

---

# پژوهشی در دراماتورژی بازیگر براساس ساختار درونی (نیروی ارگانیک) و ساختار بیرونی (نیروی دینامیک) اجرا در تئاتر پست مدرن

حمیدرضا افشار\*

سپهر سلیمی\*\*

---

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۲/۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۲۰

## چکیده

دراماتورژی به عنوان یک عمل خلاقانه و نقادانه وابسته به دانش تئوری و عملی تئاتر، مرکب از دو بخش با ریشه یونانی است: Drama (کنش) و Ourgia (کار و عملیات). از نظر یوجینو باربا چگونگی فرایند کنش (کنش شخصیت، کنش جسمانی، کنش آوایی) به عنوان دراماتورژی بازیگر به وسیله کارگردان طراحی، تقطیع، ترکیب، مونتاژ و سپس عمل اجرای دینامیک در فضا و زمان توسط بازیگر انجام می شود. مسئله اصلی این مقاله تبیین رابطه بازیگری و دراماتورژی، بر پایه چگونگی فرایند تولید، تبادل و ترکیب اجرا در تئاتر پست مدرن است. مقاله حاضر به روش توصیفی - تحلیلی الگویی در مدل ارتباطی ای بین دراماتورژی و بازیگر در فضای دینامیک تئاتر پست مدرن ارائه می دهد که با تکیه بر سه ضلع تخیل - تحلیل / تمرین - اجرا بررسی شده است. دستاورد مقاله نشان می دهد ترکیب عبارت دراماتورژ - بازیگر، با توجه به ملاحظات نظری و عملی و براساس تجربه زیسته و انتقال آن ها به درون ساختارهای ارگانیک و دینامیک در روند اجرا نقش مهمی ایفا می کند.

**کلیدواژه ها:** اجرا - تئاتر پست مدرن، دراماتورژی بازیگر، یوجینو باربا - موریس مرلوپونتی، پاتریس پاولیس

## مقدمه

در تئاتر پست‌مدرن، تکنولوژی باعث ایجاد جریانی پویا در قالب فضای دینامیک می‌شود. بازیگرانی که با تکنولوژی کار می‌کنند، الزاماً ابزار جدید را با زاویه دید جدید تجربه می‌کنند. در فضای دینامیک، ترکیبی از همکاران فنی و هنری و اجرایی با هم تلاش می‌کنند تا اجرایی متفاوت را تولید کنند. در این شکل از اجرا کارگردان به تنهایی عمل نمی‌کند و برخلاف گذشته کیفیت این همکاری در فضای دینامیک صحنه با استفاده از تحولات فناوری و امکانات تکنولوژیک متفاوت شده است. بنابراین، بازیگر باید با به کارگیری خلاقیت‌های فردی در ساختار عمل ارگانیکی گروهی، برای حداکثر تأثیر روی تماشاگر، نهایت تلاش خود را انجام دهد تا حس‌های غریزی و ته‌نشین‌شده تماشاگرانش را برانگیزد. افزایش رابطه متقابل بین بازیگر و ابزار تکنولوژیک در فضای دینامیک، منتج به شکل‌گیری مفهوم متفاوتی از بازیگر - دراماتورژ می‌شود. بنابراین، کیفیت حاصل از اجرا ناشی از خلاقیت شخص کارگردان و تسلط تکنیکی او نخواهد بود، بلکه از همکاری و خلاقیت بازیگران نیز تأثیر می‌گیرد. ترکیب بازیگری و امکانات صحنه قسمت مهمی از فضای صحنه دینامیک است و به لحاظ دراماتورژی بازیگر در این فضا، روایت کلامی تا حد قابل توجهی کم‌رنگ می‌شود، ارتباطی مستقیم بین بازیگر و اجرا در مفهوم کلی شکل می‌گیرد و ارگان واحدی را می‌سازد.

هدف این مقاله شناخت توانایی‌های بازیگر از طریق ساختار درونی (نیروی ارگانیکی) و ساختار بیرونی (نیروی دینامیک) در روابط بازیگر - بازیگر، بازیگر - بازیگر مقابل، بازیگر - صحنه، بازیگر - مخاطب و تبدیل آنها به یک ارگان واحد کنش‌مند است. مقاله تلاش می‌کند الگویی در مدلی ارتباطی بین دراماتورژ و بازیگر در تئاتر پست‌مدرن ارائه دهد؛ این الگوی ارتباطی در دو سطح ساختاری درونی و بیرونی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

آثار جدید نمایشنامه‌نویسان بیانگر رویکردی متفاوت در حوزه بازیگری است؛ رویکردی مطابق با آثاری که ضدیت واضح با گرایش‌های ناتورالیستی دارند. همچنین،

این گرایش‌ها پذیرنده بازیگری شخصیت‌محور، که مناسب متون رئالیستی هستند، نمی‌باشند. استراتژی و تکنیک‌های نمایشنامه‌نویسی متون پست‌مدرن نسبت به گذشته تغییر محسوسی نموده و کاراکترها دیگر چندوجهی نیستند؛ بلکه موقعیت به گونه‌ای است که کاراکتر، حتی بدون شخصیت‌پردازی عمیق، در آن اسیر شده و ایفای چنین شخصیتی‌هایی نیازمند فهم مناسب دراماتورژیکال از جانب بازیگر است. چنین الگویی این امکان را به بازیگر می‌دهد تا افق اجتماعی، فلسفی و جهان‌تکینه متن را کشف کرده بر موقعیت و افق فردی خود بیفزاید و شخصیت را تبدیل به پدیده‌ای تکین و کنونمند کند، نه اینکه خود و مخاطب را در شرایط سرگردان قرار دهد تا دائماً به دنبال مصداق‌های واقعی و ارجاعات واهی بگردند.

## آگاهی محیطی و فضای دینامیک

افزایش رابطه متقابل بازیگر و تحولات تکنولوژیک در فضای دینامیک تئاتر پست‌مدرن منتج به شکل‌گیری مفهوم متفاوتی از بازیگر - دراماتورژ شده است. تحولات کیفی در اجراهای پست‌مدرن صرفاً ناشی از خلاقیت‌های فردی نیست، بلکه از توانایی و خلاقیت گروهی تأثیر می‌گیرد. بنابراین، تلفیق بازیگری و امکانات و طراحی صحنه قسمتی اساسی از فضای صحنه دینامیک است. به لحاظ دراماتورژی بازیگر در این فضا از روایت کلامی تا حد قابل توجهی کاسته می‌شود، ارتباطی مستقیم بین بازیگر و بدنش شکل می‌گیرد و با یکدیگر ارگان واحد جدیدی را می‌سازند. در این فضا جدایی بین فرد و اجزای صحنه وجود ندارد، همچنین اگر اجرا را به مثابه اندام‌وارهای جاندار در نظر بگیریم، کار بازیگر دیگر توجیه روان‌شناسانه شخصیت نیست، بلکه توسعه دراماتورژی در جریان کنش‌های جسمانی و آوایی است تا عواطف و احساسات از طریق ارگان‌های ترکیب شده اجرا گردد. پس یک کنش حتی به شکل کوچک‌ترین تغییر آهنگ در بدن بازیگر می‌تواند به عنوان حامل یک معنی واضح یا مبهم برای تماشاگر باشد و می‌توان گفت بخش مهمی از رویدادهای صحنه به واسطه دراماتورژی بازیگر به مخاطب منتقل می‌شود.

ساختارهای اجرایی بازیگر را نسبت به برقراری رابطه فیزیکی و بیانی با صحنه اجرا و ارتباط بازیگر / مخاطب، آماده می‌کنند. ساختارهای اجرایی در انتها به خودآگاه بازیگر نفوذ کرده و پیشرفت در تمرینات نسبت به ساختارهای فیزیکی را می‌توان این‌گونه تعریف کرد: طراحی سازه‌ها و اجزای مانند صحنه اجرا، لباس‌ها، اثاثیه صحنه نمایش، وسایل صدا، تمام ابزارهای تکنولوژیک و پروژکتورها به‌عنوان ساختارهای فیزیکی عمل می‌کنند که کاربرد دراماتیک آن‌ها در اجرا نیازمند آگاهی تخصصی و محیطی بازیگر است. اگرچه ساختارهای فیزیکی که با بنیان‌های معماری در ارتباط هستند، مانند صحنه‌های قاب عکسی یا صحنه پیش‌رانده‌شده، در واقع برهم‌کنش فیزیکی یا بیانی بازیگر با فضای صحنه و اینکه چگونه بازیگر ارتباط خود با مخاطب را برقرار کند، تأثیر می‌گذارند. در واقع، زمانی که سخن از ساختارها می‌شود به ناگاه مفهوم فضای دینامیک به ذهن متبادر می‌شود. فضای دینامیک در طراحی صحنه، ترکیبی از اشیاء، وسایل و لوازم صحنه، نور، صدا، سکوت، موسیقی و تصویر است. با این تفاوت که تکنولوژی نقش مؤثری در جنبه‌های تصویرسازی و ترکیب‌بندی ایفا کرده و فضای اجرا را همانند فضای مونتاژ نشان می‌دهد. در فضای دینامیک روابط جدیدی میان بازیگر و بدنش با دیگری و دیگران تعریف می‌شود. بازیگر، در این تعریف جدید، بدن و صدایی است که در فضا هویت می‌یابد و به تنهایی چیزی جز بخشی از یک کل منسجم و ارگانیکی نیست.

در تئاتر پست‌مدرن خط داستانی به صورت کلاسیک وجود ندارد (منظور از به صورت کلاسیک خط داستانی خطی با آغاز و میان و پایان و پرده‌بندی‌های مرسوم یک سوم است)، فضای دینامیک با الگوهای حرکتی فراوان که هم ارگانیکی است و هم غیر ارگانیکی؛ و عناصر حرکتی مانند شدت، ریتم، سرعت بازیگر را در خود غوطه‌ور می‌کند و مخاطب با ترکیب همه عوامل با هم متوجه خط داستانی و احساس حاکم بر اجرا می‌شود. بازیگر با حضور در این فوران که متأثر از تکنولوژی است بخش مهمی از تصویرسازی و ترکیب‌بندی صحنه محسوب می‌شود.

شناخت بازیگر از عناصر موجود در صحنه دینامیک، باعث می‌شود وی با کارکرد این امکانات آشنا شود و خود را با آن‌ها هماهنگ کند. این هماهنگی دراماتیک با صحنه دینامیک موجب آگاهی و شناخت محیطی بازیگر می‌شود و فضایی را ایجاد می‌کند با نام فضای دینامیک. در این مرحله، بازیگر از ترکیب نیروهای موجود در صحنه، حرکات خود و بازیگران دیگر و مخاطبین و فناوری پیشرفته شخصیتی خلق می‌کند که به لحاظ زیبایی‌شناسی مبتنی بر حرکات و اعمالی است که در تصویرسازی و ترکیب‌بندی صحنه در قالب پویاتری عمل می‌کند؛ این پویایی معلول فضای صحنه دینامیک است. چراکه فضای صحنه دینامیک عامل به حرکت درآوردن توأمان بازیگران و معماری صحنه و عناصر مادی آن است. بازیگری که با فرم‌های حرکت در فضا آشنا است و توانمندی‌های خود را پرورش داده است می‌داند چگونه انرژی را در هر حرکت و برای هر بخش از اعمال جسمانی‌اش تنظیم کند، به‌ویژه آن‌ها را جهش‌وار انجام بدهد و در همان حال بر انرژی خود متمرکز بماند و در واقع انرژی درونی کنش‌ها را به‌مثابه دراماتورژ بازآفرینی کند. در واقع، می‌توان حضور صحنه‌ای را بازیگربندی<sup>۲</sup> بازیگر در واکنش به موقعیت و محیط تعریف کرد.

آگاهی محیطی صرفاً به خارج از متن محدود نمی‌شود، این آگاهی به زبان نمایشنامه که گاهی کنایی می‌شود نیز مرتبط می‌شود. والتر بنیامین درباره استراتژی‌های زبان باروک و واژه آلمانی نمایش‌سوگبار<sup>۳</sup> باروک که ریشه در نمایش‌های رنسانس دارد و اساس آن زندگی در جهان مسیحی است می‌گوید:

در عباراتی که آرایه‌های قلب<sup>۴</sup> [مثلاً واژه برد (won) با جابجایی حروف می‌شود اکنون (now)] و نام-آوا<sup>۵</sup> دارند مانند ding-dong، و یا شاید دیگر مثال‌هایی از ذوق و چیره‌دستی در زبان؛ کلمات، هجاها و صداها از قیدوبند هر زمینه سنتی رها و تبدیل به اَبژه‌هایی شده‌اند که با تبختر تمام می‌توانند مورد بهره‌برداری برای مقاصد کنایی قرار بگیرند. (احمدی، ۱۳۹۷: ۴۱)

حال در دراماتورژی بازیگر، بازیگر باید تمام معناهای دوم و یا حتی سوم این کنایات را از متن و جهان متن

اطلاعات مهم و مرتبط با متن و شخصیت بیشتر می‌شود و در واقع هیچ تلاشی برای خوانشی مشترک و همدلانه با امکانات بالقوه موجود در متن و کندوکاوی کاربردی در ساختارهای داستان اتفاق نمی‌افتد. (pavis, 2010: p. 74)

جفری پروئل<sup>۹</sup> بیان می‌کند:  
دراماتورژی بازیگر، راهی برای ملاقات جهان نمایش و خلق نقش توسط بازیگر است. (proehl, 2014: p. 5)  
کاستانگو نیز بیان می‌کند:

نمایشنامه‌نویسی جدید از زبان به‌عنوان ساختار و پازل استفاده می‌کند، لغات هم اشیائی هستند که می‌توانند خصلت «نوشتن خوش قریحه»<sup>۱۰</sup> را عیان کنند. چندصدایی<sup>۱۱</sup> ویژگی بارز این متون است که نام «استراتژی‌ها و منابع گوناگون زبانی»<sup>۱۲</sup> و یا «فرم‌های سخن متفاوت»<sup>۱۳</sup> برای آن‌ها مناسب است. (Castango, 2001: pp. 15-16)

در این رابطه اولین نام‌هایی که به ذهن متبادر می‌شوند ساموئل بکت و هارولد پینتر هستند. زبان بکت و پینتر خردورزانه است. زبانی که حالتی گفتگو محور به سبک رئالیسم ندارد و برای آدم‌هایی خاص و در جهانی خاص، که از جهان رئالیسم به دور هستند، به کار می‌رود؛ زبان صحنه‌ای ریتمیک.<sup>۱۴</sup> واژه خردورزانه<sup>۱۵</sup> برای بازیگران تفاسیری متفاوت می‌تواند داشته باشد، یکی از قابل اتکاترین آن‌ها تفاسیر یوجینیو باربا می‌باشد:

متون جدید منطق خود را از بی‌منطقی، قدرت و بی‌ثباتی کلمات به دست می‌آورند؛ بیان به وسیله زبان معمایی<sup>۱۶</sup>، بازی با کلمات، حضور ارجاعات متعدد و مبهم<sup>۱۷</sup> و گاهی عامیانه<sup>۱۸</sup>. حال بازیگر باید بتواند میان تمام عناصر زبانی نام‌برده شده، ارتباطی عقلانی<sup>۱۹</sup> و غریزی برقرار کند.<sup>۲۰</sup> نمایشنامه‌نویسی جدید تلاش می‌کند تا زبانی ثانوی ایجاد کند؛ کلماتی شیء<sup>۲۱</sup> شده که از صحنه پرتاب می‌شوند. (Barba, 2014: p. 16)

کاستانگو متدهای ثانویه‌ای (متمرکز بر بدن و بیان) را لازم می‌داند تا جایگزین شخصیت‌پردازی کلاسیک شوند، از همین رو با توجه به هم‌نظران خود مانند آن بوگارت (ویو - پونت)<sup>۲۲</sup>، تمرینات سوزوکی و تکنیک‌هایی مانند فیتزموریس<sup>۲۳</sup> را بیان می‌کند:

استخراج کرده و در بازی بدنی و بیانی خود، اگر در راستای کنش شخصیت است یا به فضا سازی یا اطلاع‌دهی از کاراکتر کمک می‌کند بگنجاند. برای مثال، اگر کلمه odd که هم به معنای عدد فرد است و هم به معنای چیزی عجیب، در متن وجود دارد و باید گفته شود می‌توان معنای عدد فرد را زبانی بیان کرد و معنای چیزی عجیب را با بدن، مثلاً باز کردن دست‌ها و گشاد کردن چشم‌ها و بم و کش دار کردن صدا.

این‌گونه رمزها بر حافظه فیزیکی و بیانی بازیگر تأثیر می‌گذارد. استفاده مناسب از معناهای کنایات باعث می‌شود که بازیگر به راحتی بر اطلاعات مرتبط تأکید کند، به طوری که در زمان دراماتیک صرفه‌جویی به عمل آید و از گزافه‌گویی پرهیز شود. (proehl, 2014: pp. 32-33)

پاویس به بازیگران یادآوری می‌کند که برای بازی در متون نوشته شده جدید باید معنای دو ترکیب را حتماً بدانند: ۱. نئو - غنایی<sup>۲۴</sup>. ۲. نئو - دراماتیک<sup>۲۵</sup>. طبقه‌بندی «نئو» به معنای برگشت به فرم‌های غنایی و دراماتیک کهن به همراه خلق فرم‌های جدید است.

پاتریس پاویس<sup>۲۶</sup> پیش‌بینی می‌کند:  
نمایشنامه‌نویسی آینده به دنبال بازیگر - دراماتورژ خواهد گشت؛ موجودی که باید هر دوطرف خط تیره را در خود داشته باشد تا بتواند متن را به‌طور کامل تعین بخشد. (pavis, 2010: p. 80)

پیش‌بینی پاویس مربوط به شروع قرن بیست و یکم در فرانسه است که دقیقاً مصادف می‌شود با تلاش‌های پائول سی کاستانگو<sup>۲۷</sup> برای رمزگذاری استراتژی‌های نمایشنامه‌نویسی جدید در امریکا. پاویس با بررسی دقیق روند و گرایش‌های نمایشنامه‌نویسی بیان می‌کند:

با توجه به تحلیل متون معاصر نمایشی، به یقین می‌توان بیان کرد که اگر فرایند یک نمایش با مطالعه کاراکتر آغاز شود نتیجه‌ای در بر نخواهد داشت، زیرا این متون یا کاراکتر را مستثنی<sup>۲۸</sup> قرار می‌دهند یا شخصیت‌پردازی در آن‌ها به معنای روان‌شناسانه و جامعه‌شناسانه متداول اتفاق نمی‌افتد. اگر بازیگر، با تحلیل شخصیت صرف، به جلو ببرد امکان جا انداختن

ساختارهای دراماتورژیکال؛ به جای اطلاعاتی که صرفاً یک کاراکتر عیان می‌کند.

دوهیت<sup>۲۸</sup> بیان می‌کند:

به بیان دیگر می‌توان این پرسش را مطرح کرد که بازیگر چگونه به راننده ترن هوایی (roller coaster) کمک می‌کند؟ اگر ترن هوایی را ارجاع دهیم به دراماتورژی عملی بازیگر، و هر یک از ترن‌ها را به یک شخصیت و بازیگر نسبت دهیم، فهم دراماتورژیکال بازیگر را معطوف به کل ترن هوایی می‌کند (Douthit, 2018: pp. 6-7).

وی ادامه می‌دهد:

برای شروع این فرایند خودآگاه‌سازی، بازیگر دراماتورژیک ابتدا باید مخالف‌های مضمونی متن<sup>۲۹</sup> را برای خود مشخص کند. کلاسیک - آشوب نیوتونی، نظم - بی‌نظمی، منطق - شهود، قلب به ذهن - تفسیر دیگری. (Douthit, 2018: p. 13)

تحلیل این مخالف - معنی‌ها سازوکار انسان و زندگی مدرن را بهتر و بیشتر آشکار می‌کند. چیزی که اهمیت دارد این است که بازیگر آن نشان نامساوی ( $\neq$ ) را در واقع باید بازی کند. در دنیای مدرن دیگر کاملاً سفید یا کاملاً سیاه وجود ندارد، بازی بازیگر باید همانند یک حد ریاضی در صحنه‌های مختلف میان دو طرف نامساوی رفت‌وآمد کند.

برای مثال هرم فریتاگ<sup>۳۰</sup> بیان می‌کند پنج مرحله برای درام وجود دارد:

Introduction, rise, climax, fall, catastrophe

در درام‌شناسی پست‌مدرن این هرم بسیار پیشرفته‌تر شده است. بازیگر قبل از شروع تمرین باید مشخص کند که چه زمانی نیروهای منفی بر وی غلبه دارند و بر اثر آن چه بر سر کنش سراسری شخصیت می‌آید.

مورگان پاسخ می‌دهد:

کنش سراسری دیگر یک کلمه یا ترکیبی از کلمات نیست که بازیگر در کل نمایش در حال انجام آن است، بلکه مخالف‌ها، کنش سراسری ما هستند که بازیگر تا اتمام نمایش میان آن‌ها رفت‌وآمد می‌کند. (Morgan, 2013: p. Minute 15)

متمدهای جدید بازیگری با تقاضایی از جانب نمایشنامه‌نویسان جدید مواجه شده‌اند که تأکید این تقاضا بر تولیدات اجرामحور<sup>۳۲</sup> است تا شخصیت‌پردازی روان‌شناسانه. از این رو، «نوشتن برای صحنه» شایع می‌شود و بازیگران نامحسوس، مرزبندی‌های مرسوم تمرین<sup>۳۳</sup> برای اجرا را گسترش داده، عناوین جاافتاده‌ای<sup>۳۴</sup> مانند «بازیگر مایزنر»، «بازیگر متد»، «بازیگر بیرونی» را به زیر کشیده<sup>۳۵</sup> و به معنای متعالی و مینویی<sup>۳۶</sup> آن‌ها مشکوک هستند. (Castagno, 2001: 29)

دراماتورژی بازیگر، به بازیگر این امکان را می‌دهد که شانه‌به‌شانه با کارگردان پیشنهاد داشته باشد و برای اجرا دارای پیشنهادهایی کاربردی و تأثیرگذار باشد. دراماتورژی بازیگر، متد متفاوتی برای بازیگری ارائه نمی‌دهد، بلکه رویه و رویکرد متفاوتی را برای فرایند بازیگری از طریق هوشیاری دراماتورژیکال پیشنهاد می‌دهد.

تحلیل دراماتورژیکال متن ساختارهای یگانه نمایشنامه‌نویسی نوین را در خدمت بازیگر قرار می‌دهد. تحلیل دراماتورژیکال به بازیگر نمی‌گوید که جایگاه اجتماعی، فلسفی و روانکاوانه فلان شخصیت را پیدا کند، بلکه از وی می‌خواهد جامعه‌شناسی، فلسفه و روان‌شناسی مرتبط با متن را مطالعه کند و نظریات مختلف را بخواند و دنیای متن را به خوبی از این سه منظر بررسی کند.

فهم دراماتورژیکال، درگیری بازیگر با متن را تبدیل به یک فرایند آماده‌سازی خودآگاه می‌کند؛ بازیگر را تشویق می‌کند که همانند یک دراماتورژ فکر و تحلیل کند. تحلیل ساختارهای دراماتیک از دید کاراکترها، ریسک سقوط دنیای درام در دنیای شخصی را ارتقا می‌دهد. فرایند آماده‌سازی خودآگاه بسیار فراتر از دید شخصی یک کاراکتر خاص است. اما نکته مهم اینجاست که این مدل از تحلیل دراماتورژیکال قطعاً نیازمند یک خودآگاهی است. چگونه این خودآگاهی را باید به وجود آورد؟ چگونه می‌توان قدرت فهم بازیگر در این زمینه را افزایش داد؟ فهم دراماتورژیکال تلاشی است مشارکتی برای بیان جهانی بزرگ‌تر<sup>۳۷</sup>؛ در واقع تلاش برای بیان تنوعی از اطلاعات در چهارچوبی بزرگ‌تر به نام

تکرار شود تا تبدیل به موتیف<sup>۳۳</sup> شده و هر بار که به مخاطب لامپ خاموش نشان داده می‌شود، یاد تنهایی وی بیفتد.

حال کارکرد ساختاری استعاره چیست؟ قبل از بیان و نمایش ابژه استعاره، نیازمند کاشت پشته‌ای محکم برای آن هستیم. مثلاً برای بیان تنهایی شخصیت، ژست، فرم و یا پوزیشن ملموسی توسط بازیگر طراحی شود تا شیوا و رسا، بدون احتیاج به دیالوگ، مفهوم تنهایی را بیان و مخاطب با آن همدلی کند. سپس، هرگاه که استعاره را نشان مخاطب دهیم همان حس را دریافت می‌کنیم.

نکته مهم بعدی زمینه‌سازی است. استعاره توسط بازیگر به‌گونه‌ای باید انتخاب شود که اطلاعات سرنوشت‌ساز طرح داستانی را به‌گونه‌ای نامحسوس زمینه‌چینی کند. کارکرد دیگر استعاره و فیزیکی کردن آن، مرتبط کردن اجزای خط سراسری<sup>۳۴</sup> شخصیت است. خط سراسری باعث می‌شود بازیگر مسیر رسیدن به هدف اصلی را گم نکند.

### بازیگر دراماتورژیک و متون ادغامی<sup>۳۵</sup>، متون غیر رئالیستی و امر چندصدایی

در چندصدایی دیگر صدای غالب نویسنده وجود ندارد و مخاطب از خلال دیالوگ‌ها و کنش‌های فیزیکی شخصیت‌ها، به شناخت آن‌ها می‌رسد و قضاوتی از جنس کلاسیک که نویسنده تا درون ذهن شخصیت را نیز بیان می‌کند (آناکارینا اثر تولستوی) وجود ندارد. می‌توان از نویسندگانی مانند: لِن جنکین، اریک اورمایر،

تحلیل ساختار اجرا (از طریق تحلیل دراماتورژیکال متن)، که در ادامه خواهد آمد، واریاسیون‌های متفاوتی برای غور در ساختار، داستان و طنین بازی در اختیار بازیگر قرار می‌دهد.

بازیگر باید ابتدا به سؤال‌های ذیل پاسخ دهد تا بتواند به درک درستی از ساختار برسد:

نیروی محرک‌هایی که جرقه داستان را می‌زند (کنش برانگیزنده)<sup>۳۱</sup> چیست؟

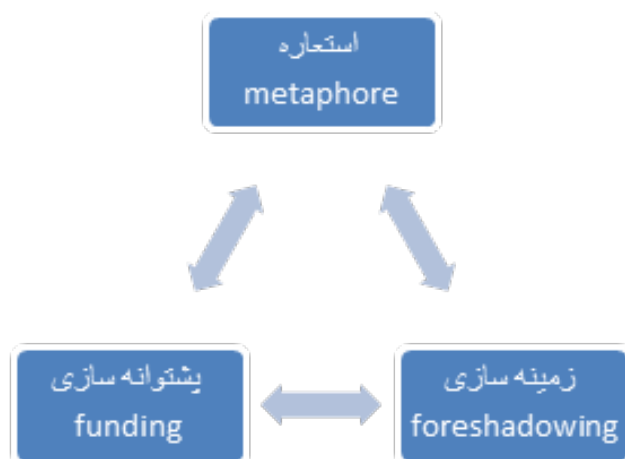
تقابل آشکار میان دو شخصیت متضاد اصلی چیست که منجر به کشمکش اصلی می‌شود؟

بحران به وسیله چه کنش سرنوشت‌ساز جسمی، به سرانجام می‌رسد؟

تعیین recognition (بازشناخت): بازشناسی در شخصیت اصلی که تغییر از حالت و اسلوبی به حالت و اسلوبی دیگر است؛ مثلاً از جهالت به معرفت که معمول‌ترین حالت بازشناسی است.

برای هر کدام از این واحدها باید استعاره‌ای<sup>۳۲</sup> در نظر گرفته شود. به این معنا که اگر مخاطب آن استعاره را دریافت کرد به یاد آن کنش جسمانی بیفتد. برای این استعاره نیاز به پشته‌سازی و زمینه‌سازی است.

برای مثال، فرض شود شخصیت بسیار تنهاست و قصد خودکشی دارد. هر شب از خانه بیرون می‌رود و بر روی پلی قدم می‌زند. بر روی پل، یک ردیف صد تایی تیر چراغ برق وجود دارد که همه به غیر از یکی روشن هستند. زمانی که وی به این تیر خاموش می‌رسد، مدت‌ها به آن خیره می‌شود سپس به راه خود ادامه می‌دهد. این خاموش بودن چراغ باید به اندازه کافی





متون غیررئالیستی	متون رئالیستی
تصاویر تداعیگر <sup>۵۰</sup>	روابط خطی <sup>۴۹</sup>
نظام تعاملی پیچیده <sup>۵۲</sup>	روابط علت و معلولی <sup>۵۱</sup>

است ترتیب صحنه‌ها را وارونه می‌کنند. در مقابل، متون غیر رئالیستی بیشتر به‌عنوان تداعی‌کننده عمل می‌کنند و علت و معلول را به‌عنوان امری نامربوط یا غیر قابل توضیح نادیده می‌گیرند. ایلکا لمپ نمایشنامه‌ی بوگارت (نه نمایشنامه، نه شعر<sup>۴۴</sup>) را به جای نوعی توالی خطی مبتنی بر کنش - واکنش، یک نظام تعاملی پیچیده می‌داند. (Lampe, 1992: 14)

وی ادامه می‌دهد که:

حال اگر نمایشنامه‌ی «خانه‌ی عروسک» ایبسن و سپس نمایشنامه‌ی آن بوگارت را بخوانیم به‌راحتی متوجه می‌شویم که در اولی با انسان‌هایی شناسنامه‌دار طرف هستیم ولی در دومی با پیکره‌هایی که به جای داشتن شناسنامه تلاؤبی از پیکره‌های جاندار را مشاهده می‌کنیم. (Castango P. C., 2001: 39)

در متون رئالیستی انتظار می‌رود که نوعی ثبات در شخصیت وجود داشته باشد که ما غنای آن را در متن و زیرمتن مشاهده می‌کنیم. اما در متون غیر رئالیستی این پیکره‌ها فاقد زیرمتن هستند و سلطه‌ای تاریخی یا یک حادثه به جای دلیل روان‌شناختی وجود دارد. در مورد اول بازیگران تمایل دارند که توجه تماشاگر را معطوف کنکاش درباره‌ی حقیقت شخصیت‌های رئالیستی کنند و پرسش‌های موجود در ذهن تماشاگر را پاسخ دهند. ولی در دومی بازیگر تماشاگر را دعوت می‌کند تا مسئله مطرح‌شده را پاسخ دهد.

مَك وَلَمَن نام برد. کاستاگو (۲۰۰۱) سه نوع بازیگر دراماتورژیکال نیز در نظر می‌گیرد که در مواجهه با متون جدید یکی بر دو تای دیگری برتری دارد؛ نمایشی<sup>۴۶</sup> / چندپهلوی<sup>۴۷</sup> / دوپهلوی<sup>۴۸</sup>.

وی بیان می‌کند که کاراکترهای نمایشی با شخصیت‌های رئال متفاوت هستند، زیرا دارای انگیزه‌های روان‌شناختی نیستند. شخصیت‌های چندوجهی نیازمند ذوق و قریحه‌ی بازیگر هستند، زیرا استراتژی‌های متفاوت سخن گفتن و انجام کنش‌های متغیر آن‌ها را چندوجهی و پیچیده کرده است. دوپهلوی هم از یک شخصیت به یک شخصیت دیگر دائماً در حال تبدیل و تغییر هستند، سپس دوباره به حالت اول خود باز می‌گردند. این شخصیت‌ها نیازمند بازیگری‌ای خارجی و رویکردهایی نمایشی<sup>۴۹</sup> هستند. برای پاسخ‌گویی به نیازهای این مدل از شخصیت‌ها در متون جدید، متدهای به‌کارگرفته‌شده در تمرینات آماده‌سازی بازیگر، به جای درونی و روان‌شناسانه باید جسمانی و تنانی<sup>۴۰</sup> باشند. همچنین، وی معتقد است که رویکردهای ذکرشده به بازیگر کمک می‌کند که یکپارچه از سد تمرینات مرسوم<sup>۴۱</sup> گذر کند. آنچه امروز به‌عنوان متون جدید یا پست‌مدرن در تئاتر کار می‌شود به شکل غالب مشابه متون غیر رئالیستی هستند.

بی‌راه نیست اگر متون جدید یا پست‌مدرن را متون غیر رئالیستی پست‌مدرن بنامیم. برای مثال، تماشاگران «خیانت»<sup>۴۲</sup> هارولد پینتر، برای خلق سیر زمانی سازگار با روابط از هم‌گسیخته‌ای<sup>۴۳</sup> که نویسنده به تصویر کشیده

غیررئالیستی	رئالیستی
تصاویر تداعیگر <sup>۵۰</sup>	شخصیت
جبر تاریخی و یا اتفاق <sup>۵۸</sup>	متن و زیر متن <sup>۵۷</sup>
بازیگر طرح مسئله می‌کند <sup>۶۰</sup>	بازیگر پرسش‌ها را پاسخ می‌دهد <sup>۵۹</sup>

## مرلوپونتی و دراماتورژی بازیگری در فضای دینامیک تئاتر پست‌مدرن

می‌توانیم از یک جسم ساخته‌شده به‌عنوان بدنِ مدل‌شده صحبت کنیم.

این بدن نمادین با انتظارات و نقش‌های لازم ساخته می‌شود؛ نقش‌های نژادی کلیشه‌ای، نقش‌های جنسیتی از پیش تعیین نشده، اما آن‌هایی که خود را در کنار بسیاری از گذرگاه‌های اجتماعی یا فرهنگی ساخته‌اند، طرحی کلی را تشکیل می‌دهند. (Merleau-Ponty, 1962: 19-20)

به‌طور طبیعی، هر کدام از این نقش‌ها باید حرکات و زبان بدن بازیگری مخصوص خود را برای انتقال این مفاهیم شکل دهند. مقابله با چیزی که در اینجا هدف قرار داده می‌شود، فراتر از تفاوت‌های ساده زبانی است. به نظر می‌رسد که تمام عناصر در این نوع تئاتر (بدن و حرکت بازیگر)، بیشترین اهمیت را دارند. رابطه بین سوژه‌ها در یک فضای فرهنگی و اجتماعی مشخص مثل تئاتر همیشه رابطه‌ای مثل یک بدن‌ها است.

اما، وقتی بدن بازیگر را در تئاتر می‌بینیم، چه کسی در ذهن ما قرار دارد؟ در این تئاتر باید به کشف این مسئله رسید که این بدن نیست که باید ما را غافل‌گیر کند. بلکه بدن اجراگر، زبان بدن بازیگر است که تنها در تصور آنچه باید باشد و نیست، تلاش می‌نماید. هنرمند بدن خود را به‌عنوان یک نقطه مرکزی در جهان تجربه می‌کند. زبان بدن بازیگری نقطه مرجعی است که دنیای درونی وی را مورد ارزیابی قرار داده و براساس آن عمل می‌کند.

نکته‌ای که بازیگر دراماتورژیکال، پیش از انجام هر کاری، باید به آن توجه کند فاصله است. برای شناخت کیفیت تعامل با مخاطب یکی از وسایل اندازه‌گیری و سنجش، استفاده از فاصله است. در این زمینه می‌توان از مرلوپونتی و کتاب پدیدارشناسی ادراک<sup>۴۵</sup>، برای تبیین مفهوم ادراک فاصله و فضا کمک گرفت.

توانایی ادراک عمیق توسط زمینه شیء مورد مشاهده تعیین می‌شود. ادراک فاصله تنها به شکل بودن در فاصله قابل فهم است که لزوماً با بودن شیء در محل نمودش مرتبط است. (Merleau-Ponty, 1962: 55)

مرلوپونتی معتقد است که:

حس‌های انسانی، مانند شنیدن و بینایی، اگرچه از هم متفاوت‌اند، در عین حال درهم‌تنیده هستند. وی بیان می‌کند شیوه راه رفتن ما و استفاده از دست‌هایمان بر شناخت ما از جهان تأثیر می‌گذارد. فرض کنید موسیقی کلاسیک گوش می‌دهید، چشمان خود را بسته‌اید، رنگی قرمز مایل به صورتی پشت پلک شما ظاهر می‌شود. این همان درهم‌تنیده‌گی حواس انسانی است. وی نام این کنش متقابل را ادراک حس‌آمیزانه<sup>۴۵</sup> می‌گذارد. (Merleau-Ponty, 1962: 16)

وی عقیده دارد که این نقل و انتقال حواس، که در قسمت‌های مختلفی رخ می‌دهد، باعث می‌شود که ما با جلوه‌های خاصی از جهان درگیر شویم. مرلوپونتی در جای دیگری از کتابش بیان می‌کند:

خردباوری مدرنیته به اشتباه می‌پندارد که دریافت به‌واسطه شناخت کامل می‌شود. ما چیزها را زمانی می‌فهمیم که شیوه‌های جدید از رفتار را درک کنیم. شکار رفتار، شیوه خاصی از برخورد با جهان را مشخص می‌کند. دریافت ما به‌واسطه آنچه از دید فعلی ما غایب است محدود می‌شود. (Merleau-Ponty, 1962: 319)

مرلوپونتی برای تحکیم گفته‌اش مثال می‌آورد نظام هندسی، شخص را به داشتن نوعی فاصله مطلوب سوق می‌دهد؛ بهترین فاصله برای دریافت آبژه. اگر می‌خواهیم حالت چهره یک رقصنده را بر روی صحنه ببینیم باید به او نزدیک شویم، اما ممکن است آن قدر جلو برویم که معنای رقص را که در روابط تغییر مکانی با صحنه و دیگر رقصنده‌ها نهفته است از دست بدهیم. (Merleau-Ponty, 1962: 318)

وحدت تمام این حس‌ها و عوامل دیگر مانند درونی کردن ارزش‌های نظام‌های زبانی - اجتماعی برای درک آبژه، که هیچ‌گاه به تمامی اتفاق نمی‌افتد مانند اینکه اگر به روی مکعبی نگاه کنیم بی‌شک از دیدن زیر مکعب محروم می‌شویم، محصل رابطه‌ای استعلائی است که مرلوپونتی نام آن را الگوواره جسمانی<sup>۴۶</sup> می‌گذارد. ناپایداری و عدم قطعیت دانش بشری، در کسب تجربه معنادار، بر پدیدارشناسی دریافت استوار است.



تجربه یک ساختار فقط دریافت منفعل آن نیست، زندگی کردن، جذب کردن و پذیرفتن و کشف معنای درونی آن است. (Merleau-Ponty, 1962: 258)

حال از بیان نظرات مرلوپونتی می‌توان نتیجه گرفت که دریافت دراماتورژیک بازیگر می‌بایست شامل همه کیفیات متنوع در جهان اجرا را شامل شود. برای مرلوپونتی تجربه بی‌واسطه در برابر یک ساختار یا محیط، مشروط به الگوهای جاافتاده و عادات دریافتی است؛ دریافت ارتباطاتی که ما با محیط پیرامونمان برقرار می‌کنیم تا سبک بودن در جهان شخصی خود را بسازیم. این همان چیزی است که دراماتورژی بازیگر به دنبال بیان و تثبیت آن است. در واقع می‌توان گفت تجربه الگوواره جسمانی مرلوپونتی و تغییر در آن امکان شیوه‌های گوناگون ارتباط با ویژگی‌های متفاوت محیط را به ارمغان می‌آورد.

بازیگر دراماتورژیک می‌بایست الگوواره جسمانی خود را در تمام حالات با محیط بازی، همبازی‌های خود و وسائل موجود در صحنه دینامیک را امتحان کند تا تمام جنبه‌های دریافت معانی برای خود و تبدیل این معانی به کنش‌های جسمانی برای مخاطب را بررسی کرده باشد. همچون مثال مکعب که اگر بازیگر فقط زیر مکعب را ببیند و دریافت کند و بازی کند، فقط و فقط امکانات زیر مکعب را برای مخاطب به نمایش گذاشته است. ولی اگر تمامی جهات مکعب را ببیند و به وسیله تمامی حواس خود و درونی کردن ارزش‌های نظام‌های دریافتی زبانی - اجتماعی الگوواره جسمانی به دریافت معنی بپردازد، یک اجرای جامع‌الاطراف را به منصه ظهور می‌گذارد - که شامل داشتن سبک شخصی ملموس و داشتن انعطاف در مقابل تغییرات و فراز و فرودهای مداوم درک مخاطب از جهان اجرا است.

بازیگر دراماتورژیک باید این نکته را بداند که هر رسانه، امکانات دریافتی متفاوتی را درگیر می‌کند و اگر بازیگر از تمام این امکانات خود استفاده نکند درگیر تکرار صرف شیوه‌های مألوف دریافت معانی از جهان و انتقال آن‌ها به مخاطب می‌شود.

به کارگیری هدفمند فاصله، یک عامل اساسی برای تعیین نوع شیوه اجرایی است. اگر فاصله در یک تجربه

هنری ذاتی باشد، سؤال این است که چگونه این پدیده، مفهوم هنری تئاتر را تحت تأثیر قرار می‌دهد.

حال در فضای دینامیک تئاتر پست‌مدرن، روند شکل دادن به این حرکات جسمانی باید طوری باشد که موجب برانگیختن تخیل بازیگران در به تصویر کشیدن احساسات و دنیای درونی اشخاص بازی و محتوای نمایشنامه شود، زیرا تخیل از حرکات جسمانی بازیگر ناشی می‌شود.

به قول جان ویت‌مور، آن دسته اجراهای پست‌مدرن که خاستگاه بصری دارند، ژست یا حالت بدن دال‌های اصلی به شمار می‌آیند. (Whitmore, 1945: 21)

این مورد، شاخص اصلی و مشخصه<sup>۴۷</sup> اصلی سبک اجرایی در فضای مونتاژ تئاتر پست‌مدرن است و همان طور که پیش‌تر اشاره شد، بازیگران برای هر بیت<sup>۴۸</sup> نمایشنامه می‌بایست ژست و حالت بدن مناسب را طراحی کنند. باربا یکی از تمرین‌هایی را که به مثابه دراماتورژی مختص بازیگر به کار می‌گیرد آن است که: بازیگر می‌آموزد که بازیگر بودن را نیاموزد، به عبارتی، عمل کردن را بیاموزد. تمرین‌ها چگونگی تفکر با تمام بدن - ذهن را یاد می‌دهند. (افشار، ۱۳۹۸: ۴)

مانهیم<sup>۴۹</sup> از سال ۱۹۷۱ تا اواخر دهه ۱۹۸۰ بازیگر اصلی فورمن<sup>۵۰</sup> بود. او بر حضور خویش به‌عنوان بازیگر بیشتر تمرکز می‌کرد، تا بر هر تصویری از نقش یا بسط مفهوم.

مانهیم در اجرا دو کار را به نوبت به صورت یک در میان انجام می‌دهد: اول اینکه به مفهوم حضور خود توجه داشته باشد؛ دوم اینکه به ذهنش اجازه می‌داد که از متن جدا شده و سرگردان شود. او اظهار می‌کند که از طریق چنین تکنیک‌هایی سعی می‌کند که خود را غیر متعادل نگاه دارد. با این هدف که همواره خود را در حالتی نگه دارد که به وسیله آنچه انجام می‌دهد یا آنچه اتفاق می‌افتد شگفت‌زده شود. (افشار، ۱۳۹۸: ۶)

بازیگر دراماتورژیکال، شخصیت نمی‌شود بلکه داستان شخصیت را نقل می‌کند؛ که از این حیث مشابه تئاتر اپیک برتولت برشت است. بازیگر در طول تمرینات به دنبال جواب پرسش‌های خود نمی‌گردد، بدیهی است که مطالعه فلسفه و جامعه‌شناسی و روان‌شناسی برای

بازیگر ضروری است تا هر چه بهتر بتواند داستان شخصیت را روایت و معناها را بگشاید؛ معنایی که بازیگر به بازیگر می‌تواند متفاوت باشد - نسبت به اینکه بازیگر چگونه و با چه رویکردی تحلیل دراماتورژیک خود را آغاز کرده و به سرانجام رسانده است.

بوگارت بیان می‌کند:

هنر از طریق تجربه درک می‌شود نه از طریق تشریح و تفسیر و تأویل. پس ما باید شرایطی را فراهم بیاوریم تا مخاطب امکان تجربه کردن داشته باشد. ما باید نشانه‌های کافی برای مخاطب بگذاریم تا آن‌ها راه را از آنجا که رهایشان کرده‌ایم ادامه دهند. (Bogart, 2005: 32)

بازیگر می‌بایست بیرون شخصیت بایستد و به جای تجسّد شخصیت‌ها داستان آن‌ها را برای مخاطب بازگو کند. شاید این شیوه یادآور برشت باشد. درست است، بازیگر ابتدا باید در تمرینات به شیوه برشت عمل کند. سپس با تأیید کارگردان می‌تواند همین روش را برای اجرای نمایشنامه‌های پست‌مدرن انتخاب کند. اگر نظر کارگردان این بود که باید تجسد صورت پذیرد، بازیگر وارد مرحله دوم دراماتورژی بازیگری می‌شود که به درون نقش نفوذ کرده و رفتاری طبیعی را تقلید می‌کند.

### نتیجه‌گیری

در پاسخ به این سؤال که «دراماتورژی بازیگر، چگونه مسیر تحلیل تا اجرا را هموار می‌کند؟» می‌توان بیان کرد که در پدیدارشناسی مدرن تئاتر، واژه‌ای به نام «افق»<sup>۵۱</sup> وجود دارد. افق به مفهوم امکان وجودی دانسته‌ها و میزان کنونی دلالت<sup>۵۲</sup> هاست. حال، شناخت این افق به منظور منطبق کردن<sup>۵۳</sup> موضوع شناخت با موقعیت و افق زندگی است. تحلیل دراماتورژیک اجرا به تمرین دراماتورژیک بازیگران منتج می‌شود. بازیگرانی که با تکنیک‌های دراماتورژیک تعلیم می‌بینند تجربیاتی فراتر از جهان محدود نظری متن و تمرینات کلاسیک کسب می‌کنند.

بازیگر دراماتورژیک این امکان را دارد تا افق اجتماعی، فلسفی و تکنیّه متن را کشف کرده به موقعیت و افق فردی خود بیفزاید و زندگی خود را تبدیل به

پدیده‌ای تکیه<sup>۵۴</sup> و کنونمند کند؛ نه اینکه خود و مخاطب را در شرایطی قرار دهد که دائماً به دنبال مصداق<sup>۵۵</sup> واقعی و ارجاعات<sup>۵۶</sup> واهی بگردند، حال را می‌سازد و در پایان نابود می‌کند، قبل از اینکه دیگران (مخاطب، منتقد، همکار و ...) خرابش<sup>۵۷</sup> کنند.

فضای دینامیک با بیان بدنی انتزاعی و تولید اصوات و حرکات منحصربه‌فرد، جهت انتقال معنا و به‌عنوان جزئی از فضای اجرا، تعریفی مجدد از بازیگر ارائه می‌کند. صحنه خالی و بدون امکانات به معنای صحنه آستره بدون حس نیست. این شیوه حس درونی، جهانی فراتر از جسم و واقعیت به وجود می‌آورد. بنابراین نمی‌توان گفت تکنولوژی حس معنوی دارد یا مادی، زیرا هر دو عنصر به موازات هم و با هم معنا پیدا می‌کنند. تکنولوژی به خلق فضای دینامیک کمک می‌کند و فضای دینامیک نا - تکنولوژیک، از لحاظ حسی - عاطفی خالی از معنا است.

در این فضا، تجسم وقایع دراماتیک در ترکیب بدن بازیگران با مکان و مخاطبان با عناصر تکنولوژیک چون تصویر، نور، صدا و موسیقی، فضای دیداری و شنیداری صحنه شکل می‌گیرد.

در پاسخ به سؤال «آیا با تکیه بر خصوصیت‌های بازیگری کلاسیک و مدرن می‌توان با متون پست‌مدرن» مواجه شد، یا نیاز هست که متدها و تکنیک‌ها و ویژگی‌های بازیگری تغییر کنند؟ می‌توان گفت که به نظر می‌رسد برای مواجه شدن با متون پست‌مدرن احتیاجی مبرم به نوعی دراماتورژی بازیگر وجود دارد تا بتوان با متون چندصدایی، زبان غیر رئالیسم، داستان‌های غیر خطی و پیکره‌های غیر کلاسیک (هدف، کشمکش، نیروی اراده، روابط مشخص میان شخصیت‌ها و ...) مواجه شد.

آثار جدید نمایشنامه‌نویسان بیانگر رویکردی متفاوت در حوزه بازیگری است. استراتژی و تکنیک‌های نمایشنامه‌نویسی متون پست‌مدرن نسبت به گذشته تغییر محسوسی کرده و کاراکترها دیگر چندوجهی نیستند، بلکه موقعیت به‌گونه‌ای است که کاراکتر در آن اسیر شده و ایفای چنین شخصیت‌هایی نیازمند فهم مناسبات دراماتورژیکال از جانب بازیگر است. چنین

23. Objects
24. Anne Bogart
25. Fitzmaurice
26. Theatrically based
27. Orthodox training boundaries
28. Established Pretexts
29. Subvert
30. Numinous meaning
31. Collaborative effort to tell a larger story
32. Douthit
33. Text thematic oppositions
34. Freytag pyramid
35. Inciting action
36. Metaphor
37. Motif
38. Through-line
39. Hybrid
40. Theatrical
41. Multivocal
42. Equivocal
43. Performative
44. Corporeal
45. Conventional
46. Betrayal
47. Fragmented
48. No plays, No poetry
49. Linearity
50. Associative images
51. Cause and effect relations
52. Intricate interactive system
53. The doll's house
54. Ibsen
55. Ann Bogart
56. Figure
57. Text and subtext
58. Historical despotism or an occurrence
59. Actor answers the questions
60. Actor asks questions
61. Maurice Merleau-ponty, the phenomenology of perception, Tran. Colin Smith (London: Routledge, 1962)
62. Synesthetic perception

الگویی این امکان را به بازیگر می‌دهد تا افق اجتماعی، فلسفی و جهان‌تکینه متن را کشف کرده بر موقعیت و افق فردی خود بیفزاید و شخصیت را تبدیل به پدیده‌ای تکین و کنونمند کند، نه اینکه خود و مخاطب را در شرایط سرگردان قرار دهد تا دائماً به دنبال مصداق‌های واقعی و ارجاعات واهی بگردند.

در پایان باید گفت که نتیجه کاربرد دانش دراماتورژی در گروه اجرا، برقراری ارتباط معنادار بین دستاورد بازیگر، کارگردان، مخاطب و اجرا است که از طریق مدل ارتباطی بین دراماتورژی و بازیگر در تئاتر پست‌مدرن با تکیه بر سه ضلع تحلیل - تمرین - اجرا برقرار می‌شود. این الگوی ارتباطی در دو سطح ساختاری درونی (نیروی ارگانیسم و بالقوه در مراحل تمرین) و بیرونی (نیروی دینامیک و بالفعل در زمان اجرا) در تعامل با دیگری (بازیگر - بازیگران - عوامل اجرا - مخاطبان) شکل می‌گیرد.

#### پی‌نوشت‌ها

1. Manipulate
2. reconfiguration
3. Trauelspiel
4. Anagram
5. Onomatopoeia
6. Neo-lyric
7. Neo-dramatic
8. Patrice Pavis
9. Paul C. Castagno
10. Dispense with
11. Geoffrey Proehl
12. Virtuositic writing
13. Polyphony
14. Multiple language strategies and sources
15. Different speech forms
16. Rhythmically staged language
17. Virtuositic (ذوق - قریح)
18. Riddled with riddles
19. Obscure
20. Slangy
21. Intellectually
22. Instinctually

- Dramatic Action, 1st*, Newburyport, Focus Publishing.
- Castagno, Paul. C. (2001), *New Playwriting Strategies: A Language-Based Approach to Playwriting*, Vol. 1, NewYork, Routledge.
- Douthit, Morgan. L. (2002, autumn 24th), *All Plays Are New Plays, Prologue*, 1st, London, Oregon Shakespeare Festival Archives.
- Lampe, Eellka. (1992), *From the Battle of the Gift: The Directing of Anne Bogart*, 1st, 3th, NewYork, The Drama Review.
- Merleau-Ponty, Morris. (1962), *The Phenomenology of Perception*, (C. Smith, Trans.) London: Routledge.
- Merlin, Bella. (2000), *Beyond Stanislavsky: The Psycho-Physical Approach to Actor Training*, 1st, London, Routledge.
- Morgan, Douthit. L. (2018, Jun 19), *Personal Interview*, Interview with Douthit by Jimmy Carmer. London, Minute 15.
- Pavis, patrice. (2000, summer/fall), *Premature Synthesis: Temporary Closure for End-Of-Century Inventory*, Joel Anderson, 5th, London, The art forum.
- Proehl, Geoffrey. (2008), *Toward a Dramaturgical Sensibility: Landscape and Journey. M. L. Lupu*, 2nd, Madison, Dickinson University Press.
- Whitmore, John. (1945), *Directing Postmodern theatre shaping signification in performance*, 2nd, Michigan, University of Michigan Press.

63. Body schema
64. Trait
65. Beat
66. Kate Manheim
67. Richard Foreman
68. Horizon
69. Signification
70. Anwendung
71. Singular
72. Referent
73. Reference
74. Demolish

### کتابنامه

- احمدی، بابک. (۱۳۹۷)، *خاطرات ظلمت، هشتم، تهران: نشر مرکز.*
- افشار، حمیدرضا. (۱۳۹۸)، «تبیین دراماتورژی بازیگری بر اساس نظریه باربا»، *مجله تئاتر، دوره ۷۰.*
- خاکی، محمدرضا؛ براهیمی، منصور. (۱۳۹۴)، *دراماتورژی چیست؟ دراماتورژ کیست؟ دوم، تهران: بیدگل.*
- Barba, Eugenio. (2014), *On Directing and Dramaturgy: Burning the House*, second, London, Routledge.
- Bogart, Ann. (2005), *A Practical Guide To ViewPoints*, NewYork, Theatre Communication Groups.
- Benjamin, Walter. (1998), *The Origin of German Tragic Drama, John Osborne*, 3rd, London, Verso.
- Brown, Lenora Inez. (2011), *The Art of Active Dramaturgy: Transforming Critical Thought into*

