

Proportion in Architecture and Its Transformation in Puppet Theater Stage Design; Focusing on the Embodied Experience of Space in the Phenomenological Theories of Steven Holl

Farhad Mohanespour¹, Seyed Mostafa Moradian², Siavash Ghaedi³

Receive Date: 16 May 2025, Accept Date: 05 July 2025

Doi: 10.22034/rpa.2025.2060756.1149

Abstract

The concept of “proportion” is one of the most fundamental ways humans understand and organize the world around them. This concept is rooted in the embodied perception of space and is reflected in the relationship between the body, place, and lived experience. Architecture, as a discipline grounded in human proportions, is deeply connected to the human body and spatial perception. In puppet theater, this system of proportions undergoes a metamorphosis, as the figures, or puppets, in various forms, stand in for the human body, thereby redefining the criteria of spatial perception. The proportions in architectural forms and their impact on the embodied perception of space and the surrounding environment can serve as a model for studying the transformation of proportions on the puppet theater stage and their influence on the audience’s embodied experience. This study, employing a descriptive-analytical approach and grounded in scientific and library resources, examines the concept of proportion in architecture and how it transforms in the stage design of puppet theatre.

In this context, we aim to analyze the possibility of rethinking the function of space through this metamorphosis, drawing on the phenomenological approach of Steven Holl, who conceives space not merely as a physical entity but as an embodied, sensory, and metaphorical experience. This research demonstrates how shifting the criterion of proportion from the human body to the puppet figure can transform the spatial structures of the stage.

Keywords: Puppet Theater, Proportion, Architecture, Phenomenology, Steven Holl

1. Associate Professor, Department of Theatre, Faculty of Art, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: mohandes@modares.ac.ir

2. Lecturer, Department of Performing Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: m_moradian@ut.ac.ir

3. MA in Acting and Directing, Department of Theater, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: Siavosh1986@gmail.com

تناسب در معماری و دگردیدی آن در طراحی صحنه تئاتر عروسکی؛ با تمرکز بر تجربه بدن مند فضا در آرای پدیدارشناسانه استیون هال

فرهاد مهندس پور^۱، سید مصطفی مرادیان^۲، سیاوش قائدی^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۲۶، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۱۴

Dol: 10.22034/rpa.2025.2060756.1149

چکیده

مفهوم «تناسب» یکی از بنیادی‌ترین شیوه‌های انسان برای فهم و سازمان‌دهی جهان پیرامون است؛ مفهومی که ریشه در ادراک بدن مند از فضا داشته و در نسبت میان بدن، مکان و تجربه زیسته انسان تجلی می‌یابد. معماری، به عنوان دانشی مبتنی بر تناسبات انسانی، رابطه‌ای ژرف با تجربه فضا مند انسان برقرار می‌کند و از طریق فرم، مقیاس و سازمان فضایی، بدن را در فرایند ادراک فضا فعال می‌سازد. در تئاتر عروسکی، این نظام تناسبات دچار دگردیدی می‌شود؛ زیرا پیکره عروسک جایگزین بدن انسان شده و معیارهای ادراک فضایی بازتعریف می‌گردد. این تغییر صرفاً در سطح تفاوت ابعادی باقی نمی‌ماند، بلکه کیفیت تجربه بدن مند فضا، معناپردازی صحنه و روابط فضایی را دگرگون می‌سازد. پژوهش حاضر با رویکرد توصیفی-تحلیلی و در چارچوب روش‌شناسی کیفی، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و تحلیل اسنادی، به بررسی مفهوم تناسب در معماری و چگونگی دگردیدی آن در طراحی صحنه تئاتر عروسکی می‌پردازد. در چارچوب پدیدارشناسی استیون هال، که فضا را به مثابه تجربه‌ای بدن مند، چندحسی و استعاری درک می‌کند، نشان داده می‌شود که جابه‌جایی معیار تناسب از بدن انسان به پیکره عروسک، فضاهای استعاری نوینی می‌آفریند. یافته‌ها بیانگر آن است که این دگردیدی تناسبات، امکان بازاندیشی در تجربه بدن مند فضا و معناپردازی نوین در تئاتر عروسکی را برای تماشاگر فراهم می‌آورد.

واژگان کلیدی: تئاتر عروسکی، تناسب، معماری، پدیدارشناسی، استیون هال

۱. دانشیار، گروه نمایش، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
Email: mohandes@modares.ac.ir

۲. مربی، گروه هنرهای نمایشی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).
Email: M_moradian@ut.ac.ir

۳. کارشناسی ارشد، رشته بازیگری - کارگردانی، گروه نمایش، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
Email: Siavosh1986@gmail.com

مقدمه

انسان نسبت خود با جهان پیرامونش را به واسطه بدن و تجربیات بدن مند بازمی یابد. به همین روش انسان عناصر پیرامونی خود را در قیاس با بدن و تناسبات بدن مند خود تجربه و ادراک می کند. این رویکرد را می توان از نخستین نقش های به جامانده از انسان های غارنشین تا بیان های پیچیده فضایی در جهان مدرن پی گیری کرد؛ آن جا که انسان برای تصویرسازی از صحنه شکار، خود را نیز در کنار آن می نگارد، گواهی است بر درک و بازنمایی پدیده ها از رهگذر «تناسب». تناسبی که در خود انسان نیز با هندسه ای ویژه برقرار است. مشاهده طبیعت، برای انسان نه فقط امری روزمره، بلکه ضرورتی برای درک نظم درونی جهان است و این نظم، پیوسته با مفاهیمی چون تعادل، ریتم، و تناسب همراه بوده است. چنان که «نیازهای کارکردی و ساختاری بدن انسان، در حد کمال برآورده شده و این امر در ساختار حیرت آور نظم و سلسله مراتب، نمایان است. استخوان ها، اندام ها، عضلات و بافت ها، نه تنها به منظور دست یافتن به بهترین وضعیت کارکردی، بلکه برای تحقق جوانب زیبایی شناسی، سازمان یافته اند» (کریر، ۱۳۸۴: ۳۱). در اینجا بدن انسان به مثابه الگویی بنیادین، ابزاری برای سنجش و تعریف پدیده ها و نظام های فضایی پیرامون خود می شود. معماری نیز یکی از نخستین و بنیادی ترین جلوه های این درک تناسب مند از فضا است. در طول تاریخ، معماری یا به مثابه مکانی برای زیست، یا به عنوان فضایی نمادین، آیینی و یا بیانی هنری، همواره متأثر از تناسبات انسانی بوده است. مفاهیمی چون مقیاس، فرم، نسبت، و سازمان فضایی، در نسبت مستقیم با بدن انسان شکل می گیرند؛ به گونه ای که برای هر ورودی، اتاق، یا ساختار معماری، ارتفاع، عرض، مساحت و حجم، بر پایه نیازهای جسمانی و حرکتی انسان طراحی می شود. از این منظر است که «بدن انسان، همواره نمونه ارزشمندی برای بررسی ترکیب در معماری بوده است. یک سازنده با تجربه، در اندام انسان، فرم هماهنگ آرمانی را می یابد» (راب کریر، ۱۳۸۴: ۳۱).

این رویکرد در طراحی صحنه نیز وجود دارد، راشل هان^۱ در کتاب *فراتر از طراحی صحنه* بر این اصرار دارد که صحنه پردازی افزون بر اینکه کاری دیداری و فضایی است؛ تجربه ای چندحسی نیز هست که ادراک تنانی تماشاگر را درگیر می کند. بر همین اساس، «مواجهه با اثر هنری، حاکی

از تعاملی بدنی است. هر اثر متشکل از عملکردهای هنری، به مانند فرد دیگری است که با ما گفت و گو می کند... گراهام ساترلند^۲، نقاشی است که نظری مشابه را در ارتباط با کار خویش می گوید هر نقاش منظره باید طوری به چشم انداز نگاه کند که گویی خود اوست [خودش در مقام انسان] و به زعم پل سزان نیز منظره از طریق او می اندیشد و او، آگاهی منظره است» (هال، ۱۳۹۴: ۵۰-۴۹). طراحی صحنه تئاتر نیز یکی از شاخه های تئاتر است که پیوندی ژرف با معماری دارد. طراح صحنه، با بهره گیری از زبان استعارای فضا، به بازنمایی موقعیت های گوناگون می پردازد؛ گاه صحنه، به سان قصری باشکوه است و گاه، تنها ستونی استوار. در طراحی صحنه تئاتر عروسکی، این تفاوت بیش از دیگر انواع تئاتر به چشم می خورد؛ چراکه در اینجا «عروسک» جایگزین «انسان» می شود و معیارهای تناسب فضایی دگرگون می گردد. این دگردهایی در مقیاس و نظام تناسب، نه تنها تجربه بصری و ادراکی تماشاگر را متأثر می سازد، بلکه فضایی استعاری خلق می کند که از واقعیت فراتر رفته، به تخیل مخاطب راه می یابد و امکان بازاندیشی در کارکرد فضا را فراهم می آورد. چنان که «عروسک به عنوان یک مفهوم، یک تصویر، وجود دارد که انتظار می کشد تا به وسیله تخیل مردم استفاده شود. تاریخ ثابت می کند که عروسک پر از قابلیت هایی است که می تواند مشکلات هستی شناسانه زندگی انسان را توضیح دهد» (یورکوفسکی، ۱۳۹۳: ۲۶).

پیشینه پژوهش

مفهوم تناسب و تجربه بدن مند فضا، به ویژه در مطالعات معماری و طراحی صحنه، از دهه های پایانی قرن بیستم به طور فزاینده ای مورد توجه پژوهشگران قرار گرفته است (Holl, 200Y Pallasmaa, 1996). در این میان، نظریه های پدیدارشناسانه استیون هال^۳ (Holl, 1994) و یوهانی پالاسما^۴ (Pallasmaa, 2005) نقش برجسته ای در گسترش فهم ما از رابطه بدن و فضا ایفا کرده اند. هال با تأکید بر تجربه حسی و بدن مند از فضا، معماری را فراتر از ابعاد صرفاً کالبدی و عملکردی، به عرصه ای برای تجربه زیسته و معنایی بدل می کند (Holl et al, 1994). در حوزه طراحی صحنه، پژوهشگرانی چون راشل هان^۵ (۲۰۱۹)، پروستر^۶ و شافر^۷ (۲۰۱۱) بر اهمیت تجربه چندحسی و تعامل بدن تماشاگر با فضا تأکید کرده اند. این رویکرد در

تناسب در معماری

بر اساس مستندات مکتوب و آثار به‌جای‌مانده، یونانیان نخستین افرادی بودند که تناسب طلایی را بر اساس تناسب بدن انسان طراحی کردند. «آن‌ها با خلق تناسبی هوشمندانه که منشأ اولیه‌اش چیزی جز بدن انسان نبود بناها و سایر مکان‌های معماری را خلق می‌کردند و با کمک آن فرایند ترکیب‌بندی هر اثر را سامان‌دهی می‌کردند» (Lee Allen, 2017: 25). بنابراین از آن دوران تا کنون، ترکیب‌بندی متناسب در معماری رایج می‌شود. به زعم کریر: «مبحث تناسب دارای اهمیت به‌خصوصی در زمینه ترکیب معماری است. با انتخاب نمونه‌های اولیه و عناصر ساختمانی، باید مقیاس مناسبی را برای ابعاد قسمت‌های انفرادی و روابط بین آنها به‌دست آورد» (کریر، ۱۳۸۷: ۱۷۷). هنری مور^۱ درباره ضرورت هویت‌یابی بدنی این‌چنین گفته است: «هنرمند باید به‌طور مداوم درباره فرم در تمامیت کاملاً فضایی آن بیندیشد و آن را به کار ببندد. او در ذهنش به شکلی یکپارچه - آن‌چنان که هست - دست می‌یابد و درحالی‌که آن را کاملاً در میان انحنای دستش نگه می‌دارد، درباره اندازه‌اش می‌اندیشد. هنگامی که از یک‌سو به آن می‌نگرد، می‌داند که سمت دیگر چگونه است. او حجم شی و فضایی که در هوا اشغال می‌کند را درک می‌کند» (هال، ۱۳۹۴: ۴۸-۴۹).

هنرمند معمار، با شناخت ویژگی‌ها و نیازهای انسانی، مکانی متناسب با آن را خلق می‌کند و در غیر این صورت اثر پدید آمده به‌لحاظ کاربرد و عملکرد دچار مشکل خواهد شد. برای رسیدن به این امر درک درونی اثر پیش از خلق آن اهمیت زیادی دارد. به تعبیری، «هر معماری ساختمان را در بدنش درونی می‌کند؛ حرکت، تعادل، فاصله و مقیاس به‌طور ناخودآگاه از طریق بدنش به صورت تنشی در سیستم عضلات و حالات اسکلت و اندام‌های درونی احساس می‌شود. تجربه اثر هنری، ادراکات حسی بدنی هنرمند را از طریق تعامل با بدن مخاطب بازتاب می‌دهد. در نتیجه، معماری ارتباطی است مستقیم از بدن معمار به بدنی که در ساختمان سکونت دارد» (هال، ۱۳۹۴: ۴۹). فهم مقیاس معماری، بر اندازه‌گیری ناخودآگاه شی یا ساختمان توسط بدن شخص و بازتاب شکل بدنی او در فضای موردبحث، دلالت دارد. «هنگامی که بدن، طنین خود را در فضا درمی‌یابد، و آنگاه انسان احساس خوشنودی و امنیت می‌کند. به عبارتی سازه‌های ساختمان، ناخودآگاه از طریق سیستم

طراحی صحنهٔ تئاتر عروسکی اهمیت ویژه‌ای می‌یابد، چراکه به دلیل جابه‌جایی معیار تناسب از بدن انسان به بدن عروسک، ادراک فضایی دچار دگرگونی می‌شود (Tillis, 1999). مطالعات داخلی نیز به این حوزه توجه داشته‌اند. پژوهش‌هایی همچون شریفیان و همکاران (۱۳۹۸) و ابراهیمی‌اصل و همکاران (۱۳۹۶) به بررسی پدیدارشناسی معماری و بازتاب آن در طراحی فضاهای نمایشی پرداخته‌اند. همچنین آثار یورکوفسکی (۱۳۹۳) و بهزادی (۱۳۸۵) به تحلیل ویژگی‌های استعاری و تناسبات خاص در تئاتر عروسکی اختصاص یافته‌اند. با این حال، جای پژوهشی که به‌طور خاص دگرگونی نظام تناسبات معمارانه در طراحی صحنهٔ تئاتر عروسکی را از منظر پدیدارشناسی استیون هال بررسی کند، خالی به نظر می‌رسد. پژوهش حاضر می‌کوشد این خلأ را پر کند و بستر تازه‌ای برای تحلیل تجربهٔ بدن‌مند فضا در این گونهٔ نمایشی فراهم آورد.

روش تحقیق

این پژوهش از رویکرد توصیفی-تحلیلی بهره می‌گیرد و در چارچوب روش‌شناسی کیفی انجام شده است. داده‌های پژوهش از طریق مطالعهٔ کتابخانه‌ای و تحلیل اسنادی گردآوری شده‌اند. برای این منظور، متون نظری کلیدی در حوزه‌های معماری، پدیدارشناسی فضا، طراحی صحنه و تئاتر عروسکی، اعم از منابع فارسی و انگلیسی، به‌طور نظام‌مند بررسی و تحلیل شده‌اند (Holl, 1989, 1994; Hann, 2000; Pallasmaa, 2005; Tillis, 1999; 2019).

روش تحلیل داده‌ها در این پژوهش مبتنی بر تحلیل محتوای کیفی بوده است. در این چارچوب، مفاهیم بنیادین چون «تناسب»، «بدن‌مندی»، «فضای استعاری» و «دگرگونی فضایی» استخراج و در ارتباط با یکدیگر بازخوانی شده‌اند. همچنین، با اتکا به رویکرد پدیدارشناسی هرمنوتیکی، چگونگی تجربهٔ بدن‌مند فضا در طراحی صحنهٔ تئاتر عروسکی تحلیل گردیده است. در نهایت، یافته‌ها در بستر نظری آرای استیون هال و در تعامل با نمونه‌های عملی در طراحی صحنهٔ تئاتر عروسکی تفسیر شده‌اند تا امکان بازاندیشی در کارکرد و تجربهٔ فضا در این گونهٔ نمایشی فراهم شود.

معماری که توسط تناسبی دقیق پدید می‌آید در رابطه‌ای متقابل با بدن انسان شکل گرفته است و هر یک بر دیگری کنشی متقابل می‌گذارد تا به هدفی یکسان برسند. در «نمودار ۱»، روند مواجهه انسان با بناهای کاربردی و المانی آمده است.

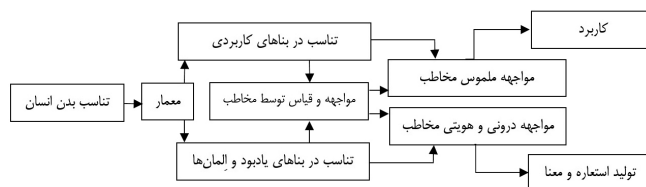
مکان معماری، مکانی برای زیست و بازیابی فرهنگ است. ما گاهی این مکان‌ها را مشاهده می‌کنیم و بر اساس مشاهداتمان هر دو این مؤلفه را احساس می‌کنیم. «امر مشاهده در معماری در تمامی ادوار بر سایر هنرها تأثیر گذاشته است و در چگونگی شکل و بیان هنری آنها دخیل بوده است» (Brewster, 2011: 42). از طرفی می‌توان اشاره کرد که المان‌ها و بناهای موجود در فضاهای عمومی شهر با صحنه نمایش شباهت‌هایی دارد. چراکه در هر دو آن‌ها، معماری و تماشاگر حضور دارد. «فضاهای عمومی منعطف می‌توانند به راحتی به عنوان صحنه نمایش فستیوال‌ها و انواع دیگر نمایش‌ها به کار گرفته شوند» (مدنی پور، ۱۳۹۴: ۱۵۲). تئاتر از جمله هنرهایی است که برای تقویت بخش‌های بصری خود به معماری مراجعه می‌کند و گاه خود معماری را که پدیده‌ای شهری قلمداد می‌شود بر روی صحنه ظاهر می‌کند. (نمودار ۲)

در این فرایند، نخستین کسی که شروع به طراحی فضا و مکان می‌کند، طراح صحنه است؛ او در روند طراحی خود بسته به الزامات دراماتیک تئاتر دست به طراحی می‌زند. در واقع، انجام طراحی صحنه به تعبیر یاروسلاو مالینا^۱ «حل شدن در فضا است... اگر معماری را به عنوان پیکره‌ای غول‌آسا و سه‌بعدی در نظر بگیریم که در جهان بیرون شکل می‌گیرد، سونوگرافی یا طراحی صحنه پیکره‌ای است که اجزای درونی خودش را به ما می‌نمایاند» (ارجمند، ۱۳۸۳: ۱۶). بنابراین طراحی صحنه فرایندی خلاقانه است که با تکیه بر دانش معمارانه که متکی بر تناسبات انسانی است

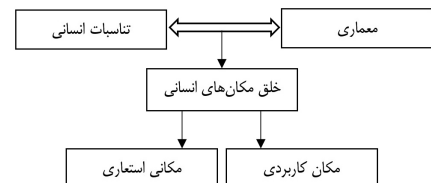
بدن، درک و تقلید می‌شوند، انگار نادانسته نقش ستون یا تاق را توسط بدن مان ایفا می‌کنیم» (ویتر و ویوس، ۱۳۹۱: ۶۵). همان‌طور که لویی کان^۲ گفته است: «آجر می‌خواهد که تاق باشد» (هال، ۱۳۹۴: ۱۲۰). این استحاله، از طریق تقلید بدن مان اتفاق می‌افتد. این تعاریف درباره بناهای کاربردی مثل خانه، بیمارستان و... صحیح است اما ممکن است پاسخی در ذهن ایجاد شود که برای مثال بناهای یادبود یا المان‌های شهری که تنها برای انتقال یک مفهوم یا یک واقعه تاریخی ساخته می‌شوند چه نسبتی با بدن انسان دارند؟ برای مثال، مشاهده برج‌های بلند شهری که نشان‌دهنده تلاش معماری برای بلند بودن آنها بوده است تا به کاربردی بودنشان. یا هنگامی که مخاطب با یک حجم فرمی در میدان شهر مواجه می‌شود چه درکی از تناسب انسانی را با خود به ارمغان می‌آورد؟ امروزه المان‌های غیرکاربردی فراوانی در سطح شهر وجود دارد و دلیل آن تمرکز بر مواجهه انسان با بنا است. به عبارتی انسان خود را در قیاس با حجم پیش رو می‌بیند و در خود بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی را احساس می‌کند که در مواجهه با بنای کاربردی چنین تجربه‌ای نخواهد داشت. به عبارتی معماری همواره در مواجهه با تناسب قرار دارد و اگر با تکیه بر تناسب‌های انسانی خلق شود بر کاربرد بنا تأکید دارد و چنانچه از تناسب انسانی فراتر رود در پی خلق بنایی استعاری است.

توجه معماران بر تولید استعاره به واسطه دگرپرسی در تناسب انسانی و یا زیر سؤال بردن تناسب کاربردی انسان به شکلی استعاری در مکان‌های مسکونی و شهری منجر به تولید اندیشه می‌شود. این استعاره‌های تجسدیافته در سراسر مکان‌های انسانی قابل مشاهده است.

ضرورت دانستن این امر نوعی ویژگی و وظیفه هنرمند معمار تلقی می‌شود. چراکه انسان را از جهان ملموس خود جدا و به جهان خیال و اندیشه راهی می‌کند. این ویژگی



نمودار ۲. فرایند خلق معماری و چگونگی دریافت مخاطب از بناهای متناسب (کاربردی) و بناهای یادبود (المان‌های معماری مانند مجسمه سردر که بر خلاف بناهای کاربردی مانند مسکن جنبه‌ای نمادین دارند)



نمودار ۱. کنش متقابل معماری و تناسب در فرایند خلق مکان معماری.

از نظر حال، پدیدارشناسی مرلوپونتی به نقش ادراک در دریافت‌های محیطی تأکید دارد. منظور مرلوپونتی از ادراک، جنبه پدیداری و حرکتی در جهان بودن جسمانی ماست و ادراک، ادراک حسی است که با فیزیک و جسمانیت سوژه ارتباطی تنگاتنگ دارد و در این راستا اصلی‌ترین ابزار برای ادراک و همچنین واسطه بین بدن و ذهن تجربه‌کننده و بدن تجربه‌شونده است. «مرلوپونتی انسان را ذهن محض و یا بدن مطلق تلقی نمی‌کند. در حقیقت بدن عین شناسا و شناسا عین بدن فرض می‌شوند. مرلوپونتی برای نخستین بار اصطلاح فضای بدن‌مند را مطرح کرد که نشان‌دهنده باور وی به ارتباط عمیق بین بدن و فضا دارد؛ آن‌چنان‌که درباره فضا و بدن چنین می‌گوید: «اگر بدن وسیله‌ای برای ارتباط ما با جهان است، فضا نیز زمینه‌ای است که این ارتباط رخ می‌دهد» و در ادامه چنین صورت‌بندی می‌کند: «فضایی برای من وجود نخواهد داشت، اگر بدنی نداشته باشم» (ابراهیمی اصل، ۱۳۹۶: ۷۲). پدیدارشناسی حال بر محوریت فرم معماری و بدن‌مندی تجربیات ما از فضا تأکید دارد. حال معتقد است مکان و فضا خود دارای بدن و تناسباتی است که به واسطه بدن انسانی و تناسب آن تجربه و ادراک می‌شود. «ادراک ما از فضا همیشه از درون بدن ما عبور می‌کند، فضایی که در آن می‌توانیم حرکت کنیم، لمس کنیم و تغییر مکان دهیم» (Holl et al, 1994: 21). همچنین حال در مقاله «لنگر انداختن معماری در مکان» تأکید می‌کند که «نور، ماده و حرکت، معماران اصلی تجربه بدن‌مند از فضا هستند» (Holl, 1989: 15). از این منظر، بدن در فرایند ادراک فضا، فعالانه با مواد و ویژگی‌های محیط تعامل پیدا می‌کند و تجربه‌ای حسی، حرکتی و حافظه‌ای را شکل می‌دهد.

در همین راستا حال در مقاله «گفتمان معماری» خاطرنشان می‌کند: «معماری خوب، لمس، دیدن، شنیدن و حتی بوییدن فضا را درهم می‌آمیزد» (Holl, 2007: 74)؛ بیانی که درک چندحسی از فضا را به عنوان یک تجربه بدن‌مند کامل مطرح می‌کند. با توجه به آنچه استیون حال درباره تجربیات حسی و ادراکی ما از معماری دارد می‌توان به تجربه مشابه بدن‌مند از فضا در تئاتر و اجرا پی‌برد. تئاتر به واسطه متکی بودن به هستی بدن؛ بدن اجراگر/ بدن تماشاگر و حضور توأمان این دو در فضا و معماری مکان اجرا، به صورت بی‌واسطه ادراکات حسی را به کار می‌گیرد.

دست به تولید مکان‌های استعاری می‌زند. دلبرت اونرو^{۱۱} طراحی صحنه را تجلی مطلقاً استعاری دنیای بصری نمایش می‌داند.

در حقیقت طراح صحنه همانند معمار با تکیه بر تناسب‌های انسانی فرایند خلاقانه‌ای را آغاز می‌کند. زیرا تناسباتی که در طراحی صحنه وجود دارد همانند معماری است. از همین رو، وجه اشتراک میان طراحی صحنه و معماری تناسب متکی به بدن انسان است. حال این رویکرد در صحنه نمایش به اشکال مختلفی به نمایش گذاشته می‌شود. «صحنه مانند ظرفی بدون شکل است که می‌تواند خود را با انواع گوناگون نمایش‌ها وفق دهد. هرچند که داخل سالن نمایش ممکن است از ویژگی خاص و مسائل بی‌شمار دیگری برخوردار باشد که طراح باید در نظر گیرد، اما صحنه باید تا جای ممکن انعطاف‌پذیر و خنثی باشد» (مدنی‌پور، ۱۳۹۴: ۱۵۱). در تئاتر عروسکی که از گونه‌های اصلی و پیشرو در تئاتر به حساب می‌آید. معماری به اندازه طراحی صحنه تئاتر یا طراحی یک به یک، تأثیرگذار است اما استفاده از آن در تئاتر عروسکی متفاوت است زیرا در تئاتر الگوی طراحی، مقیاس انسانی است و این در حالی است که در تئاتر عروسکی ملاک تناسب ابعاد و شکل اندام عروسک است.

پدیدارشناسی استیون حال

استیون حال معمار و نظریه‌پرداز آمریکایی، متأثر از روش‌شناسی فلسفه پدیدارشناسی؛ همواره تأکید بر مطالعه پدیدارشناسانه مکان و ادراکات بدن‌مند انسان از فضا دارد. استیون حال در آثار خود به این مبانی نظری که متأثر از نظریه‌پردازان فلسفه پدیدارشناسی است وفادار مانده است. بر تجربه بدن‌مند از مکان و فضا تأکید دارد. «پدیدارشناسی حال را می‌توان ترکیبی از پدیدارشناسی مرلوپونتی^{۱۲} و گاستون باشلار^{۱۳} دانست که هرکدام نقش مهمی در شکل‌گیری خط فکری حال در مورد فضا و معماری داشتند. سه قاعده ارتباط بدن با فضا، فضایی بودن دریافت، و نظریه فضای زنده نشان‌دهنده فلسفه پدیدارشناسی در افکار وی است. وی از اهمیت حضور بدن در تجربه فضای معمارانه سخن گفته و اینگونه اعلام می‌دارد که: بدن، جوهرهٔ بودن انسان در جهان و دریافت‌های فضایی وی است» (ابراهیمی اصل، ۱۳۹۶: ۶۹).

بواسطه تجربه بدن مند فضا در تئاتر به مانند معماری صورت می‌گیرد. استیون هال در کتاب پارالاکس خود درباره تجربه بدن مند انسان از فضا چنین صورت‌بندی می‌کند: «تحرک و سوژه - بدن ابزارهایی برای اندازه‌گیری فضای معمارانه هستند. تنها درگیر شدن بدن با فضا به مثابه جریان‌های الکتریکی است، که باعث پیوند بدن، فضا، چشم و ذهن می‌شود» (ابراهیمی اصل، ۱۳۹۶: ۶۹).

تحلیل پدیدارشناسانه دگردیسی تناسب

مفهوم دگردیسی در این مقاله صرفاً به معنای تفاوت صوری در مقیاس‌ها یا ابعاد میان معماری و صحنه تئاتر عروسکی در نظر گرفته نمی‌شود؛ بلکه به منزله تحولی کیفی در تجربه فضا و ادراک بدن مند آن تحلیل می‌گردد. همان‌گونه که دلوز^{۱۳} در تحلیل خود از فرایندهای دگردیسی در هنر مطرح می‌کند، «دگردیسی نه صرفاً دگرگونی شکل، بلکه تغییر در میدان نیروهای ادراکی و معنایی است که سوژه را در مواجهه با اثر هنری احاطه می‌کنند» (Deleuze, 1986, pp. 56-58). در طراحی صحنه تئاتر عروسکی، انتقال معیار تناسب از بدن انسانی به پیکره عروسک موجب «بازتعریف قواعد فضامندی صحنه» می‌شود. این بازتعریف نه تنها در سطح بصری، بلکه در ساحت‌های حسی، حرکتی و معناشناختی رخ می‌دهد. از منظر پدیدارشناسی، به‌ویژه در چارچوب نظریه استیون هال، «فضا نه صرفاً ظرفی برای اشیاء، بلکه میدان تجربه بدن مند است؛ جایی که حرکت، لمس، صدا و نور در ادراک فضا در هم می‌آمیزند» (Holl et al, 1994: 21). هنگامی که بدن تماشاگر با صحنه‌ای مواجه می‌شود که در آن نسبت‌های فضایی بر اساس بدن عروسک بازآرایی شده‌اند، نوعی «بیگانگی ادراکی» رخ می‌دهد که مخاطب را وادار به «بازنگری» در انتظارات فضایی خود می‌کند. این فرایند بیگانگی، از نگاه لیشته (Fischer-Lichte, 2008)، یکی از سازوکارهای کلیدی تجربه تئاتر یکال است؛ تجربه‌ای که از خلال شکستن انتظارات آموخته‌شده درباره فضا و بدن، به سطحی از ادراک نوین و استعاری منتهی می‌شود. تئاتر عروسکی با بهره‌گیری از دگردیسی تناسب، امکان می‌دهد تا تماشاگر جایگاه بدن خود در فضا و معنای فضا را به شیوه‌ای تازه بازاندیشی کند. از سوی دیگر، همان‌گونه که تیلیس (Tillis, 1999) نشان می‌دهد، عروسک نه تنها پیکره‌ای بازنمایانه، بلکه واسطه‌ای برای استعاری‌سازی فضا

«اجرا رویدادی است که تمام شرکت‌کنندگان در آن خود را در مکان و زمانی یکسان بازمی‌یابند. اجرا از حضور هم‌زمان بدنی (جسمانی) گروه‌های مختلف گسست‌ناپذیر است؛ همان‌ها که به عنوان بازیگر و تماشاگر دورهم جمع شده‌اند: این امر به موقعیت‌های واسطه‌گی اجرا مربوط است» (لیشته، ۱۳۹۷: ۲۷). در تئاتر بدن ماده اصلی و در عین حال وابسته به مکان و معماری اجرا است. این تأکید بدن‌مندی تجربه تئاتر یکالیتیه همسو با آن تجربه بدن‌مندی است که استیون هال از معماری دارد. به باور هال، معماری است که احساسات بساواپی سطوح بافت‌دار سنگ و نیمکت‌های چوبی صیقلی‌شده [کلیسا]، تجربه تغییرات نور ضمن حرکت، بو و طنین صداها، فضای روابطی بدنی، نظیر مقیاس و تناسب را ارائه می‌دهد. تمامی این احساسات، در تجربه‌ای واحد گردهم آمده، شیوا و خاص می‌گردند؛ هرچند که از طریق واژگان غیرقابل بیان‌اند. ساختمان به واسطه سکوت پدیده‌های ادراکی سخن می‌گوید» (هال و دیگران، ۱۳۹۴: ۵۵). در این چارچوب، مفهوم پارالاکس در اندیشه هال اهمیت ویژه‌ای می‌یابد. «پارالاکس نه تنها تغییر زاویه دید، بلکه تغییر وجود فضایی بدن در محیط است» (Holl, 2000: 9)؛ که این دیدگاه امکان تحلیل دقیق‌تری از تجربه بدن مند فضا در تئاتر و معماری فراهم می‌آورد. از این منظر است که بدن در تئاتر به واسطه حرکت در مکان - فضای دراماتیک یا مکان و محیط اجرا واسطه ادراک و تجربه تماشاگر است. از این چشم‌انداز باید متذکر شد که هال از هنر اجرا و تئاتر به واسطه تجربیات زنده بدن‌مندشان غافل نبوده است. در تئاتر، بدن مواد اصلی اجراست و در ریختار معماری و فضا ادراک می‌شود. «فضای تئاتر فضایی پدیداری است که تابع بدن و روابط فضایی آن است» (فورتیه، ۱۳۹۸: ۳۹). در تئاتر عروسکی بدن اجراگر می‌تواند جای خود را به پیکره‌ها و یا عروسک‌ها بدهد اما تماشاگر تابع حضور بدن مند و روابط فضایی آن است. در حضور توأمان جسمانی بدن‌ها، عروسک‌ها و یا پیکره‌هاست که تئاتر موجودیت می‌یابد و به مانند معماری، ادراک فضا به واسطه بدن و تناسب آن صورت می‌گیرد. تناسب در تئاتر نیز بواسطه بدن ادراک و توأمان به واسطه بدن قیاس می‌شوند. دگردیسی در این تناسب، به مثابه به هم‌ریختن اندازه‌ها، اندازه بدن‌ها و پیکره‌ها، فاصله‌ها و دیگر مواد، بر ادراک تماشاگر تأثیر مستقیم گذاشته و این تأثیرات

تفاوت که کلمه marionette به گونه‌ای مضاعف مصغر شده است. این واژه که نسبتاً به تازگی وارد زبان انگلیسی شده است به نظر دست‌اندرکاران نمایش از زیبایی و ظرافت بیشتری نسبت به واژه قدیمی puppet برخوردار است» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۴۰). این ریشه‌یابی بر کوچک بودن مضاعف عروسک تکیه دارد. در صورتی که در دنیای مدرن واژه عروسک به اشیاء نیز نسبت داده می‌شود اما آنچه در این جا قابل تأمل است تکیه بر تغییر تناسب در توضیح عروسک است. از دیگر سو، «نشانه‌هایی که در عروسک به کار می‌رود عمدی‌ترین نشانه‌هایی هستند که می‌توانند در تئاتر وجود داشته باشند؛ هدف آنها صرف‌نظر از توجه یا عدم توجه هنرمند تئاتر عروسکی به این هدف، هدایت تماشاگران به تخیل زندگی در هنگام ادراک یک شیء است» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۲۰۰). با این رویکرد می‌توان نتیجه گرفت که عروسک واسطی میان بازی‌ده و تماشاگر است و در راستای فعال کردن تخیل تماشاگر کاربرد دارد.

تناسب عروسکی

پرداختن به تناسب و اندازه عروسک به دو شکل قابل بررسی است بخش نخست همان ابعاد فیزیکی عروسک است که در قیاس با تناسبات ابعاد انسانی، تکنیک و بازی‌دهی تعیین می‌شود. شکل دوم تناسب و اندازه عروسک بیرون از عروسک قرار دارد و حاصل مواجهه تماشاگر با تئاتر عروسکی است. به عبارتی این وجه تناسبی عروسک با تکیه بر قیاس ذهنی انسان با ابعاد بدنی خود پدید می‌آید و از آن نتیجه‌ای به دست می‌آید که ذهن تماشاگر را فعال می‌کند. در نوع اول باید توجه داشت که ابعاد و اندازه عروسک در گونه‌های مختلف تئاتر عروسکی متفاوت است که این ابعاد در بسیاری از موارد کوچک‌تر از ابعاد انسانی است. به‌طور معمول «یک عروسک دستکشی، میله‌ای و یا نخ‌ی، قدی بین ۳۰ تا ۵۰ سانتی‌متر بیشتر ندارد. در مورد انسان، می‌دانیم که بلندی قامتش هفت برابر بلندی سر اوست. اما در مورد عروسک، تناسبات فرق می‌کنند. بهتر است این ابعاد را چهار و یا شش برابر سر عروسک بگیریم» (بهزادی، ۱۳۸۶: ۳۶). باید توجه داشت که ابعاد عروسک بسته به نیازهای اجرایی نمایش و یا بسته به فرهنگ عروسکی منطقه‌ای خاص تعیین می‌شود. در بسیاری از موارد ابعاد عروسک کوچک‌تر از ابعاد انسانی است و این ناشی از

است. دگرپذیری تناسب در طراحی صحنه تئاتر عروسکی به معنای آفرینش جهانی فضایی است که از قواعد واقع‌گرایانه معماری فاصله می‌گیرد و مخاطب را به سوی تجربه‌ای پدیدارشناسانه و تخیلی سوق می‌دهد. در این جهان، فضا نه با معیارهای معمارانه آشنا، بلکه با «منطق استعاره‌ی بدن عروسک» سازمان می‌یابد.

بدین ترتیب، دگرپذیری تناسب در این مقاله به منزله تغییر در کیفیت تجربه بدن‌مند فضا تحلیل می‌شود؛ تغییری که به واسطه جابه‌جایی مرجع تناسب، مسیر ادراک، حرکت و معنابخشی در فضا را به گونه‌ای نو سازمان می‌دهد. این رویکرد با نظریه پدیدارشناسانه هال هم‌راستا بوده و درک ما از توانایی تئاتر عروسکی در تولید معنا از خلال طراحی صحنه را ژرف‌تر می‌سازد.

تناسب در تئاتر عروسکی

- مفهوم عروسک نمایشی

عروسک ساخته دست انسان است و انسان به آن حیات می‌بخشد و این دو بر یکدیگر تأثیر به‌سزایی می‌گذارند. «عروسک پیکره‌ای بی‌جان است که به کوشش انسان ساخته می‌شود تا در مقابل تماشاگر به حرکت درآید» (برد، ۱۳۸۱: ۱۲). در تعریفی دیگر عروسک نمونه‌ای از هستی انسان به شمار می‌رود. «عروسک در دستان عروسک‌ساز، مطیع و درمانده درحالی‌که با سرنوشت خود روبه‌رو می‌شود، نمونه‌ای از هستی انسان است. البته یک عروسک‌ساز می‌تواند عروسک را فعال‌تر بسازد، او می‌تواند اجازه دهد که گاهی عروسک در برابر سرنوشتش و حتی در برابر سازنده خودش طغیان کند» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۲۶).

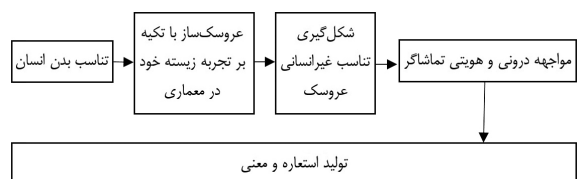
تناسب در خیال انسان با آنچه در واقعیت است تفاوت عمده دارد. تناسب در تئاتر عروسکی را می‌توان در واژه آن نیز دنبال کرد. درباره واژه عروسک تعاریف بسیاری وجود دارد که برخی از آنها بر عملکرد و کاربرد عروسک سروکار دارد و برخی بر ویژگی‌های ظاهری و نمایشی عروسک. پل مک‌فارلین^{۱۵} پژوهشگر آمریکایی تبار درباره واژه عروسک چنین می‌گوید: «puppet از واژه pupa، که یک واژه لاتین برای "دختر" یا "عروسک بازی" یا "موجود کوچک" است می‌آید. پسوند et واژه marionette که اصلیتی ایتالیایی - فرانسوی دارد به معنی «مادری کوچک کوچک» است و از نظر معنای اصلی تفاوت چندانی با puppet ندارد، با این

پی خلق بیانی استعاری است. بیانی که ذهن مخاطبان را به سویه‌های متفاوت سوق دهد. اریک گوننهورن^{۱۷} معتقد است «طراحی صحنه گمانه زنی در فضا است، به گونه‌ای که در مخیله تماشاگران قابل برداشت‌های گوناگون باشد» (ارجمند، ۱۳۸۳: ۱۷). بر این اساس، یکی از درگاه‌های اصلی طراح برای بیان استعاری طراحی صحنه است. همان‌گونه که پیش‌تر بیان شد، الگوی تناسب در معماری فیگور انسانی است و این الگو در طراحی صحنه تئاتر عروسکی به فیگور عروسک بدل می‌شود. به شکلی که تمامیت مکان صحنه با تناسبات بدن عروسک طراحی و سنجیده می‌شود. اما خود عروسک استعاره‌ای از انسان است و حال طراح برای این استعاره شروع به ساخت مکان می‌کند. در هم تنیدگی استعاره در اندام عروسک و مکان صحنه خود تولید استعاره می‌کند. «عروسک و استعاره به دو شیوه جدا ولی مرتبط با هم در تبادل‌اند: خود عروسک می‌تواند استعاره‌ای از بشریت تلقی شود و اصطلاح «عروسک» می‌تواند به گروهی خاص از مردم نسبت داده شود» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۲۶۷). تأثیری که پیامد آن خلق جهانی کوچک است که گاه با واقعیت انسانی جز تناسبی کاهنده-یا فزاینده- هیچ تفاوتی ندارد و گاه علاوه بر تناسب بر فرم و نوع ارائه احجام صحنه خود را عیان می‌کند. در واقع «درک پیامدهای مقوله اندازه نیازمند فهمیدن این موضوع است که نشانه‌های اندازه به دو شیوه مجزا عمل می‌کنند. اولین شیوه موقعی است که عروسک با صحنه اجرای خود، با دکور و یا وسایل صحنه و یا با دیگر عروسک‌هایی که روی صحنه قرار می‌گیرند مقایسه می‌شود؛ این را می‌توان اندازه نسبی عروسک نامید. تماشاگران در این مواقع عروسک را نه با مقیاس‌های انسانی بلکه به نحوی نسبی با مقیاس‌هایی که در خود نمایش بنا شده‌اند درک می‌کنند. شیوه دوم موقعی است که عروسک عمداً یا به‌طور غیرعمد با مقیاس انسانی مقایسه می‌شود؛ این را می‌توان اندازه مطلق عروسک نامید. در این مواقع تماشاگران عروسک را به نحوی مطلق بزرگ‌تر از اندازه طبیعی، مشابه اندازه طبیعی یا کوچک‌تر از اندازه طبیعی درک می‌کنند. اندازه نسبی عروسک در مقایسه آن با عروسک‌های دیگر با محیطش معنا تولید می‌کند» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۲۱۳). محیط پیرامونی عروسک خود به صورت استعاری در قیاس با محیط انسانی شکل گرفته است چراکه تناسب صحنه نمایش عروسکی - حال ابعاد و

ماهیت استعاری عروسک است. «پس نشانه‌های ظاهری در طراحی عروسک بسته به این که آیا کیفیت و کمیت‌شان مثل زندگی واقعی است یا نه، یا این که آیا کمیت آنها تحت گزینش قرار داشته و کیفیت آنها با اغراق همراه بوده، یا این که کیفیت و یا کمیت آنها چنان شدید تغییر یافته که دیگر شباهتی به زندگی واقعی نداشته باشند، در طیفی از "تقلید" تا "سبک پردازانه" تا "مفهومی" قرار می‌گیرند. متغیر بعدی طراحی که باید در نظر گرفت اندازه عروسک است. مک فارلین ادعا می‌کند تنها زمانی که اندازه عروسک مهم است زمانی است که (عروسک را) به‌طور عمد در تضاد با مقیاسی انسانی قرار دهیم» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۲۱۳). آنچه در این تعاریف وجود دارد نقش انسان به عنوان خالق و جان‌دهنده است که همانند واسطی میان واقعیت انسانی و تناسب دگردیس شده عروسک عمل می‌کند. به عبارتی انسان با تکیه بر یافته‌های بصری خود در زیست متناسب با پیکره خود که در فضای معماری شکل می‌گیرد عروسک را شکل می‌دهد و عروسک خود الگویی برای تناسب جهان عروسکی‌اش می‌شود. بنابراین جهان طراحی نور، لباس و از همه مهم‌تر طراحی صحنه تئاتر عروسکی با این رویکرد شکل می‌گیرد. در «نمودار ۳» می‌توان روند تکامل طرح صحنه و عملکرد طراح صحنه را مشاهده کرد. عملکردی که حاصل آن پدیدار شدن تناسبی تازه و بدیع است و با مواجهه و تأمل تماشاگر به تولید بازاندیشی در جهان منتج می‌شود.

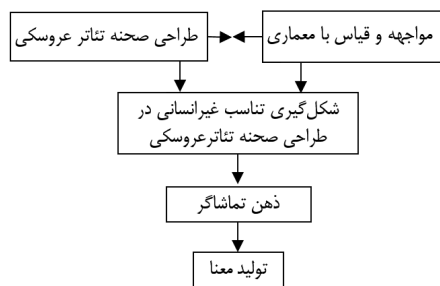
تناسب در طراحی صحنه تئاتر عروسکی

طراحی صحنه به خودی خود برداشتی استعاری از معماری است. به زعم کوین لی آلن^{۱۶} «انسان استعاری صحبت می‌کند و این ویژگی در کارهای هنری او نیز دیده می‌شود. طراحی صحنه در همه اشکالش برداشت‌هایی متفاوتی هستند از واقعیت‌های انسانی و محیط‌زیست انسان» (Kevin lee Allen, 2017: 21). بنابراین طراح صحنه با تغییر شیوه نگریستن خود به پدیده‌های پیرامونی، در



نمودار ۳. انسان و عملکرد آن در خلق عروسک و تأثیر آن بر تماشاگر.

ما در جایگاه تماشاگران به آنچه طراح صحنه انجام داده است نگاه می‌کنیم. قبل از هر شخص دیگری فرصت داریم که روی صحنه راه برویم و صحبت کنیم» (ادموند جونز، ۱۳۹۴: ۳۶). از این رو، تماشاگر بدون توجه به تناسب صحنه، خیال خود را در صحنه نمایش به حرکت در می‌آورد و تناسب ابعاد دکور نمایش را به عنوان تناسبی استاندارد و انسانی می‌پذیرند. خلق فضایی انسانی با تناسبی عروسکی در صحنه نمایش استعاره‌ای از واقعیت را خلق می‌کند که مزایای مهمی دارد. به عبارتی می‌توان گفت این امکان برای طراحان صحنه تئاتر عروسکی فراهم می‌شود تا مکانی را خلق کنند که ممکن است تولید آن در ابعاد انسانی و یک به یک امری محال یا هزینه‌بر باشد. این امر باعث می‌شود که جهانی نو در تئاتر عروسکی پدید آید و در فرایند تولید فکر در ذهن تماشاگر تأثیرگذار باشد. برای اثبات این امر می‌توان گفت مواجهه مخاطب با صحنه تئاتر عروسکی تنها زمانی مخدوش می‌شود که یک عضو انسانی همانند دست بازی‌ده بر روی صحنه تئاتر ظاهر شود. این امر خود گواهی برای وجود تناسبی استعاری در طراحی صحنه تئاتر عروسکی به حساب می‌آید. به تعبیری دیگر، فضای معماری یا مکان تئاتر عروسکی در تخیل تماشاگر با تکیه بر دانش و تجربه بصری تماشاگر که در جهان زیسته معماری خود به آن رسیده است دست به قیاس و تطبیق می‌زند و در مقایسه با مکانی متناسب، وضعیت خود را در مقابل معماری دگرپس شده صحنه تئاتر عروسکی مورد واکاوی قرار می‌دهد. این وضعیت شرایطی را برای مخاطب فراهم می‌کند که منجر به تولید تفکر و معناهای تازه و بدیع که از جمله دغدغه‌های تئاتر عروسکی به حساب می‌آید قلمداد می‌شود. (نمودار ۵)



نمودار ۴. چگونگی تولید معنا در ذهن تماشاگر

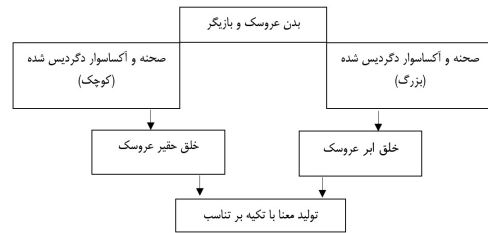
تناسب عروسک هر چه می‌خواهد باشد- با توجه به ابعاد عروسک پدید آمده است و این پدیدار شدن جهان کوچک یا غیراستاندارد در قیاس با تناسب معماری که برای انسان در نهاد ناخودآگاه قرار دارد پدید می‌آید.

هنگامی که تماشاگر به تماشای یک اجرای عروسکی در صحنه‌ای مختص به عروسک‌ها می‌نشیند اگرچه که صحنه و عروسک در مقیاس کوچک‌تری نسبت به تماشاگر قرار دارد اما جادوی تئاتر عروسکی این مقیاس را برای مخاطب باورپذیر کرده است به گونه‌ای که تماشاگر نسبت خود را با نسبت صحنه و عروسک برابر می‌پندارد. «افرادی که با عروسک آشنا نیستند وقتی می‌فهمند عروسک‌هایی که روی صحنه به اندازه طبیعی به نظر می‌آیند در حقیقت بسیار کوچک هستند، تعجب می‌کنند. این امر اساساً مربوط به نسبت میان عروسک با محیط خودش است؛ وسایل صحنه، دکور و جزئیات صحنه در نسبت با عروسک‌ها طراحی می‌شوند و چشم انسان کل صحنه را در اندازه طبیعی تلقی می‌کند مگر آن که به‌کباره چیزی با مقیاس انسانی وارد ترکیب صحنه شود» (تیلیس، ۱۳۹۳: ۲۱۴). در این شرایط می‌توان مخاطب را چون عروسک تلقی کرد. زیرا حسی از عدم تناسب به مقیاس خود در برابر صحنه و عروسک زمانی تشدید می‌شود که دست بازی‌دهنده در صحنه دیده می‌شود و در چشم مخاطب دستی عجیب و غول‌پیکر به نظر می‌رسد. به نقل از بچهلدر^{۱۸} «یک توهم تئاتری معمول در تئاتر عروسکی به وجود می‌آید که در آن هر چه که روی صحنه عروسکی است، از جمله خود صحنه، به‌طور یک دست به مقیاسی کوچک‌تر درآمده است» (Hainaux, 1964: 163) مقیاس عروسکی جهان تماشاگر را به سمت خیال سوق می‌دهد و فرایندی از تفکر را در ذهن تماشاگر به وجود می‌آورد. (نمودار ۴)

آنچه در این پژوهش اهمیت دارد شکل‌گیری جهان‌نمایشی عروسک با تکیه بر تناسب خود عروسک است. که در مهم‌ترین بخش بصری تئاتر عروسکی یعنی طراحی صحنه خود را نشان می‌دهد. اهمیت طراحی صحنه در تئاتر و تئاتر عروسکی به دلیل اطلاعاتی است که به شیوه‌ای بصری به انتقال آنها پرداخته می‌شود. «وقتی پرده‌ها بالا می‌روند، این صحنه است که کلید نمایش را تعیین می‌کند. چیدمان صحنه (زمان و مکان) یک پس‌زمینه نیست، یعنی به عبارتی چیدمان صحنه همان محیط است. بازیگران- یا عروسک‌ها- روی صحنه ایفای نقش می‌کنند.

دیگر، بازآرایی نظام تناسبات در صحنه تئاتر عروسکی، بستر خلق تجربه‌ای نوین، استعاری و چندلایه را فراهم می‌آورد که از قواعد آشنای معماری فاصله می‌گیرد. این پژوهش با رویکرد توصیفی-تحلیلی و در چارچوب روش‌شناسی کیفی، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و تحلیل اسنادی، به واکاوی مفهوم تناسب در معماری و چگونگی دگردیسی آن در بستر طراحی صحنه تئاتر عروسکی پرداخته است. در بستر نظری پدیدارشناسی استیون هال، که فضا را به مثابه تجربه‌ای بدن‌مند، چندحسی و استعاری درک می‌کند، چگونگی انتقال معیار تناسب از بدن انسان به پیکره عروسک تحلیل شده و پیامدهای آن در سازمان فضایی صحنه و ادراک تماشاگر بررسی گردیده است.

یافته‌ها نشان می‌دهد که این دگردیسی تناسبات، کیفیت تجربه فضا را در تئاتر عروسکی به گونه‌ای نو بازآرایی می‌کند. با حذف بدن انسان از جایگاه معیار ادراک و جایگزینی آن با بدن عروسک، نسبت‌های فضایی آشنا دچار دگرگونی می‌شوند. این دگرگونی موجب «بیگانگی ادراکی» در تماشاگر می‌شود که او را به بازنگری در انتظارات فضایی و تجربه فضا مندمت خود وامی‌دارد. در این وضعیت، فضا به بستری برای بازتعریف رابطه بدن، مکان و معنا بدل می‌شود. تحلیل پدیدارشناسانه این فرایند نشان می‌دهد که فضا در تئاتر عروسکی از یک نظام صرفاً بصری و کالبدی فراتر می‌رود و به عرصه‌ای برای تجربه چندحسی و استعاری بدل می‌شود. عروسک، نه تنها پیکره‌ای بازنمایانه، بلکه واسطه‌ای برای استعاری‌سازی فضا و معنا بخشی نوین به آن است. در نتیجه، طراحی صحنه تئاتر عروسکی با تکیه بر این دگردیسی تناسبات، امکان آفرینش جهان‌های خیالی و پدیدارشناسانه‌ای را فراهم می‌آورد که در آن تماشاگر تجربه‌ای متفاوت و تفسیری از فضا به دست می‌آورد. نوآوری پژوهش حاضر در آن است که برای نخستین بار با بهره‌گیری از چارچوب نظری پدیدارشناسی استیون هال، دگردیسی نظام تناسبات معمارانه در طراحی صحنه تئاتر عروسکی تحلیل شده است. این رویکرد نشان می‌دهد که چگونه تغییر در مبنای ادراک بدن‌مند، تجربه فضا را به تجربه‌ای استعاری، تفسیری و چندلایه بدل می‌سازد. بر این اساس، تئاتر عروسکی به بستری بدل می‌شود که از خلال آن می‌توان بازاندیشی در نسبت بدن، فضا و معنا را در عرصه طراحی صحنه امکان‌پذیر ساخت.



نمودار ۵. فرایند تولید معنا در طراحی صحنه تئاتر عروسکی.

در شکل دیگر این قیاس و تطبیق، پدیدار شدن دو گونه از تناسب است که در جهان تئاتر عروسکی دست یافتن به آن سهل‌تر از شاخه‌های دیگر تئاتر است. پیش‌تر اشاره شد تناسب طراحی صحنه تئاتر عروسکی بر اساس تناسب عروسک شکل می‌گیرد. برای مثال اگر ابعاد صحنه و آکسسوار به صورت یکسان و یکپارچه کوچک‌تر و یا بزرگ‌تر از ابعاد عروسک باشد. بر فهم مخاطب از ابعاد عروسک تأثیر چشمگیری خواهد گذاشت و حاصل آن به دو دسته ابر عروسک و حقیر عروسک تقسیم می‌شود. و در نتیجه تأثیر طراحی صحنه کوچک بر عروسک آن است که عروسک غول پیکر به نظر می‌آید و این فرایند در شکل معکوس، دیگرگونه عمل می‌کند و عروسک را حقیر و کوچک می‌کند. همانند قدم زدن در شهر کوتوله‌ها و یا گذر از شهر غول‌پیکرها.

نتیجه‌گیری

مفهوم «تناسب» از بنیادی‌ترین شیوه‌های انسان برای فهم و سازمان‌دهی جهان پیرامون به شمار می‌آید؛ مفهومی که ریشه در تجربه بدن‌مند از فضا دارد و در نسبت میان بدن، مکان و تجربه زیسته انسان بازتاب می‌یابد. معماری، به عنوان دانشی مبتنی بر تناسبات انسانی، همواره در تعامل با بدن انسان و تجربه فضا مندمت او بوده است. از طریق سازمان فضایی، فرم و مقیاس، معماری بستری را برای شکل‌دهی به ادراک بدن‌مند فضا فراهم می‌آورد و به یاری آن، معنایی فراتر از کارکرد صرف کالبدی خلق می‌شود.

در تئاتر عروسکی، این نظام تناسبات دچار دگردیسی می‌شود؛ چراکه پیکره عروسک به جای بدن انسان جای می‌گیرد و معیارهای ادراک فضایی بازتعریف می‌گردد. این جابه‌جایی نه صرفاً تغییر در ابعاد یا مقیاس‌ها، بلکه دگرگونی در کیفیت تجربه فضا مندمت تماشاگر را در پی دارد. به عبارت

پی‌نوشت‌ها

1. Rachel Hann
2. Graham Vivian Sutherland (1903-1980)
3. Steven Holl (1947)
4. Juhani Uolevi Pallasmaa (1978-1983)
5. Rachel Hann
6. Karen Brewster
7. Melissa Shafer
8. Henry Spencer Moore (1898-1986)
9. Louis Kahn (1974-1901)
10. Jaroslav Malina (1973-2016)
11. Delbert Unruh
12. Maurice Merleau-Ponty (1908-1961)
13. Gaston Bachelard (1884-1962)
14. Gilles Deleuze (1925-1995)
15. Paul McPharlin (1903/1948)
16. Kevin lee Allen
17. Erik Kouwenhoven
18. Marjorie Batchelder McPharlin (1903-1997)

فهرست منابع

- ابراهیمی اصل، حسن، و دیگران (۱۳۹۶)، شناخت مؤلفه پارالاکس و ریشه‌یابی آن در فلسفه طراحی استیون هال، *مجله علمی-پژوهشی پژوهش‌های هنر، معماری و شهرسازی*، ۱۴ (۵۰)، بدون شماره صفحه.
- ارجمند، مهدی (۱۳۸۳)، *طراحی صحنه* (چاپ ۱)، تهران: نشر قطره.
- بهزادی، فرناز (۱۳۸۵)، *آفرینش و زندگی با عروسک‌های صحنه*، تهران: مؤسسه فرهنگی هنری خانه تئاتر.
- تبلیس، استیو (۱۳۹۳)، *زیبایی‌شناسی عروسک* (پوپک عظیم‌پور تبریزی، مترجم)، تهران: نشر قطره.
- شرفیانی، محمدمین و دیگران (۱۳۹۸)، *مطالعه تطبیقی پدیدارشناسی معماری در نظریات یوهانی پالاسما و استیون هال*، *فصلنامه علمی-پژوهشی هنر*، ۸ (۳۳)، زمستان.
- فورتیه، مارک (۱۳۹۸)، *مقدمه‌ای بر تئوری/تئاتر* (علی ظفرقهرمانی، مترجم)، تهران: سمت.
- کریر، راب (۱۳۸۴)، *تناسبات در معماری* (محمد احمدی‌نژاد، مترجم)، اصفهان: نشر خاک.
- کریر، راب (۱۳۸۷)، *ترکیب در معماری* (خسرو هاشمی‌نژاد، مترجم)، تهران: فرهیختگان دانشگاه.
- لیشته، اریک فیشا (۱۳۹۷)، *درآمد راتلج بر مطالعات تئاتر و اجرا* (شیرین بزرگمهر و سحر مشکین‌قلم، مترجمان)، تهران: انتشارات دانشگاه هنر.
- مدنی‌پور، علی (۱۳۹۴)، *فضاهای عمومی و خصوصی شهر* (فرشاد نوریان، مترجم)، تهران: انتشارات سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات شهرداری تهران.
- هال، استیون و دیگران (۱۳۹۴)، *پرسش‌های ادراک: پدیدارشناسی معماری* (علی اکبری، مترجم)، تهران: پرهام نقش.
- ویتر و ویوس، پولیو (۱۳۹۱)، *ده کتاب معماری* (ریما فیاض، مترجم)، تهران: دانشگاه هنر.
- یورکوفسکی، هنریک (۱۳۹۳)، *عملکرد فرهنگی تئاتر عروسکی* (زهرا بهروزی‌نیا، مترجم)، تهران: نشر قطره.
- Brewster, K., & Shafer, M. (2011). *Fundamentals of theatrical design*. Allworth Press.
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image*. University of Minnesota Press.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203894989>
- Hainaux, R. (1964). *Stage design throughout the world since 1950*. George G. Harrap and Co.
- Hann, R. (2019). *Beyond scenography*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429489136>
- Holl, S. (1989). *Anchoring*. Princeton Architectural Press.
- Holl, S. (1994). *Anchoring*. Princeton Architectural Press.
- Holl, S. (2000). *Parallax*. Princeton Architectural Press.
- Holl, S. (2007). *Architecture spoken*. Rizzoli International Publications.
- Lee Allen, K. (2017). *Theatrical design: An introduction*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315733807>
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (2nd ed.). Wiley.
- Tillis, S. (1999). *Toward an aesthetics of the puppet: Puppetry as a theatrical art*. Greenwood Press.
- Allen, K. L., & McDonough, K. (2017). *Theatrical design: An introduction*. Routledge (Taylor & Francis Group).