

نقش اشیل در شکل‌گیری و ارتقاء طراحی صحنه تئاتر یونان باستان

از یک نمایشنامه‌نویس تا یک صحنه‌پرداز حرفه‌ای

پیام فروتن یکتا*

استادیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۷/۱۰/۳، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۹/۲۶)



چکیده

در عرصه پژوهش تئاتر یونان، کمتر تحقیقی درباره چگونگی طراحی صحنه این آثار انجام شده است. با بررسی نمایشنامه‌های یونانی، مکان‌های اجرا، منابع موجود و کشفیات جدید باستان‌شناسی، می‌توان به نتایج مهمی در این زمینه دست یافت؛ نتایجی که چهره برخی از بزرگان تئاتر یونان را متحول می‌سازد. اگرچه بسیاری از محققان تئاتر، اشیل را تنها به عنوان یک تراژدی‌نویس می‌شناسند؛ اما او نوآوری‌های متعددی در اجرای نمایش‌های خود نیز داشته است. با بررسی نوآوری‌ها و دستور صحنه‌های نمایشنامه‌های اشیل، به یک پرسش بنیادین می‌رسیم. آیا نمی‌توان از او به عنوان یکی از نخستین طراحان صحنه تئاتر یاد کرد؟ در جایی که دستور صحنه‌های اشیل از پیچیدگی‌های صحنه‌پردازی‌های او پرده برمی‌دارند. این نوشتار تلاش دارد تا به واسطه پژوهش در نمایشنامه‌های اشیل و منابع پیرامون وی، به نقش او در ارتقای طراحی صحنه تئاتر پی ببرد. مقاله حاضر کوشش کرده تا ضمن تاکید بر اهمیت اشیل در عرصه نمایشنامه‌نویسی، چهره جدیدی از وی به نمایش بگذارد. چهره‌ای که نشان می‌دهد اشیل علاوه بر نگارش نمایشنامه، طراح صحنه چیره‌دستی نیز بوده و با این عرصه آشنایی کامل داشته است. در این پژوهش بنیادی با استفاده از منابع کتابخانه‌ای از روش تحلیلی و تاریخی استفاده شده است.

واژه‌های کلیدی

اشیل، طراحی صحنه، تئاتر یونان باستان، نقاشی صحنه، دستور صحنه، اجرا.

مقدمه

مکالمه بین اثنین اهمیت بیشتری قائل شد" (ارسطو، ۱۳۴۳، ۳۲). اسکار برکت نیز در راستای اظهارات ارسطو می نویسد: "اشیل چالش نمایشی را به وجود آورد و کشمکش، صورتی آشکارتر پیدا کرد. این تغییر، نقش مهم همسرایان - که بین دوازده تا پانزده نفر بودند - را کاهش داد. با این حال همسرایان هیچگاه ارکسترا را ترک نکردند و رابطه آنها با نمایش، به تعامل آنها با بازیگر یا بازیگران معطوف شد" (Brocket, 2012, 5). بدین ترتیب اشیل با گذار از تک‌گویی به دیالوگ، نوعی درام به وجود آورد که بنیان تئاتر پس از خود را شکل داد. اشیل تراژدی‌های خود را معمولاً در قالب سه‌گانه (تریلوژی) می نوشت. آثار وی عبارتند از: پارسیان^{۱۳} (نخستین اجرا: ۴۷۲ پیش از میلاد)، هفت نفر بر علیه تب^{۱۴} (نخستین اجرا: ۴۶۷ پیش از میلاد)، اورستیا^{۱۵} (سه‌گانه‌ای شامل: آگاممنون^{۱۶} (نخستین اجرا: ۴۵۸ پیش از میلاد) (تصویر ۲)، نیاز آوران^{۱۷} (نخستین اجرا: ۴۵۸ پیش از میلاد) و الهگان انتقام^{۱۸} (نخستین اجرا: ۴۵۸ پیش از میلاد)، ملتسمان^{۱۹} (نخستین اجرا: ۴۷۰ پیش از میلاد) و پرومته در بند^{۲۰} (نخستین اجرا: احتمالاً ۴۳۰ پیش از میلاد).

در این میان و با توجه به نوآوری‌های اشیل در عرصه کارگردانی و نمایشنامه‌نویسی، چرا نمی‌توان به نقش تاثیرگذار وی در ارتقای صحنه‌پردازی تئاتر یونان نیندیشید؟ آیا می‌توان اشیل نمایشنامه‌نویس - کارگردان را، در فهرست طراحان صحنه تاریخ تئاتر نیز قرار داد؟ آنچه بدیهی به نظر می‌رسد آن است که او در ابتدای شکل‌گیری هنر تئاتر، مبادرت به وارد ساختن انبوه تخیلات تصویرپردازانه به این عرصه کرد. ایده‌هایی که برای اجرای آنها، نیاز به ایجاد تحولات عمده در زمینه اجرا، ماشینری صحنه و طراحی صحنه و لباس داشت. توجه کنیم که اشیل نمایشنامه‌هایش را خود کارگردانی کرده و به روی صحنه می‌برد. وبستر ادعا می‌کند، اشیل در طراحی صحنه راه خود را از سایر تراژدی‌نویسان جدا کرده بود و ترکیبی منحصر به فرد و یگانه از تزیینات و مینیمالیسم را در آثار خود به وجود آورده بود (Webster, 1970, 66). یک زندگی‌نامه‌نویس ناشناخته نیز درباره این نمایشنامه‌نویس باستانی نوشته است: "او نقاشی دکوراتیو صحنه، ماشینری، محراب^{۲۱}، معبد، حس فضا، خشم و جلال و شکوه را به چشمان مخاطبان عرضه کرد" (Lacy, 1990, 3). بدین ترتیب

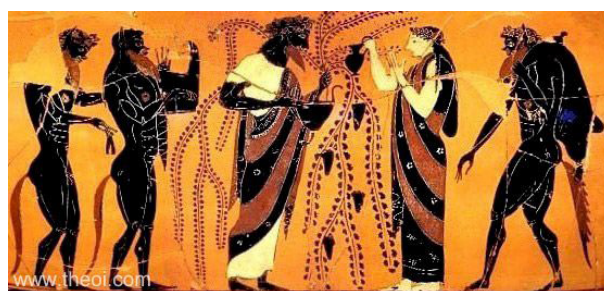


تصویر ۲ - کراتر یونانی با نقاشی مرگ آگاممنون، ۴۶۰ پیش از میلاد، اثر دوکیماسیا^{۲۱}. در ۵۱ سانتی متر، موزه هنرهای زیبا بوستون. ماخذ: (URL 2)

قرن‌های متمادی است که با شنیدن نام تماشاخانه گلوب^۱ لندن، یاد ویلیام شکسپیر^۲ زنده می‌شود. تماشاخانه‌ای واقع در جنوب رود تیمز^۳ که در سال ۱۵۹۹ بنیان نهاده شد و پذیرای آثار وی بود. اما با شنیدن نام مهم‌ترین و یکی از کهن‌ترین تماشاخانه‌های جهان، تئاتر دیونیزوس^۴ در آتن، با چه نام‌هایی روبرو خواهیم شد؟ تماشاخانه‌ای که اگرچه نخستین مکان اجرای تئاتر نبود؛ با این حال از آنجا که بسیاری از نمایشنامه‌های یونانی در آن به روی صحنه رفته، توجه پژوهشگران تئاتر را معطوف خود ساخته است (براکت، ۱۳۹۶، ۹۲). از میان این نمایشنامه‌نویسان باید به سوفوکل^۵، اورپید^۶ و اشیل اشاره کرد.

اشیل^۷ در سال ۵۰۵ و به روایتی ۵۲۵ پیش از میلاد در ناحیه گلا^۸ جزیره سیسیل^۹ واقع در جنوب ایتالیا ی امروز متولد و به "نخستین تراژدی‌نویس بزرگ یونان" تبدیل شد (Taplin, 1977, 461). بدین ترتیب می‌توان قدیمی‌ترین نمایشنامه باقی مانده از یونان باستان را متعلق به او دانست. اشیل رقابت در مسابقات فستیوال دیونیزوس را از سال ۴۹۹ پیش از میلاد آغاز کرد و در مجموع نگارش ۸۰ نمایشنامه را به وی نسبت داده‌اند. "برنامه‌ریزی برای برگزاری سالیانه جشنواره دیونیزوس از تابستان سال قبل آغاز می‌شد. زمانی که از نمایشنامه‌نویسان درخواست می‌شد تا آثار خود را برای اجرا در سال آینده آماده کنند. آرخون^{۱۰} یک مقام رسمی دولتی بود که سه رقیب اصلی و نهایی جشنواره را انتخاب و برای تولید آثار هر یک از آنها، حامیان مالی ثروتمند تعیین می‌کرد. دستمزد و جوایز بازیگران نیز از سوی خزانه شهر تامین می‌شد. نمایشنامه‌های اشیل، سوفوکل و اورپید برای نخستین بار در این جشنواره به روی صحنه رفتند" (براکت، ۱۳۹۶، ۲۵) (تصویر ۱). در این میان باید به نقش آرخون و حامیان مالی نمایش‌های یونان باستان بیش از پیش توجه کرد. کسانی که به شکلی کاملاً مستقیم بر چگونگی اجرای آثار، طراحی و کیفیت آنها تاثیر می‌گذاشتند.

اشیل که خود مبادرت به اجرای آثارش می‌کرد، در زمینه‌های نمایشنامه‌نویسی، اجرا و طراحی، دست به نوآوری‌های متعددی زد. به گفته ارسطو در رساله فن شعر، "اول اشیل تعداد بازیگران را از یکی به دوتا رسانید و در عین حال از اهمیت گروه خنیاگران کاست و برای



تصویر ۱ - دیونیزوس، آریادنه و ساتیرها، نقاشی بر روی آمفورا، نقاش: آندوکیدس^{۱۱} و لیبیپیدس^{۱۲}. ۵۲۰ تا ۵۱۰ پیش از میلاد، موزه لوور. ماخذ: (URL 1)

نمایش‌های تراژدی از آن استفاده می‌کردند؛ در حالی که آنها را از مراسم آیینی دیونیزوس وام گرفته بود، تاثیر دراماتیک عظیمی بر صحنه نمایش گذاشت" (Ibid, 3).

نمی‌توان منکر ایده‌های درخشان و صحنه‌پردازانه این دراماتیسست دوران باستان شد. او با ابداع "ماسک، ردای آستین دار"^{۲۳} و "باسکین"^{۲۴} نوعی چکمه تسمه‌دار پاشنه بلند که تا زیر زانو می‌رسید و بازیگران

اشیل و نقاشی صحنه

از میلاد) فعالیت می‌کردند. احتمال می‌رود حرفه نقاشی صحنه در فاصله میان نگارش نخستین نمایشنامه سوفوکل در سال ۴۶۸ پیش از میلاد و مرگ اشیل در سال ۴۵۶ پیش از میلاد به وجود آمده باشد" (Brockett, 2012, 7). به زعم اسکار براکت، ارسطو و ویتروویوس هیچکدام منابع اظهارات خود را مشخص نکرده و خود را درگیر این موضوع نکرده‌اند. "زیرا ارسطو حدود صد سال بعد و ویتروویوس قریب به چهارصد سال پس از این رویداد، اندیشه‌های خود را مکتوب کرده‌اند" (Ibid, 7). با تمام این اوصاف، براکت در کتاب تاریخ طراحی صحنه خود، اشیل را مبدع نقاشی صحنه می‌داند و اظهار می‌دارد که این نمایشنامه‌نویس یونانی برای نخستین بار در تئاتر دیونیزوس از نقاشی صحنه استفاده کرده است.

اما چگونه می‌توان ادعا کرد - یا تا حدودی اطمینان یافت - اشیل در نمایش‌های خود از نقاشی صحنه استفاده کرده است یا اصولاً اینگونه نقاشی‌ها از چه محتوایی برخوردار بوده‌اند؟ برای این منظور لازم است تا نگاهی به مکان‌ها و فضاهای فیزیکی موجود در نمایشنامه‌های اشیل انداخت.

از ۷ نمایشنامه به جای مانده اشیل، ۳ نمایشنامه اصولاً فاقد مکان مشخص نمایشی هستند. "هیچ‌یک از سه نمایشنامه اول [پارسیان، هفت نفر بر علیه تب و ملتسمان] نیازی به دکور صحنه ندارند و ورود شخصیت‌ها نیز از همان ورودی اصلی صحنه است. بازی در فضای باز است، با اشاره‌ای به شهری یا کاهی. اما نکته قابل توجه این که اسکن^{۲۵} و ورودی آن که در اورستیا بسیار اهمیت می‌یابد، در این نمایشنامه‌ها وجود ندارد" (کوثری، ۱۳۹۶، ۱۹). در اینجا باید با نظر کوثری مبنی بر اهمیت اسکن - عمارت صحنه - در سه گانه اورستیا همراه شد و آن را مورد تأیید قرار داد. جدول ۱، با درج دستورات صحنه اشیل برای سه نمایشنامه آگامنون، نیازآوران و الهگان انتقام، اماکن و فضاهای فیزیکی موجود در سه گانه اورستیا را بررسی کرده است.

همانطور که در جدول ۱ دیده می‌شود، هر سه نمایشنامه آگامنون، نیازآوران و الهگان انتقام، از فضاهای مختلف و متنوعی برخوردارند. این سه‌گانه (تریلوژی) در سال ۴۵۸ پیش از میلاد، در یک زمان و به صورت متوالی به روی صحنه رفته‌اند. از آنجا که این ۳ نمایشنامه از یک صحنه مشترک برخوردار بوده‌اند و از آنجا که هر یک، فضاهای نمایشی مختلفی را در برداشته‌اند، در اجرای آن‌ها قاعدتاً باید از صحنه‌پردازی پیچیده و قابل تغییر استفاده می‌شده است. مگر آن که هر ۳ نمایش در یک تئاتر خالی از هرگونه دکور و وسایل صحنه اجرا شده و طراحی صحنه آن‌ها به تخیل

نقاشی صحنه تئاتر، نقش عمده‌ای در تاریخ تحول طراحی صحنه داشته است. تا پیش از قرن بیستم، نقاشی صحنه بار عمده بیان تصویری آثار نمایشی را بر عهده داشت؛ تا جایی که به طراح صحنه، نقاش صحنه اطلاق می‌شد. تا این که آدولف آپیا^{۲۵} و ادوارد گوردن کریگ^{۲۶} از راه رسیدند و با وارد ساختن مولفه‌های سه بعدی معمارانه به تئاتر، این عنوان را به معمار صحنه تغییر دادند. ردپای نقاشی صحنه را می‌توان در صدها و شاید هزاران سال قبل - همگام با شکل‌گیری و قوام هنر تئاتر - جست و جو کرد. برای نخستین بار ارسطو به حضور نقاشی در تئاتر اشاره کرده است. تا جایی که او نقش صحنه‌پرداز را بالاتر از وظیفه نمایشنامه‌نویس ارزیابی می‌کند: "در ترتیب منظره نمایش^{۲۷}، آن کس که کارش ترتیب دادن منظره نمایش است مهارت و قدرتش از قدرت و مهارت شاعر بیشتر است" (ارسطو، ۱۳۴۳، ۴۲). از دیگر کسانی که به وجود نقاشی در صحنه تئاتر یونانی اشاره کرده‌اند، ویتروویوس^{۲۸} است. میان روایت ارسطو و ویتروویوس درباره منشأ پیدایش نقاشی صحنه و نخستین کاربرد آن در صحنه تئاتر، اختلاف نظر وجود دارد. "به نظر می‌رسد درباره ظهور نقاشی صحنه در یونان، میان اظهارات ارسطو و ویتروویوس اختلاف نظر وجود داشته باشد. این تضاد از آنجا ریشه می‌گیرد که اشیل و سوفوکل نمایشنامه‌نویس در یک زمان (۴۹۶ تا ۴۰۶ پیش



تصویر ۳ - نقاشی دیواری از بوسکورتاله^{۲۹} پمپئی، تزئینات و دکوراسیون تئاتری، همراه با فیگورهای انسانی.

ماخذ: (Brockett, 2012, 19)

می‌کرد. در چنین شرایطی، شاعر- کارگردان- طراح، گریزی از صحنه‌پردازی و فاصله گرفتن از ایده صحنه خالی ندارد. ارسطو به روشنی چنین انگاره‌ای را تشریح کرده است: "اگر نقاشی زیباترین الوان را درهم بیامیزد بی آنکه هیچ طرحی از صورتی ترسیم نماید، کار او از حیث منزلت و جمال به درجه کار آنکس که طرحی منظم از صورتی رسم کرده است هرگز نمی‌رسد" (ارسطو، ۱۳۴۳، ۴۰).

بدین ترتیب می‌توان حدس زد اشیل نقاش تئاتر نیز چاره‌ای جز ترسیم صورت صحنه‌های مختلف نمایشنامه‌های خود نداشته است. ظاهراً تماشاگران و مخاطبان یونانی تئاتر، بیش از آنکه تخیل کنند، هوادار تماشای صحنه‌های شگفت‌انگیز و باشکوه بوده‌اند. آن‌ها به تئاتر می‌آمدند تا نظاره‌گر باشند؛ نه مستمع صرف کلام خدایان و قهرمانان خود.

اشیل و ماشینری صحنه

اشیل نمایشنامه‌های خود را در تئاتر دیونیزوس به روی صحنه می‌برد. مکانی نمایشی که از ساختارهای معمارانه مشخص برخوردار بوده است. اگر این تئاتر را بررسی کنیم، به ۳ فضای کاملاً مشخص برخورد خواهیم کرد. فضاهایی که ظاهراً ارتباطی مستقیم با تفکیک شخصیت‌های موجود در تراژدی‌های باستانی داشته‌اند. این ۳ فضا عبارتند از: ارکسترا، اسکن و پرواسکن (تصویر ۴). ارکسترا، فضایی مدور در فاصله میان تماشاگران و

تماشاگر و گذار شده باشد. روزن میر^{۳۱} با ایده صحنه خالی و فاقد صحنه‌پردازی در آثار آیسخولوس مخالف است و بر این باور است که آثار این دراماتیسست یونانی، به شدت تصویری و صحنه‌پردازانه بوده است. او بر لزوم وجود صنعت صحنه در تراژدی تاکید کرده و می‌گوید: "این یک پدیده در بستر اجرای نمایش بود؛ نه بر روی یک میز تحریر" (Rosenmeyer, 1982, 45). اشاره وی به نمایشنامه‌های کاملاً اجرایی اشیل بوده که منحصراً برای صحنه نمایش نوشته می‌شد؛ نه خواندن در پشت میز مطالعه. جالب اینجاست که پیتر والکوت^{۳۲} نیز در کتاب خود تحت عنوان درام یونانی در زمینه تئاتری و اجتماعی خود، یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های تراژدی‌های یونانی با نمایشنامه‌های قرون بعد را در همین مولفه جست و جو می‌کند: "نمایشنامه‌های اشیل، سوفوکل و اورپید برای خواندن کسانی که به متون توجه کرده و به آن‌ها می‌اندیشند نوشته نشده‌اند. بلکه برای تماشاگرانی که بر صندلی‌های تئاتر تکیه زده و در مواجهه ناخودآگاه با ترکیب واژه‌ها و کنش‌های صحنه‌ای قرار دارند، خلق شده‌اند... تفاوت میان دو رویکرد تئاتر در یونان و عصر مدرن بسیار است. یکی از آن‌ها تفاوت میان نوع مخاطبان این دو تئاتر است. تماشاگرانی که در تئاتر دیونیزوس آتن گرد هم می‌آمدند تا از آخرین تراژدی‌های سروده شده در قرن پنجم پیش از میلاد لذت ببرند" (Walcot, 1976, I).

از سوی دیگر باید به رویکرد غالب در هنر یونان باستان توجه کرد. هنری که ایده‌آل را در تقلید و بازسازی عینیت جست و جو

جدول ۱- دستور صحنه‌های مختلف نمایشنامه‌های آگامنون، نیازآوران و الهگان انتقام. از ترجمه این سه نمایشنامه توسط عبدالله کوثری.

آگامنون	مدخل کاخ آگامنون در آرگوس.
	در مرکز صحنه قربانگاه زئوس و در اطراف آن قربانگاه ایزدان دیگر. دیده‌بان بر بامی بلند ایستاده است. شب است.
	دیده بان به درون کاخ می‌رود.
	کلوتایمنسترا از کاخ بیرون می‌آید و پنهان از چشم همسرایان، پیشکش‌هایی بر قربانگاه می‌گذارد.
	کلوتایمنسترا بر دروازه کاخ پدیدار می‌شود.
نیازآوران	آگامنون سوار بر ارابه‌ای وارد می‌شود. از پس او کاساندر که بر ارابه‌ای دیگر سوار است. آن‌گاه مردان و غنائم جنگی.
	دروازه به ناگاه گشوده می‌شود و کلوتایمنسترا پدیدار می‌گردد که بالای پیکر آگامنون و کاساندر که بر ردایی ارغوانی خفته‌اند ایستاده است. چهره او خونین است و پیروزمندانه سخن می‌گوید.
	صحنه گور آگامنون را نشان می‌دهد، پشته خاکی در بیابانی پرت افتاده. زمان بعد از ظهر است.
الهگان انتقام	جلوی کاخ آگامنون. اورستس و پولادس در جامه بازرگانان اهل فوکیس وارد می‌شوند. شب فرا می‌رسد.
	دروازه کاخ باز می‌شود. اورستس بر درگاه و بالای پیکر آگستوس و کلوتایمنسترا ایستاده است. اهل کاخ بر گرد اوی‌اند و نگهبانان ردای سرخی را که آگامنون به هنگام مرگ بر تن داشته بر دست گرفته‌اند.
	درگاه معبد آپولون در دلفی، درهای بزرگ میانی به درون معبد و قربانگاه می‌گشایند. کاهنه غیب‌گوی دلفی در برابر این درها ایستاده است.
	[اورستس] وارد معبد می‌شود و صحنه زمانی خالی می‌ماند. آن‌گاه آشفته حال و تکیه داده به دیوار باز می‌گردد.
	کاهنه دلفی بیرون می‌رود. درها باز می‌شود و درون معبد را نشان می‌دهد. اورستس در کنار قربانگاه. الهگان انتقام بر گرد او خفته‌اند. آپولون فراز ایشان ایستاده است.
آپولون به معبد خود باز می‌گردد و درها بسته می‌شود. اکنون صحنه معبد آتنا در آتن است. تندیس او در معبد برپاست. اورستس فرسوده و درمانده از راه می‌رسد.	
داوران بر می‌خیزند. یک یک پیش می‌آیند و سنگ ریزه ای را در یکی از دو آوند می‌ریزند.	

ایستاده است. چهره او خونین است و پیروزمندانه سخن می‌گوید؛ صحنه پایانی نمایشنامه نیازوران (دروازه کاخ باز می‌شود. اورستس بر درگاه و بالای پیکر آگستوس و کلوتایمنسترا ایستاده است) و صحنه سوم نمایش الهگان انتقام (کاهنه دلفی بیرون می‌رود. درها باز می‌شود و درون معبد را نشان می‌دهد. اورستس در کنار قربانگاه. الهگان انتقام برگرد او خفته‌اند. آپولون فراز ایشان ایستاده است)، از اکی کلما استفاده کرده است. اما در این میان، آنچه اشیل را - در استفاده از اکی کلما - نسبت به سایر تراژدی نویسان متمایز می‌کند، کاربرد ترکیبی این وسیله با سایر مولفه‌های صحنه‌ای است. از این نظر شاید بتوان نمایشنامه الهگان انتقام اشیل را نمونه‌ای منحصر به فرد و بی‌همتا در میان تراژدی‌های یونانی دانست. شاعر در این اثر، علاوه بر نمایش فضاهای خارجی و داخلی معبد آپولون در دلفی، تماشاگران خود را به معبد آنها در آتن نیز می‌برد. بدین ترتیب شکلی دیگر از صحنه‌پردازی در این نمایش پدید می‌آید.

بسیاری از پژوهشگران تئاتر، استفاده از لته‌های نقاشی شده در تئاتر یونان باستان را در قالب پیناکس‌ها^{۳۹} ارزیابی می‌کنند. لته‌هایی که به عنوان بخشی از سازه اسکن تعریف می‌شدند. در این میان، پیناکس‌ها می‌توانستند تحت شرایطی خاص، صحنه‌های مختلف و متنوعی را به نمایش بگذارند. شرایطی که اجرای نمایشی همچون الهگان انتقام، قطعاً نیازمند آن بوده است. همانطور که پیش از این عنوان شد - بر اساس آرای ویتروویوس - اشیل را باید بنیان‌گذار نقاشی صحنه تئاتر دانست (ارسطو، سوفوکل را نخستین هنرمندی دانسته است که در تئاتر از نقاشی استفاده کرده است). اما نقاشی پیناکس‌ها بدون ترکیب آن‌ها با ماشینری، نمی‌توانست صحنه‌پردازی پیچیده و چند مکانی نمایشنامه الهگان انتقام اشیل را به وجود آورد. در این میان، آیا تئاترهای یونانی همچون دیونیزوس از سازوکارهای مکانیکی لازم برخوردار بوده‌اند؟ آیا امکان ترکیب فضاهای داخلی و خارجی، نمایش هم‌زمان دو معبد دلفی و آتن و ترکیب اکی کلما و پیناکس‌های متحرک در صحنه وجود داشته است؟

در سال ۲۰۰۷، پژوهشگران دانشگاه کوماموتو^{۴۰} ژاپن موفق شدند پاسخ صریح و روشن این پرسش را ارائه کرده و پرده از رازی هزاران ساله بردارند. رازی که می‌تواند منجر به رمزگشایی از چگونگی صحنه‌پردازی‌های پیچیده در تئاتر یونان باستان شود.

رمز و راز تئاتر مسینی

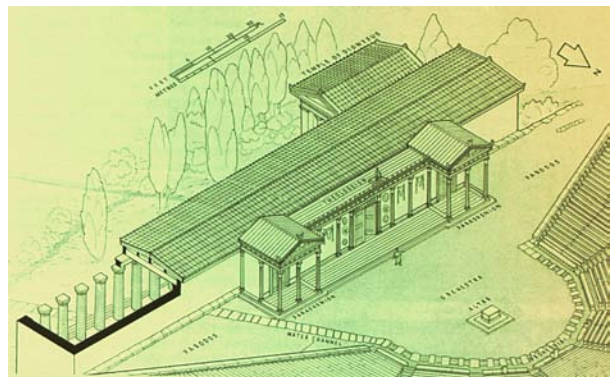
مسینی^{۴۱}، ناحیه‌ای در نزدیکی مگالوپولیس^{۴۲} و اسپارت^{۴۳} بود که ساکنان تمدن ساز آن از اوایل هزاره دوم قبل از میلاد در این منطقه ساکن شدند (تصویر ۵). فرهنگ و تمدن آمیخته با طلای سرشار مسینی در سال ۱۲۰۰ پیش از میلاد، به واسطه ظهور دوریسی‌های مجهز به آهن از میان رفت.

پژوهشگران دانشگاه کوماموتو ژاپن در سال ۲۰۰۷ در ویرانه‌های یکی از تئاترهای شهر باستانی مسینی، موفق به کشف امکانات صحنه‌ای تازه‌ای شدند که نظیر آن قبلاً دیده نشده بود (تصویر ۶).

صحنه اصلی بوده است. در این فضا، گروه همسرایان به ایفای نقش می‌پرداختند. "همسرایان عموماً با هم و با گام‌هایی باشکوه وارد صحنه می‌شدند. به ندرت بعضی از اعضای همسرایان به تنهایی یا در دسته‌های کوچک و گاه از نقاط مختلف به صحنه می‌آمدند... همسرایان پس از پیش درآمد وارد صحنه می‌شوند و تا پایان نمایش در صحنه می‌مانند، به جز چند مورد استثنایی که از همان آغاز نمایش وارد صحنه می‌شوند و گاه یکی دو بار از صحنه خارج می‌شوند و دوباره باز می‌گردند" (براکت، ۱۳۹۶، ۸۴-۸۳).

با توجه به مکان قرارگیری ارکسترا در معماری تئاتر دیونیزوس و مسیرهای دسترسی به آن، ظاهراً اجرای آثار تراژدی، از چارچوب‌های مشخصی تبعیت می‌کرده است. یعنی ورود و خروج همسرایان کاملاً تعریف شده و قاعده‌مند بوده است. اما این دیدگاه را می‌توان درباره آثار اشیل تا حدودی تعدیل کرد و او را نمایشگری دانست که با استفاده از طراحی صحنه و ابداعات مختلف در این حوزه، از چنین چارچوب‌هایی فراتر رفته است. در این مورد می‌توان به ورود همسرایان در نمایشنامه پرومته در بند اشاره کرد. در اجرای این صحنه؛ دو نظریه مختلف وجود دارد. دیودسون^{۴۴} معتقد است که در این صحنه، همسرایان از طبقه فوقانی اسکن وارد صحنه شده و خود را به محل ارکسترا می‌رسانند (Davidson, 1994, 34)؛ اما سامرستین^{۴۵} اعتقاد دارد که این امر بسیار زمان‌بر بوده و همسرایان در دو گروه مجزا از پارادوس‌های کناری صحنه وارد ارکسترا می‌شدند (Sommerstein, 2010, 19). این نوآوری - به زعم دیودسون - در صحنه ورود آکانیدها^{۴۶} بسیار پیچیده‌تر و اجرای آن شگفت‌انگیزتر می‌شود. زمانی که به قول فاینبرگ^{۴۷}، اشیل از "بال‌های سریع رقابت برانگیز" (Fineberg, 1986, 83) در صحنه استفاده می‌کند. "تماشاگران انتظار داشتند که آن‌ها را بر روی زمین مشاهده کنند؛ در حالی که بسیار محتمل است برای نمایش این صحنه، ارابه بالدار را جایگزین اکی کلما^{۴۸} یا ارابه متحرک^{۴۹} کرده باشند. این ارابه می‌توانست با استفاده از رنگ‌های متنوع و مهیج رنگ‌آمیزی شده و به وسیله پرهای بسیار که به شکل بال درست می‌شد تزئین شود" (Ibid, 95).

به نظر می‌رسد اشیل در صحنه پایانی نمایشنامه آگاممنون (دروازه به ناگاه گشوده می‌شود و کلوتایمنسترا پدیدار می‌گردد که بالای پیکر آگاممنون و کاساندر را که بردایی ارغوانی خفته‌اند



تصویر ۴ - بازسازی فرضی تئاتر سنگی دیونیزوس، آتن، فاز سوم. ماخذ: (Brockett, 2012, 11)

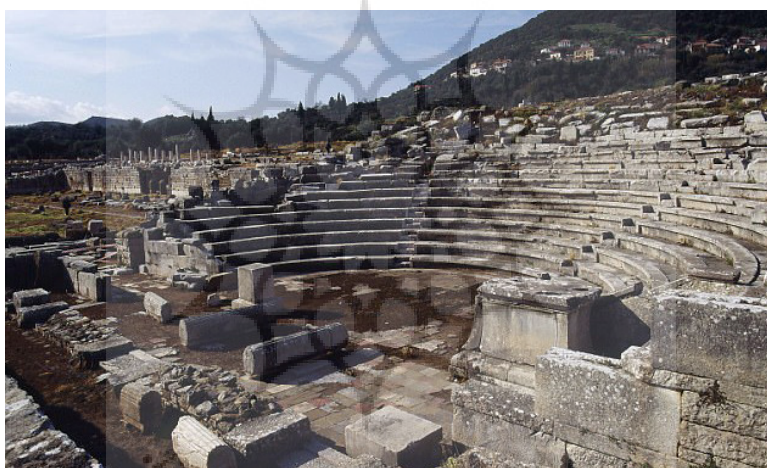
یونانی، از ردیف‌های سنگی واقع در پسزمینه صحنه برای جاگذاری لته‌های نقاشی شده چوبی متحرک^{۴۴} و از فضای انبار به منظور نگهداری از این لته‌ها استفاده می‌کردند (McDonald, 2017) (تصویر ۷). این پژوهشگران اطمینان دارند که سایر تئاترهای محدوده تمدنی مسینی نیز از چنین ویژگی ساختاری برخوردار بوده و در کنار لته‌های متحرک، از ارابه‌های استاندارد نیز به منظور حرکت در این شیارهای سنگی استفاده می‌شده است. همچنین محققان

مولفه‌هایی که به تئاتر کلاسیک یونان در سال ۳۶۹ پیش از میلاد بازمی‌گردد. در این سلسله حفاری‌ها، یک انبار بزرگ و سه ردیف سنگی طویل در قسمت پشت صحنه کشف شدند. هم‌زمان دو مورد مشابه در شهرهای مگالوپولیس (قدیمی‌ترین نمونه در میان سه تئاتر کشف شده) و اسپارت نیز به دست آمده است. بدین ترتیب پژوهشگران نظریه‌های جدیدی را بر اساس این کشفیات تازه مطرح کردند. آن‌ها به این نتیجه رسیدند که طراحان صحنه



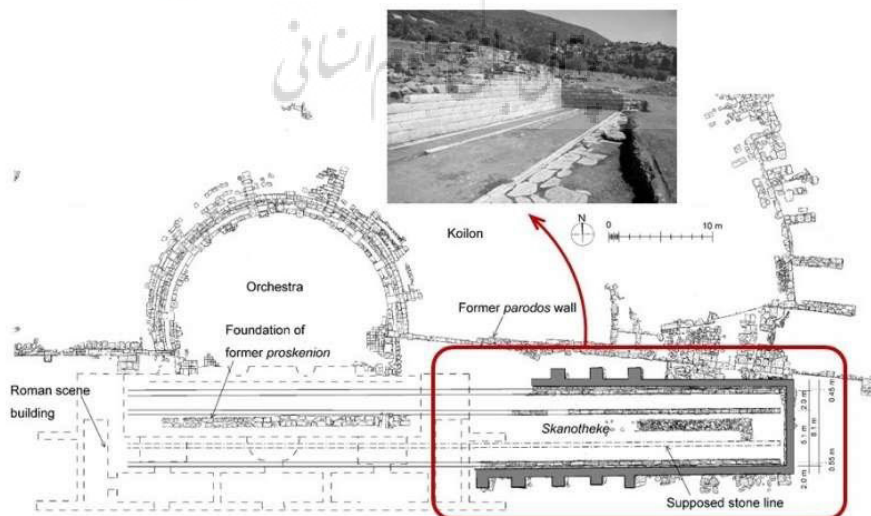
تصویر ۵ - ناحیه مسینی واقع در نزدیکی مگالوپولیس و اسپارت.

ماخذ: (URL 3)



تصویر ۶ - تئاتر مسینی، افشاکننده تجهیزات و فناوری پیچیده صحنه‌ای متعلق به بیش از ۲۰۰۰ سال قبل. مطالعات فرسبی

ماخذ: (URL 4)



تصویر ۷ - پلان فناوری اسکن تئاتر مسینی، صحنه متحرک تئاتر کلاسیک یونان، پلان از استادیار دانشگاه کوماوتو، ریوچی یوشیتاکه^{۴۵}.

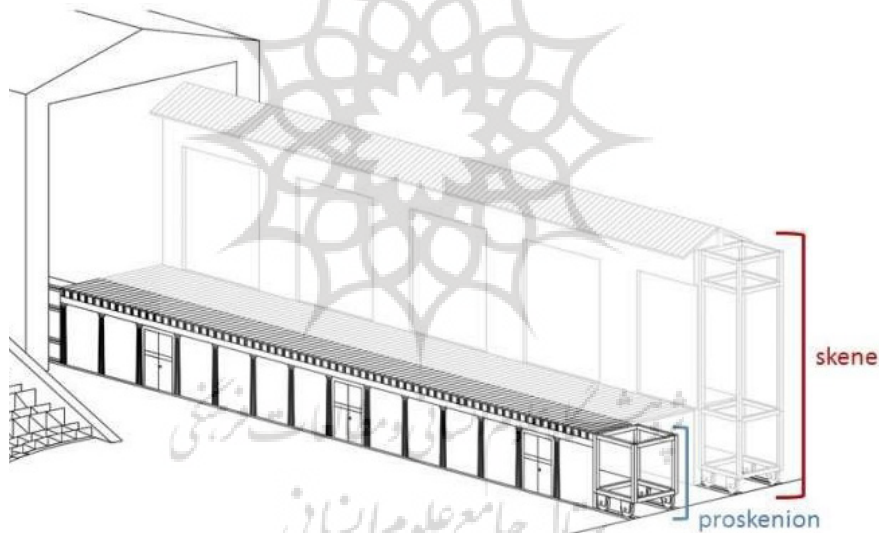
ماخذ: (McDonald, 2017)

عناصر سه بعدی و ماسک در صحنه‌پردازی آثار اشیل

در نمایش پرومته در بند، این شخصیت به دستور زئوس، به صخره‌ای در کوه‌های قفقاز زنجیر می‌شود تا عقوبت ابدی خود را تحمل کند. به گفته استوری^{۴۷} و آلن^{۴۸}، هیچ سند معتبری که به ما اعلام کند برای این صحنه از صخره واقعی استفاده شده و بازیگر را به آن بسته‌اند، در دست نیست (Storey and Allan, 2005). و به جای آن ممکن است تهیه‌کننده نمایش، از یک وسیله ساخته شده قوی و بادوام برای نگه داشتن یک بازیگر استفاده کرده باشد (Spindler, 2015). با این حال می‌توان در راستای آرای تاپلین، بر وقوع رویدادها و منظرگاه‌های واقعی در تئاتر یونان تاکید کرد؛ یا حداقل آن را محتمل دانست. در جایی که وی اظهار داشته است: "وسایل صحنه و لباس مخصوصاً سراسرت و صریح بودند تا به راحتی بتوان معنای آن‌ها را دریافت کرد" (Taplin, 1977, 56). بدین ترتیب است که هفائستوس^{۴۹} با یک چکش دو سر که هم معنای زیبایی‌شناسانه داشته و هم به سرعت وی را معرفی می‌کرد، وارد صحنه می‌شد. از سوی دیگر اشیل را می‌توان به عنوان

دانشگاه کوماموتو به این نتیجه رسیده‌اند که ساختمان‌های اسکن و پرواسکن از یکدیگر جدا بوده و می‌توانستند به صورت مستقل از یکدیگر به حرکت درآیند (Ibid) (تصویر ۸).

بدین ترتیب کشفیات تازه پروفیسور اوشیتا که پیرامون ماشینری در تئاتر یونانی؛ برخی نظریات کارگردانی اینگونه آثار را نیز متحول ساخته است. به عنوان مثال، همانطور که پیش از این عنوان شد، درباره ورود همسرایان به محوطه ارکسترا؛ ایده‌های متفاوتی مطرح شده بود. بدین ترتیب با ظهور نظریات تازه ماشینری صحنه یونانی، شاید بتوان ورود و خروج همسرایان را نیز در شکلی جدید ارزیابی کرد. شکلی که با استفاده از اسکن و پرواسکن‌های متحرک به وجود می‌آمد و شگفتی افزون تری را در صحنه تئاتر کلاسیک پدید می‌آورد. بدین ترتیب می‌توان پرده از راز چگونگی طراحی صحنه پیچیده و چند مکانی نمایشنامه‌ای همچون الهگان انتقام آیسخلوس برداشت. ترکیب لته‌های نقاشی شده متحرک با صحنه متحرک می‌توانست تصاویر متنوع و جذابی را در برابر مخاطبان یونانی قرار دهد. در این میان باید به خاطر داشت، شاعران - نمایشنامه‌نویسان یونانی، نمایشنامه‌های خود را به قصد اجرا - و نه خوانش - می‌نوشتند و غالباً خود کارگردانی آن را بر عهده می‌گرفتند.



تصویر ۸ - بازسازی تصویر اسکن و پرواسکن متحرک چوبی تئاتر مسینی. ترسیم از کی اویاما^{۴۶}، زیر نظر استاد دایار ریوچی اوشیتا که. ماخذ: (Ibid)

جدول ۲ - تقسیم‌بندی گونه‌های مختلف ماسک در تئاتر کلاسیک یونان. بر اساس نظریه مارشال.

نوع	عنوان	ویژگی
پیرمرد	Geron	صورت تیره با مو و ریش سفید، شاید طاس و بی مو
مرد میانسال	Aner	صورت تیره، ریش و موی تیره
مرد جوان	Ephebos	صورت تیره، موی تیره، بدون ریش
پیرزن	Graus	صورت روشن، موی سفید
زن میانسال	Gune	صورت روشن، موی تیره، آرایش موی مخصوص زنان میانسال
زن جوان	Kore	صورت روشن، موی تیره، آرایش موی مخصوص زنان جوان

ماخذ: (Ibid, 191)

باعث تحول در لباس و پاپوش شد و ماسک‌های ترسناک و رنگینی را به تئاتر وارد ساخت. اطلاعاتی که به وسیله این مولفه‌ها (لباس و ماسک) منتقل می‌شد، به نحو شگفت‌انگیزی مینیمالیستی بود" (Webster, 1970, 35-38). بدین ترتیب و با توجه به مینیمالیسم موجود در لباس‌ها و ماسک‌های اشیل، نباید به لباس‌های شخصیت‌های نمایش‌های وی بدون وجود شواهدی از تزئین و شکوه شاهانه آن‌ها توجه کرد. سی دبلیو مارشال^۴، نظام قراردادی ماسک‌های یونانی را دسته‌بندی کرده است: "معمولاً سه گروه سنی برای بزرگسالان که هر گروه از یک ملیت جداگانه برخوردار بودند وجود داشت. شخصیت‌ها در تراژدی، جوان یا در نخستین سال‌های جوانی یا سالمند به تصویر درمی‌آمدند. سالمندان را به معنای واقعی کلمه کهنسال به نمایش می‌گذاشتند. به هر حال تقسیم‌بندی دقیقی از سن شخصیت‌ها وجود نداشت و در مجموع از ۶ ماسک بنیادین بهره می‌بردند" (Spindler, 2015, 30) (جدول ۲). آنچه بدیهی به نظر می‌رسد آن است که اشیل خود را محدود به این تقسیم‌بندی نکرده و در این زمینه نیز دست به نوآوری‌های مختلف زد. لازم است به صحنه‌پردازی، عروسک و ماسک موجود در نمایش پرومته در بند توجه شود.

بنیان‌گذار استفاده از احجام سه بعدی انسانی (عروسک) صحنه‌ای و ترکیب آن با بازیگر معرفی کرد. پیش از این بسیاری از مورخان تئاتر همچون رزلی گلدبرگ^۵، ترکیب عروسک و بازیگر را از ثمرات تلاش‌های فوتوریست‌ها^۶ در ابتدای قرن بیستم و شکل‌گیری هنر اجرا^۷ دانسته‌اند. در کارگردانی نمایش پرومته در بند، تاپلین مبادرت به ارائه نظریه "آدمک"^۸ می‌کند و بر این باور است که "در نمایش پرومته، این شخصیت به وسیله یک آدمک غول‌آسا (که حداقل ۳ متر ارتفاع داشته است) و یک بازیگر که در داخل آن قرار می‌گرفت و دیالوگ می‌گفت، به نمایش درمی‌آمد" (Ibid, 243). روزن میرنیز با این نظریه همراهی کرده و می‌نویسد: "پرومته از یک آدمک عظیم چوبی درست شده بود. بازیگری در پشت آن قرار می‌گرفت و دیالوگ‌های خود را بیان می‌کرد" (Rosenmeyer, 1982, 46). توجه شود که اشیل در برخی موارد با استفاده از ابزار طراحی صحنه، بدعت‌هایی را در نظام قراردادی تئاتر یونان به وجود آورد. مانند ارایه بالدار که برای صحنه ورود اوکانیادها در نمایش پرومته از آن استفاده کرد. از سوی دیگر اشیل را باید مبدع ماسک‌های سه بعدی و بدیع تئاتری دانست. وبستر ادعا می‌کند: "اشیل به طور قابل توجهی

نتیجه

جدول ۲- مقایسه میان نوآوری‌های صحنه‌پردازانه اشیل با مولفه‌های طراحی صحنه تئاتر قرون پس از خود.

نوع نوآوری‌های اشیل	تاثیر نوآوری‌های اشیل بر تئاتر سده‌های پس از خود
۱ استفاده از تزئینات در صحنه‌پردازی	به کارگیری تزئینات در صحنه‌های مربوط به بهشت در تئاتر قرون میانه و پس از آن باروک
۲ رویکرد مینیمالیستی در برخی صحنه‌پردازی‌ها	به کارگیری شیوه مینیمالیستی در تئاتر پس از جنگ جهانی دوم؛ یک ایده کاملاً مدرن
۳ نقاشی دکوراتیو (نخستین نقاش صحنه تاریخ تئاتر)	ایده‌ای که منجر به خلق فضا سازی شده و در تئاتر قرون میانه - به ویژه در گونه تئاتر مصائب - مورد استفاده قرار می‌گرفت.
۴ به کارگیری ماشینری در طراحی صحنه	ارتقای ماشینری در تئاتر اواخر قرون میانه و به ویژه عصر رنسانس
۵ ایجاد حس فضا و شریک ساختن تماشاگر در این احساس	رویکرد کاملاً اجرایی که در قرن بیستم در قالب پرفورمنس و هنرهای اجرایی خود را به نمایش گذاشته است.
۶ طراحی صحنه چند مکانی در اجرا و تغییر در صحنه‌های یک نمایش	بنیان صحنه‌پردازی عصر رنسانس به خصوص در طراحی صحنه میان‌پرده‌های نمایشی
۷ اعمال تغییر در قانون ورودی همسرایان از طریق اسکن و پرواسکن‌های متحرک	اولین تلاش‌ها برای تغییر شکل تئاترون به سایر مکان‌های اجرایی
۸ کاربرد ترکیبی یکی کلمه با سایر مولفه‌های صحنه‌ای از راه ترکیب پیناکس‌های متحرک با صحنه متحرک	شکلی دیگر از صحنه‌پردازی که منجر به طراحی چند مکانی شد.
۹ ترکیب عروسک و بازیگر در یک اجرای نمایشی	یک رویکرد کاملاً فوتوریستی متعلق به اوایل قرن بیستم
۱۰ ابداع ماسک‌های متنوع بر اساس شخصیت‌پردازی	شخصیت‌پردازی با استفاده از صحنه، لباس و گریم که رویکردی عمیقاً مدرن است.

زده است. بدین ترتیب باید در قاعده صحنه‌پردازانه ویتروویوس که غالباً بر پریاکتواهای سه وجهی در تئاتر یونان تاکید می‌کرد تردید کرده و در مورد نمایشنامه‌نویسان - کارگردانان - طراحانی همچون اشیل به عناصر و مولفه‌هایی دیگر - در کنار پریاکتواها - نیز اندیشید. در این صورت بنیان و شاکله صحنه به طراحی نیاز پیدا می‌کند تا بتواند برای صحنه‌های مختلف، تصاویر متنوعی را پدید آورد. طراح صحنه‌ای نظیر اشیل که بر اساس پژوهش حاضر می‌توان او را در زمره نخستین نوآوران صحنه‌ای تئاتر یونان باستان دانست. نوآوری‌های اشیل در سده‌های پس از خود امتداد یافت، توسعه و ارتقاء پیدا کرد و منجر به تحولات عمده در صحنه‌پردازی قرون میانه، رنسانس و حتی قرن بیستم شد (جدول ۳).

اشیل در میان قواعد و چارچوب‌های مشخص لباس، ماسک و صحنه تئاتر یونان، دست به نوآوری‌های متعددی زد که می‌توان وی را در زمره نخستین طراحان صحنه، گریم، لباس و جلوه‌های ویژه تئاتر دانست. دیدگاهی که با خوانش نمایشنامه‌های وی به روشنی می‌توان به آن دست یافت و ردپای صحنه‌پردازی‌های شگفت‌انگیز را در بطن این آثار جست و جو کرد. دستور صحنه‌های اشیل - در برخی موارد - به چنان پیچیدگی‌هایی دست می‌یابند که بدون صحنه‌پردازی متحرک و ترکیبی، نمی‌توان آنها را به روی صحنه برد. اگرچه ترکیب پیناکس‌ها، پریاکتواها و اکی‌کلمها می‌توانستند چنین تصاویر جذابی را به وجود آورند؛ اما اشیل به همین عناصر محدود و مشخص توجه نکرده و دست به نوآوری‌های دیگر نیز

پی‌نوشت‌ها

- 36 Fineberg.
- 37 Ekkyklema.
- 38 Rolled-out Cart.
- 39 Pinakes.
- 40 Kumamoto.
- 41 Messene.
- 42 Megalopolis.
- 43 Sparta.
- 44 Movable.
- 45 Ryuichi Yoshitake.
- 46 K. Oyama.
- 47 Storey.
- 48 Allen.
- 49 Hephaestus.
- 50 Rosely Goldberg.
- 51 Futurists.
- 52 Performance Art.
- 53 Dummy Theory.
- 54 C. W. Marshall.

- 1 Globe.
- 2 William Shakespeare.
- 3 Tames.
- 4 Dionysus.
- 5 Sophocles.
- 6 Euripides.
- 7 Aeschylus.
- 8 Gela.
- 9 Sicily.
- 10 Archon.
- 11 Andokides.
- 12 Lyssipides.
- 13 The Persians.
- 14 Seven against Thebes.
- 15 Oresteia.
- 16 Agamemnon.
- 17 Libation Bearers.
- 18 Eumenides.
- 19 The Suppliants.
- 20 Prometheus Bound.
- 21 Dokimasia.
- 22 Altar.
- 23 Sleeved Robe.
- 24 Buskin.
- 25 Adolph Apia.
- 26 Edward Gordon Craig.
- 27 Spectacle.
- 28 Vitruvius.
- 29 Boscoreale.
- 30 Eskene.
- 31 Rosenmeyer.
- 32 Peter Walcot.
- 33 Davidson.
- 34 Sommerstein.
- 35 Oceanids.

فهرست منابع

- ارسطو (۱۳۴۳)، فن شعر، ترجمه دکتر عبدالحسین زرین کوب، (چاپ دوم)، بنگاه ترجمه و نشر کتاب، تهران.
- براکت، اسکار گروس (۱۳۹۶)، تاریخ تئاتر جهان، ترجمه هوشنگ آزادی‌ور، جلد اول، چاپ نهم، انتشارات مروارید، تهران.
- کوثری، عبدالله (۱۳۹۶)، آیسخلوس، مجموعه آثار، (چاپ پنجم)، نشر نی، تهران.
- Brocket, Oscar G; Mitchell, Margaret & Hardberger, Linda (2012), *Making the Scene, A History of Stage Design and Technology in Europe and the United States*, Tobin Theatre Arts Fund, Second Printing, Texas.
- Davidson, John (1994), *Prometheus Vincitus' on the Athenian Stage, Greece & Rome*, Second Series, Vol. 41, No. 1. Cambridge University Press, UK.

Bound, Cambridge, UK (Publisher Unknown) 460-469.

Walcot, Peter (1976), *Greek Drama in its Theatrical and Social Context*, Cardiff, Wales, University of Wales Press.

Webster, T.B.L. (1970), *Greek Theatre Production*. "I: Athens, Stage Machinery, Costumes and Style." Fletcher & Son Ltd. Press. Norwich, UK.

URL 1: <https://greekgeo.wordpress.com/2013/03/23/minos-to-greek/#jp-carousel-1081>

URL 2: <https://artsandculture.google.com/asset/mixing-bowl-calyx-krater-with-the-killing-of-agamemnon/ewFxWJACKozWcg?hl=en>

URL 3: <https://www.britannica.com/topic/Mycenaean-civilization>

URL 4: <https://www.arabstoday.net/485/041639-%D8%B9%D8%B1%D8%B6-%D8%B5%D9%88%D8%B1-%D9%84%D8%BA%D8%B1%D9%81%D8%A9-%D8%AA%D8%AE%D8%B2%D9%8A%D9%86-%D9%82%D8%AF%D9%8A%D9%85%D8%A9-%D9%81%D9%8A-%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD-%D9%85%D8%B3%D9%8A%D9%86-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%8A%D9%88%D9%86%D8%A7%D9%86>

Fineberg, Stephen (1986), the Unshod Maidens at Prometheus 135, *the American Journal of Philology*, Vol. 107, No.1, pp. 95-98.

Lacy, Robin Thurlow (1990), *A Biographical Dictionary of Scenographer 500 B.C. to 1900 A.D.*, Greenwood Press, New York.

Mcdonald Cheyenne (2017), *Ancient Greek Theatres Used Movable Stage on Stone Tracks to Swap Scenes and even Hold Dressing Rooms for Actors*, Dailymail.com, 00:04 BST, 12 July 2017, Update: 04:37 BST, 12 July 2017.

Rosenmeyer, Thomas G (1982), *the Art of Aeschylus*, "Stage and Stage Action" and "Gods." University of California Press, Berkley and Los Angeles, CA. 45-74 and 259-284.

Sommerstein, Alan H (2010), *Aeschylean Tragedy*, "Aeschylus' Theatre: The performing space, Performers and properties and the spectators" and "The Prometheus Plays." Duckworth Publishing, London, UK. 17-31 and 213-218.

Spindler, Alexander J (2015), *the Art of the Stage Machinist: A Dramatic Reconstruction of Aeschylus' Linear Tragedy*, Prometheus Bound, Xavier University - Cincinnati.

Storey, Ian C & Allan, Arlene (2005), *A Guide to Ancient Greek Drama*, "The Theatrical Space" and "Aeschylus." Blackwell Publishing. Malden, MA. 34-45 and 93-110.

Taplin, Oliver (1977), *Appendix D: The Authenticity of Prometheus*



Aeschylus' Role in Formation and Promotion of the Ancient Greek Scenic Design

From a Playwright to a Professional Scenographer

Payam Foroutan Yekta*

Assistant Professor, School of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.
(Received 24 Dec 2018, Accepted 17 Dec 2019)

If we consider the concept of ritual ceremonies and festivals throughout the history of theatre, the birth and core of all productions begins with ancient Greece and Aegean civilizations and the influential number of tragedies and comedies, such as the plays of Euripides, Aeschylus, Sophocles and Aristophanes and others, which have come to us from that time. There have been many continuous studies on Greek theater, ritual ceremonies, myths, Philosophy and so on; however previous studies focused more on the content, concepts, structures and philosophy of Greek plays while fewer studies have been conducted and focused on the modality of the scenic designs of these works. For example, construction of stage, styles of stage design, the painting of Pinakes (flats) and Priaktoi (Three dimensional volumes and prisms used on the stage), the most famous of stage designers and painter of scenes. Because of the nature of set designs and theatrical scenery which with the completion of each show is dismantled, there are limited written and visual resources and documentations in this field. However, by investigating the plays production venues, available limited resources and new discoveries of archeological sites, we can reach discern significant and relevant results in this regard. Aeschylus was considered as one of the greatest ancient Greek playwrights as a poet who according to many scholars was the first tragedy writer in the history of the theater. Many scholars of theater have known Aeschylus only as a tragedy writer even though he is credited with several innovations in regards to directing and dictating complete details in his plays. Increasing the number of actors from one person to two, reducing the importance

of the singers' presence in the plays and bringing up dialogs between actors are considered totally as Aeschylus' innovations. However, by checking the scenes of his plays and paying attention to the fact that Aeschylus draws his own plays on stage, perhaps he could be considered one of the first scenic designers in theater history. Whereas in ancient Greece there was no scene designer and the artist was known as the scene painter. This study tries to explore Aeschylus' role in the development and promotion of the ancient Greek theater design via review and research of his plays and written references around him and Greek theater; a known form of scenery that continued alongside the Classic and Hellenic architecture for centuries and its structures and systems continued up to the Renaissance and even centuries later. In this study, several articles and books written in this field have been applied and identify Aeschylus in the scenery of the Greek theater as one of the first scene writers for theater history, while studying the role of and attempting to emphasize his importance in regards to play writing and introducing a new face to his audiences. In this research, historical and analytical methods have been used to direct us to the magnificent of the Ancient Greeks and the continuous credit and influence that they continue to have on modern theatre.

Keywords

Aeschylus, Scenic Design, Ancient Greek Theater, Scene Painting, Performance.