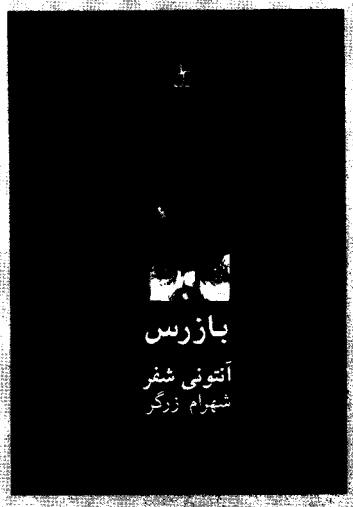
نقد و تحلیل کتاب

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی



کتاب نقد

ضیافت سرخ

نگاهی به نمایشنامه بازرس

نوشته: آنتونی شفر
هومن نجفیان

آنتونی شـفر نمایشـنامه بازرس را با دو شخصیت بازی طراحی می‌کند. «مایلوتیندل» و «اندرو وایک» آن دو بر سـر شـخصیت سوم «مارگریت» همسـر «اندرو» ـ با یکدیگر به مجادله می‌پردازند. اما «مارگریت» هرگز به روی صحنه نمی‌آید و این غیبت نخستین چیزی است که ما را به چالش فرامی‌خواند. چرا آنتونی شفر در نمایشنامه خود مارگریت را به صحنه دعوت نمی‌کند؟ این مارگریت است که به طور طبیعی باید سرنوشت خود را تعیین کند و مردش را برگزیند. مجادله دومی که میان مایلو و اندرو شکل می‌گیرد. بر سـر سرنوشت «تئا» معشوقه اندرو است. اما تئا نیز در درام شفر نوشت مارگریت را دارد. در درام شـفر زنان تنها به عنوان جسم مورد قضاوت قرار می‌گیرند و از یک شخصیت انسانی تا حد سوژه تقلیل می‌یابند. به همین علت این نمایشـنامه را هم می‌توان با اتکا به نظرات فمینیسـم نقد کرد و نادیده گرفتن زنان را به عنوان اشـخاص کنش‌گر مورد مطالعه قرارداد و از سـوی دیگر می‌توان به این نکته اشـاره کرد که اشخاص بازی به شدت از ناحیه نبودن زن آسیب می‌بینند و اثر حاضر را بر اساس دیدگاه فروید نقد کرد. اما هدف این نوشتار، نقد فمینیستی اثر حاضر نیست. اگرچه به موتیف تقلیل زن از کنشـگر به سوژه می‌پردازیم. سپس این سوژه را در ناخودآگاه اشـخاص بازی واکاوی می‌کنیم و به دیدگاه فروید می‌پردازیم و اثر را نقد می‌کنیم. نمایشنامه آنتونی شفر یک نمایش مردانه است. زیرا زنان تنها در سایه مردان نمایش طرح می‌شوند. از این رو زنانگی در نمایش رنگ می‌بازد. در نمایشـنامه بازرس از زن سخن گفته می‌شود اما زنی به روی صحنه پا نمی‌گذارد. جهان زنانه در نمایش بازرس به جهان اشیاء تقلیل می‌یابد. حتی دیدار زنان و مردان گاه تا اندازه مبادله اشیاء محدود می‌شود. «مایلو تیندل: ازش خواستم [تئا] بهم کمک کنه. خواستم بهم یه جوراب زنونه، یک لنگه کفش و یه دست‌بند قرض بده.»

(ص ۹۰) اما همین دیدار نیز، پنهان از دیدگان تماشاکن شکل می‌گیرد. زیرا شفر می‌خواهد تمرکز نمایش خود را معطوف به جهان مردان نمایش کند. مردان نمایش برای به دست آوردن اشیاء زنان نیز با یکدیگر به مجادله می‌پردازند.

«مایلو تیندل: می‌روم پالتو پوست مارگریت رو بردارم. گمونم مال خودشه. مگه اینکه تصمیم داشـته باشی برای ایفای نقش زن‌پوش در نمایش‌هایی که دیگه به صحنه نمی‌ره ازش اسـتفاده کنی.» (ص ۹۱) «یادگارخواهی ۱ گونه‌ای نابهنجاری جنسی اسـت که در آن کانون میل جنسی بر اشیایی است که ارتباط نزدیک با تن آدمی دارد، مانند کفش، دستکش، جوراب.» (زیرنویس مترجم ص ۱۴۹) (بازی‌ها، روانشناسی روابط انسانی، اریک برن. اسماعیل فصیح) در اینجا مایلو علاوه بر یادگارخواهی خود به صورت کنایی به مبدل‌پوشی اندرو نیز اشاره می‌کند. «بر طبق نظریه روانکاوی کلاسیک، مبدل‌پوشی و یادگارخواهی همراه با مبدل پوشی، اختلال محسوب می‌شوند مثلاً مردی کـه لباس زنانه می‌پوشـد درواقع با مادر خود همانندسـازی می‌کند.» (مقاله انحرافات جنسـی یا پارافیلیا. تالارهای نیک‌صالحی. سایر بخش‌ها. پزشکی و درمانی)

اما این نکته را نیز نمی‌توان انکار کرد که مایلو نیز به یادگارخواهی، گرایش دارد. زیرا بر سـر پالتو پوسـت مارگریت با اندرو مجادله می‌کند. در پایان مجادله است که «اندرو» به فاش‌گویی می‌پردازد و مایلو را به قتل می‌رساند. مجادله بر سر پالتو پوست در صفحه ۹۱ و قتل مایلو توسط اندرو در صفحه ۹۴ نمایشنامه شکل می‌گیرد. اندرو در نمایشنامه بازرس هرگز نمی‌تواند به صورت انسانی با زنان در ارتباط باشد. در نتیجه ارتباط او با آنان نیز شکل بیمارگون به خود می‌گیرد. گرایش او به «تئا» نیز از این مسئله سرچشمه می‌گیرد. «انحراف عشـق و شهوت نسبت به اطفال ۲: انحراف پدوفیلیا و یا عشـق و شهوت نسـبت به کودکان، یک نوع ناراحتی روانی است که فرد مبتلای به این انحراف به جای عمل جنسی عادی با جنس مخالف مشروع خود، بچه‌ها و افراد جوان را اعم از مذکر و مؤنث برای شـهوت انتخاب و به این وسیله غریزهٔ جنسی خود را ارضاء می‌کند.» (مقاله انحرافات جنسی یا پارافیلیا. تالارهای نیک صالحی. سایر بخش‌ها. پزشکی و درمانی) در نمایش بـازرس مارگریت به دیدار مایلو نمی‌آیـد و از او در برابر جنگ روانی اندرو حمایت نمی‌کند. از سویی دیگر تئا نیز گامی در راستای تنش‌زدایی مایلو و اندرو بر نمی‌دارد. از این رو خلأ عاطفی اشـخاص بازی را به منصه ظهور می‌رسـد. ما در ادامه نوشـتار تأثیر این خلأ را در فرم نمایش‌نامه واکاوی می‌نماییم. شبکه ارتباطی اشخاص بازی در نمایش بازرس به شرح زیر است.

۱. الف) فرستنده: (اندرو) گیرنده: (مایلو)

۲. ب) فرستنده: (مایلو) گیرنده: (اندرو)

تذکر: در این شبکهٔ ارتباطی، جنس مردانگی اشخاصِ بازی مشهود است. در این شـبکه ارتباط بسـیار محدود است اما متناسب با درونمایه نمایش طرح‌ریزی شده است. زیرا هدف آن نمایش خلأ ارتباطی میان اشخاص بازی است. این فقدان است که افراد را به بازی کردن هدایت می‌کند. اریک برن بازی را در تقابل باروری عاشقانه قرار می‌دهد و می‌نویسد: «وقت‌گذرانی‌ها و بازی‌ها جانشین صمیمیت واقعی هستند. به این دلیل است که می‌توان آن‌ها را اشتغالات مقدماتی نامید نه پیوندهای یگانگی؛ به همین خاطر است که به عنوان صور شـدید بازی مشخص می‌شوند. صمیمیت زمانی شروع می‌شـود که برنامه‌ریزی انفرادی (که معمولاً غریزی است) شدت می‌یابد، و نـه الگوی اجتماعی و نه محدودیت‌ها و انگیزش‌های ثانوی سـد راه آن نمی‌شـود. صمیمیت تنها جواب ارضاکننده و کامل به گرسـنگی ساخت

است. اصیل‌ترین نمونه آن عمل باروری عاشقانه است» (ص ۱۳) (بازی‌ها. روانشناسی روابط انسانی. اریک برن. اسماعیل فصیح) اما باروری عاشقانه هنگامی محقق می‌شود که ارتباط میان زن و مرد برقرار باشد و چنان که اشاره شد، نبود زنان تئا و مارگریت موجب سترون‌شدن مردان نمایش شده و بازی آن‌ها نمایش‌دهندهٔ این سترونی است. «اندرو: نرو، زندگیتو با مارگریت تلف نکن. اون به اندازهٔ من قدر تورو نمی‌دونه. من و تو با هم هماهنگیم. ما می‌دونیم چه‌جوری یه بازی رو پیش ببریم.» (ص ۹۰) آنتونی شفر برای برجسته‌سازی درونمایه نمایش از متادرام۳ نیز سود می‌برد. که تنها یکی از تبعات فرعی آن افزایش شبکه ارتباطی اشخاص نمایش و کارکرد اصلی آن در نمایش بازرس افزایش بازی‌هاست.

۱. الف) فرستنده بازرس داپلر: (مایلو) گیرنده: (اندرو)

۲. ب) فرستنده: (اندرو) گیرنده: بازرس داپلر (مایلو)

تذکر: در این شبکه ارتباطی، جنس مردانگی اشخاص بازی مشهود است.

متادرام

«... هر درام را باید دنیایی در نظر بگیریم که در آن تعدادی شخصیت با اتفاق‌ها و روابطی که با هم دارند در حال گذر زمان نمایشی هستند. دنیای هر نمایش می‌تواند نشانه‌ای از یک جامعه باشد که امکان وجودش در دنیای واقعی ما وجود دارد با خصوصیات خاص خود و اشخاص حاضر در آن، تا رویدادها و اتفاق را بسازند. این درام دنیای ماست. حال اگر در همین نمایش دنیای دیگری نیز ایجاد شود با هر امکان دیگری، دنیای ممکن دیگری را خلق کرده‌ایم که تمامی خصوصیات دنیای قبلی که در آن تولید شده، یا دنیای واقعی را به همراه داشته و عرضه می‌کند. این همان مفهوم نمایش در نمایش است.

(Theatre of Theatre) حال این امکان می‌تواند به طور کامل باشد یعنی یک نمایش به شکل کامل خود در آن نمایش اصلی و اولیه اجرا شود. و یا تعدادی از اشخاص نمایش برای رسیدن به مقاصدی شروع به نقش بازی کردن شوند. یا خود را به جای شخصیت دیگری قرار بدهند که بیشتر به بازی در بازی یا نقش در نقش مشهور است. از منظر دیگران می‌توان گفت متادرام، اجرایی اطراحی‌شده توسط شخصیت‌هایی می‌باشد که خودشان واقعاً در اجرای نمایش باشند. به عبارت دیگر نمایش در نمایش است.»

(صص ۱۶ ـ ۱۵) (متادرام. فرید میرشکار)

شیوه‌های متادرام در نمایش بازرس:

الف) اندرو نقش یک مرد ثروتمند را بازی می‌کند که می‌خواهد از خانه‌اش سرقت کند تا از اداره بیمه خسارت بگیرد و مایلو را مجاب می‌کند تا با او همکاری کند و در اضای آن پولی به دست آورد که خوشبختی او و مارگریت تحقق یابد. مایلو می‌پذیرد. اندرو تا مرحله قتل مایلو پیش می‌رود. اما از اقدام به آن اجتناب می‌کند زیرا می‌خواهد او را تحقیر کند.

ب) مایلو در نقش بازرس داپلر به روی صحنه می‌آید و یک نمایش در نمایش۴ را شکل می‌دهد و وانمود می‌کند از قتل مایلو توسط اندرو واقف است، تا شخصیت اندرو را تحقیر کند.

ج) مایلو به دروغ وانمود می‌کند که تئا را به قتل رسانده اما به گونه‌ای نقشهٔ خود را طرح‌ریزی کرده است که پلیس آثار جرم را در خانه اندرو بیاید و او گرفتار شود. مایلو با طرح معما اندرو را تحت فشار می‌گذارد. تا او پیش از آمدن پلیس مدارک را بیابد و خود را تبرئه کند. مایلو بدین وسیله شخصیت آندرو را تحقیر می‌کند. مایلو این صحنه را با یاری دو زن تئا و خدمتکارش جویس طراحی می‌کند.

کنش اشخاص بازی در نمایش بازرس پیرامون مجادله آنان بر سر زنان شکل می‌گیرد. زنانی که هرگز در صحنه نمایش حضور نمی‌یابند. اما روح آنان در کالبد اثر دمیده شده است و متادرام به نویسنده این توانایی را می‌بخشد تا کنش اشخاص بازی را برجسته سازد.

سایر کاربردهای متادرام در نمایشنامه:

شفر برای تجسم ذهنیات اندرو از شیوه متادرام سود می‌برد. متادرام زندگی این فرد روانپریش را تجسم می‌بخشد. اندرو با خود گفت‌وگو می‌کند و این هذیان‌گویی را بر زبان می‌آورد. اندرو آشکارا شاد است. گویی ناگهان دریافته می‌تواند، پیروزی دوراز دسترسی را به چنگ آورد. با قاطعیت به سمت میز تحریرش می‌رود و اسلحه‌اش را برمی‌دارد. اندرو: «ببین بازرس. من داشتم تو اتاقم کار می‌کردم که صدایی به گوشم خورد. اسلحه‌مو برداشتم و آمدم اینجا و هیکل مردی رو دیدم که از قرار پالتو پوست همسر من دستش بود.» (ص ۹۲) اشاره به مایلو این اشاره می‌تواند، بازتاب ضمیر ناخودآگاه اندرو باشد. به ادامه گفتار توجه کنید. اندرو: «داد زدم دستاشو ببره بالا، اما در عوض اون به سمت در دوید که فرار کنه، گرچه من به طرف پایین نشونه گرفتم، متأسفانه اون کشته شد. [با لحن بازرس] نباید خودتونو سرزنش کنید آقا. این اتفاق می‌تونست برای هر کس دیگه‌ای هم پیش بیاد.» (همان صفحه) «بی‌ترتیبی در زندگی روزانه: نخستین دسته اعمالی که معرف نفوذ آشکار است، در کتاب پیسکو پا تولوژی زندگی روزانه و در فصول ۱ ـ ۲ ـ ۴ مقدمه‌ای بر پیسکا نالیز مورد بررسی قرار گرفته است. در اینجا مقصود آن‌هایی است که مترجمین آثار فروید به نام اعمال سهوی به آلمانی (fehII eIsIungen) می‌نامند از قبیل بی‌ترتیبی، غفلت، فراموشی، خبط و سهو، عدم دقت...، کلیه پدیده‌های مورد بحث بدون هیچ استثناء ناشی از مبانی نفسانی ناشی از مبانی نفسانی است که به طور ناقص دفع شده و به‌رغم واپس‌زدگی آن وسیله ضمیر آشکار، امکان تظاهر و ابراز خود را به کلی از دست نداده است.» (۷۶ ـ۶۴) (فرید و فرویدیسم. فیلسین شاله. اسحاق وکیلی) به خویشاوندی نمایشنامه شفر و دیدگاه فروید در ادامه نوشتار بیشتر اشاره می‌شود.

بازی:

آنتونی شفر برای فرم بخشیدن به نمایشنامه از بازی سود می‌برد. اما آیا بازی در پرداخت اشخاص بازی نیز موثر است؟ «بازی مفهوم جدیدی در میان دانشمندان علوم اجتماعی نیست. افلاطون و ارسطو از جمله کسانی هستند که به مفهوم بازی توجه نمودند. در دوران کلاسیک، بازی نقش مهمی در زندگی انسان داشت. در این دوره استادان بزرگی همچون روسو، پستالوتزی، فروبل و... معنی جدیدی به بازی دادند و بازی به عنوان قسمتی مهم از رشد و آموزش کودکان تلقی شد. نظریه‌های بازی را می‌توان به دو دسته تقسیم نمود. نظریه‌های کلاسیک، متأثر از فرضیه تکامل هستند. آن‌ها به ما توضیح می‌دهند که چرا کودکان بازی می‌کنند؟ اما نظریه‌های جدیدی به بازی به عنوان تقویت‌کننده رشد فردی می‌نگرند و هر یک از نظریه‌ها نمی‌تواند به طور کامل تبیین‌کنندهٔ مفهوم بازی باشد اما هر کدام، قسمتی از حقیقت را از زوایه‌ای خاص بیان می‌کنند.» (نظریه‌های بازی، بانک جامع مقالات روانشناسی، سید محمدعلی سیدحسینی) برای تحلیل نمایشنامه به بررسی نظریات زیگموند فروید پیرامون بازی می‌پردازیم. زیرا به باور ما نویسنده هنگام شکل دادن به نمایش و بیان بازی خواسته یا ناخواسته به دیدگاه وی توجه داشته است.

۱. «جدی بودن مغایر بازی نیست. بلکه واقعیت آن است.» (ص ۱۶۲) (فرید و فرویدیسم فلیسین شاله، اسحاق وکیلی)

اندرو بازی را جانشین زندگی حقیقی خود کرده است و از مایلو می‌خواهد تا پایان زندگی این بازی را ادامه دهد. «اندرو: نرو، زندگیتو با مارگریت تلف نکن، اون به اندازهٔ من قدر تورو نمی‌دونه، من و تو با هم هماهنگیم، ما می‌دونیم چه جوری یه بازی رو پیش ببریم.» (ص ۹۰)

۲. «تمایلات سرکوب‌شده از بین نمی‌رود بلکه خود را در ردیف عادات اجتماعی قرار داده و در موقعیت‌های پیش‌بینی‌نشده؛ خواه آزادانه به شکل بازی‌ها... ارضا می‌گردد.» (ص ۱۴) (فرید؛ ناخودآگاه و روان کاوی. ژان پل شاریه. دکتر سید علی محدث) زندگی غریزی اندرو در فرم بازی به نمایش

گذاشته می‌شود. در زندگی اندرو، زنان در حاشیه‌اند. زرا اندرو یک بیمار است. از این رو مایلو جانشین مارگریت می‌شود. تا بازی اندرو محقق شود و مایلو هنگامی که از ادامه بازی اجتناب می‌کند، توسط اندرو به قتل می‌رسد. «اندرو: مجبورم بکشمت. تو اومدی اینجا و ازم خواستی اجازه بدم همسرمو بدزدی. مردانگی‌مو زیر سؤال بردی... مردیمو به تمسخر گرفتی و تحقیر کردی. خب دیگه حالا نوبت گلوله‌های واقعیه.» (ص ۹۴)

۳. «جوان بالغ هنگام رشد خود، پس از دست شستن از بازی از چیزی صرف‌نظر نکرده جز آنکه مشغول جستن نقطه اتکایی در واقعیت است. دیگر او به جای بازی کردن اوقات خود را مصروف تصورات خویش می‌سازد و در خیال کاخ‌های باشکوه بنا می‌کند و در تعقیب رویاهای بیداری است... امیالی که موجب فانتاسم [رویاهای بیداری] هستند... می‌توان آن را در دو جهت اصلی دسته‌بندی کرد. این‌ها امیال اروتیک و یا جاه‌طلبانه‌ای هستند. از طرفی، آثار ادبی، شبیه رویاهای روزانه [رویاهای بیداری] جوانان و بالغین است.» (ص ۱۶۴. ۱۶۳) (فرید و فرویدیسم. فلیسین شاله، اسحاق وکیلی)

«نرژی‌هایی که از تمایلات سرکوب‌شده ایجاد می‌گردد، برای خود، گریزگاهی، با سوق دادن نیروهای انسانی به فعالیت‌های معنوی مانند فعالیت‌های هنری می‌یابند. این حالت به تصفیه و والایش نیروی انسانی معروف گشته است. منظور از تصفیه روی آوردن نیروها به هدفی غیر از هدف‌هایی که طبیعت برای انسان در نظر گرفته است می‌باشد.» (ص ۱۵) (فرید؛ ناخودآگاه وروان‌کاوی. ژان پل شاریه. دکتر سید علی محدث)

اندرو یک رمان‌نویس است. به تصور ما نویسندگی اندرو نیز بازتاب غرایز اوست. که به گونه‌ای دیگر به منصه ظهور می‌رسد. این دیدگاه در روانشناسی فروید نیز بازتاب می‌یابد. اندرو یک نویسنده کامیاب نیست. اما خود او احساس می‌کند. بسیار فرد معروفی است و هنگامی که مایلو از عدم پخش آثار اندرو در تلویزیون شگفت‌زده می‌شود. اندرو آثار پخش‌شده از تلویزیون را نازل‌تر از آثار خود به شمار می‌آورد. «اندرو: به اونا باید گفت داستان‌های کارآگاه دار نه داستان‌های کاراگاهی».

مایلو: «و البته طبق گفته قبلی برای هوش‌های برتر جذابیت کمتری دارد.» (ص ۱۷)

اما حقیقت امر با اظهارات اندرو تفاوت دارد. اندرو تنها در ذهن خود نویسنده چیره دستی است. اما بازتاب نامطلوب این امر را در شخصیت بیمارگونه اندرو می‌بینیم. او هنگامی که مایلو را می‌بیند از داستان نوشتن دست می‌کشد و به بازی می‌پردازد. زیرا تنها بازی است که خلاء روحی او را پر می‌کند. از سویی ثروت اندرو هم از راه نوشتن داستان فراهم نیامده است. در حقیقت داستان‌نویسی نه برای او هوده مادی دارد و نه معنوی.

پیش از این اشاره شد. اندرو به علت عدم توانایی در ارتباط با زنان دچار روان‌پریشی شده است. حضور مایلو باعث می‌شود بیماری او شدت یابد. این بیماری به دو صورت در فرم نمایش تجلی می‌یابد ۱. بازی که جنبه پنهانی بیماری او را بیان می‌کند. ۲. هذیان‌گویی که جنبه آشکار بیماری را تبیین می‌کند. اما چرا اندرو از مایلو می‌خواهد تا لباس دلقک را بپوشد؟ استدلال اندرو این است که او نمی‌خواهد پلیس پس از سرقت مایلو هویت او را تشخیص دهد. اما مایلو می‌تواند از تن‌پوش‌های دیگری استفاده کند. این تن‌پوش‌ها در خانه اندرو موجود است. حتی اندرو تعدادی از آن‌ها را به مایلو پیشنهاد می‌دهد اما سرانجام تن‌پوش دلقک را برای او برمی‌گزینند. به این گفتار توجه فرمایید. اندرو تن‌پوش را بر می‌گزیند و مایلو می‌پذیرد. این فرم را شفر برای معرفی اندرو به کار می‌برد. اما علت تأکید شفر چیست؟

مارگارت لونفد در مقاله نمایش و بازی کودکانه می‌نویسد: «کمدی و ساختارهایی که تعیین‌کنندهٔ انتخاب بازی هستند، در تمام سنین مشترک‌اند. شاید هیچ چیز دیگری نباشد که به این وضوح خویشاوندی کودک و بزرگسال را نشان دهد یا در آن به جز در دلقک‌بازی بتوان رد خصوصیات کودکی را در بزرگسالی با چنین شفافیتی دید.» (ص ۷۳)

(کاربردهای نمایش. جان هادسن، یدالله آقا عباسی).

«نظریهٔ روان‌تحلیل‌گری [۱۴] (فروید [۱۵]): در این نظریه عوامل زیادی در بازی کودکان مؤثر دانسته شده‌اند از قبیل: تصورات، آرزوها، نیازها و انگیزه‌های ممنوع. اما این نظریه بیانگر موضوع مهمی است که به عنوان کارکرد اصلی بازی در نظر گرفته شده است که عبارت است از «کاهش اضطراب». به نظر صاحب نظریه، اهمیت بازی در درجه اول هیجانی است، چرا که به کودکان امکان می‌دهد تا از اضطراب خود بکاهند.

او به ۳ نوع اضطراب اشاره می‌کند که عبارتند از: اضطراب عینی، اضطراب غریزی [۱۶] و اضطراب وجدانی.» (نظریه‌های بازی. بانک جامع مقالات روانشناسی، سیدمحمدعلی سیدحسینی)

«اضطراب غریزی: این اضطراب ناشی است از اینکه کودک آزادانه و بدون موانعی که من برای او فراهم می‌کند، نمی‌تواند به ارضای غرایز کودکی خود نظیر: خشم، میل به ریخت و پاش، کنجکاوی جنسی، ترس بی‌دلیل و... بپردازد و این دلیل بی‌اعتمادی او نسبت به خواسته‌های غریزی می‌شود. از آنجایی که بزرگسالان هم که در شکل‌گیری «من» او نقش دارند، کودک را از این نوع خواسته‌ها منع می‌کنند، کودک به وسیلهٔ بازی به ابراز خواسته‌های ممنوع خود می‌پردازد به طوری که والدین دیگر آن مخالفت‌های سخت و انعطاف‌ناپذیر را نسبت به او ندارند. برای مثال، زد و خورد با یک همبازی، غوطه خوردن در گل، خراب کرن یک قلعه شنی و... همه اشاره به اضطراب‌های غریزی کودک می‌کند که به وسیلهٔ از شدت آن کاهش می‌یابد.» (همان مقاله) شفر در نمایش خود به زیبایی از تناسب فرم و محتوا سود می‌برد و نمایش خوش ساختی را ارائه می‌کند. اما در ارتباط با اثر شفر نمی‌توان از واژه شاهکار سود برد. شفر به ما اجازه مکاشفه نمی‌دهد. تا به برداشت‌های متفاوتی از اثر او دست یابیم. او به صراحت شخصیت‌های نمایشنامه را واشکافی می‌کند و علت رفتاری آن‌ها را به ما تفهیم می‌کند. به صراحت می‌گوید که علت فرافکنی اشخاص بازی ریشه در مسائل غریزی آن‌ها دارد و به علت عدم گفتمان جنسی دچار تنش می‌شوند. او خرد ما را به چالش فرانمی‌خواند و ما را به ادراک معنوی رهنمون نمی‌سازد، شفر تنها با بازی‌های زیبایش ما را دچار حیرت می‌کند و وادارمان می‌کند تحسینش کنیم. به همین سادگی.

منابع:

۱. برن، اریک. بازی‌ها روانشناسی روابط انسانی، اسماعیل فصیح، چاپ پنجم انتشارات پیکان، ۱۳۷۹.

۲. میرشکار، فرید. متادرام، چاپ اول، انتشارات نمایش، ۱۳۷۸

۳. شاله، فلیسین. فرید و فرویدیسم، اسحق وکیلی، چاپ اول، انتشارات ارسطو، ۱۳۴۸.

۴. هادسن، جان. کاربردهای نمایش، مقاله نمایش و بازی کودکانه، مارگارت لونفد، یدالله آقا عباسی، چاپ اول، انتشارات نمایش، ۱۳۸۲.

۵. شاریه، ژان پل. فرید، ناخودآگاه وروان کاوی، ترجمه و اقتباس، دکتر سید علی محدث، چاپ اول، نشر نکته، ۱۳۷۰

اینترنت

۱. سیدحسینی، سید محمدعلی، مقاله نظریه‌های بازی،بانک جامع مقالات روان‌شناسی.

۲. مقاله انحرافات جنسی یا پارافیلیا، تالارهای نیک صالحی، سایر بخش‌ها، پزشکی و درمانی.

(Endnotes)
1. fetishism
2. pedophilia
3. Meta drama
4. Thratre of theatre