گفت‌وگو با مهدی کوشکی

دوست ندارم تماشاگر گریه کند

مریم رجایی

عکس: رضا معطریان، ایران‌تئاتر

اولین فعالیت تئاتری «مهدی کوشکی» نوشتن و کارگردانی نمایشی به نام «باد شیشه را می‌لرزاند» در سالن مولوی در سال ۱۳۸۵ است. او نویسنده و کارگردان مونولوگ‌هایی مثل «برعلیه من» و «پانزده سال آینده» در «پرتوار مونولوگ‌های گروه تئاتر لیو» در پاییز ۱۳۸۹ بوده است. او سال گذشته نمایش «ولپن»اثر «بن جانسون» را در کارگاه نمایش تئاتر شهر به روی صحنه برده است. نمایش «دکلره» تجربه‌ای متفاوت در کارنامه تئاتری اوست و آن را برای اولین بار در فستیوال «مونو لیو» در خانه هنرمندان اجرا کرده است. این روزها، این نمایش، در سالن انتظار سایه و چهارسوی تئاترشهر به روی صحنه است. گفت‌وگوی ما به بهانه اجرای این مونولوگ است.

به‌عنوان کسی که چند مونولوگ نوشته و با فضای آن آشناست، معتقدید در چنین نمایشنامه‌هایی باید یک شخصیت با کسی که تماشاگر نمی‌بیند، دیالوگ بگوید یا به سوال‌های او پاسخ بدهد و آیا می‌شود در اجرای مونولوگ به حرکت رسید و آن را از ایستایی خارج کرد؟

بستگی به تئاترال بودن فضا دارد. وقتی سطح کار به نقالی برسد یعنی شخصیت نمایشی به وجود آمده و این کسی که حضور دارد بازیگر است و این یک نمایش است و به شکل قرارداد با تماشاگر در می‌آید اما در کار مستند، حرکت در صحنه و عوض کردن موقعیت دلیلی ندارد. چون حرکت باید زمانی صورت بگیرد که دلیلی برای آن باشد اما در این شکل چون همه چیز از گذشته روایت می‌شود، حرکت اضافه است. من حتی مانیتوری که برای این اجرا گذاشته بودم که تصویر بازیگر به فاصله چند فریم عقب‌تر در آن نمایش داده شود را بعد از چند اجرا، حذف کردم. در واقع مخاطب در شرایطی قرار می‌گیرد که ماجرایی برای او تعریف می‌شود، البته ممکن است کسی با خلاقیت بیشتری شیوه دیگری را برای اجرای چنین مونولوگی انتخاب کند.

نمایش «دکلره» بر اساس تعریف از درام کلاسیک، دارای آغاز، میانه و پایان است. داستان توسط سه نفر که در حال اعتراف به جرمشان هستند، تعریف می‌شود و قرار است، بازیگرانی که آنها نامشان را می‌دانند، نمایش را اجرا کنند. یک نفر در این میان، به جای خودش بازی می‌کند و در آخر به نوعی قصه‌اش با این سه نفر پیوند می‌خورد. در حین اجرای دکلره ما نوعی فاصله‌گذاری در اجرای مونولوگ‌ها می‌بینیم. چطور به این نوع از اجرا رسیدید؟ مثلا به این فکر نکردید که یک داستان با ابهام گفته شود و نفر بعدی آن را کامل کند تا در پایان به یک نمایشنامه کامل برسید؟

اگر قاعده براین باشد که این آدم‌ها هر چه می‌گویند دروغ است و فقط اعمالشان راست است، عملی که روی صحنه اتفاق می‌افتد، همین تکه‌تکه شدن مونولوگ‌هاست. شاید این روش باورپذیری ایجاد کند که به راست بودن پایان نمایش برسیم اما به‌نظر من دروغ‌گفتن و از سد آدم‌ها گذشتن و تهاجم به آنها، معمولی شده‌است. تنها اتفاق واقعی در این نمایش همین است و بقیه‌اش دروغ است. حتی اگر مبنا را بر دروغ بگذاریم، از این همه دروغ تعجب می‌کنیم و بعد یک واقعیت نمایان می‌شود و آن این سوال است: آیا واقعیت این است؟ یا آن است که کاراکتر دیگر نمایش می‌گوید؟ مثل یک فیلم مستند. آیا یک فیلم مستند واقعا مستند است؟ می‌دانیم هرچقدر واقعی باشد، حداقل از فیلتر تدوین گذشته است و می‌خواهد حرفی بزند. این حرف چقدر می‌تواند مستند باشد؟ اما این ادعا را دارد. ما چقدر آمار و مستند در جامعه درست می‌کنیم و مدعی واقعی بودن آن هستیم؟ اینها هرکدام زاویه دید هستند و می‌تواند در دکلره باشد یا نباشد اما ذهنیت من برای شکل گرفتن نمایش این بوده است.

حالا این تکه‌تکه شدن به قول خودتان را فاصله‌گذاری می‌دانید و دلیلش چیست؟

شیوه کامل اجرا کردن مونولوگ‌ها را دوست نداشتم و به سراغش نرفتم. به نظرم این کار بدون فاصله‌گذاری ارزش ندارد. من اصلا دوست ندارم تماشاگر گریه کند یا غمگین شود و یا حتی به فکر فرورود. بعضی شب‌ها خودم بغض می‌کنم اما کنترلش می‌کنم که به تماشاگر بگویم بدان که این نمایش هم، یک دروغ است. در واقع هیچ‌کدام از اینها رسالت من نیست. من به حظ تماشاگر از کار و شیوه ارایه آن فکر می‌کنم و گاهی به لحظه کوتاهی که تماشاگر با ذهنش همراه کار شود فکر می‌کنم وگرنه همه حرف‌ها و نصیحت‌ها و اینکه چه چیزی خوب یا بد است، قبلا گفته شده است.

در چنین کاری از کسی بازی نمی‌خواهم. دوست دارم خود بازیگر فضایش را پیدا کند. شخصیت کمی بر او منطبق و کمی از او دور شود. برای بازیگر حرفه‌ای این کار سخت است اما کسی که کمتر تجربه بازیگری داشته راحت‌تر به چنین فضایی می‌رسد. چون این فضای کار است که به او نزدیک می‌شود

خیلی از کسانی که این روزها کار هنری می‌کنند برعکس شما هدف متفاوتی دارند. آنها دوست دارند که مخاطب‌شان در مواجهه با اثر به گریه بیفتد یا به فکر فرورود یا حداقل، تاثیر عمیقی روی او بگذارد...

اینها همه بازی با احساسات و به‌وجود آوردن هیجان در مردم است. چنین کارهایی آسیب زیادی به مردم زده است و می‌زند. من اصلا دوست ندارم کسی را هیجان‌زده کنم. هدفم هم از انجام این کار ساختن نمایشی برای مثال نفی دروغ نبود.

شکل گرفتن این کار چگونه بود؟ به نظرتان چنین سبک از کارها را چگونه باید نوشت؟ باید تمرین کرد و از بازیگر بازی گرفت؟

من یک پلات داشتم و شاید یک سری دیالوگ. دوست داشتم متن و بازیگر با هم پیش بروند و مطابق با بازیگر کاراکتر ساخته شود. من در چنین کاری از کسی بازی نمی‌خواهم. دوست دارم خود بازیگر فضایش را پیدا کند. شخصیت کمی بر او منطبق شود و کمی از او دور شود. برای بازیگر حرفه‌ای این کار سخت است اما کسی که کمتر تجربه بازیگری داشته راحت‌تر به چنین فضایی می‌رسد. چون این نوع کار من می‌گذارم بازیگر تا آنجا که می‌تواند دستاوردهایش را اجرا کند و سپس سراغ ویرایش می‌روم. هر آنچه نمایشی و خوب باشد نگه می‌دارم و بقیه را مطابق جریان اصلی نمایش کنار می‌گذارم.

در ابتدای نمایش، شما به مخاطب می‌گویید که قرار است داستان تلخی بشنوند. پس اول یک موسیقی برایش پخش می‌کنید... این موسیقی شاید به تماشاگر ریتم بدهد. سپس خودتان نمایش را شروع می‌کنید، آیا به این فکر کرده‌اید که مونولوگ‌تان ریتمی را که با پخش موسیقی در تماشاگر ایجاد شده‌نیندازید؟

این اتفاق در نمایش را هر شب، به ناخودآگاه می‌سپارم و مسلما گاهی اتفاق می‌افتد و گاهی نیز نمی‌شود.

آیا این چهار نفر در نمایش شما کاراکتر هستند؟

کاراکترند اما نکته‌ای وجود دارد. همان فاصله‌گذاری باعث می‌شود که بدانیم اتفاق در گذشته افتاده و بازیگر قرار است این نقش را بازی کند. در واقع ما به لحاظ فیزیکی هیچ تغییری در آنها نمی‌بینیم ولی در میانه نمایش ما فراموش می‌کنیم که شخصیت‌ها را بازیگرها بازی می‌کنند و نه خود آدم‌هایی که در حال اعتراف هستند. در واقع یکی از جذابیت‌های این کار برای من همین بود. چون در کار قبلی‌ام «ولپن» نمایش دارای حرکت زیاد، تیپ‌هایی که به شخصیت نزدیک می‌شدند و فاصله‌گذاری بود. متفاوت بودن در چنین کاری در ایجاد کاراکتر و بازی با زمان و بدون حرکت بودن بازیگران، برایم تجربه جدیدی بود. هر چند که بگویند کار قبلی بهتر بوده است اما شبیه نبودن کارهایم به یکدیگر برایم مهم است.

به نظرتان این کار از این جهت مستند است که چنین اتفاقی قبلا رخ داده یا هدفتان نشان دادن چنین شخصیت‌هایی با خصوصیات عجیب و متناقض‌بود؟

هر دو. مثلا کاراکتر بهروز دستیاری بسیار شبیه کسانی است که با داد و فریاد همیشه در حال اعتراض هستند و در همه جوامع می‌توان نمونه‌ای از آنها را دید و مثال زد. آنها بعد از متقاعد کردن دیگران، آرام می‌گیرند و ناگهان می‌توانیم ببینیم که پشت همه این رفتارها شخصیت دیگری پنهان شده است. شاید آنها مرتکب عملی به مراتب شنیع‌تر از چیزی شده‌اند که به آن اعتراض داشتند.

شما غیر از سه متهم یک معلم نیز در این نمایشنامه دارید که اتهامی بر او وارد نیست ولی به‌نظر می‌رسد او هم دروغ می‌گوید. حضور او در دکلره چه دلیلی دارد؟

این کاراکتر در زمان تمرین به کار اضافه شد. دلم می‌خواست یک چیزی از کار بیرون بزند و همراه با کار نباشد. شاید این کار قبلا انجام شده باشد یا به ذهن کسی رسیده باشد ولی انجامش و حضورش برای من خیلی شیرین و جذاب بود. در واقع بین یک روایت خطی که در گذشته اتفاق افتاده است، یک نفر در زمان حال صحبت می‌کند که در نهایت شاید به این اتفاق ربط پیدا کند، البته مطمئن نیستیم، اما می‌شود به این فکر کرد که این آدم‌ها دارند تعریف می‌کنند که چه جرمی مرتکب شده‌اند و او به عنوان یک معلم می‌گوید چه کار بکنید. شاید این حالتی باشد که آنها را روبه‌روی هم قرار بدهد. این اتفاق برای مخاطب هم جالب بوده است و فکر نمی‌کنم به فضای کار آسیبی زده باشد.

تماشاخانه

نگاهی به نمایش اِرَخش

آمیزشی از اسطوره نمایش و موسیقی

سیاوش قائدی

اساطیر بیان نظری باورهای اقوام و نمایانگر معرفت و نگرش آنان به جهان پیرامون خود است. «اِرخشه»، «اِرخش» که در اساطیر ایران به آرش کمانگیر شناخته می‌شود؛ پیام آور آزادی و امید در زمانه بیم و ناامیدیست. آن زمان که جنگ و خشکسالی ایرانیان و تورانیان را به ستوه آورده بود، «خشووی ایشوو» (خداوندگار تیر شتابنده) ارمغان آزادی و زیبایی برای مردمان ایران زمین و کینه و خشم برای دشمنان دیرینه‌شان بود. در دنیای معاصر اما در دهه سیاه بعد از کودتای ننگین ۲۸ مرداد ۱۳۳۲ بود که در فضای خفقان و ناامیدی حاکم، «سیاوش کسرایی» با نگاهی پرامید؛ منظومه‌ای را براساس اسطوره «آرش کمانگیر» سرود، تا در این تلخی زمانه از حافظه تاریخی برای آگاهی مردمان کشورش بهره ببرد. و امروز این منظومه را ازجمله حماسی‌ترین و تاثیرگذارترین اشعار معاصر ایران می‌دانند. اما معاصران دیگری نیز به سراغ حماسه آرش رفته‌اند که از جمله آن می‌توان برخوانی آرش اثر بهرام بیضایی را نام برد. آرش در جهان ما نیز پیام‌آور روزگاری بهتر و آزادی برای مردمانش بوده و هست؛ مردمانی که تلخی زمانه و بیم حاکمان به انفعالشان کشیده و از مبارزه ناامیدشان کرده.

«مسعود دلخواه» مدرس دانشگاه و کارگردان تئاتر؛ اینبار به سراغ بازخوانی اسطوره آرش رفته است. تجربه اخیر او که تلفیقی است از نمایش، موسیقی و رقص؛ پرفورمنسی از حماسه آرش را ساخته و پرداخته است. او در اجرای خود توانسته با هدایت بازیگرانش، بازی‌هایی یکدست و هماهنگ را با بهره‌مندی از ریتم و ضرباهنگ مناسب، در کنار تصاویر تاثیرگذار، رویکردی نوین از حماسه‌ای کهن ارایه دهد. اما کارگردان در بند روایت خطی اصل داستان آرش است و این خود باعث شده تا از ایده اجرایی خود فاصله بگیرد. لزوما روایت خطی اصل داستان در کنار کارپرداخت‌های صحنه‌ای امروزی کمکی نکرده و موفقیت نمایش بیشتر در گرو تلفیق و تنظیم متون و تصاویر نمایشی است. زنان ایران در نمایش ارخش یادآور همسرایان در تراژدی‌های یونان باستان هستند. نمایش در کلیت خود خوانشی دوباره از حماسه آرش کمانگیر با استفاده از نوشته‌های کهن و قطعات معاصر، تلفیق و تنظیم موسیقی و حرکت و ارایه‌دهنده تصویر جدیدی است. نخستین مساله این است که در این خوانش منظور نظر کارگردان چیست؟! باید اذعان کرد که لزوما در خوانش چنین اسطوره‌ها نگاه هنرمند در ساختارشکنی و اسطوره‌شکنی نیست.

روزنه آبی

نقد و تفسیر نمایش «اِرَخش»
به نویسندگی و کارگردانی «مسعود دلخواه»

هستی‌شناسی اِرَخش

نوشتار حاضر می‌خواهد تا ضمن بهره‌گیری از مضمون نمایش ارخش (آرش) و تطبیق آن با هستی آرش، به این پرسش پاسخ دهد که آیا مضمون نمایش فوق توانسته تمامیت هستی آرش را به نمایش بگذارد؟ از همین رو ابتدا خلاصه‌ای از نمایش «ارخش» نگاشته می‌شود و سپس به هستی ارخش و نمود آن در نمایش، پرداخته خواهد شد.

خلاصه نمایش: نبرد منوچهرشاه با افراسیاب؛ ایران و توران؛ پس از مدتی خشکسالی همه‌جا را فرا می‌گیرد. افراسیاب شرط می‌گذارد: فردی از سپاه زخمگین ایران بیاید و تیری بیندازد؛ تا هر کجا تیر او رفت همانجا مرز ایران و توران شود. به موجب این پیمان، از سپاه ایران ستوربانی به نام آرش توسط افراسیاب برگزیده می‌شود...

اکنون هستی‌شناسی آرش: آرش، ستوربانی ناشناس، با کنش ویژه خویش هویتی نوین پیدا می‌کند: او با پایبندی به پیمان، عدالت را اجرا می‌کند و از مرزهای کشوری که کانون حیات جهان در آن است دفاع می‌کند و آن را گسترش می‌دهد. قهرمانی آرش در گرو برقراری عدالت است. آنچه که آرش ستوربان را، آرش قهرمان و موجودی منحصر به‌فرد می‌کند، آن یگانه وجودی است که کارکردها و معنای کنش آرش در گرو «بودن» اوست: ایزد مهر؛ منشأ هستی و کارکرد آرش است. ارخش یا آرش به معنای خورشید و آفتاب است؛ خورشید نماد ایزد مهر و گردونه‌اش بود که جهان را با آن می‌پیمایید. نگهبانی و تحقق عدالت بر عهده مهر است. در اوستا او را هزار چشم، دارنده چراگاه‌های فراخ نیز می‌دانند. این خصوصیات مهر نمایانگر کارکردهای چندگانه او نیز هستند. اگر بخواهیم بر سیاق ایدئولوژی سه کنش دومزیل بنگریم می‌توان گفت که ایزد مهر توامان در دورانی کنش فرمانروایی، جنگاوری و برزیگری را داشته و حامی تمامی طبقات اجتماعی نیز بوده است.

بر اساس موارد فوق می‌توان گفت: آنچه که در کار دلخواه مشخص نیست سیطره ذات آرش به‌عنوان نیرویی پیش برنده و تعیین‌گر فرجام کار است. در حالی که دلخواه سعی دارد در زبان، رفتار، طراحی لباس و صحنه فضای اسطوره‌ای ـ حماسی را تداعی کند. پس معیاری تعیین می‌کند که می‌خواهد بر اساس آن هستی آرش و ملتی را نشان دهد اما در لایه رویی رفتار آرش و مفاهیم آن گرفتار می‌شود. این ایراد به‌طور کلی خود را در میزانسن و مفاهیم برآمده از آن نشان می‌دهد؛ میزانسن که نمایش‌دهنده ارتباط عناصر نمایش، معنا و کشف لایه‌های پنهان رویدادها و ذهنیت‌هاست، کلیت یک اثر را در بر می‌گیرد. آنچه که دلخواه برگزیده این است: اغلب بازی‌ها در کف صحنه جریان دارند و با نورپردازی از کناره‌ها نیز بر آن تاکید می‌کند، اگر لحظاتی بر بلندی ارابه نیز قرار می‌گیرند صرفا به‌خاطر این ایده کلیشه‌ای است که فرد قدرتمند در بالا قرار دارد. در جریان تردیدهای سپاهیان دوست و دشمن به آرش او دچار هذیان و اضطراب می‌شود که این معقوله به‌قول کی‌یر کگارد هستی‌شناسانه، از طریق تکرار دفرمه شده بعضی جملات و حرکات آهسته بر بحران آرش تاکید می‌کند و این‌گونه می‌خواهد پروسه تحول ستوربان به آرش و شقاوت ناشی از این پوست‌اندازی را نشان دهد. در اینجا ابتدایی‌ترین کار بزرگ‌ترین مشکل می‌شود. ارخش نمایشی شخصیت‌محور است اما به هستی و چگونگی کنش آن دقتی نمی‌شود.

عکس: ایران‌تئاتر

آرش ذاتا در پیوند با ایزد مهر است اما میزانسن ارتباطی با کنش و ذات آرش ندارد. یک اصل وجود دارد، اگر مدعی پایبندی به ساختار و مفاهیم اساطیری هستیم باید فرم آن را که پیوسته با کارکردش است نیز نشان دهیم. به استناد حجاری‌های نقش رستم، خورشید یا چرخ گردون مهر و هزار چشم بودن او می‌توان فهمید که شکل هندسی و نمادین «مهر» شکل کامل دایره است؛ این شکل ما را در مورد سازماندهی میزانسن بر صحنه راهنمایی می‌کند. در اسطوره آرش چنین کنش و اندیشه‌ای مستتر است؛ آرش برای تیر انداختن، پروسه‌ای «تحول‌گرایانه» را طی می‌کند و پس از پرتاب تیر، با چرخش (دایره) کیهان یگانه می‌شود. چنانچه بیان شد اصلی‌ترین اشکال ساختاری اثر دلخواه این است که نه تنها مفاهیم اساسی مهر به درستی بیان نشده بلکه میزانسن‌های به کار رفته در تناقض و بی‌ارتباط با مفهوم اثر و ساختار بنیانی داستان است؛ زیرا رفتارها و حرکات بر کف مسطح صحنه با خطوط مستقیم و خشک طراحی شده است در حالی که به استناد موارد فوق باید در کل اثر و روابط، چرخه‌ای مداوم را احساس و مشاهده کنیم. در جهانی که آینده‌اش نامعلوم و قهرمانش پیش از قهرمانی متزلزل و شاهانش مضطرب و مردد هستند نماد دایره و کاربرد آن می‌تواند در بیان سیلان‌های ذهنی، عاطفی و تحول شخصیت‌ها بیانگر حقیقت رخدادها باشد. اگر هستی آرش در پیوند با مهر است از این‌رو تحول او به‌سوی قهرمان شدن می‌تواند و بایسته است که منطبق با ماهیت هستی مهر باشد. آرش چشم ناظر جهان می‌شود، همچون ایزد مهر «هزار چشم» که چیزی از او پنهان نمی‌ماند؛ هر چشمی یک آرش است که عدالت و پیمان در این جهان را می‌پاید؛ از این‌رو تیر انداختن ـ که دلخواه بر آن تاکید دارد- مساله اصلی نیست، بلکه اصل: تحول آرش به «هزار چشم» است. لازم نیست فیگوری خام برای تیراندازی لحاظ شود بلکه لازم است تا تحول آرش بازنمایی شود.

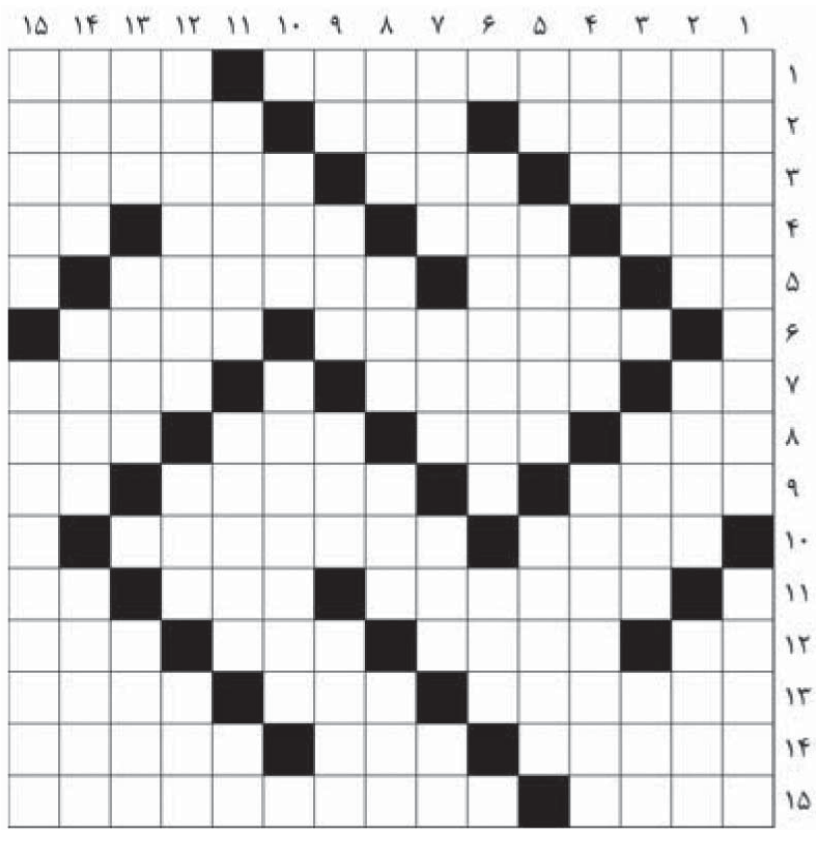
از سویی دیگر رنگ لباس آرش از ابتدا ارغوانی است، رنگ طبقه حاکم؛ در حالی که او ستوربان است و بر اساس رنگ لباس طبقات اجتماعی در اسطوره و حماسه، لباس او باید کبود باشد. آیا دلخواه می‌خواهد همچون ایدئولوژی ناسیونال سوسیالیسم کسرایی بگوید که آرش از همان ابتدا قهرمان است و از اراده «خلق» برآمده؟ حتی اگر چنین باشد در نظر گرفتن تک‌رنگ کهربایی اشتباه است. زیرا دلخواه آرشی را نشان می‌دهد که همچون آرش بیضایی دچار تطور است. کنش رنگ باید مبتنی بر کنش آرش باشد. آرش همچون ایزد مهر سه کنش فرمانروایی و جنگاوری و برزیگری که ایده‌ای مکشوف دو مزیل است را دارد، از این‌رو چرا نباید رنگ لباس او نیز از این فرآیند تبعیت کند؟ یعنی رنگ لباس آرش توامان کبود، سرخ (طبقه ارتشتاران) و ارغوانی است، که وحدتی با تطور هستی‌اش ندارد.

نتیجه آنکه ارخش نمایشی نیست که عمیقا به مفاهیم و چگونگی نمایش آنها اندیشیده شده باشد. اثری است که تاکید بر ناسیونالیسم واپسگرا دارد و ماهیت هستی آرش به‌عنوان شخصیتی که توامان پیش‌برنده و فرجام‌بخش رویدادها است به علت فرم نادرست میزانسن و روابط موجود در آن تحقق نیافته است.

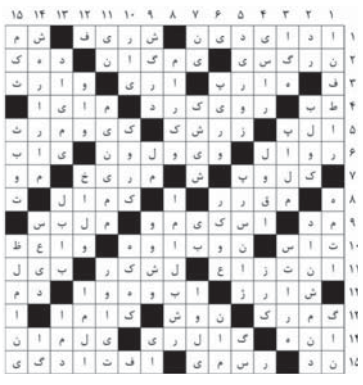
جدول ۱۶۵۳

افقی:
۱ - خالق برادران کارامازوف - لوله گیاهی ۲ - قبیله سرخپوستان - سوره‌ای در قرآن کریم - بازی روشندلان ۳ - الوان - کامیون ارتشی - سلسله ایرانی ۴ - شهر آذری - راز نهفته - آیینه - صد متر مربع ۵ - گشوده - نیروها - اقدام به کاری کردن ۶ - سال اسب - خدمتکار ۷ - تصدیق روسی - شهر اصفهان - پنبه زن ۸ - نشانه - پسوند شباهت - سرپیچی کردن - درخت تسبیح ۹ - بی‌آبرو - برافروخته - نت سوم ۱۰ - بزدل - دلیل آوردن ۱۱ - رنگین کمان - آموخته لقمان حسن معاشرت - نمایش تلویزیونی ۱۲ - جام معروف - اثر ایوان تورگینف - حصول - لباس آخرت ۱۳ - جنون مردم آزاری - اهل مکه - روییدن ۱۴ - ناپسند داشتن - سم حشره کش - خبر دروغ ۱۵ - گاز مرداب - نام شبی که در آن جنگ سختی میان امیر المومنین و سپاه معاویه واقع شد

عمودی:
۱ - رمان ایروین شاو - کالبدها ۲ - اشاره جمع به نزدیک - فرمان توقف - نمونه کوچکی از خانه یا ساختمان ۳ - جان پناه سرباز - ورق زدن - زنگ کاروان ۴ - به تنهایی - یکی از بروج فلکی - قومی از نژاد سامی ۵ - یازده - هدیه به عروس - تحریکات شیطانی ۶ - درد مفاصل - گام ۷ - شهر روی آب - چین و چروک پوست - لایه جوی - ماه سرد ۸ - کوزه - از حروف الفبا - از اجزای وضو - نمونه ۹ - ویتامین انعقاد خون - صندلی راحتی - ابزار - مساله دقیق ۱۰ - محتوای صندوق انتخابات - دوران دبستان ۱۱ - باز کردن - صاحب دل - آبکی ۱۲ - ذره با بار منفی - هر فصل کتاب - جاده ۱۳ - بیماری مسری - گدایی - شورهزار ۱۴ - کتاب امیل زولا - رسم‌کننده - شفاعت ۱۵ - شجاعت - شهر اصفهان



جدول ۱۶۵۲



قانون‌های حل جدول سودوکو:
۱- در هر سطر و ستون باید اعداد یک تا ۹ نوشته شود. بدیهی است که هیچ عددی نباید تکرار شود.
۲- در هر مربع ۳×۳ اعداد یک تا ۹ باید نوشته شود و در نتیجه هیچ عددی نباید تکرار شود.

سودوکو سخت ۳۰۵

			۵	۶	۳	۷		۹
۷			۸		۱			۶
۶		۵						۱
۳			۹			۲		
			۶		۸		۷	۴
			۴		۲			
۸			۷	۵				
	۵		۳		۹			
			۱	۲				۵

حل سودوکو سخت

۴	۹	۵	۷	۶	۳	۱	۸	۲
۲	۸	۳	۱	۴	۵	۹	۶	۷
۱	۶	۷	۸	۹	۲	۵	۴	۳
۵	۳	۹	۶	۷	۴	۸	۲	۱
۸	۴	۲	۹	۱	۸	۶	۳	۵
۶	۷	۱	۳	۵	۸	۴	۹	۷
۹	۵	۸	۴	۳	۷	۲	۱	۶
۳	۱	۴	۲	۸	۹	۷	۵	۱
۷	۲	۶	۵	۲	۱	۳	۷	۸

سودوکو
سودوکو Sudoku یک واژه ترکیبی ژاپنی به معنای عددهای بی‌تکرار است و امروزه به جدولی از اعداد گفته می‌شود که به عنوان یک سرگرمی رایج در نشریات کشورهای مختلف به چاپ می‌رسد.

سودوکو ۶۵۶

		۷		۲			۹	۳
۳	۸		۶				۲	
۹	۲	۱		۵		۶		
	۱	۸		۳		۷		۹
۵			۹	۱				۸
			۵		۴	۲		۶
۸			۷	۹		۵		۱
			۱	۶	۸			۴
۱		۹				۸	۶	۲

حل سودوکو ۶۵۵

۳	۸	۷	۲	۱	۵	۶	۹	۴
۱	۶	۲	۴	۳	۹	۵	۸	۷
۵	۴	۹	۸	۷	۶	۳	۱	۲
۴	۱	۵	۹	۶	۳	۷	۲	۸
۶	۹	۸	۵	۲	۷	۱	۴	۳
۷	۲	۳	۱	۴	۸	۹	۶	۵
۸	۷	۱	۶	۵	۴	۲	۳	۹
۹	۳	۶	۷	۸	۲	۴	۵	۱
۲	۵	۴	۳	۹	۱	۸	۷	۶