲ـ نمایش شکل‌گرای «سمفونی‌هانتون» نمود بی‌حرکتی، کارگردان: جیمز تیری.
منبع عکس: نویسنده۱۴۰۱

تئاتر شکل‌گرا، مبتنی بر اگزیستانسیالیسم افراطی است. جیمز تیری به‌عنوان اجراگر اگزیستانسیالیست، بدن را به‌شکل مطلق برروی صحنه به نمایش درمی‌آورد و زبان و کلمه را تاحدِّ ممکن حذف کرده و به‌مانند عنصرِ غیرضروری به آن می‌نگرد. بازیگر به‌دلیل وفاداری به‌اصل اگزیستانسیالیسم، هر عنصر غیرضَروری را حذف می‌نماید. تئاتر شکل‌گراَ متکی بر حداقل کلمات و اغلب درحدِّ چند کلمه یا جمله‌ی کوتاه است که در بیشتر مواقع با زبانِ ساختگی نویسنده و یا کارگردان به گوش می‌رسد. حرکات بدن در تئاتر شکل‌گرا، پیرو تندیَ و گاه خشونت است و البته به‌شکلِ اغراق‌آمیزی عصیان‌گرایانه و اگزیستانس است. تئاتر فرمالیستی تا جای ممکن در موسیقیَ نمایش خود نیز سعی در استفاده و ساخت صداهای مورد نیاز توسط بدن دارد. به‌عنوان مثال ممکن است صدای بارش باران و یا زوزه‌ی باد با حرکات دست بازیگران ساخته شود.

تصویر ۳ـ نمایش فرم‌گرای «سمفونی‌هانتون»، کارگردان: جیمز تیری. عکس : نویسنده ۱۴۰۱

اجراگر جیمز تیری‌در تئاتر **سمفونی‌هانتون**، سلطه‌گری خود را با بدن برروی صحنه به‌نمایش می‌گذارد. آنچه مخاطب از بازیگر برروی صحنه در تئاتر شکل‌گرا مشاهده می‌کند، جلوه‌گری وجود بدن بازیگر به‌منظور انتقال پیامی نامحدود و به‌دور از هرگونه جبر است. اشیا برروی صحنه‌ی نمایش فرمالیستی نیز همانند تئاتر اگزیستانسیالیست، مختصر و پیرو التزام آن در بهره‌گیری بازیگر از آن‌ها در انجام حرکت و عمل خویش است. مهم، بدن اجراگر است و هم‌گرایی تمام آنچه برروی صحنه است؛ در راستای جلوه‌ی ابعاد بدن. بازیگر است که به اشیا معنا و هستیَ می‌بخشد و می‌تواند یک فرم بی‌حرکت را به‌عنوان یک تابلو و یا یک انسان آویزان را به‌عنوان لوسر معرفی کند. جیمز تیری در تئاتر فرم‌گرا **سمفونی‌هانتون** از طریق فرم‌های مشترک و پیچده‌ی انسانی و پرهیز از کلمات غیرضروری، قصد دارد تا بیننده را در برداشت خود از هر لحظه از نمایش رها و تنها بگذارند. چنین رویکردی موجب می‌شود تا فردیت مخاطب مورد احترام قرار گرفته و او را در تعبیر و دریافت، آزاد و رها نماید به‌گونه‌ای که گاهَ این نوع آزادی افراط‌گونه به‌نظر می‌رسد. مخاطب تنها به‌سببِ نگریستن به فرم بدنی اجراگر به ادراک حسی خود از آن فرم رجوع می‌کند و سپس نمودیَ از آن را در تجَربیات خود یافته و به نتیجه‌ی فردی درباره‌ی آن لحظه، قطعه یا کلیتِ اثر دست یابد.

۴ـ نتیجه‌گیری

من هستم، وجود داشتن و هستی من را تصدیق می‌کند و من انسان هستم، ماهیت مرا معرفی می‌کند. هستی انسانی که به جهان فرو انداخته شده / پرتاب‌شدگی باوجود داشتنش معنا می‌یابد و بدن، جسمیتی است که وجود او در جهان را عینیت می‌بخشد؛ اما این عینیت یافتن صرفا ماهیت انسان را به او نمی‌دهد؛ بلکه آنچه شکل‌گیری ماهیت او را پس از وجود سبب می‌شود، آگاهی است. انسان در همان بدو وجود از هستن خود آگاه است؛ اما آگاهی که زیستن و زندگی او در جهان را شکل می‌دهد و او را در یافتن هدف زندگی خود یاری می‌نماید، شناخت از جهان پیرامون از طریق ارتباط با آن است و این ارتباط برای انسان اگزیستانس که تنها و وامانده در جهان و منکر هرگونه فلسفه آفرینشی است، تنها توسط بدنش حاصل می‌شود.

بنابه آنچه *مرلوپونتی* نیز در نظریه پدیدارشناسی بدن بیان می‌دارد، (الف) بدن، بستر درک و آگاهی حسّی انسان از جهان است. جهان متشکل از مجموعه‌ای از بدن‌های زیستَمند با ویژگی‌های دریافتی مشترک/ درک حسی است که در کنار هم کلیت جهان را شکل می‌دهند؛ اما این بدن‌ها، (ب) منفرد و جدا از یکدیگر نیز فردیت خاص خود را دارند و آنچه آنان را به یکدیگر متصل می‌دارد، ویژگی (ج) جسمیت آن‌هاست؛ بنابراین جهان دایره‌ای از انسان‌های بدن‌مند درهم تنیده است.

ویژَگی شدن و متغیر بودن دائمی در انسان‌ها، موجب شده آن‌ها هیچ‌گاه به شناخت و آشنایی کامَل از خود دست نیابند و از این‌رو نمی‌توانند کاملا تنها و بیگانه با دیگران باشند و به‌نوعی نیز از خود بیگانه هستند و به این سبب است که می‌توانند با دیگران در ارتباط بوده و جدای از آن‌ها نباشند و ویژگی ذاتیِ درهم تنیدگی و ارتباط در جهان که زیستن در آن را سبب می‌شود به‌عمل درآورند.

انسانِ اگزیستانسیالیست به سبب ردّ فلسفه‌ی خلقت، هرگونه باور به مفهوم نامرئی روح را درهم مَی‌شکند و این‌گونه اصلِ وجود شده و به‌عنوان سوژه در هستی مطرح می‌شوند. انسان‌ها در دیدگاه *مرلوپونتی*، همگی سوژه هستند و نه ابژه. او آن‌ها را سوژه‌های بدن‌مند معرفی می‌کند که با قرار گرفتن درمقابل دیگری تبدیل به ابژه نمی‌شوند، بلکه تمام انسان‌ها، سوژه‌هایی هستند که جهان آن‌ها را واسطه‌ی شناخت، انتخاب و حرکت و عمل در راستای هدف یکدیگر قرار داده است. انسان‌های اگزیستانسیالیسم به بیان دیگر سوژه‌هایی درخدمت اهداف یکدیگرند.

شدن و عمل‌ها توسط بدن و حرکت آن شکل می‌گیرد و مطابق پدیدارشناسی و اگزیستانس بدن، انسان از طریق حرکتِ / عمل بدن به لمس محیط پیرامونَ خود پرداخته و با آن آشنا می‌شود. او قادر است در هرَ لحظه با زوایای مختلف از یک شی یا فرد در جهان آشنا شود و با لمس آن به این درک برسد. درک حسی شناختِ انسان در لحظه از جهان پیرامون خود است که سیال و در حال تکامل و او شکل‌گیری است.

حرکت یافتن، نیازمندِ ایجاد فرم برای لمس اطراف است. فرمی که دست‌ها برای تایپ مطلب به‌خود می‌گیرند و یا فرمی که یک رقصنده برای القای حس صلح به‌خود می‌گیرد، نشان می‌دهند که انسان فرم‌ها را در آگاهی و درکِ حسی خود قرار داده است و شناخت او از این دو مقوله مهم و منحصربه‌فرد و البته تابع اشتراکات فهمی است. حرکت، عمل، فرم و انتخاب در کنار هم موجب شکل‌گیری یک هدف در زندگی انسان می‌شوند و انسان‌ها از طریق فرم‌دهی بدن با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند.

بروز فرم توسط حرکات بدنی اجراگر، انتخاب فرد را نشان می‌دهد. این انتخاب آزادانه و با شناخت همراه است. انسان از طریق فرم بدن خویش به (الف) عصیان، (ب) انتخاب در عین (ج) آزادی و اختیارِ تام دست می‌زند و فلسفه‌ی اگزیستانسیالیسم را تحقق می‌بخشد. هنرمند و فیلسوف اگزیستانَس به چنین دریافتی ار اجزای ذکر شده به سمت هنر تئاتر سوق می‌یابد؛ هنری که بر پایه‌ی وجود بدن اجراگر استوار است و بدون این حضور و بدن، شکل نمی‌یابد.

تئاتر اگزیستانسیالیسم بر مبنای (الف) بدن و (ب) فرم اجراگر و (ج) زبان و بیان در تفهیم مولفه‌های خود در میزانسن بهره می‌گیرد. آیا می‌توان اجرایی بدون بازیگر داشت؟ پاسخ مثبت است؛ زیرا شیوه‌های جدید اجرایی، این امکان را محقق کرده‌اند؛ یعنی به جای بازیگر و اجراگرهای متداول که عموما بهره‌مند از نیروی انسانی هستند، ابزارها و اشیا و حتی پرتوها و اشعه‌ها به‌کار گرفته می‌شوند تا فضا و محیط اجرایی برای دیده شدن فراهم شود. اینجا از حوزه‌ی تئاتر به سمت اجرا نزدیک می‌شویم. حال این سوال پیش می‌آید که اگر در هنر تئاتر، بازیگری نباشد، نمایش معنایی دارد؟ مسلما با تعاریفِ موجود، وجود بازیگر ضروری است و تئاترِ اگزیستانسیالیستی یا تئاتر فرم‌گرا، متکی بر بازَیگر و سپس بدن او هستند. شخص و وجودیَ که بتواند روایتی را با بدن خلق و به‌اجرا بگذارد در این‌نوع از هنر تئاتر ضروری است. اجراگر تئاتر اگزیستانسیالیسم در طولِ نمایش درحال شناخت بدن خود از روایتی است که باید آن را درمقابل دیدگان مخاطب به‌اجَرا بگذارد. او از این طریق هم به (الف) شناخت و کشف خود و هم به (ب) کشف درونیات مخاطب کمک می‌کند و این‌گونه ارتباط میان دو بدن شکل گرفته و درجهت تکامل فردی یکدیگر قدم برمی‌دارند و به‌تدریج قطعه‌ها پازل‌گونه تکمیل می‌شوند.

بر پایه‌ی فرم‌گراییِ بدن در فلسفه‌ی *مرلوپونتی* و اگزیستانسیالیسم، تئاتر شکل‌گرا (فرم‌گرا) بنیان نهاده شده است؛ تئاتری که تنها، مفهوم فرم در اگزیستانس را برای خود وام می‌گیرد و آن را در تمام موقعیت‌های نمایشی بسط می‌دَهد. تئاتر شکل‌گرا، تنها بدن را برای اجرای تئاتر کافی می‌داند. بدن در تئاترِ شکل‌گرا، اصل وجودی است و خودش برای خودش کافی است و سایر چیزها، ابزاری می‌شَوند در خدمت اجراگر تا طبق میلِ خویش آن‌ها را به‌کار گیرد یا نگیرد.

منابع

ـ احمدی، بابک. (آبان ۱۳۸۶) **بازتاب اندیشه، شماره ۹۱** ، صفحه ۲۷ – ۳۴

ـ اسلین، مارتین. (۱۹۷۶) **نمایش چیست،** ترجمه، تعاونی، شیرین (خالقی)، انتشارات آگاه، تهران.

ـ رویایی، طلایه. (۱۳۸۵)، شهود در درک و آفرینش اثر هنری، **نشریه هنرهای زیبا ـ معماری و شهرسازی**، شماره ۲۵.

ـ شیخ مهدی، علی؛ طاووسی، محمود؛ خاکی، علی؛ رضا، محمد؛ نرگسی، حبیب‌الله، «گفت‌وگوی نمایشی در ادبیات ایران باستان»، **نشریه مطالعات ایرانی**، شماره ۷.

ـ صیاد، علیرضا. گیل امیررود، ناهید ؛ **پژوهش هنر دانشگاه هنر اصفهان بهار و تابستان ۱۳۹۵** ـ شماره ۱۱ صص ـ ۱ – ۹

ـ عباسی، علی. (۱۳۹۱) کارکرد نحو روایی (مدل کنشگران) در تئاتر لورانزاسیو اثر موسه، **دومین همایش ملی نقد ادبی، دانشگاه شهید بهشتی**.

ـ لزگی، حبیب‌الله؛ منفردی، شیما، (۱۳۸۹)، بررسی نقش عناصر بیان نمایشی در تئاتر کودک و نوجوان با رویکرد نمایش درمانی، **نشریه هنرهای زیبا**، شماره ۴۲.

ـ هاریسون باربت، آنتونی.(۲۰۰۶) نگاهی اجمالی به فلسفه‌ی هنر، ترجمه شهاب الدین امیرخانی (۱۳۸۵)، **نشریه زیباشناخت**، شماره ۱۵.

ـ هلگبی، اشتاین، (۲۰۱۰) جورج کالینگوود و کروچه، ترجمه علی عربانی دانا (۱۳۸۹)، **نشریه اطلاعات حکمت و معرفت**، سال پنجم، شماره ۴.

ـ الیاسی، سمیرا. (۱۳۸۸) تخیل پیشینی و معرفت تاریخی: جورج کالینگوود و ایده تاریخ، **فصلنامه تاریخ نگری و تاریخ نگاری**، سال نوزدهم، دوره جدید، شماره۲، پیاپی ۷۸

ـ منصورنیا، علیرضا؛ علوی، رقیه. (۱۳۹۲) ارنست همینگوی شارح هستی‌گرایی یا پوچ گرایی: بررسی عناصر اگزیستانسیالیستی در رمان خورشید می‌دمد، **فصلنامه علمی پژوهشی زبان و ادب فارسی**، سال پنجم.

- Antonia Ivaldi, Alice Sanderson, Gareth Hall, Michael Forrester, (2021), “Learning to perform: A conversation analytic systematic review of learning and teaching practices in performing arts lesson interactions”, Learning, Culture and Social Interaction, 28.

- Ayelet Dassa, Dovrat Harel, (2019), People with dementia as ‘spect-actors’ in a musical theatre group with performing arts students from the community. Journal Pre-proof. 19.

- Laura Lee, Vanessa Currie, Neveen Saied, Laura Wright. (2019). Journey to Hope, Self expression and Community Engagement: Youth-led Arts-Based Participatory Action Research. Journal Pre-proof. 19.

پی‌نوشت

۱ـ فرافکنی به معنای پرتاب کردن رو به بیرون یا رو به جلو دلالت دارد و به فرایند یا اسلوبی اشاره دارد که افراد به مدد آن، ایده‌ها، تصویرها و امیال را بر محیط بیرونی‌شان تحمیل می‌کنند. این بیرونی‌سازی مشتمل است بر دریافت (ادراک) فعالیت عقلی، دریافت تصویرها و نشانه‌ها به عنوان واقعیت (مثلاً در رؤیا و خیالات) یا مکان‌یابی انگیزه‌ها و امیال موجود در درون «خود» (ایگو) در محدوده عین‌ها (ابژه)، مردم یا رویدادهای دیگر

نمایش‌های فشن انتقادی ویکتوراند رولف به مثابه اجرای عروسکی؛ با نگاهی به نظریه‌ی مارک جانسون

سیده‌زهرا کشفی

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۲/۱۷
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۲/۲۸

نمایش‌های فشن انتقادی ویکتوراند رولف به مثابه اجرای عروسکی؛ با نگاهی به نظریه‌ی مارک جانسون

سیده‌زهرا کشفی
دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران

۱ـ چکیده

فشن درطول زمان، بر درک ما از بدن دیگران تاثیر داشته و همواره فرم بدن را دست‌خوش تغییر کرده است. از سال ۱۸۶۰ طراحان فشن در تلاش بودند که به‌صورت آزاد و خلاقانه با تلفیق صنعت فشن و هنر، ایده‌هایی را تحقق بخشند که بر تاثیر و سلطه‌ی فشن بر زندگی مردم انتقاد دارند. یکی از جنبه‌های فشن در تلفیق با هنر، نمایش‌های فشن بود که در دهه‌ی ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ رشد کرد و در آغاز سده‌ی بیست‌ویکم به اوج خود رسید و توجه خود را به ارزش‌های فرهنگی لباس معطوف کرد. *ویکتور و رولف*، از طراحان هلندی، به تغییر تناسبات و فرم بدن به‌واسطه‌ی لباس پرداختند و بر پیوند فشن با نمایش تاکید کردند، بدین‌ترتیب مرزهای فشن و تئاتر و فیلم را متحول نمودند. تغییر در تناسبات لباس و فرم بدن در نمایش‌های فشن، بر حرکت، هدایت و رفتار مدل‌ها تاثیر گذاشت، به‌گونه‌ای که اهمیت لباس بیش از انسان به‌نظر می‌رسید. مسئله‌ی قدرت اشیا و تاثیر آن بر رفتار انسان و چگونگی هدایت حرکت او در فضا، از موارد قابل‌توجه در تئاتر عروسکی به‌حساب می‌آید؛ از این‌رو در این پژوهش تلاش بر آن است که به روش تحلیلی و با استفاده از نظریات *مارک جانسون* درباب حرکت، به بررسی مناسبات اجرای عروسکی و امکانات آن در نمایش‌های فشن *ویکتور و رولف* پرداخته شده و به این پرسش پاسخ داده شود که نمایش‌های فشن انتقادی آن‌ها چگونه می‌تواند به‌عنوان یک اجرای عروسکی تلقی شود؟ از نتایج این تحقیق می‌توان به عروسک‌شدگی انسان به‌واسطه‌ی لباس در نمایش‌های فشن این کمپانی اشاره کرد و بیان کرد؛ زمانی که نمایش‌های فشن به اجراهای عروسکی نزدیک می‌شوند، می‌توانند در جهت جذب مخاطب موفق‌تر عمل کنند و از تئاتر عروسکی به مثابه رسانه‌ای برای انتقال نقد خود بهره گیرند.

واژگان کلیدی: نمایش فشن، اجرا، تئاتر عروسکی، *ویکتوراند رولف*، عروسک‌شدگی.

۲ـ درآمد

در دوران معاصر توجه به پوشاک بیش‌از گذشته اهمیت یافته‌است. زیراکه انسان‌ها به نقش اساسی لباس در تعیین هویت خویش و کسب جایگاه اجتماعی پی برده‌اند و این نیاز را از برندهای صنعت فشن طلب می‌کنند که روزانه بر تعدادشان افزوده می‌شود. صنعت فشن با آگاهی به نیاز مردم چرخه‌ی اقتصادی را در دست گرفته و به گفتمانی بدل شده که تمامی وجوه زندگی و روابط اجتماعی انسان را به سلطه درآورده است. گسترش این امر را، تا صنعت پزشکی و زیبایی می‌توان دنبال کرد. چرا که طراحی انواع گن‌ها و کمربندهای طبی و لاغری، فرم بدن را دگرگون ساخته و با تغییر مفهوم زیبایی و سلامت، درجهت جذب مشتریان و پویایی چرخه‌ی اقتصادی خود عمل می‌کنند. بسیاری از طراحان فشن برای آگاهی‌بخشی مردم نسبت به سلطه‌ی موجود وانتقاد به آن، به شکل اغراق‌آمیزی، بر دگرگونی فرم بدن به‌واسطه‌ی لباس تاکید کردند و پایه‌گذار جنبشی جدید، همچون نمایش فشن و مد مفهومی شدند. در این میان کمپانی *ویکتوراند* *رولف* با الهام از جنبش سورئالیسم، لباس‌هایی را طراحی نمود که فرد را به مفهوم عروسک‌شدگی نزدیک می‌نماید. ازاین‌رو در پژوهش حاضر پس از بیان سیر تحول فشن کاربردی و متعارف به‌سمت فشن مفهومی و انتقادی و تعریف عروسک و بررسی امکانات اجرای عروسکی جهت تطبیق با نمایش‌های فشن انتقادی *ویکتوراند* *رولف* پرداخته می‌شود و سپس نمایش‌های فشن این کمپانی و بدن‌مندی مدل‌ها در فضا، با استفاده از مبانی فلسفه‌ی جسمانی *مارک جانسون*[1] درباب حرکت، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. هدف از انجام این پژوهش، گسترش مفهوم عروسک، معرفی شکل جدید از اجرای عروسکی، اشاره به کارکردها و تاثیرات متنوع تئاتر عروسکی بر دیگر جنبه‌های هنری است. همچنین بر نقش و تاثیر لباس بر ابژه نمودن سوژه تاکید می‌شود. این پژوهش از نوع تحقیقات کیفی به‌حساب آمده که با روش توصیف و تحلیل و گردآوری اطلاعات از طریق منابع معتبر علمی انجام شده است.

۳ـ بحث

در تاریخ هنر پس از جنگ جهانی اول، جریانی تحت‌عنوان دادائیسم به سرپرستی *هوگوبال*[2] در کاباره‌ی ولتر زوریخ شکل گرفت. جنبشی ناشی از سرخوردگی‌های جنگ جهانی اول که تمام نهادها و ارزش‌های مرسوم زمانه‌ی خود را به چالش کشید و حتی خود هنر را نیز به ریش‌خند گرفت. دادائیست‌ها در تلاش بودند که مرگ هنر و تاریخ هنر را اعلام کنند. بدین‌منظور روش‌های مهیج و پرصدای خود را از فتوریست‌ها وام گرفته بودند و از ابزارهای مختلف برای هجو و استهزای معیارهای بورژوازی استفاده می‌کردند. آن‌ها هرگز قصد خلق کاری ماندگار را نداشتند و از عنصر تصادف در خلق آثار استفاده می‌کردند. «در تجربه‌ی دادا اجراهای نمایشی و دیگر رخدادها می‌توانند هنر باشند. در نگرش آن‌ها واژه‌ی هنر توسعه می‌یابد و چارچوب معنای آن دست‌خوش تغییر می‌گردد» (لینتن،۱۳۸۲:۱۵۱). آن‌ها با راه‌اندازی جریان ضدهنر، مفهوم هنر را بسط دادند و سبب شکل‌گیری سبک‌های سورئالیسم، اکسپرسیونیسم انتزاعی و پاپ‌آرت شدند. یکی از مهم‌ترین هنرمندان دادا، *مارسل دوشان*[3] است که با تغییر کاربری اشیای حاضر و آماده، چارچوب تعاریف هنر را تغییر داد. «پس از جنبش دادائیست‌ها توجه به جسم به اوج خود رسید. در هنر بدن، هنر چیدمان و هنر اجرا، جسم و ابژه به‌جای سوژه حائز اهمیت شدند. هنرمندان علاوه بر بدن در مقام ابژه، حتی اجسام را نیز در معرض نمایش گذاشتند» (رحیمی‌جعفری:۱۳۹۸:۴). یکی از مهم‌ترین جنبش‌های هنری

متاثر از *دوشان*، کانسپچوال‌آرت است که بر مشارکت تماشاگر برای تکمیل ایده‌های هنرمند تاکید دارد. نزد هنرمندان این جنبش، ایده مهم‌تر از بیان است. هنرمندان مفهومی در تلاش بودند که هنر را از بند ارزش‌های تجاری و سودگرایانه رها سازند و مرز میان شی هنری و اشیا دیگر را از میان بردارند. بنابراین این نگرش بر جنبه‌های مختلف اجتماعی تاثیر گذاشت. یکی از این جنبه‌ها، که مورد بحث پژوهش قرار می‌گیرد، نظام فشن است. اولین لباس نامتعارف را می‌توان بر تن هوگو*بال* دید که برای خوانش شعرش در *کاباره‌ی ولتر*، آن را از مقوا ساخت؛ به‌گونه‌ای که با بدنش تناسب نداشت (تصویر۱). اما شروع جدی جریان فشن مفهومی را می‌توان در آثار هنرمندان ژاپنی یافت. در سال ۱۹۸۱ دو هنرمند ژاپنی به نام‌های *کاواکوبو* و *یاماماتو*[۴]، اولین مجموعه‌ی خود را در پاریس به دنیای غرب معرفی کردند که برای طراحان مد آن زمان نامتعارف و عجیب بود (تصویر۲). «لباس‌های نخ‌نما و شکافته‌شده و پاره شده با برش‌های نامتقارن و همچنین بی‌جنسیت در نظر گرفتن لباس و آزادی در سایزبندی و استفاده از رنگ‌ها به‌خصوص رنگ مشکی، در طراحی آن‌ها دیده می‌شد. تحلیل‌گران مد نام آن را «انقلاب ژاپنی در مد پاریس» گذاشتند. این شک هنری توانست بر مد غرب تاثیر گذارد» (قائدی و خطایی، ۱۳۹۷: ۳). هدف آن‌ها این بود که طراحی مد را از نقطه‌ی صفر شروع کنند. رویکرد آن‌ها انتقادی بر مسئله‌ی به سلطه در آمدن بدن به‌واسطه‌ی لباس و صنعت فشن بود که بر تمامی جنبه‌های زندگی فردی وارد می‌شد. بنابراین، اندام‌های زنان را به شکل اغراق شده در مدل‌هایشان به نمایش گذاشتند؛ اندام مدل‌ها حذف و یا جابه‌جا می‌شد. دراین‌حال، مخاطب به بدن‌هایی مطیع و اندام‌های تفکیک شده ارجاع می‌یابد که متاثر از نگاه سلطه‌ی مردانه است. طرح‌های *کاواکوبو* با رویکرد رادیکال و عدم تابعیت از فرم بدن، تا امروز ادامه داشته است. او چهره‌ی مدل‌ها را با ماسک می‌پوشاند تا توجه مخاطب تنها به لباس معطوف شود. آن‌ها در سال ۱۹۹۷، نمایشی باعنوان «بدن لباس و لباس بدن می‌شود» اجرا کردند که در آن نیز می‌توان با دفرمه شدن بدن‌ها روبرو شد. بنابراین «بسیاری از طراحان لباس به اهمیت رسانه‌های مفهومی پی برده‌اند و در آثار خود از چیدمان، هنر اجرا، ویدیوآرت و سایر تکنیک‌های مورد استفاده در هنر مفهومی بهره گرفته‌اند» (علی‌نیا و خطائی، ۱۳۹۸: ۱۵). هنرمندان با استفاده از تلفیق لباس با ویژگی‌های هنرهای تجسمی، حالات و صفات انسانی، حرکات اندام ، مفاهیم مورد نظر خود را ارائه دادند و به‌این‌صورت لباس به‌عنوان هنر مفهومی در نظر گرفته شد. هدف اصلی این لباس‌ها، صرفا پوشش بدن انسان نیست، بلکه نمایش‌گر اندیشه و ایده‌ی هنرمند است. البته شایان توجه است، ویژگی‌هایی که در ادوار مختلف به لباسی افزوده و یا کاسته می‌شود مقوله‌ای مجرد و جدا از بافت و دگرگونی‌های اقتصادی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی نیست.

به‌نظر می‌رسد که لباس‌ها در نظام مد مفهومی با نگاه انتقادی به صنعت فشن، می‌توانند مدل را به عروسک و نمایش‌های فشن را به یک اجرای عروسکی بدل کنند. بدین‌جهت لازم است که ابعاد گوناگون اجرای عروسکی و مفاهیم موجود از عروسک بیان شود.

تصویر۱. هوگوبال، ۱۹۱۶، زوریخ، کاباره‌ی ولتر. منبع: پینترست

تصویر۲. طراحی لباس توسط کاواکوبو و یاماماتو. منبع: پینترست

۱ـ۳ـ تعریف عروسک

در تعریف عروسک بیان می‌شود که سه نظام نشانه‌ای عروسک که شامل طراحی، حرکت و سخن است، ماهیت یک عروسک را شکل می‌دهند. که در این‌جا، براساس ضرورت تحقیق،

دو نظام نشانه‌ای طراحی و حرکت شرح داده شده است. در نظام نشانه‌ای طراحی عروسک دو وضعیت را می‌توان بیان کرد. مسعودی (۱۳۹۷)، معتقد است که: «عروسک چیزی طراحی شده و ساخته شده است که برروی صحنه‌ی تئاتر به‌وسیله‌ی بازی‌دهنده، قصه‌ای را اجرا می‌کند. پس زندگی عروسک از ساخته شدن تا اجرا کردن دو نیمه‌ی مشخص دارد. نیمه‌ی اول شامل طراحی، رنگ‌آمیزی و انتخاب مواد و ساخت در حوزه هنرهای تجسمی است» (مسعودی، ۱۳۹۷: ۸۷).

از این عبارت می‌توان دریافت که تئاتر عروسکی در ارتباط تنگاتنگ با هنرهای تجسمی قرار داشته و همواره از امکانات آن درج‌جهت گسترش شکل و معنای خود استفاده کرده است. این ایجاد تنوع و گستردگی سبب شده است که هر شی و هر فرم، فاقد جنسیت، در تلفیق با دو نظام نشانه‌ای دیگر یعنی حرکت و سخن، در یک اجرا در ذهن مخاطب، عروسک تلقی شوند. ویژگی دیگر عروسک نظام نشانه‌ای حرکت است. در این نظام نشانه‌ای نیز دو موضوع مورد توجه است. موضوع اول نوع و چگونگی کنترل عروسک توسط بازی‌دهنده است که برخی به‌صورت استعاری آن را نمونه‌ای از سلطه‌پذیری عروسک می‌دانند که درادامه بیشتر به آن پرداخته شده است. موضوع دوم چگونگی سرعت و حرکت عروسک در فضا است. در بررسی نظام فشن این نظام نشانه‌ای حرکت به‌واسطه‌ی نظام نشانه‌ای طراحی، درجهت عروسک‌شدگی انسان عمل می‌کند که درادامه به تفضیل به آن پرداخته شده است.

بنابر پژوهش پیش‌رو، نگارنده لازم می‌داند که یکی دیگر از مفاهیم مهم عروسک را باعنوان «دو بینی» برای پیش‌برد مسئله‌ی تحقیق بررسی کند. این مفهوم بر این فرض استوار است که «تماشاگر در آن واحد عروسک را به دو شیوه می‌بیند: اول به‌عنوان یک شی درک‌شده و دوم به‌عنوان یک زندگی تخیل شده» (تیلیس،۱۳۹۳: ۳۰). در ادامه پس از تجزیه و تحلیل، این نتیجه را می‌توان دریافت که با تغییر نظام نشانه‌ای طراحی و حرکت، یک دوبینی نسبت به انسان به‌وجود می‌آید که آیا انسان به عروسک بدل شده است؟ یا دارای زندگی است، که تنها لباسی را برتن دارد؟ با مالکیت سوژه روبرو هستیم یا مالکیت ابژه؟

۲ـ۳ـ ویژگی اجرای عروسکی

یورکفسکی به‌نقل از *رومن‌اینگاردن* بیان می‌کند که: «هر اثر هنری یک نهاد خودآگاه است و به‌واسطه‌ی اجزای کمک‌کننده‌ی آن‌چه توسط مواد اولیه فراهم آمده است، موجودیت می‌یابد. این اجزا بسیار متفاوتند و متشکل‌اند از: اشیا، انسان، امواج صدا و چیزهای دیگر. به‌عبارتی ساده‌تر ما می‌توانیم تصور کنیم که خالق یک اثر هنری، احساسی برپایه‌ی این اجزا تشکیل می‌دهد و بعد از آن به دریافت‌کننده (تماشاگر، مخاطب و غیره) ارائه می‌شود» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۱۰۰). همچنین او بیان می‌کند که تئاتر عروسکی دارای ویژگی‌های زیر است:

۱. فرم هنری توسعه‌یافته در زمان و مکان است.
۲. نمادهایی آشکار از حوادث و شخصیت دارد.
۳. دارای ارتباط متقابل و همیشگی میان تماشاگران و بازی‌دهندگان است.
۴. همیشه به‌صورت کار گروهی و جمعی انجام می‌شود.
۵. همیشه به‌صورت یک کار ترکیبی و هنری انجام می‌شود. (همان، ۱۰۲).

بنابراین می‌توان استدلال کرد که اعضای تشکیل‌دهنده‌ی یک تئاتر عروسکی، عروسک، بازی‌دهنده، متن، کارگردان و مکان و مخاطب است. آنچه اهمیت می‌یابد، تخیل مخاطب برای تکمیل معنای یک اجراست. *تیلیس* (۱۳۹۳) بیان می‌کند که «عروسک نمایشی تنها یک شیء

است که از نشانه‌های انتزاعی و تحت ادراک تماشاگران شکل یافته است. تماشاگران باید توسط عمل تخیل به آن نشانه‌ها معنی ببخشند و در واکنش به نشانه‌های انتزاعی موجود در عروسک به او حس زندگی عطا کنند» (همان، ۱۰۶).

این جمله به نقش مخاطب و مشارکت وی برای درک ایده‌ی طراح یا کارگردان اشاره دارد. این خصلت را می‌توان در مخاطبان مد مفهومی نیز دریافت. درادامه به تفاوت‌های مد مفهومی و مد متعارف برای درک روشن‌تری از این مسئله، اشاره شده است.

۳ـ۳ـ مد متعارف و مد مفهومی

تمایز مد متعارف از مد مفهومی، به این صورت است که هدف نهایی در فرآیند طراحی مد متعارف تهیه‌ی پوشاکی است که مطابق با اصول معمول زیبایی باشد، اما مقصود در روند طراحی مد مفهومی به اندیشه واداشتن مخاطبان درباره‌ی مفاهیم مختلف است. مد مفهومی همواره به داشتن ارتباطی نزدیک‌تر با هنر نسبت به مد متعارف، شناخته شده، چرا که به زمینه‌های فرهنگی مد ارجاع می‌کند. درحالی‌که پیچیدگی‌هایی در مورد این بحث وجود دارد. می‌توان گفت که «مد مفهومی نسبت به مد متعارف بیشتر مورد حمایت معنا قرار گرفته است؛ زیراکه طراحان مد در شیوه‌های خوداندیش‌گونه‌ای شرکت می‌کنند که سنت‌های مد را به چالش می‌کشند» (علی‌نیا و خطایی، ۴:۱۳۹۸). مد مفهومی و هنر مفهومی، هر دو ایده‌محور هستند و الویت‌شان اطلاع‌رسانی مفاهیم به مخاطب است. رابطه‌ی بین مد متعارف و مد مفهومی به این صورت است که محصول نهایی در هر دو شاخه‌ی مد متعارف و مفهومی، یک شی بصری است. اما مد مفهومی از مسائل دیداری جهت انتقال مفاهیم به مخاطب و زیر سوال بردن اصول متعارف مد استفاده می‌کند. این در حالی‌ست که مد متعارف از ابزار بصری در حوزه‌ی مبانی زیبایی‌شناسی بهره می‌گیرد. مد مفهومی به‌عنوان یک‌رسانه می‌تواند مسائل اجتماعی را به شکل عینی و ملموس به اجرا درآورد.

۴ـ۳ـ روند تغییر فشن به نمایش فشن

فشن از اواسط دهه‌ی ۱۹۹۰، متحول شد و به‌دست مصرف‌کنندگان بیشتری رسید. از تولید صنعتی استقبال کرد و از روش‌های نوآورانه‌ای برای فروش کالاهایش استفاده نمود. هنر هم دست‌خوش همین چرخه‌ی تحولات گردید. «بازار هنر به‌گونه‌ای گسترش پیدا کرد که به طبقات متوسط هم خوراک می‌رساند. بازتولید مکانیکی مفهوم انحصار را در هنر عرضه کرد و گالری‌های خصوصی و دولتی درباب نحوه‌ی نمایش و فروش آثار هنری، تغییر رویه دادند؛ همچنین، نوعی هم‌سویی موضوعی بین این دو رشته، یعنی فشن و هنر، پدید آمد: از موضوعات مثل هویت و اخلاقیات گرفته تا مسائلی نظیر نقش هنرمند یا طراح در عرصه‌ی کلان فرهنگ و نیز تاکید بر بازنمایی بدن و بازی با آن» (آرنولد، ۵۱:۱۳۹۷). رفته‌رفته مکان مشخصی برای نمایش‌های فشن در نظر گرفته شد و هدف از اجرای آن، انتقاد به مسائل موجود جامعه بود. یکی از مهم‌ترین کمپانی‌هایی که این رویکرد را در نظام فشن دنبال کرد، کمپانی هلندی *ویکتوراند رولف* بود که با طراحی‌های انتقادی خود، رویکردهای جدید را برای دنیای فشن به ارمغان آورد.

۵ـ۳ کمپانی ویکتوراند رولف:

ویکتوراند رولف یک خانه‌ی مد مفهومی‌ست که تمرکزشان بر طرح‌های مفهومی و آوانگارد است. این کمپانی در سال ۱۹۹۳، توسط طراحان هلندی ویکتور هورستینگ[۵] و *رولف اسنورن*[۶] (تصویر۲)، تاسیس شد. بیش از بیست سال تلاش کرده‌اند که پیشگامان مد را به‌چالش کشیده و مرز میان فشن و انواع هنرهای‌زیبا را از میان بردارند. آن‌ها برای طراحی آوانگاردشان شهرت دارند، چراکه در پیوند نزدیک با نمایش قرار می‌گیرد. ویکتور و رولف برای اولین‌بار در سال ۱۹۸۹، در آکادمی هنر آرنم هلند، با یکدیگر آشنا شدند و پس از فارغ‌التحصیلی، در کنار یکدیگر، به طراحی لباس‌های غریب و متفاوت پرداختند. در همین سال در پاریس سخنرانی‌ای انجام دادند و اضطراب و ترس قرن بیستم را به‌چالش کشیدند. آن‌ها، به‌دنبال فرار از ملالی بودند که در شهرهای هلند حاکم بود. *ویکتور و رولف* با تغییر چارچوب‌های فشن توانستند الهام‌بخش نسل جدیدی از طراحان مد باشند. همچنین به‌عنوان بزرگترین طرافداران مد و سخت‌ترین منتقد آن نیز شناخته می‌شوند، زیرا کلیشه‌ها را برملا ساخته و بر آسیب‌پذیری مخاطب اشاره می‌کنند. هدف اصلی آن‌ها آگاه ساختن مردم درباب تاثیر صنعت فشن متعارف بر تغییر سبک زندگی‌شان بود. جالب توجه است که با چنین رویکردی، مورد حمایت دولت هلند نیز قرار گرفتند. در اغلب موارد، آن‌ها را «گیلبرت و جرج مد» می‌نامند زیرا به آنچه *گیلبرت و جورج*[۷] به هنر آورده بودند، توجه داشتند. این دو خود را به‌عنوان آینه‌های یکدیگر معرفی می‌کنند و شعارشان ۳=۱+۱ است.

ویکتور و رولف در اوایل فعالیتشان، تصمیم گرفته بودند که تنها نمایش‌های فشن را با هدف انتقاد بر کارهای دیگر کمپانی‌ها و اعتراض به مسائل جنسیتی و آزار زنان، مسائل زیست محیطی و مسائل‌نژادی و قومیتی، برگزار کرده و هیچ لباسی را برای فروش طراحی نکنند. اما قابل‌توجه است که با تلفیق هنرهای تجسمی و اجرایی به‌ویژه تکنیک‌های تئاتر عروسکی، با استقبال مخاطبان روبرو گشته و این سبب شد که به تولید و فروش لباس‌های متعارف روی آورده و پس از آن در زمینه لوازم زیبایی و بهداشتی و اکسسواری، به تولید محصول بپردازند و بر اعتبار خود نزد مخاطب بیفزایند. درواقع آن‌ها مسیری را از مد مفهومی به‌سمت مد متعارف در پیش گرفتند.

«کارهای اولیه‌ی آن‌ها بیشتر به مثابه کمپین‌های تبلیغاتی برای مجموعه‌هایی که بعدها نمایش دادند، عمل کرد؛ مجموعه‌هایی که به تولید رسیدند. درعین‌حال کار این دو طراح با کار اغلب دیزاینرها متفاوت بود. تفسیر *ویکتوراند رولف* از فشن بر نقش نمایش فشن و قابلیت بازآزمایی چهارچوب‌های تماشا و نمایش تاکید داشت. آن‌ها در نمایش‌های فشن مجموعه‌هاشان بین مرزهای هنر و تئاتر و فیلم در حرکت بودند» (آرنولد،۱۳۹۷:۵۲)

آنچه *ویکتوراند رولف* را با تئاتر عروسکی پیوند می‌دهد، نگرش سورئالیستی و مفهومی آن‌ها در طراحی است و از این روش برای انتقاد خود استفاده می‌کنند. در ادامه به آن‌ها پرداخته شده است.

تصویر۳. ویکتور و رولف
منبع: www.viktor-rolf.com

۱ـ۵ـ۳ـ پیوند *ویکتوراندرولف* با سورئالیسم

ویکتوراند رولف در پیوند با سورئالیسم به‌طور مدام تاثیر تازه‌ای بر طراحی مد می‌گذارند. «ویژگی‌های سورئالیستی لباس‌های *ویکتوراند رولف*، تغییر مواد ساختاری متعارف، کلاژوارگی، تحریف بدن انسان، حذف کاربرد اصلی ابژه، جان‌بخشی اشیا، حرکت مواد روزمره، حرکت اقلام لباس و ایجاد توهم بصری برروی لباس است» (مین‌لی و پارک، ۱:۲۰۰۷). ویژگی‌هایی که آن‌ها برای سورئالیسم بیان می‌کنند، در پیوند با ویژگی‌های تئاتر عروسکی‌ست و همین رویکرد سورئالیستی در آثار *ویکتوراند رولف* است که سبب نزدیکی نمایش‌های فشن آن‌ها به تئاتر عروسکی می‌شود. سورئالیسم با انکار شکل هنری موجود و پیگیری امکان خلقت جدید از طریق جهان ناشناخته ناخودآگاه، برای گسترده کردن بیان‌های هنری در قرن بیستم به نیروی محرکه‌ای بدل می‌شود. بخشی از نظام مد مفهومی نیز برآمده از سورئالیسم است تا بتواند به‌گونه‌ای متفاوت ایده‌های خود را نزد مخاطب برملا سازد. حتی برخی از طراحان مد از بوهای متفاوت برای لباس‌های سورئالیستی‌شان استفاده می‌کنند. توهم موجود در نقاشی‌های سورئالسیتی، در صنعت فشن از طریق تلفیق بدن و لباس با دیگر هنرها، از جمله نقاشی، عکس و مدیا به وجود می‌آید که در آثار *ویکتوراند رولف* قابل مشاهده هستند و طراحی‌هایشان به‌گونه‌ایست که ذهن مخاطب را برای درک معنا به چالش می‌کشد. پیوند لباس با مدیا و یا آینه، سبب تغییر انتزاعی بدن و زایش استعاره‌ها و معانی ضمنی می‌شود و مفهوم مکان و زمان را تغییر می‌دهد. همان‌گونه که نقاشی‌های سورئالیسم حاوی مضامین ضمنی و تغییرات زمانی و مکانی‌اند.

۲ـ۵ـ۳ـ مروری بر برخی از نمایش‌های فشن ویکتوراند رولف و تجزیه و تحلیل آن:

حال با توجه به توضیحات بیان شده، هریک از اجراهای این کمپانی بررسی و به تحلیل آن در ارتباط با نمایش عروسکی پرداخته می‌شود:

۱ـ عروسک‌های اکشن: اجرای پاییز/ زمستان ۲۰۱۷. در این اجرا، رژه‌ای از عروسک‌های اکشن، در قالب تکنیک تن‌پوش ارائه شده که از لحاظ شکلی، مدل را به عروسک مبدل کرده است. این عروسک‌ها بر مبنای سورئالیسم و نگاه نقادانه به مسائل محیط زیستی، با استفاده از متریال‌های دورریز ساخته‌شده است. همچنین رنگ‌های پوست این عروسک‌ها به تنوع و یکسانی نژادها اشاره دارد. فرم ایجاد شده نزدیکترین مشابهت را با نمایش عروسکی دارد.

تصویر۴. عروسک‌های اکشن. منبع: www.viktor-rolf.com

۲ـ مجسمه‌های سورئال: اجرا شده در بهار و تابستان ۲۰۱۶ که تلفیقی از مجسمه‌های سورئالیستی و لباس هستند. در این نمایش فشن به نزدیکی لباس و مجسمه تاکید شده است. لباس‌های طراحی شده مرز میان پوشاک و مجسمه‌سازی را محو می‌کند. رابطه‌ی لباس و مدل‌ها را زیر سوال برده و لباس‌ها بر بدن سبقت می‌گیرند. آن‌ها معتقدند که انسان از مرز سوژه‌گی گذشته و به ابژه که همان مجسمه‌ی انسانی‌ست بدل گشته است. درنتیجه در این اجرا می‌توان با هارمونی و اجرای مجسمه‌ها روبرو شد، نه یک نمایش فشن. پارچه‌های سفید به‌ظاهر ناتمام، حجم‌ها و فرم‌های بدوی و قطعات دیده نشده از ویژگی‌های این لباس ـ مجسمه‌هاست که اثر را به یک بداهه‌نوازی فریبنده بدل کرده است. هر برش در این لباس‌ها به‌طور تصادفی و با دست ایجاد شده و لباس‌ها از قاعده و نظمی تبعیت نمی‌کنند، بلکه تنها احجامی هستند که کلاژوار درکنار یکدیگر قرار گرفته‌اند. «مفهوم تحول سورئالیستی با ظهور فرم انتزاعی از اشکال انسانی در مجسمه‌های سورئالیستی شکل گرفت. در این مجسمه‌ها با تغییر فرم بدن و اغراق و جابه‌جایی اعضای بدن روبرو می‌شویم» (مین‌لی و پارک، ۸:۲۰۰۷). همان‌گونه که در لباس‌های این مجموعه می‌توان این ویژگی‌ها را دریافت.

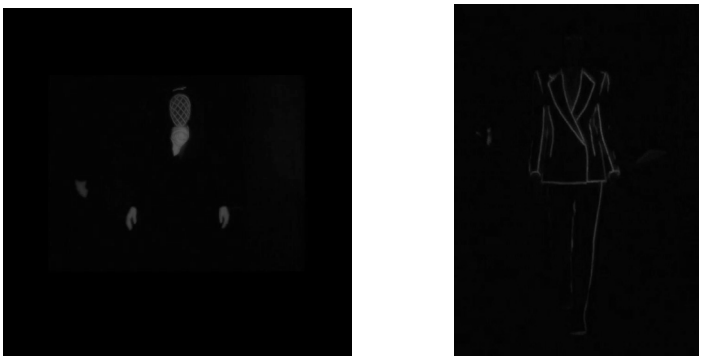
تصویر۵. مجسمه‌های سورئال منبع: www.viktor-rolf.com

۳ـ هنر پوشیدنی: اجرا شده در پاییز/ زمستان ۲۰۱۵. آن‌ها از تلفیق مد و هنر، برای بیان ایده‌های‌شان استفاده می‌کنند و تلاش دارند که نسبت‌های سورئال را به زندگی وارد کنند. هنر پوشیدنی با پیوند میان هنر و مد، بیست مدل را درمیان تابلوهای نقاشی به فریم طلایی به سبک کلاسیک قرار می‌دهد. در این لباس‌ها شعر به‌واقعیت بدل می‌شود و فانتزی به این‌گونه برقرار است که مدل‌ها به‌مثابه کاراکترهای یک تابلوی نقاشی، اثر را شکافته و درپی رهایی خود عمل می‌کنند. اما همچنان در چارچوب آن اسیر مانده و وضیت نیمه‌سوژه ـ نیمه‌ابژه برقرار می‌شود. درطول نمایش، پنج نمونه از این لباس‌ها مانند تابلو به دیوار صحنه آویخته می‌شود. این مجموعه، امکان گفت‌وگوهای عمومی را در باب رسانه‌های هنری، ایجاد می‌کند.

تصویر۶. هنر پوشیدنی منبع: www.viktor-rolf.com

۴ـ درسال ۲۰۰۲ ویکتور و *رولف*، از تکنیک بلک‌لایت، برای معرفی آثارشان استفاده کردند. که شامل حجم‌ها و یا نوارها و قسمت‌هایی از لباس بود که با نور ماورابنفش دیده می‌شد و این نگاهی انتقادی به لباس‌های تجملی و پرزرق و برق دیگر کمپانی‌ها بود. در این

اجرا، مخاطب با بدن قطعه‌قطعه شده که همراه با کلاژی از لباس، توهم بصری ایجاد کرده است، روبرو می‌شود.



تصویر۷. لباس‌های تکنیک بلک‌لایت منبع: www.viktor-rolf.com

۵ـ استفاده از مدیا را می‌توان در نمایش پاییز/ زمستان سال ۲۰۰۳/۲۰۰۲ دید، «در این اجرا، لباس مدل متشکل از الیافی به رنگ آبی کبالت بود و مثل پرده‌ی آبی در تلویزیون و سینما که برای تصویربرداری جلوه‌های ویژه از آن استفاده می‌شود، عمل می‌کرد. پس از ورود مدل‌ها به‌صحنه، روی بدن‌شان تصاویری از یک فیلم افکنده می‌شد که، به تاثیر از آن، طرح اندام‌شان کاملا محو گشته و تصاویر فیلم روی تکه‌های لباس‌شان سوسو می‌زد» (آرنولد، ۵۲:۱۳۹۷). این اجرا نگرشی انتقادی‌ست به نگاه مسلط مردان بر برجستگی‌های اندام زنان که به این شیوه درجهت محو کردن آن عمل می‌کند و توجه را بر تصاویر جانبی جلب می‌نمایند. پیوست مدیا به لباس، بدن انسان را به‌طور انتزاعی متحول می‌سازد. و بدن چندزمانی و چندمکانی را تجربه می‌نماید. همچنین «آن‌ها از طریق این نمایش بیان می‌کنند که لایه‌هایی از لباس وجود دارد که قابل مشاهده نیست» (مین‌لی و پارک،۶:۲۰۰۷).

تصویر۸ لباس با تکنیک مدیا منبع: www.viktor-rolf.com

۶ـ عروسک روسی: در مجموعه‌ی پاییز/زمستان سال ۲۰۰۰، *ویکتور و رولف* باهم روی صحنه آمدند و به‌آرامی به مدلی که در وسط صحنه ایستاده بود، لایه‌لایه لباس پوشاندند و درنهایت، کل لباس‌های مجموعه را برتن او کردند. «این عمل انتقادی بود به فرآیند «به‌قالب بدن درآوردن لباس» که همیشه یکی از اصول دیزاین فشن شمرده می‌شود. اندازه‌ی اغراق‌آمیز آخرین لباس‌هایی که به تن این مدل پوشانده شد، او را بدل به عروسکی بی‌حرکت و بی‌کنش کرده بود؛ مانکنی زنده و تحت کنترل و بازی دیزاینرها» (آرنولد، ۵۲:۱۳۹۷).

تصویر۹. عروسک روسی منبع: www.viktor-rolf.com

۷ـ بمب: در مجموعه‌ی پاییز/ زمستان ۱۹۹۹، آن‌ها با شیفتگی‌ای که به شخصیت‌های *کمدیا دل‌آرته*، به‌خصوص *آرلکن* داشتند، لباس‌های خود را به‌صورت باد شده و با الهام از لباس شخصیت‌های *کمدیا دل‌آرته* طراحی کردند. همین دفرمه بودن لباس، وضیت حرکتی مدل را در فضا تغییر می‌داد.

تصوی۱۰. بمب منبع: www.viktor-rolf.com

۸ـ در شوی پاییز/ زمستان ۲۰۰۷، آن‌ها از اشیای حاضر ـ آماده استفاده می‌کنند. لباس‌هایی کش آمده به تن مدل کرده و بستی از پروژکتورها را با او همراه می‌سازند که صورت مدل را روشن نگاه دارد. درمورد این نمایش فشن اطلاعاتی یافت نشده‌است، اما به‌زعم نگارنده، هر مدل در این نمایش را می‌توان به‌مثابه یک اجرای کامل در نظر گرفت، چراکه لباس و صحنه و بازیگر و نورپردازی و نگرش مفهومی دیزاینرها، در یک مدل گردهم آمده‌است. می‌توان درنظر گرفت که نور مستقیم بر چشم مدل و سنگینی پروژکتورها و لباس‌های دفرمه شده‌ی او، چگونه در حال تغییر تناسبات بدن در نسبت با فضا عمل می‌کنند و حرکت مدل را تحت‌کنترل خود در می‌آورد. بنابراین در این‌جا با امتزاج اشیا و بدن می‌توان مواجه شد.

تصویر ۱۱. منبع: www.viktor-rolf.com

۴. تحلیل عناصر اجرایی عروسکی نمایش‌های فشن ویکتوراند رولف؛

۱ـ۴ـ انسان ـ عروسک/ لباس ـ عروسک‌گردان:

فرضیه‌ی پیش‌روی این پژوهش بیان می‌کند که در نمایش‌های فشن مفهومی *ویکتوراند رولف*، لباس‌های طراحی شده، با تسلط بر حرکت انسان و بازتعریف او، فرد را به‌مثابه یک عروسک بدل می‌سازد. در این قسمت به این مسئله پرداخته می‌شود که چگونه لباس به‌عنوان یک ابژه در صحنه می‌تواند سوژه را به وضعیت صفر گفتمانی برساند.

در تعریف عروسک بیان شد که عروسک از سه نظام نشانه‌ای طراحی، حرکت و سخن ساخته می‌شود. حال نیز با تاکید بر دو نظام نشانه‌ای حرکت و طراحی عروسک، با نگاهی به نظریه‌ی مارک جانسون درباب حرکت، این مسئله مورد تحلیل قرار می‌گیرد.

۱ـ۱ـ۴ـ رویکرد به حرکت در فلسفه‌ی جسمانی *مارک جانسون*:

***مارک جانسون* (۱۳۹۶) متاثر از پدیدارشناسی مرلوپونتی در کتاب زیبایی‌شناسی فهم انسان، بر کیفیات و الگوهای حرکت‌های بدنی و در برهم‌کنش با دیگر اجسام، تاکید می‌کند و باور دارد که انسان در جریان حرکت است که از وجود خود، آگاهی می‌یابد.**

«از اولین لحظه‌ی زندگی تا دم مرگ، حرکت به عمیق‌ترین و مستقیم‌ترین وجه، ما را در

ارتباط با جهان نگه می‌دارد. در تجربه‌ی ما از حرکت هیچ‌گونه جدایی ریشه‌ای بین خود و جهان پیرامون وجود ندارد» (ص۴۵). حرکت یکی از راه‌های اصلی‌ست که ما از طریق آن معنای چیزها را یاد گرفته و درباره چگونگی جهان، اطلاعات کسب می‌کنیم.

هر انسانی چهار بعد کیفی تکرار شونده‌ی حرکتی دارد که او را از دیگری متمایز ساخته و به عاملی شناسا بدل می‌کند:

۱. کشش: هر حرکتی شامل کنش همراه با تلاش است و هر تلاشی متکی به دستگاه عضلانی‌ست. بنابراین حرکت‌های مختلف نیازمند میزان متفاوتی از تلاش و انرژی هستند. ما به‌طور ناخودآگاه برای هر کنش میزانی از کشش را متصور می‌شویم. برای مثال برای بلند کردن یک کیف که در نظرمان سنگین است، میزانی کشش تنظیم می‌کنیم. اگر سبک‌تر از تصور باشد بدن دچار شوک می‌شود. از این‌رو شناخت جهان مستلزم تنظیم‌های دقیق و ظرفیت کشش دستگاه عضلات و تلاش است، که از طریق کیفیت‌های تنشی‌ای که در بدن خود احساس می‌کنیم، میزان می‌شود.

۲. خطی بودن: هر حرکتی که انجام می‌دهیم، یک مسیر حرکت تولید می‌کند. این امکان حرکتی برای ردگیری اشیا و جهت‌یابی بدن به ما کمک می‌کند.

۳. دامنه: هر حرکتی بسته به اینکه بدن‌های ما فضای در دسترس را به شیوه‌ای انقباضی و یا انبساطی پر می‌کند، با دامنه‌های مختلف اجرا می‌شود. برای مثال می‌توان به پرتاب کردن یک توپ توسط یک دختر و پسر اشاره کرد، که بسته به زمینه‌های فرهنگی‌شان، چه میزان از بدن را درگیر کنش کنند و فضا را چگونه به کار گیرند. این مورد مبتنی بر تفاوت‌های کالبدشناختی، یا جنسیتی ـ طبقاتی و یا دیگر صورت‌های جامعه‌پذیری افراد است.

۴. فرافکنی: به معنای کیفیت تصویری نیرویی‌ست که برای یک کنش به‌کار می‌بریم. مثلا در اعمال نیرویی برای اینکه از حالت نشسته بلند شویم، می‌توانیم کیفیت تصویری حرکت را تغییر دهیم. می‌توانیم با یک فشار شدید اولیه به سمت بالا حرکت کنیم یا بر حرکت خود دقت و کنترل داشته باشیم (جانسون، ۵۱:۱۳۹۶).

عروسک به‌عنوان موجودی بی‌جان، توسط بازی‌دهنده‌ای که دارای این چهار کیفیت حرکتی‌ست، به‌حرکت در می‌آید چرا که در طول بازی‌دهی، بازی‌دهنده در تلاش است که این چهار بعد حرکتی را به عروسک، با فرم و طراحی ویژه‌ای که دارد، منتقل کند. «در حوزه‌ی نمایش فشن، این نظر وجود دارد که نمایش‌دهنده باید به جسمی همچون مانکن، تقلیل یابد تا لباس بیش از پیش نمایش‌گر باشد» (رحیمی‌جعفری:۱۳،۱۳۹۸).

می‌توان اذعان داشت که در نمایش‌های فشن مفهومی، لباس‌ها از سمت طراحی استاندارد و منطبق با بدن فاصله می‌گیرند و با طراحی‌های نامتعارف، درجهت تغییر فرم بدن عمل کرده و او را به موجودی غریب و یگانه بدل می‌کنند. این لباس‌های طراحی‌شده با فاصله‌ای که از تناسبات جسمانی دارند، انسان را در خود حصر کرده و مستقیما بر چهار بعد کیفی حرکتی انسان تاثیر می‌گذارند. به‌گونه‌ای که تضاد میان سوژه و ابژه، در سوژه وارد شده و سپس سوژه بازتعریف می‌شود. بنابراین طراحان فشن با دیدی انتقادی در تلاش‌ند که حرکت انسان را بازتعریف کرده و یا ابعاد حرکتی او را حذف کنند و یا به مثابه یک عروسک‌گردان حرکت او را در فضا تحت‌کنترل در آورند که بتوانند در جهت آگاهی‌بخشی مردم عمل کنند. در این حالت لباس با طراحی متفاوت خود دلالت بر زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی مدل ندارد و ما را به ایده‌ی ذهنی طراح ارجاع می‌دهد؛ ایده‌ای که در ذهن مخاطب تکمیل می‌شود. «*آنتونی‌گیدنز* جامعه‌شناس توجه ما را به این موضوع جلب می‌کند که هرچه می‌گذرد بدن بیشتر و بیشتر

«به‌طور غیرارادی هدایت می‌شود» و به‌جای آن‌که به‌سوی چیزی معلوم حرکت داده شود، در معرض بازی فشن قرار گرفته است. لباس‌ها قاعدتا باید با سوژه وفق یابند، زیرا در اصل به‌دست سوژه‌ها به‌وجود آمده‌اند، اما دراصل این سوژه‌ها هستند که با ابژه‌ها (لباس‌ها) وفق می‌یابند. آنچه به‌دست سوژه‌ها و برای سوژه‌ها خلق شده تبدیل به ابژه‌ای می‌شود که خود را از اصل خود جدا می‌کند و از آن پس از منطق خویش پیروی می‌کند. فرهنگ مدرن، نتیجه‌ی ناگزیر پیشرفت فرهنگی‌ست که در آن کالاها، دانش و فناوری بر انسانیت غالب می‌شوند. این همان چیزی‌ست که زیمل آن را تراژدی فرهنگ می‌نامد» (اسونسن،۱۳۹۷:۱۳۰).

براساس این استدلال می‌توان مدل را که در یک وضعیت صفر گفتمانی قرار گرفته و به‌واسطه‌ی لباس بازتعریف شده است را به‌مثابه یک عروسک در نمایش‌های فشن تلقی کرد. «*ویکتوراند رولف* برای مدل‌های خود نام فرامدل در نظر می‌گیرد که این نشان می‌دهد که می‌توان این‌را معادلی برای عروسک در نظر گرفت» (مین‌لی و پارک، ۲۰۰۷:۶).

۲ـ۴ـ مخاطب: هنر مفهومی و مد مفهومی هنری، خالق‌محور است چراکه در آن مخاطبان باید خود را با شکل‌های هنری تطبیق بدهند و به انگیزه‌های هنرمند و خالق اثر پی ببرند. اما در هنر مخاطب‌محور، هنرمند باید به خواسته‌های مخاطب پاسخ داده و معانی کارهایش را روشن سازد. بنابراین مخاطبی که به تماشای یک نمایش فشن مفهومی نشسته است به‌دنبال انتخاب لباس و یا ایده گرفتن برای طراحی لباس، حضور نیافته است. وجه هنری این نمایش‌ها محدوده‌ی مخاطبان را مشخص می‌کند. زیراکه هنر مفهومی تلاشی جهت ارائه‌ی آثار منطبق با ایده‌ی زیبایی‌شناسی توده‌ی مردم ندارد. هنر مفهومی، هنر تفکر بوده و موضوعات عقلانی و معرفتی را در اولویت کار خود قرار می‌دهد. فشن برای به‌کارگیری قوه‌ی خلاقه‌ی انسان، تبدیل به رسانه‌ای غیرکلامی می‌شود.

۳ـ۴ـ متن: هنر مفهومی در مورد اشکال و مواد نیست بلکه درباره‌ی ایده‌ها و معانی است. هنری حامل ایده‌هاست. بنابراین بسته به زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی، در ذهن طراح ایده‌ای از پیش تعیین شده وجود دارد که مبنای برگزاری این نمایش‌های فشن قرار می‌گیرد. در نمایش‌های فشن *ویکتوراند رولف*، انسجام روایتی میان کاراکترها (لباس‌ها) برقرار است. یعنی درباره‌ی ترتیب ورود مدل‌ها به صحنه، براساس ایده‌هاشان تصمیم گرفته شده است. آنچه حائز اهمیت است، خلق کامل اثر در ذهن مخاطب می‌باشد. بنابراین مخاطب در اثر برای کامل کردن مفهوم، نقشی مهم دارد، همانگونه که در تئاتر عروسکی حضور مخاطب و تخیلش بر عروسکی در نظر گرفتن این‌گونه‌ی تئاتری متاثر است. برای مثال در نمایش فشن *ویکتوراند رولف* با تکنیک بلک لایت، لباس‌ها شخصیت‌هایی مرتبط با هم هستند که کشف خط روایی و روابط بین آن‌ها به ذهن مخاطب موکول شده است.

۴ـ۴ـ مکان و زمان: نمایش‌های فشن، معمولا در آغاز فصل‌ها اجرا می‌شوند و بازه‌ی زمانی مشخصی دارند. بسته به اجرای طرح و ایده، مکان‌هایی برای نمایش انتخاب می‌شود که بتواند متناسب به‌حساب آید، همان‌گونه که در تئاتر عروسکی، بسته به تکنیک عروسک، انتخاب و طراحی مکان انجام می‌گیرد. «با پیدایش فشن مفهومی، صحنه‌های نمایش فشن نیز بالطبع تغییر یافت. از محیطی که اغلب محل فروش لباس‌ها بودند، به محیطی مجزا برای نمایش آثار طراحان شدند» (رحیمی جعفری، ۲:۱۳۹۸).

۵ـ نتیجه‌گیری

فشن بر شیوه‌ی برخوردی که اغلب مردم با خودشان و با دیگران دارند تاثیر می‌گذارد؛ حتی اگر بسیاری از آن‌ها این حقیقت را کتمان کنند. رابطه‌ی انسان با اشیا کمتر از پیش، به کاربرد آن‌ها مربوط می‌شود. معمولا انسان در چیزهایی که احاطه‌اش کرده و در ارزش‌های نمادینی که در دسترسش است، در پی هویت می‌گردد. به‌عنوان آخرین راه چاره برای متمایز کردن خود، به برندها متوسل می‌شود؛ چراکه می‌پندارد در آن‌ها ویژگی‌هایی خاص و یگانه وجود دارد. به شکلی کاملا متناقض، برای نشان دادن خود به فردی یگانه، به چیزهای انتزاعی و غیرشخصی چنگ می‌اندازد. فشن همواره دارای دو عنصر متضاد است: اجازه می‌دهد که فرد آزادی انتخاب داشته باشد و خودش را از این طریق بیان کند. اما هم‌زمان او را براساس لباسش متعلق به گروه یا فرهنگ خاصی معرفی می‌نماید و سازنده‌ی هویت اجتماعی‌اش است. با بررسی نمایش‌های فشن و تحلیل عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن و تطبیق با عناصر تشکیل‌دهنده‌ی یک اجرای عروسکی، می‌توان بیان کرد که *ویکتور و رولف*، با الهام از هنرهای تجسمی و استفاده از تکنیک‌های تئاتر عروسکی، طراحی لباس‌هایی را به انجام می‌رسانند که علاوه‌بر انتقال مفاهیم به مخاطب، مدل خود را به یک عروسک و نمایش خود را به نمایش عروسکی نزدیک می‌کنند که بتوانند بر تاثیر صنعت فشن بر تغییر زندگی روزمره، تاکید داشته باشند.

از دو جهت می‌توان کار آن‌ها را با تئاتر عروسکی پیوند داد:

از منظر شکل: با الهام از ویژگی‌های سبک سورئالیسم، ایده‌ها و مفاهیم ذهنی درجهت تغییر فرم لباس‌ها، برهم زدن منطق آن و دیگر اشیا و تغییر حرکت بدن در فضا، عمل کرده‌اند و از لحاظ شکلی، فرم انسان را به عروسک بدل ساخته‌اند.

از منظر محتوا: تغییر در فرم بدن انسان به‌واسطه‌ی لباس و تحت کنترل در آوردن حرکات او، ایجاد توهم بصری از طریق تکنیک‌های به‌کارگرفته شده و برهم زدن وحدت مکان و زمان و به کار بستن و مشارکت ذهن تماشاگر برای تکمیل مفاهیم اجرا سبب می‌شود که لباس‌های طراحی شده با تغییر فرم مدل و کنترل حرکت انسان در فضا، به مانند یک عروسک‌گردان عمل کرده و انسان را به یک عروسک بدل کنند. همچنین به‌واسطه‌ی لباس‌ها بدن را از مرز سوژه‌گی عبور می‌دهند. به دیگر بیان، لباس‌ها بدن را بازنویسی کرده و به آن شکل و بیانی متفاوت می‌بخشند.

منابع

ـ آرنولد، ربکا. (۱۳۸۸) فشن، ترجمه‌ی منظر محمدی، نشر مشکی، تهران.

ـ اسونسن، لارنس. (۱۳۹۷) فلسفه فشن، ترجمه‌ی آیدین رشیدی، نشر مشکی، تهران.

ـ تیلیس، استیو. (۱۳۹۳) زیبایی‌شناسی عروسک، ترجمه‌ی پوپک عظیم‌پور. تهران، نشر قطره.

ـ جانسون، مارک. (۱۳۹۶) زیبایی‌شناسی فهم انسان: *معنای بدن*، ترجمه‌ی جهانشاه میرزابیگی، نشر آگاه، تهران.

ـ رحیمی‌جعفری، مجید. (۱۳۹۸) بررسی روابط بیناجسمی در مجموعه‌ی نمایش‌های مد از توم براون دوفصلنامه‌ی روایت‌شناسی، شماره‌ی۵. صفحه‌ی ۱۲۳-۱۴۵.

ـ علی‌نیا، صدف و سوسن خطایی. (۱۳۹۸) کاربرد مد مفهومی در مسائل اجتماعی، نشریه‌ی مطالعات کاربردی در علوم اجتماعی و جامعه‌شناسی شماره ۶. صفحه‌ی۲۱-۳۶.

ـ قائدی، بهناز و سوسن خطائی. (۱۳۹۷) بررسی ایده دیکانستراکشن در طراحی لباس از دیدگاه جامعه‌شناسی هنر، کنفرانس بین‌المللی روانشناسی و علوم اجتماعی.

ـ لینتن، نوربرت. (۱۳۸۲) هنر مدرن، ترجمه‌ی علی رامین، نشر نی، تهران.

ـ مسعودی، شیوا. (۱۳۹۷) مبانی نظری تئاتر عروسکی، کارنامه‌ی کتاب، تهران.

ـ یورکفسکی، هنری. (۱۳۹۳) عملکرد فرهنگی تئاتر عروسکی. ترجمه‌ی زهره بهروزی‌نیا، انتشارات نمایش، تهران.

- Lee, Young-min;Lee, Young- Hee; Park, Jae-Ok ,The Surrealistic Features of Viktor & Rolf's Design, The Research Journal of the Costume Culture. 2007. Apr, 15(2): 352-367

- http://www.viktor-rolf.com

پی‌نوشت

1- Marc Janson
2- Hugo ball
3- Marcel Duchamp
4- Kawakubo and Yamamoto
5- Victor Horssting
6- Rolf Snoeren
7- Gilbert and george

واکاوی سازوکار تئاتر کاربردی در امر آموزش (مورد مطالعاتی: آموزش زبان به‌روش تی‌پی‌آر)

دلارام فرهناک
غزل اسکندرنژاد (نویسنده مسئول)
حامد اصغرزاده

نوع مقاله: علمی ـ پژوهشی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۴/۰۵
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۳/۰۵

واکاوی سازوکار تئاتر کاربردی در امر آموزش (مورد مطالعاتی: آموزش زبان به‌روش تی‌پی‌آر)

دلارام فرهناک

کارشناس‌ارشد بازیگری، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

غزل اسکندرنژاد

استادیار گروه تئاتر، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

حامد اصغرزاده

دانشجوی دکتری مطالعات تئاتر، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

این مقاله برگرفته از پروژه‌ی کارشناسی‌ارشد سرکار دلارام فرهناک باعنوان «بررسی امکان‌های یک بازیگر به‌عنوان تسهیل‌گر در آموزش زبان انگلیسی به کودکان به روش تی‌پی‌آر»، در رشته‌ی بازیگری و دانشکده سینما تئاتر دانشگاه هنر با راهنمایی غزل اسکندرنژاد است.

چکیده

ضرورت پژوهش حاضر از میان اهمیت آشنا شدن دست‌اندرکاران امور آموزش در ایران با ابزارهای نمایشی و تئاتری برای آموزشی دیرپاتر و غنی‌تر برخاسته است. با اینکه تئاتر آموزشی، به‌عنوان یکی از زیرشاخه‌های تئاتر کاربردی، و نمایش خلاق، سال‌هاست در ایران شناخته شده و بعضاً در مهدکودک‌ها و مدارس ابتدایی مورد استفاده قرار می‌گیرد، هنوز سایر رشته‌ها دلیل و طریقه‌ی استفاده از امکانات تئاتر را در دروس خود نیافته‌اند. پژوهش‌هایی از این دست، از یک‌سو به جای خالی واحدهای آموزشی تئاتر کاربردی در دانشکده‌های تئاتری اشاره می‌کنند و از سوی دیگر فقدان آگاهی سایر علوم از تغییر پارادایم‌های آموزش مقولات مربوط به‌حوزه‌ی خود را در جهان، از شیوه‌ی سنتی کلام‌محور به شیوه‌ی اجرامحور نشان می‌دهند. بنابراین پژوهش حاضر نخست می‌کوشد با مروری متخصر، جایگاه کلی تئاتر کاربردی و به‌ویژه تئاتر آموزشی (پداگوژیک) را در حوزه‌ی آموزش علوم مختلف تبیین کند، تا بتواند درادامه سازوکار بنیادی تئاتر آموزشی را دریابد. بررسی نحوه‌ی کار تئاتر آموزشی به شناخت سازوکار متمایز این گونه‌ی آموزشی از سایر روش‌های آموزش منجر می‌شود؛ سازوکاری که می‌توان دو محور اصلی آن‌را به این صورت خلاصه کرد: ۱ـ حضور و عمل‌کرد یک تسهیل‌گر مسلط به هر دو حوزه‌ی آموزش و نمایش و ۲ـ تاکید بر کنش‌های بدنی و فعال‌کردن نیم‌کره‌ی راست مغز از طریق بازی‌های نمایشی.

پرسش کلیدی مقاله این است که تئاتر آموزشی چگونه می‌تواند به بهبود کیفیّت آموزش زبان خارجی کمک کند؟ به این منظور یک روش آموزش زبان خارجی، موسوم به تی‌پی‌آر، از منظر سازوکار تئاتر آموزشی مورد بررسی قرار گرفته است. بررسی این روش نشان می‌دهد که بانیان آن، اصول پایه‌ای روش آموزش خود را بر مبنای همین دو محور تئاتر آموزشی پایه‌ریزی کرده‌اند. این بررسی نشان می‌دهد در روش تی‌پی‌آر کلاس درس به صحنه‌ی تئاتری بدل می‌شود که مربی آن در مقام یک تسهیل‌گر نمایشی عمل می‌کند و با ترتیب‌دادن بازی‌های نمایشی و هدایت آن‌ها مهارت‌های زبانی مختلف را آموزش می‌دهد. این پژوهش به روش توصیفی-تحلیلی نگاشته شده و جمع‌آوری داده‌ها کتابخانه‌ای است.

واژگان کلیدی: روش تی‌پی‌آر، بازی‌های نمایشی، تئاتر کاربردی، تئاتر آموزشی.

درآمد

بی‌شک تئاتر نیز هم‌چون هر مقوله‌ی فرهنگی دیگری همواره واجد وجهی از سرگرم‌کنندگی بوده و هست، حتی اگر این مقوله‌ی فرهنگیِ خَاص، یعنی تئاتر، در قیاس با مقولاتِ فرهنگیِ دیگر، سرگرمیِ روشن‌فکرانه‌تری بوده باشدَ. با اینکه تئاتر این وجه از خود را درطَول تاریخَ حفظ کرده اما دَر مقاطع و دوران‌های مختلفِ تاریخی در کنار این وجه سرگرم‌کنندگی، وجوهِ دیگری از آن نیز پررنگ شده است. به عبارتِ دیگر بنا به ضرورتِ تاریخی و شرایطِ فرهنگیَ و اجتماعیِ حاکم بر هر جامعه‌ای، در کنارِ کَاربردِ سرگرمی‌سازی، «کاربرد»های دیگَری نیز بر دوش اینَ فعالیتِ فرهنگی نهاده شده استَ. آموزشِ اصولِ «شهروندی» در تئاتر آتنِ باستان، آموزشِ مبانیِ اَخلاقیِ «الهیاتِ مسیحیّتِ رسمی» دَر تئاترِ سده‌های میانه، تئاترِ سیَاسی در روزگار *ملکهَ الیزابت*، تئاتر مارکسیستیَ و انقلابی در زمانهَی جمهوری وایمار، وَ احیای بُعد آیینی تئاتر و تمرکز بر انسان‌شناسی و مقوله‌ی بینافرهنگی در تئاترِ نیمه‌ی دوم سده‌ی بیستم تنها بخشی از این پررنگ شدنِ وجه کاربردی تئاتر در برهه‌های مخَتلفِ تاریخیَ‌اند. هرِ کدام از این وجوهِ کاربردی را می‌توانَ اَشکالِ عامی از کاربرد تئاتر دانست. امَا در مقابلِ این اَشکالِ عام، باید از شَکلِ خاصی از تئاترِ کاربردیَ نیز سخن گفت که به واقع در آن، امر تئاتری ماهیتیَ ثانوی بازی می‌کَند؛ به بیان دیگر می‌توان به شکلی از فعالیتِ فرهنگی اشاره کرد که در آن از شگردها و تکنیک‌های ویژه‌ی تئاتر استفاده می‌شود؛ چیزی که به «تئاترِ کاربردی[1]» شناخته می‌شود و می‌توان آن را با عبارتِ دقیق‌ترِ «کاربردِ تئاتر» تبیین کرد. پیش از شَرح روش تی‌پی‌آر توضیحات مختصری درباره‌ی تئاتر کاربَردی و حوزه‌های مرتبط با آن از نظر می‌گذرد.

روش‌ها و زیرشاخه‌های تئاتر کاربردی

نیکولسن فهرستی از فعالیت‌های نمایشی به دست داده که آن‌ها را گونه‌های مختلفِ تئاتر کاربردی می‌داند. او این دسته از فعالیت‌ها را به شکلِ زیر طبقه‌بندی کرده است:

«واژه‌ی مرکب درام/تئاتر کاربردی تجاربِ گوناگونی نظیر آموزش با نمایش[2]، تئاتر در حوزه‌ی آموزش[3]، تئاتر در حوزه‌ی آموزشِ سلامت، تئاتر برای توسعه، تئاتر در زندان‌ها، تئاتر اجتماعات[4]، تئاتر میراث[5] و تئاتر یادبود[6] را شامل می‌شود» (نیکولسن، ۱۳۸۹: ۱۸).

پرندرگست نیز با تفاوت اندکی نسبت به دیدگاه *نیکولسن* و با افزودنِ یک مورد به فهرست او، روش‌های نُه‌گانه‌ی تئاتر کاربردی را بدین صورت برمی‌شمارد: (پرندرگست و ساکستُن، ۱۳۹۴: ۳۴)

- تئاتر آموزشی (یا تئاتر در حوزه‌ی آموزش)
- تئاتر مردمی
- تئاتر شورایی
- تئاتر برای آموزش بهداشت (یا سلامت)
- تئاتر برای توسعه
- تئاتر زندان (یا تئاتر در زندان‌ها)
- تئاتر اجتماع بنیاد (یا تئاتر اجتماعات)
- تئاتر موزه (یا تئاتر میراث)
- تئاتر خاطره (یا تئاتر یادبود)

از عناوین شاخه‌های تئاتر کاربردی آشکارا مشخص است که این گونه‌ی کلانِ تئاتری

تجربه‌ای میان‌رشته‌ای محسوب می‌شود. به این معنا که فعالان این حوزه در عین حال که باید در یکی از شاخه‌های مختلفِ فلسفه و علوم اجتماعی به‌ویژه مطالعات فرهنگی، جغرافیای فرهنگی، آموزش، روان‌شناسیِ، جامعه‌شناسی و انسان‌شناسی به پژوهش بپردازند، بایستی در حوزه‌ی مطالعات درام، تئاتر و اجرا نیز مسلط و کارآزموده باشند.

نیکولسن سه جنبش تئاتری مرتبط به هم را بانیِ تاسیس و قوام یافتنِ تئاتر کاربردیِ نیمه‌ی دوم سده‌ی بیستم می‌داند: تئاترِ سیاسیِ چپ‌گرا[۷]، درام و تئاتر در عرصه‌ی آموزش، و تئاتر اجتَماعات (نیکولسن، ۱۳۸۹: ۲۷). به زَعم او هر سه تای این سنت‌های نمایشی اهدافی را پی‌می‌گرفتند که صرفاً هنری نبود، بلکه آموزَشی، اجتماعی و سیاسی نیز بودند. آنچه که بعدها روش‌های نُه‌گانه‌ی تئاتر کاربردی را شکل دادند و در زیرشاخه‌های آن قرار گرفتند ریشه در این سه جنبش تئاتری داشتند.

تئاتر آموزشی یا تعلیمی ـ تربیتی

این شاخه از تئاتر کاربردی قدمت چندانی ندارد و همانند دیگر انواع تئاترِ کاربردی در سده‌ی بیستم پیشنهاد شده است. با اینکه می‌توان نخستین آزمون‌ها و تجربه‌هایَ آموزش به کودکان و نوجوانان را که در آن‌ها بی‌واسطه یا باواسطه از جهان تئاتر استفاده می‌شده در نیمه‌ی اول سده‌ی بیستم سراغ گرفت (سرسنگی و امینی، ۱۳۸۸: ۸۰)، اما فعالیت جدی و رسمی برای بهره‌گیری از نمایش برای آموزش از حدود دهه‌ی ۶۰ و در اروپا و آمریکا آغاز شد و با توجه به رویکردِ مراکز رسمی آموزش و پرورش از یک‌سو و نهادهای پژوهشی از سوی دیگر، این مقوله به صورت تصاعدی گسترش پیدا کرد (امینی، ۱۳۹۰: ۱۲۳). از نظر *تونی جکسون* تئاتر تعلیمی و تربیتی به‌عنوان یک جنبش قابل تعریف، در اواسط دهه‌ی ۱۹۸۰ در بریتانیا و در پاسخ مستقیم به نیازی که در مدارس و مراکز آموزشی به تئاتر احساس می‌شد، آغاز شد (فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۶). از نظر او هدف تئاتر تعلیمی–تربیتی، «ایجاد تجربه‌ایِ جذاب، شوق‌انگیز و موثر برای کودکان و نوجوانان، پیرامون موضوعی مشخص (عموماً آموزشی و تربیتی) در داخل و یا خارج از محیط مدرسه است. موضوعاتی همچون محیط زیست، نژادپرستی، تاریخ محلی و منطقه‌ای، یادگیری زبان، علوم و بهداشت (سلامت) بیش از هر چیز در قالب نمایشیَ مورد استفاده قرار گرفته است» (فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۶)

سیستم تسهیل‌گر یا جوکر[۸]

غالباً در تئاترِ کاربردی عنوان‌هایی مانند هنرمندِ معلم، هدایت‌گر، یاریگرِ خلق اثر، معاون هنری، جوکر (اَصطلاح *آگوستو بوال*) و مانند آنَ در مورد کسانی که درَ زمینه‌ی «تئاتر با اجتماعات» فعالیت می‌کنند به‌کار می‌رود. اما به نظر می‌رسد که عنوان «تسهیل‌گر» متداول‌ترین و بنا به معنی لغوی و اصلی آن ـ یعنی آسان‌ساز ـ مناسب‌ترین این عنوان‌ها باشد. تسهیل‌گرِ تئاترِ کاربردی فردَی چندرشته‌ایَ است که باید از تئاتر و کارکردِ آن آگاه باشد، و درعین حال دَرکیَ از یاد دادن و یادگیری و به طور کلی آموزش نیز داشته باشد. *سالیوان* در تعیین مهارت‌های جوکر در یک تئاتر مجادله‌ای، شگردهایی را برمی‌شمارد که هر تسهیل‌گرِ کارآمدی به آن‌ها نیاز دارد تا به‌عنوان «هدایت‌گرِ انرژی‌ها، نیت‌ها و میل‌های آزادشده» عملَ کند (پرندرگست و ساکستُن، ۱۳۹۴: ۲۳). تسهیلَ‌گر باید با تسلطی که بر این شگردها دارد آن‌ها را طی فرایندِ ابداع و تمرین، و نیز در فرصت‌های مناسب، هنگام اجرا به کار گیرد.

پرندرگست در تعریف و تبیین جایگاه جوکر می‌نویسد: «جوکر... باید نیازهای تماشاگران

را درک و مرتفع کند و ظرف امنی برای خود-بیانگری فرد ایجاد کند. [...] یک تسهیل‌گرِ کارآمد باید مهارتِ درام‌پرداز، کارگردان، بازیگر بداهه‌سازَ، نمایشِ درمانگر، فیلسوفِ سیاسی، مربی سخنوری، مجری بحث تلویزیونی و کمدین سرپایی را با هَم ترکیب کند» (پرندرگست و ساکستُن، ۱۳۹۴: ۲۳).

با توجه به آن‌چه گفته شد متوجه می‌شویم که تسهیل‌گری تئاتر کاربردی اساساً مبتنی بر نمایش و تئاتر و نیز راهبردها و فنون آموزشی است. باید گفت تسهیل‌گر می‌داند کاری را چگونه انجام دهد، می‌داند چرا آن کار مناسب است، چه وقت باید انجامش داد و چگونه به مؤثرترین شکلِ ممکن انجام می‌شود. اینکه موقعیت‌ها و بازی‌های نمایشی به کدام سمت‌وسو متمایل می‌شوندَ و قصه چطور شاخ‌وبرگ می‌یابد و پیش می‌رود، به میزان زیادی به تسهیل‌گر و عملِ تسهیل‌گیریِ او وابسته است.

نمایش خلاق

چرا اشاره‌ای به کلیاتِ نمایشِ خلاق برای پژوهشِ حاضر ضروری است؟ دلیلِ آن را از یک طرف باید در بینارشته‌ای بودنَ این شکل از نمایشَ، یعنی ترکیب دو وجه تئاتر وَ آموزش، و به عبارتِ دیگر، کاربردی بودن این گونه‌ی نمایشی دانست. درواقع «نمایش خلاق ترکیبی از تئاتر و تعلیم‌وتربیت است» (آقاعباسی، ۱۳۹۳: ۲۸) و از طرف دیگر، تاکیدِ نمایش خلاق بر بازی‌های نمایشی و استفاده‌ی آن از انواع بازی‌ها برای امرِ آموزش به کودکانَ، رجوع به نمایش خلاق را ضروری شناخت سازوکار تئاترِ آموزشی می‌کندَ.

«نمایش خلاقَ یک روندِ عملی و گروهی کار با کودک است که در آن مربی با تشخیص توانایی‌ها و نیازهای کودکانَ، با کمک خودَشان، مفهومی را در قالب نمایش به صورت غیرمستقیم آموزش می‌دهد. [نمایش خلاق] یک تمرینِ برنامه‌ریزی شده است برای یادگیری کودک» (محمودی، ۱۳۹۰: ۱۹). امروزه و از منظری کلّی، به نوعی از نمایشِ فرایندمحور که به سود دست‌اندرکارانِ کار تمام می‌شود و ربطی به اجرا برای تماشاگرانَ ندارد، اصطلاحاً نمایش خلاق می‌گویندَ.

آقاعباسی نمایش خلاق را ابزاری می‌داند که پنج کارِ عمده را محقق می‌کند. به عبارتِ دیگر نمایش خلاق فضایی را مهیا می‌کند که لازمه‌ی تحققِ این پنج کارکردِ آموزشی است. به زعمِ او نمایش خلاق:

ـ همکاری می‌طلبد.

ـ افراد را وامی‌دارد که تجربه‌های خود را در یادگیری نوین به کار گیرند.

ـ آدم‌ها را وامی‌دارد که در آنِ واحد در دو دنیا زندگی کنند، بدون اینکه آن‌ها را به هم‌بیامیزند.

ـ آدم‌ها را به درک مشترک می‌رساند.

ـ باعث دقت در ارتباط می‌شود (آقاعباسی، ۱۳۹۳: ۳۱).

نمایش خلاق برای موفقیت‌آمیز بودنِ فرایندِ آموزشیِ خود نیازمندِ تحققِ این اهدافِ پنج‌گانه است. نمایشِ خلاق بسترِ لازم را برای تحققِ این امر با ترتیب‌دادنِ بازی‌هایی نمایشی فراهم می‌کند؛ بازی‌هایی که در روندِ به اجرا درآمدن، هم به یک مربیِ ـ معلم، با کارکردِ تسهیل‌گر، نیاز دارند، و هم به مشارکت‌کنندگانی که هم‌زمان با بازی کردن در نقش‌های گوناگون و متنوع، خود، تماشاگرِ فعالیت‌های خود و دیگر هم‌بازی‌هایشان هستند، یا به عبارتی به تماشا ـ بازیگر (امینی، ۱۳۹۰: ۱۱۸).

بازی‌های نمایشی و ویژگی بنیادی آن‌ها

همان‌طور که *آقاعباسی* و دیگران اشاره کرده‌اند بازی بخشی از زندگی و اتفاقاً بخش ضروری آن است. «همه‌ی توانایی‌های همه‌ی موجودات برای شکوفایی نیازمند بازی است» (آقاعباسی، ۱۳۹۳: ۲۰۳). «[کودک] به وسیله‌ی بازی نسبت به هر چیز جدید کسب آگاهی و تجربه می‌نماید. او به این وسیله خود را سرگرم و از این سرگرمی به دلیل کسب اطلاعات جدید لذت می‌برد. پس می‌توان همه‌ی آن چیزهایی که قصد آموختنش را به کودک داریم در قالب بازی و سرگرمی (که برای او نیز لذت‌بخش است) به او آموزش داد» (محمودی، ۱۳۹۰: ۹۷).

به‌دلیل همین بُعد تعلیمی ـ تربیتی بازی‌ها، نمایش خلاق سازوکار اجرایی و عملی خود را بر پایه‌ی بازی‌ها بنا می‌کند. به‌عبارت دیگر بدنه‌ی اصلی نمایش خلاق را بازی‌ها تشکیل می‌دهند. اما در این‌جا باید به این نکته نیز اشاره کرد که بازی‌های حاضر در نمایش خلاق از نوع بازی‌های نمایشی هستند. بازی‌های نمایشی ویژگی‌های منحصربه‌فردی دارند که آن‌ها را از سایر گونه‌های بازی متمایز می‌کنند. با توجه به کتاب *آقاعباسی* (۱۳۹۳) این ویژگی‌ها را می‌توان به صورت زیر خلاصه کرد:

ـ تخیل
ـ آزادی
ـ باور
ـ وانمود

براساس همین ویژگی‌هاست که بچه‌ها موقعیت‌هایی را تخیل می‌کنند، بعد به نقش پدر، مادر، دکتر، پرستار، فروشنده، راننده، پلیس، و امثال آن‌ها درآمده و وانمود می‌کنند که پدر، مادر یا پلیس‌اند، موقعیت مخیّل و نقش خود را باور می‌کنند و در ادامه قصه‌هایی را بداهه می‌سازند.

اما ویژگی بنیادی بازی‌هایی از این‌دست به عمل‌کرد متفاوت آن‌ها بر روی نیم‌کره‌های مغز مربوط می‌شود. بازی‌های نمایشی درکنار درگیر کردن نیم‌کره‌ی چپ مغز، به علت تحرک بدنی‌شان نیم‌کره‌ی راست مغز را نیز به فعالیت وامی‌دارند. بازی‌های نمایشی و «اجرای نمایش، کودکان را تشویق می‌کند که در فرآیند یادگیری از هر دو نیم‌کره‌ی مغز به طور فعال استفاده نمایند. این موضوع فقط در مورد بچه‌هایی که ترجیح می‌دهند از طریق کل‌نگری، تصویرسازی و بعدنگری یاد بگیرند، صدق نمی‌کند، بلکه باید بچه‌هایی را که به یادگیری منطقی و کلامی معتقدند نیز به رقابت دعوت کرد تا تجسم کردن و ترکیب کردن را فرا بگیرند. چرا فقط از یک نیم‌کره‌ی مغز بچه‌ها استفاده می‌کنیم در حالی که می‌توانیم با شرکت دادن آن‌ها در فعالیت‌های گروهی، محدوده‌ی عمل‌کرد آن‌ها را گسترش دهیم» (هینیگ و استیل‌ول، ۱۳۸۱: ۱۵).

به توجه به آن‌چه گفته شد می‌توان نتیجه گرفت که سازوکار تئاتر آموزشی بر دو محور اصلی استوار است: محور نخست حضور تسهیل‌گری است که چونان یک راهنما و هدایت‌گر فرایند اجرا را پیش می‌برد، و محور دوم، بازی‌هایی نمایشی است که با ایجاد موقعیت‌های لازم دانش‌آموزان را به فعالیت بدنی سوق می‌دهد؛ فعالیتی که با فعال‌کردن نیم‌کره‌ی راست مغز، آموزش نکات و مهارت‌ها را ماندگارتر و پایاتر می‌کنند. اکنون می‌توان به عنوان یک بررسی موردی به روشی در آموزش زبان خارجی پرداخت که با نام روش تی‌پی‌آر شناخته می‌شود. و نشان داد که چطور این روش، سازوکار آموزشی خود را بر پایه‌ی آن دو محور تئاتر آموزشی بنا کرده است.

روش آموزش «واکنش فیزیکی تامّ» یا تی‌پی‌آر[9]

برای آموزش زبان‌های خارجی هم‌مانند آموزش هر مهارت و دانش دیگری، در طی سال‌ها روش‌های متعددی پیشنهاد شده است. برخی از شناخته‌شده‌ترین و رایج‌ترین روش‌های آموزش زبان انگلیسی عبارتند از: ۱ـ روش گرامر–ترجمه[10]، ۲ـ روش مستقیم[11]، ۳ـ روش طبیعی[12]، و ۴ـ روش ادراکی[13] (مک‌کارتی، ۱۹۹۰). در کنار دو روش «برنامه‌ی خودآموزی[14] وینیتز و رید»[15] و «فراگیری لغوی»، یکی دیگر از زیرشاخه‌های آموزش ادراکی، روشی است که با عنوان واکنش فیزیکی تامّ (تی‌پی‌آر) شناخته می‌شود. این روش را جیمز *آشر*[16] استاد روان‌شناسی دانشگاه سن خوزه‌ی آمریکا متحول کرد تا به فراگیری زبان‌های خارجی کمک کند. هدف بنیادی این روش جلب‌توجه فراگیرنده‌ها است تا تشویق شوند که با راهنمایی‌های معلم‌شان به زبان هدف[17] گوش کنند و به آن واکنش نشان دهند. به عبارت دیگر، واکنش فیزیکی تام روشی است در فراگیری زبان که مبنای آن هماهنگی صحبت‌کردن و عمل است، و از این‌رو زبان را با فعالیت فیزیکی یاد می‌دهد. دانش‌آموزان در کلاس درس واکنش فیزیکی تامّ به فرامینی پاسخ می‌دهند که تحرّک فیزیکی لازم دارند.

آشر واکنش فیزیکی تامّ را بر این فرض بنیان گذاشت که وقتی زبان دوم یا زبان خارجی فراگیری می‌شود، آن زبان از طریق روندی که مشابه رشد زبان اول است، به ذهن سپرده می‌شود؛ و این نکته که روند مذکور به مدت زمان طولانی شنیدن و رشد قوه‌ی ادراک، پیش از نتیجه‌ی نهایی بستگی دارد.

این روند وقتی قابل رؤیت است که ببینیم چطور کودکان زبان اول‌شان را به ذهن می‌سپارند. *آشر* توجه ما را به این نکته معطوف می‌کند که ببینیم بچه‌ها چطور جنبه‌های فیزیکی و لفظی را با هم ترکیب می‌کنند. بدین معنا که کودک به شکل فیزیکی به سخن پدر و مادرش پاسخ می‌دهد و عکس‌العمل‌های جسمانی و بدنی او با سخنان پدر یا مادر شدت پیدا می‌کند. کودک برای ماه‌ها زبان را بدون آنکه قادر به تکلم باشد، جذب می‌کند. معلم با روش واکنش فیزیکی تامّ سعی می‌کند این پروسه را در کلاس تقلید کند (ایلوانا، ۲۰۱۰: ۲۴–۲۵).

تاریخچه‌ی کوتاه روش تی‌پی‌آر

آزمایش‌های *آشر* به او نشان می‌داد که اگر بدن درگیر یادگیری زبان شود علاوه بر اینکه یادگیری یک زبان کاری سهل‌تر خواهد بود، می‌توان زبان‌های دیگر را نیز حتی به صورت هم‌زمان و بدون مشقت فرا گرفت.

در طی روندهای آزمایشگاهی، *آشر* و گروهش به این نتیجه رسیدند که ارتباط زبان ـ بدن علاوه بر آموزش زبان اول، برای آموزش زبان دوم به کودکان و بزرگسالانی که قصد یادگیری زبان دیگری را دارند نیز کارگشاست. وقتی معلم با مهارت خاص بدنی از زبان هدف استفاده کند، درک آن مطلب به صورت شفاف و روشن برای زبان‌آموز در همان مواجهه‌ی اول اتفاق می‌افتد و از آن‌جایی که این درک بدون ایجاد استرس بوده برای هفته‌ها، ماه‌ها و حتی سال‌ها در ذهن فراگیران باقی می‌ماند. *آشر* و همکارانش به این دریافت رسیدند که یک قاعده‌ی کلی برای یادگیری هر زبان و در هر سنی وجود دارد: آموزش بدنی زبان (آشر، ۲۰۱۲: ۲–۱۹).

علاوه بر شخص *آشر*، افراد زیادی روی ابعاد مختلف روش تی‌پی‌آر، در طول سال‌ها پژوهش کرده‌اند. یک دانشجوی چینی به نام تینگ‌تینگ شی براساس نتایج به دست آمده از دو ماه پژوهش، مزیت‌های استفاده از روش تی‌پی‌آر را به صورت زیر خلاصه کرد:

ـ این روش علاقه و شور و اشتیاق دانش‌آموزان را نسبت به یادگیری افزایش می‌دهد.
ـ فشار آموزش را کاهش می‌دهد.
ـ به هماهنگی زبان و بدن برای گسترش عمل‌کرد مغز کمک‌کننده است.
ـ به زبان‌آموزان کمک می‌کند که مهارت شنیدن و صحبت کردن‌شان را افزایش دهند.
ـ خاطره‌انگیز است و باعث می‌شود که افراد عبارات و جملات را بهتر به حافظه بسپارند.
ـ ساده و مفرح است و روحیه را تقویت می‌کند.
ـ برای دانش‌آموزانی که نیاز دارند در کلاس فعال باشند مناسب است.
ـ برای هر دو گروه سنّی کودکان و بزرگسالان مناسب است.
ـ می‌تواند یک فضای آموزشی سالم و قابل اعتماد ایجاد کند (شی، ۲۰۱۷).

کارکرد نیم‌کره‌های مغز در روش تی‌پی‌آر

طبق مطالعات *راجر اسپری*[۱۸]، برنده‌ی جایزه‌ی نوبل پزشکی، نیم‌کره‌ی راست و چپ مغز به صورت مجزا اطلاعات را پردازش می‌کنند. نیم‌کره‌ی چپ مغز از طریق زبان و صحبت کردن، فعال می‌شود و ارتباط برقرار می‌کند، در حالی که نیمکره‌ی راست از طریق رفتارهای فیزیکی مانند اشاره کردن، لمس کردن، نقاشی کردن، طراحی کردن، آواز خواندن، پانتومیم و.. ارتباط می‌گیرد (آشر، ۲۰۱۲: ۳-۲۰).

آشر و هم‌کارانش از طریق تقلید و مشابه‌سازی رفتاری که والدین با کودکان دارند به یک نکته‌ی مهم دست یافتند: نقطه‌ی آغاز مطلوب برای یادگیری زبان این است که از طریق نیم‌کره‌ی راست وارد پروسه‌ی یادگیری شد. استراتژیی که *آشر* آن را تی‌پی‌آر نامید این بود که تعداد اندکی زبان‌آموز را در دو طرف معلم بنشاند و از آن‌ها درخواست کند زمانی که معلم چیزی به زبان هدف می‌گوید آن را با دقت بشنوند و همان کاری را انجام دهند که مربی‌شان انجام می‌دهد. برای مثال هنگامی که مربی می‌گوید stand up[۱۹] و خودش از روی صندلی بلند می‌شود، دانش‌آموزان نیز با او بلند شوند. پس از دستورات تک کلمه‌ای مانند: بنشین، بلند شو، قدم بزن، لمس کن و... دستورات پیچیده‌تری داده می‌شود مانند بلند شو و به در اشاره کن، به سمت در قدم بزن و در را لمس کن، و... . قواعد دستور زبان هم بعدها در جملات پیچیده‌تر تفهیم می‌شود. مثلاً در جمله‌ی «وقتی دلارام به سمت مینا قدم می‌زند و روی شانه‌اش می‌زند، سارا دارد تصویر معلم را روی تخته نقاشی می‌کند.» نکته‌ای که باید مدنظر قرار گیرد آن است که این روند به‌تمامی بر انجام حرکت‌های بدنی بنا شده و فعالیت‌ها چونان بازی‌هایی فیزیکی به اجرا درمی‌آیند.

با آموزش زبان از طریق نیم‌کره‌ی راست هر فرد می‌تواند به سرعت زبان را رمزگشایی کند. وقتی این روش بسط پیدا می‌کند رفته‌رفته زبان‌آموزان آماده‌ی صحبت کردن می‌شوند. این امر ناخودآگاه اتفاق می‌افتد و در ابتدا بی‌نقص نیست و رفته‌رفته با عطف توجه به صحبت‌کردن یک فردِ مسلط به آن زبان (یعنی معلم) اصلاح می‌شود. این روش در مقابل روش آموزش از طریق نیمکره‌ی چپ، کندتر پیش می‌رود، اما ماندگارتر است (آشر، ۲۰۱۲: ۲-۲۵).

روش تی‌پی‌آر در آموزش زبانِ خارجی با همان سازوکاری برحافظه‌ی بلندمدت تاثیر می‌گذارد که آموزه‌های اسکیت و دوچرخه‌سواری و رانندگی در حافظه‌ی انسان می‌ماند، آن‌چنان که حتی اگر فراگیرنده سال‌ها با این فعالیت‌ها فاصله گرفته باشد باز با اندکی تمرین مهارتش را به دست می‌آورد. چرا که در این روش از بدن و سیستم حرکتیِ جسمانی استفاده می‌شود، امری که با فعالیتِ نیم‌کره‌ی راستِ مغز هم‌بسته است.

راهکارهای عملی برای فعال کردنِ نیم‌کره‌ی راست در روش تی‌پی‌آر

در روشِ تی‌پی‌آر فرض بر آن است که زبان‌آموزان نمی‌توانند فقط از طریق نشستن و تماشا کردنِ افرادی که اعمالِ فیزیکی انجام می‌دهند به تسلط بر زبان دست یابند. زیرا در این حالت احتمال غلبه‌ی نیم‌کره‌ی چپ وجود دارد. *آشر* در کتاب یادگیری از طریق عمل، راهکارهایی را برای سوییچ کردن مغز از نیم‌کره‌ی چپ به راست بیان می‌کند که به اختصار عبارتند از:

الف ـ حرکات بدنی

ب ـ استعاره

ج ـ حذف تمام واکنش‌های نقادانه نسبت به دانش‌آموزان

آشر این نکته را نیز گوشزد می‌کند که تنها مخاطره‌ای که در استفاده از نیم‌کره‌ی راست برای آموزش وجود دارد آن است که نیم‌کره‌ی چپ به این روند حسادت می‌کند. بنابراین نیم‌کره‌ی چپ ممکن است در روند آموزش سنگ‌اندازی کند و با گفت‌وگوهای ذهنی و درونی‌ای هم‌چون «این خیلی آسان است»، «من هیچی یاد نمی‌گیرم»، «من همه چیز را می‌فهمم اما نمی‌توانم صحبت کنم» و... زبان‌آموزان را تا مرز ناامیدی پیش ببرد. (آشر، ۲۰۱۲: ۳-۴و۶)

به این ترتیب *آشر* سه ایده‌ی کلی برای آموزش زبانِ خارجی را به این صورت خلاصه کرده است:

ـ فهمیدن زبان باید پیش از صحبت کردن اتفاق بیافتد.

ـ فهمیدن باید از طریق حرکت بدنِ زبان‌آموز اتفاق بیافتد.

ـ زبان‌آموزان را نباید وادار به صحبت‌کردن کرد. زمانی که زبان‌آموز، زبانِ هدف را از طریق فهمیدن چیزی که می‌شنود، به ذهن می‌سپارد، شرایطی برای آمادگی صحبت کردن به وجود می‌آید و فرد ناخودآگاه شروع به تولید آواها می‌کند (آشر، ۲۰۱۲: ۲-۲و۴) .

گارسیا در توضیح روندِ چنین آموزشی می‌نویسد: «در سطح متوسط، پس از سی الی چهل ساعت تمرین تی‌پی‌آر، دانش‌آموزان برای خلق موقعیت‌های خلاقانه، تقلیدی و هجوآمیز آماده‌اند. این موقعیت‌ها می‌توانند توسط مربی و یا زبان‌آموزان ابداع شوند. نکته‌ی مهم این است که از دایره‌ی واژگان و ساختارهایی که درونی شده‌اند در زمینه‌های متفاوتی استفاده شود» (گارسیا، ۲۰۰۷: ۱-۲۲). در این مرحله، زبان‌آموزان آماده‌اند که به صورت گروهی با کلمات داده شده موقعیتِ نمایشی و داستانی کوتاه بسازند و آن را اجرا کنند. با اینکه ممکن است نمایش‌های اولیه بسیار ساده و ابتدایی باشند، مثلاً جابجایی وسایل کلاس و گم شدن چیزی و افرادی که دنبال آن می‌گردند، اما رفته‌رفته با افزایش مهارت زبان‌آموزان این داستان‌ها نیز طولانی‌تر و بازی‌ها جذاب‌تر می‌شوند (آشر، ۲۰۱۲: ۳-۴۷).

این‌جا مقطعی است که می‌توان فصل مشترک نمایش خلاق و روش تی‌پی‌آر را به وضوح در آن تشخیص داد. آشکار است که روشِ تی‌پی‌آر از مرحله‌ای به بعد برای آموزشِ مهارت‌های مختلف زبانی رو به بازی‌های نمایشی می‌آورد.

گارسیا در مورد این قبیل بازی‌ها می‌نویسد: «بازی‌های زیادی وجود دارند که می‌توانند در کلاس انجام شوند. به نظر من بازی‌ای تاثیرگذار است که اثرات آموزشی داشته باشد. من با بازی‌هایی موافقم که شما بتوانید هم‌زمان هم سرگرم شوید و هم دانش‌آموزان بتوانند برخی جنبه‌های زبان را یاد بگیرند.» (گارسیا، ۲۰۰۷: ۱-۶) *گارسیا* در توضیح خود، در عبارتِ «بازی‌ای با اثرات آموزشی»، دقیقاً از واژه‌ی پداگوژی (آموزشی) استفاده می‌کند تا بر وجهِ کاربردی و هدفمند این قبیل بازی‌ها تاکید کرده باشد.

از این حیث روش آموزشی تی‌پی‌آر با بسیاری از هنرها گره می‌خورد، اما عمیق‌ترین پیوند آن را باید در پیوندِ آن با تئاتر و بالاخص بازی‌های نمایشی جست‌وجو کرد. شین در همین مورد نوشته است: «پانتومیم، موسیقی و نقش بازی کردن می‌توانند خاطره‌ی ماندگاری برای زبان‌آموزان به جای بگذارند. یک نمونه‌ی آن آهنگ معروفی است که در آن به سر، شانه، زانوها و انگشت‌ها[۲۰] اشاره می‌شود. آهنگی که دانش‌آموزان با شنیدنِ آن به اندام‌های مختلف بدن‌شان دست می‌زنند. این حرکت باعث می‌شود که بدن آن‌ها کشَ بیاید و دانش‌آموزان به طور فیزیکی با بدن‌شان درگیر شوند. هر حرکت و عملی می‌تواند قبل از داستان و شعر معرفی شود و در طول شنیدن آن، انجام شود» (شین، ۲۰۱۴: ۲۲۱).

به همین ترتیب با نقش بازی کردن علاوه بر تحریک نیم‌کره‌ی راستِ مغز و تاثیر بهتر در حافظه، به علت ساخته‌شدن و ایجاد لحظات شاد و سرگرم‌کننده، فرایندَ آموزش برای افراد روندی فرسایشی و خسته‌کننده به خود نمی‌گیرد. و باز از آن‌جا که در ایفای یک نقش، هر فرد، کسی غیر از خودش است، او راحت‌تر می‌تواند بیانگری داشته باشد. در این حالت ترس از اشتباه به میزان زیادی زایل می‌شود، چرا که اگر اشتباهی هم رخ دهد، او نبوده که مرتکب آن اشتباه شده، بلکه اشتباه از نقش او سر زده است.

مربیِ تسهیل‌گر در روش تی‌پی‌آر

مَربی‌ها در کلاس تی‌پی‌آر به طور هم‌زمان مربی، کارگردان و بازیگر هستند. بنابراین آن‌ها نه تنها مسئول تدریس و فراهم کردن ابزارهای لازمه‌ی تدریس برای جلسات تی‌پی‌آر هستند بلکه باید عکس‌العمل‌ها و ارتباطات درون کلاس را نیز سازماندهی کنند (ریچاردز و راجرز، ۲۰۰۱: ۷۷).

در پاسخ به دستورالعمل‌ها، دانش‌آموزان باید کمترین خطا را داشته باشند و اگر این خطاها بیش از حد شود نشان می‌دهد که مربی‌کار خودش را به درستی انجام نداده است. مربی باید مراقب باشد که دستورهایش برای دانش‌آموزان قابل حدس نباشند. مثلاً نباید روند به این شکل پیش برود که اگر معلم می‌گوید «ماری بیدار شو»، او بیدار شود و اما قبل از آن‌که معلم فرمان بعدی را بدهد از جایش برخیزد و قدم بزند؛ در حالی که فرمان بعدی معلم قرار بوده این باشد که «ماری، باب را که در صندلی کناری‌اش نشسته است لمس کند». این اتفاق به آن دلیل روی می‌دهد که در دفعات قبلی هر زمان معلم فرمان بیدار شدن می‌داده است در دستورالعملِ بعدی از آن‌ها می‌خواسته که از صندلی‌شان بلند شوند. به همین دلیل است که معلم در چَرخه‌ی قابل حدس زدن می‌افتد و باعث می‌شود که دانش‌آموزان به صورت ناخوداگاه و بدون گوش کردن به او کاری را که فکر می‌کنند قرار است گفته شود انجام دهند (گارسیا، ۲۰۰۷: ۱–۱۴,۱۵).

مربیِ آموزشِ تی‌پی‌آر برای طراحیِ بازیِ متناسب با مهارتی که درصدد آموزش آن است می‌تواندَ دست بهَ انتخاب بازی‌هایی از دَسته‌بندی‌های بازی‌های نمایشی بزند. تسهیل‌گر حاضر در آموزش تی‌پی‌آر برای آموزش مهارت‌ها و بخش‌های مختلفِ زبان خارجی، از قبیلَ لغات، دستورزبانَ، مکالمه، و ... دست بَه انتخاب بازی‌های نمایشی و بَه اجراَ درآوردنِ آن‌ها به همراه زبان‌آموزانِ کلاسش می‌زند. او در مقام یک تسهیل‌گر از این امکان نیز برخَوردار است که دست به ترکیب چندینِ بازی بزند و هَمین‌طور بازی‌هایی را ابداع کند. به‌واقع شکلِ حضورِ مربی در کلاس تی‌پی‌آر مشابه عملکردِ تسهیل‌گرِ تئاترِ آموزشی است: او همان راهنمایَ اجرایی است کَه بازیِ نمایشی را برای رسیدن به هَدفِ آموزشیِ مدنظرش هدایت می‌کند.

بنابراین مربی در فرایند آموزش تی‌پی‌آر هم وظیفه‌ی آموزش و آماده کردن منابع تدریس را دارد و هم بازیگردان/ بازیگری اَست که به مثابه تسهیل‌گر عمل می‌کند. او در مقام تسهیل‌گر به دانش‌آموزان برای فهم بهترِ کاری که باید انجام شود کمک می‌کند. از طرف دیگر او کارگردانِ کلاسش نیز هَست وَ باید هم‌چون یک ناظر توجه‌اش را لحظه‌به‌لحظه معطوفِ زبان‌آموز–بازیگرها کند که آیا هر کدام در صحنه (کلاس) کارشان را به درستی انجام می‌دهندَ یا نه. مربی‌هایی که با انواع و اقسام بازی‌های موجود در نمایش خلاق آشنا باشند امکان‌های وسیع‌تری برای طراحی بازی‌ها و روایت‌های کوتاه داستانی در اختیار خواهند داشت. به همین ترتیب آشنا بودن با امکانات نمایش خلاق، به تسلط مربی در جایگاه تسهیل‌گر یا جوکر در این بازی‌ها می‌انجامد؛ بازی‌هایی که مشخصاً برای آموزشِ زبان از طریق درگیرشدنِ فیزیکی زبان‌آموزان توسط مربی طراحی و هدایت می‌شوند.

سه جدولی که در ادامه می‌آیند خلاصه‌سازیِ تجاربی است که توسط پژوهش‌گر در کلاسِ آموزش زبان با روش تی‌پی‌آر به دست آمدَه‌اند. فهرستِ بازی‌های نمایشیِ حاضر در این جَداول راَ می‌توان هم‌چَون پیشنهادهایی دانست که به‌شکلِ عملی توسط پژوهَش‌گر برای آموزشِ سه مقوله‌ی قواعدِ دستورزبان، لغات، و قصه‌گویی بهَ کار بسته شده‌اند. از آن‌جایی که گروَه هدف در این پژوهش کودکانِ پیش از دبستان بوده است، پژوهش‌گر بر مهارت صحبت‌کردن تاکید مضاعفی داشته و بیَشتر به آموزش لغات و قواعدِ دستور زبان پرداخته است. سایر پژوهش‌گران می‌توانند به ترکیب این شیوه‌ها برای آموزشِ سایر مهارت‌های خواندن و نوشتن و هم‌چنین طراحی بازی‌هایی مناسبِ گروه سنیِ بزرگسَالان بپردازند.

Simple Present Tense (زمان حال ساده)	-عادت‌ها برنامه‌های روزانه ـ ـ حقایق کلی -علایق و سلایق جملات امری ـ آدرس دادن ـ ـ دستور العمل دادن،...	بازی عروسک دستکشی(بازی اول) بازی مصاحبه(بازی دوم) بازی غیبت کردن (بازی سوم) بازی از سرگروه پیروی کنید (بازی چهارم) بازی کشتی خیالی (بازی پنجم)	-She always goes to school at ten -Do you play the piano? -Open the door! -He doesn't play football, ...
Present Continuous Tense (زمان حال استمراری)	ـ بیان اعمالی که در حال انجامشان هستیم -آینده‌ی نزدیک	بازی وانمودی(بازی اول) بازی عکس یادگاری(بازی دوم) بازی کاربرد متفاوت اشیا(بازی سوم) بازی مسابقه‌ی بداهه پردازی(بازی چهارم)	-I'm playing tennis. -She is reading a book. -Is it raining? We aren't eating din--...,ner
Simple Past Tense (زمان گذشته ساده)	ـ بیان کاری که در گذشته‌ی دور یا نزدیک انجام شده و تمام شده باشد	وانمودی(بازی اول) بازی ایست (بازی دوم) بازی بازی امروز که از خواب بیدار شدی (بازی سوم) بازی دروغ سنج (بازی چهارم)	I washed the dishes yesterday. He was an actor 10 years ago. Where were you yester-day at 8? Did he eat dinner? They didn't watch TV,. ...
Be Going To (در زمان آینده)	ـ بیان برنامه‌های قطعی در مورد زمان آینده ـ پیش‌بینی و پیش‌گویی براساس شواهد و مدارک موجود	وانمودی(بازی اول) بازی بازی ایستادن، نشستن، خم شدن (بازی دوم) اخبار(بازی سوم) بازی فیلم(بازی چهارم) بازی بازی پیش‌گویی(بازی پنجم)	I'm going to go out. She is going to do her homework. Are you going to watch TV? We aren't playing foot-ball,...

دستور زبان (Grammar)
لغات (Vocabulary)

نام	مثال	بازی
(Colors) رنگ‌ها	Red, Green Blue, Purple Pink, Yellow, ...	بازی موسیقایی (بازی اول) بازی توپ رنگی(بازی دوم) بازی مقوای رنگی (بازی سوم) بازی حدس زدن (بازی چهارم)
(Fruits) میوه‌ها	Apple, Banana, Strawberry, Orange Watermelon, ...	بازی موسیقایی(بازی اول) بازی جعبه‌یجادویی(بازی دوم) بازی چشم‌بندی (بازی سوم) بازی طناب (بازی چهارم) بازی انتخاب میوه (بازی پنجم)
(Animals) حیوانات	Cat, Dog, Mouse, Snake Rabbit, Kangaroo Lion, …	بازی با نقاب(بازی اول) بازی دست‌ها بالا(بازی دوم) بازی شکار(بازی سوم) بازی یار من کیست(بازی چهارم) بازی حدس زدن(بازی پنجم)
(Body Organs) اندام‌های بدن	Head, Nose Ear, Mouth Hands, Arms Teeth, Legs, ...	بازی دکتر می‌گوید (بازی اول) بازی حدس زدن (بازی دوم) بازی پنج سوالی (بازی سوم) بازی اتصال اندام‌ها (بازی چهارم) بازی دایره‌ی حافظه (بازی پنجم)

(Storytelling قصه‌گویی)

نوع بازی	توضیح بازی
به کارگیری قصه درآموزش لغات جدید	بازیگر در جایگاه تسهیل‌گر با استفاده از تصاویر، ماسک، اسباب‌بازی و یا بدن خود، داستانی را شرح می‌دهد و لغاتِ جدید در کنار لغاتِ آشنای سابق و در روند قصه فهم می‌شوند.
عروسک دستکشی	یک فرد با عروسک دستکشی‌اش بروی صحنه می‌آید و موقعیت خود را در یک یا چند جمله شرح می‌دهد و سایر بازیگران با عروسک‌های خود اضافه شده و قصه‌ی بداهه‌ای را تعریف می‌کنند.
جمله‌ی اول، جمله‌ی آخر	دو دانش‌آموز هر کدام جمله‌ای را می‌گویند و این جملات تبدیل به جمله‌ی اول و آخرِ قصه می‌شود. سایر دانش‌آموزان باید هرکدام با گفتن یک جمله‌ی مرتبط، داستان را به سمت جمله‌ی پایانیِ قصه هدایت کنند.
موقعیت‌های نمایشی	موقعیتی نمایشی بیان می‌شود و یک یا چند بازیگر قصه را شکل می‌دهند و هم‌زمان آن را اجرا می‌کنند. این نوع از قصه‌گویی می‌تواند بسیار متنوع باشد و پایانی بر خلاقیتِ آن متصور نیست.

نتیجه‌گیری

تئاتر آموزشی (پداگوژیک) چند دهه‌ای‌ست چه در عمل و چه در نظر به امری جدی در حوزه‌ی آموزش علوم مختلف بدل شده است. با اینکه می‌توان ردّپای کاربردهای متفاوت تئاتر را، از آموزش شَهروندَی و مسائل دینی تا سیاست و فلسفه، تا آتنِ باستان پی‌گرفت، امّا برای تئاتری که کاربردی بودن و به‌ویژه آموزشی بودن را محورِ مرکزیِ خود قرار داده است، تنها می‌توان پیشینه‌ای یک‌صد ساله قائل شد. به عبارتِ دیگر رویَ‌آوَردنِ علوم تجربی و طبیعی به امور اجرایی و نمایشی نتیجه‌ی شناخت نوییَ است که علوم شَناختیَ از عمل‌کردهای دو نیم‌کره‌ی مغزِ انسان در سده‌ی بیستم به دست داده است. بدیَن معنا که علوم تجربی و طبیعی دریافتند تَرکیبِ اصول و فنونی از تئاتر و نمایش و بازی‌ها و بازیگری و تَسهیل‌گریِ نمایشی، با رشته‌ها و مَوضوعاتِ درسیِ خود به آموزشی خلاق‌تر و پُربارتر، و به همین ترتیبَ، ماندگارتر منجر می‌شود.

بررسی یک روش آموزش زبان خارجی، موسوم به تی‌پی‌آر، نشان می‌دهد که سازوکارِ آموزشیِ آن مشابه تَئاترِ آموزَشی است. در میان شیوه‌های مختلف آموزشِ زبان خارجیَ، روش تَی‌پی‌آر بیشترین اَستفاده را از عناصر نمایشی می‌کند؛ به عبارت دقیق‌تَر، روش تی‌پی‌آر را می‌توان به‌خصوص یک زیرگونه‌ی تئاتر آموزشی دانست. تی‌پی‌آر یا واکنش فیزیکی تامّ همان‌طور که از نامش پیداست، تاکید را روی بدن‌مند بودن یادگیری و استفاده‌ی هم‌زمان از هر دو نیم‌کره‌ی مغز می‌گذارد و نمایش خلاق به علت گستردگی‌اش می‌تواند امکانات بیشتری را در اختیار این روش قرار دهد. بار سنگین این ماجرا بر دوش مربی است. مربی‌ای که در لحظاتی نه تنها بازیگری است که باید برای تماشاگرانش به شکلی لذت‌بخش ایفای نقش کند، بلکه توأمان نقش تسهیل‌گری را دارد که نمی‌گذارد تماشاگرانش منفعل بمانند؛ به واقع او در خلال بازی، روش بازی را نیز به آن‌ها آموزش می‌دهد. تمامی واژه‌های مربی، دانش‌آموز و کلاسِ درس در این شیوه، بازنگری می‌شوند و نقش‌ها تغییر می‌کنند. درس تبدیل به بازی می‌شود، وَ مربی تبدیل به بازیگری می‌شود که در تمام بازی‌ها به صورت مستقیم و غیرمستقیم حضور دارد. در این روش از آموزش، کلاسِ درس نیز به مثابه صحنه‌ی تئاتر است و دانش‌آموزان نیز به طور هم‌زمان بازیگر و تماشاگرندَ؛ یک آموزش توأم با لذت و سرگرمی و ماندگاری.

منابع

ـ آقاعباسی، یدالله. (۱۳۹۳) نمایش خلاق: قصه‌گویی و تئاترهای کودکان و نوجوانان، چاپ پنجم، نشر قطره، تهران

ـ امینی، رحمت. (۱۳۹۰) تئاتر پداگوژیک (تعلیمی-تربیتی) مبانی و معیارها، نشر افراز، تهران

ـ پرندِرگَست، مونیکا و جولیانا ساکستُن. (۱۳۹۴) تئاتر کاربردی: موردپژوهی‌های بین‌المللی و چالش‌های عملی، علی‌ظفر قهرمانی‌نژاد، انتشارات نمایش، تهران

ـ سرسنگی، مجید و رحمت امینی. (۱۳۸۸) تئاتر تعلیمی-تربیتی (پداگوژیک): مطالعه‌ای تطبیقی، فصلنامه‌ی هنرهای نمایشی و موسیقی (فصلنامه علمی-پژوهشی هنرهای زیبا)، دوره ۲، شماره ۳۹، صص ۷۹-۸۶

ـ فدایی‌حسین، سید حسین. (۱۳۸۹) آموزش از طریق تئاتر، چشم‌اندازی جدید به تئاتر تعلیمی و تربیتی، (مجموعه مقاله)، حوزه هنری سازمان تبلیغات اسلامی، قم

ـ طیران، آرمان. (۱۳۹۰) درباره‌ی آگوستو بوال و سیستم ژوکر، نشر افراز، تهران

ـ محمودی، بیتا. (۱۳۹۰) پژوهشی در تاثیر نمایش خلاق در فرآیند تربیتی کودکان، انتشارات نمایش، تهران

ـ نیکولسن، هلن. (۱۳۸۹) درام کاربردی: موهبت تئاتر، سرپرست گروه مترجمان علی‌ظفر قهرمانی‌نژاد، نضر افراز، تهران

ـ هینیگ، راث‌بیل و لیدا استیل‌ول. (۱۳۸۱) نمایش در کلاس درس، ترجمه‌ی علی‌حسین قاسمی، نشر انتخاب نو، تهران

- Asher, James J. (2012). *Learning Another Language Through Actions*. 7th Edition. California: Sky Oaks Productions, Inc.

- Garcia, Ramiro. (2007). *Instructor's Notebook How to Apply TPR for Best Results*. Los Gatos: Sky Oaks Productions, Inc.

- Ilwana, Nofra. (2010). *The Effectiveness of Total Physical Response (TPR) to Enhance Student's Vocabulary Mastery* (an Experimental Study at The Seventh Grade of SMP N 3 Ajibarang) in Academic Year 2009/2010. Master's degree, Teaching. Teacher Training and Education Faculty Seblas Maret University Suracata

- McCarthy, Michael. (1990). *Language Teaching Methodology: A Textbook for teacher Education Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press

- Richards, J. K. & T. Rodgers (2006). *Approaches and Methods in Language Teaching*. NewYork: Cambridge University Press

- Shi, Tingting. (2017). *A Study of the TPR Method in the Teaching of English to Primary School Students*. Master's degree, Linguistic, Shanxi Normal University, China

- Shin, J. K. (2014). *Teaching Young Language Learners: From theory to practice*. Boston: Heinle, Cengage Learning

پی‌نوشت

1- Applied Drama /Applied Theatre
2- Drama Education
3- Theatre in Education
4- Community Theatre
5- Heritage Theatre
6- reminiscence
7- Theatre of Political Left
8- joker
9- (TPR) Total Physical Response
10- Grammar Translation Method
11- Direct Method
12- Natural Approach
13- Comprehension Approach
14- Self-Instructional
15- Winitz & Reed
16- James J .Asher(-1929)
17- Target language
18- Roger Sperry(1913-1994)

۱۹- به معنی برخیز

20- Head ,Shoulders ,Knees and Toes

The Analysis on Mechanism of Applied Theatre in Teaching (case study: Teaching English through TPR Method)

Delaram Farahnak
M.A. in Theatre Acting, Department of Theatre, Art University of Tehran, Tehran, Iran
Ghazal Eskandarnejad
Assistant professor, Department of Theatre, Art University of Tehran, Tehran, Iran
Hamed Asgharzadeh
PHD Student of Theater studies, Department of Theatre, Art University of Tehran, Tehran, Iran

Abstract

The significance of the present research is that people who work in education in Iran to understand the theatrical and drama methods by which the teaching becomes more stable and enricher. Although the theatre pedagogy is a sub-branch of applied theatre and creative drama, which has been recognized and used for years in nurseries and primary schools, other courses have not found the reasons and methods of using performance facilities in their lessons yet. On the one hand, these kind of researches show the lack of credits of applied theatre in theatre schools, and on the other hand, it indicates the lack of knowledge of other sciences on paradigm shift of learning of subjects about its own skills from the traditional method of task-base language learning to task-base performance in the world. Therefore, the present research, by a brief review, first attempts to explain the general status of applied theatre, particularly the pedagogy theatre in different science teaching in order to understand the basic mechanism of pedagogy theatre. Studying the mechanism of pedagogy theatre is resulted in recognition of distinctive mechanism of this type of education from other educational methods; the mechanism that main kingpins can be summarized as follows:

1. The presence and activity of a facilitator who predominates in both field of teaching and drama. 2. To accentuate physical function and activate the right cerebral hemisphere by dramatic games.

The main question is that how the pedagogy theatre can help to improve the quality of teaching foreign language? Accordingly, from mechanism of the theatre pedagogy point of view, a method of teaching foreign language called TPR has been studied. Studying this method shows that its founders have based the fundamental principles of teaching methods upon these two kingpins of theatre pedagogy. This studying indicates that in TPR method the classroom turns into theatrical scene where its tutor acts as a drama facilitator teaching different language skills by arranging and performing theatrical games.

Keywords: Applied Theatre, Theatre Pedagogy, Facilitator, Drama Games, “TPR”

Victor & Rolf's Critical Fashion Shows as Puppet Shows; Looking at Marc Jonson's Theory

Seyedeh Zahra Kashfi
Phd Student in Art Studies; Isfahan University of Art, Isfahan, iran

Abstract

Fashion over time has affected our perception of other people's bodies and has always changed the shape of the body. Since 1860, fashion designers have been trying to freely and creatively combine ideas from the fashion and art industries to come up with ideas that critique the impact and dominance of fashion on people's lives. One aspect of fashion in combination with art was fashion shows, which flourished in the 1980s and 1990s and peaked in the early 21st century, drawing attention to the cultural values of clothing. · Victor and Rolf, Dutch designers, changed the proportions and shape of the body through clothing, emphasizing the connection between fashion and the show, In this way, they changed the boundaries of fashion, theater and film. Changes in the proportions of clothing and body shape in fashion shows affected the movement, direction and behavior of the models, So that the importance of clothing seemed more than human. The power of objects and their effect on human behavior and how to direct their movement in space is one of the significant cases in Puppet Theater. Therefore, in this research, an attempt is made to investigate the relationship between puppetry and its possibilities in Victor and Rolf fashion shows, using an analytical method and using Marc Jonson's theories about movement, and to answer the question that fashion shows Critically, how can they be considered a puppet show? The results of this study include human puppetry through clothing in the company's fashion shows and stated that when fashion shows approach puppet shows, they can be more successful in attracting audiences and use puppet theater as a medium for conveying criticism. Take advantage of yourself.

Keywords: Fashion show, Performance, Puppet Theater, Victor & Rolf, Puppetry.

The link between Existentialism and form-Oriented Theater Based on Merleau-Ponty Ideas in form and Structure

Shaghayegh Farajolah
MA in Theatre Directing, Faculty of art, Islamic Azad University, Central Tehran Branch
Mehrdad Rayani Makhsous
Assistant Professor, Department of Theatre, Faculty of Arts, Islamic Azad University, Central Tehran Branch

Abstract

In the study, the thoughts and intellectual concepts of the authors have been reflected, and by understanding their roots, one can also understand the current issues of the world. Many writers have specific beliefs and tendencies that indicate their interest in different philosophical and literary schools. The aim of this study was to investigate the effect of the link between existentialism and form-oriented theater based on Merleau-Ponty's ideas on form and structure. The method of libraries of necessary information has been collected and then this information has been analyzed by descriptive-analytical method. The results indicate that the novel and vague movements and forms in formative theater are also due to the induction of a sense of rebellion and freedom in understanding the world, and arising from the philosophy of existentialism, often the perception and understanding in the formalist play is left to the viewer.

Keywords: Existentialism, Formalist Theater, Merleau-Ponty Thoughts, Form, Structure

Providing a Model of Theatre Survival Mechanism in the Age of Modern Media Concerned with a Grounded Theory Approach

Arezoo Hosseini Iqbal
Department of Media Management, Faculty of Humanities and Arts, Damavand Branch, Islamic Azad University, Damavand, Iran
Hamidreza Hosseini Dana
Department of Media Management, Faculty of Humanities and Arts, Damavand Branch, Islamic Azad University, Damavand. Iran
Bibi Sadat Mirasmaili
Department of Media Management, Faculty of Humanities and Arts, Damavand Branch, Islamic Azad University, Damavand, Iran
Afshin Mohammadi
Department of Media Management, Faculty of Humanities and Arts, Damavand Branch, Islamic Azad University, Damavand, Iran

Abstract

The new media has had a profound and dramatic effect on the isolation of the country's theater, so that the life of this field of art needs a new model based on a fundamental revision of current approaches. The present study aims to design a model for the survival of theater in the age of modern media based on grounded theory approach. This research is an applied-developmental in terms of purpose and a descriptive research in terms of data collection which has been done by cross-sectional survey method. The statistical population of this research includes theoretical experts (professors in the field of theater and media in Iran) and experimental experts (managers and activists in the field of theater in Iran). Sampling was performed purposefully using non-probability method and finally 17 selected experts participated in this study. The data collection tool is a semi-structured interview. Data based theory (grounded theory) method was used to analyze specialized interviews. Research data were analyzed using MaxQDA software. In the open coding stage, 191 codes were identified, which with the observations made, 6 paradigms, 12 main categories and 41 indicators were achieved. Twelve key categories were identified including new media, third theater, digital world, technology, virtual world, history, governments, artists, modern performance, theater survival, citizenship, and participatory management. Based on the paradigm model of research, new media is the central phenomenon in this study. Technology, the digital world and the virtual world are causal conditions that affect new media. Of course, the role of the government and artists as intervening conditions should not be overlooked. On the other hand, theater is rooted in history, and developments in this field must be trusted by taking historical developments into account. Finally, the results of this study showed that the third theater is a strategy that, according to the point of views of theoretical and experimental experts, can turn the new generation into a theater audience and ultimately guarantee the survival of the theater.

Keywords: Theater Survival Mechanism, New Media, Grounded Theory, Paradigm pattern

Representation of Kierkegaard Thoughts in a Selection of Jean-Paul Sartre's Dramatic Works

Mohammad Husseini Banaie Keshtan
Ph.D. Student in Philosophy of Art, Sanandaj Branch, Islamic Azad University, Sanandaj, Iran
Seyed Sadegh Zamani
Department of Philosophy of Art, Sanandaj Branch,Islamic Azad University, Sanabdaj,Iran
Naser Aghaie
Assistant Professor of Departpment of Fine Art, University of Tehran, Tehran, Iran

Abstract

Existentialism is the most outstanding school of philosophy following the World War II, which has influenced the intellectuals and artists, especially poetry, plays and movies. One of the most notable playwrights who was also an existentialist philosopher was Jean-Paul Sartre who is thought of an atheist. This article seeks to support the hypothesis whether Sartre was influenced by the founder and philosopher of existentialism, Kierkegaard who, unlike Sartre, followed Christianity. If yes, what were the existentialist categories influenced by Kierkegaard? Are these categories represented in the Sartre's dramatic works? To answer the questions, we first explain existentialist categories proposed by Kierkegaard: existential sphere (aesthetics), ethical sphere, religious spere, oblivion, choice, universal belief, remorse and feeling regret. Then, we analyze whether existentialist categories are represented in Sartre's plays of Dirty Hands, the Unburied Dead, the Flies, the Respectful Prostitute, and the Hell. This article uses library methods and rational analysis to demonstrate how the aesthetic process of Sartre's creation of dramatic works, influenced by the existentialist philosophy of Kierkegaard, has turned into memorable works of art in the history of the world's dramatic literature.

Keywords: Jean-Paul Sartre, Kierkegaard, Existentialism, plays

Social Contexts of the Emergence of Theatrical Elements in Iranian Mourning Rituals

Marzieh Borzoueian
PhD Graduate of Art Studies, Faculty of Arts, University of Trabiat Modarres, Tehran, Iran
Mohammad Reza Khaki
Associate Professor of Theatre Directing Department, Faculty of Arts, University of Trabiat Modarres,Tehran, Iran

Abstract

The mourning ritual in Iran is the only ritual that in the course of evolution, has become a kind of ritual performance in the Qajar period, having national and religious identity. Despite all the controversy over the origin and exact date of the first taziyehs, the principle of developmental history seems to be an acceptable and logical approach to the subject of the theatricality of mourning rituals until it changes to taziyeh. The ups and downs of the history of mourning rituals in Iran show a direct relationship with the conditions prevailing in historical periods. Since the aesthetic evolution of these rituals, due to the recognition of Shiism, begins from the Safavid period, the historical scope of this research is the Safavid period to Zandieh, which paved the way for the emergence of the first ritual performances of Ta'ziyeh. This study seeks to answer the question: What social and political factors have been influential in the emergence of theatrical features in official mourning rituals in Iran? The research method is historical-descriptive and the initial result indicates that the emergence of theatrical coordinates in mourning rituals in the Safavid period is part of the process of development and propaganda of these rituals that the Safavid government used to gain authority and legitimacy. This process in the Zandieh period, due to the freedom of action and talent of the masses, brought the mourning rites closer to the final theatrical forms by interfering with the elements of narration, story, and characterization.

Keywords: Mourning rituals in Iran, Safavid Mourning rituals, Afshari Mourning rituals, Zandieh Mourning rituals, Taziyeh

Abstract

Contents

Editor 9

Social Contexts of the Emergence of Theatrical Elements in Iranian Mourning Rituals
Marzieh Borzoueian, Mohammad Reza Khaki 13

Representation of Kierkegaard Thoughts in a Selection of Jean-Paul Sartre's Dramatic Works
Mohammad Husseini Banaie Keshtan, Seyed Sadegh Zamani, Naser Aghaie 35

Providing a Model of Theatre Survival Mechanism in the Age of Modern Media Concerned with a Grounded Theory Approach
Arezoo Hosseini Iqbal, Hamidreza Hosseini Dana, Bibi Sadat Mirasmaili, Afshin Mohammadi 53

The link between Existentialism and form-Oriented Theater Based on Merleau-Ponty Ideas in form and Structure
Shaghayegh Farajolah, Mehrdad Rayani Makhsous..... 91

Victor & Rolf's Critical Fashion Shows as Puppet Shows; Looking at Marc Jonson's Theory
Seyedeh Zahra Kashfi 115

The Analysis on Mechanism of Applied Theatre in Teaching (case study: Teaching English through TPR Method)
Delaram Farahnak, Ghazal Eskandarnejad, Hamed Asgharzadeh 135

Theater Quarterly

Issue 88 / Spring 2022

Proprietor: Dramatic Arts Association
Managing Editor: Dr. Qader Ashna
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. Farzan Sojoudi
(Professor, Cinema and Theater Faculty, Art University)
4.Dr. Muhammad Bagher Ghahremani
(Associate Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)
6.Dr. Behrouz Mahmoud Bakhtiari
(Associate Professor, Music and Dramatic Arts Faculty, Fine Arts Faculty, Tehran University)
7.Mohammad Jafar Yousefian Kenari
(Associate Professor of Drama Studies, Faculty of Arts, Tarbiat Modares University)

Excutive Manager: Dr. Mehdi Nasiri
Executive Administrator: Marjan Samandari
Persian Sub-editor: Mahsa Bozorgi
English Sub-editor: Aisan Norouzi
Artistic Director: Shima Tajally
Subscription: Alireza Lotfali

Namayesh research and publications office system: www.namayesh.org

printing: Kowsar
Address: Second Floor, 10#, Mahbod St., Henry Corbin St., Ostad Shahriar Ave. Tehran, Iran.
Tel: +982166754696
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