بدن بازیگر در کار اسکار شلمر با تمرکز بر مفهوم بدنمندی مرلوپونتی[1]

سمیرا یوسفی[2]، غزل اسکندرنژاد[3]

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۸/۰۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۶/۰۶
صفحهٔ ۹۱ تا ۱۰۹
Doi: 10.22034/theater.2024.209576

چکیده

می‌توان مطالعات دربارهٔ بدن را با دوگانه‌انگاران شروع کرد، دیدگاهی که با مهم‌ترین شارحان آن، یعنی افلاطون و دکارت شناخته شده است. آنها به جدایی جسم و ذهن اعتقاد داشتند. اما در اواخر دههٔ ۱۹۶۰ موریس مرلوپونتی، پدیدارشناس فرانسوی، از دیدگاه پیشین فراتر رفته و انسان را بدن‌مند معرفی می‌کند. مطالعات بدن گسترهٔ بی‌نهایتی از حوزهٔ بدن را در بر می‌گیرد و برای نمونه تفاوت بدن زنانه و مردانه، بدن‌های شهری و روستایی و بدن‌های فردی و اجتماعی را شامل می‌شود. بدن، ماده‌ای است که در جهان زندگی می‌کند و آداب، ایده و تجربه دارد. هر انسان بدن‌های متفاوتی دارد که می‌شود از آن با عنوان تجربهٔ کثرت بدن یاد کرد. او می‌داند در لحظهٔ ضرورت، کدام‌یک از این بدن‌ها را احضار و بقیه را فراموش کند. روشن است که بازیگر با بدن خود روی صحنه حاضر می‌شود و شکل حضور این بدن همواره موضوعی مهم در مطالعات متأخر تئاتر بوده است. اسکار شلمر در دهه‌های آغازین سدهٔ بیستم به عنوان یکی از چهره‌های مؤثری که پیشنهادهای تازه‌ای در حوزهٔ اجرا و نیز فیگور و بدن بازیگر ارائه می‌کند حائز اهمیت است. در میان نظریه‌پردازان پدیدارشناسی اگزیستانسیالیستی موریس مرلوپونتی اندیشمندی است که یکی از ایده‌های مرکزی او مسئلهٔ بدن‌مندی است. به‌زعم او هر فرد به‌واسطهٔ جهان از بدن خود آگاه است، همان‌طورکه به‌واسطهٔ بدن خود از جهان آگاهی دارد. در این عنوان پژوهشی با تکیه بر آرا مرلوپونتی، بدن پیشنهادی اسکار شلمر با تمرکز بر اجرای بالهٔ سه‌تایی و چند اثر تجسمی او بررسی شده است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهند که بدن پیشنهادی اسکار شلمر برای بازیگران با توجه به تجربهٔ زیستهٔ او بدنی است شبیه عروسک‌های کوکی، بدنی مکانیکی و متأثر از احجام هندسی. ایده‌های شلمر محصول هم‌زمان چند جریان و مکتب هنری است که در دههٔ دوم از سدهٔ بیست ظهور کردند. او با فاصله گرفتن از ارائهٔ تقلیدی یک بدن واقع‌گرا به طرح و توسعهٔ بدنی تازه می‌پردازد. این بدن‌ها با بازخوانی ایدهٔ مکاتبی چون کوبیسم، فوتوریسم و کانستراکتیویسم قابل‌تشخیص و شناسایی هستند. این پژوهش به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده و روش جمع‌آوری داده‌ها کتابخانه‌ای است.

واژگان کلیدی: اسکارشلمر، بالهٔ سه‌تایی، موریس مرلوپونتی، بدنمندی

---

۱. این مقاله برگرفته از پروژهٔ پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد خانم سمیرا یوسفی، با عنوان «بدن بازیگر در آثار اسکار شلمر با تمرکز بر مفهوم بدنمندی مرلوپونتی» در رشتهٔ بازیگری دانشکدهٔ سینما و تئاتر دانشگاه هنر ایران با راهنمایی دکتر غزل اسکندرنژاد در تاریخ شهریور ۱۴۰۱ دفاع شده است.

۲. کارشناس ارشد بازیگری، دانشکدهٔ سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران، ایران. Email: samiirayoosefi@gmail.com
۳. استادیار گروه تئاتر، دانشکدهٔ سینما و تئاتر دانشگاه هنر، تهران، ایران (نویسندهٔ مسئول). Email: gh.eskandarnejad@art.ac.ir

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

درآمد

موریس مرلوپونتی، پدیدارشناس فرانسوی، بدن را واسطهٔ میان انسان و جهان می‌داند. دیدگاه مرلوپونتی در تقابل با دیدگاه دوگانه‌انگاران است که به انفصال ذهن و بدن اعتقاد داشتند. مطالعات دربارهٔ بدن نشان می‌دهند که گاهی بدن، آداب بدن دیگری غیراز خودِ ارگانیک‌اش را به نمایش می‌گذارد. برای مثال بدن‌های شهری که دارای ایده‌هایی غیرطبیعی یا به کلام دیگر غیرارگانیک هستند و با ایده‌هایی شکل یافته‌اند؛ ایده‌هایی که از مذهب، جامعه، سیاست، نظام خانواده، جنسیت، نظام آموزشی و... تأثیر گرفته‌اند. این ایده‌ها هستند که رفتار بدن را تعیین می‌کنند و آن را در یک انقیاد تحمیلی قرار می‌دهند و یا به یک ساحت آزاد و رها می‌رسانند، چنان‌که برای مثال بدن روستایی صورت‌بندی سلبی بدن شهری را ندارد و از قانونی الزاماً متعارف و یکسان با انبوهِ بدن‌ها پیروی نمی‌کند. هر یک از ما اغلب تصویری از بدن خودمان در ذهن داریم.

«ایماژ ما از بدن، یعنی اینکه بدن خود را چگونه درک می‌کنیم، ممکن است بر توانایی ما در رابطه برقرار کردن با دیگران مؤثر بوده و بر پاسخ‌هایی که دیگران به ما می‌دهند، تأثیر نهد. این ایماژ، نحوهٔ تجربه کردن بدن‌هایمان در زندگی روزمره را تحت تأثیر قرار می‌دهد» (اباذری، حمیدی، ۱۳۸۷: ۱۲۹).

دهه‌های ابتدایی سدهٔ بیستم شاهد ظهور دیدگاه‌های مهمی در حوزهٔ کار بازیگران و بدن آنها است. از مهم‌ترین این دیدگاه‌ها رویکرد میرهولد است که بدنی تازه را برای کار بازیگران پیشنهاد می‌کند؛ بدنی که نمایش شخصیت را نه بر استدلال‌های باطنی کاراکتر که بر دوش امکانات فیزیکی و ظاهری نقش می‌گذارد. میرهولد تحت تأثیر جریان‌های مختلف ازجمله دو مکتب سمبولیسم و کانستراکتیویسم و نیز کار بازیگران ژاپنی در نمایش کابوکی، بازیگران را به سمت استفاده از امکانات بدن سوق می‌دهد. در دهه‌های آغازین قرن بیستم مکاتب هنری با شتاب قابل‌توجهی از پی هم ظاهر می‌شوند و انواع هنرها ازجمله تئاتر، خاصه در حوزهٔ اجرا، دستخوش تغییرات جدی می‌شوند. از مهم‌ترین ویژگی‌های اجرا و به دنبال آن رفتار بازیگران در نیمهٔ اول قرن بیست، با توجه به تأثیراتی که هنرها بر هم گذاشتند، تأثیرپذیری از هنرهای دیگر ازجمله هنرهای تجسمی در شئون دیداری اجرا است.

اسکار شلمر، نقاش، طراح رقص، مجسمه‌ساز و طراح صحنهٔ آلمانی بود. فیگورهای شبه‌مانکن از ویژگی‌های نقاشی و مجسمه‌های شلمر بودند او بین سال‌های ۱۹۲۱ تا ۱۹۲۹ در باهاوس تدریس می‌کرد. شلمر تلاش خود را بر ترکیب مجسمه‌سازی، رقص و طراحی تئاتر قرار داد. به‌زعم او انسان، ماشینی است که در ارتباط با فضا تعریف می‌شود و بدن انسان، ساختاری برای این ماشین است. ازآنجاکه در باهاوس فرم‌های هندسی شکل می‌گرفتند شلمر نیز تلاش کرد ساختار فضایی بدن انسان را با اشکال هندسی نشان دهد. او تحت تأثیر مکاتبی چون کوبیسم، فوتوریسم و کانستراکتیویسم، فیگورها را با ساختارهای هندسی ترکیب می‌کرد. این بدن مکانیکی به دنبال داشتن حالتی است تا از طریق آن بتواند دیدگاه‌ها و مواضع خود را به تماشاگران ارائه دهد.

شناخت چنین بدنی که به مثابهٔ ابزاری تازه، تلقی از اجرا را متحول می‌کرد از اهمیتی جدی برخوردار است. قرائت‌ها از این شکل تازهٔ حضور بر صحنه و خلق نقش، ما را به‌سوی شناخت زمینه‌های پدیدار شدن چنین رفتارهایی از بدن هدایت می‌کنند.

در میان متفکران پدیدارشناسی، مرلوپونتی ما را با مفهوم بدن‌مندی آشنا می‌کند. در نگاه مرلوپونتی انسان جهان را درک می‌کند، به

واسطهٔ جهان از حضور خود اطمینان حاصل می‌کند و بدن ابزار بودن او در جهان است. مرلوپونتی معتقد است تمام احساسات بشر بدن‌مند بوده و احساسی مستقل از بدن وجود ندارد. به‌زعم او اگر موجود زنده قادر است چیزی را حس کند به دلیل حرکات جهت‌مندی است که انجام می‌دهد. از دیدگاه مرلوپونتی بدن و سوژه مجزا نیستند بلکه هم‌زمان تجربه می‌شوند. به‌زعم او بدن، در تمام تجربیات حاضر است و همواره صحبت از «من» به معنای صحبت از «بدن» است. اصطلاح بدن‌زیستهٔ مرلوپونتی بیانگر این نکته است که بدن و آگاهی دو جنبهٔ به‌هم‌پیوسته هستند.

نگارندگان قصد دارند با درنظرگرفتن مفهوم بدن‌مندی نزد مرلوپونتی ساختار بدن پیشنهاد شده توسط اسکار شلمر به بازیگران را با تمرکز بر آثار او به‌ویژه بالهٔ سه‌تایی مورد بررسی قرار دهند.

پیشینهٔ تحقیق

دربارهٔ موضوع مطروحه عنوان مشابهی موجود نیست اما می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- «اردلانی، کریمی: بدن‌زیستهٔ مرلوپونتی و جایگاه بدن در فلسفهٔ ترابشریت»

حسین اردلانی و یاشار کریمی در این مقاله اشاره به این نکته دارند که مرلوپونتی با اصطلاح بدن‌زیسته از درهم تنیدگی بدن انسان و جهان پیرامون سخن گفته و به این نکته پرداخته شده است که بدن انسان در فلسفهٔ ترابشری چه جایگاهی دارد.

- اصغری، رفیقی، صوفیانی: «نقش بدن‌زیسته در عینیت‌بخشی به اعیان از منظر مرلوپونتی»

آنچه در این پژوهش مطرح است این است که سوژه همواره به‌واسطهٔ بدن خود در درون جهانی که در آن تحقیق و عمل می‌کند جای دارد و در مواجههٔ تنانه با اعیان نامتعین به آنها عینیت می‌بخشد. این تعین‌بخشی به‌واسطهٔ قصدیت جنبشی و وحدت تألیفی بدن روی می‌دهد. در این مقاله نویسنده قصد دارد تا نقش بدن در این تعین‌بخشی را بیشتر برجسته کند.

- محمدعلی خلج، محمدحسین: «بدن پدیده‌شناختی مرلوپونتی و برخی چالش‌های تفسیری»

محمدحسین خلج در این مقاله معنای بدن در پدیده‌شناسی ادراک مرلوپونتی را مورد بحث قرار می‌دهد و دو مسئلهٔ تمایز تصویر بدنی از شاکلهٔ بدنی و بدن به مثابهٔ ابژه-سوژه را بررسی می‌کند.

- مختاری، لیلا: «شکل‌گیری باهاوس و تأثیر اساتید آن در پیدایش معماری مدرن»

لیلا مختاری در این مقاله می‌نویسد: «باهاوس در ادامهٔ تفکرات ورک باند سعی بر این داشت که شکاف حاصل از قرن نوزدهم را که بین هنر و صنعت یا به‌عبارتی بین هنرمند و صنعتگر ایجاد شده بود از میان بردارد». نگارنده در این مقاله به تغییر نگرش‌ها و اتفاقات مدرسهٔ باهاوس، اساتید و دانشجویان آن می‌پردازد.

- نعیم‌زاده، مریم: «بررسی رابطهٔ فضا، لباس و اجراگر بر اساس سه اجرا از اسکار شلمر، لاسلو موهولی ناگی، کازمیر مالویچ»

مریم نعیم‌زاده در این پایان‌نامه سه اجرای صحنه‌ای بالهٔ ماشینی، افسانه‌های هوفمان و پیروزی بر خورشید از اسکار شلمر، موهولی ناگی و کازمیر مالویچ را در رابطهٔ میان فضا، لباس و اجراگر در مبانی هنرهای تجسمی و کلاسیک کارگردانی نمایش بررسی می‌کند.

بدن‌مندی از منظر موریس مرلوپونتی

برای روشن شدن بحث لازم است ابتدا به بررسی پدیدارشناسی ادراک از دیدگاه موریس مرلوپونتی پرداخته شود. سؤال این است که رابطهٔ میان انسان و جهان چگونه شکل می‌گیرد و ادراک چگونه آشکار می‌شود؟

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

مرلوپونتی و پدیدارشناسی ادراک

«موریس مرلوپونتی یکی از پدیدارشناسان متأخر است که درعین‌حال از پیروان مکتب اگزیستانسیالیسم نیز به شمار می‌رود. او در تفکر خود تحت تأثیر آرا و اندیشه‌های هوسرل و برگسون قرار گرفت و درصدد بود تا افکار آنها را با فلسفهٔ هایدگر آشتی دهد، تا از این طریق نواقص موجود در مکاتب پیشین را مرتفع سازد. به‌جرئت می‌توان گفت: مهم‌ترین عاملی که مرلوپونتی را بر آن داشت تا جهت فکری‌اش را در این سمت سوق دهد، دوگانه‌انگاری موجود در اندیشهٔ پیشینیان است. موجود فی العالم تأثیری است که مرلوپونتی از هوسرل دورهٔ متأخر پذیرفته و با طرح درگیری و تعهد سوژه به عالم، خواسته تلازم و وابستگی بین عالم و سوژه را بیش‌ازپیش روشن نماید. از سوی دیگر، مرلوپونتی با طرح واحد روان- تنی یا به‌عبارتی سوژهٔ تن یافته یا تن آگاه، در نظر دارد به هرگونه دوانگاری در این زمینه پایان دهد». (پیراوی‌ونک، ۱۳۸۹: ۱۰).

توماس بالدوین در مقدمهٔ کتاب *جهان ادراک* چنین می‌نویسد:

«درون‌مایهٔ مرکزی فلسفهٔ مرلوپونتی از ساختار رفتاری تا دیدنی و نادیدنی درست همان شیوه‌ای است که بناست "پدیدار بدن" در فلسفه‌ای کانتی گنجانده شود به‌گونه‌ای‌که هریک از ما پیش از آن که یک "آگاهی" باشد، بدنی به شمار رود که ؛جهان را دریافت می‌کند و شکل می‌دهد". او این مطلب را در پدیدارشناسی ادراک چنین بیان می‌کند: "با برقراری رابطهٔ مجدد با بدن و جهان به‌نحوی‌که گفته شد، خود را از نو کشف خواهیم کرد؛ زیرا ازآنجاکه از طریق بدنمان ادراک می‌کنیم، این بدن خودی طبیعی و سوژهٔ ادراک است." به‌این‌ترتیب ادعای اصلی او این است که جسمیت یافتگی ما تجربهٔ ادراکی‌مان را به نحوی ساختار می‌دهد که این تجربه خود را در آگاهی ما همچون تجربه‌ای از جهانی از اشیای مستقر در فضا و زمان که ماهیتش مستقل از ماست نمایش می‌دهد». (مرلوپونتی، ۱۳۹۱: ۱۷)

بدن و تجربهٔ زیسته

پیش‌تر به این نکته اشاره شد که دغدغهٔ اصلی مرلوپونتی، یافتن رابطهٔ میان بدن و جهان است تا انفصال دکارتی بین ذهن و بدن را حل کند. لازم است از دیدگاه مرلوپونتی تعریف بدن بررسی شود و امکانات، توانایی‌های بدن و نحوهٔ ارتباط بدن با جهان مورد مطالعه قرار گیرد.

تیلور کارمن در کتاب *مرلوپونتی* و از دیدگاه او چنین می‌نویسد: «زیربنای وجودی پذیرندگی حسی و خودانگیختگی حرکتی چیزی است که مرلوپونتی اکنون آن را تن (chair) می‌نامد. تن خمیرهٔ مشترک میان خود ما و جهان است؛ به‌عبارت‌دیگر، آن چیزی که ما و جهان هر دو از آن ساخته شده‌ایم. مرلوپونتی همواره تأکید ورزیده بود که برای ایستادن در جهان باید در جهان بود؛ حال از این هم فراتر می‌رود و تأکید می‌کند که برای در جهان بودن باید از جهان بود. به‌عبارتی، باید همان تنی را داشت که جهانی که در آن به سر می‌بریم و ادراک می‌کنیم دارد». (کارمن، ۱۳۹۰: ۱۷۷)

از مهم‌ترین مفاهیم نزد مرلوپونتی بدن زیسته است. در تعریف این اصطلاح می‌توان به شرح چمرو و کاوفر اشاره کرد و مفهوم بدن‌وارهٔ مرلوپونتی را در نظر گرفت:

«مفهوم بدن‌زیسته نمی‌تواند از جهانی که ما در آن وجود داریم جدا شود. جهان، محیط مأنوسی است که ما می‌توانیم در آن اهدافمان را دنبال کنیم. بدن‌زیسته امکان‌هایی را منفتح می‌کند که جهان را می‌سازند. اول‌ازهمه ما این امکان‌ها را به‌گونه‌ای ذهنی، به‌اصطلاح با اندیشیدن

دربارهٔ آنها یا تصور کردن آنها نمی‌پذیریم. در عوض مرلوپونتی می‌گوید ما به امکان‌ها از طریق مهارت‌ها و عادات بدن زیسته منفتح هستیم. آمادگی دائمی ما برای گسترش آن مهارت‌ها آن چیزی است که مرلوپونتی "بدن‌واره" می‌نامد. بدن‌واره جهان را معقول می‌کند و ازاین‌رو امکان مرتبط با ابژه‌ها و نواحی درون آن را قوام می‌بخشد» (چمرو و کاوفر، ۱۳۹۹: ۱۵۳).

رابطهٔ سوژه و ابژه، بدن‌مندی و احساس، تجربهٔ دیگری و فردیت ادراک، جهان اجتماعی

در این مبحث سؤال‌هایی مطرح می‌شود که از نگاه مرلوپونتی مورد بررسی قرار می‌گیرند. سوژه تا کجا می‌تواند نظاره‌گر ابژه‌ها باشد؟ ازآنجایی‌که بدن وسیله‌ای برای مشاهده است، سوژه چگونه می‌تواند خود را مشاهده کند؟

در کتاب *مرلوپونتی، ستایشگر فلسفه* نوشته شده است:

«دیدن، درآمدن در عالم موجوداتی است که خودنمایی می‌کنند... بنابراین هر ابژه‌ای آینهٔ همهٔ ابژه‌های دیگر است. وقتی به چراغ روی میزم نگاه می‌کنم، نه‌تنها آن کیفیاتی را برای آن قائل می‌شوم که از جایی که من هستم دیدارپذیرند، بلکه آن کیفیاتی را نیز که دودکش، دیوارها و میز می‌توانند ببینند؛ پشت چراغ چیزی نیست به‌جز چهره‌ای که چراغ به دودکش می‌نمایاند. ازاین‌رو ابژه را تا جایی می‌توانم ببینم که ابژه‌ها نظام یا جهانی را می‌سازند و تا جایی که هر یک از آن‌ها با ابژه‌های دیگری که در اطراف آن هستند مانند تماشاگران جنبه‌های نهانی خود و ضمانتی برای دوام این جنبه‌ها رفتار می‌کنند» (بی. ان. هنسن و کارمن، ۱۳۹۱: ۱۲۳و۱۲۲).

سال دیگری مطرح است. بدنی که از دیدگاه مرلوپونتی وسیلهٔ بودن در عالم است، به‌واسطهٔ تجربهٔ زیسته می‌تواند دارای احساس باشد. این احساس چه گستره‌ای از جهان ادراک را شامل می‌شود؟

«مرلوپونتی تأکید می‌کند که "احساس"، اگر آن را درست دریابیم، "به معنای حقیقی کلمه از جنس مشارکت یا آمیزگاری است" احساس انضمامی‌ترین شکل تماس ما با جهان است. بااین‌حال، اینکه بگوییم "هر احساسی تعلق به گستره‌ای دارد" در حکم آن است که گفته باشیم احساس را نمی‌توان جدا از خود جهان محسوس دریافت. این جهان، جهان اشیا و جهانی که در آن به سر می‌بریم، امتداد مکانی «یا فضایی» دارد و ما آن را مکانی ادراک می‌کنیم. به چه ترتیب؟ قاعدتاً نه از راه چشایی و بویایی. پس چگونه؟ از راه لمس اشیا، حرکت دادن بدنمان، دیدن، شنیدن؟ کدام‌یک از حواس پنج‌گانه اولاً و ذاتاً حیث مکانی دارند»؟ (کارمن، ۱۳۹۰: ۱۰۶)

«نظر مرلوپونتی این است که چون حواس تنها ازآن‌رو حواس‌اند که در متن جهان جای دارند و عیان دارندهٔ جهان هستند و ازآنجاکه جهان، جهانی مکانی است "هر احساسی حیث مکانی دارد"». (کارمن، ۱۳۹۰: ۱۰۷)

این ملاحظهٔ مهمی است که دیگری نیز با من در این جهان حضور دارد و عواطف و احساسات نیز بر او پدیدار می‌شوند. آیا دیگری همچون من بدن‌مند است؟ علایق و فردیت خاص خودش را دارد؟ یا صرفاً ماشینی است که بعضی حرکات و عواطف را نشان می‌دهد.

کارمن از مرلوپونتی دربارهٔ تجربهٔ آغازین ما از دیگران می‌نویسد: درنهایت «از آن حیث که زاده شده‌ام و بدنی دارم و جهانی طبیعی، می‌توانم در این جهان رفتارهای دیگر را ببینم چه رفتارهای خودم با آن‌ها همتافته‌اند درست همان‌طور که طبیعت در مرکز زندگی من رخنه می‌کند و با آن همتافته می‌شود» (کارمن، ۱۳۹۰: ۱۸۰).

پس من و دیگری با داشتن فردیت‌های متفاوت در این جهان شریک هستیم. اکنون

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

سؤال این است که ادراک من و دیگری از جهان چگونه است؟

به‌زعم مرلوپونتی و از زبان ماتیوز: «ادراک من از جهان با ادراک شما از آن فرق دارد، زیرا من نسبت به شما ضرورتاً موقعیت متفاوتی در مکان و زمان دارم و بنابراین منظر متفاوتی دارم. اما جهانی که من و شما تجربه‌اش می‌کنیم پیش از آنکه هر یک از ما آغاز به تجربهٔ آن کنیم وجود دارد و از محدودیت‌های آنچه برای من و شما ادراک‌پذیر است بسیار فراتر می‌رود» (متیوز، ۱۳۹۷: ۲۴).

با توجه به دیدگاه مرلوپونتی دربارهٔ ارتباط انسان با جهان و دیگری، مطالعهٔ نحوهٔ تعامل و آزادی که انسان می‌تواند با دیگران داشته باشد ضروری است.

«"بشر چیزی جز شبکهٔ ارتباطات نیست و این تنها در مورد او مطرح است." منظور مرلوپونتی از نقل این قول عبارت است از اظهار این حقیقت که بشر فقط برای خود نیست بلکه شبکه و یا عبارتی گرهٔ تمام ارتباطات است، ارتباط با عالم و دیگران، درعین‌حال که واجد آزادی است اما آزادی‌اش بی‌قیدوشرط و بدون توجه به موقعیتی که در آن قرار گرفته، نیست. نظریهٔ مرلوپونتی در مورد آزادی از نظریات سیاسی او جدا نیست، چراکه او در نظر دارد تا روشن سازد که بشر در عالمی می‌زید که در ارتباط با دیگران است و خواه‌ناخواه در یک طبقهٔ اجتماعی قرار می‌گیرد، پس نمی‌تواند مطلقاً آزاد و بدون توجه به خواسته‌های دیگران عمل کند، چون مدنی است و نیز قادر نیست که از محدودهٔ عمل طبقات اجتماعی پا فراتر نهد؛ زیرا که شیوهٔ در عالم بودن او و یا به تعبیری همبودی او با دیگران بدین طریق است. او آزاد نیست که هرآنچه بخواهد انجام دهد و هیچ حدومرزی برای آزادی‌اش وجود نداشته باشد. آن هنگام که من به عنوان یک پرولتاریا در طبقه‌ای اجتماعی قرار می‌گیرم همراه با سایر افراد طبقه به یک آگاهی طبقاتی دست می‌یابم و به‌نوعی در موقعیتی قرار می‌گیرم که مرا از آن‌که مطلقاً آزاد و مختار باشم، دور می‌سازد». (پیراوی‌ونک، ۱۳۸۹: ۱۹۸).

اسکار شلمر و نظرگاه هنری او

اسکار شلمر در پی آن بود که فرم‌ها را دست‌کاری کند. فضا را از طریق فرم، رنگ و نور تغییر شکل دهد تا بتواند اثرات شگفت‌انگیز حرکات مکانیکی را کشف کند.

اسکار براکت دربارهٔ شلمر می‌نویسد: «از سال ۱۹۲۳ تا ۱۹۲۹ یک کارگاه نمایش باهاوس زیر نظر اسکار شلمر اداره می‌شد و شلمر در نمایش‌های خود تأکید اصلی را بر عناصر و چهره‌های سه‌بعدی در فضا قرار می‌داد. او به جای آن‌که فضای صحنه را با شکل طبیعی انسان هماهنگ کند بر آن بود که اندام انسان را با فضای انتزاعی صحنه به وحدت برساند و درنهایت به آنجا رسید که شکل انسانی را با لباس‌های سه‌بعدی تغییر دهد. در این حالت بازیگران به صورت "معماری‌گردان" درمی‌آمدند و حرکاتشان با دقتی ریاضی تنظیم می‌شد. شلمر عناصر کلام را نادیده می‌گرفت، اما به‌طور سیستماتیک همهٔ عناصر بصری (ازجمله فضای خالی، چهرهٔ انسانی، حرکت، نور و رنگ) را، هم به صورت جداگانه و هم در ترکیب کلی، مورد دقت و موشکافی قرار می‌داد». (براکت، ۱۳۷۵: ۱۱۸و۱۱۷)

شلمر نیز مانند تمام هنرمندان متأثر از مکاتب و جریان‌هایی است. فوتوریسم، کوبیسم و کانستراکتیویسم ازجمله آن جریان‌ها هستند. هلن گاردنر در کتاب *هنر در گذر زمان* دربارهٔ دیدگاه کوبیست‌ها می‌نویسد: «آن‌ها آرزو داشتند که واقعیت عینی و جامع شکل‌ها در فضا را نمایش دهند و چون اشیاء فقط آن‌سان ظاهر نمی‌شوند که در یک زمان از یک زاویهٔ دید به نظر آیند، استفاده از زاویه‌های چندگانهٔ دید و نمایش هم‌زمان سطوح ناپیوسته ضرورت پیدا

کرد. این، البته پیوستگی پیشین ترکیب‌بندی را که زاویهٔ دید واحد دورهٔ رنسانس تحمیل کرده بود از پایه به لرزه درآورد» (گاردنر، ۱۳۹۱: ۶۲۲). از سوی دیگر فوتوریست‌ها که تجربه‌های گذشته را رد می‌کردند در تلاش بودند تا «قدرت و سرعت عصر ماشین را ستایش کنند و کوشیدند این نیروها را در شکل‌های هنری خود به کار گیرند... در میان هنرهایی که فوتوریست‌ها عرضه کردند می‌توان از "تصویرسرایی" (یا شعر خالص)، مجسمه‌های گردان، کولاژ (نقاشی ترکیبی)، و صدانوازی (یا "موسیقی زنده" بر اساس صداهای روزمرهٔ زندگی) نام برد» (براکت، ۱۳۷۵: ۱۳۷و۱۳۶). کانستراکتیویست‌ها نیز درصدد آن بودند که «شکل‌هایی بیافرینند که در آن‌ها جز به دنیای ریاضیات و مکانیسم، کوچک‌ترین اشاره‌ای به دنیای طبیعی نمی‌شود» (گاردنر، ۱۳۹۱: ۶۴۰).

اسکار شلمر بی‌تردید از اثرگذارترین هنرمندان مکتب باهاوس است.«در ۱۹۱۹ والتر گروپیوس در اشتاتلیشس باهاوس در وایمار یک مدرسهٔ هنرهای تزیینی تأسیس کرد و در آنجا کوشید مرزهای سنتی میان هنر و صنعت و هنرمند و صنعتگر را از میان بردارد و معماری، نقاشی، مجسمه‌سازی و هنرهای دیگر را در یک بیان مشترک کند. هدف نهایی مدرسهٔ باهاوس آن بود که محیط زندگی روزانه را به یک اثر هنری مبدل سازد که در آن همه‌چیز، از مناظر اطراف گرفته تا خانه‌ها، مبلمان اتاق‌ها، تزیینات داخلی خانه و حتی وسایل آشپزخانه همچون بخشی از یک طرح کلی برای زندگی شمرده شوند. این نظرگاه بر آن بود که هر کارکردی را با جنبه‌ای هنری و هر هنری را برای کارکردی عملی در نظر بگیرد و می‌کوشید نقطهٔ پایانی بر هرگونه نخبه‌گرایی در هنر بگذارد، هنری که در درجهٔ اول به موزه‌ها و خانه‌های مردم مرفه تعلق داشت. گردانندگان این مدرسه امیدوار بودند که هنر را بخشی از زندگی روزمره بسازند» (براکت، ۱۳۷۵: ۱۱۷).

شلمر با رویکردی مشابه درصدد خلق نمایش‌هایی بود که رسوم پیشینی را کنار گذاشته و در بازنمایی پیکره‌ها نظرگاهی نوین را پی گیرد. این رویکرد دریکی از مهم‌ترین آثار او (بالهٔ سه‌تایی) قابل مطالعه است.

پیش از آن‌که به بالهٔ سه‌تایی اثر اسکار شلمر پرداخته شود، خوب است دیدگاه او نسبت به انسان مورد بررسی قرار گیرد.

«شلمر درک از ساختار انسان را در دوره‌ای تحت عنوان "انسان" در سال‌های ۱۹۲۷ و ۱۹۲۸ تدریس کرد که بخش عملی شامل نمایش شماتیک بدن انسان و نقاشی از فیگور برهنه بود. هدف از این دوره فراهم کردن یک دید کلی از انسان و توانایی‌های او و همچنین ترکیب سه رویکرد رسمی، فلسفی و بیولوژیکی بود. ساختار این دوره منعکس‌کنندهٔ دیدگاه شلمر است که انسان را باید به عنوان یک «موجود کیهانی» درک کرد. شرایط او از هستی، روابط او با محیط طبیعی و مصنوعی، مکانیسم و ارگانیسم او، تصویر مادی، معنوی و فکری او و خلاصه اینکه انسان به عنوان موجودی جسمانی و معنوی ضروری و مهم است که موضوع آموزش باشد. رویکرد علمی طبیعی دقیقاً از پیش، فرض شده است که انسان موجودی کیهانی و جزئی جدایی‌ناپذیر از طبیعت و بالاتر از همه اینکه موجودی بیولوژیکی است. حوزه‌هایی از زیست‌شناسی که مورد توجه شلمر قرار گرفت این مباحث را شامل است: مطالعهٔ سلول، جنین‌شناسی، مطالعهٔ دقیق آناتومی انسان (سیستم استخوان‌ها، ماهیچه‌ها، رباط‌ها، سیاهرگ‌ها، اعصاب و با تأکید خاص بر اندام‌های بینایی و شنوایی) مطالعهٔ اجزای شیمیایی انسان و مشکلات ناشی از وضعیت ایستادهٔ بدن انسان. شلمر با رویکرد فلسفی، انسان را به عنوان یک متفکر می‌شناسد و همچنین موجودی عاطفی که جهان را از طریق مفاهیم

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

و ایده‌ها درک می‌کند».(Nikolic, 2014:51)

اسکار شلمر در زمینهٔ هنرهای تجسمی نیز فعالیت قابل تأملی داشته و اساساً مسئلهٔ او فیگور و پیکرهٔ انسان است. ازاین‌رو خوب است پیوندی بین نگاه او به هنرهای نمایشی و نقاشی برقرار شود. به این نقاشی‌ها نگاه کنیم. نمایش پیکره‌ها

در این آثار میل به اشکال هندسی دارند. همچنین می‌توان فیگورها را یک بدن سرهم‌بندی شده در نظر گرفت که گویی قطعات جداگانه‌ای همچون یک پدیدهٔ ماشینی آنها را شکل داده است. جداسازی اعضای بدن که به نظر می‌رسد با خطوط تفکیکی قابل مشاهده و تشخیص است چنین خوانشی از نمایش فیگورها توسط شلمر را به ذهن می‌رساند.

شکل ۱. مردی که اشاره می‌کند
Man pointing, Oscar schlemmer,)
1931)، (مأخذ: Arthive.com)

شکل ۲. چهار فیگور در اتاق
MFour figuren in room, Oscar schlem-)
mer, 1925)، (مأخذ: artwizard.eu)

شکل ۳. پلکان باهاوس (Bauhaus
Stairway, Oscar schlemmer,
1932)، (مأخذ: artwizard.eu)

شکل ۴. دستورالعمل
Unterweisung, Oscar schlem-)
mer, 1932)، (مأخذ: artwizard.eu)

شکل ۵. ترکیبی با چهار شکل (Composi-
tion With Four Figures, Oscar schlem-
mer, 1936)، (مأخذ: artwizard.eu)

بالهٔ سه‌تایی، فضا و معماری بدن‌ها

«بالهٔ سه‌تایی از درک این مطلب که فضای سه‌بعدی را می‌توان از طریق فرم‌های پلاستیکی بیان کرد خلق شد. شلمر بدن ارگانیک در حال حرکت را در لباس‌های مختلفی از اشکال هندسی قرار داد که نماد تناسب یا ابعاد ریاضی انسان و به‌نوعی جهان شمولی او بود» (Nikolic, 2014: 54).

«در دههٔ ۱۹۲۰، اسکار شلمر لباس‌های بالهٔ سه‌تایی را طراحی کرد. این طراحی، برای رقصندگان حرکت‌های جدیدی را به وجود می‌آورد. با طراحی لباس‌ها او یک پیوند بین رقصنده و لباس ایجاد کرد. این تغییر حسی و آموزش بدنی برای تطبیق با تنهٔ جدید، می‌تواند منجر به اشکال جدید شود . این لباس تعاملی می‌تواند یک حالت خاص را پرورش دهد، احساسات را معرفی کند و حتی یک شخصیت کامل را تشکیل دهد» (Karpa-shevich and the others, 2018: 1).

شکل ۶. صحنهٔ اپیزود اول، زردرنگ است.

بالهٔ سه‌تایی دارای سه اپیزود، سه رقصنده، دوازده رقص و هجده لباس با رنگ‌های مختلف است. لباس رقصنده‌ها جنس، وزن و شکل‌های مختلفی دارد و حرکت آن‌ها را مشخص می‌کند. این لباس‌ها حرکات را محدود نمی‌کند چون به رقصنده‌ها کمک می‌کند تا از شکل سخت‌گیرانهٔ بالهٔ کلاسیک رها شوند. لباس و ماسک امکان جدیدی در حرکت و چهرهٔ رقصنده ایجاد می‌کند که بدون آن‌ها این امکان وجود ندارد و رقصنده در ابراز خود و در ارتباط با سایر رقصنده‌ها نوع جدیدی از بودن در جهان را تجربه می‌کند. رقصنده ارتباط بین بدن، لباس و ماسک را برقرار می‌کند به‌گونه‌ای که از نگاه او و تماشاگر مشخص نیست که رقصنده لباس را پوشیده است یا لباس به رقصنده متصل است.

پاول کارپاشویچ معتقد است: «لباس‌های رقص می‌توانند فراتر از یک حس بصری خالص باشند. لباس چگونه می‌تواند پوشندهٔ خود را درگیر کارهای غیرمعمول بکند؟ لباس به یک رسانهٔ حسی بین نوازنده و محیط تبدیل

شکل ۷.

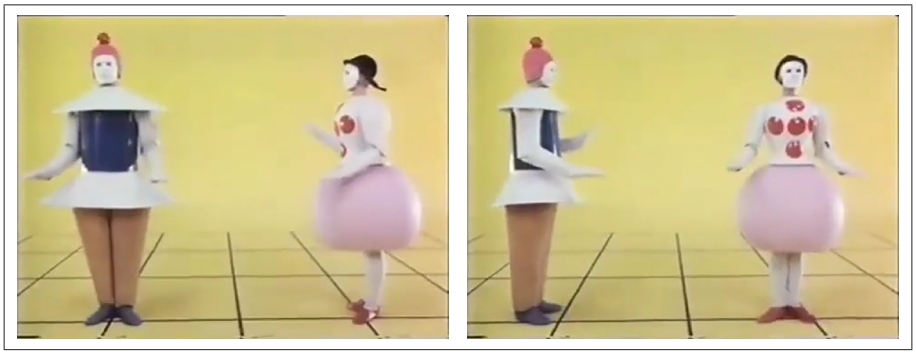
Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

می‌شود و حس عمقی نوازنده با رقصنده برای تعامل موفق ضروری است. به همین ترتیب، لباس‌های بالهٔ سه‌تایی باعث می‌شوند رقصنده‌ها تجربه و حرکات خود را از طریق نمایش توسعه دهند. لباس، حرکت، ادراک و رابطهٔ انسان را با فضا نشان می‌دهد.». (Kar-pashevich and others,2018: 2)

سانلا نیکولیچ[1] ذکر می‌کند که: «شلمر معتقد بود که ارگانیسم انسان در فضای انتزاعی صحنه ایستاده است و هر یک از این دو عنصر قوانین خاص خود را دارند. کدام پیروز خواهند شد؟ یا فضای انسانی از طبیعت تقلید می‌کند که در تئاتر رئالیسم توهم‌گرا اتفاق می‌افتد یا انسان با توجه به فضای انتزاعی دوباره ساخته می‌شود تا متناسب با قالب آن باشد» (Nikolic,2014 :50).

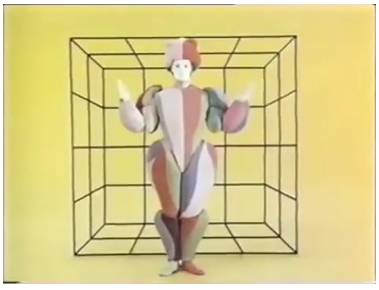
همچنین کارپاشویچ می‌نویسد: «شلمر لباس‌ها را مجسمه‌هایی توصیف کرد که بر ادراک بدن تأثیر می‌گذارند؛ وقتی رقصنده عمیقاً با لباس درگیر می‌شود، بدن او به شکل‌های جدیدی از بیان رقص دست می‌یابد و همین فرم لباس‌ها است که حرکت آن‌ها را تعیین می‌کند، بنابراین برخی تمایل دارند به صورت مورب حرکت کنند، درحالی‌که برخی دیگر در یک شبکه باقی می‌مانند» (Kar-pashevich and others, 2018: 4)

در اپیزود اول خطوط، رنگ‌ها، خانه‌ها، شخصیت‌ها، شکل‌ها و لباس‌ها حضور دارند. لباس‌ها، علاوه‌بر اینکه به شکل‌گیری فرم، خطوط، اشکال انتزاعی و ترکیب رنگ‌ها کمک می‌کنند باعث می‌شوند شخصیت‌ها جنسیت داشته باشند. شخصیت‌ها به



شکل ۸.

شکل ۹.



شکل ۱۰.

کشف خود و جهان پیرامون خود می‌پردازند و به‌مرور ارتباطی بین شخصیت‌ها آشکار می‌شود. به نظر می‌رسد که با یکدیگر صحبت می‌کنند، اما مکالمات آن‌ها خارج از درک است. بیشتر اوقات، رقصندگان به‌طور مستقل حرکت می‌کنند، در سراسر صحنه می‌چرخند و به قسمت جلوی صحنه می‌آیند.

«علاوه‌بر فرم‌ها و رنگ، مواد لباس نیز باعث تفسیر حرکت بدن می‌شود. بدن در تماس مستقیم با مواد خاص، مانند شیشه و یا چوب است. در این موارد، پویایی حرکت بدن از طریق حرکت مواد یا حداقل از طریق صدای ایجاد شده توسط آن مواد شکل می‌گیرد. به همین ترتیب، شلمر این مسئله را حل کرد که فضا و درک ما از فضا بسته به ماهیت مواد مورد استفاده تغییر کرده است و این فضا را تعریف می‌کند. طراحی خاص معماری بدن در عمل شامل همان عناصر مربوط به طراحی ساختمان‌ها و اشیاء سودمند - شکل، رنگ و مواد بود». (Nikolic, 2014: 56)

در اپیزود دوم، صحنهٔ صورتی‌رنگ و حلقهٔ بزرگ سفیدرنگ، نزدیک به انتهای صحنه است.

نیکولیک معتقد است: «درواقع، شلمر طرح‌های شاعرانهٔ خود را از تئوری صحنه‌ای خاص ساخته است که در آن دیدگاه عقلانی و علمی را با متافیزیک ترکیب کرد. دیدگاه عقلانی و علمی بر مشکل وجود انسان در فضا تأکید دارد . انسان به عنوان یک فیگور مصنوعی

شکل ۱۱.

شکل ۱۲.

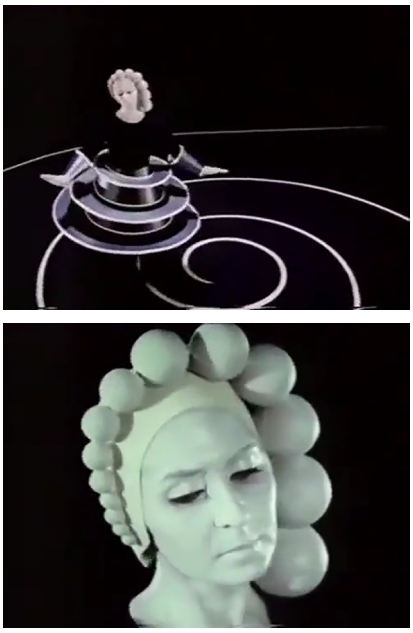
شکل ۱۳.

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

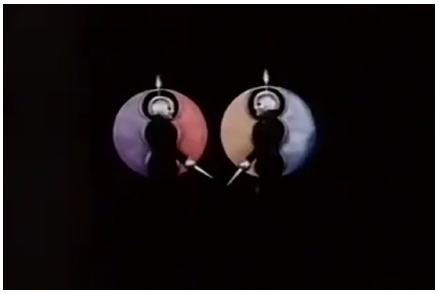
در تئاتر شلمر به شکل هندسی تعیین شده است. فضایی که می‌توان در آن حرکات دقیق و تقریباً مکانیکی انجام داد. هر فضا تنها زمانی پر می‌شود که انسان در آن حضور دارد. یعنی انسان همیشه آن چیزی است که فضا را تعیین می‌کند» (Nikolic,2014 :52).

و همچنین: «در دستاوردهای خاص، شلمر دستکش‌ها یا جوراب‌های رنگی را به لباس‌های سیاه‌وسفید اضافه می‌کند، که بخش خاصی از بدن را در مقابل پس‌زمینه، صحنه و پرده‌ها نشان می‌دهد. به‌این‌ترتیب تعادل ریاضیات کامل بدن تغییر می‌یابد. هرگونه لوازم جانبی بعدی، مانند یک جوراب قرمز در پای چپ، یک چوب در دست راست، این یک عدم تعادل است و از یک انعطاف‌پذیری یک‌طرفه پیروی می‌کند، حالت درونی و بیرونی رقصنده به‌طور قاطع تحت تأثیر قرار می‌گیرد». (Nikolic,2014 :55)

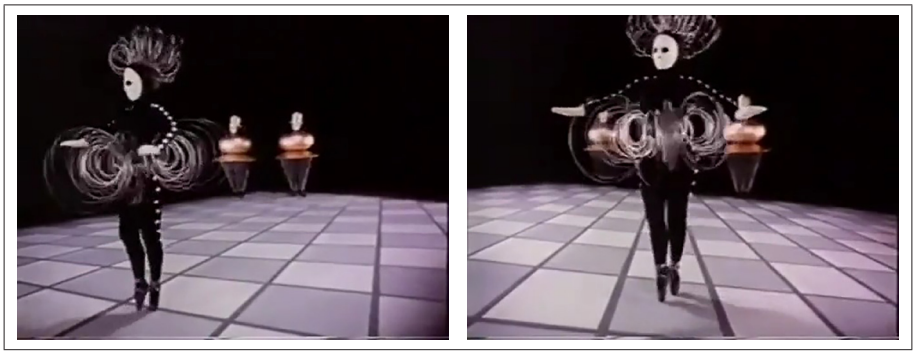
در اپیزود سوم، صحنه سیاه است و در کف صحنه دایره‌های مارپیچی دیده می‌شود.



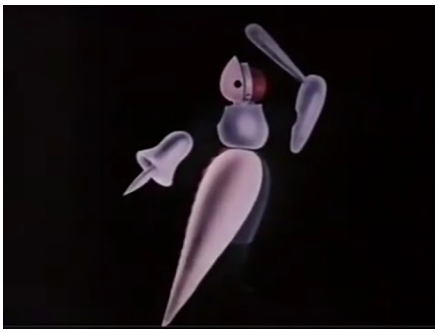
شکل ۱۴.



شکل ۱۵.

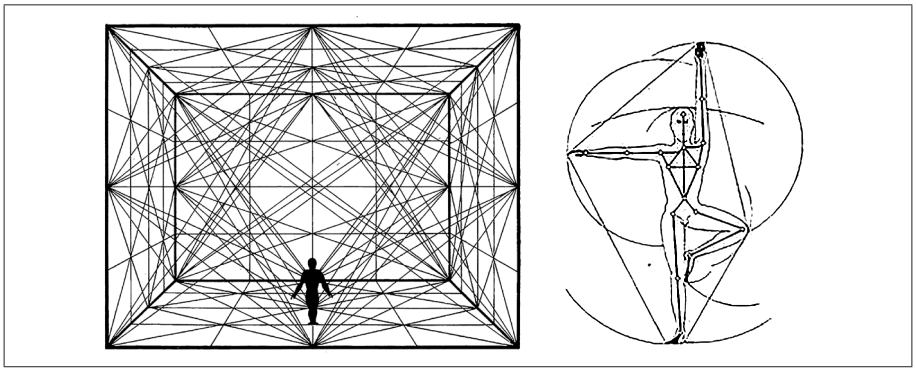


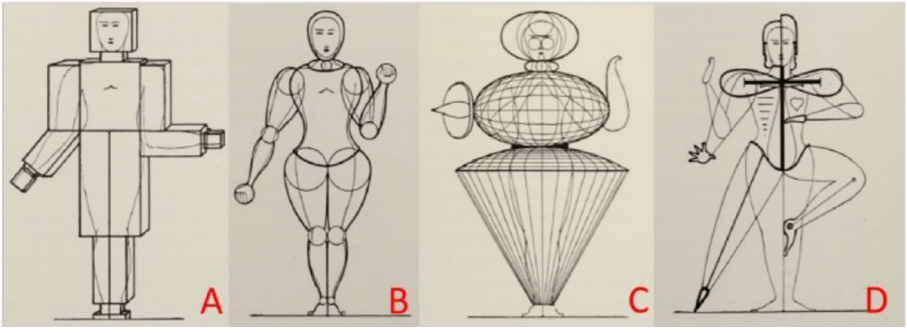
شکل ۱۶.


شکل ۱۷.

به شکل‌های ۱۸، ۱۹ و ۲۰ نگاه کنید. رویکرد هندسی و ریاضیاتی شلمر به بدن بازیگرانش در این طرح‌ها به‌وضوح قابل‌شناسایی است. در خصوص توجه شلمر به ریاضیات در طراحی حرکات و لباس‌ها می‌توان گفت:

«مرحلهٔ انتزاعی فضای مکعبی است که توسط خطوط نامرئی شکافته می‌شود درحالی‌که بدن انسان یک ارگانیسم بیولوژیکی است که توسط حرکات بیومکانیک و منطقی تعیین می‌شود. هنگامی که رقصنده‌ها عمل می‌کنند قوانین فضای مکعبی، قوانین عملکردی بدن انسان در ارتباط با


شکل ۱۸. قوانین فضای مکعب. ریاضیات ذاتی بدن انسان (Reinterpreting Schlemmer's Triadic Ballet: Interactive Costume for Unthinkable Movements).



شکل ۱۹. تبدیل بدن انسان به لباس صحنه (Reinterpreting Schlemmer's Triadic Ballet: Interactive Costume for Unthinkable Movements)

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

فضا، قوانین حرکت بدن انسان و اشکال متافیزیکی اکسپرسیونیسم در معرض قوانین حرکت قرار می‌گیرند. لباس به عنوان عنصر پیوند عمل می‌کند. از طریق لباس، رقصنده به چهار شکل مختلف تبدیل می‌شود.

الف: معماری راه رفتن (به دنبال قوانین فضای مکعبی، سر، تنه، بازوها و پاها شکل مکعبی می‌گیرند.)

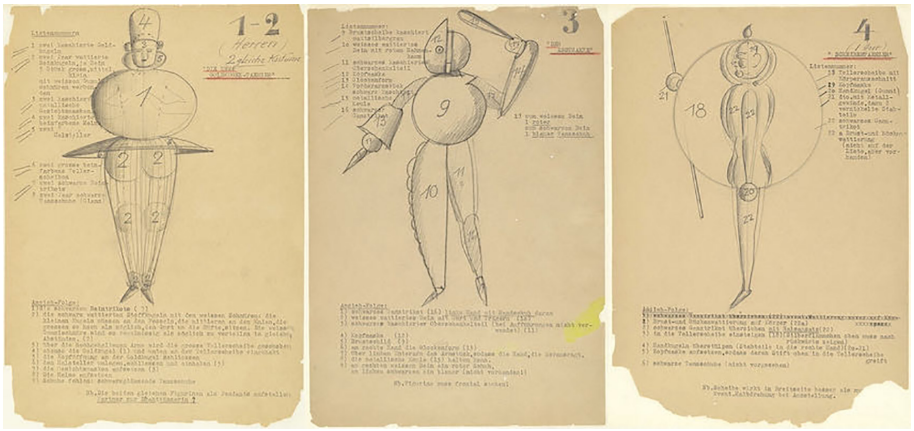
ب: یک عروسک (با استفاده از قوانین بدن انسان در ارتباط با فضا، اشکال بدنی کلیشه‌ای هستند: تنه، بازوها و پاها)

ج: یک ارگانیسم فنی (چرخش، جهت‌گیری، تقاطع فضا: یک بالاچرخان، ما ر پیچ)

د: اشکال متافیزیکی نشان‌دهندهٔ بخش‌هایی از بدن (صلیب ستون فقرات و شانه‌های چین‌خورده).» (Karpashevich and others,2018: 3,4)

خوانش ایده‌های اسکار شلمر در بالهٔ سه‌تایی بر اساس مفهوم تجربهٔ زیستهٔ مرلو پونتی

مرلوپونتی«به طرح گونه‌ای پدیدارشناسی زیبایی‌شناختی تن‌محور اهتمام می‌ورزد.



شکل ۲۰. طرح‌ها و مطالعات حرکتی برای بالهٔ سه‌تایی، اثر اسکار شلمر، اواخر دههٔ ۱۹۱۰ (Proxy music)

شکل ۲۱. لباس برای بالهٔ سه‌تایی (artwizard.eu).

شکل ۲۲. تصویر گروهی از فرم‌های بالهٔ سه‌تایی، ۱۹۲۳ (artwizard.eu).

جان کلام او در این نوع پدیدارشناسی این است که رابطهٔ ادراک حسی تنانه و هنر یک رابطهٔ دینامیک، به‌هم‌وابسته و ارگانیک و وجودی است و به گفتهٔ دیویس تلقی او از ادراک همان تلقی او از هنر است و بالعکس» (محجل و اصغری، ۱۴۰۱: ۷۱).

می‌دانیم که بر اساس دیدگاه مرلوپونتی، سوژهٔ ادراک حسی بدن‌زیسته است. او دربارهٔ نسبت اثر هنری و تجربه‌زیستهٔ هنرمند خالق آن اثر معتقد است:

«هنر، هنرمند و زندگی هنرمند وابسته به هم هستند؛ هریک، آن دو دیگر را شرح می‌دهد و آن دو، این یک را. مرلوپونتی در این راستا پیشنهاد می‌کند که هنر را انعکاس‌دهندهٔ زندگی خالق آن بدانیم، اما نه به‌وضوح. یعنی او نشان می‌دهد که رابطه‌ای درونی میان کار و زندگی هنرمند هست، ولی این رابطه امکان‌هایی را در اینکه کار و زندگی چطور رخ می‌دهند، نشان می‌دهد» (بی. ان. هنسن و کارمن، ۱۳۹۱: ۴۴۴).

مرلوپونتی با شرح آثار پل سزان دیدگاه خود را دربارهٔ نسبت هنر و تجربهٔ زیسته هنرمند شرح می‌دهد. گیلمور در این مورد می نویسد:

«سزان با ابزارهای تصویری همان چیزی را به ما می‌آموزد که مرلوپونتی به‌گونه‌ای دیگر با ابزارهای فلسفی توصیف می‌کند: این نکته که رابطهٔ ما با جهان، رابطهٔ موجودات بدن‌یافته است و ما دریافتی نظرگاهی یا ناکامل از جهانی داریم که معنای آنچه در آن تجربه می‌کنیم نه از منظرهٔ متعین و تغییرناپذیری از ابژه‌ها که ادراک حسی ما منفعلانه دنبال کند به وجود می‌آید و نه از ذهن ما که برای جهان، مقوله‌های پیشینی وضع می‌کند.» (بی. ان. هنسن و کارمن، ۱۳۹۱: ۴۴۸).

می‌توان گفت «به سخن دیگر، ازنظر مرلوپونتی، سزان نه تصویری از جهان "آن‌چنان که هست"، بلکه تصویری از جهان "آن‌چنان که در چشم دریافتگر شکل می‌گیرد" ارائه داد؛ نه قبل یا بعد از ویژگی‌های مرتب با کاربرد، معنا و ارزش، بلکه آن‌چنان که این ویژگی‌ها به کار می‌روند».

بازگردیم به اسکار شلمر. جنگ جهانی اول رخ داده است و اسکار شلمر در ابتدای دههٔ بیست از سدهٔ بیست است. او در این دهه محصول جریانی است که اندکی پیش‌تر رخ داده و در آن مسیر تئاتر از ایده‌های استانیسلاوسکی و بازنمایی واقع‌گرا در اجرا جدا می‌شود. یک سوی این جریان، وسوالد میرهولد است که نگاه "ماشین انگارانه" به بدن بازیگر تئاتر دارد. میرهولد معتقد است باید احساس را کنار گذاشت و به بدن بازیگر به عنوان مجسمه‌ای متحرک در فضا فکر کرد. او با این ایده توانست بیومکانیک را جهت آماده‌سازی بازیگر پیشنهاد کند.

میرهولد «هنرمندی که از هرگونه بازنمایی به دور است و راه را برای فعالیت‌های جدید اجرایی باز می‌کند. او که دقیقاً از بدن، تفسیری جدید ارائه می‌کند و با ابداع تئاتر بیومکانیک (تئاتر مبتنی بر بدن) در پی بدن‌ها و زبان‌های متفاوت است» (حداد، سقایان، ۱۳۹۴: ۳۲).

«میرهولد صحنهٔ نمایش را ماشین‌بازی می‌دانست و معتقد بود برای این صحنه می‌باید گونه‌ای از بازیگری ابداع کرد که با این ماشین هم‌ساز باشد. این شیوه همان بیومکانیک میرهولد است که در آن رخداد در فضایی میان هم‌سازی عناصر صحنه و بازی‌ها تحقق می‌یابد. در این زمینه مارجوری هوور در کتاب *میرهولد و طراحی‌هایش* بیان می‌کند: «حرکات بیشتر از تقسیم خطوط رنگ‌ها در این برجستگی و نظم ماشینی آن‌ها ناشی می‌شد تا از جابه‌جایی. پویایی طراحی ناشی از هویت مستقل هر یک از ابزارها، مدرن‌سازی صحنه، از تولد دوبارهٔ دنیایی که ساخته‌وپرداختهٔ تکنیکی و صنعتی بود،

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

حکایت می‌کرد. دکور فعال شد. چرخنده‌ها می‌چرخیدند و زمان را خرد می‌کردند. اگر بازیگر او در حرکت شرکت می‌جست آن را در هماهنگی ریتمی ماشینی قلمداد می‌کرد. در قاعده‌هایی که میرهولد آن را بیومکانیک نامید، حرکت‌ها و پیچ‌وخم‌های بدن بازیگر را چون نشانه‌هایی از احساس و هیجان تعریف کرد» (حداد، سقایان، ۱۳۹۴: ۳۰).

میرهولد مدتی تحت تأثیر سمبولیست‌ها بود و نمایش‌نامه‌های آن‌ها را اجرا می‌کرد. سمبولیست‌ها با عدم پذیرش واقع‌گرایی و با استفاده از رنگ‌ها و نمادها به دنبال بیان هنری خود بودند. او همچنین در جریان صنعتی‌شدن تحت تأثیر تیلوریسم قرار گرفت. ازاین‌رو در اتودهای بیومکانیکی خود مجموعهٔ پیچیده‌ای از فعالیت‌های بدنی را قرار می‌داد.

از سوی دیگر تیلور مدخلی به بدنی ماشینی است.«تیلور انسان را به‌سان رباتی فرض می‌کند که همچون قطعه‌ای از یک ماشین خودکار که تیلور آن را ماشین خودکار می‌نامد در خط تولید سازمانی ایفای نقش می‌کند. بدین‌سان تیلور قالب فکری مشخصی را برای انسان قائل شد که بر آن مبنا هنجارهای رفتاری معینی را برای فرد انسانی می‌توان قائل شد که هرگونه رفتار خارج از آن رفتاری انحرافی محسوب می‌شود». (پاک‌سرشت و دیگران، ۱۳۸۸: ۲۰۱)

«میرهولد تحت تأثیر این نظریه و با تأکید بر اصل حرکت، با صرف حداقل انرژی از طریق راکورس یا کوتاه‌نمایی بدنی، شروع به شناخت و تجزیهٔ حرکات پیچیده به حرکات ساده نمود. «راکورس یا در اصطلاح انگلیسی فورشورتنینگ (Foreshortening)، در هنرهای تجسمی نمایش خطوط به شکلی کوچک‌تر معنا می‌دهد و زاویهٔ دید تماشاگر به اثر را هم توصیف می‌کند» (خالقی‌تازجی، سقایان، هایل‌مقدم، ۱۳۹۷: ۴۰).

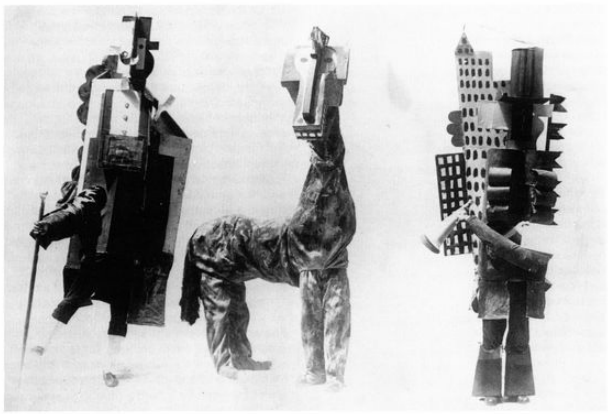
تولید کاهش دهند یا به حداقل برسانند، عصری که آن را «عصر جدید» در صنعت یا عصر آغاز و شدت گرفتن اتوماسیون در چرخه‌های تولید و صنعت نام نهاده‌اند».[۲]

سوی دیگر این جریان، ظهور مکاتبی چون کوبیسم، فوتوریسم وکانستراکتیویسم است که در بازیگری و هنرهای تجسمی به بیان این مطلب پرداختند که بین بدن و هنر رابطه‌ای ناگسستنی وجود دارد. آن چیزی که در یک اثر هنری منعکس می‌شود رابطهٔ بدن هنرمند با جهان است. از دیدگاه مرلوپونتی این تجربهٔ زیستهٔ محصول «مشاهده» است. مشاهده‌های شلمر نیز در کار بازیگران و هنرهای تجسمی تحت تأثیر این جریان‌ها و مکاتب شکل می‌گیرد.

کوبیست‌ها با مفهوم ریاضی به جهان نگاه می‌کنند. پیکاسو از بزرگان مکتب کوبیسم «صورت اشیاء را به سطح‌های هندسی متوالی و پی‌درپی تجزیه کرد. سطوح تفکیک‌شده با هم‌پوشانی یکدیگر باعث ایجاد عمق ویژه‌ای می‌شوند و درعین‌حال، سطح دوبعدی تصویر هم پابرجا می‌ماند» (پنجه‌زاده، مراثی، ۱۳۹۲: ۶۰).

پیکاسو در بالهٔ پاراد (۱۹۱۷) با ژان‌کوکتو به همکاری پرداخت. او در این باله لباس‌ها، فیگور و دکور را طراحی می‌کند. در این باله بدن‌هایی حضور دارند که شبیه به بدن قرن نوزده رفتار نمی‌کنند و بدن‌هایی با مختصات جدید نشان داده می‌شوند.

فوتوریست‌ها در سال ۱۹۱۲ و «در بیانیهٔ شبه-فوتوریست با عنوان "*سیلی به سلیقه مردم*" به حفظ ارزش‌های هنری پیشین حمله‌ور شدند» (گلدبرگ، ۱۳۸۸: ۵۱). از اجراهای مهم فوتوریست‌ها می‌توان به *پیروزی بر خورشید*[۳] (۱۹۱۳) اشاره کرد که کازیمیر مالویچ[۴] در طراحی لباس‌های آن مختصات بدن بازیگر را تغییر داد.



شکل ۲۳. از طراحی لباس‌های پیکاسو برای بالهٔ پاراد (۳۸۰) (Pinterest)

شکل ۲۴. طرح‌های کازیمیر مالویچ برای تن‌پوش‌های پیروزی بر خورشید (Victory Over the Sun Costume Designs 1913 (pinterest.com)

Doi: 10.22034/THEATER.2024.209576

کانستراکتیویست‌ها به ساختار و سازه فکر می‌کنند. نه به این معنی که احساسات را کاملاً کنار می‌گذارند بلکه آن‌ها احساسات را به صورت فیزیکی نشان می‌دهند. «کانستراکتیویسم (ساختارگرایی): جنبش هنری که بر اساس نظریه انطباق زیباشناسی هندسی با اصول علمی نوین در روسیه شکل گرفت. پیشگامان این جنبش به ماشین‌ستایی فتوریسم علاقه‌مند شده بودند. اصول این جنبش زمانی متبلور شد که میان تجریدگرایان روسی بر سر "هنر ناب" و "هنر سودمند" اختلاف افتاد. طرفداران هنر سودمند عنوان هنرمند- مهندس را به خود اختصاص دادند و به منظور ایجاد ارتباط بیشتر میان هنرمند و جامعه، به حوزه‌های طراحی صنعتی، طراحی گرافیک، تئاتر، سینما و معماری روی آوردند» (گلدبرگ، ۱۳۸۸: ۵۱).

مکتب باهاوس و اسکار شلمر به واسطهٔ تمام این جریان‌ها مسیری متفاوت در پیش می‌گیرند که در آن شکل بازنمایی بدن تغییر می‌کند. اسکار شلمر در معماری، نقاشی و در تئاتر به پیکره‌ها به شکلی یکسر متفاوت از قرائت‌های پیش از سدهٔ بیستم فکر می‌کند؛ همان‌طورکه در بدن بازیگرِ بالهٔ پاراد برخلاف بالهٔ کلاسیک به منبع الهامی چون عروسکِ جک جهنده[۵] مراجعه می‌شود (Plassard, 2009) و بدن نه به رسم بالهٔ کلاسیک این بار خطوطی شکسته و نه منحنی در فضا ترسیم می‌کند.

بدنی که اسکار شلمر به آن شکل می‌دهد محصول تمام ایده‌های ذکر شده است. او در فرم‌های رئالیستیک و ناتورالیستیک دست‌کاری انجام می‌دهد و به نشان دادن تصویر جدیدی از بدن می‌پردازد. اکنون این پرسش مطرح می‌شود که او چگونه ایده‌های ذهنی خود را در رفتار تجلی می‌دهد؟

موریس مرلوپونتی به یک ایدهٔ ذهنی مفهوم می‌دهد که همان تجربهٔ زیسته است. اینکه انسان در طول زندگی به چه چیزی فکر می‌کند، چه چیزهایی دریافت می‌کند و یا به‌عبارت‌دیگر به آن‌ها توجه کرده و سپس به آن‌ها شکل و عینیت بخشیده و به دیگران نشان می‌دهد. آنچه دربارهٔ آثار شلمر و ازجمله بالهٔ سه‌تایی مطرح است توجه به این نکته است که بدن پیشنهادی شلمر در آثارش نه بدنی تقلیدی که بدنی برخاسته از تجربهٔ حضور او در جهانی معطوف به ماشین است. مسئلهٔ مواجهه با بدن‌های تازه در محیط‌های کار تازه است که در برخورد با مظاهر ماشینی و مکانیکی رفتار و وضعیتی تازه اتخاذ می‌کنند.

نتیجه‌گیری

آنچه مسلم است این است که بازیگری در سدهٔ بیست تحولات بسیار زیادی پیدا می‌کند. ایده‌پردازان و نظریه‌پردازان بسیاری در حوزهٔ کارگردانی، بازیگری و کار بازیگران مباحث مختلفی را مطرح می‌کنند. اما طبیعتاً آنچه برای مطالعات بازیگر در کنار تمام ایده‌ها و نظریه‌ها ضروری است مشاهدهٔ رفتار بدن‌ها است. اینکه بدن چه چیزی را به یاد می‌آورد و اظهار می‌کند. پژوهش حاضر با بررسی اجرای اسکار شلمر و معنایی که او به بدن در کار بازیگران و فیگورهایش می‌بخشد نشان می‌دهد که منابع الهام شلمر با تأکیدی که نگارندگان بر ایده‌های مرلوپونتی دارند، به‌واسطهٔ تجربهٔ زیسته‌ای است که او از جهان پیرامونش کسب کرده است. به‌زعم مرلوپونتی تجربهٔ زیسته چیزی است که انسان در زندگی با آن مواجه شده است. شلمر با شیءانگاری بدن بازیگر درواقع روی صحنه پیکره‌ای ماشینی-عروسکی خلق می‌کند. این بدن نتیجهٔ فهمی مادی از حضور انسان در جهان است. پیوندهای برقرار شده در این مقاله میان بدن پیشنهادی اسکار شلمر و مفهوم بدن‌مندی نزد مرلوپونتی، آن ساحت از نمایش پیکره را نشان می‌دهد که با گرایش به اشکال غیرطبیعی و ماشینی در

تلاش است تا صورت تازهٔ حضور بدن‌ها در دهه‌های آغازین سدهٔ بیستم را ترسیم کند.

پی‌نوشت‌ها

1. Sanela Nikolić.

۲. Smtnews.ir، تاریخ بازیابی ۱۴۰۱/۶/۱۱

3. Victory Over The Sun. 4. Kazimir Malevich. 5. jumping jack.

فهرست منابع

• ابادری، یوسف؛ حمیدی، نفیسه (۱۳۸۷)، جامعه‌شناسی بدن و پاره‌ای مناقشات، *زن در توسعه و سیاست*، (شمارهٔ ۸۳)، ۱۶۰-۱۲۷.

• براکت، اسکارگروس (۱۳۷۵)، *تاریخ تئاتر جهان*، مترجم: هوشنگ آزادی‌ور. انتشارات مروارید، تهران.

• بی.ان. هنسن، مارک؛ کارمن، تیلور (۱۳۹۱)، *مرلوپونتی ستایشگر فلسفه*، مترجم: هانیه یاسری. انتشارات ققنوس، تهران.

• پاک‌سرشت، محمدجعفر؛ سرمدی، محمدرضا و دیگران (۱۳۸۸)، نقدی بر انسان‌شناسی تیلوریسم و پیامدهای آن در مدیریت آموزشی. *مطالعات تربیتی و روانشناسی دانشگاه فردوسی*، شمارهٔ ۱، ۲۱۳-۱۹۸.

• پنجه‌زاده، بهداد؛ مراثی، محسن (۱۳۹۲)، مطالعه تطبیقی همزمانی فضا در نگارگری ایرانی با نقاشی‌های پیکاسو در سبک کوبیسم، دوفصلنامهٔ علمی *مطالعات تطبیقی هنر*، شمارهٔ ۶، ۷۱-۵۵.

• پیراوی‌ونک، مرضیه (۱۳۸۹)، *پدیدارشناسی نزد مرلوپونتی*، انتشارات پرسش، آبادان.

• چمرو، آنتونی؛ کاوفر، اشتفان (۱۳۹۹)، *پدیدارشناسی*، مترجم: ناصر مومنی. انتشارات پگاه روزگارنو، تهران.

• حداد، ابوالفضل؛ سقایان، مهدی‌حامد (۱۳۹۴)، مفهوم رخداد و بدن در اندیشه‌های آلن بدیو و نظرات اجرایی وسوالد میرهولد در تئاتر، *فصلنامهٔ تئاتر*، شمارهٔ ۶۰، ۳۷-۲۶.

• خالقی‌تازجی، مهدی؛ سقایان، مهدی‌حامد؛ هایل‌مقدم، علیرضا (۱۳۹۷)، سنجش انرژی مصرفی در اتودهای بیومکانیک میرهولد با استفاده از فناوری شتاب‌سنجی سه‌محوره، *فصلنامهٔ تئاتر*، شمارهٔ ۷۳، ۵۱-۳۷.

• کارمن، تیلور (۱۳۹۰)، *مرلوپونتی*، مترجم: مسعود علیا. انشارات ققنوس، تهران.

• گاردنر، هلن (۱۳۹۱)، *هنر در گذر زمان*، مترجم: محمدتقی فرامرزی. انتشارات نگاه، تهران.

• محجل، ندا؛ اصغری، محمد (۱۴۰۱)، پدیدارشناسی زیباشناختی تن‌محور مرلوپونتی، *متافیزیک*، دورهٔ ۱۴ (شمارهٔ ۱۳)، ۸۷-۷۱.

• مرلوپونتی، موریس (۱۳۹۱)، *جهان ادراک*، مترجم: فرزاد جابرالانصار. انتشارات ققنوس، تهران.

• متیوز، اریک (۱۳۹۷)، *موریس مرلوپونتی: پدیدارشنای ادراک*، مترجم: محمود دریانورد. انتشارات زندگی روزانه، تهران.

• Karpashevich, pavel, hornecker, eva and the others. (2018) Interactive Costume for Unthinkable Movements, CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, No. 61, 1-13.

• Nikolic, sanela. (2014) The Bauhaus Theater- Oskar Schlemmers Design-in motion Concept, *Original scientific*, 43-62.

• Plassard, Didier. (2009) Actor and Puppet, *WEPA*, Actor and Puppet | World Encyclopedia of Puppetry Arts (unima.org)

منابع اینترنتی

• Ebrahimizadeh.blog.ir
• Hasaamad.blogfa.com
• Vista.ir
• Puppet-art.blogfa.com
• Smtnews.ir