Archive of SID

مطالعه‌ی اصول بداهه‌پردازی براساس نظریه‌ی اجرا و چگونگی آن در تئاتر نان و عروسک

محمود عزیزی
سمیرا سادات رنجبران طباطبایی (نویسنده مسئول)
حامی علیزاده

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۲/۰۲
تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۳/۲۹

www.SID.ir

Archive of SID

مطالعه‌ی اصول بداهه‌پردازی براساس نظریه‌ی اجرا و چگونگی آن در تئاتر نان و عروسک

محمود عزیزی
استاد، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران. تهران، ایران

سمیرا سادات رنجبران طباطبایی
کارشناس ارشد بازیگری، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

حامی علیزاده
دانشجوی کارشناسی ارشد بازیگری، دانشکده هنر، نبی اکرم(ص)، دانشگاه تبریز، تبریز، ایران

www.SID.ir

Archive of SID

چکیده

در تئاتر، بداهه‌پردازی برای آموزش هنرجویان یا روی صحنه بردن نمایشنامه‌ای مکتوب به‌کار می‌رود. در سال‌های اخیر در ایران بیشتر به‌عنوان عنصر برانگیزاننده خودجوشی و خلاقیت همزمان بازیگران و تماشاگران به‌کار رفته‌است. تعداد گروه‌های تئاتری که می‌توانند از طریق بداهه‌پردازی به اجرا برسند در سال‌های گذشته در ایران بیشتر شده‌است. سوال اساسی این پژوهش این است که بداهه‌پردازی به چه امکان یک شیوه‌ی اجرایی است و اینکه آیا گروه نان و عروسک دارای این ویژگی‌ها هست یا نه؟ آیا مفاهیم اجرا از منظر شکنر در آن حضور دارد یا نه و اینکه به چه صورتی می‌تواند به آن تکیه کرد؟ این قابلیت‌ها در تمام حوزه‌های تئاتر که بداهه‌پردازی به‌گونه‌ای کاربرد دارد نیز کاملاً ضروری و حیاتی‌اند. هدف این مقاله پژوهش در مفاهیم اجرا به دیدگاه شکنر است و تبیین آن در گروه نان و عروسک است چرا که به نظر می‌رسد گروه تئاتر نان و عروسک به‌عنوان بهترین گروه تجربی دهه ۷۰ آمریکا روش‌های متفاوتی داشته‌اند. این مقاله در پی یافتن چگونگی فرآیند اجرایی بداهه‌پردازی براساس تفسیر شکنر از نظریه اجرا است. در این راه گروه *تئاتر نان و عروسک*، به‌عنوان شاخص گروه‌های دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی آمریکا، به‌عنوان الگو مورد ارزیابی قرارمی‌گیرد. گروه *تئاتر نان و عروسک* با استفاده از یک ایده خام، با قابلیت‌های فردی و گروهی به اهداف اجرایی خود می‌رسد. این دیدگاه را پیتر *شومان* در این گروه پدید آورده و اجرایی می‌کند. براساس الگوی بداهه‌پردازی گروه نان و عروسک، بداهه‌پرداز در تئاتر شش مهارت کسب می‌کند. در نهایت برهم‌نمایی اصطلاحات تعریف شده در شش مهارت بداهه‌پردازی و عناصر اجرایی بر طبق نظریه اجرا، یک داده علمی جدید عرضه می‌کند. در این مقاله سعی می‌شود با برهم نمایی نظریه اجرا از ریچارد شکنر و مفاهیم آن بر ساختار بداهه‌پردازی و همچنین تحقیق و انعکاس آن در گروه تئاتر نان و عروسک پیتر شومان، در راستای این فرضیه که می‌توان با این تکنیک‌ها به اجرا و تولید تئاتر رسید، تحقیق شود. همچنین تلاش می‌شود به این پرسش‌ها، پاسخ داده شود: چگونه گروه تئاتر نان و عروسک با استفاده از یک ایده خام و با قابلیت‌های فردی و گروهی و به‌کارگیری بداهه‌پردازی به اجرا دست می‌یابد؟ آیا گروه نان و عروسک، راه و روش‌های متفاوتی در این باره دارد؟ چه الگو یا روش‌های مشخص و منحصربه‌فردی را می‌توان برای این گروه معرفی کرد؟ عناصر بداهه‌پردازی در گروه نان و عروسک چه وجوه یکسان و همه‌گیر و چه وجوه منحصربه‌فردی دارد؟ تنوع و تطور این عناصر چیست؟

واژگان کلیدی: بداهه‌پردازی، بازیگر، مهارت، نظریه اجرا، ریچارد شکنر، پیتر شومان، تئاتر نان و عروسک

www.SID.ir

Archive of SID

درآمد

فرضیه این تحقیق بر این امر استوار است که بداهه‌پردازی یک شیوه‌ی اجرایی است. اما براساس این فرضیه سؤالاتی که باید در این اثر به آن پاسخ داد این است:

۱ـ آیا بداهه‌پردازی گروه نان و عروسک، شیوه‌ای متفاوت دارد؟

۲ـ آیا حوزه‌هایی اجرایی مدنظر شکنر، در گروه نان و عروسک، روی می‌دهد؟

۳ـ سطح گروه نان و عروسک از منظر بداهه‌پردازی و سطوح اجرایی شکنر، چه طبقه‌بندی‌ای را دربرمی‌گیرد؟

۴ـ آیا برهم‌نمایی نظریه اجرای ریچارد شکنر و اجراهای تئاتر و نان عروسکی قابل بحث است؟

۵ـ الگوی نظریه اجرا در تئاتر نان و عروسک، با شش اصل بداهه‌پردازی، یک رویکرد عملی است یا نه؟

مهارت‌های بنیادینی که بداهه‌پردازان باید آن‌ها را پرورش دهند، این‌ها هستند:

۱. اعتماد ۲. رهایی ۳. پذیرفتن پیشنهادها ۴. گوش سپردن و دقت‌نظر ۵. داستان‌گویی ۶. ارتباط غیرکلامی.

مسئله این مقاله بر این مبتنی است که گروه‌های تئاتری با بهره‌گیری از *بداهه‌پردازی* به اجرا دست پیدا می‌کنند. اجرا در تئاتر می‌تواند هم وابسته به متن از پیش نگاشته شده باشد هم براساس *بداهه‌پردازی* شکل‌گرفته باشد. آنگونه که شکنر تعریف کرده‌است، یک نمایش شامل حلقه‌های مختلفی است که او آن‌ها را با دایره‌های تودرتو نشان می‌دهد. اجرا وسیعترین پهنه دایره فرضی قلمروی نمایشی است و کوچک‌ترین حوضه‌ی آن درام یا نمایشنامه است و در این بین، متن و تئاتر حضور دارند. برای دست یافتن به اجرا باید به ترتیب از قلمروی درام، متن و تئاتر فراتر رفت. می‌توان گفت که درام (نمایشنامه)، کوچک‌ترین دایره است، متن رمزگان اصلی و پایه رویدادهاست و تئاتر، رویدادی است که گروه خاصی از اجراکنندگان نمایش می‌دهند؛ آنچه اجراگران عملا در حین اجرا انجام می‌دهند و معمولاً بازنمایی نمایشنامه/ متن است. اجرا، کل منظومه رویدادها که بیشتر آن‌ها با بی‌توجهی عبور می‌شود (شکنر، ۱۳۸۸: ۱۴۲).

در اجراهای متداول، کار هنری کارگردان را می‌توان به دو مرحله تقسیم کرد. نخستین بخش، تهیه و تدارک و مشتمل بر انتخاب متن، تجزیه و تحلیل آن و انتخاب بازیگر است. بخش دوم کار عملی با بازیگران است (هولتن، ۱۳۸۵: ۱۳۴). در این شیوه پایه متن انتخابی کارگردان است و بقیه عناصر بر پایه آن شکل می‌گیرد. متنی وجود نداشته‌باشد، اجرایی هم نخواهد بود. اما در شیوه استفاده از *بداهه‌پردازی* این مهارت‌ها هستند که شکل‌دهنده اجرا هستند. در این شیوه کارگردان چه فردی نسبتاً مستبد باشد چه نباشد، از *بداهه‌پردازی* گروهی برای پیشبرد کار خود استفاده می‌کند. گروه‌های تجربی و آوانگارد، در تجربه در فرم و محتوا، از بداهه‌پردازی استفاده می‌کنند.

برای دستن یافتن به اجرا از راه *بداهه‌پردازی*، بازیگران باید مهارت‌هایی داشته‌باشند یا آنکه به دست آورند. این مهارت‌ها عبارتند از: اعتماد کردن، رهایی، پذیرفتن پیشنهاد، گوش سپردن و دقت‌نظر، داستان‌گویی و برقراری ارتباط غیرکلامی (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۱). علاوه بر این موارد، یک بازیگر، باید از نیروی تخیل و قدرت حساسیت یا قدرت احساس کردن خود به جای دیگران برخوردار باشد و البته تمایل به‌کار سخت داشته‌باشد (هولتن، ۱۳۸۵: ۵۱). با در نظر گرفتن ۶ مهارت الزامی در بداهه‌پردازی، همچنین اصول اجرایی مدنظر شکنر، در ادامه

www.SID.ir

Archive of SID

در تنه اصلی، به بررسی تک تک این عناصر می‌پردازیم.

پیشینه تحقیق

مدل تاریخی *بداهه‌پردازی*، نمایش *کمدیا دل آرته* ایتالیایی است... اما متخصصین و محققین یادآوری می‌کنند که سهم بداهه‌پردازی ناب در نمایش *کمدیا دل آرته* بسیار محدود بوده‌است (خاکی، ۱۳۷۸: ۶۸). پاره‌ای از تمرینات پیشنهادی توسط *استانیسلاوسکی*، که درواقع به منظور خلق دوباره یک متن به یاری *بداهه‌پردازی* به وسیله بازیگران صورت می‌گیرد، مدت‌ها مورد اقبال بسیار قرارگرفت، ولی باید یادآوری کرد که این نوع *بداهه‌پردازی* همچنان در چهارچوب معین متن نمایشی صورت می‌گرفت و بیشتر ارزشی *درام‌شناسانه ـ تحقیقی* داشت و اغلب از حالتی *روایی* فراتر نمی‌رفت. در حالی که *بداهه‌پردازی مدرن* به ویژه در ساخت و پرداخت لحظات سکوت و در نزدیک‌تر کردن حس پرسوناژها از زوایای مختلف و ایجاد تغییر در آن‌ها، و نیز در طرح و تغییر فضا و میزانسن‌ها و کشف فضاهای تازه در اجرا، نقشی اساسی دارد و همه این امور در حالی صورت می‌گیرد که بازیگر هیچ‌گونه اطلاعی درباره متنی که باید اجرا شود ندارد (همان: ۶۹). گروه نان و عروسک، به گواه منتقدین تئاتر، بهترین گروه تجربی آمریکا در دهه ۷۰ است که از اصول خاصی پیروی کرده‌است که در تبیین این مطلب به آن پرداخته خواهد شد. گروه نان و عروسک، یک گروه با تعاریف مدرن اجرایی است که بداهه‌پردازی را اصل اجرایی قرارداده‌است.

بداهه‌پردازی شخصیت، تکنیک مهم تمرینی کارگردان روسی *استانیسلاوسکی* بود. در بداهه‌پردازی شخصیت، هنرپیشگان مونولوگی را بداهه می‌سازند و برای درک بهتر شخصیت، پا را از نمایشنامه فراتر می‌گذارند. *استانیسلاوسکی* با نگاهی به روان‌شناسی *فروید* از ناخودآگاه، به بازیگرانش می‌آموخت تا بر احساسات، عواطف و حالات شخصیت تاکید بورزند تا جایی که اجرا موثق‌تر جلوه کند. *استانیسلاوسکی* این شیوه جدید را *رئالیسم روان‌شناختی* نامید. شیوه *استانیسلاوسکی* مدت‌ها تاثیرگزار بود و *بازیگری متد* و مکتب *تربیت هنرپیشه نیویورک* از دل آن بیرون آمد. بسیاری از تئاترهای معاصر و کارگردانان سینما از *بداهه‌پردازی شخصیت* در آثارشان استفاده می‌کنند اما این شیوه‌های بداهه تنها در سایه تمرین اتفاق می‌افتند. در فرانسه به طریق مشابه، کارگردان موثر *جاکوس کوپو*، به تغییر شکل‌دادن تئاتر فرانسه با تمرکز بر *بداهه‌پردازی* و جان‌بخشی دوباره به *کمدیا دلارته* دست‌زد. دیدگاه او نسبت به کمدی جدید متمرکز بر بداهه بود و نوآوری‌های او در تربیت و کارگردانی تقریبا همه‌ی گروه‌های تئاتر مدرن را تحت تاثیر قرارداد و گروه‌های انگلستان و آمریکا را نیز دربرگرفت. در ۱۹۱۳ *کوپو* اولین کسی بود که بازی‌های نیمه ساختارمند را در تمرینات ارائه داد و دیدگاهش استوار بر این پایه بود که بازی‌های کودکان اساساً مبتنی بر *بداهه‌پردازی* هستند. نخستین تئاتری که او بر روی صحنه دیالوگ‌هایش را بداهه ساخت، *تئاتر خودانگیخته* نام داشت که توسط *مورنو* در وین در ۱۹۲۳ ساخته شد و چند سال بعد نقدهای سرسختی را در نیویورک به همراه آورد. با وجود موفقیت‌های آغازین *مورنو* در نیویورک، این نوآوری مورد توجه قرار نگرفت. تئاتر معاصر بداهه آمریکایی که از شیوه‌های *مورنو* در ۱۹۲۰ بهره می‌برد، معمولا در ۱۹۵۰ در شیکاگو جست‌وجو می‌شود. علاوه بر تکنیک‌های *مورنو*، تئاتر بداهه با سبک و سیاق *شیکاگو* بر رشته‌ای از بازی‌های طراحی شده برای نمایش‌های کودکان تمرکز داشت. این بازی‌ها توسط مربی تئاتر *ویولا اسپولین* در سال‌های ۱۹۳۰ و ۱۹۴۰ شکل‌گرفته بود. پسرش *پال سیلز* از این بازی‌ها برای نخستین گروه کمدی بداهه استفاده می‌کرد یعنی گروه *قطب نما*

www.SID.ir

Archive of SID

در دانشگاه شیکاگو در ۱۹۵۵. *قطب نما* بعدها به گروهی شناخته شده به نام *شهر دوم* به‌عنوان مدلی برای برنامه‌های رایج تلویزیونی تبدیل شد. ایفاگران کلاسیک شیکاگو با آمدن نور بر صحنه و ایستادن گروهی بر صحنه‌ی خالی دست به‌کارمی‌شدند. آن‌ها از تماشاگران پیشنهاد، مکان رویداد، روابط و یا مسئله‌ای را جویا می‌شدند، پس از تکرار پیشنهاد ارائه‌شده، گروه سریعاً دیالوگ‌ها را براساس خواسته‌ی تماشاگر می‌ساخت. هیچ چیز ازپیش‌تعیین‌شده نبود، آن‌ها هرچه جلوتر می‌رفتند شخصیت‌ها، خطوط داستانی و تنش‌های نمایشی را می‌ساختند. تا ۱۹۵۰ *تئاتر بداهه* به شکل چشم‌گیری در شیکاگو و دیگر مراکز شهری رونق گرفت. این رشد، سبک‌ها و رویکردهای متنوعی را در *بداهه‌پردازی* با خود به همراه آورد. سبک‌های گفته شده به‌طور عمده می‌توانند به دو رویکرد تقسیم شوند. گروه‌های خیلی شناخته شده بازی‌های کوتاه پنج دقیقه‌ای یا کمتر را اجرا می‌کنند که از یک یا دو پیشنهاد تماشاگر شکل می‌گیرند. بازی‌های مختلف زیادی از گروه‌های دسته جمعی بداهه‌پردازان ساخته شده‌است که هر بازی توسط زنجیره‌ای منحصربه‌فرد از الزامات پیش برنده‌ی اجرا به‌وجود آمده‌است. نام یکی از این بازی‌های متداول منگوله یخ زده است. بعد از پرسیدن پیشنهاد تماشاگر، مکان رویداد یا شروع خط دیالوگ آغاز می‌شود و دو بازیگر صحنه نمایشی را بداهه می‌سازند. بازیگران دیالوگ‌هایشان را با ژست‌های غلو شده و حرکات بدنی همراه می‌کنند و به تماشاگر گفته شده تا هر زمانی که احساس می‌کند موقعیت‌های بدنی بازیگران دلچسب است رو به بازیگران فریاد بزند و بگوید که بازیگر ساکن بایستد. بلافاصله بازیگران باید در همان موقعیت بی‌حرکت باقی بمانند. بازیگر سوم سپس به طرف دو نفر دیگر حرکت می‌کند و بر شانه‌ی یکی از آن‌ها می‌زند. بازیگری که بر شانه‌اش ضربه خورده صحنه را ترک می‌کند و بازیگر جدید به جای او و در همان موقعیت قبلی می‌ایستد و سپس صحنه‌ای کاملا متفاوت را با اولین خط دیالوگش همراه با نشان دادن ابهامات زیستی در روابط جسمانی بازیگران ساکن، شروع می‌کند. شیوه دوم اجرا، «نمایش فی‌البداهه طولانی شکل» است. گروه از تماشاگر پیشنهادی را طلب می‌کند و سپس نمایشی تک پرده‌ای را که حدوداً سی دقیقه بدون قطع زمان می‌برد، اجرا می‌کند. این بازیگران اغلب آنقدر خوب هستند که تعداد زیادی از تماشاگران تصور می‌کنند متن نمایشی در حال اتفاق افتادن است درحالی‌که در اصل چنین نیست. بازیگران سخت تلاش می‌کنند تا از تکرار حتی پاره‌ای از اتفاقات مشابه در شب‌های پیشین جلوگیری کنند. این شکل از بداهه کمتر به بازی‌های کمدی می‌پردازد و بیشتر تمرکزش بر ارتقای شخصیت و خط داستانی است (ساویار، ۱۹۹۹: ۱۲۲ـ۱۲۱). گروه نان و عروسک، بدین سان، از مهارت‌های ابتدایی شرح داده‌شده در سال‌های ابتدایی تئاتر آمریکا، به اجراهایی با زمان‌بندی طولانی و تکنیک عالی دست یافتند. موارد تکنیکی این گروه در حوزه پیش تولید، تولید، پس از تولید قرارمی‌گیرد که هر یک شرح خود را دارد. جیمز روز ـ اونز می‌گوید:«فضای نمایش گروه نان و عروسک حتی پیش از شروع نمایش حاضر و آماده است، این بازیگران در پیراهن و شلوارهای سفید و کثیف، باندهای نازک رنگی به پیشانی یا کلاه‌هایی جوراجور به سر ـ انگار که آن‌ها را از بازار کهنه‌فروش‌ها خریده باشند ـ در خیابان‌ها راه می‌افتند و طبل و دایره زنگی و ترومپت می‌نوازند. بعضی نیز ماسک‌های غول‌آسایی به چهره می‌زنند. بازیگری ماسکی به شکل خوک دارد، در پیاده رو غلت می‌خورد، میان انبوه ماشین‌ها می‌رقصد، به تیر چراغ برق آویزان می‌شود و به سگی وحشتزده تعظیم می‌کند...» (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۶۴).

در زمان ما میل و اقبال نسبت به عمل بداهه‌پردازی در تئاتر از حدود سال‌های دهه ۶۰ میلادی به بعد عمومیت و گسترش قابل‌توجهی یافت (خاکی، ۱۳۷۸: ۶۸). کتاب‌های زیادی

www.SID.ir

Archive of SID

در مورد *بداهه‌پردازی* نگاشته نشده‌است. اما همین مقدار کتاب نیز از لحاظ علمی و نظری، پیش برنده یک تحقیق و مطالعه منسجم هستند. یکی از آن کتاب‌ها *بداهه‌پردازی در تئاتر* اثر *فلیپ برناردی* است که تمرین‌هایی در موقعیت‌های گوناگون برای پرورش *بداهه‌پردازی* است. کتاب *بداهه‌سازی در تئاتر* شامل نهصد طرح برای تمرین بداهه‌سازی است که مدرسان تئاتر می‌توانند برای یک سال تدریس، از آن‌ها استفاده کنند. آنچه در این کتاب آمده را می‌توان در بسیاری از موقعیت‌های تئاتری به‌کار برد. به‌عنوان مثال بداهه‌های زیادی برای تضاد شخصیت‌ها موجودند ـ نوجوان/ والدین، روابط افراد هم رتبه، روابط عاشقانه، همکاران، دکتر/ مریض، خواهر/ برادر و حتی بیشتر، بداهه‌های تک نفره، موقعیت‌گیری‌های فیزیکی (برای یک یا دو بازیگر) دیالوگ‌ها و عکس‌العمل‌ها به محیط، همچنین قسمتی که بداهه‌های مختلفی را برای تولید رومئو و ژولیت ارائه می‌دهد، در این کتاب گنجانده شده‌است. کتاب دیگر بداهه‌پردازی، *بداهه‌پردازی برای تئاتر* اثر *ویولا اسپولین* است. این کتاب راهنمایی آموزش فنون بازیگری و کارگردانی با استفاده از *بداهه‌پردازی* است و دارای سه بخش اصلی است: در بخش نخست به نظریه‌ها و اصول تدریس کارگردانی تئاتر پرداخته شده‌است. در بخش دوم فهرستی از تمرین‌ها و بازی‌های کارگاهی ارائه شده و در آخر توضیحات و تفاسیر ویژه‌ای درباره تئاتر کودکان و کارگردانی نمایش‌های اجتماعی داده‌شده‌است. *کیت جانسون* دو کتاب بداهه و بداهه برای داستان گویان را در این حوزه نوشته است. او از جمله نویسندگانی است که در تئاتر رویال کورت شکوفا شد و همانند جوانان با استعدادی چون *جان دکستر*، *ژاکلین هربرت*، *ادوارد باند* در دهه پنجاه تئاتر انگلستان درخشان ظاهر شد. «کیت *جانسون* به تدریس سبک خاصی از بداهه‌گویی که اکثر آن‌ها براساس «افسانه‌ها»، «تداعی کلمات»، «تداعی آزاد» و «واکنش‌های شهودی» بود پرداخت و بعدها کارکرد ماسک را نیز به خوبی آموزش داد و تلاش او این بود که واکنش‌های تحلیلی بزرگسالان را دوباره کشف کند و قدرت خلاقیت کودکان را افزایش دهد» (جانسون، ۱۳۹۰، ۱۰۰). *کت کوپت* کتاب *پرورش قوه خلاق* را نوشته است، این کتاب در حوزه *بداهه‌پردازی* و ابزارهای روان‌شناسانه آن و در مورد کودکان که از راه بداهه‌پردازی مطالب را آموزش می‌بینند، قابل تامل است و درس‌هایی را به بازیگران جوان برای پرورش قوی خلاق خود می‌دهد. *دن دیگلز* با کتاب *بداهه برای بازیگران* و *کین آدامز* با کتاب چگونه *با بداهه‌پردازی نمایشنامه بلند بسازیم* و *نوئل گریگ* با کتاب *نوجوانان و تئاتر نو* در این حوزه فعالیت کرده‌اند.

پیتر *شومان* کشاورززاده‌ای بود که در سال ۱۹۳۴ در شهرستانی کوچک در آلمان که امروزه بخشی از خاک کشور لهستان شناخته می‌شود، متولد شد. او در کودکی پخت نوعی نان مخصوص را که با دانه چاودار توسط مادرش انجام می‌شد، فرا گرفت و بعدها به‌طور جدی به مجسمه‌سازی و ساخت عروسک پرداخت. شومان از طریق یکی از شاگردان *آنا هلپرین* از طراحان بزرگ رقص مدرن به رقص مدرن علاقه‌مند شد و با تجربیاتی که در زمینه‌های گوناگون هنرنمایش به دست آورده بود، درست در سالی که *آلن کاپرا* نخستین هپنینگ‌اش را در نیویورک اجرا کرد و جوزف چایکین گروه *تئاتر باز* را بنیان نهاد، گروه *تئاتر نان و عروسک* را تاسیس کرد: ۱۹۶۳. *تئاتر نان و عروسک* که از دل آلترناتیوهای رادیکال *آف آف برادوی* متولد شده‌بود و گرایش‌های عمیقی به آیین داشت با بهره گیری از مفاهیم مذهبی تورات و انجیل تلاش می‌کرد با یکی شدن روح کلی تماشاگران و بازیگران در معنایی واحد به نوعی حقیقت ناب دست یابد (ساویار، ۱۹۹۹: ۱۲۲ـ۱۲۱). بدین سان گروه نان و عروسک، از تکنیک‌های ساخت مجسمه‌سازی به عروسک‌ها می‌رسند، تماشاگر و بازیگران در ساخت

www.SID.ir

Archive of SID

مشارکت می‌کنند، در پیش، هنگام و پس از اجرا، مشارکت را برمی‌انگیزند.

تئاتر *نان و عروسک پیتر شومان*، از آن جمله گروه‌های تجربی است که در پی یافتن وسایل نوین بیانی از طریق درگیرکردن همه اعضای گروه است و موقعیت خود را مدیون استادی و تصمیم گیری *شومان* است. *شومان* دارای نقشی کاملا مستبدانه است و تمام لحظات یک اجرا، از لحظه‌ای که متن به روی کاغذ می‌آید تا طراحی دقیق هر حرکت و هر رفتار دوره تمرین را زیر نظر خود می‌گیرد (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۵۲).

محدوده این تحقیق، *بداهه‌پردازی* براساس شش اصل یاد شده و همچنین تئاتر دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی در آمریکا، منحصرا گروه تئاتر و عروسک به رهبری و کارگردانی پیتر شومان است.

ملاحظات نظری

در لغت‌نامه معین در تعریف *بداهه‌پرداز* این‌گونه آمده‌است: آن‌که بدون مقدمه اثری هنری اعم از شعر، موسیقی، نقاشی و همانند آن خلق می‌کند. در تعریف *بداهه‌پردازی* چنین آمده‌است: ایجاد و خلق هر عمل یا هر واکنش در لحظه و در پاسخ به محرک‌های محیطی و احساسات درونی را *بداهه‌پردازی* می‌گویند. *بداهه‌پردازی* ممکن است به خلق الگوهای فکری و ساختارها و روش‌های جدید منجر شود. حال، چنانچه بداهه ـ پرداز مهارت بیرونی و درونی حوزه بداهه خود را درک کند، این چرخه ابداع به موثرترین شکل صورت می‌گیرد.

به لحاظ فکری و فلسفی، *بداهه‌پردازی* از دو مولفه تشکیل شده‌است: ۱ـ ظهور و بروز آگاهی شخصی بداهه‌پرداز در موقعیت و ۲ـ درک کامل از عملی که در حال انجام است. ترکیب این «آگاهی» و «درک»، بداهه‌پرداز را به نقطه‌ای می‌رساند که گاه بهترین واکنش را در موقعیتی خاص از خود بروزمی‌دهد حتی اگر پیش‌تر با آن موقعیت مواجه نشده باشد. مطالعه تکنیک‌ها و مهارت‌های بداهه‌پردازی می‌تواند به‌گونه‌ای موثر در عملکرد هر فرد در تجارت یا زندگی شخصی و به ویژه هنر نیز تاثیرگذار باشد (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۳). گروه نان و عروسک هر دو مولفه را باهم انجام می‌دهد، روز ـ اونز می‌گوید:«این گروه با راه‌اندازی و نمایش عروسک‌های غول آسایشان و با اجرای نمایشنامه‌های کوتاه درباره‌ی مضامین معاصر، به خیابان‌های نیویورک ریختند» (روز ـ اونز: ۱۳۸۸: ۱۶۰). موقعیت آگاهی که این گروه و بازیگران به دنبال آن هستند، اعتراض به رخدادهای معاصر مانند جنگ ویتنام است. اما در مورد مولفه دوم، نان و عروسک به گفته شومان: «تئاتر چیز دیگری است، چیزی شبیه نان است. یک ضرورت است. تئاتر شکلی از مذهب است. چنین تئاتری که بردارنده‌ی اندیشه‌های اخلاقی و سیاسی اوست یک دید و تجلی مذهبی و شاعرانه‌ای‌ست که رستاخیز و رستگاری را به‌عنوان عمده نمادهای خود برگزیده است (همان، ۱۶۰). عمل در حال انجام این گروه، در عرصه بداهه‌پردازی، ارائه یک اندیشه اخلاقی و سیاسی است.

در هنر، *بداهه‌پردازی* درواقع نمود خارجی و عملی خلاقیت هنرمند است. هنرمند در شرایط خلاقه با رعایت دو اصل آزادی عمل و پایبندی به اصول، همزمان *بداهه‌پردازی* نیز می‌کند. وظیفه هنرمند شناخت و پیگیری تکانه‌های خلاق است و اساس خلاقیت و بداهه‌پردازی ایجاد شرایطی برای بروز و جهت‌دهی این تکانه‌های خلاق است. توصیه نویسندگان برای فرایند خلاق چنین ذکرشده‌است: راه‌هایی را پیدا کنید تا خود برانگیخته شود (ظهور)، سپس هر ایده‌ای را که به ذهن‌تان خطور می‌کند، بیرون بریزید(بروز)، بدون آنکه آن را ارزشیابی کنید؛ بعدها برای ارزشیابی وقت هست (درک). تولید ایده را از ارزشیابی ایده جدا کنید (کن، ۲۰۰۷: ۳۵).

www.SID.ir

Archive of SID

جایگاه *بداهه‌پردازی* در دیگر هنرها عموما دو نوع *بداهه‌پردازی* را مطرح می‌کند: ۱ـ *بداهه‌پردازی* در تمرین و ۲ـ *بداهه‌پردازی* در اجرا. هنرمندان در تمرین *بداهه‌پردازی* براساس اصول هنر خود، شیوه‌های گوناگون اجرایی را می‌آزمایند و بهترین را برمی‌گزینند. این به‌گزینی در هنرهای گوناگون متفاوت است. هنرمند نقاش با اتودها و آزمون و خطاهای مستمر، ایده‌های خود را *بداهه‌پردازی* می‌کند و نویسنده به گمانه زنی چگونگی چیدمان عناصر داستان و وقایع و روابط شخصیت‌ها می‌پردازد. اما نوع دیگری از *بداهه‌پردازی* نیز مطرح است که ویژگی‌های نوع نخست را دربردارد؛ در اجرا نیز از *بداهه‌پردازی* استفاده می‌شود. نوازنده موسیقی هم چگونگی استقرار نت‌ها و سازها را در کنار یکدیگر *بداهه‌پردازی* می‌کند، هم در شرایط اجرایی خاص با حضور تماشاگران به *بداهه‌نوازی* می‌پردازد (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۳). در تئاتر نیز این شیوه از دیرباز مرسوم بوده‌است. به‌عنوان مثال در *کمدیا دل آرته* و نمایش *تخت‌حوضی* بازیگران با داشتن خط اصلی داستان، نمایشی کمدی را در حضور تماشاگران *بداهه‌پردازی* می‌کردند. اما تئاتر نان و عروسک، از نوع دوم، یعنی بداهه‌پردازی در عرصه اجرا است. «تئاتر شومان، انواع سبک‌های نمایشی را از نمایش‌های خیابانی اجیت ـ پراپ تا اجراهای رسمی‌تر داخل سالن، دربرمی‌گیرد. او در فضاهای باز و سرپوشیده، مزارع و کلیساها، برای کودکان و بزرگسالان، روشنفکران و محرومان تئاتر اجرا می‌کرد» (میتر، ۲۱۲: ۱۳۹۱). موارد استفاده *بداهه* در تئاتر هم نکته‌ی مهم دیگری است. بسیاری از فنون بازیگری با استفاده از *بداهه‌پردازی* آموزش داده می‌شود. عموماً آموزش به وسیله *بازی‌هایی* است که هنرجو *بداهه‌پردازی* می‌کند. بازی شرایطی را پدید می‌آورد که بازیگر می‌تواند در آن تجربه اندوزی کند. این کار روحیه همکاری او را بالا می‌برد و شرایط خودجوشی را برایش فراهم می‌سازد و بدین ترتیب بازیگر در شرایط بازی، برای رسیدن به هدفش آزاد است و به شرط اینکه قواعد بازی را رعایت کند، می‌تواند هر روشی را برگزیند. فرد در شرایط بازی، خود را در جمع حل می‌کند و به موج می‌سپارد. ذهن و جسم و شهود بازیگر در این میان به کمک او می‌آیند و خلاقیت از آن تراوش می‌کند. به همین خاطر است که *کنستانتین استانیسلاوسکی*، *لی استراسبرگ*، *استلا آدلر* و *ویولا اسپولین* در آموزه‌های بازیگری خود از بازی استفاده کرده‌اند. به اعتقاد *ویولا اسپولین*، «عملکرد مربی باید بی‌هیچ ضابطه مسلط بر بازیگر و اینکه به او بگوید چه کند و آن را در چه زمانی و چگونه انجام دهد، باشد. بازیگر آزادانه با قبول بازی، خود انضباط خود را برمی‌گزیند و در تصمیم‌های گروه با اعتماد و اشتیاق سهیم می‌شود. بنابراین، بازیگر می‌تواند همه نیرویش را مستقیماً بر این امر متمرکز کند و نه برای خوشایند کسی» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۶۵). پس می‌توان گفت که بداهه عموماً در تئاتر دو کارکرد اساسی دارد: ۱) در آموزش ۲) در تولید. مربیان آموزش بازیگری معمولا برای آموزش هنرجویان‌شان از فنون *بداهه‌پردازی* استفاده می‌کنند. بیشتر آموزه‌های ویولا اسپولین و کیت جانسون برای مربیان و هنرجویانی است که می‌خواهند به فعالیت در عرصه تئاتر بپردازند. این توصیه‌ها برای کارگردانان نیز بسیار مفید است تا حدی که آنان در موارد زیادی از تعبیر مربی ـ کارگردان استفاده کرده‌اند (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۴).

بازیگر برای *بداهه‌پردازی* باید مهارت‌ها و فنونی را بیاموزد که هم فردی‌اند هم گروهی. می‌توان گفت که بدون کسب این مهارت‌ها اصولا تئاتری شکل نمی‌گیرد. آموختن آن‌ها برای همه عواملی که در تولید تئاتر سهیم‌اند، لازم و ضروری است؛ چه تئاتر مبتنی بر متنی ازپیش‌تعیین‌شده باشد چه ساختار متن و اجرا در *بداهه‌پردازی* گروهی شکل گیرد.

اما بداهه در تئاتر کارکرد دیگری نیز دارد و آن در تولید اجراست. گروه *بداهه‌پرداز* با

www.SID.ir

Archive of SID

استفاده از مهارت‌های ذکر شده می‌تواند به اجرایی منسجم و جذاب دست پیدا کند؛ اجرایی که همه اجزای آن ـ از نمایشنامه گرفته تا طراحی صحنه و نور و موسیقی ـ در شرایط *بداهه‌پردازی*، نیازسنجی شده و شکل‌گرفته‌اند. ساختار ویژه این ماجرا، از *بداهه‌پردازی* گروه به دست آمده‌است. گروه‌های *بداهه‌پرداز* حتی از این هم فراتر می‌روند و با در دست داشتن خط اصلی داستان، نمایشی را همزمان، با حضور تماشاگران، بداهه‌پردازی و اجرا می‌کنند نمونه‌ی آن *تئاتر اسپرت* است. (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۳). گروه نان و عروسک در این حوزه اجرایی بداهه‌پردازی فعال است. جون لیتل وو، بنیانگذار کارگاه تئاتر، در مورد گروه نان و عروسک می‌گوید: «دنیا پر از تئاترهایی است که در تئاتر ما نیست» (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۵۹). این کلماتی است که پیتر شومان با گروه «نان و تئاتر عروسکی»اش عملاً به تفسیر آن‌ها پرداخته است. همچنین استفاده از بداهه برای رسیدن به اجرا مستلزم تقویت و پرورش همان شش مهارتی است که ذکر شد.

مهارت‌های بنیادین برای بداهه‌پردازی

مهارت‌های بنیادین برای *بداهه‌پردازی* در تئاتر از نکات مهم دیگر است. تئاتر، هنری گروهی است. هنرمند تئاتر باید قابلیت‌های فردی و گروهی‌اش را افزایش دهد. همین ویژگی در تئاتر بداهه‌پردازانه اهمیت فراوان دارد. بنابراین بسیاری از مهارت‌هایی که افراد گروه باید بیاموزند، به منظور ارتقای روحیه همکاری و مشارکت است. این مهارت‌ها تنها با تمرین‌های مستمر و مداوم دست یافتنی‌اند. مربی تئاتر و گروه بداهه‌پرداز، هر دو باید با تمرینات گوناگون این قابلیت‌ها را در هر یک از هنرجویان و نیز در گروه، افزایش دهند.

مهارت‌های بنیادینی که براساس حوزه‌های تمرینی گروه تئاتر نان و عروسک مورد تاکید قرارمی‌گیرند و بداهه‌پردازان باید آن‌ها را پرورش دهند، این‌ها هستند: ۱. اعتماد ۲. رهایی ۳. پذیرفتن پیشنهادها ۴. گوش سپردن و دقت‌نظر ۵. داستان‌گویی ۶. ارتباط غیرکلامی. تئاتر نان و عروسک در این شش عنصر بنیادی بداهه‌پردازی، آن هم در عرصه اجرا همان‌طور که گفته شد، رخ‌می‌دهد. حال به تفسیر جز به جز این شش عنصر در تئاتر نان و عروسک می‌پردازیم.

۱ـ اعتماد

اعتماد اساس هر کار گروهی و خلاقانه است. یکی از راه‌های جلب اعتماد بین اعضای گروه بداهه‌پرداز، شناخت آن‌ها از یکدیگر است. نخستین گام در جلب اعتماد بین اعضای گروه این است که فرصت‌هایی پدید آید تا افراد شناخت بیشتری از هم پیدا کند. صداقت و صمیمیت، دو شرط لازم برای جلب اعتماد به شمار می‌آیند. چنانچه هر فرد به دیگران و نیز به محیط اعتماد داشته‌باشد، آنگاه خطر را پذیرا می‌شود و همین خطرپذیری لازمه بداهه است. اما برای اعتماد به کسی، ابتدا وی باید توانایی‌ها و مهارت‌های لازم این کار را داشته‌باشد، آنگاه است که می‌توان با او احساس نزدیکی و همدلی کرد. گروه باید تمریناتی انجام دهد تا حس همدلی و تفاهم اعضای آن افزایش یابد. هر چه اعضای گروه بیشتر با یکدیگر بازی کنند، میزان اعتمادشان به هم بیشتر می‌شود.

از جمله قوانین بداهه این است که «به همبازی خود کمک کنید تا به بهترین شیوه عمل کند». این بدان معناست که بازیگر روی صحنه باید متوجه همبازی خود باشد و مسئولیت او را به عهده بگیرد. مشهور است که «اگر همبازی‌ات نتواند کار خود را به درستی انجام دهد، مسئولیت آن با توست». بازیگر هنگام بداهه‌پردازی با اعتماد کامل پیشنهادی می‌دهد

www.SID.ir

Archive of SID

و می‌داند که همبازی‌های او پیشنهادش را می‌پذیرند و آن را پرورش می‌دهند. اگر بازیگر نزد همبازی‌های خود احساس امنیت نکند، نه تنها نمی‌تواند آزاد و رها باشد و پیشنهادش را مطرح کند بلکه اساساً اعتماد به نفس خود را نیز از دست می‌دهد. در شرایط امن و ایمن است که افراد در جایگاه درست خود قرار می‌گیرند. بنابراین احساس امنیت از دیگر راه‌های جلب اعتماد در گروه است. فرد برای اینکه در محیط و فضای خودش باشد و نقش بازی نکند باید احساس امنیت کند. از سوی دیگر وی برای خلاق بودن و فعال‌سازی تکانه‌ها یا انگیزه‌های خلاق خود نیز باید در گروه احساس امنیت کند. رهایی یا در تنگنا نبودن، تنها در پرتو اعتماد و امنیت و آزادی دست یافتنی است (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۵). *شومان* در جایی می‌گوید: «هدف یک نمایش عروسکی چیست؟ به نظر من هدف آن ساده کردن جهان و سخن گفتن به زبان ساده‌ای است که هر کس بتواند آن را بیابد. هدف آن در اختیار گرفتن تماشاگر و ترغیب او به درک لزوم جهان جدید است (عظیمی، ۱۳۸۸: ۳۴). *شومان* با تعیین هدف نمایش‌هایش و ساده کردن راه ارتباطی و زبان ساده به بازیگران خود اعتماد هدیه می‌دهد و عوامل صلب اعتماد بین بازیگران را از بین می‌برد و باری از دوش آن‌ها برمی‌دارد.

پیتر *شومان* دوست ندارد با هنرپیشه کار کند. ترجیح می‌دهد خودشان به نقش برسند (عظیمی، ۱۳۸۸: ۳۷). با آزاد گذاشتن بازیگران به آن‌ها اعتماد می‌کند و در مقابل بازیگران اعتماد به نفس پیدامی‌کنند که به‌عنوان یک واحد مستقل حق ایفای نقش دارند. این چه در مراحل تمرینات چه در اجرا دارای اهمیت است. طبق جدول زیر نمایش نان و عروسک در عنصر اعتماد به دو مقوله می‌پردازد.

جدول شماره یک: تلخیص از (سروش، ۸۹۳۱: ۸۳۳)

اعتماد	
عنصر اول	ساده کردن جهان نمایش
عنصر دوم	آزاد گذاشتن بازیگر برای رسیدن به نقش

عنصر اعتماد در بستر نظریه‌ی اجرای شکنر، در حلقه اجرایی، در مرحله درام که همان نمایشنامه است، حضور ندارد، بلکه در مراحل متن که رمزگان اصلی و پایه رویدادهاست، شکل می‌گیرد، در مرحله بالاتر وارد تئاتر می‌شود، در مرحله تئاتر، رویدادی را گروهی خاص که در اینجا گروه نان و عروسک است، اجرا می‌کند، که نمایش را شکل می‌دهد. اما این اعتماد وارد حلقه اصلی و آخر نظریه اجرا، یعنی اجرا می‌شود. در اجرا، کل منظومه رویدادها مورد توجه است. همان‌طور که ذکر شد، درست کردن عروسک‌ها توسط تماشاگر تا تمام شدن نمایش و رفتن به خانه را دربرمی‌گیرد. مثلاً در اجرای *فریاد مردم برای گوشت* (۱۹۶۹) چنین ذکر شده‌است:« انفعال بازیگر به شومان اجازه می‌دهد تصاویری خلق کند که شاید به یادماندنی‌ترین جنبه تئاترش باشند... اگر در این اجرا یا در آن زندانی زن ویتنامی را در *آتش* (۱۹۶۲) دیده باشید، بدنش پوشیده از روبان‌های قرمز براق بود... این واقعیت که شومان دستوررهای او را طوری اجرا می‌کند که جهان‌بینی خودش به شاعرانگی کار تحمیل نشود، به این زبان مجال بروز می‌دهد. بازیگر شومان نه با شرکت در اجرای نمایش بلکه با کناره‌گیری از

www.SID.ir

Archive of SID

آن، به محقق شدنش، کمک می‌کند» (میتر، ۱۳۹۱: ۲۱۴). بدین سان شومان با ساده کردن جهان نمایش، همچنین با آزاد گذاشتن بازیگر برای رسیدن به نقش، اعتماد را در او شکل می‌دهد.

۲ـ رهایی

ما از همان کودکی‌مان آموخته‌ایم که از امیال‌مان جلوگیری کنیم. ما یاد می‌گیریم که از قوانین پیروی کنیم. اگر آزادانه و بدون محدودیت بیندیشیم و عمل کنیم و حرف بزنیم، چه اتفاقی می‌افتد؟ در این مورد *ویولا اسپولین* چنین گفته است: «کنار گذاشتن خود به خاطر بلهوسی دیگران قبل از آنکه چیزی عرضه کرده باشیم، هر روز ما را در آرزوی جلب محبت دیگران و ترس از رد شدن آواره می‌سازد. دسته بندی خوب یا بد از روز تولد (بچه خوب زیاد گریه نمی‌کند) ما را در تارهای تصویب و تقبیح گرفتار می‌کند و خلاقیت ما را فلج می‌سازد. با چشم دیگران می‌بینیم و با بینی دیگران استشمام می‌کنیم» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۶۶).

هر شخص می‌بایست برای نوآوری و آفریدن، به انگیزه‌های خلاق خود اعتماد کند و ایده‌های به ظاهر غیرمنطقی، غیرمعقول یا «نابخرانه» خود را پی بگیرد. مادامی که قابلیت‌های ارزشیابی و انتقاد اهمیت دارند، در صورتی که تعادلی بین آن‌ها و قابلیت‌های اندیشه‌پردازی و خطرپذیری شکل نگیرد (این‌ها فاقد تعادل و توازن باشند)، متاسفانه جلوی خلاقیت گرفته خواهد شد. برای ایجاد محیط‌هایی به منظور پروراندن خلاقیت یا رهایی می‌توانید ۱ـ زمانی را برای تقویت عضله‌های خلاقیت صرف کنید: قبل از هر کاری خلاقانه، کلیشه‌ها را از ذهن بیرون بریزید. به تمرین‌ها و بازی‌های «بی محتوا» بپردازید. ۲ـ فضایی را پدید آورید که افراد برای جست‌وجو آزادی عمل داشته‌باشند. اما کمی محدودیت نیز در آزادی مفید است. بداهه‌پردازان با محدودکردن گزاره‌ها و تمرکز روی هدفی مشخص، دارای رفتاری اصولی و خلاق خواهند بود. محدودیت خلاقیت می‌آورد، گاه خود ایده‌های جدید در پی دارد. ۳ـ خود را سانسور نکنید: قضاوت‌های درونی ملکه ذهن شده، مانع بزرگی برای فرایند خلاق هستند. اگر چیزی به ذهن تان خطور نمی‌کند علتش این است که آنچه را به ذهنتان می‌رسد سانسور می‌کنید. گاه پیش می‌آید که ما بدون اینکه بدانیم، تکانه یا انگیزه‌های خلاق‌مان را سرکوب می‌کنیم. ما درواقع خود را سانسور می‌کنیم، چون واهمه داریم که مبادا آن چیز، نامناسب و احمقانه و خنده‌دار جلوه کند (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۲۷).

توصیه‌هایی برای خلاق شدن و از بین بردن خودسانسوری

نابخرد نباشید: خطرپذیری کاری نابخردانه است. خلاقیت، امری است بدیع و به همین خاطر در ایده خلاق باید عوامل قدیمی را کنار گذاشت. افراد خلاق، باهوش نیستند بلکه صرفاً شجاع هستند. اگر اندیشیدن در خارج از چهارچوب توصیه می‌شود، باید شجاعت بیرون پریدن از چهارچوب را نیز داشت، نه اینکه فقط خود را به سمت بیرون خم کرد.

ساده باشید: در فرآیند خلاقانه هیچ چیز بدتر از این نیست که بخواهیم خلاق باشیم یا بخواهیم دیگران را شگفت زده سازیم و اندیشه‌های آن چنانی عرضه کنیم. اگر در پی چیزی نوآورانه و خلاقانه باشیم، آن گاه ایده‌های متعددی را صرفاً به خاطر اینکه ساده‌اند، رد می‌کنیم. واقعیت این است که آنچه ساده می‌نماید، بسیار طبیعی است و جزو امیال درونی آدم. با اعتماد کردن به چیزهای ساده و ارائه آن‌ها، دو اتفاق می‌افتد: یا شما آن چیزی را که دیگران اندیشیده‌اند و جرات گفتنش را ندارند تصور می‌کنید (مانند کودکی که به پادشاه می‌گوید لباس به تن ندارد)؛ یا چیزی به ذهن‌تان خطور می‌کند که برای خود شما ساده است ولی به ذهن

www.SID.ir

Archive of SID

دیگران نرسیده است و نمی‌رسد.

از اشتباهات بهره ببرید: هر اشتباه می‌تواند دری برای خلاقیت‌های بیشتر باز کند. یکی از راه‌های افزایش میزان خلاقیت این است که اشتباهات خود را نیز، درست به مانند هر موفقیت‌تان، تحسین کنید. ممکن است ایده‌ای نو با شکست همراه شود، اما باید آن را به موفقیتی دیگر سمت و سو داد. بسیاری از کشف‌های بزرگ تاریخ، خاستگاهشان اشتباهات بوده‌اند. گراهام بل در حال اختراع سمعک بود که تلفن را اختراع کرد. اشتباهات موهبت‌اند؛ از دست‌شان ندهید (کوپت، ۲۰۰۱: ۲۷ـ۲۵). به باور کوپت، در بداهه‌پردازی، سه عامل نابخرد نبودن، ساده بودن، بهره بردن از اشتباهات، کمک به رهایی می‌کند، این سه عامل در گروه نان و عروسک به این شکل روی می‌دهد که یک، شومان به بازیگر آزادی عمل می‌دهد، که در بالا در عنصر اعتماد به آن پرداخته شد. دو، اجزای اجرایی شومان، تصاویر ساده هستند که به بازیگر و حتی نابازیگران، آزادی عمل می‌دهد. اما عنصر بهره بردن از اشتباهات، در روند بداهه‌پردازی نان و عروسک بسیار مهم است. شومان برای دست یافتن به این روند اجرا، رسیدن به هر سه عنصر، از دو عنصر پیش زمینه اولی، یعنی نابخرد نبودن و ساده بودن استفاده کرد و آن را در دهه ۷۰ به گروهش در قالب سیرک اضافه کرد. میتر در این باره می‌گوید: «در اوایل دهه ۱۹۷۰، شومان«قالب سیرک» را وارد کار خود کرد. این قالب به او امکان می‌داد که مصالح کاری مختلفی را در یک نمایش واحد ارائه دهد» (میتر، ۱۳۹۱: ۲۱۶). به گفته میتر، شومان، اجرا را با این روش تبدیل به یک کارناوال شادی کرد. به این ترتیب، در قالب سیرک، این افراد، سه عنصر نابخرد نبودن، سادگی و بهره بردن از اشتباهات را وارد یک کارناولسک کردند. به گفته استفان برشت، «چنین چیزی مزید [نگرشی] بود که شومان از آن به‌عنوان«دورنمایی تسلی بخش از طبیعت که سخاوتی بی‌کران دارد؛ نیروی خود احیاگر ـ حیات‌بخش ـ زندگی طبیعی» یادکرد» (همان، ۲۱۶). که این سه عنصر به‌عنوان نمونه در نمایش *سیرک محلی رستاخیز* یا *سیرک رستاخیز خودمانی*، در سال ۱۹۷۵ عملی شد.

پیتر *شومان* تئاتر و همه صورت‌های هنر را به‌عنوان ضرورتی مطلق (اجتناب‌ناپذیر) می‌بیند. در سال ۱۹۶۸ او تئاتر را در شکل آرمانی آن چنین توصیف کرد: تئاتر مثل نان است، مثل یک ضرورت... تئاتر چهره‌ای از مذهب است، نوعی سرگرمی است (رایدر، ۱۳۸۲: ۱۷). *شومان* با این تعریف اجازه رهایی به بازیگران خود می‌دهد زیرا تئاتر یک ضرورت است، سرگرمی آفرین است و بازیگران خود را از بار فشار می‌رهاند.

شومان در دوره‌های مختلف کاری‌اش، کم و بیش استفاده از بازیگر انسانی به‌طور انفرادی را تجربه کرده‌است، اما در بسیاری از این موارد، حضور این بازیگر تحت تاثیر ماسک خنثی شده‌است. در این مورد هم، این ماسک‌ها، صورتک‌های بسیار بزرگی هستند که بازیگران آن‌ها را می‌پوشند و مثل عضوی از بدن خود حرکت می‌دهند. در مواقعی، این ماسک‌ها ممکن است دست‌های درازی داشته‌باشند تا سرهای بزرگشان را همراهی کند (همان: ۱۷). *شومان* با دادن ابزارهای ساده به بازیگران، در درجه نخست به آن‌ها اعتماد، در درجه دوم استفاده از خلاقیت و در درجه سوم رهایی می‌بخشد. این برای بازیگرحسن است که با ابزار مختلف کار کند. او با این ابزار آزادی عمل دارد و بدون سانسور، آنچه می‌خواهد، انجام می‌دهد. از آنجایی که بازیگر خود به نقشش می‌رسد، اجازه اشتباه، سادگی و نابخرد بودن را دارد و در نهایت شومان یک جامعیت به اجرا می‌دهد. اجرای شومان جنبه ضرورت یعنی نیاز و سرگرمی‌آفرینی را هم دارد و با ابزارهای مانند ماسک و عروسک، اطمینان خاطر به بازیگران می‌دهد.

www.SID.ir

Archive of SID

جدول شماره دو: تلخیص از (سروش، ۸۹۳۱، ۸۳۳)

رهایی	
عنصر اول	استفاده از ماسک
عنصر دوم	نابخرد نبودن
عنصر سوم	استفاده از ابزار ساده
عنصر چهارم	خلاقیت
عنصر پنجم	بدون سانسور بودن
عنصر ششم	بهره‌برداری از اشتباهات

در تطابق این عناصر در نظریه اجرای شکنر، باید گفت که درام که پایین‌ترین سطح است، استفاده از ماسک، ابزار را پیشنهاد می‌دهد؛ در پایه بالاتر در متن که رمزگان اصلی و پایه است، رویدادها همراه با سه عنصر نابخرد نبودن، ساده بودن، بهره‌برداری از اشتباهات رخ می‌دهد؛ در سطح تئاتر، که رویدادهای خاص است، بازیگران با استفاده از خلاقیت، بدون سانسور بودن، آزادی عمل را نشان می‌دهند، همراهی تماشاگر نیز به این امر کمک می‌کند، چرا که در دنیای کارناوالی، همراه و همدست بودن، اهمیت ویژه‌ای دارد. استفاده از ماسک، در این مرحله خود را نشان می‌دهد. در گروه نان و عروسک، به‌عنوان مثال در اجرای سیرک رستاخیر خودمانی، همراهی شش عنصر جدول فوق، منظومه کل رویدادهاست که سبب بی‌توجهی انتخابی می‌شود و این عنصر را، یعنی رهایی را رقم می‌زند.

۳ـ پذیرفتن پیشنهادها

بداهه‌پردازی سه اصل دارد:

۱ـ رها باشید: به نخستین ایده‌هایی که به ذهن تان خطور می‌کند، اعتماد کنید و براساس آن عمل کنید.

۲ـ به هم بازی خود کمک کنید تا به بهترین شیوه عمل کند: بر هم بازی خود متمرکز شوید. ببینید برای موفق شدن به چه چیز نیاز دارد و آن را برایش فراهم کنید.

۳ـ همیشه بگویید: «بله و...»: مشتاقانه ایده‌های هم بازی خود را بپذیرید و براساس آن عمل کنید (دیجلس، ۲۰۰۴: ۱).

نخستین گام برای بداهه‌پرداز این است که هر آنچه را که بدن و ذهنش به او پیشنهاد می‌کنند، بپذیرد. و دوم اینکه پذیرای پیشنهادهای بیرونی نیز باشد. پیشنهاد شامل هر آن چیزی است که بداهه‌پرداز می‌تواند دریافت کند. پیشنهاد ممکن است فیزیکی، زبانی، مفهومی و احساسی باشد. به راستی حجم پیشنهادها بسیار فراوان است. این‌ها می‌توانند مورد پذیرش قرار گیرند، نادیده گرفته شوند یا رد شوند. اگر بازیگری پیشنهاد طرف مقابل را درک نماید و براساس آن عمل کند، بداهه سمت و سو خواهد یافت و همکاری آن‌ها به پیش خواهد رفت.

www.SID.ir

Archive of SID

بداهه‌پردازی بدون پاسخ مثبت به پیشنهادها، مانند شنا کردن در رودخانه‌ای است بدون خارج شدن از یکی از مسیرها. هر صحنه زمانی شروع می‌شود که سمت و سو پیدا کند (حاجی ملا علی، ۱۳۹۰: ۲۹). به گفته روز ـ اونز، پیتر شومان یک کارگردان کاملاً مستبد است: «تئاتر نان و عروسک پیتر شومان، از آن گونه‌ی تجربی‌ای که در پی یافتن وسایل نوین بیانی از طریق درگیرکردن همه‌ی گروه است، دور شده و موفقیت خود را مدیون استادی و تصمیم‌گیری به وجود آورنده خود است. او دارای نقشی کاملاً مستبدانه است و تمام لحظات یک اجرا، از لحظه‌ای که متن به روی کاغذ می‌آید تا طراحی دقیق هر حرکت و هر رفتار دوره تمرین را زیر نظر خود می‌گیرد» (روز ـ اونز، ۱۳۸۸، ۱۵۲). شومان می‌داند از یک اجرا چه می‌خواهد، آن را به تمامی رهبری می‌کند. در این مرحله شومان، اجازه آزادی عمل را به بازیگران خود نمی‌دهد، آن‌ها را خود راهنمایی می‌کند و بازیگرانش ملزم به گوش‌کردن و دقت‌نظر در ایفای خواسته‌های شومان در مرحله تمرین و اجرا هستند. به‌عنوان مثال در اجرای سیرک رستاخیز خودمانی، با بهره‌گیری از پیش‌طرح‌هایی به سبک وودویل و میم، تاریخ پیشرفت انسان تا پایان جهان را نشان می‌دهد (همان، ۱۶۱).

جدول شماره سه: تلخیص از (سروش، ۸۸۳۱، ۹۳۳)

پذیرفتن پیشنهادات	
عنصر اول	استبداد عملی کارگردان

مطابق با جدول فوق، پیتر شومان، روند اجرایی یک اثر را شخصاً طرح می‌کند، در روند اجرایی نظریه اجرا، عناصر درام، متن، تئاتر و اجرا را خود شکل می‌دهد.

۴ـ گوش سپردن و دقت‌نظر

در مجموع، سه چیز از گفتار هر فرد می‌توان دریافت:

۱ـ اطلاعات: در این میان آسان‌تر از همه، اطلاعات است. آن‌ها محسوس و عینی‌اند؛ نمی‌توان نادرست آن‌ها را تعبیر کرد؛ توانایی ما را در دریافت و حفظ اطلاعات ارتقا می‌بخشد و تمرکز و حافظه ما را نیز تقویت می‌کند.

۲ـ احساسات: دریافت احساسات، کمی دشوارتر است. گاه احساس فرد اهمیتی بیش از اطلاعاتی که عرضه می‌کند دارد. گاهی کلمات چونان ابزار و وسیله‌ای برای ابراز احساسات هستند.

۳ـ اهداف: مهم ترین جنبه هر ارتباط، نقطه عطف یا هدف پیام است. در هر لحظه ما مقدار زیادی پیشنهاد دریافت می‌کنیم و برخی‌شان را نادیده می‌گیریم. فردی که گوش می‌سپارد، دو کار انجام می‌دهد: ۱) گستره اطلاعاتی را که دریافت می‌کند، بسط می‌دهد و سپس ۲) ارتباط ارگانیک آن اطلاعات را به سرعت بررسی می‌کند. برای درک نقطه عطف هر داستان باید بتوان اطلاعات مهم و حیاتی را از اطلاعات حاشیه‌ای تشخیص داد و آن‌ها را از یکدیگر تفکیک کرد (کوپت، ۲۰۰۱: ۵۴ـ۲۵).

به‌عنوان مثال در اثر «فریاد مردم برای گوشت»، شومان در نوعی بازگویی از کتاب مقدس، با آشفتگی و بی‌نظمی و تاثیرهای غالباً درهم، دید خیره‌کننده‌اش را از سرنوشت غایی انسان

www.SID.ir

Archive of SID

ترسیم می‌کند (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۶۵). بازیگران اطلاعات را از کارگردان دریافت می‌کنند. در روند اجرایی در فضایی که شومان با رهایی و اعتماد که دو عامل اولیه بداهه‌پردازی هستند ایجاد می‌کند، و بازیگران با یک طرح اجرایی روبه‌رو هستند، احساسات درگیر کلمات متن نوشته شده‌ای نیست، پس بازیگران در این اجرا و دیگر اجراها، به اهداف و انتقال پیام به حضور و کارگردانی شومان، دست می‌یابند. به‌عنوان نمونه شومان در اجرای سیرک رستاخیز خودمانی، «وقتی لازم باشد به [شومان] صحنه می‌آید و برای همراهی با بازیگران ویلن می‌نوازد. نمایش را عملاً جلوی چشمان ما صحنه‌پردازی و رهبری می‌کند و با تمهیدات صحنه‌ای قراردادی، کوشش نمی‌شود تا چیزی مخفی گردد» (همان، ۱۶۵). اطلاعات شومان به بازیگران از نوع طرح اجرایی است، اطلاعات بازیگران به تماشاگران از نوع تصویرسازی است.

بنابراین *بداهه‌پرداز* باید قابلیت‌های گوش سپردن و دقت‌نظر را افزایش دهد. دریافت اطلاعات هم خودآگاه است هم ناخودآگاه. مهارت‌های گوش سپردن و دقت‌نظر، دریافت خودآگاه انسان را تقویت می‌کنند. در هر لحظه اتفاقات و اطلاعاتی وجود دارند که ما به آن‌ها توجه می‌کنیم و تعداد زیادی جزئیات دیگر نیز هستند که در حاشیه قرار می‌گیرند. این مهارت‌ها در تمرینات گوناگون به دست می‌آیند. مثلا بداهه‌پرداز با تمرکز آگاهانه بر جزئیات می‌تواند این قابلیت‌ها را تقویت کند یا با خیالپردازی قدرت تجسم و تصور خود را ارتقا بخشد. در مجموع، مهارت‌هایی که بداهه‌پردازان پرورش می‌دهند، توانایی دریافت و تفسیر حجم زیادی از اطلاعات است که در لحظه آغازین یا نخست دریافت می‌کنند. تقویت دقت‌نظر نه تنها ظرفیت درک اطلاعات را افزایش می‌دهد، بلکه موجب می‌شود انواع اطلاعاتی که دریافت می‌گردد نیز درک شوند.

شومان دارای نقشی کاملا مستبدانه است و تمام لحظات یک اجرا، از لحظه‌ای که متن به روی کاغذ می‌آید تا طراحی دقیق هر حرکت و هر رفتار دوره تمرین را، زیر نظر خود می‌گیرد (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۵۲). پس او در این مرحله اجازه آزادی عمل به بازیگران خود نمی‌دهد و آن‌ها را خود راهنمایی می‌کند و بازیگران ملزم به گوش کردن و دقت‌نظر در ایفای خواسته‌های شومان در مرحله‌ی تمرین و اجرا هستند. البته مرحله تمرین در این گروه پروسه زمانی زیادی نیست.

جدول شماره چهار: تلخیص از (سروش، ۸۹۳۱: ۹۳۳)

گوش سپردن و دقت‌نظر	
عنصر اول	اطلاعات
عنصر دوم	احساسات
عنصر سوم	اهداف

به این شکل که در شکل اجرایی آن، شومان خود مراتب را از درام (نمایشنامه) به متن (رمزگان) به تئاتر (رویدادها) به همکاری بازیگران و به اجرا (منظومه کل رویداد) تبدیل

www.SID.ir

Archive of SID

می‌کند. در سلسله مراتب گوش دادن و دقت‌نظر، شومان به‌عنوان یک کارگردان مستبد در روند اجرایی عمل می‌کند.

۵ـ داستان‌گویی

همه انسان‌ها از شنیدن داستان لذت می‌برند. داستانگویی قلب تئاتر است. گروه‌های تئاتری همه مهارت‌ها را می‌آموزند تا بتوانند داستان مهیجی را روایت کنند. قدرت تئاتر در ارائه داستان‌هایی جذاب و محرک و پالاینده است. تماشاگران با دیدن شخصیت‌ها، عاشق‌شان می‌شوند، با آن‌ها می‌جنگند و رشد می‌کنند، با آنان می‌میرند و آواز می‌خوانند. وقتی بداهه‌پرداز رها باشد و سپس پیشنهادها را درک کند و بپذیرد و براساس آن‌ها عمل کند، داستان خود به خود شکل می‌گیرد. داستان هدف نمایش را در چهارچوب مشخصی قرار می‌دهد. در *بداهه‌پردازی*، اعضای گروه با کمک یکدیگر داستانی را به پیش می‌برند. برای خلق داستان به شکل گروهی، همه افراد گروه می‌بایست اصول اولیه داستان و درام را بدانند.

گروه *بداهه‌پرداز* لازم است به چهارچوب یک نمایشنامه خوش‌ساخت کاملا مسلط باشد و حتی اگر تمایلی هم نداشته‌باشد، باز هم به آن پای‌بندی نشان دهد. بداهه‌پردازان باید با ساختار ارسطویی، شیوه روایی برشت، ساختار غیرخطی و مدور و شیوه‌های انتزاعی اجرا آشنا باشند (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۳۱).

سام اسماعیلی به تلخیص ملاعلی در کتاب نمایشنامه‌نویسی خود اصولی را نام می‌برد که باید در طراحی هر نمایشنامه خوش ساخت رعایت شوند. *بداهه‌پرداز* می‌تواند این اصول را جرح و تعدیل یا جابه‌جا کند، اما باید کاملا به آن‌ها تسلط داشته‌باشد. این اصول عبارتند از:

۱. تعادل ۲. به‌هم‌ریختگی ۳. قهرمان ۴. هدف ۵. استراتژی ۶. تلاش ۷. مانع ۸. بحران ۹. کشمکش ۱۰. پیچیدگی ۱۱. داستان فرعی ۱۲. تعلیق ۱۳. اوج ۱۴. گره‌گشایی (اسماعیلی، ۲۰۰۵: ۱۰۵ـ۱۰۳).

حال برای بررسی داستان، اجرای فریاد مردم برای گوشت را بررسی می‌کنیم. تلخیص روایت چنین است: «زندگی در جریان است، کرنوس، به دنیا می‌آید، پدرش را می‌کشد، زن ویتنامی در انتظار نجات یا بخشش است، کریستوس، از راه می‌رسد، حائل بین زن ویتنامی و کرنوس می‌شود، سرانجام کریستوس قربانی می‌شود و بشریت نجات پیدا می‌کند (روز ـ اونز، ۱۳۸۸: ۱۶۷ـ۱۶۶). حال این روایت را در فرمول سم اسماعیلی می‌گذاریم تا روند اجرایی بداهه‌پردازی داستانی این اجرا مشخص شود. به‌عنوان الگو: روایت عادی در جریان است (تعادل)، کرونوس متولد می‌شود (به‌هم‌ریختگی)، کرونوس(ضد ـ قهرمان) پدرش را به قتل می‌رساند (هدف)، تصویر انسان معاصر ویتنامی را نشان می‌دهد (استراتژی)، تلاش برای زنده ماندن (تلاش)، کریستوس بین زن و کرنوس (مانع)، تفنگی بر گردن زن ویتنامی (بحران)، نجات زندگی زن (کشمکش و پیچیدگی)، اختلال گذشته و حال (داستان فرعی)، زن میان خیر و شر (تعلیق)، کریستوس یا مسیح کشته می‌شود (اوج) نجات انسان و بشریت (گره‌گشایی).

اسکار براکت درباره گروه *نان و عروسک* می‌گوید: «آن‌ها با استفاده از عروسک‌هایی به اندازه‌های مختلف بازیگران و داستان‌هایی براساس اساطیر، کتاب مقدس و افسانه‌های بسیار مشهور برآنند تا عشق، احساس و انسانیت را رواج دهند و زشتی‌های ماده‌گرایی و تزویر را نهی کنند» (براکت، ۱۳۹۰: ۱۵۰). مهم‌ترین اصل در شیوه اجرایی گروه *تئاتر نان و عروسک* دیدگاه *شومان* در مورد شیوه روایت است. *شومان* کاری به روایت خطی و منطقی ندارد، بلکه چون شاعر شهودی عمل می‌کند. هدف او یکی شدن تماشاگر و بازیگر و ادغام آن‌ها در

www.SID.ir

Archive of SID

روحی واحد است تا بتواند به تجربه‌ای ویژه و ممکن در لحظه دست یابد.

جدول شماره پنج: تلخیص از (سروش، ۸۹۳۱: ۰۴۳)

داستان	
عنصر اول	۱۴ عنصر داستانی سم اسماعیلی
عنصر دوم	عروسک‌هایی در اندازه‌های متفاوت
عنصر سوم	اساطیر
عنصر چهارم	کتاب مقدس
عنصر پنجم	افسانه‌ها
عنصر ششم	روایت زندگی معاصر

داستان به همراه ارتباط غیرکلامی دو عنصر ویژه کارکرد بداهه‌پردازی در اجراهای گروه نان و عروسک است. داستان توسط پیتر شومان خلق می‌شود، روایت توسط بازیگران به تکامل می‌رسد و در روند شخصیت‌پردازی، مختار هستند. رمزگان اصلی که در متن روی می‌دهد با همکاری شومان و بازیگران و حتی تماشاگران تکمیل می‌شود. در تئاتر، که گروه اجرایی به رهبری لحظه‌ای شومان، با همراهی موسیقی، روی می‌دهد، عروسک‌های متفاوت و بزرگ، ۱۴ عنصر داستانی را پیش می‌برند. درون‌مایه معاصر و اساطیری و برگرفته از کتاب مقدس که رویه سیاسی این گروه را شکل داده‌اند، در بستر اجرا که کل منظومه رویدادهاست، تکامل عالی به خود می‌گیرد.

۶ـ ارتباط غیرکلامی

بداهه‌پردازان وقتی وارد صحنه می‌شوند، هر یک به جای سه نفر عمل می‌کنند. آنان همزمان بازیگر و کارگردان و نویسنده‌اند. آنان در مقام نویسنده ممکن است در دام «گفتن به جای نشان دادن» درافتند. برقراری ارتباط بستگی به نشانه‌های غیرکلامی فراوانی دارد. تعداد زیادی از تمرین‌های *ویولا اسپولین* بی‌کلام هستند، صرفاً به این علت که بازیگران برقراری ارتباط غیرکلامی را تمرین کنند. وقتی *بداهه‌پردازان* بیاموزند که برای برقراری ارتباط از زبان استفاده نکنند، آن گاه از بدن‌شان استفاده خواهند کرد.

سه اصل برقراری رابطه غیرکلامی برای بداهه‌پرداز:

۱. بدن، ابزاری قوی و انعطاف‌پذیر برای بازیگر است.
۲. بازیگر باید در هماهنگ ساختن ذهن و بدن خود بکوشد.
۳. بازیگر باید موقعیت‌های اجتماعی را بشناسد.

اغلب هنرمندان از ابزار ـ یا ابزارهای ـ مخصوص به خود در آفرینش هنری‌شان استفاده می‌کنند. آنچه که بازیگر در اختیار دارد، خود اوست. بخش مهمی از آموزش بازیگری، حرکت

www.SID.ir

Archive of SID

و بیان و تکلم است. این بدان معناست که مهم نیست بازیگر چه احساسی دارد و از چه کلماتی استفاده می‌کند؛ اگر ابزاری مناسب در اختیار نداشته‌باشد، نمی‌تواند ارتباط برقرار کند (حاجی ملاعلی، ۱۳۹۰: ۳۵). حوزه دیگر پرورش غیرکلامی به وسیله بازیگر، ارتباط بدن و ذهن است. بدن همیشه در موقعیت اکنون یا زمان حاضر قراردارد، در حالی که ذهن مدام به گذشته و آینده می‌رود. بدن انتخابی ندارد و باید در لحظه حاضر باشد. اگر شخصی بترسد یا خجالت بکشد، نمی‌تواند بلافاصله از اتاق بیرون رود. اما ذهن مدام این کار را می‌کند. بدن نمی‌تواند در یک آن در دو جا باشد، اما ذهن بسیاری از افراد به جاهای گوناگون سفر می‌کند. بنابراین بدن قابل اعتمادتر از ذهن است، بدن با واقعیت اطراف هماهنگ‌تر است و بدین‌سبب وسیله خوبی برای برقراری ارتباط واقعی است. پیتر شومان در گروه خود بیشتر تاکید بر استفاده از عروسک دارد. بازیگرها از آنچه ما انتظار داریم نقش کمرنگ‌تری دارند. درواقع شومان، هیچ‌گاه کسانی را که در تئاترش بازی می‌کنند، بازیگر به معنای واقعی کلمه نمی‌داند: «شومان آن‌ها را «گرداننده» می‌نامد و اولویت با عروسک است (میتر، ۱۳۹۱: ۲۱۳). پانزده نفر از بازیگران شومان، حرفه‌ای هستند، بقیه یا از تماشاگران هستند یا بازیگران آماتور، بدین روی در هماهنگی ذهن و بدن، دچار مشکل نمی‌شوند. بازیگر ابزاری است برای ارتباط اجتماعی با تماشاگر و این دلیل برتری این گروه است.

اعتماد ما به نشانه‌های دیداری و شنیداری، بیشتر از کلماتی است که افراد به‌کار می‌برند. وقتی پیام‌ها متضاد باشند ما براساس میزان یا درصدهایی که در ادامه ذکر می‌گردند، تصمیم می‌گیریم که به فرد اعتماد کنیم یا خیر: اینکه ظاهر گوینده چگونه است، ۵۵ درصد؛ چگونگی لحن، ۳۸ درصد؛ و اینکه چه می‌گوید، ۷ درصد. کلمات از مغز پیچیده و خودآگاه ما بیرون می‌آیند؛ اما عکس‌العمل بیانی و فیزیکی ما در برابر هر اتفاق، آنی و بی‌واسطه است و بنابراین کنترل شدنی نیست (کوپت، ۲۰۰۱: ۸۲ـ۲۵).

جامعه‌شناسان معتقدند که دو نوع قدرت وجود دارد: قدرت اجتماعی و قدرت فردی یا به عبارتی، جایگاه اجتماعی فرد و ویژگی‌های شخصیتی او. اختلاف طبقاتی همیشه بوده‌است و خواهد بود. آنچه فرهنگ‌ها را از هم متمایز می‌سازد این است که موقعیت اجتماعی فرد چه ویژگی‌هایی را به او تحمیل می‌کند. نیز اینکه از افراد در نقش‌های گوناگون اجتماعی چه توقعاتی می‌رود و آنان در موقعیت‌های اجتماعی مختلف چگونه رفتار می‌کنند و چه میزان این نقش‌پذیری‌ها پایدارند و تا چه حد متزلزل؟ جانسون معتقد است موقعیت اجتماعی ما آن چیزی نیست که هستیم، بلکه آن چیزی است که انجام می‌دهیم. ما با رفتارمان به هر فرد جایگاه اجتماعی خاصی می‌بخشیم یا از دیگران جایگاه اجتماعی خاصی را طلب می‌کنیم. همین تعاملاتند که جنبه‌های قدرت را تعریف می‌کنند (دیجلس، ۲۰۰۴: ۴۶).

گروه *تئاتر نان و عروسک* با ترکیب امکانات عروسکی و خیمه‌شب‌*بازی* به نوعی بیان خاص و منحصربه‌فرد در فرآیند *تئاتر خیابانی* دست یافتند (عظیمی، ۱۳۸۸: ۳۵). در نتیجه اجرا پهنه‌ی وسیعی از امکانات بی‌شمار را برای *شومان* پدید آورد و او از ارتباط غیرکلامی به نحوه مطلوبی سودجست.

www.SID.ir

Archive of SID

جدول شماره شش: تلخیص از (سروش، ۸۹۳۱: ۱۴۳)

ارتباط غیرکلامی	
عنصر اول	کار با عروسک
عنصر دوم	ترکیب بازیگران آماتور و حرفه‌ای
عنصر سوم	بازیگردانی

در گروه نان و عروسک به دلیل بهره‌برداری صددرصدی از عروسک‌های بزرگ، ارتباط غیرکلامی ویژه‌ای میان بازیگران و گردانندگان وجود دارد. از آنجایی که شومان یک تئاتر از نوع خیابانی با امکانات خیمه‌شب‌بازی عرضه می‌کند، ساخت تصاویر ارزش فراوانی دارد. در این راه بازیگران و گردانندان، تاثیر شگرفی بر بداهه‌پردازی اجرا دارند. تاثیر امکانات بیان غیرکلامی دو ارزش در بداهه‌پردازی برای این گروه داشته است: ۱) عدم درگیر کردن بازیگران با متن. ۲) اجرایی سراسر تصویری که تماشاگران بیشتر با چشم اجرا را تعقیب می‌کنند و موسیقی تمکیل‌کننده اجرا است. در پهنه‌ی نظریه اجرا، گروه نان و عروسک، بالاتر از درام (نمایشنامه)، ارتباط غیرکلامی را آغاز می‌کنند. رمزگان اجرایی به‌واسطه عروسک‌های بزرگ و بازیگران خبره در گردانندگی عروسک‌ها، پرداخت ویژه‌ای را عرضه می‌کنند، سپس در پهنه‌ی تئاتر، رویداد خاص یک اثر مانند فریاد مردم برای گوشت را خلق می‌کنند. اما ویژه‌ترین سطحی که گروه به آن دستیابی پیدا می‌کند، اجرا است، کل منظومه اجرایی که به گفته شکنر، با بی‌توجهی انتخابی مواجه می‌شود.

www.SID.ir

Archive of SID

نتیجه‌گیری

بدین سان، براساس تعاریف ارائه‌شده، بداهه‌پردازی با توجه به الگوی شکنر از چهار مرحله یک اثر که به اجرا منتهی می‌شود، یک شیوه‌ی تام و تمام اجرایی است. درام، متن، تئاتر، اجرا، چهار مرحله‌ای است که شکنر بازگو می‌کند. در بداهه‌پردازی از درام شروع می‌شود که کوچک‌ترین دایره نظریه اجراست، در آن درام یا نمایشنامه حول تمرین و بازشناختی صورت می‌گیرد، اما امکان دارد پس از اتمام مراحل تمرین، نویسنده‌ای دعوت شود تا نمایشنامه براساس طرح، نوشته شود. در گروه تئاتر و نان و عروسک، این پیتر شومان است که این مرحله را اداره می‌کند و گروه را پیش می‌برد. در مرحله بعد، متن که رمزگان اصلی و پایه رویدادهاست، توسط بداهه‌پردازی شکل می‌گیرد. در مرحله سوم در تئاتر نان و عروسک، تئاتر که رویدادی است که گروه خاص از اجراکنندگان نمایش انجام می‌دهند، شکل می‌گیرد، سپس مرحله آخر که از همه مهم‌تر است، یعنی اجرا که کل منظومه رویداد که بیشترین بی‌توجهی را به خود می‌گیرد، صورت می‌بندد. گروه تئاتر نان و عروسک، به مرحله آخر، یعنی اجرا آنچکه نظریه اجرای شکنر می‌گوید، دست پیدا می‌کند و شش تکنیک مورد استفاده در بداهه‌پردازی، یاری‌کننده این ابزار هستند. شومان در آثار خودش از پهنه‌ی درام، متن و تئاتر فراتر می‌رود و به اجرا که تمام مولفه‌ها را دارد، می‌رسد. شش اصل بداهه‌پردازی در این ساختار به مدد و یاری توسعه‌دهنده، از درام به متن، از متن به تئاتر و در نهایت به پهنه‌ی وسیع اجرا، ختم می‌شود. *بداهه‌پردازی* پهنه وسیعی را در اختیار بازیگران و کارگردانان چه در تمرین چه در اجرا می‌گذارد. شش مهارت ویژه برای بداهه‌پردازی راه را ساده‌تر می‌کند و نقشه راه بهتر و چهارچوب‌بندی شده‌ای را برای حصول نتیجه به دست می‌دهد. با استفاده از بداهه‌پردازی می‌توان به اجرای منسجم دست یافت. ایده‌های جدید اجرایی و دغدغه‌هایی که گروه اجرا از عصر و دوره خود دارند، می‌تواند از طریق بداهه‌پردازی نمود عینی و علمی به خود بگیرد. بداهه‌پردازان با تقویت شش مهارت می‌توانند آثار بسیار جالب توجهی را به‌وجود آورند. گروه تئاتر نان و عروسک به رهبری پیتر شومان که گروهی مبارز سیاسی هستند به طرق مختلف در نیل به اهداف خود، در روند اجرایی از پارامترهای اعتماد و رهایی به همراه هم استفاده کرده‌است. در این گروه تئاتری، خط مشخص مرزی بین اعتماد و رهایی وجود ندارد بلکه این دو به همراه هم پیش برنده هستند. شومان با آزاد و باز گذاشتن دست بازیگران در رسیدن به نقش، عامل اصلی ایجاد اعتماد و رهایی در گروه است. شومان با مشخص‌کردن خط سیر غیرخطی داستان‌های اجراهایش، عامل اصلی در پذیرفتن پیشنهادات است. به همان وسیله که بازیگران را در رسیدن به نقش آزاد می‌گذارد، در مرحله عمل مستبد ظاهر می‌شود و آنچه خود در نهایت می‌خواهد به کرسی عمل می‌نشاند و بازیگران ملزم به گوش سپردن و دقت‌نظر در ایفای خواسته‌های شومان هستند. روند داستانگویی در *بداهه‌پردازی* این گروه، روایت خطی و منطقی نیست بلکه با یک روایت غیرخطی تماشاگر را نیز در اجرا دخیل می‌کند. در پارامتر آخر ارتباط غیرکلامی است که در روند اجرا و تمرین با بهره‌گیری از امکانات عروسکی، خیمه‌شب‌بازی و نوع بیان خاص گروه که تحت تاثیر تئاتر خیابانی، امکانات غیرکلامی و درواقع بیانی دیداری و بصری است، اصلی، ترین عامل منحصربه‌فرد بودن این گروه است.

www.SID.ir

Archive of SID

منابع

ـ اسپولین، ویولا. (۱۳۸۹) **بدیهه‌پردازی برای تئاتر**، مترجم حسین فدایی حسین، انتشارات نمایش، تهران

ـ آدامز، کین. (۱۳۹۱) **چگونگی بداهه‌سازی یک نمایش کامل: هنر تئاتر بداهه**، مترجم ماهیار قوتی، افراز، تهران

ـ براکت، اسکار. (۱۳۹۱) **تاریخ تئاتر جهان** جلد سوم. مترجم هوشنگ آزادی‌ور، مروارید، تهران

ـ برناردی، فلیپ. (۱۳۸۸) **بداهه(پردازی)سازی در تئاتر**، مترجم منیژه محامدی، انتشارات امیر کبیر، تهران

ـ برناردی، فلیپ. (۱۳۹۳)، **آغازگران بداهه: مجموعه‌ای از ۹۰۰ موقعیت بداهه برای تئاتر**، مترجم سارا ساعی دیباور، شورآفرین، تهران

ـ حاجی ملاعلی، علی. (۱۳۹۰)، از بداهه‌پردازی تا اجرا، **دو فصلنامه تخصصی دانشگاه هنر**، بهار و تابستان ۹۰، تهران

ـ لیپ، جین. (۱۳۹۳) **بداهه‌پردازی در تئاتر** (بداهه شکل کوتاه، شکل بلند و طرح ـ بنیاد)، مترجم محمدرضا (علی) حاجی ملاعلی، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، تهران

ـ جانسون، کیت. (۱۳۹۰)، **بداهه و من**. مترجم آتوسا راستی، **مجله نمایش**، خرداد ۱۳۹۰ سال سیزدهم شماره ۱۴۱ صص ۱۰۱ـ۱۰۰

ـ خاکی، محمد رضا. (۱۳۷۸) بداهه‌سازی در تئاتر، **مجله هنر**، زمستان ۱۳۷۸ شماره ۴۲ ص ۶۸

ـ دنیسون، جرج. (۱۳۷۴) تئاتر نان و عروسک: آتش، **سینما تئاتر**، سال ۲، ش ۹، بهمن: صص ۱۰۶ـ۱۰۴

ـ رایدر، آندره. (۱۳۸۲) پیتر شومان: عروسک‌ها، نان و هنر. مترجم غزاله مرادیان. **مجله صحنه** بهمن ۱۳۸۲ شماره ۳۳ صص ۱۷ تا ۱۹

ـ روز ـ اونز، جیمز. (۱۳۸۸) **تئاتر تجربی**، مترجم مصطفی اسلامیه، انتشارات سروش، تهران

ـ سروش، نعیم. (۱۳۹۸) **بداهه‌پردازی گروه‌های تئاتری دهه ۶۰ و ۷۰ آمریکا**، انتشارات هنگام هنر، تهران

ـ شکنر، ریچارد. (۱۳۸۸) **نظریه اجرا**، مترجم مهدی عبدالله‌زاده، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، تهران

ـ عظیمی، امین. (۱۳۸۸) آرزوهای یک کشاورزاده: بازخوانی تئاتر خیابانی دهه هفتاد آمریکا با نگاهی به گروه تئاتر نان و عروسک پیتر شومان. **مجله هنرمند**، سال سوم دی ماه ۱۳۸۸ شماره ۷۱ ص ۳۶ـ۳۴

ـ هولتن، اورلی. (۱۳۸۵) **مقدمه‌ای بر تئاتر: آینه طبیعت**، مترجم محبوبه مهاجر، انتشارات سروش، تهران

- ADAMS, KENN, (2007*) HOW TO IMPROVISE A FULL-LENGTH PLAY*, ALLWORTH PRESS

- DIGGELS, DAN, (2004) *IMPROVE FOR ACTORS,* ALLWORTH PRESS

- GREIG, NOEL, (2008) *YONG PEOPLE NEW THEATRE,* A PRACTICAL

www.SID.ir

Archive of SID

GUIDE TO AN INTERCULTURAL PROSSES, RUTLEDGE

- JOHANSTONE, KEITH, (1999*) IMPROVE FOR STORYTELLERS,* FABER AND FABER

- KOPPETT, KAT, (2001) *TRANINING TO IMAGINE,* PRACTICAL IMPROVISATIONAL THEATRE TECHNIQUES TO ENHANCE CREATIVITY, TEAMWORK, LEADERSHIP, AND LEARNING, STYLUS

- SMILEY, SAM, (2005) *PLAYWRITING, THE STRUCTURE OF ACTION,* YALE UNIVERSITY PRESS

www.SID.ir