وقتی فضا اجرا می‌شود

معماری، بدن و مخاطب در تئاتر امروز

نغمه همتیان



Déjà Vu VI, 2018, Photo by Rachele Porro

تئاتر معاصر از مرزهای سنتی فراتر رفته و فضا را به عنصر روایی و فعال اجرا بدل کرده است. در این مقاله با رویکردی میان‌رشته‌ای، نقش فضا در شکل‌گیری تجربه‌های تعاملی بررسی می‌شود؛ از اجراهای محیط‌محور و فناوری‌های نوین تا نمونه‌های بومی ایران همچون تعزیه و نمایش‌های خیابانی. نتیجه نشان می‌دهد که معماری می‌تواند همپای بازیگر و مخاطب در تولید معنا نقش داشته باشد و بازاندیشی در طراحی فضاهای نمایشی ایران ضرورتی جدی است.

مقدمه

در کوچه‌ای باریک و خاموش، میان دیوارهای کهنه آجری، نمایشی آغاز می‌شود؛ بی‌آنکه پرده‌ای بالا رود یا نورهای صحنه روشن شوند. صدای قدم‌ها، انعکاس کلام بازیگران و بافت زنده‌ی محیط، تجربه‌ای خلق می‌کند که نه صرفاً دیداری، بلکه امتداد زیست روزمره است. در تئاتر معاصر، مرز میان معماری و اجرا و میان بازیگر و مخاطب به شکل فزاینده‌ای محو شده است. سالن دیگر ظرف خنثای نمایش نیست؛ بلکه به یکی از عناصر فعال روایت بدل شده است. این تغییر رویکرد نتیجه‌ی تحولات نظری در مطالعات پرفورمنس است. هانری لوفور (Lefebvre, 1991) با طرح مفهوم «تولید اجتماعی فضا» نشان داد که فضا نه امری خنثی، بلکه محصول روابط اجتماعی، تاریخی و فرهنگی است. همین نگاه در مطالعات معاصر تئاتر ادامه یافته و اندیشمندانی مانند ریچارد شِکنر (Schechner, 2020) و دوریتا هانا (Hannah, 2019) بر نقش فضا به‌عنوان یکی از بازیگران اصلی اجرا تأکید کرده‌اند. در چنین بستری، معماران، طراحان صحنه و کارگردانان همگی به بازتعریف نقش فضا می‌پردازند و «معماری اجرا» به‌عنوان حوزه‌ای میان‌رشته‌ای شکل می‌گیرد.

فضا به‌مثابه بازیگر

در سنت‌های نمایشی کلاسیک، فضا معمولاً صحنه‌ای بی‌جان تلقی می‌شد که تنها با دکور و نور و صدا معنا می‌یافت. اما در تئاتر معاصر، به‌ویژه در اجراهای محیط‌محور(site-specific) ، فضا به موجودیتی زنده بدل شده است.

نمونه شاخص جهانی، نمایش *Sleep No More* از گروه Punchdrunk در لندن است که در ساختمانی متروکه اجرا می‌شود. دیوارهای فرسوده، راهروهای تاریک و نورهای کم‌سو، خود بخشی از روایت هستند. مخاطب در این فضا نه صرفاً تماشاگر، بلکه تجربه‌گر است؛ او در دل روایت حرکت می‌کند و هر اتاق، هر گوشه و هر عنصر معماری، کاراکتری مستقل می‌یابد (Hannah, 2019) .





در ایران نیز نمونه‌هایی مشابه رو به گسترش است. نمایش‌های خیابانی یا اجرا در کوچه‌های بافت تاریخی تهران نشان داده‌اند که چگونه معماری بومی می‌تواند به عنصر معناساز صحنه بدل شود. تاریخ، مصالح، هندسه و حافظه مکان، همانند بدن بازیگر معنا تولید می‌کنند.

دوریتا هانا (Hannah, 2019) با طرح نظریه «معماری اجرا» تأکید می‌کند که فضا زبانی مستقل دارد؛ زبانی که از نور، صدا، مصالح و مقیاس ساخته می‌شود. بنابراین، معماری دیگر صرفاً مکان نیست، بلکه نوعی روایت چندلایه است که با دیگر عناصر نمایش وارد گفت‌وگو می‌شود.

بدن، مخاطب و فضا: مثلثی متعامل



اگر بدن اجراگر کنش‌گر باشد و فضا بستر روایت، مخاطب دیگر ناظر خاموش نیست. در تئاتر معاصر، این سه عنصر در رابطه‌ای سیال و هم‌افزا به هم گره می‌خورند. مخاطب امروز نه‌تنها درگیر دیدن است، بلکه مشارکت‌کننده‌ای فعال در فرایند خلق معناست. او در فضا حرکت می‌کند، با نور و صدا احاطه می‌شود و حتی بر مسیر روایت تأثیر می‌گذارد(Schechner, 2020) .

نمونه‌ای شاخص، نمایش ماجرای عجیب سگ در شب‌هنگام در تئاتر ملی لندن است که با طراحی دیجیتال و نورپردازی هوشمند، صحنه‌ای خلق می‌کند که بازتاب ذهنیت شخصیت اصلی است. در این اجرا، فضا همانند کاراکتری زنده با بازیگر تعامل دارد و تجربه‌ای ذهنی و فضامحور برای مخاطب می‌آفریند . (Wang, Zhao, & Kim, 2024)

در سطح جهانی، نمایشگاه‌ها و بی‌ینال‌ها هم نشان داده‌اند که فضا به‌مثابه اجرا قابل تجربه است. پاویون فرانسه در بی‌ینال معماری ونیز ۲۰۲۳ با پروژه‌ای با عنوان «تئاتر گِرد»، نمایشگاه را به فضایی اجرایی و مشارکتی بدل کرد. سازه

نیم‌کره‌ای آن با پوششی آلومینیومی، هم‌زمان تداعی‌گر کره زمین و گوی رقص بود. فضای داخلی به‌صورت ناتمام طراحی شد تا مشارکت فعال مخاطب ممکن شود. اجراهای صوتی چندلایه با بهره‌گیری از هوش مصنوعی، تجربه‌ای تعاملی و تأمل‌برانگیز خلق کردند. این تجربه نه تنها فضا را به بستری برای نمایش تبدیل کرد، بلکه آن را به عرصه‌ای اجتماعی و سیاسی بدل ساخت. این مثال نشان می‌دهد که چگونه حتی فضاهای نمایشگاهی نیز می‌توانند به بستری برای مشارکت مخاطب و تعامل اجتماعی بدل شوند. چنین تجربه‌هایی پل میان معماری موقت و تئاتر زنده می‌سازند.



پروژه «تئاتر گِرد» (Ball Theater) در پاویون فرانسه در بی‌ینال معماری ونیز ۲۰۲۳

در ایران، سنت‌هایی مانند تعزیه نیز از دیرباز بر این تعامل استوار بوده‌اند. تعزیه در میدان‌ها یا حیاط‌های گرد اجرا می‌شود و مخاطب، با حضورش، جزئی از اجرا را شکل می‌دهد. صدا، نور طبیعی، معماری اطراف و حتی رهگذران، بخشی از روایت‌اند. در چنین ساختاری، تماشاگر از موقعیت منفعل به جایگاه تجربه‌گری مشارکتی منتقل می‌شود (نیلفروشان، ۱۴۰۳).

این نمونه نشان می‌دهد که چگونه آیین‌های سنتی نیز ظرفیت‌های فضامحور دارند و می‌توانند الهام‌بخش معماری اجرا در عصر امروز باشند.

هانری لوفور (۱۹۹۱) نیز در نظریه «تولید اجتماعی فضا» بر همین نکته تأکید دارد: فضا نتیجه کنش‌های انسانی و اجتماعی است. در تئاتر، این کنش‌ها میان بدن، معماری و نگاه مخاطب رخ می‌دهند. به بیان دیگر، فضا نه زمینه‌ای خنثی، بلکه میدان تعامل است.

معماری معاصر تئاتر: از صحنه تا روایت

با دگرگونی فرم‌های اجرا در تئاتر معاصر، معماری فضاهای نمایشی نیز دستخوش تغییر شده است. دیگر صحنه، صرفاً یک پلتفرم فیزیکی برای نمایش نیست، بلکه بستری برای تجربه، تعامل و روایت است (Hannah, 2019).

تئاتر اولومبارا — بندیگو، ایالت ویکتوریا (استرالیا) نمونه‌ای چشمگیر از طراحی مبتنی بر باززنده‌سازی میراث تاریخی است که در سال ۲۰۱۵ تکمیل شد. این پروژه، زندان تاریخی سندهرست (ساخته‌شده در دهه ۱۸۶۰) را به یک مرکز حرفه‌ای و معاصر برای هنرهای نمایشی تبدیل کرد. این بنا که پیش‌تر زندان بندیگو بود، اکنون به یک تئاتر مجهز است که میزبان اجراهای ملی و بین‌المللی است. اهمیت این پروژه در آن است که نه‌تنها یک بنای متروکه را به حیات فرهنگی بازگرداند، بلکه با طراحی فضامحور خود توانست معماری را به روایتی درباره حافظه جمعی، عدالت و بازاندیشی در گذشته تبدیل کند.

این پروژه نشان می‌دهد که باززنده‌سازی بناهای تاریخی می‌تواند به خلق تجربه‌های معاصر کمک کند؛ تجربه‌هایی که گذشته و حال را به هم پیوند می‌زنند. در مقابل، برخی پروژه‌ها بیش از تاریخ، بر جنبه‌های اجتماعی و آموزشی فضا تأکید دارند.



تئاتر اولومبارا — بندیگو، ایالت ویکتوریا (استرالیا)

دانشگاه شناور برلین (۲۰۱۸) پروژه‌ای تجربی و مشارکتی است که توسط گروه Raumlabor طراحی شد. این پروژه نه‌تنها یک مرکز آموزشی بلکه فضایی برای اجراهای اجتماعی و فرهنگی است. فضا در این پروژه، محصولی از تعامل میان معماران، دانشجویان و هنرمندان است و نشان می‌دهد که چگونه معماری می‌تواند به بستری زنده برای آزمایش و تجربه بدل شود.



دانشگاه شناور برلین توسط راوملابور (آلمان)
Floating University in Berlin, Germany by Rau**mlabor**

این نمونه بیانگر آن است که معماری اجرا الزاماً نیازمند بناهای تاریخی نیست؛ بلکه می‌تواند با استفاده از خلاقیت و مشارکت اجتماعی، فضایی جدید بیافریند. در همین راستا، برخی سالن‌های معاصر اروپا نیز تلاش کرده‌اند مرز میان اجراگر و تماشاگر را از میان بردارند.

سالن‌هایی مانند Elbphilharmonie در هامبورگ نیز با طراحی شفاف و هندسه سیال، مرزهای سنتی میان تماشاگر و اجراگر را به چالش کشیده‌اند.

در مقابل پروژه‌های بزرگ و پرهزینه، نمونه‌هایی کوچک و موقت نیز می‌توانند ارزشمند باشند تئاترینو میلان (۲۰۱۸) نمونه‌ای از معماری موقت و مشارکتی است که برای هفته معماری میلان طراحی شد. این پاویون هشت‌ضلعی چوبی در مقابل موزه ترینناله ساخته شد و فضایی صمیمی برای گفتگوها و مناظره‌های معماری ایجاد کرد.



"میلان. **تئاترینو** فضایی صمیمی است که به گفتگو اختصاص دارد."

Milan. The Teatrino is an intimate space dedicated to dialogue

این نمونه‌ها نشان می‌دهند که معماری معاصر تئاتر از «صحنه» به «روایت» تغییر یافته است؛ فضایی که بافت تاریخی، طراحی نوین و مشارکت اجتماعی را در هم می‌آمیزد.

فناوری و آینده معماری اجرا

همان‌طور که نمونه‌های سنتی و معاصر نشان دادند، فضا نقش فعال دارد، حال فناوری‌های نوین این تعامل را به سطح دیجیتال ارتقا می‌دهند. گسترش فناوری‌های نوین، مرز میان فضای فیزیکی، فضای دیجیتال و تجربه‌ی نمایشی را به‌طور چشمگیری دگرگون کرده است. فناوری‌هایی مانند واقعیت افزوده(AR) ، واقعیت ترکیبی(MR) ، پروجکشن‌مپینگ، نورپردازی تعاملی و الگوریتم‌های هوشمند شرایطی را فراهم کرده‌اند که فضا نه‌تنها قابل مشاهده، بلکه قابل زیستن و تجربه باشد.(Dima, Smith, & Lee, 2024)

در اجراهای پیشرو، دیگر فضا تنها بستر حرکت بازیگر نیست، بلکه خود به‌وسیله نور، صدا، تصویر و تغییرپذیری‌های زمانی و فضایی به عنصر فعالی در روایت بدل می‌شود. در تئاترهای مبتنی بر واقعیت ترکیبی، مخاطب با استفاده از ابزارهایی مانند هدست یا تلفن همراه به لایه‌هایی از اطلاعات و روایت دسترسی می‌یابد که در تعامل مستقیم با فضای واقعی قرار دارند. به این ترتیب، هر مخاطب بسته به موقعیت و حرکت خود، تجربه‌ای منحصربه‌فرد را از روایت به دست می‌آورد (Wang, Zhao, & Kim, 2024) .



از سوی دیگر، معماری دیجیتال در محیط‌های مجازی مانند متاورس، افق‌های تازه‌ای را پیش روی معماران و پرفورمرها گشوده است. در این فضاها، معماری دیگر محدود به مصالح فیزیکی نیست، بلکه از داده، نور، صدا و تصویر ساخته می‌شود(Gagneré et al., 2023) . بنابراین مفهوم «مکان» نیز دگرگون شده است؛ مکان دیگر الزماً مرزهای مادی ندارد، بلکه می‌تواند محیطی مجازی و متافیزیکی باشد که مخاطب در آن، درگیر روایتی زنده شود.

معماری و اجرا در ایران



ایران، با پیشینه‌ی معماری تاریخی و آیین‌های نمایشی غنی، بستری ارزشمند برای توسعه‌ی معماری اجرا دارد. طراحی دایره‌ای تئاتر شهر تهران نمونه‌ای شاخص از تعامل صحنه و تماشاگر است. در این معماری، فرم درون‌گرا و حلقه‌وار، مخاطب را در قلب روایت قرار می‌دهد و پیوندی بی‌واسطه میان اجرا و مخاطب برقرار می‌کند (نیلفروشان، ۱۴۰۳).

بناهای تاریخی چون عمارت مسعودیه یا خانه‌های قاجاری کاشان نیز با بازطراحی برای اجراهای پرفورماتیو، ظرفیت معماری سنتی ایران را برای میزبانی تئاترهای معاصر نشان داده‌اند (مجله معماری‌شناسی، ۱۴۰۲). این بناها با حیاط مرکزی و فضاهای پیرامونی خود، ساختاری مشارکتی و چندحسی خلق می‌کنند.

همچنین، آیین‌هایی مانند تعزیه در میدان‌های عمومی یا مراسم قالیشویان کاشان، از دیرباز نمونه‌هایی از معماری اجرا بوده‌اند؛ جایی که فضا، بدن و مخاطب در هم تنیده می‌شوند. ورود فناوری‌های نوین مانند پروجکشن‌مپینگ و واقعیت افزوده به این فضاها می‌تواند آن‌ها را از حالت آیینی سنتی به اجراهایی معاصر و ترکیبی بدل سازد (Dima et al., 2024).

بازاندیشی در طراحی اجرا در ایران: توصیه‌هایی برای معماری فضامحور

با توجه به ظرفیت‌های فرهنگی، تاریخی و فضایی ایران، بازاندیشی در طراحی فضاهای نمایشی ضروری است. راهبردهای پیشنهادی عبارت‌اند از:

۱. **بازطراحی سالن‌های رسمی** با نگاه تعاملی و چندجهته.
۲. **بهره‌گیری از فضاهای تاریخی** همراه با حفظ هویت و افزودن فناوری‌های نوین (یانوا، ۱۴۰۳).
۳. **آموزش میان‌رشته‌ای** برای ایجاد زبان مشترک میان معماران و هنرمندان.(Hannah, 2019)
٤. **استفاده از فضاهای غیرمتعارف شهری** مانند زیرگذرها، کارخانه‌های متروکه یا خانه‌های قدیمی برای اجراهای تجربی.
٥. **کاربرد فناوری‌های دیجیتال** مانند واقعیت افزوده، نورپردازی هوشمند و متاورس برای تعمیق تجربه فضایی (Wang et al., 2024).
٦. **تلفیق آیین‌های سنتی با فرم‌های نوین** برای خلق اجراهای میان‌رشته‌ای.
۷. **حمایت نهادی** از پروژه‌های مشارکتی میان دانشگاه‌ها، گروه‌های تئاتری و دفاتر معماری.

این توصیه‌ها می‌توانند تجربه‌ی مخاطب را از «تماشا» به «زیستن در روایت» ارتقا دهند و ظرفیت‌های معماری ایرانی را در پیوند با اجراهای معاصر بگسترانند.

نتیجه‌گیری

در تئاتر معاصر، فضا از جایگاه منفعل به عنصر فعال، روایت‌ساز و تعاملی بدل گشته است. نمونه‌های جهانی نشان می‌دهند که معماری امروز نه تنها ظرفی برای اجرا، بلکه بخشی از خود اجراست؛ روایتی زنده که با نور، مصالح، بدن و مخاطب ساخته می‌شود (Schechner, 2020 Hannah, 2019) .

در ایران نیز سنت‌های نمایشی بومی چون تعزیه و نمایش‌های خیابانی و همچنین ظرفیت معماری تاریخی، نشان داده‌اند که فضا می‌تواند هم‌پای بازیگر عمل کند. ورود فناوری‌های نوین مانند واقعیت افزوده و متاورس، افق‌های تازه‌ای را برای پیوند معماری و تئاتر گشوده‌اند.

بنابراین، بازاندیشی در طراحی فضاهای نمایشی ایران ضرورتی انکارناپذیر است. معماران و هنرمندان باید به‌جای طراحی صرف فرم، به خلق تجربه بپردازند؛ تجربه‌ای که در آن فضا نیز «اجرا» می‌کند.

این نگاه تازه به فضا، می‌تواند در بستر فرهنگی ایران، پلی میان گذشته آیینی و آینده فناورانه بسازد.

منابع فارسی

- نیلفروشان، م. (۱۴۰۳). معماری و تئاتر: تعامل فضای صحنه و مخاطب .*مجله هنرهای نمایشی ایران، ۱۵*(۲) ، ۷۵- ۹۰.
- یانوا، م. (۱۴۰۳). *فناوری‌های نوین در طراحی فضاهای آیینی* .تهران: نشر پژوهش هنر.

منابع انگلیسی

- Dima, A., Popescu, C., & Rusu, M. (2024). Hybrid Performances: Engaging the Audience through Mixed Reality. *International Journal of Digital Theatre, 19*(1), 45–61.
- Dima, A., Smith, J., & Lee, H. (2024). Augmented Reality and Projection Mapping in Contemporary Performance Architecture. *Journal of Digital Arts, 12*(1), 45–60.
- Gagneré, J., Li, H., & Torres, M. (2023). Architectures of Performance in the Metaverse: Rethinking Virtual Space and Embodiment. *Journal of Immersive Arts and Culture, 7*(3), 112–130.
- Hannah, D. (2019). *Event-space: Theatre architecture and the historical avant-garde*. Routledge.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Blackwell.
- Schechner, R. (2020). *Performance Studies: An Introduction* (4th ed.). Routledge.
- Wang, Y., Zhao, L., & Kim, J. (2024). Immersive Technologies and Spatial Narratives in Contemporary Performance Spaces. *Journal of Digital Performance Design, 15*(2), 78–92.