

داستان سه نخ

تئاتر موزه

احدای نمایش و داستان گوئی

در موزهی فرش ایران

فریده شیرزبان



سرشناسه	: شیرزبان، فریده، ۱۳۴۷
عنوان و نام پدید آور	: داستان سه نخ، تئاتر موزه، اجرای نمایش و داستان گوئی در موزهی فرش ایران / فریده شیرزبان
مشخصات نشر	: تهران: پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، ۱۳۹۵.
مجموعه یا نام ناشر	: ۵۱ ص: : مصور
شابک	: ۵ - ۵۹ - ۶۹۵۳ - ۶۰۰ - ۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۳۹.
عنوان دیگر	: تئاتر موزه، اجرای نمایش و داستان گوئی در موزهی فرش ایران
موضوع	: موزه فرش ایران
موضوع	: نمایش موزه - ایران
شناسه افزوده	: پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری
رده بندی کنگره	: ۳۹۵ د ۳ ۳۶۷ ی / PIR ۸۳۴۹
رده بندی دیویی	: ۳ / ۶
شماره کتاب شناسی ملی	: ۱۹۸۳۹



عنوان: داستان سه نخ، تئاتر موزه، اجرای نمایش و داستان گوئی در موزهی فرش ایران

نویسنده: فریده شیرزبان

ویراستار ادبی: پویا افضلی

حروفچینی و صفحه آرایی: طراحان پاسارگاد

ناشر: انتشارات پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری

شمارگان: ۵۰۰ نسخه

لیتوگرافی و چاپ صحافی:

نویسنده: پ. ا. ۱۳۹۵

قیمت: ۱۰۰۰ ریال

همه حقوق برای ناشر محفوظ است.

نشانی: تهران، خیابان امام خمینی (ره)، ابتدای خیابان سی تیر، پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری، تلف: ۶۰-۶۶۷۳۶۴۵۲

نشانی اینترنتی: www.ichtobook.ir رایانامه: ch.palilis@yahoo.com

فرهنگ ایرانی، فستیوال و پایدار است و سبب این ماندگاری، سه ویژگی انعطاف‌پذیری، تعامل فرهنگی و در نهایت هویت ملی می‌باشد که علیرغم تنوع و تکثر موجود در جامعه امروزی به انسجام ملی کمک نموده است. شناخت فرهنگ گذشته این سرزمین کهنسال، تنها راه شناخت هویت ملی است و آن نیز عزت ملی را به همراه می‌آورد. غنای ملی از گسیختگی فرهنگی ممانعت نموده و سرانجام انسجام و قدرت ملی را فراهم می‌سازد.

در ارتباط با موارد مذکور فعالیت هر پژوهشگاه پژوهشگاه میراث فرهنگی بر بخشی از فرهنگ گسترده ایرانی حسب تکلیف تعیین شده بر آن، متمرکز است. عظمت این گستردگی فرهنگ و تمدن به گونه‌ای است که برای شناخت دقیق آن باید در فرهنگ کشور مسائل کنونی استقرار یافته در منطقه نیز تامل نمود.

با نگرش سریع بر اهداف تشکیل پژوهشگاه میراث فرهنگی گردشگری و در راستای تحقق آن و فراهم ساختن بستری مناسب برای ارتقای کیفی فعالیت‌های پژوهش، ارتباط و قدرت بخشیدن و پررنگ ساختن حلقه‌های فرهنگی فراموش شده و احیای هنرهای از یاد رفته این مرکز را بوم و همچنین در راستای انجام ششمین وظیفه برشمرده برای پژوهشگاه، گام مصمم این است که در زمینه تحقیقات معمول شده در هر یک از پژوهشگاه‌ها به ویژه آثاری که حاصل تبعات مشترک پژوهشگاه و مراکز تحقیقاتی و آموزشی همپراز بین‌المللی به صورت ممکن در وضعیت نشر قرار گیرند که ماحصل آن ارتباط است برای

کاربردی کردن دانش به منظور رفع نیاز جامعه و تحقق اهداف برنامه استراتژی پژوهشگاه در راستای سند چشم‌انداز ۲۰ ساله جمهوری اسلامی ایران.

با دیگر اذعان می‌نمائیم پژوهش عامل و مبنای پیشرفت و توسعه مستمر و پایدار در جامعه امروزی و به بیان ساده از احکام هر جوامع قرن بیست و یکم است؛ لذا برای ایجاد برآیند حاصل از نتایج و تحلیل یافته‌های محیط با آلوده‌ین و انتشار یافته‌ها و دانش مرتبط با آن و مستندات مربوطه می‌تواند عامل موثری برای ساخت و نهضت حاضر و ابزاری برای بهینه ساختن برنامه‌های دست انجام و نیز راهنمایی برای نسل آینده در راستای شناسایی و معرفی و هویت بخشی ایران باشد.

به علت گستردگی حوزه فرهنگ - تعداد عوامل تاثیرگذار بر آن حرکت در جهت معرفی و شناسایی فرهنگ ملی و میراث مرتبط با آن می‌تواند اولین گام باشد لذا پژوهشگاه بر آن است با همکاری پژوهشگران و استادان این رسالت را انجام دهد و امیدوار است با حرکت در این مسیر دست همیاری و همراهی شما را در دست گرفته تا بتواند نام ماری در این راستا بردارد.

پژوهشگاه میراث فرهنگی و گردشگری

تئاتر موزه فعالیت‌های متنوعی را به دست آورده و حاصل پیوند موزه‌داری و تئاتر است. در این شیوه از درام و تکنیک‌های تئاتری برای اهداف آموزشی، اطلاع‌رسانی و سرگرمی استفاده می‌شود. تا در ذهن بازدیدکننده‌ی موزه کشف و درک معنای آثار را آسان کند. این شکلی از درام کاربردی است. درامی که تنها جنبه‌های زیبایی‌شناختی را مدنظر ندارد و هدف و کارایی ویژه‌ای را دنبال می‌کند. تئاتری تعاملی و مشارکتی است. بازدیدکننده را از حالت یک مشاهده‌ی صرف خارج می‌کند و او را در فکر فرومی‌برد. اکثر مردم موزه را مکانی ساکت، کم نور و دلگیر می‌دانند. کمتر مایل به حضور در آن هستند. ورود تئاتر به موزه و برقراری ارتباط با بازدیدکننده‌ای که به روال معمول آرام به موزه وارد و آهسته از آن خارج می‌شود، ساختار گذشته‌ی موزه‌داری را تغییر می‌دهد و رویکرد جدیدی را در عملکرد راهنماها به وجود می‌آورد. این شیوه محرک مؤثری برای جذب بازدیدکنندگان به موزه است.

اجرای تماشاخانه‌ای شکل رسمی و پذیرفته شده‌ی تئاتر در ایران است. در حالی که امروزه انواع و اقسام شکل‌های تئاتری پدید آمده‌اند و هر جا جمعی شکل بگیرد، درام هم در آن حاضر است. دیگر خط فاصل فرضی میان گروه تماشاگر و گروه اجرا پاک شده است. و دیگر این طرز نمایش که بازیگر

بگویند و بازی کند و تماشاگران ساکت گوش کنند و با عمل بازیگر گمان کنند خودشان هم عمل کرده‌اند. برای هنرمند درام کاربردی، مخاطب تنها کسی نیست که بلیت می‌خرد و نمایش می‌بیند، بلکه او خود با اشتیاق به استقبال تماشاگر می‌رود. تماشاگر می‌تواند در بیمارستان باشد یا مدرسه، در فرودگاه یا رستوران. این تغییر نگرش به تئاتر در موزه‌ها هم اتفاق افتاده است.

می‌توان گفت این جنس ارتباط و اهدافی که هنرمند تسهیل‌گر درام کاربردی و تئاتر مردمی دنبال می‌کند، توسط آموختن موزه هم دنبال می‌شود. دیگر اطلاعات طوطی‌وار و ماشینی راهنماهای موزه - که به دانش‌اندک اشتیاقی دیده نمی‌شود - و همچنین خواندن برجسب‌های کنار آثار برای بازدیدکننده‌ی امر نمی‌دلج نیست. به همین خاطر است که اکنون موزه‌های مطرح جهان شکل‌های نوین ارتباط را جستجو می‌کنند و در تلاشند سبب پیوندی شوند میان راهنمای موزه، اثر و زندگی و تجربیات بازدیدکننده. بدین صورت ذهن بازدیدکننده از تنها تماشاگر بدل به تحلیل‌گر می‌شود. و در نهایت بازدید از موزه به عنوان تجربه‌ای تازه و خاطره‌انگیز در ذهن بازکننده نقش می‌بندد.

مکان آموزشی برای ما تنها مدرسه و دانشگاه معنا شده است، در حالی که آموزش از وظایف موزه‌ها هم است. آموزش غیرمستقیم در مکانی به ظاهر غیر آموزشی. در ایران به این وظیفه که باید در خدمت جامعه باشد چندان توجهی نشده است. مدارس هم از موزه غافل‌اند و نهایت ارتباطشان با موزه در حد یک دید و بازدید ساده در طول یک سال تحصیلی است. بنا به گفته‌ی خانم «یوتیه تورندل»^۱ -رئیس شورای بین‌المللی موزه‌های علم- ۵ درصد آموزش یک فرد در مدرسه انجام می‌شود و ۹۵ درصد بقیه خارج از مدرسه؛ از طریق وسایل ارتباط جمعی مانند تلویزیون، مقالات، موزه‌ها و...

بنابراین تئاتر موزه می‌تواند میان آموزش رسمی و آموزش غیر رسمی پلی بزند.

اما تئاتر چگونه می‌تواند در موزه اجرا شود؟ سه شکل اجرایی رایج در تئاتر موزه عبارت‌اند از:

۱. **روایت اول شخص:** که در موزه‌های تاریخ بسیار دیده می‌شود. عموماً بازیگر در قالب شخصیت تاریخی قرار می‌گیرد. برای مثال او داریوش می‌شود یا مردی اشکانی. این تجسم بخشی در محیط موزه متفاوت از فضای متداول تئاتری (تماشاخانه‌ها) است. در این شیوه بازیگر باید برای ارتباط متقابل با بازدیدکننده و قرار گرفتن در مقام پاسخ‌گو خودش را آماده کند. درست خلاف بازیگر صحنه که از او انتظار نمی‌رود درباره شخصیت نمایش بسیار بداند. همچنین اجرای بازیگر باید تا می‌تواند با واقعیت تاریخی هماهنگ باشد.

۲. **روایت سوم شخص:** که در آن بازیگر برای انتقال و رساندن حقایق تاریخی و علمی از تمهیداتی چون لباس، وسایل صحنه و ... و ده‌ها تمهید، هم کمک می‌گیرد. برای مثال او برخلاف روایت اول شخص وانمود نمی‌کند که این سیناست، بلکه تلاش می‌کند نقاط عطف مسیر علمی او را بازآفرینی کند.

۳. **روایت دوم شخص:** که در آن بازدیدکننده هم می‌تواند همانند بازیگران تئاتر موزه وارد بازی شود. مثلاً چگونگی ساختار اجتماعی دوره‌ی ساسانی را در نقش بازیگر آن دوره نشان دهد یا در نقش مردم دوران مشروطه مشروطه‌خواهی را.

البته داستان گویی در موزه هم بسیار مورد توجه و رایج است. داستان گو مانند نقال در قالب شخصیت‌های قصه قرار می‌گیرد. در همان حال که همچنان در جایگاه راوی وقایع باقی می‌ماند. او هم زاویه دید اول شخص دارد و هم زاویه دید سوم شخص. در تئاتر نیز استفاده از ساختمان و فضاهای داخلی موزه به عنوان صحنه و بهره‌گیری از عناصر موجود مهم و کلیدی است.

برای اجرای نمایش در موزه، گروه اجرا ابتدا باید پیرامون موضوع موزه - مثلاً فرش - و آثار به نمایش درآمده در آن پژوهش کند. خانه‌ای و میدانی انجام دهد؛ چندین بار با طیف‌های متنوع بازدیدکننده همراه شود و همگرایی روش‌های آن‌ها را نسبت به آثار ببیند، با راهنماهای موزه و موزه‌دار مصاحبه کند، دفترچه‌ی نظرخواهی از بازدیدکنندگان را بخواند، تلاش کند دریابد موضوع موزه در دیگر هنرها چگونه خود را نشان داده است، همچنین نقاط قوت و ضعف زاویه دیدها را برای اجرای بهتر بررسی و تحلیل کند.

برای نگارش داستان سه نخ^۲ پیشنهادی قوی‌یاف در ایران، مقاله‌های متنوع که از زوایای گوناگون به بحث فرش نگاه کرده‌اند - مجلات تخصصی فرش به ریشه - الهی طره - و کتاب‌های مصور فرش بررسی شده‌اند. از آنجایی که این اثر برای مخاطب نوجوان طراحی شده است - البته سعی شده است سایر گروه‌های سنی را نیز به خود جذب کند - نگارنده تلاش کرده است کتاب‌هایی را که درباره‌ی فرش برای کودک و نوجوان نوشته شده مورد مطالعه و بررسی قرار دهد. جذاب تر است که باز برای کودکان داستان‌ها و یک نمایشنامه راجع به فرش نوشته شده، اما برای سربازان که در کتابی دیده

می‌شود و حتی یک نمایشنامه هم در این باره نوشته نشده است. تم غالب کتاب‌های مربوط به فرش برای کودکان، شتر پیرامون محورهای ظلم رفته بر قالی‌باغان، آرزوهایشان و چگونگی بافت قالی است، و برای نوجوانان بیشتر مربوط به تاریخچه‌ی قالی‌بافی و مراحل تولید فرش است. داستان سه نخ می‌خواهد بر زوایای تازه به فرش ایران نگاه کند.

داستان سه نخ سرگزشت سه نخ - خامه‌ی - قالی را جستجو می‌کند که اتفاقی مهم آن‌ها را از هم جدا می‌کند و هر کدام به سویی آینده‌ای متفاوت می‌روند. فرم اجرای آن به این شکل طراحی شده است: گروه اجرا - در لابی مرکزی موزه، فرش ایران - سرگزشت نخ قرمز را می‌گوید، موزه‌دار - در گالری طبقه‌ی همکف - سرگزشت نخ زرد را می‌گوید و بازدیدکنندگان - در گالری طبقه‌ی اول موزه - سرگزشت نخ آبی را پیش‌بینی می‌کنند. پس از پایان هر داستان بر اساس آثار به نمایش درآمده در موزه، سؤال‌هایی طرح می‌شود تا ذهن باز بدکند و را درگیر کند. نگارنده به عنوان طراح این برنامه برای این که ساختار حفظ و معنا کامل شود، برای نخ زرد و آبی هم قصه نوشته است. اما قصه‌های دیگر هم می‌توانند در کنار این سه قصه پدید آیند و به این نهال شاخ و برگ دهند.

همان گونه که گفته شد درام کاربردی در شکل تئاتر موزه شرایط مطلوب‌تری را برای همراهی، هم‌نشینی و همفکری فراهم می‌کند. این درام اجازه می‌دهد در هر دوره‌ی آیند و درباره‌ی موضوعی مشترک گفت‌وگو و بحث کنند. به تضارب آراء و تنوع اندیشه بهای می‌دهد و بازدیدکننده را کنجکاو می‌کند که بپرسد، از این رو اگر بخواهیم فهرستی از اهداف این پروژه را بنویسیم، به این شرح است:

- ایجاد علاقه‌مندی، کنجکاوی و جذب بیشتر بازدیدکننده به قالی به عنوان هنر ملی

- تقویت نقش آموزشی موزه به شیوه‌ای نو
- رویکردی جدید به عملکرد راهنماهای موزه
- ایجاد ارتباط بیشتر میان مدارس و موزه‌ها، به عنوان مرکزی برای آموزش و یادگیری
- به شیوه‌ای غیر رسمی
- تشریح بازدیدکننده به تعامل و مشارکت و رشد تفکر خلاق و انتقادی
- دلنمایی کردن مکان موزه برای بازدیدکنندگان و پدید آوردن محفلی برای گفت‌وگو و مبادله تجربه‌های
- ایجاد انگیزه و کنش در بازدیدکننده برای یادگیری طراحی و بافت قالی
- بهره‌گیری و توسعه فعالیت‌های بین رشته‌ای (موزه، آموزش و تئاتر)
- تجربه کردن تئاتر موزه به شیوه‌ای مؤثر، رایج و پذیرفته شده در موزه‌های جهان
- تولید تئاتری برای نوجوانان - به دلایل - بددیت تولیدات فرهنگی برای این گروه سنی - در فضایی متفاوت و جدید.