



پژوهشگاه علوم انسانی  
مطالعات فرهنگی

## زیباشناسی تئاتر کابوکی

فیبین باور  
ترجمه و خند غروی

هنر کابوکی Kabuki که امروزه ما آن را به صورت یک فرم صیقل یافته هنری مشاهده می‌کنیم مجموعه‌ای است حاصل سیصد سال رشد و پیشرفت. اشکال و ذائقه‌های غالب در ادوار مختلف تاریخی، تأثیرات مثبت و منفی بسیاری بر کابوکی داشته‌اند. قسمتی از گذشته کابوکی کاملاً ناپدید گشته است. قسمتی دقیقاً مانند آنچه در گذشته وجود داشته و اجرا شده است باقیمانده، قسمتی از آن تعدیل شده و بهبود یافته و حتی ورای شناختی که از کابوکی وجود داشته است با جدیدترین عوامل نمایی همگام گردیده است. با این حال آن شکل کلی که امروزه از کابوکی مشاهده

می‌کنیم، به‌صورت بنیادین و از نقطه‌نظر زیبایی‌شناسی همان است که همیشه در طول تاریخ وجود داشته است. این هنر که از زمان ظهورش قالب اصلی تئاتر ژاپن بوده و هست، ترکیبی است دراماتیک که تنوع و تمایز فاحش میان اجرای هنری از ویژگی‌های آن است. کابوکی تمام هنرهای رقص، حرکت، ادبیات و همچنین گرافیک و هنرهای تجسمی را در خود گرد می‌آورد، به‌نحوی که هیچ‌یک از جمله نمایش‌های اجراشده یا آماده اجرای کابوکی خالی از این عوامل نیست. هرچند ممکن است که در درون قسمت‌های خاص از یک نمایش روی بعضی از این مفاهیم تأکید بیشتری شده باشد ولی هرگز حال و هوای اختلاط این هنرها در کل یک نمایش گم نمی‌شود. این نگرش باید نتیجه تأثیر این ضرب‌المثل قدیمی ژاپنی باشد که می‌گوید: «هنر، کف دست و هنرها، انگشتان آنند.»

در این هنر درهم‌ادغام‌شده (کابوکی) هر یک از هنرها مسئولیت تأثیرگذاری خاصی را بر عهده دارند. موسیقی به کابوکی، تحرک، ریتم و پویایی می‌بخشد، حرکات آهنگین بازیگران را و او می‌دارد که روی زیبایی‌ها تمرکز کنند و تعیین‌کننده قسمت اعظمی از حرکات و ژست‌های کابوکی نیز هست. بازیگری کیفیت پانتومیم، بیان و دکلمه را تشدید می‌کند و در عین حال مهم‌ترین عامل دراماتیک را که موجد احساسات است از طریق حال و هوای طرح و داستان در نمایش فراهم می‌آورد. از هنرهای گرایک در مجموعه گوناگونی از وسایل صحنه، متعلقات بازیگر و لباس‌ها استفاده می‌شود که گاه بطور واقعی و گاه به‌صورت انتزاعی مورد استفاده قرار می‌گیرند. هنرهای تجسمی، به ژست‌های متوالی و ترکیب‌بندی‌های طرح‌ریزی‌شده بازیگران بر روی صحنه مربوط می‌شود و ادبیات هم اخیراً در متن و اشعار نمایشنامه به‌صورت لخت و خالی از حرکت و موسیقی وارد شده است.

این نظریه که نمایش کابوکی مخلوطی از همه این

عوامل است و بدون آنها (که با هم بعنوان یک واحد یگانه کار می‌کنند) نمایش زیبایی اصلی خودش را از دست می‌دهد، در میان ژاپنی‌های مجذوب کابوکی کاملاً رسوخ کرده و همین وسعت تأثیر کابوکی بوده است که اوزانائی کائورو (Osanai Kaourei)، پیشکسوت تئاتر مدرن ژاپن را وادار کرد در زمانی که اولین گروه تئاتر خودش را در زمینه بازیگری تئاتر غرب تربیت می‌کرد، دیوارهای استودیو را با این شعارها برای دانشجویانش بیوشاند: «بگویید!، نخوانید!، راه بروید! نرقصید!

«(Cry! Don't sing! Walk! Don't dance)»

تا ظهور درام مدرن مفهوم تئاتر بعنوان متحدکننده هنرها در ریشه تئوری دراماتیک ژاپن وجود داشته است. همچنین به‌نظر می‌رسد که برای درست‌کردن این مخلوط هنرهای گوناگون به‌صورت یک محصول مهم باید فرم خاصی پیدا می‌شد تا به قسمت‌های متعدد بازی آزادی بخشیده و به قدرت زیبایی و تأثیر کامل آن اجازه بروز بدهد. ژاپنی‌ها در کابوکی فرم خاص صحنه‌ای را که قالب کار آنهاست پیدا کرده‌اند و از بطن آن نظریه‌ای تألیفی را درک می‌کنند. این صحنه، کندی موزیکال (به معنای موزیکال سطحی و پرتجمل)، که اساس و شالوده‌ای است برای یک ترکیب زیباشناختی در اصل برای نوازش چشم گردیده است. در این قالب عوامل هنری متضاد با هم هماهنگ شده، با قرارگرفتن در جای صحیح خود جذابیت بیشتری پیدا می‌کنند.

حتی هنرهای رؤیت‌نشده، نظیر موسیقی و ادبیات، بدین ترتیب موضوعی قابل رؤیت می‌شوند، موسیقی، حرکت را تعیین می‌کند و حرکت نیز جلوه‌ای از برای چشم از آنچه گوش شنیده است. ادبیات نیز از آن‌جا که دارای توانایی و امکان صحنه‌پردازی است و نیز جذابیت و چشمگیری روشن‌فکرانه دارد، در نمایش کابوکی رخنه کرده است. با وجود این، بدان معنا نیست



که کابوکی فقط یک هنر نظری است، زیرا جنبه نظری کابوکی تنها در زمینه راهنمایی و تعیین اصول است و این نقطه شروعی است که کابوکی از آن به قصد تحریک همه احساسات پیش می‌رود و در این راه از موسیقی و کلام برای گوش و عود برای ذهن بهره می‌گیرد. اغلب نمایش‌های کابوکی در ارتباط با فصول طراحی می‌شوند. در ژانویه که سردترین ماه سال در ژاپن است، مجموعه نمایش‌های کابوکی با دکوری از گل و گیاه و بازیگرانی که لباس بهاری پوشیده‌اند، بازی‌های بهاری را ارائه می‌دهند و حتی نام برنامه ژانویه «ظهور بهار» است. باید به‌خاطر بیابوریم که سالن‌های نمایش ژاپنی از سیستم تهویه برخوردار نیستند و تماشاچی باید با دیدن صحنه احساس گرما کند. به همین نحو در تابستان بازی ارواح، به‌منظور ایجاد احساس سرما در تماشاچیان اجرا می‌شود.

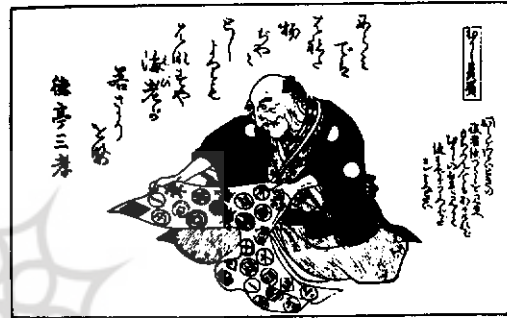
کابوکی عمیق‌ترین احساسات را نه فقط به‌وسیله متن داستان‌ها، بلکه با به‌کارگیری شگردهای گوناگون القا می‌کند. بعنوان مثال از طریق اجرای تراژدی‌های غلیظی که یکباره رشته داستان را رها می‌کند، به بیان یک لحظه یا معرفی یک شخصیت می‌پردازد که نمونه پست‌ترین سبکسری یا طنزگویی است، و حتی تهییج مواقع طرح این مواد کاملاً بی‌معنی است. این تهییج احساسات درونی، اگر بتوان آن را این‌گونه تعبیر کرد، به‌وسیله چنین تغییرات سریع و با وجود این همه اختلاف در آهنگ نمایش، در واقع، حرکتی است زیباشناسانه و بدون ارتباط با نمایشنامه و بدون ارتباط با مفاهیم روشنفکرانه.

\* \* \*

### (۱) رنگ:

دکور، در نظر ژاپنی‌ها به دو قسمت تقسیم می‌شود: رنگ و حرکت، که از طریق این دو، محتوای نمایش به تماشاچیان القا می‌شود. در ژاپن گرایش به رنگ تقریباً مشهور است. تجمل





شخصیت‌های محبوب کابوکی هستند و معمولاً معنای آن رنگ، ریشه و منشأ خاصی دارد. بعنوان مثال، نقش سوکرکو (Sukeroku)، همیشه با یک نوع ارغوانی یا زرشکی، که در زمان جنروکو به «ارغوانی شگون» (Shogun's Purple) معروف بود همراه است. سوکرکو همیشه با سریند (هاچیماکي Hachimaki) و جوراب‌هایی (تابی Tabi) به این رنگ ظاهر می‌شود. برای ساختن این رنگ خاص از ریشه گیاهی قرمز (بنی Bani) که تنها در چین وجود دارد استفاده می‌کنند. قبل از جنروکو، تنها شگون که به اندازه کافی ثروتمند بود می‌توانست این ریشه تجملی را وارد آن سرزمین کند. سوکرکو «عامی‌عای متشخص»، با استفاده از رنگ مخصوص شگون برای دور سر و روی پاهایش برابری خود را در ثروت با حاکم نشان می‌دهد و در انظار عموم او را (بالاترین مقام مملکت را) تحقیر می‌کند. همچنین

بطور کلی در میان مردم ژاپن از زمان جنروکو (Genroku) آغاز شد. صلح در توکوگاوا (Tokugawa) ثروت به همراه آورد و ثروت تجمل، و تجمل، لباس و وسایل راحتی و آراستگی به همراه داشت. در این زمان، مردم معمولی مجبور بودند روپوش تیره بپوشند، اما آنها بر روی لباس‌های خود خطوطی از گران‌ترین پارچه‌ها طراحی می‌کردند. اشراف بر روی صحنه، با لباس‌هایی که به نحوی افراطی در آنها رنگ‌های روشن به کار رفته بود مشخص می‌شدند. لباس‌های محلی پرزرق و برق گاه سمبل انسان‌های عقیمی بود که آرزو داشتند نظیر مردم عادی باشند. ژاپنی‌ها، می‌توانستند با مشاهده بازیگران‌شان در لباس‌های رنگارنگ و گرانقیمت ابتدایی‌ترین تمایلات خود را در زندگی واقعی بر روی صحنه مشاهده کنند.

تعدادی از رنگ‌های خاص، همواره همراه برخی از

سوکروکو با یک چتر که به خاطر رنگش (یک نوع فیلی تیره خفه) جلب توجه می‌کند، ظاهر می‌شود. این رنگ با نام «در میان کوهستان‌ها» (یامان آی زومه yaman al zome) شناخته می‌شود و البته به سبب هماهنگی با نقش سوکروکو همراه اوست نه به خاطر گرانی آن. توکیو (در آن زمان) میان دو کوه فوجی (Fugi) و سوکوبا (Tsukuba)، قرار گرفته است. در تابستان به هنگام غروب، در زمانی که هنوز توکیو به شکل کنونی خود ساخته نشده بود، فوجی به رنگ فیلی و سوکوبا به رنگ سیاه دیده می‌شدند و رنگ چتر سوکروکو مخلوطی از این دو رنگ بود.

در این جا مناسب است که اشاره‌ای به لباس‌های کابوکی بکنیم. این لباس‌ها پرزرق و برق‌ترین لباس‌های دنیا هستند و موضوع اصلی نمایش به تنهایی و بدون فریادگی صحنه، نیازمند غنی‌ترین نوع لباس است. درخشندگی خانه‌های بزرگ، قطعات شاد و ثروت بازرگانان جنزوکو، در کابوکی، در نهایت برجستگی، منعکس می‌شوند. بعضی از این لباس‌ها، آنچنان پفی و سنگین هستند که بازیگر را مجبور می‌کنند با کمک یک یا دو دستیار، حرکت کنند. مثلاً شخصیت یک مرد نیرومند مافوق (آراگوتو Aragato)، دارای آنچنان لباسی با پارچه‌های روی هم و آستین‌های بسیار پهن و پیراهن‌های بلند است که وی به سختی قادر خواهد بود دستش را از میان این همه پارچه به شمشیر شش فوتی خود برساند.

این علاقه به لباس‌های رنگارنگ سبب شد که بازیگر مجبور شود پس از هر بار خروج از صحنه، در ظهور مجدد، لباس جدیدی بر تن کند. همان‌طور که قبلاً اشاره شد تعدادی از نمایش‌ها دارای صحنه‌هایی هستند که در آنها بازیگر بدون آن‌که بازی خود را قطع کند، در برابر چشم تماشاچیان، تغییر لباس می‌دهد و این کار که در بسیاری موارد به تناوب انجام می‌گیرد بدین نحو است که نخی از حاشیه لباس و آستین بازیگر رها شده

به یکباره لباس جدیدی از زیر لباس نمایان می‌شود (هیکی نوکی Hikinuki).

گریم نیز در کابوکی بخش مهمی از مفهوم رنگ در صحنه تلقی می‌شود. نظریه استفاده از گریم، بدون شک به خاطر نورپردازی ابتدایی جنزوکو به وجود آمد و با پیدایش تیب در نقش‌ها، استاندارد شد. گریم کابوکی به خاطر جذابیتی که در نحوه استفاده از رنگ داشت تا امروز ادامه یافته است. بعنوان مثال در این گریم صورت یک مرد خوب خوش تیب از طبقه ثروتمند، به سفیدی گچ رنگ می‌شود و شیطان، افراد شجاع، یا آدم‌های طبقات پایین، درجات مختلفی از رنگ قرمز را به خود اختصاص می‌دهند. میزان پررنگی و کم‌رنگی قرمز از طریق عوامل مختلف، نظیر درجه ضعف یا شدت احساسات در مرد و یا شدت ارتباط مرد (به خاطر شغل یا نحوه زندگی خود) با طبیعت، تعیین می‌شود. برای بیان کیفیات درونی طبایع پیچیده‌تر، از گریم کومادوری (Kumadori) آراگوتو استفاده می‌کنند.

گریم کومادوری از نظر زیباشناسی موضوع جالبی است. از نظر تاریخی، این گریم، تکامل طبیعی ماسک‌های جیگاکو (Gigaku) که همه سر را می‌پوشاند و ماسک‌های تئاتر نو (Noh) - که بخش عمده پوست صورت را می‌پوشاند - می‌باشد و از نظر فرهنگی، کومادوری، نوعی گرایش به سنت ماسک است که از نظر زیباشناسی، احساسات و شخصیت هنری ملت ژاپن را نشان می‌دهد. ژاپنی‌ها خصوصاً در تئاتر، نمایش خاص را دنبال می‌کنند که عبارت است از تولید یک مفهوم شخصی در ذهن از طریق یک عمل فیزیکی و ظاهری. یعنی تصویر نقاشی شده یک گل، چهره‌ای بر کاغذ، یک پرندۀ حکاکی شده در سنگ، یا یک اتفاق تاریخی بر روی صحنه. اما ژاپنی‌ها از این هم فراتر می‌روند مثلاً آنها سعی می‌کنند به ماسک‌ها بیان تصویری، به عروسک‌ها توانایی‌های انسانی و به مردهایی که نقش زنان را بازی می‌کنند ویژگی‌ها و

ظرافت‌های زنان را ببخشند. میزان موفقیت ژاپنی‌ها در این امر را می‌توان، از تشویق و استقبال دانشجویان و زیباشناسانی که در میان این همه هنرهای درخشان ژاپنی این سه تلاش را تحسین کرده‌اند، دریافت.

ژاپنی‌ها تنها به این امر قانع نبوده، اشکال هنری بسیاری را در کنار دستاوردهای خود خلق کرده‌اند. بعنوان مثال پیکر بزرگ تئاتر اصیل ژاپن درست مانند آنچه در میان گیشاهای هنرمند مرسوم است، دارای زمانی است، که منحصرأ نقش مردان را بازی می‌کنند. بازیگران کابوکی باید جهت کسب توانایی در اجرای نقششان عروسک‌ها را بررسی کنند و حتی صورت انسانی بازیگران ژاپنی را به گونه‌ای ترتیب می‌دهند که شبیه ماسک باشد.

عنصر تضاد در گریم کومادوری در حقیقت در تفاوت میان ماسک‌ها نمایان می‌شود. ماسک‌های ژاپنی، قادر به ایجاد تغییر حالت هستند بدین ترتیب که مثلاً هنگام نگاه کردن به بالا، به نظر می‌رسد ماسک می‌خندد و هنگامی که بازیگر سرش را به سمت پایین خم می‌کند یا نگاهش را به پایین می‌اندازد حالت تأثر پدید می‌آید. با این حال کومادوری به گونه‌ای طراحی شده است که قادر است حالتی ثابت را روی صورت بازیگر حفظ کند و این امر صرفاً عملکرد ماسک است. گریم کومادوری اساساً بیانی از خشم است، احساسی که بدقول داروین مشکل‌ترین حالتی است که می‌توان مدتی طولانی روی چهره حفظ کرد.

کومادوری نه‌تنها رنگارنگ، بلکه تزیینی است و خطوط آن با اصول نامبرده زیر هدایت می‌شوند:

برای قدرت، خطوط به سمت بالا انحنا پیدا می‌کنند و برای ضعف، شخصیت زبون یا سازشکار، خطوط به طرف پایین می‌روند.

گریم کومادوری برای تماشاچیان نیز مفید است، زیرا طبیعت درونی بازیگر را برای تماشاچیان فاش می‌کند - گرچه سایر شخصیت‌های روی صحنه (که

معمولاً به این روش گریم نشده‌اند) وانمود می‌کنند از این امر (چهره درونی) بی‌اطلاع‌اند.

برخی واقعیات گریم کومادوری یک قانون و منطق طبیعی را دنبال می‌کنند و بقیه از تمام مفاهیم قراردادی تجاوز می‌کنند. اما رنگ و جذابیت این گریم مطابق با غرایز بشری و به‌گونه‌ای است که تماشاچی آن از هر قوم و ملیتی باشد صرف‌نظر از عدم آشنایی و غریبه‌بودن با آن مفاهیم، از نمایش لذت خواهد برد.

آرایش و دکور کابوکی، با رنگ و ظاهر شخصیت‌ها، هماهنگی دارد. صحنه‌های وسیع و عمیق ژاپنی گویاترین و زیباترین شکل‌های نمایشی را به‌وجود می‌آورند. در زمینه پشتی صحنه، پیشه، باغ یا داخل قصرها، ساخته می‌شود. بعضی از صحنه‌ها وجود دارند که در آنها باید عین مکان ژاپنی بازسازی شود مانند معابد کیومیوزو (Kiyomizu) و کینکاکوجی (Kinkakugi) در کیوتو یا کاخ سلطنتی در توکیو.

معمول‌ترین شکل صحنه‌های کابوکی که در اغلب نمایش‌ها به‌کار گرفته می‌شود، یک سکوی چهارگوش است که در وسط صحنه بالا آمده است (نیجیوتان). این قسمت، داخل خانه، قصر، میدان جنگ و... را مشخص می‌کند. این سکو توسط سه پله (ساندا San-dan) به پایین متصل می‌شود و اوج نمایش روی این پله‌ها و سکو اجرا می‌شود. صحنه دوروبر سکو، یک فضای باز نمایشی است که نام آن هیروبتای (hira-butai) است و گاه می‌تواند نماینده باغ اطراف خانه، یک دریاچه، یک جزیره، یا قسمت‌های پایینی همان خانه باشد. بدین ترتیب، با توجه به دلایلی که برشمردیم، فضای وسیع هیروبتای، یک محوطه نمایشی است که هیچ مفهوم محلی خاص و دقیقی ندارد.

در اکثر صحنه‌ها بین سکو و راه ابریشم (راه رفت و آمد) یک درب موقت قرار می‌گیرد که بعد از ورود شخصیت اصلی برداشته می‌شود و از این پس



تمامی فضای هیروبوئای نمایشگر فضای خانه است. گاهی اوقات، یک درب موقت کوچکتر در راه ابریشم قرار می‌دهند و صحنه‌های بلند نظیر ملاقات‌های مخفی، جاسوسی، گوش‌ایستادن و نگاه کردن به آنچه که در وسط صحنه بازی می‌شود و... در پشت این درب اجرا می‌شود.

سکو، محوطه اطراف آن، و آن قسمت از صحنه که نزدیک‌ترین محل به راه ابریشم است، به نحوی قرار گرفته‌اند که سه گروه بازیگر می‌توانند مشترکاً و بدون تلاقی، در آن به ایفای نقش بپردازند. در هر یک از این محوطه‌ها، تیپ‌های خاص، به ایفای نقش خود می‌پردازند و نتیجه آن یک مجموعه تصویری است که در آن یک تیم، در نقش‌های گوناگون، در سه محل جداگانه، و در آن واحد، بازی می‌کنند و تأثیرات آن به نوعی از طریق موسیقی و هماهنگی آوازها القا می‌شود. این تقسیم‌بندی صحنه به قسمت‌های متعدد به بازیگر اجازه می‌دهد که بدون تعویض صحنه از مکانی به مکان دیگر برود.

با روش تقریباً ساده‌ی مشکل‌کردن صحنه، استفاده از صحنه گردان مزایای بیشتری می‌یابد زیرا امکان تعویض یک‌رشته صحنه‌های متوالی را به سرعت و بدون اتلاف وقت فراهم می‌آورد. مجموعه‌های نمایشی کابوکی، درست مانند گوناگونی رنگ لباس‌ها، به سادگی و با سرعت تغییر می‌کنند تا حس یک تغییر رنگ دایمی را بالا ببرند. ژاپنی‌ها که در هماهنگی و ترکیب رنگ‌ها هیچ‌گونه محدودیتی برای خود قابل نیستند، آزادانه، تمایل شدید خود را در رنگ‌آمیزی تجربه می‌کنند و بازیگرانی که لباس‌های رنگارنگ و پرتجمل بر تن کرده‌اند با ایفای نقش در برابر دکورهای تزئین‌شده و رنگارنگ و در نهایت تماشاگران خویش را در دنیایی از رنگ‌ها غرق می‌کنند.

## ۲) حرکت :

دومین عامل نمایش کابوکی بعد از رنگ، حرکت

است و البته حرکت به مفهوم خالص کلمه همان رقص انتزاعی است. اما کابوکی نوعی درام است که حرکت تیپ‌های خاص آن مشروط به این عامل است. در کنار عنصر رقص، که در تمام نقاشی‌های کابوکی جاری است، یک سری حرکات خاص هم وجود دارد که برای مؤثرتر کردن نمایش، بالا بردن امکانات اجرا و ایجاد تنوع بیشتر طراحی شده‌اند و عبارتند از: پانتومیم، تقلید عروسک‌ها از انسان‌ها، ژست‌های گوناگون با کلام و بدون کلام.

در کابوکی، پانتومیم بعنوان رقص شناخته نمی‌شود، بلکه قسمتی لازم و جدانشدنی از خود نمایش است که تمام سیر بازی را، از حواشی گرفته تا نقطه اوج، در صحنه‌هایی کاملاً افسانه‌ای دربر می‌گیرد.

یکی از شیرین‌ترین نمایش‌های کابوکی نمایش بدون کلام (دان ماری danmari) است، که یک بازی کوتاه پانتومیم می‌باشد. در طی این بازی، تمامی بازیگرها با لباس‌هایی مجلل که به تن دارند - صرف‌نظر از این که نقش آنها تا چه حد می‌تواند کوچک باشد - به‌خاطر اعتبار نمایش و احترام به سنت‌های نهفته در آن تا زمانی که حرکت اصلی در نمایش جریان دارد روی صحنه حضور دارند و البته این حضور، ضروری است. در طول نمایش بدون کلام بازیگرها در اطراف صحنه حرکت کرده در حالی که داستان را همراه موسیقی و به‌صورت شعر در کنار صحنه بیان می‌کنند، ژست‌های مشخصی را به نمایش می‌گذارند. طرح اولیه نمایش‌ها، معمولاً بیشتر در ارتباط با طبیعت است. مانند تعلیم یک جوان برای جنگ با موجودات موهوم جنگلی و یا مانند صحنه‌ای از قلّه کوه که شخصیت‌های مثبت یا منفی در آن ظاهر شده، حرکات مخصوص خود را انجام می‌دهند. در پایان نمایش، پرده می‌افتد و بازیگر اصلی مرد، در کنار صحنه و مقابل راه ابریشم تنها می‌ماند. طبل‌ها و فلوت‌ها، با قدرت تمام نواخته می‌شوند و بازیگر به همراهی آنها از طریق راه ابریشم از صحنه





خارج می‌شود.

این نمایش‌های بدون کلام، به وسیله زیبایی صرف در حرکات، یک صحنه کوچک ژاپنی را به وجود می‌آورند. حرکت دراماتیک برای چند لحظه موقتاً متوقف می‌شود و بازیگران، درست مانند یک نابلو، در هر حالتی که هستند باقی می‌مانند. جذابیت این صحنه‌ها در نحوه قرارگرفتن بازیگران بر روی صحنه، تجمل صحنه، و در نتیجه زیبایی کل صحنه نمایش است. حرکات بسی‌وقفه و زیبای بازیگران در طول نمایش، «عکس‌های زنده» خوانده می‌شود و اگرچه ارتباط آنها با نمایش از دید تماشاگر غربی دور از ذهن به نظر می‌رسد، برای مردم ژاپن وجود آن بسیار مهم است و طراحی این حرکات بعنوان یک گونه ضروری، در دل مجموعه درام‌های کابوکی، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. نمایش‌های بدون کلام، در ارتباط کامل با تمام نمایش‌های کابوکی است که زمان وقوع آنها در شب

است و داستان این نمایش‌ها همواره در شب مطلق اتفاق می‌افتد. برای ایجاد این صحنه، یک پرده سیاه یکدست در انتهای صحنه آویخته می‌شود که نمایانگر شب است و اگرچه تمام چراغ‌های روی صحنه و بالای سر تماشاچیان روشن است، شخصیت‌های روی صحنه به نحوی بازی می‌کنند که انگار در تاریکی هستند. اکثر این صحنه‌ها به موضوع دزدی مربوطند. بدین‌نحو که ابتدا دزدان کمین کرده، صدای نزدیک شدن رهگذری را که فانوسی در دست دارد می‌شنوند، سپس درست در لحظه‌ای که رهگذر بیچاره ظاهر می‌شود، فانوس را از دست او می‌قاپند. یک تاریکی مطلق توسط تماشاچی تصور می‌شود. رهگذر در همان حال که دزدان سعی می‌کنند چیزی از او بدزدند، کیف خود را محکم می‌چسبند، اما ناگهان کیف بر روی زمین می‌افتد و گروه دزدان شروع می‌کنند به جستجو، و در حالی که کورمال‌کورمال روی زمین، در اطراف حرکت می‌کنند

مرتب با یکدیگر تصادف می‌کنند. گاهی اوقات یک شخصیت غریبه از راه می‌رسد و با دیدن این تقلاً فانوس خود را بالا می‌آورد و بدین ترتیب او نیز در جستجو برای یافتن کیف مشارکت می‌کند و هم‌اوست که کیف را یافته بالای سر خود تکان می‌دهد. در این هنگام پرده بر روی گروه دزدان که هنوز نمی‌دانند چه اتفاقی افتاده و همچنان کورمال‌کورمال دست‌های خود را در جستجوی کیف روی زمین می‌کشند پایین می‌افتد.

نوع دیگری از پانتومیم شب (که آن هم اقتباسی از نمایش‌های بدون کلام است) نیز وجود دارد که جنگ‌های طولانی یک مرد تنها را با گروهی از دشمنان به نمایش می‌گذارد. زنگ معبد به صدا درمی‌آید و تصویری از شب القا می‌شود. شخصیت‌ها بر روی صحنه با گشادکردن چشمان خود چنین وانمود می‌کنند که سعی می‌کنند تا در تاریکی چیزی را ببینند. این بازیگران جنگ و نزاع میان خود را بیشتر با لمس یکدیگر نمایش می‌دهند تا با نگاه کردن به هم و نیازی به افزودن این مطلب نیست که اغلب در پایان نزاع اشتباهاً شخص دیگری کشته می‌شود.

پانتومیم برای صحنه‌های پرهیجان کابوکی نیز استفاده می‌شود. این پانتومیم معمولاً پس از چند حرکت نمایشی متوالی که در آنها تأکید بر کلام بوده است به نمایش گذاشته می‌شود تا نشان دهد که واقعیات بر ظواهر غالبند. در این لحظات (که پانتومیم بعد از کلام اجرا می‌شود) نه تنها پانتومیم می‌تواند از سر کلام خلاص شود، بلکه به بازیگر اجازه می‌دهد که نهایت احساس خود را، تا اوج، به مشارکت بگذارد. در چنین لحظاتی، روی صحنه سکوت حاکم است و بازیگر باید از طریق حرکات میمیک ساده احساساتی گوناگون را منتقل کند.

نمونه‌ای از این‌گونه میمهای احساسی در پایان چهارمین بازی چوشینگورا (Chushingura) دیده می‌شود. یورانوسوکه (Yuranosuke) آخرین بازمانده

اریاب متوفای خود، در مقابل قصری که به مقامات دولتی تسلیم کرده، ایستاده است. او خنجر را که اربابش به وسیله آن عمل سهپوکو (Seppuku) را انجام داده است از آستین لباس خود بیرون می‌آورد و به آن خیره می‌شود. سپس با کف دستش خون هنوز تازه را از روی آن پاک می‌کند و بر آن بعنوان یک یادگار تلخ از مرگ ناحق اربابش بوسه می‌زند. در این هنگام زنگ شب به صدا درآمده او را به خود می‌آورد و او از ترس این‌که مبادا کسی او را در حال عزاداری دیده باشد، سریعاً خنجر را روی قلبش پنهان می‌کند و در حالی که در تاریکی، کورکورانه سعی می‌کند راه خود را بیابد به راه می‌افتد تا آن مکان را ترک کند اما پایش روی تنه فانوس ارباب عزیزش لیز می‌خورد. او، فقط کاغذ فانوس را درآورده، برمی‌دارد و بقیه فانوس را روی پله‌های قصر می‌گذارد تا کسی نتواند بگوید که به هنگام واگذاری قصر چیزی به سرفت رفته است. وی سپس خود را جمع کرده به سمت راه ابریشم حرکت می‌کند. تمامی مجموعه صحنه و پرده پشتی که نمایانگر قصر است در این لحظه، به سمت دیوار پشتی صحنه کشیده می‌شود. یورانوسوکه یک‌بار دیگر از روی راه ابریشم برمی‌گردد و به قصری که در حال دورشدن از آن است نگاه می‌کند و برای اولین بار از زمان مرگ اربابش اشک می‌ریزد و در همان حال به نشانه مویه و عزاداری خم و راست می‌شود.

نمونه‌های تاریخی مشکل‌تری نیز از پانتومیم در کابوکی به نمایش درمی‌آید. در بعضی از این «صحنه‌های سکوت Scenes of Silence» بازیگر باید بدون این‌که حرکتی داشته باشد یک‌سری احساسات پیچیده و دشوار را به حضار منتقل کند. نوع دیگری از این شکل پانتومیم «درنجوش» در بازی ایزابوری سی‌شین (Izayoi Seishin) دیده می‌شود که اجرایی است توسط کاواتاکه موکوامی (Kawatake Mokuami) از یک شهر قدیمی. سی‌شین، یک راهب قدیمی است که

مسی کشد. سسی شین در سکوت، غم و تاریکی به گذشته اش برمی گردد و متوجه می شود که بر اثر ارتکاب اعمال ناپسندی که تا این جا انجام داده، اکنون وارد یک زندگی شیطانی شده است و در نتیجه خود را تسلیم ضعف و زبونی می کند. اما هنگامی که سر خود را به آرامی، و رو به سوی حضار بلند می کند تماشاچیان متوجه می شوند که آن بی گناهی و غم ابتدایی در چهره او، به یک فریب تلخ تبدیل شده است و بدین ترتیب،

عاشق یک زن بی بندوبار می شود و چون بدین ترتیب از فرمان مذهب خویش سرپیچی کرده است، سعی می کند به همراه آن زن دست به یک خودکشی دونفره بزند، اما در این تلاش برای مردن شکست می خورد و سرانجام خود را به کنار رودخانه ای می کشد. همان شب، با جوانی آشنا می شود و برحسب اتفاق متوجه می گردد که او مقدار زیادی پول همراه خود دارد و نهایتاً سسی شین در تلاش برای به دست آوردن این پول تصادفاً جوان را



بازیگر، تنها با تغییر حالت چهره ارتکاب به جرم سئین را به نمایش می‌گذارد.

یک نمونه هشامیه ژست - پانتومیم و حالت چهره، در زمانی که بنتن کوزو (Benten Kozo) در نمایشی که تحت همین عنوان توسط کاواناکه موکوامی تهیه شده بود، ظاهر گردید، دیده می‌شود. او دزد معروفی بود که خود را به شکل یک زن درآورده و می‌بایست ضمن این‌که لباسی کاملاً زنانه پوشیده است با پاروی پانداختن و حالات چهره نشان بد. هد که زن نیست. و بدین ترتیب حالت چهره او، بدون آن‌که گریمش عوض شود، از زنانه به مردانه تغییر کند.

علاوه بر این، پانتومیم حرکات شبه‌عروسکی نیز قسمت قابل توجهی از حرکات کابوکی را شامل می‌شوند. در قسمت اعظم نمایش‌هایی که از عروسک‌ها استفاده می‌کنند چنین وانمود می‌شود که اغلب حرکات اصلی بازیگران، متأثر از شیوه حرکت عروسکی است. از آن‌جا که در این نمایش‌ها همواره موسیقی و آواز جوروری (Joruri) بازیگران را همراهی می‌کند، بازیگر، در ارائه حرکت، عمل، رقص یا پانتومیم و همچنین شیوه‌های مختلفی که بطور طبیعی هنگام سخن‌گفتن به کار می‌برد بسیار آزادتر است.

بازیگر کابوکی، برای به کارگیری حرکات عروسکی در صحنه‌هایی که نیاز به «داستان‌سرایی» (مونوگاتاری Monogatari) دارند، محدوده کاملی را در اختیار دارد. در بسیاری از نمایش‌های عروسکی که کابوکی آنها را در مجموعه هنری خود به وام گرفته است و در بعضی صحنه‌های دراماتیک بازیگر اصلی، واقعه‌ای را که در گذشته و یا در همان حرکت قبلی به وقوع پیوسته است تکرار می‌کند. داستان‌سرایی، با اعلام یکی از بازیگران آغاز می‌شود: «و حالا من، داستان را برای شما بازگو می‌کنم...». این عبارت، و یا عبارتی نظیر این به منظور مطلع کردن بازیگران و همچنین تماشاچیان از آغاز داستان‌سرایی بیان می‌شود و سپس بازیگر به همراه

ژست‌ها و حرکات عروسکی و تنها با استفاده از یک بادبزن و یک شمشیر، به تعریف واقعه می‌پردازد. «در برخی داستان‌سرایی‌ها، مثلاً هنگامی که تویاتا در نمایش معروف تویاتا مونوگاتاری (Toyota monogatari) شروع به تعریف داستان می‌کند، همه تشبیهات به حرکات انسانی را کنار می‌گذارد و با رعایت کامل حرکات بی‌قاعده و سریع یک عروسک، دقیقاً مانند عروسک بازی می‌کند و برای تأکید بر تأثیر این عمل، بازیگر دیگری مانند عروسک‌گردان‌های قدیمی در لباس سیاه به روی صحنه می‌آید و همزمان حرکاتی برای حرکت دادن این آدم «عروسکی» انجام می‌دهد.

دلیل زیباشناختی این میان‌برده‌های شبه‌عروسکی، نه فقط گوناگونی آنها در شیوه حرکت و تضاد همزمان با یکدیگر بر روی صحنه، بلکه شدت بخشیدن به این نظریه است که چند شخصیت با طبایع و احساسات شخصی گوناگون به طرق مختلف در تضاد با یکدیگر خواهند بود.

ژست، حرکات دست و بازو و شیوه‌های خاص قرارگیری بازیگران بر روی صحنه از ضروریات مفهوم حرکت در کابوکی است. بازیگری در کابوکی، در کل، به خاطر ژست‌ها، حرکات اغراق‌آمیز گوناگون و رقص‌گونه بسیار درخور توجه است و حرکات پیوسته و مداوم بازیگران دارای مفاهیم گوناگون می‌باشد.

پُز (pose)، دقیقاً مانند عبارت‌بندی در موسیقی، ضروری است و تابلویی که در نتیجه آن به دست می‌آید، باید مجموعه‌ای مرتبط و هماهنگ از کاراکترهای اصلی در یک لحظه خاص از نمایش باشد. پز، یک لحظه شگفت‌آور است، که در فواصل معین، به منظور نمایاندن یک مجموعه، یا پایان حرکات و یا برای جلب توجه تماشاگران به اهمیت یک لحظه خاص، به کار می‌رود.

اساس حرکت در کابوکی، چنان است که اگر تصاویر، در هر لحظه ضبط شوند، نتیجه عکس‌ها بسیار

زیبا و چشم‌نواز خواهد بود و پُر عالی‌ترین لحظهٔ این لحظات نظری عکاسی است. عکس‌های رنگی مربوط به دوران خیر و نیز سال‌های بعد از آن، عکس خود بازیگران نیست بلکه عکس پزهای آنهاست که در قرون بعد به صورت الگو و راهنمای بازی بازیگران کابوکی به کار رفته است.

کابوکی به معنای دقیق کلمه، از پز به پز، یا به عبارت دیگر از هیجانی<sup>۱۲</sup> به هیجان دیگر حرکت می‌کند و زمان پزها سیال است. در واقع پز به منظور یک نقطهٔ نورانی در این نمایش به کار می‌رود که فرمی ناشناخته از نور در تئاتر کلاسیک ژاپن است. بازیگرانی که دقیقاً در جلوی صحنه قرار دارند، نیازی ندارند که برای ترک صحنه بطور ناگهانی به تماشاچی پشت کنند و خروج بازیگر یا بازیگران اصلی به وسیلهٔ ایجاد تمرکز کافی در تماشاچی صورت می‌گیرد. به هر صورت برای جمع‌بندی کل نمایش‌های کابوکی یک تابلو بزرگ یا supper pose وجود دارد که اغلب شخصیت‌های داستان در آن حضور دارند.

یک بخش ضروری از پزهای اصلی «مای» (mie) نامیده می‌شود. «بریدن» یک مای به معنای چپ کردن چشم‌ها، یا بستن یک چشم هنگام انجام مهم‌ترین پز است. چشمی که چپ می‌شود توجه بازیگر را به شخصیت‌های دست‌چپی یا دست راستی او نشان می‌دهد. به عبارت دیگر، اگر شخصی مغلوب در سمت راست قهرمانی که این پز را انجام می‌دهد، قرار گرفته باشد قهرمان، چشم چپ خود را به طرف راست چپ می‌کند و این در حالی است که چشم راست او به جلو خیره شده است. اگر لازم باشد که فاتح و مغلوب، همزمان یک پز را انجام بدهند، هر یک از آنها یک چشم خود را به طرف دیگری چپ می‌کند. هنگامی که بازیگر برای «بریدن» مای آماده می‌شود، یکی از افراد حاضر در صحنه (در گذشته، نویسندهٔ متن)، دو قطعه چوب را روی صفحهٔ کوچک چوبی، (از جنس چوب طنین‌دار)

که در کنار صحنه و روی زمین تعبیه شده است می‌نوازد و درست در لحظه‌ای که بازیگر پز خود را کامل کرده است چشمش را می‌چرخاند، طنین مجدد چوب‌ها نمایانگر آن است که حرکت کامل شده و پز پایان یافته است. چرخش چشم حرکتی است که برای نشان دادن حداکثر غلبان احساسات بازیگر اجرا می‌شود.

زنان به جای «بریدن» مای از حرکتی به نام کیماری (kimari) استفاده می‌کنند. آنها، در نقطهٔ اوج داستان، بسته به حالت‌های مختلف مورد نیاز، از پزهای گوناگون نظیر انقباض ماهیچه‌های صورت و سفت کردن بدن استفاده می‌کنند و برای چند لحظه در این پز (به صورت ساکن و بدون کوچک‌ترین حرکتی) باقی می‌مانند. در هر دو حالت «مای» و «کیماری»، ضمن به هم خوردن چوبها برای مشخص کردن یک طرح خاص سر بازیگر نیز به چرخش درمی‌آید.

حرکت در کابوکی، که دارای پزهای بسیار دقیقی است، به ریتم نیاز دارد. موسیقی، به هر شکل، چه در رقص و چه در نمایش یکی از زیر مجموعه‌های کابوکی را تشکیل داده، ریتم آن را حفظ می‌کند. حتی در پانتومیم‌های خاموش، که در آنها موسیقی نسبتاً بی‌اهمیت است، همواره یک ریتم کلی در متن نمایش جریان دارد. در بازی بازیگران بزرگ و قدیمی نظیر ناکامورا بیاجیوکو (Nakamura Biagyoku)، ریتم در همه جا مهم بود. او در هر یک از نقش‌های خویش یک ریتم منظم را در زمینهٔ نمایش بنا نهاد که در طول بازی و حرکات خود همواره آنرا حفظ می‌نمود. در کابوکی حتی زبان، ریتم نمایش را دنبال می‌کند و اگرچه در برخی موارد دکلمه شبیه به آواز می‌شود، هرگز از یک شکل تزیین یافته و زیبای سخن‌گفتن فراتر نمی‌رود.

\* \* \*

### ۳) واقعیت در برابر تخیل:

کابوکی در درون خود دارای یک شکل زیباشناختی عمیق است که همان مقولۀ واقعیت در برابر تخیل

می‌باشد. سؤالی که در این جا مطرح می‌گردد این است که، هر یک از این دو تا چه حد قادر است صحنه را در اختیار خود داشته باشد؟ پاسخ به این سؤال کار مشکلی است و تاکنون پاسخ کامل و قانع‌کننده‌ای توسط هیچ‌یک از بازیگران یا هنرآموزان کابوکی برای این سؤال ارائه نشده است. در این نمایش‌ها تماشاچی همه چیز را تحت این عنوان که، کابوکی چنین است برای خود توجیه کرده از این مشکل می‌گذرد و در نتیجه، خود به خود، نوعی نقطه مشترک میان حقیقت و قصه پذیرفته می‌شود.

چیکاماتسو مونزايمون (Chikamatsu monzaemon) در توضیحی که در نظریه زیبایی‌شناسی خود از درام داده است محل پیدایش این هنر را موزه‌های تاریک و روشن میان حقیقت و مجاز قرار می‌دهد که در کابوکی این مرزها به طریقی کاملاً ژاپنی تشریح می‌شوند. بعضی مواقع تخیلاتی که به مرزهای غیر قابل لمس می‌رسند، درست بلافاصله پس از واقعیتی کامل و ملموس به روی صحنه می‌آیند و برخی مواقع کابوکی، مستقل از واقعیت یا متدهای مرسوم برای داستان‌سرایی، با منابع هنری گوناگونی که در اختیار دارد، یک تخیل تمام‌عیار به وجود می‌آورد. در بیشتر مواقع این تخیل ناب، عمداً شکسته می‌شود تا قطعه‌ای که لزوماً تماشاچی را مجبور به بازگشت به خود آگاهی می‌کند به کار گرفته شود و به او یادآوری کند که آنچه دیده تنها یک صحنه کاملاً نمایشی بوده است. بازیگران غالباً خود و با سایر بازیگران را در طول نمایش با نام حقیقی صدا می‌کنند. بعنوان مثال اوزامون (Uzaemon) آخر، که یکی از زیباترین بازیگران روی صحنه‌های ژاپن به حساب می‌آمد، گاهی اوقات که می‌خواست بازیگری را زیبا بنامد جمله‌ای مانند این اضافه می‌کرد: «به زیبایی خود اوزامون». مثال دیگر این اضافه‌تعمدی، از واقعیت در نمایش، در رقص ورودی سوکوکو مشاهده می‌شود. سابقاً در میان مردم ژاپن رسمی بدین ترتیب متداول بود

که فروشندگان لباس‌های مختلف، که هر یک در لباس خاصی تخصص داشتند، یک دست لباس کامل، به رایگان برای سوکوکو می‌فرستادند اگر چه که این رسم امروزه دیگر منسوخ گردیده است. اما موسیقی که با رقص ورودی سوکوکو را همراهی می‌کند هنوز به رسیدن این لباس‌ها اشاره می‌کند و سوکوکو هنوز در ضمن رقص خود، به تماشاچیان، که در گذشته فروشندگان لباس‌ها در میان آنها می‌نشستند، به نشانه تشکر، تعظیم می‌کند.

واقعیت و تخیل بطور کلی، در ذهن مردم ژاپن و مردم کشورهای غربی دو مفهوم متفاوت دارد. تخیل در نظر ژاپنی‌ها چنان است که برای اذهان ناآشنا به کابوکی کاملاً غیرمنطقی به نظر می‌رسد. کوشیرو (Koshiro) هفتم، داستان بسیار سرگرم‌کننده‌ای را در ارتباط با چنین نگرشی برای من نقل کرده است. در سال‌های ۱۹۲۰ که اوج آگاهی تئاتر ژاپن از تئاتر غرب بود، وزارت فرهنگ موضوع ظاهرشدن زنان بر صحنه‌های کابوکی را مورد توجه قرار داد. سرپرست کمیته مطالعه بر این مطلب، جهت مشاوره و گرفتن توجیه برای دولت نزد سه نفر از بازیگران وقت رفت. آنها ابتدا از اوتامون (Otaemon) بزرگ‌ترین بازیگر مرد، در نقش زن، در این مورد سؤال کردند و او پاسخ داد که: «چرا باید زنان روی صحنه بیایند وقتی که من این جا هستم؟ هیچ زنی در سرتاسر ژاپن وجود ندارد که بتواند به زنیّت من روی صحنه ظاهر شود.» آنها سپس نزد سادانجی (Sadanji) دوم که از بازیگران متروقی و تا حدودی غیرمذهبی، در کابوکی بود رفتند و پاسخ او چنین بود که: «البته، حتماً اجازه دهید که زنان روی صحنه کابوکی ظاهر شوند. صحنه به زن بعنوان یک عنصر واقعی نیاز دارد.» و بالاخره کوشیرو در پاسخ این سؤال چنین ابراز عقیده کرد که: «در حال حاضر، ظاهرشدن زنان بر روی صحنه‌های کابوکی خیلی دیر است. در کابوکی، در حال حاضر، تپهی خاص از زن به وجود آمده و جا افتاده است و تغییر





آن به معنای از دست دادن جوهر اصلی کابوکی است. اگر زنان صد سال پیش روی صحنه ظاهر می‌شدند، می‌توانستند تیپ‌های خاصی از زن، بر روی صحنه به وجود آورند اما حال تنها کاری که قادرند انجام دهند، تقلید از آن چیزی است که مردها به وجود آورده‌اند.

شاید این پاسخ آخر بتواند مسأله را حل کند. کابوکی، ادغامی خاص از واقعیت و تخیل است که جوهر خود را به شیوه‌ای خاص در تعلیق میان این دو قطب پیدا کرده است و تنها چیزی که در این میان برای تماشاچی باقی می‌ماند، لذت بردن از این فرآیند است.

این مشکل همواره بازیگر و نویسنده کابوکی را تحت فشار قرار داده است اما عوامل درون‌جوش متعددی نیز در این ارتباط وجود داشته‌اند که موجبات پیچیدگی و مبهم شدن راه‌حل‌های ممکن را فراهم آورده‌اند.

اگر رقص اوزوم (Uzume) در برابر سان‌گودس (San-Goddess) را بعنوان آغاز همه هنرهای نمایشی در ژاپن در نظر بگیریم، ریشه کهن کابوکی را در رقص، که برای بیان عشق دنیوی طراحی شده است، مشاهده می‌کنیم. کابوکی اوک‌یونی (O-Kuni's Kabuki)، پدر بزرگ مستقیم کابوکی، با آمیختن رقص و سکس مخالف بود و آن‌گونه که تاکنون دریافته‌ایم به هنر القایی بیشتر تمایل نشان می‌داد تا هنر واقع‌گرا. رقص، به وسیله حرکات موزونش و عشق دنیوی به واسطه اشاراتش هر دو به جای ترسیم اشکال، رو در روی حقیقت و واقعیت قرار دارند و کابوکی نیز بعنوان یک درام متعهد به سلف خود، «نو»، اشاره و نماد (سمبل) را فراتر از صراحت می‌داند. اما هنگامی که کابوکی ویژگی‌های رقبای خود، عروسک‌ها، را به کار گرفت، اجباراً باز هم از واقعیت دور شد. عروسک‌ها صرف‌نظر از این‌که تا چه حد ماهرانه به کار گرفته شوند، همواره بی‌روح و یک بدل غیر واقعی از انسان هستند و کابوکی با استفاده از عروسک‌ها شیوه‌ای از بازیگری را که تقلیدی از تقلید دیگران است

به کار گرفت که در آن بازیگر دو مرحله از انسانیت خود دور شده است.

در عمق مجموعه نمایش‌های کابوکی چیزی نهفته است که بعنوان روح کابوکی شناخته می‌شود. مفهوم این روح در معنای معنوی آن Kabuku است که در نهایت به معنی دستیابی به یک کیفیت ناشناخته، به منظور گونه‌ای سرگرم‌شدن به وسیله رقص و نمایشنامه‌های کوتاه است که موجب تخلیه و تلطیف احساسات سبعانه و غیر منطقی در عمق وجود انسان می‌گردد. در ابتدای پیدایش کابوکی به شکل امروزی‌اش، لذتی در عدم همبستگی آن با واقعیت در تئاتر نهفته است که کابوکی به دلیل همین تفاوت و به خاطر همین ویژگی نزد همگان نمایش معمولی به حساب می‌آید، اما در میان ژاپنی‌ها به انتها درجه ممکن گسترش یافته و همچنان حال و هوای منحصر به فرد و زیبایی کم‌نظیر خود را حفظ کرده است.

این روح، به صورت پشتوانه‌ای برای کابوکی بر مبنای سلیقه مردم شکل گرفت و منتج به پیدایش الگوها و فرم‌هایی بر روی صحنه شد که معتقد بودند اعتبار و ارزش آنها در آن (و گاه بیشتر) است که درام را در معنای طبیعی و اولیه خود بسط می‌دهد. اگرچه برخی اوقات دستاوردهای هنری به قیمت توجهات روشنفکرانه تمام می‌شود، اما در نهایت هنر همیشه بر پایه ارزش‌های اینچنینی خود استوار است. کابوکی به خاطر قدرت درونی روح خود به یک تئاتر منطقی بدل نشد و همواره هماهنگ با خود و تماشاگرانش باقی ماند.

در میان عواملی که کابوکی را از حرکت به جانب واقعیت بازمی‌دارند، گرایش خود به خود مردم به تئاتری نیمه منطقی را نیز می‌توان نام برد و از آن‌جا که کابوکی تئاتر مردم بود، بدین ترتیب، ترجمان موضوعاتی گشت که در زمانه خود دور از ذهن بودند. افزایش آگاهی روشنفکرانه در میان مردم عادی موجب شد تا پذیرش

عادات و آداب اجباری، چه متفکرانه و چه احساسی، هر روز مشکل‌تر شود. زمانی که فشار به جانب واقع‌گرایی رو به فزونی داشت، چیکاماتسو (Chikamatsu) با نمایش‌های محلی خود، که در آنها مردم عادی قادر بودند خود را به‌وضوح قهرمان یا قربانی ببینند، ظاهر شد. این نمایش‌های محلی، برای مدتی، تمایل به واقعیت را ارضاء می‌کردند و نمایش‌های تاریخی و اوراگوتو (Oragoto)، همزمان روح کابوکی را که واقعیت را به فراموشی می‌سپرد، حفظ می‌کردند. علاوه بر این، میراث زیبایی، به‌وسیله رقص در میان ژاپنی‌های هنرمند، بعنوان یک ملت حمایت شد ولی این شکل دیری نپایید و نمایش‌های محلی تصنعی شدند که البته این یک اتفاق کاملاً طبیعی بود و با توجه به زمینه‌های عروسکی در آنها، دیر با زود به‌وقوع می‌پیوست. طبیعت‌گرایی و دقت واقع‌بینانه، در نمایش‌های تاریخی عرضه شدند و رقص روزبه‌روز دراماتیک‌تر شده، ژست‌های خاص به‌تدریج واضح‌تر گشتند و نتیجه، پیدایی مخلوطی از این هنرها بود.

مردم ژاپن کشمکش میان واقعیت و تخیل را تقلایی میان Shajistu و Shai عنوان می‌کنند. Shajistu در معنای لغوی «انعکاس واقعیت» یا واقع‌گرایی است و معنای لغوی Shai، «انعکاس مفهوم عمل یا حرکت» یا احساس‌گرایی می‌باشد. مثال این دو تضاد را می‌توان در نمایشنامه «یک لحظه صبرکن» (Shibacaku)، مشاهده نمود. در این نمایشنامه لحظه‌ای وجود دارد که قهرمان داستان سر هشت مرد را، تنها با لمس شمشیر قطع می‌کند. واقعیت یا Shajistu، ایجاب می‌کند که او حداقل شمشیرش را بیرون بکشد، اما Shai تنها نمایانگر مفهوم عمل اوست و برای تماشاگران کابوکی، فقط اشاره‌ای کافی است تا متقاعد شوند.

این مسأله از ابتدای موجودیت کابوکی مورد بحث بوده است و از نحوه برخورد بازیگران با این مسأله حکایتی موجود است که در زمان دانسجوروی

(Danjoro) دوم اتفاق افتاده است. در یک نقش لازم بود که بازیگر در گوشه‌ای از یک خانه ایستاده، آن خانه را از روی زمین بلند کند و دانسجوروی دوم برای ایفای این نقش از یک دست استفاده می‌کند. ساوامورا سوجورو (Sawamura Sojuro)، بازیگر دیگری در این رابطه به او می‌گوید: «هیچ‌کس نمی‌تواند خانه‌ای را با یک دست بلند کند، پس بهتر این است که از هر دو دست استفاده شود.» و دانسجورو در پاسخ او چنین می‌گوید که: «برای قوی‌ترین مرد دنیا نیز غیرممکن است که بتواند خانه‌ای را از جا بلند کند. بلندکردن خانه تنها یک نمایش ساختگی است و نکته‌ای که در آن وجود دارد نمایش قدرت است و بلندکردن خانه با یک دست قدرت بیشتری را به نمایش می‌گذارد.»

مسأله Shajistu و Shai یا به عبارت دیگر این که مسأله آیا کابوکی باید سعی کند واقع‌گرا باشد یا بهتر است مضمون رؤیاهای خاص خود باشد، با دو بازیگر بزرگ دانسجوروی نهم و کیکوگوروی (Kikugoro) پنجم در Meiji Era به اوج خود رسید و هر دوی این افراد سعی کردند منطق و واقع‌گرایی را به کابوکی تزریق کنند. یک‌بار کیکوروی پنجم تا آن‌جا پیش رفت که برای رقص Modori - bashi، صحنه‌گردان خود را به کیوتو (Kyoto) فرستاد تا تعداد دقیق طبقات را در پل اصلی، که رقص روی آن صورت می‌گرفت، مشخص کند. دانسجوروی نهم مدتی حرکت چشم mie را از همه برنامه‌ها حذف کرد و نیز به غلط وصیت کرد که پس از مرگ او آرایش اغراق‌آمیز کومادورن مضحک تلقی شده و کاملاً حذف گردد. اما علی‌رغم تلاش‌های آنان از آن‌جا که یک نیروی درونی بسیار قوی و یک توجیه زیبایی‌شناختی کامل برای بی‌منطقی‌های کابوکی وجود داشت، این نمایش توانست مانند سابق ماندگاری خود را حفظ کند، اگرچه به‌خاطر ابداعات مقطعی آنها تغییرات کمی در آن پدید آمد.

این تلاش امروز نیز با شدت کم‌تری ادامه دارد.

کیکوگوروی ششم، یکی از طرفداران واقع‌گرایی بود که تمایل او به سادگی طبیعی در بازیگری موجب شد که بازی خود و شاگردانش را در مکانی در میان کابوکی و درام مدرن قرار دهد. اگرچه نتیجه این عمل گناه ناقص بود اما در یک بُعد وسیع، نظریه جالبی بود که مورد تأیید بسیاری قرار گرفت و پیروانی پیدا کرد. بعنوان مثال یکی از بزرگ‌ترین رقص‌های کیکوگوروی ششم، یاسونا (yasuna) نام داشت که حکایتی است از یک مرد که پس از مرگ معشوقه‌اش، مشاعر خود را از دست می‌دهد و در حالی که کیمونوی معشوقه‌اش را در دست دارد، سرگردان دشت و بیابان می‌شود. او در ضمن رقص با خود سخن می‌گوید و معشوقه‌اش را در برابر دیدگان خویش، تصور می‌کند. این عاشق دیوانه که خود را با شکار پروانه و چیدن گل و... سرگرم می‌کند با یادآوری خلأ موجود در قلبش و به علت وجود غمی که با مغز آشفته خویش قادر به توجه آن نیست، با وجودش، حال و هوای صحنه را دچار نوسان می‌کند. پایان سنتی این رقص ایجاب می‌کند که یاسونا دست‌هایش را، که کیمونو خود را با آنها گرفته است، دراز کند و پس از آن باید یک حرکت mie روی چشم انجام گیرد. کیکوگوروی ششم، برای هیجان‌بخشیدن به رقص، پس از دیدن «قو» پاولوا (Pavlova) ناگهان از یاسونا خواست که سر خود را در کیمونو ببوشاند و با حالت مویه و زاری روی زمین بیفتند. با این حال یک‌چنین حالات احساساتی، از نظر یک متخصص کابوکی نقض روح کابوکی است.

بزرگ‌ترین بازیگر معاصر کابوکی که او را ارباب صحنه نیز می‌خوانند کچیمون (Kichimon) نام دارد، او با نوآوری‌های کیکوگورو مخالفت کرده و بیشتر به‌خاطر اوست که کابوکی امروز، بیش از این به‌سوی واقع‌گرایی، منحرف شده است. کیکوگورو، نقش‌های خاصی می‌آفریند که خصوصاً برای عروسک‌ها نوشته شده‌اند. و به جرأت می‌توان گفت که مهارت او در این

شکل پیچیده بازیگری، زیباترین نمایش‌های تئاتر ژاپن را پدید آورده است.

تصمیم‌گیری در این مورد که واقعیت تا چه اندازه می‌تواند در هنر کابوکی عرضه شود، کار مشکلی است و ظاهراً فاصله گرفتن از اصل کابوکی موجب پدید آمدن درگیری‌های بسیاری خواهد شد. گروه‌های بازیگری، براساس متنهای کابوکی، که سال‌ها پیش نوشته شده‌اند و نیز براساس سلیقه‌های معمول، در روش بازی سنت‌هایی بنا نهاده فرمهای خاصی را در مقاطع مختلف زمانی، مورد حمایت شدید قرار داده‌اند و شکستن این سنن در نظر مردم ژاپن بیشتر نادیده گرفتن بود، تا اصول‌گرایی. بطور کلی، برای یک بازیگر، مراجع بسیاری در کابوکی برای دست‌یافتن به واقعیت وجود دارد. مغایرت‌های اصولی و سنتی بسیاری در کابوکی وجود دارند که اگر حل می‌شدند، کابوکی می‌توانست در نهایت بدل به یک تئاتر مدرن بدبینانه و بی‌پروا شود که در نتیجه آن همه زیبایی‌های عمیق درونی آن از بین می‌رفت.

تماشاچی به محض پذیرفتن آداب کابوکی، در یک تجربه احساسی، آزادانه در آن‌سوی مرزهای واقعیت غرق می‌شود و بدین ترتیب فعالیت در مقطعی و رای قوای احساسی را آغاز می‌کند. در این مرحله کابوکی نیک، تجربه سه‌بُعدی است شامل: معنی، درک و احساس. ابتدا، به وسیله کلام (یا آوازی) معنای داستان شرح داده می‌شود، سپس ندای موزیک همراه به گوش می‌رسد و در نهایت ژستی، بیانگر مفهومی خاص، دیده می‌شود. قدرت و وسعت ژست حاوی نکته عمیقی است که نه با واقع‌گرایی بالفعل، بلکه به وسیله زیبایی و ظرافت یک جوهر احساسی در ورای واقعیت، احساسات تماشاچی را برمی‌انگیزد و بدین ترتیب کابوکی مفهومی برگرفته از واقعیت شناخته می‌شود که در عین حال، یک تجربه عمیق پویا، با ریشه‌های استوار در تاریخ بشر است.