

رستم و اسفندیار و شیوه پرفورمنس

پیام فروتن

عضو هیئت علمی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی دانشگاه تهران

مقدمه

تاکنون تلاش‌های بسیاری برای اجرای داستان‌های شاهنامه فردوسی انجام شده است. از اجرای نمایشنامه‌هایی که براساس این اثر جاودانه ایرانی نوشته شده گرفته تا نمایش‌هایی که کوشیده‌اند تا حد امکان صحنه‌ها و دیالوگ‌های منظوم اثر را روی صحنه به صورتی نمایشی به معرض تماشا بگذارند. در این میان آنچه بدیهی به نظر می‌رسد آن است که تقریباً هیچگاه فرآیند اجرای نمایشی از شاهنامه به شکلی منسجم و مستمر در نیامده و به سستی رایج در تئاتر ما تبدیل نشده است. اگر شکسپیر^۱ در انگلستان، مولیر^۲ در فرانسه و نمایشنامه‌های یونان باستان در سراسر جهان مدام روی صحنه می‌روند و تقریباً به متونی کلاسیک برای اجرا تبدیل شده‌اند، شاهنامه فردوسی از این قاعده مستثنی بوده است. در این که شاهنامه نمایشنامه نیست و اصولاً نباید چنین انتظاری از آن داشت شکی نیست، با این حال به هیچ وجه نباید منکر قابلیت‌های دراماتیک آن شد. استعداد و قابلیت‌های بالقوه‌ای که در صورت کشف چگونگی نمایشی کردن آنها می‌توان به اجرای جذاب و پرمخاطب این اثر باشکوه ایرانی امید بست.

در این میان نگاهی موشکافانه به جریان تئاتر امروز جهان دریچه‌ای به این رویکرد متفاوت می‌گشاید و کدهای ابتدایی را به منظور چگونگی نمایشی کردن شاهنامه در اختیار نمایشگران این عرصه می‌گذارد. این نوشتار تلاش دارد از میان فرآیند تحولات تئاتر در قرن بیستم و چگونگی پیدایش شیوه‌ای تازه در حوزه هنرهای نمایشی تحت عنوان پرفورمنس، زمینه‌های چگونگی اجرای نمایشی رستم و اسفندیار به عنوان یکی از شاخص‌ترین داستان‌های شاهنامه را بررسی کرده، این اثر منظوم را به تئاتر و عرصه هنرهای نمایشی نزدیک سازد. در این راستا استفاده از عناصر نوین اجرای تئاتر در کنار مؤلفه‌های امروزی هنرهای تجسمی، می‌تواند به عنوان یکی از راهکارها و شگردهای کاربردی اجرای شاهنامه به شمار آید.

شاهنامه و دنیای جدید تئاتر

بی‌تردید مشکلات بسیاری بر سر راه تبدیل متنی چون شاهنامه فردوسی به اثری نمایشی وجود دارد. نکته‌ای که در این میان سؤال برانگیز به نظر می‌رسد، سبک و شیوه‌های اجرایی است که تاکنون برای اجرای داستان‌های مختلف شاهنامه به کار گرفته شده است. بدین ترتیب شاید بتوان ریشه‌های عدم دستیابی به موفقیت کامل را در این حوزه جست‌وجو کرد. غالب اجراهایی که تا کنون از شاهنامه فردوسی به روی صحنه رفته است یا به صورت تبدیل نظم به نثر و اقتباس بوده‌اند و یا با استفاده از اشعار شاهنامه و ترکیب با برخی دیالوگ‌های دیگر، نمایشی به وجود آمده که باز هم کاملاً به اصل اثر و فضاهای آن وابسته بوده‌اند. جالب آنکه در بسیاری از این آثار روح و فضای حاکم بر شاهنامه بدون تغییرات چشمگیر و در شکلی که کمتر وارد حوزه درام و نمایش شده در معرض تماشا قرار می‌گیرد. این در حالیست که امروزه تئاتر جهان، در مواجهه با متون نمایشی کلاسیک خود نیز از رویکردی متفاوت بهره می‌برد و فارغ از اجراهای سنتی این آثار، دستمایه‌هایی مدرن را به کار می‌گیرد. حتی در تغییر و دگرگونی این آثار، آن‌چنان پیشروی می‌کنند که متن نمایشی به یک طرح تقلیل یافته و عناصر دیگری نظیر کارگردانی، بازیگری، طراحی صحنه و لباس، گریم، موسیقی، جلوه‌های ویژه، رقص و... جایگزین آن می‌شوند. بدین ترتیب به نظر می‌رسد جنبش هنرهای نمایشی مبتنی بر شاهنامه در پردازش آثار تولید شده کمتر به نتایج و دستاوردهای تئاتر امروز جهان توجه کرده و بیشتر روی قواعد و شیوه‌های

گذشته تکیه کرده است. نگاهی دقیق‌تر به آثار نمایشی موفقی که در طول سال‌های اخیر از شاهنامه به روی صحنه رفته است بر ضرورت چنین رویکردی تأکید می‌کند.

اما پرفورمنس چیست؟ ریشه‌های آن از چه مکتب یا جنبش هنری سیراب می‌شود و اصولاً چه قرابتی میان فضا‌های شاهنامه و عناصر تشکیل‌دهنده پرفورمنس وجود دارد؟ برای پاسخ به این سؤالات که در نهایت جوابی به استفاده از این شیوه در پردازش نمایشی شاهنامه می‌دهد، باید به اواخر قرن نوزده و اوایل قرن بیستم بازگشت.

بک دوفوکیه^۳ در سال ۱۸۸۴ آینده طراحی صحنه را چنین پیش‌بینی می‌کند: «با نگرانی از خود می‌پرسم که صحنه‌پردازی تا کجا پیش خواهد رفت؟ بدون تردید حدود مرزی وجود دارد که نمی‌تواند از آن بگذرد، ولی به تجاوز خود در قلمرو ادبیات بیش از پیش ادامه خواهد داد.» (دومورگی و دیگران، ۱۳۷۰، ۱۶ و ۱۵) بدین ترتیب پیش‌بینی این صحنه‌پرداز قرن نوزده به همراه تجربه‌گری‌های کسانی چون آدولف آپیا^۴ و ادوارد گوردن^۵ کریگ آینده هنرهای نمایشی را به شکل دیگری رقم زد؛ شکلی که در آغازین سال‌های قرن بیستم شیوه جدیدی را در هنرهای نمایشی به وجود آورد. پرفورمنس راهکار تازه کشف شده جهان تئاتر در دنیای صنعتی آن روزگار بود.

در این میان اگر تغییر و تحولات هنر در قرن نوزده را وابسته به طرح و بسط نظریات فلسفی مدرنیسم از یک سو و انقلاب صنعتی از سویی دیگر بدانیم، در انتهای این قرن، پیوند این دو مقوله و همکنش آنها بریکدیگر منجر به پیدایش تحولاتی شگرف در حوزه هنر شد.

آنچه مسلم است، جنبش فوتوریسم^۶ را می‌توان نزدیک‌ترین و وابسته‌ترین جنبش هنری به مؤلفه‌های سیاسی اجتماعی اوایل قرن بیستم دانست. انبوه بیانیه‌های متعددی که فوتوریست‌ها در طول فعالیت‌های مستمر خود منتشر کردند، شاید در تاریخ هنر بی‌سابقه باشد. این خود دلیلی است بر میزان تأثیرگذاری جنبش فوتوریسم بر جامعه ایتالیای آن زمان و قدرت درونی آرای هنرمندان این مکتب، تا جایی که فوتوریسم در سال‌های کوتاه فعالیت خود نه تنها تمامی حوزه‌های هنر را تحت تأثیر قرار داد، بلکه با فراتر رفتن از مرزهای ایتالیا، سایر حوزه‌های فرهنگی آن روز را نیز دستخوش اهداف و انگاره‌های خود قرار داد.

رزلی گلدبرگ^۷ در کتاب هنر پرفورمنس خود فوتوریست‌ها را بنیانگذار پرفورمنس در هنرهای نمایشی می‌داند و ویژگی‌های عمده‌ای را برای آثار نمایشی این هنرمندان

برمی‌شمرد؛ (گلدبرگ، ۲۰۰۱، ۱۱ تا ۳۱) ویژگی‌هایی که در ادامه به آنها خواهیم پرداخت.

رستم و اسفندیار، پرفورمنس و نمایشنامه

آنچه نمایشگران فوتوریست را نسبت به سایر هنرمندان تئاتر آن روز متمایز می‌ساخت در قدم نخست نوع نگاه و بینش آنها نسبت به نمایشنامه و اصولاً متن نمایشی بود.

فوتوریست‌ها در تعامل با متن نمایشی نظریه تئاتر برآیند یا تئاتر ترکیبی را مطرح می‌کنند. این نوع تئاتر تلاش می‌کند تا در نهایت ایجاز همه چیز را به خلاصه‌ترین شکل ممکن تقلیل دهد. تئاتر ترکیبی فوتوریست‌ها عبارت است از چند دقیقه، چند کلمه و رفتار محدود، موقعیت‌های بی‌شمار، حساسیت‌ها، ایده‌ها، تأثیرات و بالاخره نمادها و نشانه‌ها. بدین ترتیب فوتوریست‌ها در مواجهه با نمایشنامه، آن را متحول کرده و برش‌هایی از آن را انتخاب و به مرحله اجرا در می‌آورند. خلاصه‌گویی و مینی‌مالیسمی که در سال‌های پس از جنگ جهانی دوم به هنرهای تجسمی نیز راه یافت و دنیای هنر پسامدرن را رنگ‌وبویی دیگر بخشید.

آنها تأکید می‌کنند تمام تراژدی‌های یونان، فرانسه و ایتالیا باید در طول یک بعدازظهر به روی صحنه روند، یا تمام شکسپیر باید در یک صحنه خلاصه شود. در همین راستا آنها دستور می‌دهند برآیند تمام نمایش‌ها تنها از یک ایده تبعیت کنند.

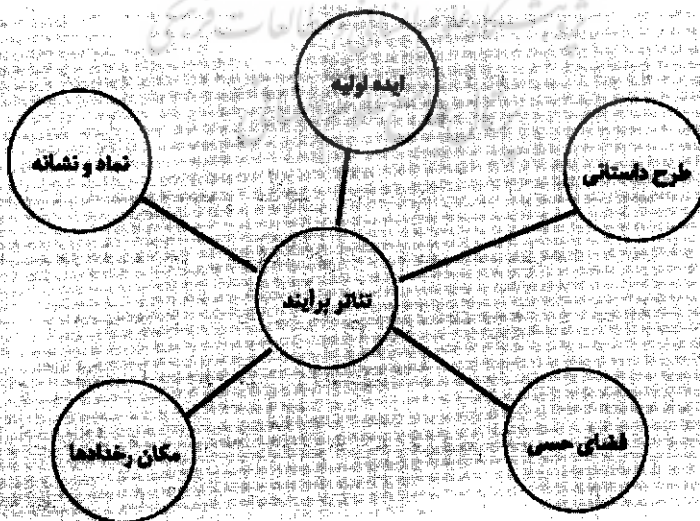
به عنوان مثال برونو کارا^۸ نمایشی را به روی صحنه برد که در طی آن مردی وارد صحنه می‌شد. او در حالی که به شدت گرفتار و عصبی به نظر می‌رسید، کتس را در می‌آورد و به تماشاگران اعلام می‌کرد که حرفی برای گفتن ندارد. سپس فریاد می‌زد و از مدیر صحنه می‌خواست تا پرده را پایین بیاورند.

فوتوریست‌ها هرگونه تشریح معانی عناصر صحنه‌پردازی را در تئاتر برآیند رد می‌کردند و در این راستا دلیلی بر دریافت کامل و مستمر چراها و مفاهیم فعالیت‌های صحنه‌ای خود از سوی عامه مردم نمی‌دیدند، به طوری که در بیانیه‌های خود تصریح می‌کردند: «این که ما واسطه‌ای برای بدویت مردم باشیم، احمقانه است.» (همان، ۲۷)

بدین ترتیب اولین تلاش‌ها برای کمرنگ‌تر کردن متن و پررنگ‌تر ساختن اجرا به وجود آمد. در این راستا به نظر می‌رسد یکی از راه‌های عمده نمایشی کردن شاهنامه در حوزه پرفورمنس،

کاهش قدرت و سیطره متن شاهنامه و تحکیم موقعیت‌های نمایشی آن است. ایده اولیه، طرح داستانی، نمادها و نشانه‌ها، مکان رخدادها و در نهایت فضای حسی صحنه‌های مورد نظر دستمایه اصلی طراح و کارگردان پرفورمنس شاهنامه در این فرآیند به‌شمار می‌رود. ضمن آنکه دیالوگ و نقش آن در اجرا در چنین مجموعه‌ای به حداقل می‌رسد و اهمیت خود را از دست می‌دهد. از سوی دیگر طبق انگاره اجرایی فوتوریست‌ها می‌توان از تمرکز بر یک داستان شاهنامه پرهیز کرده و چند داستان مختلف آن را با یکدیگر ترکیب کرد. باید توجه داشت چنین تجربه همزمانی باید در قالبی کاملاً مینی‌مالیستی و موجز صورت پذیرد.

این نگاه موجز و خلاصه شده و چیدمان صحنه‌ها و برش‌های داستانی متعدد در کنار یکدیگر، تماشاگر را نیز وارد فرآیند اجرا کرده و ذهن او را جهت خلاقیت بیشتر و پیوند عمیق‌تر با اثر نمایشی آماده می‌کند. چنین تجربه‌ای را نیز پیتر بروک^۹ با یکی از آثار شکسپیر از سر گذرانده است. بازی با عناصر اجرا فارغ از تکیه صرف بر نمایشنامه، همراه با ایجاد مجموعه‌ای از تصاویر، دستاورد مهم بروک از این اجرای نمایشنامه کلاسیک شکسپیر بوده است. خود وی درباره این تجربه می‌نویسد: «دوست داشتم با مدل‌ها بازی کنم و صحنه‌هایی بسازم، چراکه مجذوب نور، صدا، رنگ‌ها و لباس‌ها می‌شدم. زمانی که در سال ۱۹۵۹، «کلوخ انداز را پاداش سنگ است» اثر شکسپیر را کارگردانی کردم، فکر می‌کردم که کارگردان خالق تصویری است که به تماشاچی اجازه می‌دهد تا وارد نمایش شود...



بعد به نظر آمد که باید تلاش کنم تا مجموعه‌ای از تصاویر سیال ایجاد کنم که به عنوان پلی بین نمایش و تماشاچی عمل کند.» (بروک، ۱۳۸۳، ۳۲ و ۳۳)

ایده اولیه

آنچه داستان رستم و اسفندیار را نسبت به سایر داستان‌های آن متمایز می‌کند، علاوه بر ساختار آن، ایده آن است. بی‌تردید یکی از مهم‌ترین تم‌های نمایشی مدرن «تردید» و قرارگیری شخصیت‌های نمایشی در مرز میان حقیقت و دروغ است. آنچه در حکایت رستم و اسفندیار می‌تواند مورد توجه نمایشگران پرفورمنس قرار گیرد، تردید و شک جاری در دو شخصیت اصلی روایت یعنی رستم و اسفندیار است. به عبارت دیگر این تردید دو کاراکتر است که در نهایت باعث برخورد و تصادف آنها شده، تراژدی نهایی را به وجود می‌آورد. در این راستا طراح و کارگردان پرفورمنس می‌توانند چنین ایده‌ای را از میان ابیات داستان استخراج کرده و مبادرت به تصویرسازی برای آن کنند. فردوسی در بیت ۳۳۲۰ و ۳۳۲۱ تردید اسفندیار را در هم‌آوردی با رستم این چنین تصویر کرده است:

چگونه کنم من که ترس از دلم

بدین سان به یکبارگی بگسلم

دو جنگی دو شیر دو مرد دلیر

چه دانم که پشت که آید به زیر

بدین ترتیب علاوه بر فضا سازی در راستای حیرانی و تعلیق اسفندیار، می‌توان از میان این بیت‌ها راز شخصیت‌پردازی و حتی انتخاب بازیگر و طراحی لباس آنها را نیز مشخص کرد. اما یکی دیگر از ایده‌های مستتر در این حکایت که آن هم به شدت مدرن و امروزی به نظر می‌رسد، تقابل ایدئولوژی‌هاست؛ تقابلی که زمینه‌ساز جنگ و نابودی یکی از طرفین تراژدی رستم و اسفندیار شده است. اینجاست که نمایشگران می‌توانند در قالب فضا سازی مدرن مابه‌ازای امروزی و معاصر چنین ایده‌ای را در بطن فضا سازی نمایش بگنجانند. استفاده از عناصر تجسمی مدرن، اسلاید، اکسسوارهای امروزی، ویدیو پروژکشن و... می‌تواند به القای چنین ایده‌ای، فارغ از متن روایت کمک کند.

بدین ترتیب به نظر می‌رسد کشف و تمرکز بر تم و ایده‌های مستتر در روایت منظوم شاهنامه می‌تواند راهگشای حذف بسیاری از ابیات و جایگزینی انبوهی از تصاویر به جای آنها باشد.

طرح داستانی

طرح داستانی در فرآیند تبدیل یک اثر منظوم یا حتی نمایشنامه‌های کلاسیک به پرفورمنس از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. با طرح داستانی است که می‌توان صحنه‌های مختلف را تفکیک کرده و تابلوهای گوناگون تصویری پرفورمنس را شکل و ترتیب داد. داستان رستم و اسفندیار را می‌توان به ۳ تابلوی اصلی و ۱۱ تابلوی فرعی دیگر تقسیم کرد:

۱- دربار گشتاسپ

۱-۱- اتاق یا سرای اسفندیار

۲-۱- سالن ملاقات گشتاسپ

۳-۱- فضای خارجی دربار

۲- حاشیه رود هیرمند

۲-۱- مسیر حرکت از دربار گشتاسپ تا استقرار در کنار رود هیرمند

۲-۲- سراپرده یا خیمه گاه اسفندیار

۲-۳- نخجیر گاه رستم

۲-۴- سراپرده یا خیمه گاه رستم

۲-۵- قتلگاه فرزندان اسفندیار

۲-۶- آوردگاه رستم و اسفندیار

۳- بارگاه زال

۳-۱- ایوان رستم

۳-۲- سالن ملاقات زال

بدین ترتیب طراح و کارگردان پرفورمنس می‌توانند براساس داده‌های تصویری متن شاهنامه مبادرت به تصویرسازی صحنه‌های یاد شده کنند. این صحنه‌پردازی می‌تواند در قالب اثری یکپارچه طراحی و اجرا شود و تنها تغییرات نوری و برخی المان‌ها، تداعی‌کننده تغییر

صحنه‌ها و تابلوها باشد. یا این که می‌توان برای هریک از تابلوها صحنه‌پردازی ویژه‌ای را تدارک دید و به مرحله اجرا درآورد. در این صورت لازم است طراح از صحنه‌پردازی رئالیستی فاصله گرفته و به هنرهای مفهومی نزدیک شود. زیرا تلاش پرفورمنس ارائه مفاهیم خاص از خلال چیدمانی مفهومی است. در داستان رستم و اسفندیار هر تابلو می‌تواند مفهومی پیش‌برنده را به مخاطب ارائه کند. از تردید در تابلوی یک گرفته تا شهادت و عزاداری در تابلوهای واپسین. با این مفاهیم کلی است که طراح پرفورمنس توانایی آن را می‌یابد تا لباسی مدرن و معاصر از چنین مفهومی بر تن این حکایت از شاهنامه بپوشاند.

فضای حسی

«طراح صحنه باید مهم‌ترین وظیفه خود را در بازنمایی و نمایش احساس صحنه خلاصه کند. حسی که به واسطه متن به او منتقل شده و حال او باید آن را با ظرافت تمام و با استفاده از مؤلفه‌ها و ابزار صحنه در معرض دید و احساس مخاطب نمایش قرار دهد.» (فروتن، ۱۳۸۴، ۲۱ و ۲۲)

فصلنامه هنر
شماره ۷۷

۱۵۵

یکی دیگر از وظایف طراح صحنه در نمایش پرفورمنس زمینه‌سازی برای انتقال حس جاری در تابلوهای نمایشی است. در اینجا بازهم تفکیک تابلوها به کمک طراح صحنه آمده و او می‌تواند موسیقی حسی هر تابلو را استخراج کرده و با استفاده از عناصر صحنه‌پردازی، آنها را به نمایش بگذارد. مروری دیگر بر تابلوهای حکایت رستم و اسفندیار و فضای حسی هر تابلو می‌تواند جریان پیوسته صحنه‌پردازی در پرفورمنس آن را مشخص کند:

تابلوهای ابتدایی اثر که در دربار گشتاسپ می‌گذرد، حسی از توطئه و نیرنگ را در کنار تردید قهرمان حکایت نمایش می‌دهد. در ادامه و در تابلوهای بعدی این تردید با تردید دیگر شخصیت نمایش - رستم - درهم می‌آمیزد و در نقطه اوج خود به مرگ اسفندیار می‌انجامد. بدین ترتیب حس جاری در کلیت اثر - که طراح باید مبادرت به تصویرسازی آن کند - فاجعه‌ای است که از بطن تردید ریشه گرفته و به خون و مرگ ختم می‌شود. ضمن آنکه رویکرد کارگردان به دو قهرمان اثر نیز در اینجا از اهمیت خاصی برخوردار است، این که اسفندیار شهید می‌شود، یا توسط قهرمان و اسطوره ایران زمین به هلاکت می‌رسد. نکته

دیگری که در رویکرد طراح به فضاهای حسی رستم و اسفندیار می‌تواند به بهترین شکل مورد استفاده وی قرار گیرد، دیالوگ‌های شخصیت‌هایی است که به قهرمانان داستان پند می‌دهند. این دیالوگ‌ها می‌توانند رمز گشای فضاهای حسی هر تابلو به‌شمار آیند و بستر تصویری تابلوهای آتی را ترسیم کنند. بیت ۳۳۳۹ تا ۳۳۴۱ که طی آن زال رستم را پند می‌دهد و او را از جنگ با اسفندیار بر حذر می‌دارد، نمونه‌ای از این تصویرسازی‌هاست:

به دست جوانی چو اسفندیار

اگر تو شوی کشته در کارزار

نماند به زابلستان آب و خاک

بلندی بر این بوم گردد مفاک

ور ایدونکه او را رسد این گزند

نباشد ترا نیز نام بلند

مکان و رخدادگاه‌ها

فصلنامه هنر
شماره ۷۷

۱۵۶

بی‌شک یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های مورد استفاده در طراحی صحنه، رخدادگاه‌های نمایش است. رخدادگاه‌ها می‌توانند به تفکیک تابلوها پرداخته و هر یک مفاهیم خاصی از نمایش را القاء کنند. در داستان رستم و اسفندیار، رخدادگاه‌ها بر مبنای تفکیک تابلوها صورت می‌گیرد و در نمایش پرفورمنس آن هر کدام از آنها مفهومی خاص را متبادر می‌کنند. بدین ترتیب زمانی که این تابلوها پشت سر هم به نمایش در آید، مفهوم کلی اثر جلوه خواهد کرد. در تصویرسازی این رخدادگاه‌ها بیت‌های توصیفی شاهنامه به یاری طراح صحنه می‌آید: به عنوان مثال، فردوسی مکان و وضعیت حسی آوردگاه رستم و اسفندیار را این گونه توصیف می‌کند:

نهاد آن بن نیزه را بر زمین

ز خاک سیاه اندر آمد برین

بسان پلنگی که بر پشت گور

نشیند برانگیزد از گور شور

(بیت‌های ۳۴۱۳ و ۳۴۱۴)

به نیزه فراوان برآویختند

همی میخ جوشن فروریختند

چنین تا سنان‌ها به هم بر شکست

به شمشیر بردند ناچار دست

چو شمشیر بران برافراختند

چپ و راست هردو همی تاختند

ز نیروی گردان و زخم سوار

شکسته شد آن تیغ‌ها را کنار

برافراختند آن زمان یال را

ز زین برگرفتند گوپال را

همی ریختند اندر آورد گرز

چو سنگ اندر آید ز بالای برز

چو شیر ژیان هردو آشوفته

پراز خشم و اندام‌ها کوفته

همان دسته بشکست گرز گران

فرو ماند از کار دست سران

(بیت‌های ۳۴۴۲ تا ۳۴۴۹)

بدین ترتیب حضور چنین بیت‌هایی علاوه بر تبیین چگونگی طراحی میدان نبرد شرایط حسی این صحنه را نیز به طراح می‌نمایاند.

نمادها و نشانه‌ها

اصولاً پرفورمنس به علت فشردگی و موجز بودن، ارتباط ناگسستنی با نمادها و نشانه‌ها پیدا می‌کند. شاید به همین دلیل است که طراحی صحنه در این گونه نمایشی وارد حوزه هنرهای مفهومی و چیدمان می‌شود و از مؤلفه‌های آن بهره می‌برد. شاهنامه و ابیات آن کلیده‌های

بسیاری را در اختیار طراحان صحنه قرار می‌دهد تا با استفاده از آنها به طراحی نشانه‌های تصویری صحنه‌های مختلف بپردازند. در این راستا می‌توان به چند نمونه اشاره کرد. نگاه کنیم به صحنه‌ای که اسفندیار، بهمن را به نزد رستم می‌فرستد. در توصیفی که فردوسی درباره چگونگی رفتن وی به نزد رستم می‌کند، به روشنی می‌توان لباس بهمن و حتی فضاسازی لازم درباره ملاقات این دو پهلوان شاهنامه را طراحی کرد:

بفرمود تا بهمن آمد به پیش

سخن گفت با او از اندازه بیش

بدو گفت اسپ سیه بر نشین

بیاری تن را به دیبای چین

بنه بر سرت افسر خسروی

نگارش همه گوهر پهلوی

بدانسان که هر کس که بیند ترا

ز گردنکشان برگزیند ترا

بداند که هستی تو خسرو نژاد

کند آفریننده را بر تو یاد

ببر پنج بالای زرین ستام

سرافراز ده موبد نیکنام

(بیت‌های ۲۶۱۸ تا ۲۶۲۳)

و یا زمانی که فردوسی می‌خواهد چگونگی ظاهر شدن سیمرغ را تشریح کند، باز هم به نمادها و نشانه‌ها متوسل می‌شود و این گونه آن را توصیف می‌کند:

چو یک پاس از آن تیره شب در گذشت تو گفتی هوا چون سیاه ابر گشت

هم آنگه چو مرغ از هوا بنگرید درخشیدن آتش تیز دید (بیت‌های ۳۶۴۱ و ۳۶۴۲) بدین ترتیب می‌توان در نمایش مبتنی بر داستان رستم و اسفندیار همچون نگارنده آن از طراحی رئالیستی پرهیز کرده در فضایی آبستره و انتزاعی، مفاهیم مزبور را به نمایش گذاشت.

رستم و اسفندیار، پر فورمنس و مخاطب

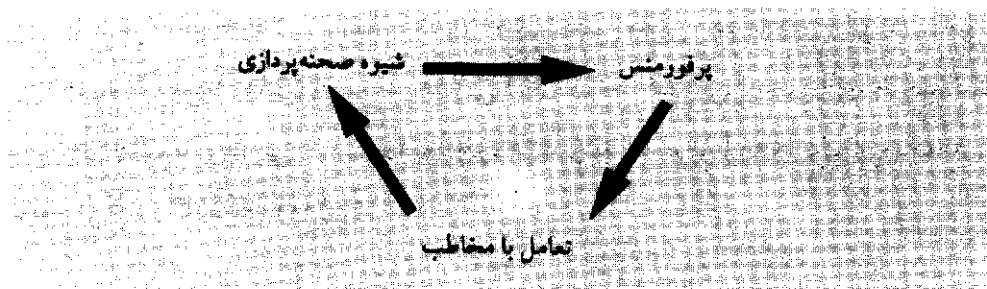
یکی از مهم‌ترین عوامل موفقیت تئاتر در نیمه دوم قرن بیستم، تجربه‌گری و تنوع‌بخشی به شیوه‌های اجرا و چگونگی تعامل با مخاطبان است. اگر تا اوایل قرن بیستم وظایفی مشخص برای تماشاگران و نمایشگران در نظر گرفته می‌شد و فاصله‌ای میان آنها وجود داشت، با ظهور و پیدایش فوتوریست‌ها این فاصله از میان رفت و شکلی دیگر از فرآیند اجرا به وجود آمد. فوتوریست‌ها قاب صحنه را درهم شکستند و فاصله میان خود و تماشاگران را از میان برداشتند. این اتفاق به دو صورت به وقوع پیوست. از یک سو معماری فضای اجرا دستخوش تحول شد و تئاتر بلک باکس یا استودیوئی به وجود آمد و از سوی دیگر شیوه اجرایی شکلی دیگر به خود گرفت؛ شیوه‌ای که آن نیز به شدت با تغییر و تحول در حوزه متن نمایشی ارتباط داشت. یکی از این شیوه‌های تکنیکی اجرا که توسط بسیاری از کارگردان‌ها نیز به کار گرفته شده است، شیوه همزمانی صحنه‌هاست. این شیوه اجرایی برای اولین بار توسط مارینتی^{۱۰} تجربه شد.

«گلدان‌های ارتباط» عنوان نمایشی بود که او با استفاده از همین روش به روی صحنه برد. در این راستا سه رویداد نمایشی مختلف در سه مکان مجزا به صورت همزمان اجرا شدند. صحنه‌پردازی تا آن زمان حکم می‌کرد تا دیوارهایی این سه صحنه را از هم جدا کرده و هر صحنه پس از پایان صحنه قبل در مکان مربوط به خود اجرا شود، اما مارینتی با رویکرد جدید کارگردانی - صحنه‌پردازی خود این انگاره را شکست و تئاتر همزمانی فوتوریست‌ها را بنیان نهاد.

نمایش‌های «هیچ سگی وجود ندارد»، «کیفیت‌های ناهماهنگ ذهن» و «رنگ‌ها» از جمله آثاری بودند که توسط فوتوریست‌ها و با این شیوه به روی صحنه رفتند. طراحی صحنه در این نمایش‌ها شکلی دیگر به خود گرفت و قواعد جدیدی را خلق کرد. به عنوان مثال در نمایش رنگ‌ها که توسط دپرو به روی صحنه رفت، چهار موجود مقوایی شخصیت‌های نمایش را تشکیل می‌دادند. رنگ خاکستری با حجمی تخم مرغی شکل، قرمز با فرمی مثلثی و متحرک، سفید با حالتی کشیده و بالاخره سیاه با شکلی چند وجهی نمایش داده شد، در حالی که تمامی این احجام با ریسمان‌هایی نامرئی در فضایی آبی‌رنگ حرکت می‌کردند. روی صحنه نیز بازیگران جلوه‌های صوتی خاصی را به وجود می‌آوردند که مربوط به هریک از رنگ‌های مزبور می‌شد. (گلدبرگ، ۲۰۰۱، ۲۱)

بدین ترتیب طراح و کارگردان پرفورمنس علاوه بر نوآوری در شیوه تعامل اثر با مخاطبان، می‌تواند کلیت اثر را نیز به گونه‌ای دیگر چیدمان کند. از چپش صحنه‌های مختلف شاهنامه در کنار یکدیگر تا کاربرد گونه‌های مختلف صحنه‌پردازی مدرن. این در حالیست که شیوه اجرایی متفاوت که از واقعگرایی صرف فاصله می‌گیرد، در کنار طراحی صحنه انتزاعی، نسبتی جذاب و هماهنگ با نیازهای امروز تماشاگران به وجود می‌آورد. ادوارد لوسی گلد اسمیت^۴ معمار و منتقد بزرگ هنر معاصر جهان، چنین محصولی را هنری کامل و پیچیده ارزیابی می‌کند و می‌گوید هنری که پدید می‌آید، صرف نظر از فرمی که می‌گیرد (یا نمی‌گیرد)، کامل‌ترین و پیچیده‌ترین شکل هستی خود را در ذهن هنرمندان و مخاطبان ایشان پدید می‌آورد، هنری که مستلزم توجه و مشارکت ذهنی تماشاگر است و با مردود شمردن اشیاء یا اثر هنری منحصر به فرد، بدل‌هایی را جست‌وجو می‌کند تا جایگزین فضای بسته نمایشگاه‌های هنری و نظام جهانی دادوستد آثار هنری شود. (اسمیت، ۱۳۸۱، ۴)

در این صورت می‌توان صحنه‌های مختلف رستم و اسفندیار را نه تنها در سالن‌های تئاتر، بلکه در اماکن مختلف به مرحله اجرا در آورد و با صحنه‌پردازی‌های متفاوت و انتزاعی برای آن، نظامی از بدل‌های دیداری به وجود آورد. سامانه‌ای که مشارکت ذهنی تماشاگران را به یاری می‌طلبد و بی‌شک بدون خلاقیت ذهنی آنها عقیم خواهد ماند. این همان نظام یکپارچه و شاعرانه پسامدرنی است که مجموعه شاعرانه و منظوم شاهنامه را به عقب می‌راند تا لباس فاخری از نظم پیرامونی جهان امروز را بر پیکر آن بپوشاند. در این راستا با توجه به تم انتخاب شده برای داستان رستم و اسفندیار (تردید) و ایده کلی که برשמردیم (تقابل ایدئولوژی‌ها) می‌توان پرفورمنس مزبور را از سالن اجرا خارج کرده و آن را در اماکنی چون یک معبد یا یک آسایشگاه بیماران روانی اجرا کرد. بدین ترتیب جنس شخصیت‌ها، شخصیت‌پردازی و طراحی لباس و گریم آنها نیز دستخوش تحول شده و تغییراتی همسو با فضای نمایش پیدا می‌کند.



رستم و اسفندیار، پرفورمنس و کرئوگرافی^{۱۲}

یکی از مهم‌ترین مؤلفه‌های تئاتر و هنرهای نمایشی در قرن بیستم که هنوز نیز با قدرت به مسیر خود ادامه می‌دهد، تبدیل ابزار بیانی از زبان و گفتار به تصویر و حرکت است. در این راستا امروزه حرکات موزون و کرئوگرافی به عنوان جایگزینی برای دیالوگ در پرفورمنس محسوب می‌شود. این در حالیست که طراحی لباس نیز به یاری چنین ابزار بیانی و ارتباطی آمده و فرآیند ارتباط را تکمیل می‌کند؛ تجربه‌ای که امروزه بیش از ۸۰ سال از آن می‌گذرد.

در دهه دوم قرن بیستم، مؤلفه‌های اساسی قرار گرفته در پشت تفکر عروسک‌های مکانیکی و دکورهای متحرک به همراه تعهد و سرسپردگی فوتوریست‌ها به ترکیب اشکال در صحنه‌پردازی به نحوی مستمر تجربه می‌شد. به عنوان مثال ایوو پاناگی^{۱۳} در سال ۱۹۱۹ و در ادامه تجربه گری جیاکومو بالا^{۱۴} مبنی بر طراحی رقص برای نمایشی که براساس آتش بازی استراوینسکی^{۱۵} به روی صحنه رفته بود، اقدام به طراحی لباس‌های مکانیکی کرد. به گفته گلدبرگ این طرح‌های لباس که برای نمایش باله مکانیکی طراحی شد به شدت مرهون فرم‌های موجود در نقاشی‌های فوتوریستی بود. صحنه‌پردازی در این نمایش از اشکال مختلف سه بعدی نشأت گرفته و از یکی از نقاشی‌های جیاکومو تشکیل شده بود. در این اجرای بدون بازیگر نه فقط صحنه بلکه جایگاه تماشاگران نیز به تناوب روشن و در تاریکی فرو می‌رفت... در این نمایش که بیش از پنج دقیقه به طول نمی‌انجامید، تماشاگر قریب به ۴۹ صحنه مختلف را به تماشا می‌نشست.

مارینتی برای این باله‌ها ساختاری تعریف کرد و در بیانیه‌ای تحت عنوان «رقص فوتوریستی» که در سال ۱۹۱۷ منتشر کرد، به تبیین آن پرداخت. او در این بیانیه توصیه می‌کند بازیگر باید از امکانات عضلات بدن فراتر رفته و هدف رقص را در تکثیر ایده‌آل بدن به مثابه موتوری که مدت‌ها آرزویش را داشته‌ایم بداند.

بدین ترتیب طبیعت درخشان حرکات‌های موزون فوتوریستی به عنوان یکی از عناصر و مؤلفه‌های تئاتر باقی ماند. بیانیه‌های بسیار آنها در حوزه‌های گوناگون طراحی صحنه، پانتومیم، حرکات موزون یا تئاتر به تمامی بر غرق شدن بازیگر و صحنه‌پردازی در فضاها خاص طراحی شده اصرار می‌ورزید. شاید جمله پرامپولینی^{۱۶} گویای تمام تلاش‌های فوتوریست‌ها در

این باره باشد: «صدا، صحنه و رفتار باید به شکلی هم زمان در روح مخاطب تأثیرات روانی خود را بر جای گذارد.» (گلدبرگ، ۲۰۰۱، ۲۴)

آنچه در این میان و با مطالعه آثاری که بر مبنای شاهنامه به روی صحنه رفته‌اند به خوبی دریافت می‌شود آن است که به‌رغم کاربرد حرکات موزون در بسیاری از آنها کمتر شاهد استفاده از کرئوگرافی به عنوان ابزاری بیانی در این نمایش‌ها بوده‌ایم. حرکات موزون در این نمایش‌ها غالباً در سایه متن نمایشی قرار گرفته و به عنوان عاملی برای پر کردن صحنه و جذب هرچه بیشتر مخاطب عام به کار رفته است. فارغ از آنکه کارگردان تلاش کرده باشد بخش اعظمی از بار دیالوگ‌ها را بر دوش چنین ابزار بیانی مدرنی بگذارد.

طراحی لباس بازیگران حرکات موزون رقصندگان نیز در چنین شرایطی بیشتر جنبه تزئینی داشته‌اند تا آنکه در قالبی مفهومی به بخش‌های گوناگون طرح داستانی، ایده اولیه، فضای حسی نمایش و... دلالت کنند.

بدین ترتیب یکی دیگر از عناصر کاربردی و کلیدی اجرای شاهنامه به صورت پرفورمنس، توجه بیش از پیش به کرئوگرافی و طراحی لباس مرتبط با آن است؛ به طوری که مجموعه طراحی شده به صورتی مستقل و فارغ از اشعار شاهنامه بر ماهیت وجودی خود دلالت کنند و با تماشاگران وارد حوزه معنا و ارتباط شوند. یکی از بهترین مثال‌هایی که می‌توان برای کرئوگرافی داستان رستم و اسفندیار زد شرحی است که فردوسی از چگونگی عزاداری بهمن و پشتون بر پیکر بی‌جان اسفندیار داده است. کلماتی که وی در این بخش از شاهنامه آورده است برای طراحان حرکات موزون این پرفورمنس می‌تواند راهگشا باشد. وزن این کلمات، ریتم و هارمونی جاری در آن و آهنگ ابیات مزبور، این بخش از نمایش را می‌تواند با حرکات موزون جذاب و آمیخته با مفاهیمی منطبق با روح اثر عجین سازد. ضمن آنکه کلمات به کار رفته در این اشعار تصاویری شگرف از پرفورمنس را در اختیار طراح صحنه این تابلو از نمایش قرار می‌دهد.

پشتون بروهمی مویه کرد

رخی پر زخون و دلی پر ز درد

همی گفت زار ای یل اسفندیار

جهاندار و زتخمه شهریار

که کند اینچنین کوه جنگی زجای

که افکند شیر ژیان را زپای

که کند آن پسندیده دندان پیل

که آگند این موج دریای نیل

چه آمد برین تخمه از چشم بد

که بر بدکنش بیگمان بد رسد

کجا شد دل و هوش و آیین تو

توانایی و اختر و دین تو

کجا شد به رزم اندرون ساز تو

کجا شد به بزم آن خوش آواز تو

چو کردی جهان را زبده خواه پاک

نیامدت از شیر و از مار باک

کنون کامدت سودمندی به کار

همی خاک بینمت پروردگار

(بیت‌های ۳۸۰۹ تا ۳۸۱۷)

رستم و اسفندیار، پرفورمنس و هنر مفهومی

بدون شک امروزه قرابت و نزدیکی بسیاری میان هنرهای تجسمی و هنرهای نمایشی به وجود آمده است، تا جایی که در برخی سبک‌ها و شیوه‌های بیانی میان این دو حوزه از هنر کمتر می‌توان تمایز و تفکیک قائل شد. یکی از این جنبش‌های تجسمی، مکتب کانسپچوال آرت یا هنر مفهومی است. در این گونه از هنرهای تجسمی چیدمان اشیاء سه بعدی در کنار یکدیگر تحت ارانه مفهومی خاص از اهمیت ویژه‌ای برخوردار شده و بیننده را به یاد طراحی صحنه تئاتر می‌اندازد. سادگی و ایجاز در بیان تصویری، در کنار کنتراست و تضاد عناصر از قواعد اساسی این هنر به‌شمار می‌رود.

از سوی دیگر در هنر مفهومی همه چیز بر مبنای ایده شکل می‌گیرد. درست همان عنصری که فوتوریست‌ها در برخورد با نمایشنامه به آن بها می‌دهند. «سال لویت»^۷ چهره صاحب نفوذ در میان هنرمندان انتزاع‌گرا در سال ۱۹۶۷ می‌نویسد: «در هنر کانسپچوال، ایده یا مفهوم مهم‌ترین جنبه کار است... ایده به دستگاهی بدل می‌شود که هنر را خلق می‌کند.» (باکتر، ۱۳۸۱، ۸) دستگاهی که به این ترتیب خلق می‌شود می‌تواند با همراهی عناصر بصری و اجرایی، پرفورمنسی ناب را به وجود بیاورد. به عبارت دیگر یکی از راه‌های به اجرا درآوردن رستم و اسفندیار در قالب پرفورمنس می‌تواند در ترکیب هنر مفهومی از یک طرف و پرداخت نمایشی ایده داستان مربوطه از طرف دیگر خلاصه شود. در این میان باید به خاطر سپرد تمام اجزاء و عناصر اجرایی و بصری باید بر مبنای ایده مستتر در متن شکل گرفته و گسترش یابند. «گلد اسمیت» درباره چنین اثری می‌نویسد: «علت اصلی همجواری این اشیاء با یکدیگر نه شباهت بصری آنها، بلکه ارتباط آنها با مفهوم مرکزی و فکر اصلی مجموعه است.» (گلد اسمیت، ۱۳۸۰، ۲۸)

رستم و اسفندیار، پرفورمنس و مینی مالیزم

یکی از مسیرهای معکوسی که بسیاری از اجراهای مبتنی بر شاهنامه غالباً آن را طی می‌کنند، پردازش شلوغ و سرشار از عناصر اجرایی و بصری در نمایش است. انبوه صحنه‌پردازی فاقد دلالت ویژه، کاربرد بیش از حد رنگ، نبود تناسب میان صحنه‌های مختلف از منظر بصری و فقدان کارکرد ریتم و ضرباهنگ دیداری در نمایش، باعث می‌شود اجرا در نهایت با عدم توفیق و ارتباط با مخاطب روبه‌رو شود. شاید بهترین راه حل برای پرهیز از چنین معضلی رویکرد مینی‌مالیستی به اجرا باشد. مینی‌مالیزم همه چیز را تا حد امکان خلاصه می‌کند و پیرایه‌ها را از اجرا می‌زداید. هنر بی‌چیز یا مینی‌مال، با ساده کردن شکل اشیاء و تکثیر و امتداد آنها، نظم و ساختاری تازه و شگفت‌انگیز را به وجود می‌آورد. نگاه کنیم در هنر نمایش ایرانی همچون تعزیه نیز چنین رویکردی به زیبایی هرچه تمام‌تر رخ می‌نماید و با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند. مشخص‌ترین منصفه‌های ظهور این امر را می‌توان در طراحی لباس‌های موجود در تعزیه مشاهده کرد. لباس غالب شخصیت‌ها از شکلی تقریباً یکسان تبعیت می‌کند و تنها رنگ، باعث بروز تفاوت‌های ماهوی در آنها می‌شود. به طوری که اولیاء از رنگ‌هایی چون سفید، سبز و زرد استفاده کرده و

اشقیاء به سمت رنگ‌هایی چون سرخ و قهوه‌ای گرایش پیدا می‌کنند. این رویکرد مینی‌مالیستی در پر کلاهنخود شخصیت‌ها به کمال می‌رسد و با وجود اشتراک و تکثیر در میان تمامی سرداران، با عنصر رنگ به تمایز دست می‌یابد. اما نقطه اوج این رویکرد مینی‌مالیستی زمانی است که شبیه‌خوانی که شهادت‌خوانی می‌کند، با لباسی معمولی وارد صحنه می‌شود: «او در حضور جمع فقط سربندی سبز بر پیشانی می‌بندد، یعنی که شبیه اولیاء می‌خواند و شمر بازوبندی یا حمایلی سرخ یا پیشانی‌بندی سرخ‌فام شقاوت خود را نشان می‌دهد. هرچند گاهی جوانان هاشمی افزون بر شال سبز استوار گشته بر کمر، پیشانی‌بندی سرخ، که نشان سربازی است، بر سر می‌بندند و نهضت سرخ حسینی را نمایش می‌دهند.» (عنصری، ۱۳۶۶، ۲۴۴) بدیهی است در این میان نمادگرایی در رنگ پیوندی عمیق با مینی‌مالیسم ایجاد می‌کند.

بدین ترتیب و با توجه به چنین پیشینه‌ای در هنر نمایش ایرانی تعزیه، می‌توان با رویکردی مینی‌مالیستی، ایجاد بخشی از تصاویر نمایش را به ذهن مخاطب واگذار کرد. مثلاً بارگاه رستم می‌تواند تبدیل به یک پارچه رنگی شده و با چرخشی روی صحنه و نمایش رویه دیگر، آنکه از رنگی دیگر بهره می‌برد، جلوه خیمه اسفندیار را به وجود آورد.

با این حال آنچه در پرفورمنس مینی‌مالیستی از اهمیت خاصی برخوردار می‌شود، عنصر تکرار، هم‌اندازگی و ایجاز در بافت و متریال مورد استفاده در صحنه‌پردازی است.

پی‌نوشت‌ها:

- 1- Shakespeare
- 2- Moliere
- 3- Becq de Fouquieres
- 4- Adolphe Appia
- 5- Edward Gordon Craig
- 6- Futurism
- 7- Roselee Goldberg
- 8- Carra Brono

- 9- Peter Brook
- 10- Filippo Tommaso Marinetti
- 11- Edward. L. G. Smith
- 12- Choreography
- 13- Ivo Pannaggi
- 14- Giacomo Balla
- 15- Igor Stravinsky
- 16- Enrico Prampolini
- 17- Sai Lloith

منابع و ماخذ:

- ۱- بروک، پیتر (۱۳۸۳)، نقطه عطف، ترجمه کیومرث مرادی و گودرز میرانی، چاپ اول، انتشارات فرهنگ کاوش، تهران.
- ۲- دومورگی و دیگران (۱۳۷۰)، تئاتر قرن بیستم (از سری دایره المعارف پلنیاد)، ترجمه نادعلی همدانی، جلد پنجم، انتشارات نمایش، تهران.
- ۳- صالح پور، فرخ - میرسعیدی، گیتا - فرزین راد، مدیا (۱۳۸۱)، هنر مفهومی، چاپ اول، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان چاپ و انتشارات، موزه هنرهای معاصر، تهران.
- ۴- عناصری، جابیر (۱۳۶۶)، درآمدی بر نمایش و نیایش در ایران، چاپ اول، انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی، تهران.
- ۵- فردوسی (۱۳۷۳)، شاهنامه، تصحیح ژول مل، چاپ چهارم، انتشارات سخن، تهران.
- ۶- فروتن، پیام (۱۳۸۴)، صحنه صفر، پرسش های اساسی طراحی صحنه، چاپ اول، نشر آبسارا، تهران.
- ۷- گلد اسمیت، ادوارد لوسی (۱۳۸۰)، مفاهیم و رویکردها در آخرین جنبش های هنری قرن بیستم، ترجمه دکتر علیرضا سمیع آذر، چاپ اول، موسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر، تهران.

8- Goldberg Roselee - Performance Art - Thames & Hudson - 2001

9- Yonts Aaron - Futurism, Futurist practices and modern futurism - 2001

10- www.neo-futurists.com