

Research Paper

**Using geocultural signs and symbols in theater stage design with an emphasis on Jung's theories**

Monire Naderi<sup>\*1</sup>

1. Assistant Professor, Department of Architecture, Shahrekord Branch, Islamic Azad University, Shahrekord, Iran.

**ARTICLE INFO**

**PP:** 825-842

Use your device to scan and read the article online



**Keywords:** Theater, Jungian theory, stage design, semiotics, symbols and signs

**Abstract**

This article examines the pivotal role of signs and symbols in theater set design and the relationship between Jung's psychoanalytic theory of the collective unconscious and archetypes. Through a comparative analysis of two iconic plays, William Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream* and Arthur Miller's *Death of a Salesman*, the author examines how elements of theatrical design convey deeper psychological and emotional effects. The article argues that the visual codes employed in these works not only enhance narrative but also evoke universal themes that transcend time and culture. In *A Midsummer Night's Dream*, the conscious use of light, color, and spatial arrangements portray the characters' inner conflicts and magical transformations, based on archetypal motifs of love and identity. In contrast, the set design in *Death of a Salesman* uses overt realism and symbolic devices to reflect the protagonist's struggles with ambition and reality, and to express a bitter critique of the American dream. Through these case studies, it is demonstrated how the integration of Jungian concepts into theatrical set design can provide the audience with a richer understanding of the character's emotional approach, and ultimately bridge the gap between visual art and psychological depth in storytelling. This exploration advocates for a broader use of signs and symbols in theatre and encourages contemporary designers and practitioners to use these tools to enhance emotional engagement and narrative complexity.

**Citation:** Naderi, M. (2023). Using geocultural signs and symbols in theater stage design with an emphasis on Jung's theories. *Geography (Regional Planning)*, 13(51), 825-842

**DOI:** 10.22034/jgeoq.2025.498061.4206

**\*Corresponding Author:** Monire Naderi, **Email:** [monire.naderi@gmail.com](mailto:monire.naderi@gmail.com)

Copyright © 2024 The Authors. Published by Qeshm Institute. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## Extended Abstract

### Introduction

The interplay between signs, symbols, and the theatrical experience creates a rich overlay that goes beyond mere visual representation. In the realm of theater, set design is not only a backdrop for action, but also a vital component that conveys deeper meanings, emotions, and psychological states (Hauke, 2001). The use of signs and symbols in set design acts as a specific language, a language that resonates with audiences on multiple levels and invites them to engage deeply with the narrative. This concept is particularly important in the field of analytical psychology of Carl Jung, who believed that symbols function as expressions of the collective unconscious, tapping into universal archetypes that exist within us all. Jung's theories encourage exploration of how these symbols, when integrated into theater design, can evoke powerful responses and enhance the storytelling experience (Christilles, 1996). As theatre practitioners and designers strive to deepen audience engagement, thoughtful application of Jungian principles can illuminate how elements of the stage convey not only narrative context but also the psychological arcs of characters. Every choice made in the realm of set design, from color schemes to spatial arrangements, acts as a coded communication that resonates with the audience's subconscious (De Toro, 1995). Jung's exploration of archetypes, self, and individuality allows for a richer understanding of how design elements can express complex themes and emotions (Whitmore, 1994). This exploration creates a deeper connection between viewers and the performance, allowing for a more immersive and transformative experience. In this article, we will examine the relationship between signs and symbols in theatrical set design, closely examining how Jung's theories of the collective unconscious and archetypes influence these designs. As well, various theatrical productions will be analyzed and the connection between symbolic elements of set design and their psychological implications will be drawn. In fact, in this article, we will explore how the effective use of these theoretical frameworks can enhance storytelling and viewer engagement, ultimately

demonstrating the importance of integrating Jungian concepts into theatrical set design.

### Methodology

Through a comparative analysis of two iconic plays, William Shakespeare's *A Midsummer Night's Dream* and Arthur Miller's *Death of a Salesman*, the author examines how elements of theatrical design convey deeper psychological and emotional effects.

### Results and Conclusion

In this study, the use of signs and symbols in theatrical set design is evaluated with an emphasis on Jungian theories. In this study, it is shown that signs and symbols in theatrical design, especially through the lens of Jungian theories of the collective unconscious and archetypes, reveal a deep connection between the visual and thematic dimensions of theatrical works. Similarly, our case studies of *A Midsummer Night's Dream* and *Death of a Salesman* demonstrate how specific design elements can be deeply connected to psychological and cultural archetypes present in narratives. In Shakespeare's strange world, the manipulation of space and color serves to reflect the characters' inner conflicts and transformations, effectively engaging the audience's unconscious associations. Conversely, Miller's bleak settings in *Death of a Salesman* emphasize the tension between desire and reality by using symbols that are influenced by themes of disillusionment and the American dream. The effective use of signs and symbols in theatre not only enriches the audience experience, but also increases the psychological depth of the narrative. By aligning theatre design with Jungian concepts, we have illuminated the ways in which visual elements serve as a means of understanding complex emotional states and cultural narratives. This study confirms that the intersection of set design and psychology is essential in creating engaging theatre that mirrors the multifaceted human experience. Ultimately, adopting this approach will encourage future theatre practitioners and designers to use symbols and archetypes thoughtfully in their work, creating deeper connections with audiences, and using these archetypes to enrich the art of storytelling on stage and help audiences understand and engage with theatre.

### References

1. Bassil-Morozow, H. (2018). *Jungian theory for storytellers*: A. Routledge .
2. Beato, M. R. (2022). From Mask to Flesh and Back: A Semiotic Analysis of the Actor's Face Between Theatre and Cinema. . *Topoi*, 41(4), 755-769 .
3. Bennett, S. (1988). The role of the theatre audience: a theory of production and reception (*Doctoral dissertation*) .
4. Cardoso, I. T. (2020). Actors and audience. A Companion to Plautus, . 61-75 .
5. Christilles, D., & Unruh, D. . (1996). The semiotics of action design. . *Theatre Topics* 14(1) , . 141
6. Clift, W., & Clift, J. D. (2020). Symbols of transformation in dreams. . In *Encyclopedia of Psychology and Religion* (pp. 2319-2322). Cham: Springer International Publishing .
7. Cristea, A. (2020). Theatrical Anthropology and the gestural archetype. . *Învățământ, Cercetare, Creație*, 6(1), 67-70 .
8. De Toro, F. (1995). Theatre semiotics: text and staging in modern toolkit theatre. *University of Toronto Press* .
9. Dent, R. W. (1964). Imagination in A Midsummer Night's Dream. . *Shakespeare Quarterly*, 15(1) , . 129
10. Ducasse, C. J. (1939). Symbols, signs, and signals. . *The Journal of Symbolic Logic*, 4(2), 41-52 .
11. Effiom, A. F. (2020). Semiotics and Contemporary Play Directing: The Example of Ogonna Agu's Dawn in the Academy. *Cross-Cultural Communication*, 1 . 57-62 ,(3)6
12. Escobar Varela, M. (2021). Theater as data: Computational journeys into theater research (p. 231). . *University of Michigan Press* .
13. Fleer, B. E. (2014). *The application of Jungian archetypes to the analysis of character in three early plays by WB Yeats*. University of Missouri-Kansas City .
14. Fredericksen, D. (2021). Jung/sign/symbol/film. In *Jung and Film* (pp. 17-55). Routledge .
15. Gormley, G. J., Johnston, J. L., Cullen, K. M., & Corrigan, M. . (2021). Scenes, symbols and social roles: raising the curtain on OSCE performances. *Perspectives on medical education*, 10, 14-22 .
16. Hauke, C. (2001). *Jung and Film*. . Psychology Press .
17. Hogenson, G. B. (2004). Archetypes: Emergence and the psyche's deep structure. In *Analytical psychology* (pp. 44-67). Routledge .
18. James, A. (2020). Linguistic layering and the play semiotics of postdramatic (and dramatic) theatre. . *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 45(2), 109-138 .
19. Krampen, M. (1965). Signs and symbols in graphic communication. . *Design Quarterly*, (62), 1-31 .
20. Krupnick, F. S. (2001). Archetypes of women in Casona's theater. (*Doctoral dissertation, Texas Tech University*) .
21. Malloy, K. E. (2022). The art of theatrical design: elements of visual composition, methods, and practice. *Routledge* .
22. McDermott, D. S. (1984). Creativity in the Theatre: Robert Edmond Jones and CG Jung. *Theatre Journal*, 36(2), 213-230 .
23. Miller, S. M. (2020). Death of a Salesman by Arthur Miller (pp. 170-173). *Methuen Drama* .
24. NIAK, K. W. (2015). THE ARCHETYPES OF CONTEMPORARY THEATERS ON EXAMPLES OF ATHENS' ANCIENT BUILDINGS. .  
Technical

- Transactions/Czasopismo Techniczne* .(Ÿ) ,
25. Rasmussen, J. (1983). Skills, rules, and knowledge; signals, signs, and symbols, and other distinctions in human performance models. . *IEEE transactions on systems, man, and cybernetics*, (3), 257-266 .
26. Sahid, N., Nalan, A. S., Yudiaryani, Iswantara, N., Junaidi, & Fernando, H. . (2024). Meanings behind community resistance in the play *Leng* and their cultural relevance: a theater-semiotics analysis . *Cogent Arts & Humanities*, 11(1), 2373568 .
27. Sullivan, E. (2020). Live to your living room: Streamed theatre, audience experience, and the Globe's *A Midsummer Night's Dream*. . *Participations*, 17(1), 92-119 .
28. Thompson, A. R. (2022). *The anatomy of drama*. . *Univ of California Press* .
29. Timmerman, B. Y. (2020). POSE THEATER CREATION: ADAPTATION OF FORM AND EXPRESSION OF THEATER'S ACTING ARTS FOR NARRATIVE FESYEN PERFORMANCE APPLICATIONS. . *In Proceeding International Conference 2020: Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era* (p. 229) .
30. Whitmore, J. (1994). *Directing postmodern theater: shaping signification in performance*. *University of Michigan Press* .
31. Zimmerman, S. (2016). *The Anima in theatre: Animating a Jungian concept for devisers, directors, and actors*. *University of California, Santa Cruz* .

## مقاله پژوهشی

### شناسایی ماهیت بعد کنشی قصد خرید مصرف کننده مسلمان با استفاده از تحلیل محتوای کیفی

منیره نادری\* - استادیار گروه معماری، واحد شهرکرد، دانشگاه آزاد اسلامی، شهرکرد، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
<p><b>شماره صفحات:</b> ۸۴۲-۸۲۵</p> <p>از دستگاه خود برای اسکن و خواندن مقاله به صورت آنلاین استفاده کنید</p> 	<p>در این مقاله به بررسی نقش محوری نشانه‌ها در طراحی صحنه تئاتر و ارتباط نظریه روانکاوانه یونگ در مورد ناخودآگاه جمعی و کهن الگوها پرداخته شده است. نگارنده از طریق تجزیه و تحلیل مقایسه‌ای دو نمایشنامه نمادین، "رویای شب نیمه تابستان اثر ویلیام شکسپیر و مرگ فروشنده اثر آرتور میلر، بررسی می‌کند که چگونه عناصر طراحی تئاتر تأثیرات روانی و عاطفی عمیق تری را منتقل می‌کند. این مقاله استدلال می‌کند که کدهای بصری به کار رفته در این آثار نه تنها روایت را تقویت می‌کنند، بلکه مضامین جهانی را که فراتر از زمان و فرهنگ هستند، تداعی خواهند کرد. در رویای شب نیمه تابستان، استفاده هوشیارانه از نور، رنگ و ترتیبات فضایی، کشمکش‌های درونی و دگرگونی‌های جادویی شخصیت‌ها را به تصویر می‌کشد که بر اساس نقوش کهن‌الگوی عشق و هویت است. برعکس، در طراحی صحنه در تئاتر «مرگ فروشنده» از واقع‌گرایی آشکار و وسایل نمادین استفاده شده است تا مبارزات قهرمان داستان با جاه‌طلبی و واقعیت را منعکس کند، و نقدی تلخ از رویای آمریکایی را بیان کند. از طریق این مطالعات موردی، بیان شد که چگونه ادغام مفاهیم یونگ در طراحی صحنه تئاتر می‌تواند درک غنی‌تری از رویکرد احساسی شخصیت به مخاطب ارائه دهد، و در نهایت شکاف بین هنر بصری و عمق روان‌شناختی در داستان‌گویی را پر کند. این کاوش از کاربرد گسترده‌تری از نشانه‌ها و نمادها در تئاتر حمایت می‌کند و طراحان و دست‌اندرکاران معاصر را تشویق می‌کند تا از این ابزارها برای افزایش تعامل عاطفی و پیچیدگی روایت استفاده کنند.</p>
<p><b>واژه‌های کلیدی:</b></p> <p>تئاتر، نظریه یونگ، طراحی صحنه، نشانه‌شناسی، نمادها و نشانه‌ها</p>	

**استناد:** نادری، منیره. (۱۴۰۲). استفاده از نشانه‌ها و نمادهای ژئوکالچری در طراحی صحنه‌های تئاتر با تاکید بر نظریات یونگ. فصلنامه جغرافیا (برنامه ریزی منطقه‌ای)، ۱۳(۵۱)، ۸۲۵-۸۴۲

DOI: 10.22034/jgeoq.2025.498061.4206

## مقدمه

تأثیر متقابل بین نشانه‌ها، نمادها و تجربه‌ی نمایشی، پوششی غنی را ایجاد می‌کند که از بازنمایی بصری صرف فراتر می‌رود. در قلمرو تئاتر، طراحی صحنه‌ها نه تنها پس‌زمینه‌ای برای اکشن است، بلکه جزء حیاتی است که معانی، احساسات و حالات روان‌شناختی عمیق‌تری را منتقل می‌کند (Hauke, 2001). استفاده از نشانه‌ها و نمادها در طراحی صحنه به‌عنوان زبانی خاص عمل می‌کند، زبانی که در سطوح مختلف با مخاطبان تأثیر انداز می‌شود و آنها را به تعامل عمیق با روایت دعوت می‌کند. این مفهوم در زمینه روانشناسی تحلیلی کارل یونگ اهمیت ویژه‌ای دارد، که معتقد است نمادها به عنوان بیان ناخودآگاه جمعی عمل می‌کنند و به کهن‌الگوهای جهانی که در همه ما وجود دارد، ضربه می‌زنند. نظریات یونگ کاوش در مورد این که چگونه این نمادها، وقتی در طراحی تئاتر ادغام می‌شوند، می‌توانند پاسخ‌های قدرتمندی را برانگیزند و تجربه داستان‌گویی را تقویت کنند، تشویق می‌کند (Christilles, 1996). از آنجایی که دست‌اندرکاران و طراحان تئاتر تلاش می‌کنند تا تعامل مخاطب را عمیق‌تر کنند، به کارگیری متفکرانه اصول یونگ می‌تواند روشن کند که چگونه عناصر صحنه نه تنها زمینه روایی، بلکه قوس‌های روانی شخصیت‌ها را نیز منتقل می‌کنند. هر انتخابی که در حوزه طراحی صحنه انجام می‌شود، از طرح‌های رنگی گرفته تا آرایش فضایی، به عنوان یک ارتباط رمزگذاری شده عمل می‌کند که با ناخودآگاه مخاطب تأثیر انداز می‌شود (De Toro, 1995). کاوش یونگ در مورد کهن‌الگوها، خود و فردیت، درک غنی‌تری از اینکه چگونه عناصر طراحی می‌توانند مضامین و احساسات پیچیده را بیان کنند، امکان‌پذیر می‌سازد (Whitmore, 1994). این کاوش ارتباط عمیق‌تری بین بینندگان و اجرا ایجاد می‌کند و امکان تجربه‌ای فراگیرتر و متحول‌کننده‌تر را فراهم می‌کند. در این مقاله، رابطه بین نشانه‌ها و نمادها در طراحی صحنه تئاتر مورد بررسی قرار خواهد گرفت و از نزدیک چگونگی تأثیر نظریه‌های یونگ در مورد ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها را بر این طرح‌ها بررسی می‌شوند. همینطور، تولیدات مختلف تئاتر تجزیه و تحلیل و ارتباط بین عناصر نمادین طراحی صحنه و مفاهیم روانشناختی آنها ترسیم خواهد شد. در این مقاله بررسی خواهیم کرد که چگونه استفاده مؤثر از این چارچوب‌های نظری می‌تواند داستان‌سرایی و تعامل بیننده را افزایش دهد، و در نهایت اهمیت ادغام مفاهیم یونگ را در طراحی صحنه تئاتر نشان می‌دهد.

## نظریه‌های یونگ و ارتباط آنها با طراحی تئاتر

کارل یونگ، روانپزشک و روانکاو برجسته سوئیسی، چندین نظریه پیشگامانه را ارائه کرد که به ضمیر ناخودآگاه جمعی، کهن‌الگوها و نمادها می‌پردازد - که همه آنها به طرز باورنکردنی با طراحی تئاتر مرتبط هستند. هسته اصلی نظریه‌های یونگ این ایده است که روان انسان هم از یک ناخودآگاه شخصی که توسط تجربیات فردی شکل می‌گیرد و هم از یک ناخودآگاه جمعی تشکیل شده است که حاوی خاطرات، رویاها و نمادهای مشترک بشریت در فرهنگ‌ها و دوره‌ها است. این ناخودآگاه جمعی از طریق کهن‌الگوها، نمادهای جهانی که با حقایق عمیق روانشناختی تأثیر انداز می‌شوند، آشکار می‌شود. یونگ معتقد بود که این کهن‌الگوها می‌توانند بیان هنری را هدایت کنند و به عنوان ابزاری حیاتی برای داستان‌سرایی و ایجاد لحن احساسی روایت عمل کنند. در قلمرو طراحی تئاتر، بینش یونگ در مورد استفاده از نشانه‌ها و نمادها اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. هنگامی که طراحان مجموعه‌ها و محیط‌هایی را برای اجرا ایجاد می‌کنند، اغلب از این کهن‌الگوها استفاده می‌کنند تا احساسات، خاطرات و تداعی‌هایی را برانگیزند که با مخاطبان تأثیر انداز می‌شود. برای مثال، ترکیب نمادهایی مانند سایه‌ها می‌تواند کهن‌الگوی «سایه» را تداعی کند، که نمایانگر جنبه‌های پنهان و تاریک‌تر روان انسان است که شخصیت‌ها در سفرهای خود با آن دست و پنجه نرم می‌کنند. به طور مشابه، استفاده از رنگ‌ها، شکل‌ها و موتیف‌هایی که با روایت‌های کهن‌الگوی متمایز همسو می‌شوند - مانند سفر قهرمان یا کهن‌الگوی مادر - می‌تواند تعامل و درک مخاطب از یک داستان را عمیق‌تر کند. علاوه بر این، پویایی فضایی خود تئاتر زمینه

مناسبتی را برای تحلیل یونگ فراهم می‌کند. چیدمان فضای فیزیکی، استفاده از نور و سایه، و انتخاب وسایل به عنوان مجاری برای تاثیر روانی و عاطفی عمل می‌کند.

یونگ پیشنهاد کرد که ضمیر ناخودآگاه از طریق نمادها ارتباط برقرار می‌کند و بنابراین طراحان تئاتر می‌توانند از عناصر معماری و طرح‌های صحنه به عنوان نمادهایی استفاده کنند که هنرمندان و مخاطبان را به طور یکسان به کشف معانی عمیق تر دعوت می‌کنند. به عنوان مثال، یک پلکان در یک مجموعه تئاتر ممکن است نمادی از صعود به خودآگاهی یا فرود در هرج و مرج باشد، بسته به بافت روایت و حالات روانی شخصیت‌ها. همینطور، مفهوم فردیت یونگ، فرآیند یکپارچه‌سازی جنبه‌های مختلف خود، منعکس‌کننده سفر تحول‌آفرینی است که اغلب در تئاتر به تصویر کشیده می‌شود. طرح‌های صحنه‌ای که این سفر را تسهیل می‌کنند - از طریق تغییرات پویا در محیط یا بازنمایی نمادین تضاد درونی - مخاطب را به مشارکت در کاوش مشترک روان دعوت می‌کند. طرح‌ها می‌توانند عناصری از ابهام و سورتالیسم را در خود بگنجانند، که بازتاب عقاید یونگ است که هنر و خلاقیت اغلب از ناخودآگاه ناشی می‌شوند. چنین طرح‌هایی می‌توانند مخاطبان را تشویق کنند تا با کهن الگوهای خود روبرو شوند، تجربیات شخصی را ادغام کنند و در یک کاتارسیس جمعی شرکت کنند.

### روانشناسی تحلیلی و ناخودآگاه

روانشناسی تحلیلی که توسط کارل گوستاو یونگ توسعه یافته است، تأکید قابل توجهی بر ناخودآگاه به عنوان مخزنی از افکار، احساسات و خاطراتی دارد که خارج از آگاهی هشیار قرار دارند. برخلاف تصور فروید از ناخودآگاه، که عمدتاً بر تمایلات سرکوب شده و انگیزه‌های غریزی تمرکز دارد، یونگ این مفهوم را گسترش داد تا نه تنها ناخودآگاه شخصی، بلکه ناخودآگاه جمعی را نیز در بر گیرد. ناخودآگاه جمعی کهن الگوها - نمادها و مضامین جهانی ذاتی در تجربه انسانی - را در خود جای داده است که نقش مهمی در شکل دادن به روانشناسی فردی دارند. در زمینه تئاتر، این کهن الگوها می‌توانند از طریق عناصر بصری و روایی تجلی پیدا کنند و تاثیر عمیق تری را با مخاطبانی که ناخودآگاه با این نمادهای جهانی ارتباط برقرار می‌کنند، ایجاد کنند. با استفاده از ناخودآگاه جمعی، سازندگان تئاتر می‌توانند صحنه‌هایی خلق کنند که واکنش‌های عاطفی عمیقی را برمی‌انگیزد و درک مشترکی را در بین بینندگان مختلف ایجاد می‌کند. نظریه‌های یونگ از این امر حمایت می‌کنند که نشانه‌ها و نمادها به عنوان ابزارهای ارتباطی قدرتمندی عمل می‌کنند و شکاف بین ذهن خودآگاه و ناخودآگاه را پر می‌کنند. در طراحی تئاتر، استفاده استراتژیک از نمادها - چه از طریق طراحی صحنه، پالت رنگی، لباس یا لوازم جانبی - می‌تواند معانی کهن الگویی را برانگیزد و احساسات نهفته را در مخاطب برانگیزد. به عنوان مثال، یک جنگل تاریک ممکن است نماد ناشناخته یا آشفتگی درونی یک شخصیت باشد، در حالی که نور می‌تواند نشانه امید یا تصمیم باشد. یونگ معتقد بود که این نمادها به این دلیل تاثیر گذار می‌شوند که حقایق روانشناختی عمیق تری را منعکس می‌کنند و با تجربیات جمعی بشریت ارتباط برقرار می‌کنند. با گنجاندن چنین نمادهایی در روایت تئاتر و زیبایی‌شناسی بصری، طراحان می‌توانند رویارویی با ناخودآگاه را تسهیل کنند و مخاطب را به تعامل در سطح خودآگاه و ناخودآگاه دعوت کنند. این تعامل دوگانه نه تنها داستان سرایی را تقویت می‌کند، بلکه بازتاب شخصی را نیز تشویق می‌کند و به هر بیننده اجازه می‌دهد تا تفسیرهای منحصر به فردی را بر اساس تجربیات شخصی و فرهنگی خود بدست آورد. علاوه بر این، تأکید یونگ بر فردیت - فرآیندی که از طریق آن یک فرد جنبه‌های ناخودآگاه را در آگاهی خودآگاه ادغام می‌کند - می‌تواند طراحی صحنه‌های تئاتر را مشخص کند. تاثیر متقابل نمادها در این صحنه‌ها می‌تواند به عنوان کاتالیزور برای خودیابی عمل کند و مخاطبان را وادار کند تا با مطالب ناخودآگاه خود روبرو شوند و با مضامین کهن الگوی ارائه شده درگیر شوند. تئاتر به فضایی برای کاوش تبدیل می‌شود، جایی که نشانه‌ها و نمادها مخاطب را تشویق می‌کنند تا در دنیای درونی خود و شرایط گسترده‌تر انسان تأمل کنند. به عنوان مثال، کنار هم قرار دادن نمادهای متضاد، مانند هرج و مرج و نظم، می‌تواند نشان‌دهنده مبارزه برای تعادل در روان فرد باشد، و پتانسیل درمانی تئاتر را به عنوان

وسیله ای برای خودکاو و رشد تقویت کند. در نهایت، از طریق دریچه روان‌شناسی تحلیلی یونگ، طراحی صحنه‌های تئاتر می‌تواند از زیبایی‌شناسی صرف فراتر رفته و به گفتگوی عمیق بین ناخودآگاه جمعی و تجربه فردی تبدیل شود. در این رابطه، زیمرمن (Zimmerman, 2016) در مطالعه ای با عنوان مقاله «آنیما در تئاتر: متحرک سازی یک مفهوم یونگی برای طراحان، کارگردانان و بازیگران» به طور پیچیده کاربرد مفهوم آنیما کارل یونگ را در زمینه تئاتر بررسی می‌کند. آنیما، که نمایانگر شخصیت درونی زنانه در مردان است، به عنوان یک کهن الگوی حیاتی عمل می‌کند که می‌تواند توسط دست اندرکاران مختلف تئاتر، از جمله طراحان، کارگردانان و بازیگران، برای غنی سازی اجراها و فرآیندهای خلاقانه آنها مهار شود. او استدلال می‌کند که با درک و ادغام آنیما (خود درونی راستین فرد، عنصر مادینه) در توسعه شخصیت و داستان سرایی، می‌توان به ابعاد عاطفی و روانی عمیق تر ضربه زد، بنابراین تصویرهای تاثیر گذار و چند بعدی روی صحنه ایجاد کرد. همچنین، مطالعه او به کهن الگوهای یونگ به عنوان یک جنبه اساسی بازنمایی شخصیت در تئاتر می‌پردازد. این نشان می‌دهد که چگونه این کهن الگوها، از جمله آنیما، می‌توانند بازیگران را در تجسم شخصیت های پیچیده ای که تجربیات مشترک انسانی را منعکس می‌کنند، راهنمایی کنند. زیمرمن (Zimmerman, 2016) نشان می‌دهند که چگونه تصدیق و کاوش در آنیما می‌تواند ارتباط بازیگر را با شخصیت خود تقویت کند و اصالت و عمق اجرا را تقویت کند. علاوه بر این، مطالعه او بیان می‌کند که وقتی کارگردانان این چارچوب‌های کهن الگویی را می‌پذیرند، می‌توانند روایت‌های منسجم‌تری خلق کنند که در سطح ناخودآگاه مخاطبان تاثیر می‌گذارد و امکان گفت‌وگوی غنی‌تر بین اجراکننده و بیننده را فراهم می‌کند. نیاک و همکاران (NIAK, 2015) در مطالعه ای با عنوان «کهن الگوهای تئاترهای معاصر بر روی نمونه‌هایی از ساختمان‌های باستانی آتن» تاثیر پایدار طرح‌های معماری یونان باستان را بر فضاهای تئاتری مدرن، به ویژه تمرکز بر شهر آتن به عنوان منبع الهام، بررسی کردند. مطالعه او به بررسی ویژگی‌های تئاترهای باستانی، مانند تئاتر دیونیسوس و اودئون هرودس آتیکوس می‌پردازد و شباهت‌هایی بین عناصر ساختاری آن‌ها و مضامین کهن الگوی زیرین مشهود در تئاتر معاصر ترسیم می‌کند. با بررسی این مکان‌های تاریخی، او نشان می‌دهد که چگونه چیدمان، آکوستیک و فضای اشتراکی ارتباط عمیقی با مخاطب ایجاد می‌کند، اصلی که همچنان در طرح‌های معماری مدرن تاثیر گذار است. در بحث درباره این کهن الگوها، مطالعه او از نظریه یونگ برای چارچوب بندی تحلیل استفاده می‌کند. به گفته کارل یونگ، کهن الگوها شخصیت‌ها یا مضامینی جهانی، اسطوره ای هستند که در ناخودآگاه جمعی بشریت قرار دارند. این مطالعه چهره‌ها و نقوش کهن الگوی خاصی مانند قهرمان، حکیم و حیل‌گر را شناسایی می‌کند که در روایت‌ها و ساختارهای نمایشی تکرار می‌شوند و ادعا می‌کنند که طراحی تئاترهای باستانی این مضامین را تجسم می‌دهد. همینطور، نیاک (NIAK, 2015) با به کارگیری نظریه یونگ چنین فرض می‌کند که تئاترهای معاصر نه تنها به عنوان فضاهای کاربردی برای اجرا عمل می‌کنند، بلکه به عنوان یک بوم روایی عمل می‌کنند که تجربیات و آرزوهای مشترک بشر را منعکس می‌کند. این ارتباط درک عمیق‌تری از شرایط انسان را تقویت می‌کند و خود معماری به‌عنوان جلوه‌ای ملموس از این کهن الگوها عمل می‌کند و به طور مؤثری شکاف بین سنت‌های باستانی و بیان مدرن در تئاتر را پر می‌کند. نیاک و همکاران (NIAK, 2015) همچنین اشاره کردند که معماری تئاتر یکی از قدیمی‌ترین و بادوام‌ترین انواع ساختمان‌ها است. از دوران یونان باستان با تمدن اروپایی همراه بوده است. در آن زمان سه نوع اجرا اصلی وجود داشت. اولی نمایشنامه‌های نمایشی، دومی رسی‌تال‌های موسیقی و سومی رویدادهای ورزشی بود. اجراها به ترتیب در تئاترها، اودئون‌ها و استادیوم‌ها (یا هیپودروم‌ها) اجرا می‌شدند. تئاتر یونان باستان بدون شک الگویی برای معماری تئاتر معاصر است. یکی از بزرگترین تئاترهای یونان، تئاتر دیونیسوس بود که در دامنه جنوبی آکروپولیس در آتن قرار داشت و سالی از قرن پنجم قبل از میلاد داشت. همسایه آن یک هیروودوس آتیکوس اودئون بسیار جوان‌تر است که نمونه‌ای از تئاتر رومی بر اساس مدل یونانی است. اودئون باستانی نیز یک نمونه اولیه است - نمونه‌های آن ساختمان‌های دیگر موجود در Odeon Pericles

یا Odeon Agrippa هستند. روابط آمفی تئاتر رومی و کهن الگوهای باستانی آن هنوز بسیار قوی است، و تامل در مورد تئاتر یونانی هنوز هم مربوط به امروز است، زیرا آنها همچنان به عنوان پایه‌ای برای تحقیقات معماری تئاتر معاصر عمل می‌کنند. کروپنیک (Krupnick, 2001) در رساله دکتری خود تحت عنوان "کهن الگوهای زنان در تئاتر کاسونا" اشاره کردند که تئاتر کاسونا با کهن الگوهای مختلفی از زنان آغشته است که هم بافت فرهنگی زمان او و هم نقوش جهانی شناسایی شده توسط کارل یونگ را منعکس می‌کند. مطالعه او به بررسی مناظر غنی شخصیت‌های زن در آثار کاسونا می‌پردازد و توضیح می‌دهد که چگونه این کهن الگوها با نظریه یونگ یکی می‌شوند. او معتقد است که مفهوم یونگ از کهن الگوها - نمادها یا نقوش تکرار شونده‌ای که در ناخودآگاه جمعی ساکن هستند - تجلی واضحی در شخصیت‌های زن کاسونا می‌یابد، که اغلب نمونه‌هایی از کهن الگوهای خاص زنانه مانند مادر پرورش دهنده، کرون خردمند و دوشیزه با روحیه هستند. در طول تجزیه و تحلیل، این مطالعه نشان می‌دهد که چگونه این کهن الگوها صرفاً بازنمایی ایستا نیستند، بلکه در درون روایت‌ها تکامل می‌یابند و پیچیدگی‌ها و مبارزاتی را که زنان در یک جامعه مردسالار با آن مواجه هستند، منعکس می‌کنند. تصویر کاسونا از زنان به عنوان دریچه‌ای عمل می‌کند که از طریق آن هنجارها و انتظارات اجتماعی هم به چالش کشیده می‌شوند و هم تقویت می‌شوند. برای مثال، کهن الگوی مادر پرورش دهنده اغلب به عنوان یک نیروی راهنما به تصویر کشیده می‌شود، اما پرورش او با فداکاری‌هایی که انجام می‌دهد در تضاد است و دوگانگی قدرت و آسیب‌پذیری در زنانگی را آشکار می‌کند. علاوه بر این، او در رساله خود چگونگی درهم آمیختن این کهن الگوها را با مضامین هویت، خودیابی و عاملیت شخصی تفسیر می‌کند. بحث در مورد کهن الگوهای یونگی چارچوبی ساختاریافته برای درک اینکه چگونه تصویر کاسونا از زنان تاثیر گذار انداز می‌شود، نه تنها در محیط فرهنگی دوران خود، بلکه از تجربه جهانی بشر نیز سخن می‌گوید. با استفاده از نظریه یونگ، این رساله نشان می‌دهد که چگونه تئاتر کاسونا گفت‌وگویی درباره نقش‌هایی که زنان در جامعه دارند باز می‌کند و مخاطبان معاصر را تشویق می‌کند تا در مورد کلیشه‌های پایدار و ماهیت در حال تکامل هویت زنانه تأمل کنند.

### کهن الگوها در تئاتر

کهن الگوها، همانطور که کارل یونگ معرفی کرد، نقش مهمی در قلمرو تئاتر بازی می‌کنند، جایی که به عنوان نمادهای جهانی عمل می‌کنند که در ناخودآگاه جمعی تاثیر می‌گذارد. یونگ اظهار داشت که کهن الگوها نمادهای ذاتی و اولیه‌ای هستند که در روان جاسازی شده و از تجربه فردی فراتر می‌روند و در فرهنگ‌ها و دوره‌ها تجلی می‌یابند. در تئاتر، این کهن الگوها را می‌توان قویاً برای انتقال حالات عاطفی پیچیده، معضلات اخلاقی و سفرهای دگرگون کننده به کار برد. شخصیت‌هایی مانند قهرمان، سایه، پیرمرد خردمند، و آنیما/آنیموس این الگوهای کهن الگویی را منعکس می‌کنند و به عنوان نقاط کانونی برای ارتباط و درک مخاطب عمل می‌کنند. فراخوانی آگاهانه این کهن الگوها در طراحی تئاتر نه تنها تاثیر روایی را افزایش می‌دهد، بلکه به تجربیات روان‌شناختی مشترک مخاطب نیز کمک می‌کند و اجرا را قابل ربط‌تر و عمیق‌تر می‌کند. علاوه بر این، استفاده آگاهانه و ناخودآگاه از نشانه‌ها و نمادها در صحنه‌های تئاتر اغلب با نظریه‌های یونگ در مورد تاثیر متقابل بین خود آگاه و لایه‌های عمیق‌تر ضمیر ناخودآگاه همسو می‌شود. صحنه تبدیل به بوم نقاشی می‌شود که در آن نمادها مضامین کهن الگویی را نشان می‌دهند که هم با بینندگان به صورت فردی و هم در تجربه جمعی انسانی آنها تاثیر گذار است. به عنوان مثال، خود محیط - از طریق رنگ، نور، و لوازم جانبی - می‌تواند نمادهای کهن الگویی را تداعی کند که نشان دهنده تعارض، دگرگونی یا حل است. این رویکرد چندلایه غنای ایجاد می‌کند که مخاطبان را تشویق می‌کند تا در سطح آگاهانه، از طریق طرح و شخصیت، و سطح ناخودآگاه، از طریق شناخت نمادهای کهن الگوی آشنا که واکنش‌های عاطفی و روان‌شناختی را برمی‌انگیزند، با اثر درگیر شوند. بنابراین، درک کهن الگوهای یونگ نه تنها بینش هنری پشت طراحی صحنه‌های تئاتر را عمیق‌تر می‌کند، بلکه تجربه بیننده را غنی می‌سازد، و آنها را قادر می‌سازد در سطح روان‌شناختی که عمیقاً در

ذهن ناخودآگاه آنها تاثیر گذار است، ارتباط برقرار کنند.

در این رابطه، فلیبر (Fleer, 2014) در کتاب " کاربرد کهن الگوهای یونگ در تحلیل شخصیت در سه نمایشنامه اولیه دبلیو بی یتز" به بررسی این موضوع می پردازد که چگونه نظریه کهن الگویی یونگ می تواند درک ما از رشد شخصیت در آثار اولیه بیتس، یعنی "کنتس کاتلین"، "سرزمین آرزوی قلب" و "آب های سایه" را عمیق تر کند. او بیان می کند که بیتس به طرز پیچیده ای کهن الگوهای جهانی - مانند قهرمان، آنیما و حکیم - را در شخصیت های خود می بافتد و به آنها اجازه می دهد تا از روایت های فردی خود فراتر رفته و با تجربیات جمعی انسانی یکی شوند. با بررسی این کهن الگوها، فلیبر (Fleer, 2014) نشان می دهد که چگونه بیتس از نمادها و اشارات اساطیری استفاده می کند و پوششی غنی از معنا می سازد که نه تنها طرح داستان را پیش می برد، بلکه مخاطب را در سطح روان شناختی نیز درگیر می کند. این تحلیل نشان می دهد که چگونه می توان از نقوش کهن الگویی به طور موثر در طراحی تئاتر برای برانگیختن پاسخ های احساسی و انتقال لایه های عمیق تر از معنا استفاده کرد. هوگنسون (Hogenson, 2004) در مطالعه ای با عنوان "کهن الگوها: ظهور و ساختار عمیق روان" به بررسی نقش اساسی کهن الگوها در شکل دادن به آگاهی و رفتار انسان می پردازد و به شدت از نظریه یونگ در مورد ناخودآگاه جمعی استفاده می کند. مطالعه او فرض می کند که کهن الگوها نمادها و نقوش ذاتی و جهانی هستند که از لایه های عمیق تر روان بیرون می آیند و بر بیان های فردی و فرهنگی در طول زمان و زمینه ها تأثیر می گذارند. در قلمرو تئاتر، این کهن الگوها می توانند به عنوان انواع شخصیت ها، ساختارهای روایی و موتیف های بصری ظاهر شوند و چارچوب نمادین غنی تری را فراهم کنند که در سطح ناخودآگاه با مخاطبان ارتباط برقرار کند. نظریات یونگ نشان می دهد که تصاویر کهن الگویی که در طراحی تئاتر یافت می شود - مانند قهرمان، مرشد یا شیاد - به عنوان مجرای قدرتمندی برای تجربه جمعی انسانی عمل می کند، روایت ها را غنی می کند و عمق عاطفی و روانی اجراها را تقویت می کند. او همینطور اشاره می کند که ادغام این نشانه ها و نمادهای کهن الگویی در طراحی صحنه تئاتر ارتباط و تعامل عمیق تری با مضامین نمایش داده شده روی صحنه ایجاد می کند. رابرتز در کتاب خود با عنوان "نقاب ها و کهن الگوها: نظریه یونگ و بازی شخصیت در رویای شب نیمه تابستان" به چگونگی تجلی کهن الگوهای یونگی در نمایشنامه شکسپیر می پردازد و شخصیت ها را به عنوان بازنمایی تجربیات جهانی بشر و نمادهای ناخودآگاه جمعی مورد بررسی قرار می دهد. مطالعه او از طریق دریچه روانشناسی یونگ، نقاب ها و نقش های مختلف شخصیت را در روایت تفسیر می کند، و پیشنهاد می کند که فضای افسانه ای نمایشنامه امکان ایجاد زمین بازی را فراهم می کند که در آن این کهن الگوها (مانند آنیما، سایه و قهرمان) تعامل و تکامل می یابند. همچنین، رابرتز با تجزیه و تحلیل چهره هایی مانند پاک به عنوان یک هیله گر یا اوبرون به عنوان یک حاکم خردمند، نشان می دهد که چگونه این نقش های کهن الگوی نه تنها طرح داستان را پیش می برند، بلکه حقایق روان شناختی عمیق تری را درباره هویت و رفتار انسانی منعکس می کنند. مک درموت (McDermott, 1984) در مطالعه ای با عنوان "خلاقیت در تئاتر: رابرت ادموند جونز و سی جی یونگ" به بررسی تأثیر متقابل بین طرح های تئاتری نوآورانه رابرت ادموند جونز و نظریه های روان شناختی کارل گوستاو یونگ، به ویژه بر کهن الگوها می پردازد. در این مطالعه او فرض می کند که جونز، از طریق بینش هنری اش، به نمادها و مضامین جهانی که با ناخودآگاه جمعی همانطور که یونگ پیشنهاد کرده است، ضربه زده است. با بررسی چگونگی تجلی کهن الگوها در روایت های تئاتری و ترکیب بندی های بصری، او نشان می دهد که کار جونز نه تنها منعکس کننده تجربیات و احساسات عمیق انسانی است. این موضوع بر اهمیت شخصیت ها و موتیف های کهن الگویی در تولیدات صحنه ای تأکید می کند و استدلال می کند که چنین عناصری ارتباط مخاطب را با داستان تقویت می کند و در نتیجه خلاقیت را در تئاتر به عنوان رسانه ای برای کاوش

روان‌شناختی پرورش می‌دهد. باسیل (Bassil-Morozow, 2018) در مطالعه‌ای با عنوان «نظریه یونگ برای داستان‌نویسان» به بررسی تلاقی نظریه‌های روان‌شناختی کارل یونگ، به‌ویژه مفهوم کهن‌الگوها، با هنر داستان‌گویی می‌پردازد و تأکید می‌کند که چگونه این نمادهای جهانی می‌توانند باعث افزایش درک عمیق و تأثیر گذاری روایت در تئاتر شود. به نظر می‌رسد کهن‌الگوها، مانند قهرمان، سایه، و پیرمرد خردمند، به عنوان موتیف‌های اساسی عمل می‌کنند که در فرهنگ‌ها و زمان تأثیر می‌گذارد و داستان‌نویسان را قادر می‌سازند تا از تجربیات و احساسات مشترک انسانی بهره ببرند. نمایشنامه‌نویسان با در هم تنیدن این شخصیت‌ها و موقعیت‌های کهن‌الگویی در روایت خود، می‌توانند داستان‌های جاودانه‌ای خلق کنند که هم با ناخودآگاه فردی و هم با ناخودآگاه جمعی صحبت می‌کنند و آثارشان را قابل ربط‌تر و تأثیرگذارتر کنند. مطالعه باسیل نشان می‌دهد که چگونه درک این کهن‌الگوها به تمرین‌کنندگان تئاتر اجازه می‌دهد تا شخصیت‌ها و طرح‌های جذاب‌تری بسازند که مخاطبان را در سطح روان‌شناختی عمیق‌تری مجذوب خود کند، در نتیجه تجربه تئاتری را غنی‌تر کرده و ارتباط عمیقی بین داستان و بینندگانش ایجاد می‌کند. کریستی (Cristea, 2020) در مطالعه خود تحت عنوان "انسان‌شناسی تئاتری و کهن‌الگوی ژست" با بررسی این که چگونه ژست‌ها به عنوان بیان‌بنیادی تجربه انسانی در میان فرهنگ‌ها عمل می‌کنند، تلاقی اجرای تئاتر و مطالعات انسان‌شناسی را بررسی می‌کند. او بیان می‌کند که ژست‌ها صرفاً حرکات فیزیکی نیستند، بلکه عمیقاً در چارچوب‌های فرهنگی و روان‌شناختی جوامع جای دارند. او با تجزیه و تحلیل سنت‌های مختلف نمایشی نشان می‌دهد که ژست‌های خاصی به طور جهانی طنین انداز می‌شوند و وجود اشکال کهن‌الگویی را در رفتار انسان نشان می‌دهند که از مرزهای فرهنگی فراتر می‌روند. مطالعه او به طور خاص بر مفهوم کهن‌الگوها که توسط کارل یونگ تعریف شده است، تأکید می‌کند و تأیید می‌کند که این نمادها و موتیف‌های جهانی نقش مهمی در داستان‌گویی و هنر اجرا دارند. یونگ معتقد بود کهن‌الگوها در ناخودآگاه جمعی قرار دارند و به اشکال مختلف از جمله شخصیت‌ها، مضامین و موتیف‌ها ظاهر می‌شوند. در زمینه تئاتر، مقاله استدلال می‌کند که کهن‌الگوهای ژست به عنوان پلی بین اجراکننده و تماشاگر عمل می‌کنند و امکان درک مشترک از احساسات و روایت‌هایی را فراهم می‌کنند که ممکن است در تجارب فردی متفاوت باشد اما در سطحی اساسی قابل ربط باقی بماند. از طریق این دریچه، مقاله ژست‌های نمایشی را نه صرفاً بیان‌های هنری، بلکه به عنوان وسیله‌ای قدرتمند برای برقراری ارتباط با مضامین کهن‌الگویی که ریشه در روان‌شناسی انسان دارد، تفسیر می‌کند. این مقاله با کنکاش در رابطه بین ژست، فرهنگ و کهن‌الگوهای یونگی، به درک عمیق‌تری از اینکه چگونه تئاتر می‌تواند تجارب جمعی انسانی را منعکس و شکل دهد، کمک می‌کند، بنابراین گفت‌وگوی بین اجراکننده، مخاطب و روایت اجتماعی گسترده‌تر را تنظیم می‌کند. این بحث در نهایت بیان می‌کند که تئاتر، غنی‌شده با بینش‌های انسان‌شناختی، می‌تواند زبان اشاره‌ای کهن‌الگوها را روشن کند و درک ما را از اصول اساسی بیان انسانی تقویت کند.

### نقش نشانه‌ها و نمادها در طراحی صحنه

در قلمرو طراحی تئاتر، نشانه‌ها و نمادها نقشی محوری دارند و به عنوان روایت‌های بصری عمل می‌کنند که روند داستان‌گویی را بهبود می‌بخشد و تعامل مخاطب را عمیق‌تر می‌کند. استفاده از این عناصر زمانی که از دریچه نظریات کارل یونگ که بر ناخودآگاه جمعی و تصاویر کهن‌الگویی تأکید دارند، اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند (Malloy, 2022). به نظر یونگ، نمادها صرفاً چیزهای تزئینی نیستند. بلکه بیانگر حقایق روان‌شناختی عمیق‌تر و تجربیات جهانی بشری هستند. در طراحی صحنه، نشانه‌ها و نمادها می‌توانند احساسات را برانگیزند، فضا سازی کنند و مفاهیم پیچیده‌ای را بدون نیاز به گفت‌وگو در میان بگذارند و در نتیجه هسته موضوعی روایت را تقویت کنند (Krampen, 1965). به عنوان مثال، استفاده از رنگ می‌تواند نمادی از حالات ذهنی مختلف باشد، در حالی که نقوش خاص - مانند هزارتو - می‌تواند نشان‌دهنده سفر خودیابی باشد که منعکس‌کننده مبارزات درونی قهرمان داستان است. علاوه بر این، ادغام نمادهای کهن‌الگویی، همانطور که توسط یونگ پیشنهاد شده

است، می تواند طراحی صحنه را با لایه هایی از معنا که در سطح ناخودآگاه جمعی تاثیر گذار است، القا کند (Gormley, 2021). چنین نمادهایی اغلب از روایت های فرهنگی و اسطوره های مشترک استخراج می شوند و به مخاطبان اجازه می دهند تا با داستان در سطح غریزی ارتباط برقرار کنند. به عنوان مثال، وجود عناصر طبیعی مانند آب یا نور در یک صحنه می تواند نمادی از زندگی، خلوص یا وضوح باشد و پاسخی درونی ایجاد کند که کمان های شخصیت ها را تکمیل می کند. طراحان صحنه می توانند این نمادها را به طرز پیچیده ای در قطعات، وسایل و حتی انتخاب های نوری بیافند، بنابراین محیطی غوطه ور را ایجاد کنند که فراتر از واقع گرایی صرف است (Ducasse, 1939). این استفاده عمدی از نمادگرایی امکان تجربه تئاتر غنی تری را فراهم می کند، جایی که بینندگان دعوت می شوند تا نه تنها با سطح روایت بلکه با ابعاد روان شناختی عمیق تری که آن را تداعی می کند درگیر شوند. علاوه بر این، تأثیر متقابل بین نشانه ها و نمادها در هدایت تفسیر مخاطب از شخصیت ها و روابط آنها مؤثر است (Thompson, 2022). برای مثال، کمد لباس یک شخصیت می تواند موقعیت اجتماعی، ویژگی های شخصیتی یا آشفتگی درونی آن ها را - فراتر از آنچه که از طریق کلمات بیان می شود، منتقل کند. با استفاده از پالت های رنگی نمادین یا الگوهای متمایز، طراحان صحنه می توانند به طور نامحسوسی به تکامل شخصیت یا معضلات اخلاقی اشاره کنند و با ایده یونگ در مورد خود سایه و نیاز به فردیت همسو شوند (Fredericksen, 2021). همانطور که روایت باز می شود، این نشانه ها می توانند تکامل پیدا کنند، منعکس کننده رشد شخصیت و تشدید مخاطرات عاطفی داستان. بنابراین، استفاده استراتژیک از نشانه ها و نمادها نه تنها زیبایی شناسی بصری تئاتر را غنی می کند، بلکه درگیری روانی تماشاگر را عمیق تر می کند و امکان تفسیر چندوجهی از اجرا را فراهم می کند که با اندیشه یونگ پیوند می خورد (Rasmussen, 1983). در خاتمه، نقش نشانه ها و نمادها در طراحی صحنه به عنوان پل ارتباطی بین روایت و سیر روان شناختی مخاطب عمل می کند. با استفاده از نظریه های یونگ، طراحان می توانند فضاهایی ایجاد کنند که نه تنها از نظر بصری جذاب هستند، بلکه مملو از معنای نمادین هستند و مخاطبان را به کاوش در اعماق پاسخ های ناخودآگاه خود دعوت می کنند. چنین رویکردی صحنه را به بوم نقاشی تبدیل می کند که در آن اسطوره های شخصی و جمعی به تصویر کشیده می شود و گفت و گوی بین اجراکنندگان و تماشاگران را تسهیل می کند که از محدودیت های زبان و داستان سرایی متعارف فراتر می رود. از طریق ادغام متفکرانه نشانه ها و نمادها، تئاتر می تواند جنبه های اولیه تجربه انسانی را درگیر کند و راه را برای یک رویارویی تئاتری دگرگون کننده هموار کند (Clift, 2020).

### تصاویر بصری

تصاویر بصری نقش مهمی در طراحی صحنه های تئاتر ایفا می کنند و نه تنها به عنوان پس زمینه ای برای روایت، بلکه به عنوان دال های پویای مضامین عمیق تر و جریان های پنهان روان شناختی نیز عمل می کنند. هنگام تحلیل تئاتر از دریچه نظریه های یونگ، به ویژه مفاهیم او از کهن الگوها و ناخودآگاه جمعی، تصاویر بصری اهمیت جدیدی پیدا می کنند (Malloy, 2022). استفاده از نشانه ها و نمادها در طراحی تئاتر می تواند تجارب جهانی را برانگیزد، از احساسات مشترک انسانی و نقوش کهن الگویی که در سطحی عمیق با مخاطبان تاثیر گرفته است، بهره برداری کند. به عنوان مثال، صحنه ای طراحی شده با عناصری که منعکس کننده کهن الگوهای یونگی است - مانند سفر قهرمانانه، سایه، یا آنیما/آنیموس - می تواند پوششی غنی از معنا ایجاد کند (Escobar, 2021). این نمادها، خواه از طریق رنگ ها، شکل ها یا اشیاء خاص بیان شوند، بینندگان را به یک گفتگوی درون نگر می کشاند و آنها را وادار می کند تا در مورد ارتباطات ناخودآگاه خود با تصاویر ارائه شده تأمل کنند. در تئاتر، تصویرسازی بصری می تواند به عنوان مسیری به ناخودآگاه عمل کند و امکان تفسیر چندلایه روایت را فراهم کند. یونگ اظهار داشت که نمادها از ناخودآگاه جمعی پدید می آیند و به عنوان پلی بین امر شخصی و امر جهانی عمل می کنند. طراحان می توانند عناصر بصری را که مظهر این نمادها هستند، مانند

استفاده از نور و سایه برای نشان دادن تضاد درونی، یا رنگ‌های خاصی که واکنش‌های احساسی خاصی را برمی‌انگیزند، ادغام کنند (Timmerman, 2020). به عنوان مثال، یک صحنه ممکن است از سایه‌های تیره برای نماد ناامیدی یا انزوا استفاده کند، در حالی که رنگ‌های پر جنب و جوش می‌تواند نشان دهنده امید و سرزندگی باشد. این انتخاب عمدی تصاویر، مخاطبان را قادر می‌سازد تا با شخصیت‌ها و مبارزات آن‌ها در سطح احساسی درگیر شوند، و اغلب به آن مضامین کهن‌الگوی که یونگ معتقد بود در روان جمعی ما تعبیه شده‌اند، ضربه بزنند. بنابراین، ادغام چنین عناصر بصری صرفاً زیبایی شناختی نیست. می‌تواند عمیقاً بر نحوه دریافت و تفسیر یک داستان توسط مخاطب تأثیر بگذارد. علاوه بر این، ترکیب نشانه‌ها و نمادها در طراحی بصری می‌تواند عمق موضوعی یک اجرا را افزایش دهد و فراتر از گفت‌وگوی گفتاری برای ایجاد یک تجربه حسی کل‌نگر باشد. برای مثال، صحنه ممکن است با نقوش نمادینی آراسته شود که به اسطوره‌های فرهنگی یا روایت‌های تاریخی ارجاع می‌دهد و زمینه‌ای را که شخصیت‌ها در آن فعالیت می‌کنند، غنی می‌سازد. طراحان با استناد به این نمادهای جهانی، مخاطب را به درگیر شدن با مطالب در سطحی عمیق تر دعوت می‌کنند و آنها را تشویق می‌کنند تا با تجربیات شخصی و جمعی ارتباط برقرار کنند (Timmerman, 2020). این تأثیر متقابل بین بازنمایی بصری و نظریه یونگ در نهایت به تئاتر اجازه می‌دهد تا از روایت بی‌واسطه‌اش فراتر رفته و اجرا را به یک کاوش بازتابی از وضعیت انسانی ارتقا دهد. اثربخشی این رویکرد نه تنها در توانایی آن در انتقال ایده‌های پیچیده بلکه در قدرت آن در تأثیر گذاری احساسی نهفته است، که اطمینان حاصل می‌کند که عناصر بصری به‌عنوان وسیله‌ای مهم برای درون‌بینی و ارتباط عمل می‌کنند.

### نشانه‌شناسی در تئاتر

نشانه‌شناسی، مطالعه نشانه‌ها و نمادها به عنوان عناصر رفتار ارتباطی، نقش مهمی در طراحی صحنه‌های تئاتر ایفا می‌کند، به ویژه هنگامی که از دریچه نظریات کارل یونگ نگریسته شود (Beato, 2022). کاوش یونگ در مورد کهن‌الگوها و ناخودآگاه جمعی چارچوبی عمیق برای درک اینکه چگونه نشانه‌ها و نمادها نه تنها به عنوان ابزار زیبایی شناختی بلکه به عنوان ابزاری برای تأثیر موضوعی و عاطفی در اجراهای تئاتری عمل می‌کنند، ارائه می‌دهد. در تئاتر، هر عنصر طراحی - اعم از صحنه، لباس، نور یا صدا - به عنوان یک نشانه نشانه شناختی عمل می‌کند و لایه‌هایی از معنا را منتقل می‌کند که تفسیر و واکنش احساسی مخاطب را شکل می‌دهد (Effiom, 2020). با انتخاب آگاهانه نمادها و نشانه‌های خاص، طراحان می‌توانند مضامین جهانی را برانگیزند و به ناخودآگاه جمعی که یونگ توصیف می‌کند، تأکید کنند، که در سطح ناخودآگاه بر ادراک مخاطب تأثیر می‌گذارد. استفاده از نمادهای کهن‌الگویی در طراحی تئاتر بسیار مهم است. یونگ معتقد بود که نمادهای خاصی مانند قهرمان، سایه و آنیما در فرهنگ‌ها و دوره‌ها تکرار می‌شوند و به اشکال مختلف تجلی می‌یابند. در تئاتر، این کهن‌الگوها را می‌توان به صورت بصری در طراحی صحنه‌ها نشان داد و ارتباط فوری با مخاطب را تسهیل می‌کند (James, 2020). به عنوان مثال، یک مجموعه ساده - یک گوشه تاریک که ترس را نشان می‌دهد یا یک فضای روشن که نماد امید است - می‌تواند احساسات و روایت‌های پیچیده را در خود جای دهد. این بازنمایی نمادین ذاتاً نشانه‌شناسانه است، زیرا بیننده این نشانه‌ها را بر اساس تجربیات شخصی و جمعی تفسیر می‌کند. تالاقی روان‌شناسی یونگ و نظریه نشانه‌شناختی درک عمیق‌تری از نحوه ارتباط و تأثیر عناصر نمایشی را امکان‌پذیر می‌سازد، و یک اجرای صرف را به کاوشی قدرتمند از تجربه انسانی تبدیل می‌کند. علاوه بر این، نشانه‌شناسی تئاتر فراتر از نمادهای بصری گسترش می‌یابد و شامل تعامل صداها، حرکات و دیالوگ‌ها می‌شود که همگی به چشم‌انداز نشانه‌شناختی اجرا کمک می‌کنند (Sahid, 2024). هر یک از این عناصر را می‌توان از طریق دیدگاه یونگ تحلیل کرد، جایی که صدا ممکن است خاطره‌ای عاطفی را برانگیزد، حرکت می‌تواند نشان دهنده یک سفر کهن‌الگویی باشد، و گفت و گو ممکن است یک مبارزه مشترک انسانی را نشان دهد. طراحانی که با این پویایی‌ها هماهنگ هستند، می‌توانند نشانه‌ها را دستکاری کنند تا عمق موضوعی را افزایش دهند و

روایتی لایه‌ای غنی ایجاد کنند که مخاطب را تشویق می‌کند تا در گفتگوی روان‌شناختی با مطالب ارائه‌شده روی صحنه شرکت کند (Beato, 2022). بنابراین، طراحی صحنه‌های تئاتر به بوم کاوش نشانه‌شناختی تبدیل می‌شود، جایی که نظریه‌های یونگ روابط قوی بین نشانه‌ها، نمادها و روان انسان را روشن می‌کند و تجربه‌ای چند بعدی تئاتری را امکان‌پذیر می‌سازد که فراتر از سرگرمی صرف است. در نتیجه، ادغام تحلیل نشانه‌شناختی با نظریه کهن‌الگوی یونگی در طراحی تئاتر، بینش‌های قانع‌کننده‌ای را در مورد ارتباط معنا در اجرا ارائه می‌دهد. طراحان تئاتر با در نظر گرفتن نحوه عملکرد نشانه‌ها در ناخودآگاه جمعی، می‌توانند صحنه‌هایی خلق کنند که عمیقاً مخاطبان متأثر شوند، مضامین جهانی را برانگیزد و ارتباطات عاطفی را تقویت کند (Effiom, 2020). این رابطه همزیستی بین نشانه‌شناسی و نظریه‌های یونگ نه تنها تجربه تئاتری را غنی می‌کند، بلکه بر قدرت تئاتر به‌عنوان رسانه‌ای برای کشف پیچیدگی‌های وجود انسان از طریق زبان نمادها تأکید می‌کند.

### تفسیر مخاطب

تفسیر مخاطب نقش مهمی در اثربخشی صحنه‌های تئاتری که با تأکید بر نشانه‌ها و نمادها طراحی می‌شوند، به ویژه از دریچه نظریه‌های یونگ ایفا می‌کند (Bennett, 1988). یونگ پیشنهاد کرد که ضمیر ناخودآگاه از طریق نمادهایی ارتباط برقرار می‌کند که در سطح عمیق تری به تجربیات، احساسات و زمینه‌های فرهنگی افراد مرتبط است. این جنبه از روان‌شناسی یونگ نشان می‌دهد که وقتی تماشاگران با نمایش‌های تئاتری درگیر می‌شوند، صرفاً منفعلانه مشاهده نمی‌کنند (Cardoso, 2020). آنها به طور فعال علائم و نمادها را بر اساس ماتریس معنای شخصی خود تفسیر می‌کنند. صحنه تئاتر، غنی‌شده با موتیف‌هایی که به دقت انتخاب شده‌اند - چه رنگ‌ها، چه نورپردازی‌ها یا طرح‌های صحنه - به عنوان کاتالیزوری برای تماشاگران عمل می‌کند تا در ضمیر ناخودآگاه خود غوطه‌ور شوند و احساسات و واکنش‌هایی را برمی‌انگیزند که ممکن است از بافت روایی فوری فراتر رود. تفاوت‌های ظریف تفسیر مخاطب با تأثیر متقابل نمادهای جمعی و شخصی بیشتر می‌شود. یونگ بر وجود کهن‌الگوها تأکید کرد - نمادهای جهانی که در فرهنگ‌ها و دوره‌های زمانی وجود داشتند. هنگامی که یک صحنه تئاتر این عناصر کهن‌الگویی مانند پیر خردمند یا قهرمان تراژیک را در خود جای می‌دهد، ناخودآگاه جمعی را در بین تماشاگر برمی‌انگیزد که می‌تواند منجر به درک مشترک شود، حتی در بین افراد با پیشینه‌های مختلف. بنابراین، نمادی که برای انتقال معنایی خاص در نظر گرفته شده است، ممکن است تعبیر متعددی را به همراه داشته باشد که هر کدام با تجارب منحصر به فرد بیننده و چارچوب‌های فرهنگی رنگ آمیزی شده است (Sullivan, 2020). این پویایی پیچیده نه تنها تجربه تماشا را غنی‌تر می‌کند، بلکه تفکر عمیق‌تری را در مورد شرایط مشترک بشری دعوت می‌کند و ظرفیت تئاتر برای پل زدن آگاهی شخصی و جمعی را برجسته می‌کند. علاوه بر این، رابطه بین مخاطب و نشانه‌ها و نمادها در اجرای تئاتری فراتر از تفسیر اولیه است. می‌تواند در طول مدت اجرا و حتی در بازتاب‌های بعدی تکامل یابد. همانطور که داستان باز می‌شود، مخاطبان ممکن است خود را در حال ارزیابی مجدد تفاسیر خود در پرتو تحولات یا بینش‌های جدید ناشی از سفر شخصیت‌ها ببینند (Bennett, 1988). این سیالیت منعکس‌کننده مفهوم فردیت یونگ است، جایی که ادغام جنبه‌های مختلف خود باعث درک عمیق‌تر از روان فرد می‌شود. در نهایت، استفاده استراتژیک از نمادها در صحنه‌های تئاتر نه تنها روایت را غنی می‌کند، بلکه گفت‌وگوی بین اجرا و مخاطبش را تقویت می‌کند و امکان تعدد معانی را فراهم می‌کند که عمیقاً با روان‌شناسی فردی و جمعی مرتبط است (Cardoso, 2020). به این ترتیب، تئاتر فراتر از سرگرمی صرف می‌شود و به یک رسانه قدرتمند برای کاوش و بیان پیچیدگی‌های تجربه بشری از طریق دریچه تفسیری نظریه یونگ تبدیل می‌شود.

### مطالعات موردی

## ۱- مرگ یک فروشنده<sup>۱</sup>

"مرگ یک فروشنده" اثر آرتور میلر (Miller, 2020) به عنوان یک کاوش عمیق در روان انسان عمل می‌کند و طراحی تئاتر آن به شدت از نشانه‌ها و نمادهایی استفاده می‌کند که با نظریه‌های یونگ همسو هستند. در «مرگ یک فروشنده»، شخصیت ویلی لومان مظهر کهن الگوی قهرمان تراژیک است که تحت تأثیر فشارهای اجتماعی رویای آمریکایی شکل گرفته است. تعقیب بی وقفه او برای رسیدن به این آرمان نشان دهنده سفری نمادین در اعماق ناخودآگاه شخصی اوست که منعکس کننده تضاد درونی بین آرزو و واقعیت است. طراحی بصری و فضایی مجموعه به طرز پیچیده‌ای این عناصر یونگی را در روایت می‌بافد. استفاده از مجموعه‌ای غیرواقعی و تکه‌تکه، بر ذهن متلاشی شده ویلی تأکید می‌کند. خانه هم صمیمی و هم فشرده به نظر می‌رسد و نمادی از گرفتاری روانی است که او احساس می‌کند. فرافکنی‌هایی که لحظات کلیدی گذشته را روشن می‌کنند، موتیف خاطره‌گویی و پشیمانی را که مولفه‌های اساسی مبارزه داخلی ویلی هستند، منتقل می‌کنند. این دوگانگی مفهوم یونگ از شخصیت را برجسته می‌کند - چهره اجتماعی که افراد به جهان ارائه می‌کنند - و اینکه ویلی چگونه شکست‌های خود را درونی کرده است و نمی‌تواند آرزوهای خود را با واقعیت ملموس خود تطبیق دهد. یکی دیگر از نمادهای قدرتمند در نمایشنامه، شخصیت بیف لومان است که نشان دهنده تضادهای درونی بین اصالت شخصی و انتظارات اجتماعی است. سرخوردگی بیف از رویای آمریکایی تجسم مبارزه یونگی برای فردیت است، فرآیندی که از طریق آن فرد جنبه‌های مختلف خود را ادغام می‌کند. پویایی بین پدر و پسر منعکس کننده کهن الگوی پدری است، جایی که رویاهای ویلی برای بیف به منبعی از درگیری تبدیل می‌شود که به رد نهایی بیف از آن انتظارات تحمیلی و گام آزمایشی او به سمت کشف خود ختم می‌شود. طراحی صحنه اغلب بیف را در لحظات حساس در سایه قرار می‌دهد، که نمادی از مبارزه او برای رهایی از نفوذ ویلی است، در نتیجه تم یونگی سایه را تقویت می‌کند - جنبه‌های ناخودآگاه شخصیت که ممکن است فرد از پذیرش آن امتناع کند. علاوه بر این، نقش نمادهای مختلف عملی، مانند دانه‌هایی که ویلی در باغ می‌کارد، عمیقاً با ایده‌های یونگ در مورد تحول و رشد مرتبط است. این دانه‌ها نشان‌دهنده خواسته‌های برآورده نشده ویلی هستند - امیدهای او برای به جا گذاشتن میراثی، هم مادی و هم احساسی. این تصویر تنش بین زندگی و مرگ، جاه طلبی و شکست را برجسته می‌کند و تفکر یونگ در مورد چرخه زندگی و کهن الگوی تولد دوباره را منعکس می‌کند. در این پرتو، باغ به نمادی سوزناک از تلاش ناامیدانه ویلی برای رستگاری شخصی تبدیل می‌شود، که بر ماهیت چرخه‌ای هستی تأکید می‌کند که یونگ در کارش بر آن تأکید داشت. در اصل، طرح تئاتری «مرگ فروشنده» که با نمادها و نشانه‌های آن غنی شده است، نظریه‌های یونگ را با بیان پیچیدگی‌های تجربه انسانی منعکس می‌کند. تعامل شخصیت‌ها در محیطی مملو از اهمیت روان‌شناختی، کاوش روایت در مورد هویت، آرزو و واقعیت‌های تلخ زندگی را تقویت می‌کند. میلر با پایه‌گذاری درگیری‌های عاطفی و روان‌شناختی درون فیزیکی صحنه، نه تنها روایتی قانع‌کننده می‌سازد، بلکه مخاطب را به درگیر شدن با پرسش‌های وجودی عمیق‌تری که در قلب روان انسان نهفته است دعوت می‌کند. این تلفیق نظریه یونگ با عمل نمایشی در «مرگ فروشنده» تفسیری عمیق درباره مبارزه پایدار برای تعریف از خود در دنیایی که به سرعت در حال تغییر است، ارائه می‌کند و آن را به سائیتی غنی برای کاوش در تلاقی روان‌شناسی و طراحی تئاتر تبدیل می‌کند.

## ۲- رویای شب نیمه تابستان<sup>۲</sup>

در تحلیل «رویای شب نیمه تابستان» اثر ویلیام شکسپیر (Dent, 1964) از دریچه نظریات کارل یونگ، به ویژه مفاهیم او از کهن الگوها، ناخودآگاه جمعی و بازنمایی نمادین رویاها، می‌توان پوششی غنی از نشانه‌ها و نمادها را کشف کرد که تجربه تئاتر را شکل می‌دهند. نمایشنامه شکسپیر که در منظره‌ای خارق‌العاده آتن و جنگلی

<sup>1</sup> Death of a Salesman

<sup>2</sup> A Midsummer Night's Dream

جادویی می‌گذرد، مکانی واضح برای کاوش در این عناصر یونگی ارائه می‌دهد. جنگل به عنوان یک فضای روانشناختی عمل می‌کند که در آن شخصیت‌ها با خواسته‌ها، ترس‌ها و هویت‌های خود روبرو می‌شوند و منعکس‌کننده دوگانگی خود آگاه و ناخودآگاه آنها هستند. در قلب تئوری‌های یونگ، ایده کهن الگوها وجود دارد - نمادها و مضامین جهانی هستند که در فرهنگ‌ها و دوره‌های مختلف تاثیر دارند. در "رویای شب نیمه تابستان"، شخصیت‌هایی مانند اوبرون و تیتانیا مظهر پادشاه و ملکه کهن الگو هستند، که نشان‌دهنده دوگانگی قدرت و عشق هستند. درگیری آنها با میانجیگری جادوی پوک و گل جادویی، تنش بین نظم عقلانی و میل آشفته را نشان می‌دهد. استفاده از اشیاء مسحور شده، مانند معجون عشق، به عنوان نمادی عمل می‌کند که دگرگونی را تسریع می‌کند - یک موضوع کلیدی در کاوش یونگ در مورد فردیت، فرآیند یکپارچه‌سازی خود. معجون نه تنها درهم تنیدگی‌های عاشقانه شخصیت‌ها را پیچیده می‌کند، بلکه نمادی از تار شدن واقعیت و توهم است، که در حالت رویای یونگی مرکزی است. کیفیت رویایی جنگل به شدت با جامعه ساختار یافته آن در تضاد است و دوگانگی تمدن در مقابل طبیعت را برجسته می‌کند. در اصطلاح یونگ، جنگل را می‌توان به عنوان بازنمایی از خود سایه، جایی که تمایلات پنهان و احساسات سرکوب شده در قالبی نمادین ظهور می‌کند، دیده می‌شود. شخصیت‌ها در طول ماجراجویی‌هایشان دچار دگرگونی‌های روانی قابل توجهی می‌شوند و با درگیری‌های درونی و محدودیت‌های اجتماعی مواجه می‌شوند. مبارزه هر میا علیه خواسته‌های پدرش و تلاش خستگی‌ناپذیر لیساندر برای عشق نمونه‌ای از ایده یونگ در مورد آنیما و آنیموس است - جنبه‌های زنانه و مردانه درونی آن‌ها که در تلاش برای تمامیت هستند. بنابراین، شب افسون شده به بوته‌ای برای رشد این شخصیت‌ها تبدیل می‌شود، زیرا آنها از طریق سوء تفاهم‌ها و افشاگری‌هایی که در نهایت منجر به درک کامل‌تر از خود و روابطشان می‌شود، عبور می‌کنند. علاوه بر این، نمایشنامه مضامین توهم و واقعیت را از طریق استفاده از اجرا در یک اجرا، به ویژه در طرح فرعی که شامل "مکانیک‌های بی ادب" است، ادغام می‌کند. بازی در یک نمایش آنها به عنوان یک بازتاب کمدی در مورد ماهیت هنر و توهم عمل می‌کند و به طرز ماهرانه ای منعکس‌کننده ایده یونگ است که رویاها ممکن است بینش‌هایی را در مورد روان فرد ارائه دهند. شکسپیر با محو کردن خطوط بین بازیگران و شخصیت‌ها، مخاطب را به تأمل در جنبه‌های اجرایی هویت دعوت می‌کند و از مرزهای بین خودآگاه و ناخودآگاه فراتر می‌رود. ماهیت ترسناک و طنزآمیز عملکرد مکانیک‌ها، ریسک‌های بالاتر در جنگل مسحور را در کنار هم قرار می‌دهد و در نتیجه بر مضامین دگرگونی و خودآگاهی تأکید می‌کند. نتیجه‌گیری «رویای شب نیمه تابستان» سفرهای شخصیت‌ها برای کشف خود و آشتی را در بر می‌گیرد. به دنبال رویدادهای آشفته‌ای که توسط افسون جنگل بر آن حاکم بود، شخصیت‌ها با وضوح تازه و پذیرش خواسته‌ها و روابط خود به آن باز می‌گردند. یونگ معتقد است که فرآیند فردیت در تحقق خود به اوج می‌رسد و با پیمایش در هرج و مرج نمادین جنگل، شخصیت‌ها با چشم اندازی آشتی ظاهر می‌شوند که هم شخصیت‌های منطقی و هم امیال غرق شده آنها را در بر می‌گیرد. جشن نهایی - نمادی از هماهنگی و تعادل - ادغام این تجربیات را در درک منسجمی از عشق و پیچیدگی‌های احساسات انسانی نشان می‌دهد. به طور خلاصه، "رویای شب نیمه تابستان" به عنوان یک مطالعه موردی عمیق در استفاده از نشانه‌ها و نمادها در تئاتر عمل می‌کند و تعامل پیچیده بین تخیل و واقعیت را روشن می‌کند. با استفاده از چارچوب نظری یونگ، ما درک خود را از نمایشنامه نه تنها به عنوان یک روایت کمدی، بلکه به عنوان یک کاوش غنی در روان، عمیق‌تر می‌کنیم، که تلاش‌های جمعی برای عشق، هویت و دگرگونی را که متأثر از فرهنگ است، روشن می‌کند. طرح نمایشی و لایه‌های نمادین درون متن، گفت‌وگو با ناخودآگاه را تقویت می‌کند و روایت‌های جهانی را که زیربنای تجربه انسانی است، آشکار می‌کند.

**نتیجه گیری**

در این مطالعه، استفاده از نشانه‌ها و نمادها در طراحی صحنه‌های تئاتر با تأکید بر نظریات یونگ مورد ارزیابی قرار گرفته است. در این مطالعه، نشان داده شده است که نشانه‌ها و نمادها در طراحی تئاتر، به‌ویژه از دریچه نظریه‌های یونگ درباره ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها، ارتباط عمیقی را بین ابعاد بصری و موضوعی آثار نمایشی آشکار می‌سازد. همینطور مطالعات موردی ما از "روایای شب نیمه تابستان" و "مرگ یک فروشنده" نشان می‌دهد که چگونه عناصر طراحی خاص می‌توانند عمیقاً با کهن‌الگوهای روانشناختی و فرهنگی موجود در روایت‌ها ارتباط دارند. در دنیای عجیب و غریب شکسپیر، دستکاری فضا و رنگ در خدمت بازتاب درگیری‌ها و دگرگونی‌های درونی شخصیت‌ها است و به‌طور موثر تداعی‌های ناخودآگاه مخاطب را درگیر می‌کند. برعکس، تنظیمات تیره و تاریک در «مرگ فروشنده» با استفاده از نمادهایی که با مضامین سرخوردگی و رویای آمریکایی تأثیر انداز می‌شوند، بر تنش بین آرزو و واقعیت تأکید می‌کند. استفاده موثر از نشانه‌ها و نمادها در تئاتر نه تنها تجربه مخاطب را غنی می‌کند، بلکه عمق روانی روایت را نیز افزایش می‌دهد. با همسو کردن طراحی تئاتر با مفاهیم یونگ، راه‌هایی را روشن کرده ایم که عناصر بصری به عنوان وسیله‌ای برای درک حالات احساسی پیچیده و روایت‌های فرهنگی عمل می‌کنند. این مطالعه تأیید می‌کند که تلاقی طراحی صحنه و روان‌شناسی در ایجاد تئاتری تأثیرگذار بر مخاطب که آینه‌ای از تجربه چندوجهی انسانی است، ضروری است. در نهایت، پذیرش این رویکرد، دست اندرکاران و طراحان تئاتر آینده را تشویق می‌کند تا از نمادها و کهن‌الگوها به‌طور متفکرانه در آثار خود استفاده کنند، و ارتباط عمیق‌تری با مخاطبان ایجاد کنند و با استفاده از این کهن‌الگوها هنر داستان‌سرایی روی صحنه را غنی‌تر کنند و به ادراک و فهم مخاطب تئاتر کمک کنند.

## مراجع

- Bassil-Morozow, H. (2018). *Jungian theory for storytellers*: A. Routledge .
- Beato, M. R. (2022). From Mask to Flesh and Back: A Semiotic Analysis of the Actor's Face Between Theatre and Cinema. . *Topoi*, 41(4), 755-769 .
- Bennett, S. (1988). *The role of the theatre audience: a theory of production and reception (Doctoral dissertation)* .
- Cardoso, I. T. (2020). Actors and audience. *A Companion to Plautus*, . 61-75 .
- Christilles, D., & Unruh, D. . (1996). The semiotics of action design. . *Theatre Topics* , ۱۴۱-۱۲۱, (۲)۶ .
- Clift, W., & Clift, J. D. (2020). Symbols of transformation in dreams. . *In Encyclopedia of Psychology and Religion (pp. 2319-2322)*. Cham: Springer International Publishing .
- Cristea, A. (2020). Theatrical Anthropology and the gestural archetype. . *Învățământ, Cercetare, Creație*, 6(1), 67-70 .
- De Toro, F. (1995). *Theatre semiotics: text and staging in modern toolkit theatre*. University of Toronto Press .
- Dent, R. W. (1964). Imagination in A Midsummer Night's Dream. . *Shakespeare Quarterly*, 15 . ۱۲۹-۱۱۵, (۲)
- Ducasse, C. J. (1939). Symbols, signs, and signals. . *The Journal of Symbolic Logic*, 4(2), 41-52 .
- Effiom, A. F. (2020). Semiotics and Contemporary Play Directing: The Example of Ogonna Agu's Dawn in the Academy. *Cross-Cultural Communication*, 1 . ۶۲-۵۷, (۳)۶
- Escobar Varela, M. (2021). Theater as data: Computational journeys into theater research (p. 231). . *University of Michigan Press* .
- Fleer, B. E. (2014). *The application of Jungian archetypes to the analysis of character in*

- three early plays by WB Yeats*. University of Missouri-Kansas City .
- Fredericksen, D. (2021). Jung/sign/symbol/film. *In Jung and Film (pp. 17-55)*. Routledge .
- Gormley, G. J., Johnston, J. L., Cullen, K. M., & Corrigan, M. . (2021). Scenes, symbols and social roles: raising the curtain on OSCE performances. *Perspectives on medical education, 10*, 14-22 .
- Hauke, C. (2001). Jung and Film. . *Psychology Press* .
- Hogenson, G. B. (2004). Archetypes: Emergence and the psyche's deep structure. In *Analytical psychology (pp. 44-67)*. Routledge .
- James, A. (2020). Linguistic layering and the play semiotics of postdramatic (and dramatic) theatre. . *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik, 45(2)*, 109-138 .
- Krampen, M. (1965). Signs and symbols in graphic communication. . *Design Quarterly, (62)*, 1-31 .
- Krupnick, F. S. (2001). Archetypes of women in Casona's theater. (*Doctoral dissertation, Texas Tech University*) .
- Malloy, K. E. (2022). The art of theatrical design: elements of visual composition, methods, and practice. *Routledge* .
- McDermott, D. S. (1984). Creativity in the Theatre: Robert Edmond Jones and CG Jung. *Theatre Journal, 36(2)*, 213-230 .
- Miller, S. M. (2020). Death of a Salesman by Arthur Miller (pp. 170-173). *Methuen Drama* .
- NIAK, K. W. (2015). THE ARCHETYPES OF CONTEMPORARY THEATERS ON EXAMPLES OF ATHENS' ANCIENT BUILDINGS. . *Technical Transactions/Czasopismo Techniczne* .(۲) ,
- Rasmussen, J. (1983). Skills, rules, and knowledge; signals, signs, and symbols, and other distinctions in human performance models. . *IEEE transactions on systems, man, and cybernetics, (3)*, 257-266 .
- Sahid, N., Nalan, A. S., Yudiaryani, Iswantara, N., Junaidi, & Fernando, H. . (2024). Meanings behind community resistance in the play Leng and their cultural relevance: a theater-semiotics analysis . *Cogent Arts & Humanities, 11(1)*, 2373568 .
- Sullivan, E. (2020). Live to your living room: Streamed theatre, audience experience, and the Globe's A Midsummer Night's Dream. . *Participations, 17(1)*, 92-119 .
- Thompson, A. R. (2022). The anatomy of drama. . *Univ of California Press* .
- Timmerman, B. Y. (2020). POSE THEATER CREATION: ADAPTATION OF FORM AND EXPRESSION OF THEATER'S ACTING ARTS FOR NARRATIVE FESYEN PERFORMANCE APPLICATIONS. . *In Proceeding International Conference 2020: Reposition of The Art and Cultural Heritage After Pandemic Era (p. 229)* .
- Whitmore, J. (1994). Directing postmodern theater: shaping signification in performance. *University of Michigan Press* .
- Zimmerman, S. (2016). The Anima in theatre: Animating a Jungian concept for devisers, directors, and actors. University of California, Santa Cruz .