اَشکال دنیای مجازی نمایش

● کاوه احمدی علی‌آبادی

مقدمه

در مقاله‌هایی که از نمایش و نقاشی سخن گفتیم، تبیین کردیم که چگونه تعاریف عام پس از تثبیت و برانگیختگی در الگوی شمایل‌گرا، می‌توانند به شکل یدیده‌هایی بروز کنند که تحت عنوان "نمایش" و "نقاشی" می‌شناسیم[1]. تعاریف عام به همراه ریتم تصاویر، ماندگاری نماها، بافتی که انواع تصاویر پدید می‌آوردند و ترکیبی که نماها از نقطه نظر دوری و نزدیکی دارا هستند، جملگی پدیده‌ای به نام نمایش را شکل می‌بخشند. با این تعریف، نمایش چیزی نخواهد بود جز رفتاری که براثر برانگیختگی برنامه‌هایی از مغز که در قالب تعاریف عام، ریتم، ماندگاری، بافت و ترکیب نماها پدید می‌آید[2].

انسان‌ها در آگاهی خود، اطلاعی از علل بروز رفتارهای نمایشی ندارند. آنها تابع بی‌چون و چرای فرامینی هستند که به بوسیلهٔ برنامه‌های الگوی شمایل‌گرا تجویز می‌شود. انسان‌ها، آثار و رفتارهای نمایشی مختلفی را خلق می‌کنند، ولی از علل احساس نیاز به خلق چنین فرآورده‌هایی بی‌اطلاعند؛ و تنها با کاربرد واژهٔ هنری یا فرهنگی برای آثاری از این قبیل، که عللی زیستی و غریزی برایشان سراغ ندارند، رفع تکلیف می‌کنند.

در این اثر خواهیم دید پاسخ به برانگیختگی حاصل از برنامه‌هایی مغزی که به رفتارهایی منتهی شده که نمایش را شکل می‌دهند، همواره به خلق آثار هنری یکسان منجر نمی‌شوند. تنها در الگوی شمایل‌گرا، پاسخ به برنامه‌های مغزی می‌تواند به آفرینش انواع مناسک، تئاتر، عروسک بازی و سایه بازی، داستان‌های ترسیمی، داستان‌های عکاسیک، متحرک‌سازی، برنامه‌ها و فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی توسط انسان منجر شود. دنیای مجازی نمایش که به طور فزاینده‌ای خود را از عرصهٔ تصور، تخیل و توهم به سوی دنیایی مدرک و محسوس به پیش می‌راند. بنابراین، پس از برانگیختگی برنامه‌ای در مغز، گزینش در بروز رفتاری که به خلق یکی از آفرینش‌های هنری فوق منتهی شود با انسان و در "برد انتخاب" اوست.

نمایش در مناسک

نمایش در جوامع ابتدایی در قالب مراسم توتمی، مراسم جادویی، مناسک ارواح، مراسم تدفین، مراسم آشناسازی، مراسم باشگاه‌های سری مردان و زنان، مراسم آئینی مختلف و انواع جشن‌های ادواری متجلی می‌شود. در این مناسک، آن‌چه نمایش داده می‌شود، تقلید یا بازی به شمار نمی‌آید، بلکه آفرینشی از موضوع‌ها و افعال عام به همراه طرح واره‌ها، ریتم‌ها، بافت‌ها و ترکیب‌های مختلف آنهاست، که در دنیای خارجی وجود ندارند و در پردیسهٔ مجازی مناسک واقعاً خلق می‌شوند. از این رو، بسیاری از خصائص و محدودیت‌های دنیای واقعی را دارا هستند.

در یونان باستان، روم باستان و تا حدی هند باستان، نمایشها از صورت آئینی خارج شدند و به مثابه شاخه‌ای حرفه‌ای در هنر به بار نشستند[3]. در سایر ملل باستان پس از آن‌که جامعه از صورت ابتدایی خارج شده و به جامعه‌ای شهری بدل شد، اکثراً هنر نمایش همچنان صورت آئینی خود را حفظ کرد و در قالب انواع مراسم دینی، توتمی، جادویی و جشن‌های ادواری اجرا می‌شد. این نمایش‌ها در جوامع شهری ملل باستان با شکوه و جلالی بیش از گذشته (هنگامی که جامعه به شکل ابتدایی اداره می‌شد) برپا می‌شد[4]. در این سرزمین‌ها، هنر نمایش، همچون همهٔ زمینه‌های هنری هرگز به آن حد از اعتلاء که در یونان باستان رسیده بود، نائل نگشت.

نمایش در تئاتر

نمایش با بریدن از جنبه‌های آئینی و مقدس به شکل تئاتر متجلی شد. تئاتر، دنیای مجازی خود را تعریف می‌کرد، و با وجود آن که دیگر واقعی شمرده نمی‌شد، همچنان جدی و تأثیرگذار می‌نمود. چرا که اکنون در عرصه‌ای گسترده‌تر و بین روانی به نام هنر آفریده می‌شد که آن را از بسیاری از محدودیت‌های مناسک فراتر می‌برد. در این عرصه دیگر "بازآفرینی" به زعم و در قالب گذشته هدف نیست، بلکه نمایش خود را تا فراسوی "دگرآفرینی" پیش می‌برد. اکنون نمایش دیگر در خدمت همان تکثری است که در جامعه شهری شکل می‌بندد[5]. چراکه جامعه شهری به قیمت قربانی نمودن یکرنگی در جامعه ابتدایی تحقق می‌یابد.

نمایش‌های عروسکی

نمایش عروسکی از جمله نمایش‌هایی بود که می‌توانست به

مجسمه‌ها و عروسک‌هایی که از عدم تحرک برخوردار بودند، عنصر "حرکت" را ارزانی کند و از آن طریق، موضوع‌های به نمایش گذاشته شده را واقعی‌تر جلوه دهد.

نمایش عروسکی اولین بار در هند باستان پا به عرصهٔ ظهور گذاشت[۶]. بنابر آن‌چه در اساطیر هندی آمده است، نمایش عروسکی به تقلید از عمل براهما، که به عروسک‌بازی با جهان و مخلوقاتش می‌پردازد، به وجود آمده است[۷]. نمایش عروسکی در هند بر طبق داستان‌های رساله‌های رامایانا و مهابهاراتا ساخته می‌شد. عروسک‌ها ابتدا گلی بودند و سپس عروسک‌های ترکه‌ای و نخی نیز به آن افزوده شدند که به شکل خدایان، دیوها، آدمیان و شخصیت‌های دیگر ساخته می‌شدند[۸]. این نمایش‌ها به شدت مورد توجهٔ عامهٔ مردم قرار می‌گرفت و مردم بی‌سواد روستایی به راحتی می‌توانستند با روایات و شخصیت‌های مختلف آنها، احساس همدلی کنند[۹]، چرا که عروسک‌ها و حرکات آنها، تعاریف عام و افعال عام روستاییان را این‌همانی می‌کردند. نمایش های عروسکی از هند به مالزی، تایلند، کامبوج، جاوه و بالی رفت و در این سرزمین‌ها با داستان‌هایی از همان منابع هندی متداول گشت[۱۰]. نمایش عروسکی در چین مستقل از هند در سده‌های پیش از میلاد پدید آمد[۱۱] و از آنجا به ژاپن رفت[۱۲]. عروسک‌های ژاپنی از نوع نخی یا دستی بود[۱۳]. در سایر سرزمین‌ها، همچون ویتنام، ترکیه و ایران نیز نمایش‌های عروسکی برپا می‌شد[۱۴]. در ایران نمایش‌های عروسکی از طریق کولی‌های هندی که به ایران سفر می‌کردند، پدید آمد و در دورهٔ اسلامی تحت تأثیر نمایش‌های خیمه‌ای زردپوستان شمال شرقی ایران، بازی‌های عروسکی مغولان و نمایش‌های عروسکی ترکان عثمانی ادامه یافت[۱۵]. یونانیان باستان اولین مردمانی نبودند که نمایش‌های عروسکی را بوجود آوردند، ولی همچون سایر زمینه‌های علمی، فرهنگی و هنری، به هر آن‌چه که پرداختند آن را تا نهایت شکوفایی سوق دادند. چنان که، محققان عقیده دارند که نمایش عروسکی در یونان به آن حد از اعتلاء رسید که مهد آن هنر، یعنی هند باستان بدان دست یافته بود[۱۶]. بر اساس مدارکی که بدست آمده، در طول قرون وسطی، نمایش‌های عروسکی در اروپا برگزار می‌شده است، به طوری که نمایشگران در آلمان، فرانسه، اسپانیا، ایتالیا و انگلستان به مناسبتهای گوناگون عروسکان خود را بازی می‌دادند[۱۷]. نمایش‌های عروسکی پس از قرون وسطی نیز با وجود آن که فراز و نشیب‌های بسیاری را به خود دید، همچنان ادامه حیات داد[۱۸]. نمایش‌های عروسکی تنها به سرزمین‌های که گذشت محدود نماند و در میان سرزمین‌های شرق و غرب جهان متداول گشت و تا عصر کنونی برای نسل‌های امروز باقی ماند.

سایه بازی

سایه بازی از طریق رقص سایه‌ها، به جلوه‌سازی در عرصه نمایش پرداخت. سایه‌بازی نیز ابتدا در هند باستان پدید آمد[۱۹] که گاه به‌وسیلهٔ عروسک‌های چرمی اجرا می‌شد. در چین سایه‌بازی به وسیلهٔ نقاب‌هایی که به روی پوست کشیده شده و پشت پردهٔ روشنی حرکت می‌کردند برپا می‌شد[۲۰]. سایه‌بازی از هند به کشورهای کامبوج، تایلند، مالزی و جاوه سرایت کرد[۲۱]. این نمایش از طریق مغول‌ها به ایران آمد و سپس به وسیله نمایشگران دوره‌گرد، کولی‌ها و دراویش به سایر سرزمین‌های خاور نزدیک انتقال یافت[۲۲]. هنگامی که، سایه‌بازی به‌وسیلهٔ اعراب شناخته شد، در مصر متداول گشت و از آنجا به سرزمین‌های تحت تسلط دولت عثمانی گسترش یافت و حتی به وسیله کولی‌ها و نمایشگران دوره‌گرد به ایتالیا، آلمان، فرانسه و انگلستان راه یافت[۲۳].

آفرینش‌های متنوع در قالب الگوی شمایل‌گرا

با پیدایش متحرک‌سازی و فیلمبرداری، یکی از نقاط ضعف هنر نقاشی و عکاسی که عدم توانایی در ارائه حرکت بود، برطرف شد، و از این پس، در الگوی شمایل گرا، تعاریف عام ترسیم شده توانستند همچون تعاریف عام مناسک، نمایش عروسکی و تئاتر، "حرکت" را نیز در جوهر خود متجلی سازند، ولی نسبت به مراسم آئینی، تئاتر و نمایش‌های عروسکی از نقطهٔ ضعفی رنج می‌بردند و آن ارائه موضوع نمایش به شکل دو بعدی، بجای تصاویر سه بعدی بود.

اما پیشینهٔ حرکت در تصویر را باید در تصویرنگارها یافت. جایی که چندین تصویر ارائه‌کنندهٔ فعل یا حرکتی از شخص، شیء، یا پدیده و موضوعی است. تصویرنگار مرحلهٔ انتقالی نقاشی به متحرک‌سازی را طی می‌کند که در این میان به داستان‌های ترسیمی و داستان‌های عکاسیک رسیده و سپس به متحرک‌سازی منتهی می‌شود.

داستان‌های ترسیمی و عکاسیک

داستان‌های ترسیمی در ۱۸۹۰ نخست در روزنامه‌های نیویورک پدید آمد[۲۴]. داستان‌های تن‌تن، آستریکس و پاپای از مشهورترین آنهایند. در داستان‌های ترسیمی، هر تصویر نقاشی شده علاوه بر برخورداری از پیامی مستقل، در کنار سایر تصاویر، روایتی را کامل می‌کنند و بیننده محتوای داستان را با ارتباط هر تصویر با یکدیگر درک می‌کند[۲۵] و مجموعه تصاویر در صفحات متوالی کتاب، نمایش را تکمیل می‌کنند[۲۶].

داستان‌های عکاسیک نمونه‌ای دیگر از مرحلهٔ انتقالی نقاشی و تصویرنگار به متحرک‌سازی هستند. داستان‌های عکاسیک در سال ۱۹۰۰ در دنیای هنر متولد شدند که در آن در هر صفحه از یک مجموعه، هشت عکس به چشم می‌خورد که نمایشی کوتاه را بیان می‌کرد و به مرور

بخش بزرگی از مخاطبان را به خود جذب کرد[۲۷]. متحرک‌سازی و فیلمبرداری متخصصاً حرکت پیوسته را به نمایش افزودند که تا پیش از آن در تصویرنگارها و داستان‌های عکاسیک و ترسیمی به گونه‌ای گسسته پدید آمده بودند.

متحرک‌سازی و فیلمبرداری

متحرک‌سازی و فیلمبرداری تنها به ارائه تعاریف عام اکتفا نکردند و سایر برنامه‌های تثبیت شده در الگوی شمایل‌گرا، یعنی ریتم، ماندگاری، بافت و ترکیب، با برانگیختگی موجب شدند تا برنامه‌های تلویزیونی و سینمایی آفریده شوند که از تمامی موارد فوق سود جویند. بنابراین، برنامه‌های تلویزیونی و سینمایی در قالب فیلم، سریال، نقاشی متحرک و نظایر آن ساخته شدند که پاسخی به برانگیختگی برنامه‌های الگوی شمایل‌گرا به حساب می‌آمدند.

فیلمبرداری این امکان را می‌داد تا نمایش‌هایی شکل گیرد که با کمک عدسی و دوربین، زوایا و نماهای متعدد و متنوعی را به تصویر کشد. به طوری که فاصلهٔ دوربین و شیء، نماهای شکل گرفته به وسیلهٔ عدسی و قاب، نحوهٔ تدوین نماها امکانات و ابعاد جدیدی در جلوه‌های تصویری به نمایش‌هایی می‌داد که در عرصهٔ سینما و تلویزیون آفریده می‌شد، و نمایش تا پیش از آن، عاری از چنان ظرفیتهایی بود[۲۸].

تلویزیون و سینما

در نمایش‌های تلویزیونی و سینمایی به کمک دوربین و تکنیک مونتاژ، ترکیب نماهای دور و نزدیک بهتر از نمایش‌های برگزار شده در مراسم آئینی و تئاتر مقدور است. همین نقطه قوت، از جهتی برای نمایش‌های تلویزیونی و سینمایی نقطه ضعفی بوجود می‌آورد. بدین معنی، در نمایش‌هایی که در مراسم آئینی و تئاتر خلق می‌شود، بازیگران نیز مانند تماشاچیان، علاوه بر تعاریف عام، ریتم، بافت، ماندگاری و ترکیب نمایش را نیز در مغز این‌همانی می‌کنند. در حالی که، چنین پدیده‌ای در نزد بازیگران نمایش‌های تلویزیونی و سینمایی کمتر رخ می‌دهد. تصاویر نمایشی تکه‌تکه و جداجدا فیلمبرداری می‌شود و بازیگران، آن‌چه که ارائه می‌دهند، تعدادی نقش پاره پاره است که به جز تعاریف عام، فاقد سایر عناصر نمایشی است به همین جهت است که تقریباً تمامی بازیگرانی که هم در تئاتر و هم در سینما و تلویزیون به ایفای نقش می‌پردازند، تقریباً جملگی اذعان دارند که از بازی در تئاتر به مراتب بیش از بازی در سینما و تلویزیون متلذذ می‌شوند. این احساس، چنان که بسیاری پنداشته‌اند تنها به سبب برخورد مستقیم با تماشاچی نیست، بلکه به این جهت است که بازیگر در تئاتر علاوه بر تعاریف عام، ریتم، بافت، ماندگاری و بافت نمایش را نیز ادراک می‌کند و با این‌همانی این برنامه‌ها در مغز، احساس آرامش می‌کند، امری که در بازی در تلویزیون و سینما به وقوع نمی‌پیوندد.

بازگشت پذیری پس از نمایش

متحرک‌سازی و فیلمبرداری این امکان را به انسان داد تا دنیایی را که از طریق بازیگران واقعی در تئاتر و مناسک تحقق می‌بخشید، این بار به‌وسیله بازیگرانی غیرواقعی شکل بخشد. بسیاری از احساسات، تجارب، تخیلات و ایده‌ها چون در قالب بازیگرانی واقعی در صحنه نمایش تحقق می‌یافت، با تاوان‌هایی روبه رو بود که در بسیاری از موارد جبران‌ناپذیر می‌نمود. در طی بسیاری از مناسک، بازیگران می‌بایست برای نمایش، خشونت یا قربانی شدن، خود را زخمی سازند، و چه بسا نقش‌هایی را در نمایش اجرا کنند، که علایم و تأثرات آن برگشت ناپذیر باشد. آزتک‌ها مراسمی را به نمایش می‌گذاشتند که طی آن، انسانهایی به عنوان قربانی واقعاً کشته می‌شدند[۲۹]. کواکیوتیل‌ها نمایش‌هایی داشتند که به رقص آدم خواران موسوم بود و طی آن، یکی از رقاصان به تماشاچیان حمله کرده و گوشت بدن آنها را گاز گرفته و می‌خورد[۳۰].

در طی تئاتر، بازیگران با وجود مالیدن خون یا چیزی قرمز به بدن به جای بریدن واقعی بدن، اما به سبب مواجه شدن با نقش‌هایی که چه بسا در آگاهی خود می‌دانستند که واقعی نیستند، ولی به خاطر انعکاس طرحهای ادراکی آن نقش‌ها به الگوی شمایل گرا در مغزشان، با بروز هیجانات و احساساتی در شخصیت مواجه می‌شدند که گاه تا مدت‌ها پس از نمایش با آنها همراه بود و آگاهانه نمی‌توانستند به راحتی از فضای آن خارج شوند.

اما متحرک‌سازی و فیلمبرداری امکان آن را به انسان می‌دادند تا با تصویر کشیدن موجوداتی بی‌جان، به راحتی بر محدودیت‌های مناسک و تئاتر غلبه کنند و از دست تاوان‌های حاصل از صحنه‌ها و نقش‌های آن بگریزند. دنیای مجازی‌ای که پس از متلذذ کردن تماشاگرانش، می‌تواند صحنه‌ها، وقایع و کارهایی، همچون مرگ، جنایت، پیری، بیماری و نظایر آنها را تحقق بخشد، بدون آن که نگران تداوم و بقای تبعات این وقایع خلق شده در دنیای واقعی در طی نمایش یا پس از نمایش باشد.

نمایش در تلویزیون

در سال‌های کنونی که تقریباً در تمامی کشورهای دنیا تلویزیون به اکثر خانه‌ها راه یافته، بیش از پیش نقش تئاتر و سینما را اشغال کرده است[۳۱]. در کشورهایی که نهاد خانواده در حال فروپاشی است (به خصوص ایالات متحده آمریکا) و افراد بیش از گذشته مجرد و تنها زندگی می‌کنند، تلویزیون شخصیتی است که با برنامه‌های نمایشی خود، جای خالی شخص دوم خانه را اشغال کرده است. برخلاف انسان‌ها که از شخصیتی

برخوردارند که پس از دوران کودکی یا تقریباً ثابت باقی می‌ماند یا با تغییرات بسیار کمی روبروست، تلویزیون شخصیتی است کاملاً انعطاف‌پذیر که خود را با هر آن‌چه که مدنظر شخص اول خانه است، تطبیق می‌دهد. اگر شخص اول خواهان مصاحبت با روحیه‌ای بشاش است، پس با فشار دادن یک دگمه می‌تواند برنامه و نمایشی را که پدیدآورندهٔ چنین شخصیتی در تلویزیون است، انتخاب کند و اگر مایل است تا شخصیتی غمگین یا سرد یا اسطوره‌ای و نظایر آن را مشاهده کند، در یک چشم بر هم زدن، تلویزیون با کانال‌ها و برنامه‌ها و نمایش‌های متنوع خود همان شخصیتی می‌شود که او مدنظر دارد. به طور کلی، هر نوع برانگیختگی در برنامه‌های موجود در الگوی شمایل‌گرای مغز که نیاز به این‌همانی تعاریف عام، ریتم‌ها، بافت‌ها، ترکیب‌ها و ماندگاری‌های خاصی در بیننده داشته باشد به سرعت با تغییر نمایش‌های تلویزیونی، این‌همانی آن نوع برنامه‌های مغزی صورت گرفته و بیننده احساس آرامش و رضایت خاطر می‌کند. انعطاف‌پذیری‌ای که تئاتر و مراسم آئینی فاقد آنند.

نمایش و روانکاوی

در یک نمایش، بازیگر می‌تواند با قرار دادن خود در قالب یک نقش، رفتارها یا شخصیتی را ایفاء کند که در تعاملات پیشین در خود درونی کرده است، ولی در جریان عادی زندگی قادر به بروز آن نیست. در حالی که برانگیختگی آن همچنان احساس نیاز به رفتار بر طبق آن را در فرد پدید می‌آورد. نمایش در این هنگام راهی است که امکان تحقق و تجلی آن نقش، گفتار و رفتار را مجاز و مقدور می‌سازد. در حقیقت نمایش از این نگاه به شکل روشی عملی از فرافکنی شخصیت و به طور کلی، تمامی تعاملات بروز داده نشده و رفتار نشده، بدل می‌شود که بسیاری از تأثیرات و چه بسا بهبودی‌های حاصل از یک روانکاوی را داراست.

تئاتر درمانی

گاه در یک نمایش، نه تنها نقش و شخصیتی مجزا، بلکه شخصیت‌هایی که در کنار یا رو در روی فرد قرار داشته و مسائل، مشکلات، تعارضات، و هیجاناتی را که در طی ارتباط با آنها رو به روست، نه تنها به وسیلهٔ گفتار، بلکه به وسیلهٔ به نمایش گذاشتن آن بروز داده می‌شود[۳۲]. این کارکرد نمایش، آن چنان برجسته متجلی شده است که شاخه‌ای بین رشته‌ای را بین روان شناسی و روان کاوی با نمایش و تئاتر، به نام "تئاتر درمانی" پدید آورد. در تئاتر درمانی، نمایش با استفاده از خصائص‌اش، جنبه‌ای درمانی به خود می‌گیرد.

تکثر روحی ثابت در نمایش

از ابتدای پیدایش هنر نمایش تاکنون، بسیاری از خصایص نمایش تغییر کرده است. زمانی، نمایش حتماً می‌بایست در مکانی معین صورت گیرد. نمایش‌های مراسم آئینی در مکانی که مختص آن بود و گاه مقدس نیز پنداشته می‌شد اجراء می‌گشت[۳۳]. نمایش‌های تئاتر نیز در تماشاخانه‌هایی در دامنه تپه‌ها ساخته می‌شد که از جایگاهی نیم دایره به نام تئاترون برای تماشاگران داشت[۳۴]. ولی با پیدایش تلویزیون، نمایش به هر جایی که جعبه تلویزیون قرار می‌گرفت، انتقال می‌یافت و نمایش را از تعلق به مکانی خاص رها می‌ساخت.

نمایش در مراسم آئینی، تئاتر و سینما اقشار مختلف جامعه را گرد هم جمع می‌کرد و یکی از کارکردهای آن ایجاد همبستگی گروهی و اجتماعی به شمار می‌آمد، در حالی که، نمایش در تلویزیون به سبب عدم تعلق به مکانی معین دقیقاً در جهت عکس آن، موجب می‌شد تا افراد به کنج خانه‌ها کشیده شده و همبستگی گروهی در جامعه کاهش یابد[۳۵]. نمایش‌های مراسم آئینی و تئاتر با فرهنگ جامعه‌ای که در آن شکل می‌گرفتند، تطابق داشتند و موجب حفظ سنن و آداب اجتماعی و باورها و احساسات ملی می‌شدند، در حالی که نمایش در سینما و تلویزیون از طریق رسانه‌های جمعی و برون مرزی، موجب سست شدن سنن اجتماعی و احساسات ملی شدند[۳۶].

نمایش در قالب مراسم آئینی در روایت و از طریق نماد، موافق و معرف باورهای دینی و روح مذهبی جامعه‌ای بود که در آن آفریده شده بود[۳۷]. در حالی که در دورهٔ پیش از رنسانس، نمایش‌های غیر مذهبی دوره‌گردان مشخصاً مخالف باورهای دینی و شعائر مذهبی‌ای به شمار می‌رفت که کلیسا در جوامع اروپایی اشاعه دهندهٔ آن بود[۳۸].

نمایش، گاه همچون نمایش نو در منطقه‌ای که پدید آمده بود، محصور می‌ماند[۳۹] و گاه همچون، خیمه شب بازی و نمایش‌های سبک روحانیسم از محلی که در آن بوجود آمده بود به مناطق دوردست رسوخ می‌کرد[۴۰].

زمانی نمایش، خود را تنها به ارائه دنیای واقعی منحصر می‌دانست[۴۱] و هنگامی دیگر، فتح دروازه‌های تخیل و رؤیا را از وظایف خود می‌پنداشت[۴۲]. گاه اخلاقیات موضوع روایات آن قرار می‌گرفت[۴۳] و گاه از به نمایش گذاشتن هوس آلوده‌ترین و بی‌پرده‌ترین ابعاد دنیای انسانی فروگذار نبود[۴۴].

زمانی از انسان‌ها، زمانی دیگر از نقاب و تصویر، هنگامی از عروسک و وقتی دیگر، حتی از سایه‌ها برای ارائه نقش‌های مورد نظر بهره می‌برد. دوره‌ای بود که تنها به آن‌چه بر سر قهرمانان می‌آمد، پرداخته دوره‌ای دیگر به دنیای مردم عادی و زندگی روزمرهٔ آنها تعلق داشت[۴۵].

اما خصایص فوق جزء جدایی‌ناپذیر نمایش به شمار نمی‌آید. چرا که، هر یک از آنها تنها چند صباحی با دنیای نمایش گره خورده بودند. آنها در

حقیقت فصول تمایز روحی مشترک را انعکاس می‌دهند. از هنگامی که تاریخ، زندگی بشریت را به خاطر سپرده است تا عصر کنونی، آن‌چه که در هنر نمایش ثابت بر جا مانده، همانا ویژگی هایی است که به شکل تعاریف عام، ریتم‌ها، ماندگاری‌ها، بافت‌ها و ترکیب‌ها تار و پود هر نمایشی را می‌آفرینند.

فهرست منابع

۱.احمدی علی‌آبادی، کاوه / «آفرینش هنر نمایش» / بیدار / فروردین و اردیبهشت ۸۰ / صص ۴۴ ـ ۴۷ / احمدی علی‌آبادی، کاوه / «نقاشی‌های طبیعت گرا و هندسی در غارها و مناسک» / بیدار / مهر و آبان ۸۰ / صص ۴۹ ـ ۵۴

۲.احمدی علی‌آبادی، کاوه / «آفرینش هنر نمایش» / بیدار / فروردین و اردیبهشت ۸۰ / صص ۴۴ ـ ۴۷ و ۵۱ ـ ۵۳

۳. همان‌جا / صص ۴۷ ـ ۴۹

۴. همان‌جا / صص ۴۹ ـ ۵۰

۵. همان‌جا / صص ۵۰ ـ ۵۱

۶. ملک پور، جمشید / تاریخ نمایش در جهان / انتشارات کیهان / تهران / ۱۳۶۴ / ص ۸۹

۷. همان‌جا

۸. همان‌جا / ص ۹۰

۹. شیوا لینگاپا، ساویتری / عروسک‌های خیمه شب بازی و نقش آنها در اجتماع / ترجمهٔ علی آقابخشی / مرکز اسناد فرهنگی آسیا / تهران / ۱۳۵۷ / ص ۱۵

۱۰. ملک پور، جمشید / تاریخ نمایش در جهان / ص ۹۰

۱۱. همان‌جا

۱۲. همان‌جا

۱۳. همان‌جا / ص ۹۱

۱۴. همان‌جا / صص ۹۱ ـ ۹۰

۱۵. بیضائی، بهرام / «خیمه شب بازی در ایران» / مجلهٔ آرش / ۳ اردیبهشت ۱۳۴۱ / صص ۲۵ ـ ۲۹

۱۶. دنیای گسترده نمایش عروسکی / ترجمهٔ و تلخیص بهروز غریب‌پور / انتشارات سروش / تهران / ۱۳۶۴ / صص ۳۳ ـ ۳۴

۱۷. همان‌جا / صص ۳۴ ـ ۳۷

۱۸. همان‌جا / صص ۳۷ ـ ۴۳

۱۹. ملک پور، جمشید / تاریخ نمایش در جهان / ص ۹۰

۲۰. همان‌جا

۲۱. دنیای گسترده نمایش عروسکی / ترجمهٔ و تلخیص بهروز غریب‌پور / ص ۵۷

۲۲. همان‌جا

۲۳. همان‌جا / صص ۵۷ ـ ۵۸

۲۴. احمدی، بابک / از نشانه‌های تصویری تا متن / نشر مرکز / تهران / ۱۳۷۵ / صص ۸۸ ـ ۸۹

۲۵. همان‌جا / صص ۸۷ ـ ۸۹

۲۶. همان‌جا / ص ۸۷

۲۷. همان‌جا / صص ۸۹ ـ ۹۰

۲۸. کیسی یر، الن / درک فیلم / ترجمهٔ بهمن طاهری / نشر چشمه / تهران / ۱۳۷۳ / صص ۱۱ ـ ۵۴

۲۹- رضی، هاشم. مردم شناسی اجتماعی. انتشارات آسیا، ۱۳۵۵، صص ۶۱۳ ـ ۶۱۵

۳۰. هیس، ه، ر / تاریخ مردم‌شناسی / ترجمهٔ ابوالقاسم طاهری / تهران / ۱۳۴۰ / صص ۵۶۶ ـ ۵۶۷

۳۱. کازنو، ژان / جامعه شناسی رادیو تلویزیون / ترجمهٔ جمشید ارجمند / انتشارات رادیو تلویزیون ملی ایران / تهران / ۱۳۵۴ / صص ۶۸ ـ ۶۹.

۳۲. بلانر، هوارد / تئاتر درمانی / ترجمهٔ حسن حق شناس و حمید اشکانی / انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی / تهران / ۱۳۷۰ / صص ۱۰ ـ ۲۱

۳۳. میرچه الیاده / آیین‌ها و نمادهای آشناسازی / ترجمهٔ نصرالله زنگویی / انتشارات آگه / تهران / ۱۳۶۸ / صص ۲۷ ـ ۳۳

۳۴. ملک پور، جمشید / تاریخ نمایش در جهان / ص ۲۸

۳۵. کازنو، ژان / جامعه شناسی رادیو تلویزیون / ص ۸۵

۳۶. همان‌جا / صص ۸۵ ـ ۸۶

۳۷. فینکلشتاین، سیدنی / بیان اندیشه در موسیقی / ترجمهٔ محمدتقی فرامرزی / انتشارات نقش جهان / تهران / ۱۳۶۲، ص ۲۹

۳۸. دنسکوی، گ، م و آگیبالووا، ا، و / تاریخ سده‌های میانه / ترجمهٔ رحیم رئیس‌نیا / انتشارات پیام / تهران / ۱۳۵۵ / صص ۲۰۰ ـ ۲۰۱

۳۹. برنار، تییری، سولانژ / دایرةالمعارف پلئیاد / تاریخ نمایش در جهان / تئاتر در مشرق زمین / کتاب دوم / ترجمهٔ آزاده مستعان / انتشارات نمایش / تهران / ۱۳۷۱ / صص ۹۶ ـ ۹۷

۴۰. سید حسینی، رضا / مکتب‌های ادبی / انتشارات کتاب زمان / جلد اول / چاپ هفتم / تهران / ۱۳۵۸ / صص ۲۵۳ ـ ۲۵۹

(۴۱)- همانجا، صص ۱۶۸ ـ ۱۷۱ و ص ۱۵۶.

۴۲. همان‌جا / جلد دوم / صص ۴۶۲ ـ ۴۶۶

۴۳. ملک پور، جمشید / تاریخ نمایش در جهان / ص ۱۵۰

۴۴. همان‌جا / جلد اول / صص ۹۵ ـ ۹۷

۴۵. دنسکوی، گ، م و آگیبالووا، ا، و / تاریخ سده‌های میانه / صص ۲۰۰ـ۲۰۱

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی