



درباره بازی کردن و بازی نکردن

مایکل کربی
ترجمه شهرام نجاریان

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

بازی کردن به معنی وانمود کردن، تقلید کردن، بازنمایی کردن و شخصیت دیگری را به خود گرفتن است. اما به صرف نمایش دادن یک سری وقایع نمی توان هر اجرا و نمایشی را بازیگری دانست. به هر حال بازیگری اصطلاحی بود که در این موارد استفاده می شد. ایفاگران عموماً در رخدادها تمایل داشتند که چیزی یا کسی غیر از خودشان، و آن چیزی باشند که به نمایش می گذاردند یا وانمود می کردند که هستند و در زمان یا مکانی متفاوت از آنچه در معرض دید تماشاگر بود. آن ها راه می رفتند، می دویدند، حرف می زدند، آواز می خواندند، ظرف می شستند، جارو می کردند، با وسایل صحنه و امثال آن ها کار می کردند، اما هیچ گاه وانمود نمی کردند و یا شخصیت دیگری را به خود نمی گرفتند. در اغلب موارد، به سادگی می توان بازی کردن را از بازی نکردن تشخیص داد. در حین اجرای یک نمایش، ما معمولاً می فهمیم چه زمانی یک بازیگر بازی می کند و چه زمانی بازی نمی کند. گرچه میان بازی کردن و بازی نکردن ممکن است تفاوت های ناچیزی باشد، اما تداومی رفتاری در این جا قابل استفاده است. ممکن

است به نظر عده‌ای این مسأله بی‌اهمیت جلوه کند، اما در واقع، با کمک این موارد دقیقاً مرزبندی شده می‌توان نگاهی موشکافانه به عمق نگره بازیگری و طبیعت هنر انداخت.

بباید با دنبال کردن محور بازی کردن بازی نکردن، بازیگری را از گستره‌ای به گستره دیگر بررسی کنیم. ما از انتهای بازی نکردن محور آغاز خواهیم کرد، جایی که ایفاگر نه چیزی برای وانمود کردن دارد و نه شخصیت کسی را به خود می‌گیرد و به سمت موقعیت مخالف محور، یعنی جایی حرکت می‌کند که رفتار از آن‌گونه‌ای که معرف بازیگری است به فراوانی یافت می‌شود. البته هنگامی که از «بازیگری» صحبت می‌کنیم، نه یک سبک بازیگری خاص، بلکه تمامی سبک‌ها مورد نظر است. به طور مثال ما با درجه «واقعیت» سر و کار نخواهیم داشت، بلکه آنچه از این پس به آن خواهیم پرداخت، چیزی است که آن‌را «مقدار» بازیگری خواهیم نامید.

بازی کردن بازی نکردن

روش‌های اجرایی بسیاری هستند که در آن‌ها از بازیگری استفاده نمی‌شود. البته قطعات مخصوص رقص به هیچ‌وجه نمی‌توانند با این دسته‌بندی مطابقت کنند. برخی از آثارهای شرق دور از جمله کورومبو و بخشی از کابوکی به نام کوکن از همراهان صحنه استفاده می‌کنند. این اشخاص، نگهدارنده‌ها و پایه‌ها و قطعات دکور و لوازم صحنه را به محل خودشان می‌برند و آن‌ها را در صحنه جابه‌جا می‌کنند، به بازیگران در تعویض لباس بر روی صحنه کمک می‌کنند و حتی به آن‌ها جای می‌دهند. لباس‌هایشان آن‌ها را از بازیگران تمیز می‌دهند و در ساختار اطلاع‌رساننده و روایت شرکت ندارند؛ اما به هر حال آن‌ها نامریی نیستند، حتی اگر تماشاگر به حضور آن‌ها بر روی صحنه توجه نکند. آن‌ها بازی نمی‌کنند، اما همچنان بخشی از تجسم و جلوه بصری اثر هستند. هنگامی که به نقطه بازی کردن بر روی محور برسیم خواهیم دید که بازیگری کاری مولد و تأثیرگذار است و مربوط به اعمالی است که یک ایفاگر انجام می‌دهد؛ همچون وانمود کردن، تقلید کردن و امثال این‌ها. بازنمایی، تقلید و کیفیات دیگری را که معرف بازیگری هستند، بازیگر می‌تواند به کار گیرد. خلق یک شخصیت با آراستن ظاهر و

لباس مثالی در این زمینه است.

بباید برای لحظه‌ای اجرا را فراموش کنیم و به این بیندیشیم که «تداوم پوشش» چگونه در زندگی روزانه عمل می‌کند. اگر مردی در خیابان چکمه‌های مخصوص گاوچران‌ها را به پا کند، همان‌طور که خیلی‌ها این‌کار را می‌کنند، ما او را گاوچران تلقی نمی‌کنیم. همچنین اگر او کمربند چرمی پهن ببندد و کلاخ غربی بر سر بگذارد، حتی در یک شهر شمالی هم نمی‌توان او را به عنوان گاوچران پذیرفت؛ و ما در نهایت شخصی را می‌بینیم که ادای گاوچران‌ها را درمی‌آورد. نقطه دقیقی بر محور که این همانندی ویژه بر آن حادث می‌شود به چندین عامل بستگی دارد که مهم‌ترین آن‌ها مکان یا بستر فیزیکی است و بی‌شک از شخصی به شخص دیگر تغییر می‌کند.

اما همین لباس پوشیدن بر روی صحنه با این‌که به همان روش عمل می‌کند، اما بیان‌کننده و رساتر است. به‌سادگی می‌توان ایفاگری را که تنها جلیقه‌ای سیاه و چکمه غربی پوشیده است، گاوچران دانست. البته این، یادآور قدرت رمزگونه لباس در اجراست. به هر حال توجه به میزان تقویت، تثبیت و یا مخالفت با نمود ظاهر رمزگونه ناشی از رفتار و خلق و خوی ایفاگر، نکته مهمی است. اگر ایفاگر علاوه بر پوشش مناسب همچون گاوچران رفتار کند، همانندی واضح‌تری ایجاد خواهد شد. اگر او تنها خودش باشد همانندی به هیچ‌وجه ایجاد نخواهد شد.

در این قسمت از محور بازی کردن - بازی نکردن، به آن دسته از ایفاگرانی می‌پردازیم که برای تقویت توان اطلاع‌رسانی یا همانندسازی، هیچ کاری انجام نمی‌دهند. هنگامی که ایفاگران همچون همراهان صحنه در کابوکی و نو، صرفاً به وسیله لباس‌هایشان و آرایش‌شان شناخته می‌شوند، و اگر همان‌گونه که در کالبد یا قالب‌های شخصیت وانمود شده یا بازنمایی شده، وضعیت، مکان و زمان قرار می‌گرفتند دیگر در نمایش جا نگیرند، می‌توان به آن‌ها عنوان «غیرکالبدی» داد. هنگامی که بر روی محور، از موقعیت بازی نکردن به سمت بازی کردن حرکت می‌کنیم، به وضعیتی می‌رسیم که ایفاگر در آن بازی نمی‌کند و همچنان لباس او نمایشگر چیزی یا کسی است. این حالت را «کالبد رمزگونه» می‌نامیم.

نزدیک‌تر به بازیگری حقیقی بر روی محور می‌رسیم که آن را «بازیگری اکتسابی» می‌نامیم.

بازی کردن بازیگری اکتسابی کالبد رمزگونه ایفاگری غیرکالبدی
بازی نکردن

سیاهی لشکرها که کاری جز پوشاندن صحنه و قدم زدن و ایستادن و پرکردن صحنه ندارند نیز بازیگر قلمداد می‌شوند. هر کس که صرفاً در طول و عرض صحنه‌ای که طراحی و اقمگرایانه داشته باشد، قدم می‌زند و هیچ کار بازیگری هم انجام نمی‌دهد می‌تواند شخصی نمایشی در مکان و شاید زمان نمایش باشد. معروف است که روزی منتقدی برای گفتن تبریک به دوست بازیگرش به پشت صحنه نمایشی رفت. هنگامی که از پشت پنجره‌ای که در عمق صحنه قرار داشت عبور می‌کرد، تماشاگران او را دیدند. این لحظه در داستان از نظر نمایشی لحظه حساسی بود و تماشاگران ناخودآگاه او را به عنوان بخشی از نمایش تلقی کردند.

البته در بازیگری اکتسابی ضرورتاً رفتار و حرکات نباید ساده باشند. بیایید صحنه‌ای را تصور کنیم که رستورانی را نمایش می‌دهد. در یکی از بالکن‌های طبقه بالا چند مرد در تمامی طول نمایش، در حال بازی کردن با یکدیگرند. باید گفت که هیچ‌کدامشان در خط نمایشی داستان قرار ندارند و هیچ‌گاه به بازی شخصیت‌های اصلی داستان که در تماشایشان هستیم، واکنش نشان نمی‌دهند. این مردان بازیگری نمی‌کنند. آن‌ها صرفاً سرگرم کار خودشان هستند، ولی ما در مقام تماشاگر همواره به عنوان شخصیت‌هایی هر چند فرعی می‌پذیریمشان و می‌گوییم که آن‌ها هم در حال نقش بازی کردن‌اند، چراکه از دیگر بازیگران تفکیک‌شان نمی‌کنیم.

اگر بازیگری را آن چیزی بدانیم که ایفاگر انجام می‌دهد و نه آنچه بر یا برای ایفاگر حادث می‌شود، پس هنوز به موقعیت بازیگری حقیقی بر روی محور دست نیافته‌ایم. «بازیگری اکتسابی» تنها عنوانی افتخاری است. گرچه ایفاگر در ظاهر بازی می‌کند، اما در واقع چنین نیست. ایفاگری غیرکالبدی، کالبد رمزگونه و بازیگری اکتسابی، مکان‌هایی بر روی محور بین بازی نکردن و بازی کردن‌اند. با حرکت در طول

در یک ادیپوس، نیویورکی. اثر جان پرول، «ایفاگر اصلی» (پرول ترجیح می‌دهد به جای بازیگر، او را ایفاگر بخواند) می‌لنگد. اگر ما از عنوان نمایشنامه و داستان ادیپوس آگاه باشیم، می‌بایستی فرض کنیم که او در حال نمایش شخصیت ادیپوس است. او در هر حال وانمود نمی‌کند یا قصد ندارد که بلنگد، ماده چسبنده‌ای «زیر شلوارش به پای راستش چسبیده به شکلی که او مجبور به لنگیدن می‌شود.» هنگامی که ایفاگر اصلی ضبط صوتی را روشن می‌کند - کاری که به تناوب در طول نمایش انجام می‌دهد - ما فکر نمی‌کنیم که این بازنمایی ادیپوسی است که با یک وسیله برقی کار می‌کند. او ایفاگر «غیرکالبدی» است که این‌گونه عمل می‌کند. او، در هر حال هرگز به گونه‌ای که انگار او کسی غیر از خودش است، عمل نمی‌کند؛ و هرگز عناصر شخصیتی را به نمایش نمی‌گذارد. او صرفاً اعمال واضح و مشخصی را انجام می‌دهد.

عناصر ارجاعی در یک کالبد رمزگونه چیزی غیر از آنچه را ایفاگر اجرا می‌کند نشان می‌دهند. همان‌طور که پوشیدن چکمه‌های غربی لزوماً به معنی گاوچران بودن نیست، لنگیدن نیز ممکن است بدون این‌که شخصیت ادیپوس را نشان دهد عامل انتقال اطلاعات باشد. همچون در یک ادیپوس نیویورکی هنگامی که کالبدها ضعیف، گسسته و فاقد حیات‌اند، ما نه بازیگر، که شخص (فرد) را می‌بینیم. علی‌رغم دست یافتن به اطلاعات و نکات تازه‌تر در این زمینه، گرچه ایفاگر عملی که بتوان آن را بازیگری نامید انجام نمی‌دهد، اما به سختی می‌توان گفت او بازی نمی‌کند. در ایام کریسمس در رستوران‌های نیویورک، مردانی را در لباس بابانوئل می‌شود دید که در حال نوشیدن قهوه‌اند. اگر چنین عملی در نمایشی که به سبک فضای داخلی روستایی طراحی شده، اتفاق بیفتد، می‌توان باور کرد که «بابانوئل در خانه خودش در شمال لهستان در حال نوشیدن قهوه است.» هنگامی که کالبدها قوی، پایدار و تقویت‌کننده یکدیگرند، هر اندازه هم که رفتار ایفاگر روزمره و عادی باشد، با این حال او را به عنوان بازیگر خواهیم پذیرفت. حال به موقعیتی

محور، میزان تقلید کردن و بازنمایی و شخصیت دیگری به خود گرفتن و امثال این‌ها افزایش می‌یابند، اما تا این‌جا، هیچ کدام از این‌ها را ایفاگر به شکل و روش خاصی که بتوان آن را «بازیگری» نامید، خلق نکرده است.

به هر حال بازیگری در کامل‌ترین شکلش مشکلی در تعریف ایجاد نمی‌کند. کار مادر ترسیم یک محور مقایسه، گزینش و تعیین حوزه‌های انتقالی است که بازی کردن از آن‌ها آغاز می‌شود. ساده‌ترین مشخصات در تعریف بازیگری کدام‌اند؟

بازی کردن
بازیگری ساده بازیگری اکتسابی کالبد رمزگونه ایفاگری غیرکالبدی

این مشخصات ممکن است فیزیکی یا احساسی باشند. اگر ایفاگر عملی در جهت تقلید، بازنمایی، گرفتن شخصیت دیگری به خود و امثال این‌ها انجام دهد، پس او دارد بازی می‌کند. مهم نیست که از چه نوع سبکی استفاده می‌کند یا عملی او بخشی از شخصیت‌پردازی کامل یا بازنمایی اطلاع‌رساننده‌ای هست یا نه. نیاز به کاربرد احساس خاصی نیست. تعریف می‌تواند به سادگی به اعمال انجام شده و خصوصیت آن‌ها وابسته باشد. (البته قضاوت ارزشی موردنظر نیست، بازیگری، بازیگری است چه عالی انجام شود، چه درست.) شخصی که تظاهر می‌کند در حال پوشیدن لباسی است که وجود خارجی ندارد و یا وانمود می‌کند که مریض است، دارد بازی می‌کند. می‌توان گفت که بازی کردن در کوچک‌ترین و ساده‌ترین اعمالی که در نمایش دخالت دارند، تجسم می‌یابد.

گذشته از شرایط صرفاً فیزیکی، در شرایط احساسی نیز بازیگری وجود دارد. تصور کنید که ما در سالن در حال تماشای نمایش اینک بهشت هستیم. الان آن قسمت معروف نمایش است که ایفاگران تک‌تک به طرف محل تماشاگران حرکت می‌کنند و رودرو با آنان حرف می‌زنند. آن‌ها می‌گویند. «من اجازه ندارم بدون گذرنامه مسافرت کنم.» «من اجازه ندارم

لباس‌هایم را از تن درآورم.» آن‌ها صادق، آشفته و عصبی به نظر می‌رسند. آیا دارند بازی می‌کنند؟ ایفاگران شخصیت‌های دیگری را نمایش نمی‌دهند، آن‌ها خودشان هستند. آن‌ها در تأترند، نه در مکانی خیالی. آنچه می‌گویند به شدت واقعی است. آن‌ها بدون - دستکم بین کشورهای خاص - گذرنامه اجازه سفر ندارد. به همراه داشتن مواد مخدر غیرقانونی است. احتمالاً همگی می‌پذیریم که ایفاگران معمولاً به آنچه می‌گویند اعتقاد دارند، پس آن‌ها واقعاً احساس می‌کنند که این قوانین غیرمنصفانه‌اند و هنوز دارند بازی می‌کنند. بازیگری تنها در نمایش احساسات آن‌ها تجسم می‌یابد.

ما در زندگی واقعی به مردمی برمی‌خوریم که حس می‌کنیم دارند بازی می‌کنند، این بدان معنا نیست که آن‌ها دروغ می‌گویند، صداقت ندارند، در دنیای غیرواقعی زندگی می‌کنند یا لزوماً حسی دروغین به شخصیت خود می‌دهند، بلکه بدین معناست که آن‌ها از بودن یک ناظر و بیننده - بودن بر روی صحنه - آگاه‌اند و به وسیله عناصر، احساسات و ایده‌های شخصیتی که به شکلی قدرتمند تجلی یافته‌اند، نسبت به این موقعیت واکنش نشان می‌دهند. این همان چیزی است که ایفاگران در اینک بهشت انجام می‌دادند. در واقع آن‌ها احساسات و عقاید شخصی خودشان را بازی می‌کردند.

بیاید به شکلی دیگر به این مسأله بپردازیم. به قول معروف چه به صورت فی‌البداهه و چه با استفاده از یک متن نمایشی، نیاز به استفاده از احساسات وجود دارد، اما لزوماً نیاز به بازی کردن نیست. هنوز بعضی گویندگان، در حالی که صفات شخصیتی خود را حفظ می‌کنند و صادق و راستگو می‌نمایند، به نظر می‌رسد که دارند بازی می‌کنند. در چه مرحله‌ای بازی کردن متجلی می‌شود؟ در مرحله‌ای که در آن احساسات بازیگر یا ایفاگر به خاطر تماشاگران تحت فشار قرار گیرد. منظور این نیست که گوینده‌ها دروغگو هستند و به آنچه می‌گویند اعتقاد ندارند، بلکه صرفاً وجهه‌ای از شخصیت - احساسات خود را برمی‌گزینند و برای تماشاگر به نمایش می‌گذارند.

به بیانی دیگر، مهم نیست که این احساس برای انطباق با

وضعیتی در بازیگری یا صرفاً احساس، تقویت یافته است. اصلی در «بازیگری روشمند» (method acting) وجود دارد - دستکم آن‌گونه که در امریکا تلقی می‌شود - و آن استفاده از تمامی احساسات و عواطف حقیقی است که بازیگر در هنگام ایفای نقش به آن‌ها نیاز دارد. (علی‌رغم این‌که بازیگر ممکن است تحت تأثیر فشارهای فیزیکی آزردهنده و یا نیازهای روان‌کاوانه و یا مشکلات دیگری باشد.) شاید این صرفاً استفاده و تجلی احساساتی باشد که بازی کردن را از بازی نکردن متمایز می‌کند.

این نکته بسیار مهمی است و خاطر نشان می‌کند که بازی کردن شامل یک عنصر ترکیبی فیزیکی و با احساسی پایه‌ای است. گرچه این جزء ترکیب‌کننده در تمامی انواع بازیگری، تا حدودی (البته به غیر از بازیگری اکتسابی) وجود دارد، اما به خودی خود برای تفکیک بازی کردن از بازی نکردن کافی است. از آن‌جا که این صفت بازیگری، فکری و عقلانی است، ایفاگر بدون حرکت کردن هم می‌تواند بازی کند. البته نه بدین معنا که شخص بدون حرکت و صرفاً با داشتن یک شخصیت، یک ارتباط، یک مکان و امثال این‌ها که از اطلاعات نمایشی ناشی می‌شود، به روشی انفعالی و اکتسابی بازی می‌کند. ایفاگر بدون نیاز به حرکات فیزیکی می‌تواند احساسات ویژه‌ای را منتقل کند که نشان می‌دهند او در حال بازی کردن است.

برای ذکر مثال‌های بعدی در مورد بازی کردن - همچون مثال‌های بازی نکردن - می‌توان به تمرین مشهور آینه اشاره کرد. در این تمرین دو نفر در مقابل یکدیگر می‌ایستند. سپس یکی حرکات دیگری را همچون آینه تقلید می‌کند. گرچه این تمرینی است از تمرین‌های مخصوص آموزش بازیگران، اما در آن صرف بازیگری مورد نظر این است؛ ممکن است حرکات شخص اول و بنابراین حرکات شخص دوم دقیقاً تکرار نشوند و هر کدام ممکن است صرفاً بازوهایشان را بلند کند و بیندازند یا سرشان را بگردانند؛ مهم انتزاعی بودن حرکات است.

این‌جاست که اهمیت درک ارتباط بین ایفاگر و آنچه خلق می‌شود در تعریف و تشریح بازی کردن مشخص می‌شود. حتی حرکات انتزاعی در رفتار عمومی ایفاگر نیز ممکن

است عامل پردازش یک‌گونه شخصیت باشند. اگر ایفاگر صرفاً به حای نشان دادن «من دارم این حرکات را انجام می‌دهم» نشان دهد که «من این چیز هستم» آن وقت ما او را به عنوان آن، چیز قبول می‌کنیم. در این حال او دارد بازی می‌کند. گرچه آینه تجسم شخص اول است، ولی ما آن را به عنوان بازیگری نمی‌پذیریم، چراکه فاقد انرژی فیزیکی لازم در تبدیل حرکت انتزاعی به حرکت شخصیت‌پردازانه است. اگر به جای رفتار خنثا و تقلید محض، دگرگونی و خلاقیت بروز کند و حالت «من دارم تو را تقلید می‌کنم» تحت تأثیر دگرگونی‌ها قرار بگیرد، گرچه حرکات اولیه انتزاعی بوده‌اند، اما آینه به یک بازیگر تبدیل می‌شود.

در همین تمرین به صورتی واضح‌تر می‌شود حضور بازیگر را احساس کرد؛ به‌طور مثال هنگامی که شخص اول ادای اصلاح کردن را درمی‌آورد، آینه در تقلید این حرکات به‌جای درپیش گرفتن رفتاری خنثا، تبدیل به یک بازیگر بشود (می‌توانیم آینه را «بازیگر اکتسابی» بنامیم چون مثل شخصیت و مکان در مثال‌های قبلی بدون استفاده از رفتار ذاتی و خلاقانه و انرژی مورد نیاز برای بازیگری واقعی، از شخص اول برای بازنمایی استفاده کرده است. بازی کردن آینه، همچون عروسک‌های نخ‌خیمه‌شب‌بازی از خارج کنترل می‌شود.) اگر شخص اول در تمرین آینه کلاهی بر سر بگذارد، لزوماً به معنای بازی کردن نیست، اما اگر او کلاه نداشته باشد و وانمود کند که آن را بر سر می‌گذارد، این می‌تواند بازی کردن باشد.

هرچه بر روی محور از بازی نکردن به طرف بازی کردن پیش می‌رویم، میزان بازنمایی، تجسم شخصیت و امثال این‌ها افزایش می‌یابد. حال که به بازیگری رسیده‌ایم، بایستی اشاره کرد که این بازیگری نیز از نظر مقدار متغیر است. مقادیر جزئی‌تر بازی کردن - همچون در مثال قبلی - می‌توانند آن قسمت از محور را که به بازیگری اکتسابی نزدیک‌تر است اشغال کنند. ما می‌توانیم در طول محور به سمت مقادیر نسبتاً بیش‌تر بازی کردن حرکت کنیم. در واقع، به‌نظر می‌رسد که تنها متغیر موجود یک دیدگاه بود - نبود یا همه یا هیچ باشد که از آن زاویه تمامی بازیگری‌ها از نظر تئوری (نه از نظر مقدار) برابر و بدون تفاوت‌اند.

مقدار ممکن است واژه‌ای مشکل برای به کارگیری در این زمینه باشد. از آنجایی که، به ویژه برای امریکاییان، این تصور ساده وجود دارد که پیش‌تر، بهتر است و هرگونه اشاره به کلمه مقدار ممکن است ما را وارد بحثی ارزشی کند، شاید بهتر باشد که از عبارت «بازیگری ساده» و «بازیگری پیچیده» استفاده کنیم، با این امید که حالت عینی‌تری به موضوع بدهند. روی هم رفته، ساده و پیچیده، وژاگانی اند که بدون این که ما را درگیر قضاوت ارزشی ضمنی بین اشکال دیگر هنر همچون موسیقی و رقص کنند، به سادگی قابل استنادند. یک قصیده ساده، به سادگی با یک سمفونی قابل مقایسه است، یک رقص معمولی ساده، در مقایسه با فیلم‌های موزیکال با بازی فرد آستر، پیچیدگی کمتری دارد. بیایید همین تحلیل را در بازیگری به کار ببریم و به یاد بیاوریم که بازیگری ساده، مثل تمرین آینه می‌تواند خیلی خوب باشد، در حالی که بازیگری پیچیده لزوماً خوب نیست و در واقع ممکن است به علت پیچیدگی اش خیلی هم بد اجرا شود.

بنابراین بازیگری پیچیده می‌تواند آخرین وضعیت بر محوز بازی کردن - بازی نکردن باشد. منظور از بازیگری چیست؟ بازیگری چگونه می‌تواند ساده یا پیچیده باشد؟

بازی کردن

بازی نکردن

بازیگری پیچیده بازیگری ساده بازیگری اکتسابی کالبد رمزگونه ایفاگری غیرکالبدی

ساده‌ترین شکل بازیگری آن است که در آن از یک عنصر بازیگری استفاده می‌شود. احساسات، آن‌گونه که دیدیم، می‌توانند تنها قلمروی باشند که تقلید یا وانمودکردن در آن تجسم می‌یابد. یا، همچون تمرین آینه، تنها یک عمل ساده مثل بر سر گذاشتن کلاه نیز می‌تواند تقلید شود. تمرینات دیگر بازیگری سعی دارند که جنبه‌های متنوع بازیگری را تجزیه و تفکیک کنند و نشان دهند رفتار - که پیچیده است - می‌تواند به بخش‌های ساده‌تری تقسیم شود.

مقیاس ساده - پیچیده، همچنین در هر کدام از جنبه‌های مستقل بازیگری نیز کاربرد دارد. احساسات ممکن است

تولید شوند و سپس غیرقابل تغییر باقی بمانند، یا ممکن است منحصر به فرد باشد و یا به تعادل برسند و یا در طی زمان مشخصی به طور متناوب تغییر یابند. به‌طور مثال، بازیگران بی‌تجربه، اغلب یک رفتار یا حرکت مشخص را بازی می‌کنند، و به‌جای نشان دادن تغییرات احساس شخصیت، همان احساس واحدی را که قرار است تماشایی در برابر صحنه یا شخصیت داشته باشد، واگو یا اشاره می‌کنند. یک حرکت ممکن است به روشی ساده یا پیچیده نمایش داده شود. در مثال کلاه بر سر گذاشتن، وقتی وانمود می‌کنیم که داریم کلاه بر سر می‌گذاریم و هیچ‌گونه جزئیاتی به آن اضافه نمی‌کنیم، از روش ساده استفاده کرده‌ایم. اما اجرای همین حرکت هنگامی که جزئیات دیگری مثل مقاومت مواد، اندازه‌ها، وزن و غیره افزوده شود، پیچیده‌تر خواهد شد.

همچنان که صفات و عوامل بیش‌تری در فرایند تقلید و وانمودسازی دخیل می‌شوند، بازیگری هم پیچیده‌تر می‌شود. ایفاگری که کلاه بر سر می‌گذارد، بخشی از یک صحنه است؛ او ممکن است بخواهد از احساساتش کمک بگیرد (مثلاً از احساس وحشت)، یا از صفات فیزیکی (شخصیت نمایش پیر باشد)، مکان (خورشید تابان می‌تابد)، و بسیاری صفات و عوامل دیگر. هر کدام از این‌ها ممکن است به‌طور مجزا ایفا شوند، اما هنگامی که همگی هم‌زمان با هم به نمایش درمی‌آیند، کار بازیگری مشکل می‌شود. در چنین حالتی واضح است هنگامی که کلام نیز به حرکات بدن و چهره اضافه می‌شود، نتیجه از حالت قبلی بسیار پیچیده‌تر خواهد شد. از طرف دیگر تنها خواندن و بازی کردن دیالوگ‌های متن (روخوانی) ساده‌تر از زمانی است که می‌بایست بازیگر همان متن را در صحنه‌ای با تمامی عوامل و امکانات نمایش، اجرا کند.

پیچیدگی به مهارت و توانایی تکنیکی بستگی دارد. بعضی روش‌ها نیاز به استفاده از قواعد فوق پیچیده و تخصصی دارند. این گفته قبلی مرا نقض نمی‌کند که «محور بازی کردن - بازی نکردن ارتباطی به قضاوت‌های ارزشی ندارد». سؤال این نیست که آیا ایفاگر می‌تواند بازی پیچیده مشخصی را به‌خوبی انجام دهد یا نه؛ بلکه سؤال این است که آیا او اصلاً

می تواند بازی پیچیده‌ای را انجام دهد یا خیر. همه می توانند بازی کنند، اما هر کسی نمی تواند به روش پیچیده بازی کند. البته تحلیل ساده یا پیچیده بودن بازیگری گرچه ممکن است در مقایسه روش های بازیگری استفاده شود. اما لزوماً روش های مختلف بازیگری را از یکدیگر تفکیک نمی کند. هر یک از روش های بازیگری هنگامی که با مقیاسی ساده - پیچیده سنجیده شوند، دامنه ای مشخص دارند و تقریباً در تمامی اجراها، درجه پیچیدگی در لحظات مختلف تغییر می یابد. شاید نتوان گفت که مثلاً روش بازیگری واقعگرایانه لزوماً از روش گروتسکی در اکسپرسیونیسم پیچیده تر است. واقع گرایی در مشخص ترین و کامل ترین شکلش، قطعاً می تواند از دیگر قالب ها پیچیده تر تصور شود. به اشکال مختلفی می توان به واقع گرایی دسترسی پیدا کرد. بعضی مثل آن هایی که در بسیاری از فیلم ها استفاده می شوند، توان زیادی از بازیگر طلب نمی کنند و می توان آن ها را نوع نسبتاً ساده واقع گرایی فرض کرد. بازیگر فیلم ممکن است کار زیادی انجام ندهد، و این دوربین و زمینه فیزیکی - اطلاعاتی فیلم است که نقش عمده را بازی می کند. با این حال سبک غیرواقعگرایانه ای همچون سبکی که برژی گروتسکی پرورش داده است نیز می تواند واقعاً پیچیده باشد. در نمایش شاهزاده ابدی، کار بازیگری بسیار مشکل بود. بیان از نوع غلو شده و اغراق آمیز نبود، اما از آن نوعی بود که بسیاری چیزها به طور همزمان در بازی بازیگر اتفاق می افتاد. معمولاً هنگامی که یک بازیگر صحبت می کند بقیه بازیگران کاری انجام نمی دهند، آن ها برای جلب توجه بیشتر تماشاگر به بازیگری که صحبت می کند، حداقل حرکات را انجام می دهند. در روش صحنه ای گروتسکی چنین اتفاقی نمی افتد. در خلال تک گویی بلند شاهزاده بقیه ایفاگران نه تنها از تنوع بازی هایشان نمی کاهند، بلکه به گونه ای عمدی بدن هایشان متناوباً در حال انجام حرکات گوناگون و با تمام جزئیات است. این پیچیدگی از مشخصه های تمرینات گروتسکی است. این تمرین ها برای افزایش توانایی بازیگر در بیان حرکات و احساسات متفاوت و حتی متناقض با اجزای مختلف بدن به طور همزمان طراحی شده اند.

بدین سان ما به معیاری برای اندازه گیری مقدار و یا درجه بازنمایی، تقلید کردن، شخصیت دیگری را به خود گرفتن و امثال این ها در رفتار نمایشی رسیده ایم. گرچه بازی کردن و بازی نکردن وضعیت هایی متضادند، ولی ما شاهد افزایش تدریجی و مداوم در درجه بازنمایی از ایفاگری غیرکالبدی، کالبد رمزگونه، بازیگری اکتسابی تا بازیگری ساده، و بالاخره بازیگری پیچیده هستیم.

چنین عقیده ای که ممکن است هم در تماشاگر و هم در ایفاگر ایجاد شود، طبقه بندی عینی منطبق با محور بازی کردن - بازی نکردن ما را تحت تأثیر قرار نمی دهد. این که بازیگر آنچه را انجام می دهد واقعی بپندارد، یا تماشاگر آنچه را دیده واقعاً باور کند، تغییری در طبقه بندی نمایش ایجاد نمی کند، بلکه صرفاً ملاک و محدوده مستقل دیگری را عنوان می کند.

در واقع انواع و روش های مختلف بازی کردن کم و بیش واقع گرایانه به نظر می رسند، اما گذشته از نقشی که در معرفی یک سبک بازیگری دارد، هنگامی که در بازیگری نیز از کلمه «واقعی» استفاده شود، کمی سودمندتر خواهد بود. از یک نظر، تمامی بازیگری ها در تعریف غیرواقعی اند، چون در آن ها تقلید وجود دارد؛ ولی از دیدگاه دیگر، تمامی بازیگری ها واقعی هستند. از نگاهی فلسفی، نمایش نور همان قدر واقعی است که نمایشی از چخوف. تقلید و وانمودسازی در آن حالات نادری که حتی قابل تشخیص نباشند، همچون همه چیزهای دیگر واقعی هستند. البته بیش تر نمایشنامه ها حتی ناتورالیستی ترین آن ها سعی ندارند با تزویر و تمهید کاری کنند که تماشاچی فکر کند آن ها واقعی اند، و از بازی کردن استفاده نمی کنند. صحنه پردازی نمایشی و بازی واقعگرایانه نمی خواهند - آن طور که نقاشی خیالی می خواهد با آنچه نمایش می دهد اشتباه گرفته شود - به عنوان زندگی واقعی تصور شوند. تقریباً در تمامی اجراها هم می توان بازیگر - را که سعی در ایفای نقش دارد - و هم شخصیت واقعی پشت نقاب بازیگر را دید؛ بازیگر درون شخصیت قابل مشاهده است. با این حال نمی توان گفت که هیچ اجرایی نمی تواند تماشاگر را بفربید، چراکه خلق جلوه های بصری واقعی و کامل در تأثر

امکان‌پذیر است. بازیگری در واقع می‌تواند دروغ باشد و این‌طور به نظر برسد که اصلاً بازی‌ای در کار نیست و بخواهد که باورش کنیم. این نکته در نمایش سفرهای کوچک به کارگردانی نورمن تافل دیده می‌شود. در سفرهای کوچک بازگویی نمایشی داستان کاساندر را دو ایفاگر آغاز می‌کنند. کاساندر کسی است که یونانی‌ها هنگام سقوط تروا اسیرش می‌کنند. پس از اجرای چند صحنه همچون ورود اسب تروا، تجاوز به کاساندر، از تماشاگران که اطراف محوطه اجرا ایستاده‌اند خواسته می‌شود که به بازیگران ملحق شوند و اگر مایل هستند همان صحنه‌ها را که ممکن است تکرار شوند، بازی کنند. در اولین و دومین تکرار، در حالی که عده‌ای از تماشاگران بازی و عده‌ای تماشا می‌کنند، نمایش در نقاطی شروع به از هم گسستن و از اثر افتادن می‌کند. گاه یکی از تماشاگران به تف کردن یکی از ایفاگران به دهان کاساندر اعتراض می‌کند و این یکی از مواردی است که به دقت گزینش شده بود. احتمالاً ایفاگر شروع می‌کند به بحث کردن و تماشاگران هم از او جانبداری می‌کردند. در هر اجرا دستکم یکی از این‌گونه مشاجرات وجود داشت و نمایش آن‌طور که در مقدمه اولیه به تماشاگران توضیح داده می‌شد، هرگز تمام نمی‌شد. اما این روشی برای طراحی اجرا و نمایش است. با مخاطب قرار دادن و بهره‌برداری از احساسات تماشاگران شرکت‌کننده در نمایش به‌ویژه یا آن‌ها که کم‌وبیش می‌توانند راحت‌تر صحبت کنند، بازیگران می‌توانند آن‌ها را ندانسته در مرحله گسست طراحی شده نمایش قرار دهند. کل اجرا در جهت حرکت از مفهوم هنر به زندگی طراحی شده بود. بعضی‌ها واقعاً آن‌را باور می‌کردند. در واقع، بعضی‌ها هرگز در نیافتند آنچه می‌دیدند مشاجره‌ای واقعی بود که مسیر نمایش را منحرف می‌کرده است.

(در خلال سفرهای کوچک دو ایفاگر روش بازیشان را از حالت ساده‌ای که تماشاگران شرکت‌کننده می‌توانستند تقلیدش کنند، به روش مکالمه‌ای یا بده بستانی تغییر دادند؛ سبکی و افع‌گرایانه که شاید توسط تضاد موجود شدت یافته بود. به هر حال آنچه در مورد مبحث قبلی ما در زمینه بازیگری اهمیت دارد، دقت در این نکته است که تأثیر واقعیت، تماماً به بازیگری وابسته نیست؛ نه تنها رفتار و

عملکرد ایفاگران بلکه تجربه کل اجراست که عکس‌العمل و پاسخ تماشاگر را تعیین می‌کند. آنچه در زمینه‌ای خاص خالق یک تصویر و دیدگاه است، لزوماً در زمینه دیگری این‌گونه عمل نخواهد کرد و در دیگر قالب‌های مرجوع، همان بازیگری می‌تواند بازیگری باقی بماند.)

نوع دیگری از اجرا هست که در آن تماشاچی تشخیص نمی‌دهد که واقعاً بازیگری برای چیست؟ یک مهندس ساختمان آرژانتینی در مورد تجربیاتش در جشنی مذهبی در ساحل شمالی برزیل این‌طور تعریف می‌کرد: در وهله اول، ایفاگران ملبسی ظاهر شدند که به نظر می‌رسید نیاکان مرده باشند. این باعث وحشت در میان حاضرین شد، زیرا همه درها قفل بودند و آن‌ها فکر می‌کردند اگر این ارواح لمسشان کنند، آن‌ها نیز خواهند مرد. گرچه اعتقاداتی از این دست به‌وضوح کیفیت تجربه را تحت تأثیر قرار می‌داد، ولی این بدان معنا نیست که تقلید، بازنمایی و امثال این‌ها در اجرا دخیل نبودند. ایفاگران نقش نیاکان مرده را بازی می‌کردند و آن‌ها خود می‌دانستند که زنده‌اند.

اما اگر ایفاگران خودشان هم باور داشتند که مرده‌اند، باز هم عنصر بازیگری دخیل بود. تقلید و نمایش چیزی یا کسی، عاملی عینی است که اعتقاد نمی‌تواند آن را تغییر دهد. البته نمی‌خواهم بگویم که اعتقاد نمی‌تواند جنبه مهمی در امر بازیگری در روش‌های مشخص باشد. یک قاعده و اصل روشن که شکل و پیکر کلیشه را فراهم می‌آورد تلاش بازیگران بود تا به آنچه شخصیت انجام می‌دهد، اعتقاد پیدا کنند. اگر آن‌ها موفق می‌شدند، تماشاگران نیز واقعاً آن‌ها را باور می‌کردند. مسأله این نیست که تا چه اندازه در این زمینه موفقیت حاصل شده است، بلکه آنچه مهم است بی‌شک تلاشی است که با اطمینان و نگاهی آینده‌نگر در جهت جستجو و یافتن اهداف مورد نظر انجام می‌شود. کاملاً واضح است که اعتقاد محکی قابل قبول برای کار بازیگر نیست. بیش‌تر اوقات هنگامی که بازیگر با نگاه ناباورانه تماشاگران روبه‌رو می‌شود، اعتراض می‌کند که او واقعاً دارد با اعتقاد بازی می‌کند. به هر حال نکته مهم این است که کسب و جلوه اعتقاد در کار ایفاگر باعث ناپدید شدن عمل بازیگری نمی‌شود. محور بازی کردن - بازی نکردن، تقلید،

بازنمایی، شخصیت دیگری را به خود گرفتن و امثال این‌ها را ارزیابی می‌کند و این ارزیابی به اعتقاد تماشاگر یا ایفاگر بستگی ندارد.

نه خلوص و صمیمیت و نه تعهد و التزام هیچ کدام نمی‌توانند در تعریف بازیگری عامل تعیین‌کننده‌ای باشند. روزی یکی از بازیگران مشهور هالیوود برای ملاقات خانوادهاش به شهر زادگاهش برمی‌گردد. دوستی از او می‌پرسد: «چطور این کار را انجام می‌دهی، رازش چیست؟» او در پاسخ می‌گوید: «تنها یک چیز نیاز داری، صداقت؛ هنگامی که یاد گرفتی چگونه آن‌را تحریف کنی، موفق شده‌ای.» بنابراین صداقت هم می‌تواند بازی شود. در واقع، رفتار شخصی که وانمود می‌کند صادق و متعهد است - یا به روش تأثیری، در اجرای نمایش بر این مفهوم تأکید می‌کند - مثال دیگری از بازیگری ساده است. حکایت بالا به این نکته اشاره می‌کند که بسیاری مردم از ظاهر صداقت و تعهد به عنوان یک معیار سنجش استاندارد استفاده می‌کنند. در هر حال این موجد یک قضاوت ذهنی است، گرچه در اندازه‌گیری صداقت و تعهد روش عینی وجود ندارد. به علاوه این خصوصیات منحصر به بازیگری و بازیگران نمی‌شود، هر کسی نقاش، نویسنده و حتی پزشک و معلم، ممکن است در مورد فعالیتش صادق و نسبت به آن متعهد باشد. ایفاگر غیرکالبدی می‌تواند به اندازه یک بازیگر پیچیده متعهد باشد.

در طی دهه، دوازده سال گذشته، تأثر در امریکا شاهد تغییرات جدی‌تر و بنیادی‌تری نسبت به دیگر دوره‌های هم‌ارز در تاریخ خود بوده است. دستکم این صحت دارد که تأثر به جای ابزار یا شغل یا تفریح، به عنوان هنر تلقی شده است. این عامل ممکن است خیلی تکان‌دهنده نباشد، اما تغییرات بسیار مؤثر و گسترده بوده است. تمام جنبه‌های اجرا - از جمله بازیگری - تحت تأثیر قرار گرفتند. در سال ۱۹۶۴ مجله *دراما ریویو* دو شماره کامل را به استانیسلاوسکی اختصاص داد. حال دیگر روش اهمیت مطلقى را که پیش از این در کشور واجد آن بود نداشت و متغیرهای دیگر توجه عموم را به خود جلب می‌کردند. حال هر کسی تشخیص می‌داد که بازیگری دیگر تنها یک معنای «تلاش برای تقلید

زندگی در قالبی واقع‌گرایانه و با تمامی جزئیات» ندارد. اگر بخواهیم کمی دقیق‌تر و بر اساس محور نظری بازی کردن - بازی نکردن نگاه کنیم، می‌بینیم که در طی ده ساله اخیر حرکتی به سمت انتهای بازی نکردن (بر روی محور یادشده) وجود داشته است. بدین معنا که نه تنها از ایفاگری غیرکالبدی بیش‌تری استفاده شده، بلکه در بسیاری روش‌ها کمی هم از پیچیدگی‌های بازیگری کاسته شده است. مرور کوتاهی بر پیشرفت‌های اخیر به ما اجازه خواهند داد چگونگی این مطلب را بررسی کنیم؛ و در همان حال هم مثال‌های دیگری در مورد بقیه نقاط محور مقایسه بازی کردن - بازی نکردن عنوان می‌کنیم.

یگانه عامل مهم در تغییرات اخیر در اجرا به رخدادهای معروف شده است. رخدادهای اینک بخشی از تاریخ‌اند. بهترین کاربرد این عبارت در روش مراجعه تاریخی و جامعه‌شناسانه به کارهایی است که بخشی از جنبش بین‌المللی رخدادهای اوایل و اواسط دهه شصت‌اند. (اولین قطعه نمایشی که رخداد نامیده شد، در سال ۱۹۵۹ به اجرا درآمد، و دیگر کارهای عموماً مشابه از آن پیروی کردند. اهمیت این عبارت در این است که یک مرجع است و عبارتی است برگرفته از کلام مردم.) قابل ذکر است که کارهایی که می‌شد آن‌ها را رخداد نامید، در طول دوره‌ای که این عبارت استفاده می‌شد، خالق بدعت‌ها و نوآوری‌هایی بودند که در تأثر روایتی به کار گرفته می‌شدند. گرچه اصراری بر جاودانی کردن این عبارت ندارم، اما آن‌هایی که فکر می‌کنند رخدادهای بی‌اهمیت بودند یا تأثر رخدادهای دیگر زنده نیست، چون صرفاً دیگر از خود عبارت استفاده نمی‌شود، در واقع طبیعت قالب این عبارت را درک نمی‌کنند. به هر حال از رخداد می‌توان در تشریح دقیق‌تر فرایند پیشرفت در بازیگری استفاده کرد.

تحت تأثیر مستقیم رخداد، همه جنبه‌های تأثر در این کشور (امریکا) تغییر یافته است، متون اهمیتشان را از دست داده‌اند، اجراها به شکل انتخابی خلق می‌شوند، ارتباط فیزیکی تماشاگر و اجرا به شکل مختلفی تغییر یافته و این بخش لاینفک از متن شده است. مشارکت تماشاگران مورد مطالعه قرار گرفته است، فضاهای گوناگونی به جای تأثرها

برای اجرا استفاده می‌شود و چندین مکان مختلف به‌طور پی‌درپی در یک اجرا به کار گرفته می‌شوند. اهمیتی فزاینده بر جریان تصویرگری و جلوه‌های بصری حاکم شده است (منظور کاربرد تجارتي و تبلیغاتی به‌وسیلهٔ برهنگی نیست). مشکل می‌توان اجرایی آوانگارد در تأثر این کشور (امریکا) یافت که به نحوی تحت تأثیر رخداد قرار نگرفته باشد. اما رخدادها استفاده کمی از بازیگری کردند، پس چگونه آن‌ها هیچ ارتباطی با تغییرات اخیر در بازیگری نداشتند؟ یک راه برای تشخیص این موضوع، بررسی ارتباط تاریخی بین رخدادها و گروه‌های تأثری برجسته امریکایی است. تاریخ این روابط خیلی به عقب بازمی‌گردد، اما سرگرمی‌ها و عادات ظاهری خیلی زود فراموش می‌شوند.

کشتی کوچک آخرین نمایشی بود که در تأثر زنده و قبل از تغییر خود خواسته‌اش به اروپا تولید شد. این نمایشی واقعگرایانه همراه با جنبه‌های مستند ملزوم بود و بر دیوار چهارم تأکید می‌کرد. یک شبکه فلزی بلند جلوی صحنه را مسدود کرده بود و تماشاگران را از ایفاگران جدا می‌کرد. هنگامی که در اکتبر ۱۹۶۴ گروه تأثر زنده تولید بعدیش را در پاریس افتتاح کرد، اگر نگوییم طبیعت و مضمون اجتماعی سیاسی‌اش، دستکم - روش و قالبش کاملاً عوض شده بود. نمایش‌های مذهبی و قطعات کوتاه‌تر یک رخداد بود. (گروه مدتی بعد قطعه دیگری به نام اینک بهشت اجرا کرد که آن‌هم می‌توانست یک رخداد نامیده شود.)

البته گروه تأثر زنده، نمایش‌های مذهبی و قطعات کوتاه‌تر را رخداد نمی‌دانست؛ و فقط عده کمی، به‌خصوص در اروپا آن‌را این‌گونه می‌دانستند. (کلاس الدنبرگ، تا آن‌جا که من می‌دانم اولین کسی بود که این نمایش را دید. همان‌طور که انتظار می‌رفت او می‌گوید که مشخصاً چند رخداد دیده بود)؛ یکی بر حرکت تأکید می‌کرد، دیگری بر صدا، دیگری بر بو و امثال این‌ها. بعضی نیز دربرگیرنده بازیگری بودند. اجرا به صورت گروهی کار شده بود و اساسش قراردادن اجزا در کنار یکدیگر بود. تصاویر مشخصی در نمایش‌های مذهبی و قطعات کوتاه‌تر از کشتی کوچک گرفته شده‌اند، اما بیش‌تر آن‌ها از خارج از گروه گرفته شده‌اند و منطبق و مشابه با تصاویر رخدادهای متنوع بودند. در یکی از بخش‌های

پایانی نمایش، تمامی اعضا می‌مردند، یعنی وانمود می‌کردند که مرده‌اند. مرگ نیز می‌تواند رمزگونه شود، اما آن‌ها بازی کردن آن‌را انتخاب کردند، هیچ نوع بازی این‌گونه‌ای در رخداد اتفاق نیفتاده بود و گروه تأثر زنده تصمیم گرفت این خصوصیات بازیگری را در ساختار رخداد به کار ببرد. اما در بازیگری از شخصیت، مکان یا موقعیت استفاده نمی‌شد، مگر وضعیت‌هایی که علت و انگیزه مرگ بودند. بازیگران صرفاً خودشان بودند که در گوشه و کنار صحنه می‌مردند.

ساده‌سازی بازیگری، شاخص اغلب نمایش‌ها در تأثر جدید است. در واقع، حرکت به سمت انتهای غیرکالبدی یا واقعیت، بر روی محور بازی کردن - بازی نکردن، هنگامی که خود مرگ به جای این‌که صرفاً باز می‌شود مبدل به واقعیت گردد، شگفتی‌ها و تردیدهایی به‌وجود می‌آورد. رالف آرتس و عده‌ای از هنرمندان قبل از او در نمایش‌هایی شبیه به رخداد، مرغ‌های زنده را گردن زدند. پیترو بروک در یو.اس. پروانه‌ای را آتش زد. (پروانه‌های زنده بیرون جعبه‌ای در حال پرواز دیده می‌شوند؛ اما معلوم نشد آیا پروانه سوزانده شده واقعی بود یا نه. بریدن سر مرغ، مرگ را به‌وضوح نشان می‌دهد. می‌توان از پروانه‌ای مصنوعی برای سوزاندن استفاده کرد، «ما نمی‌توانیم بگوییم آیا این حقیقی است یا غیرحقیقی.» برگرفته از متن نمایش یو.اس.)

یکی از صحنه‌های نمایش‌های مذهبی و قطعات کوتاه‌تر نوعی تمرین صدا و حرکت بود. دو ردیف ایفاگر در مقابل هم می‌ایستند؛ یکی از آن‌ها از یک ردیف به سمت نفر مقابلش می‌آید و ترکیبی خاص از حرکت و صدا را انجام می‌دهد. نفر مقابل آن ترکیب را می‌گیرد، تغییر می‌دهد و آن‌را به یک نفر در ردیف مقابل، به اصطلاح رد می‌کند و الی آخر. مثل تمرین آینه که قبلاً توضیح داده شد، استفاده از این تمرین بسازیگری در اجرایی واقعی، روشی برای ساده‌سازی بازیگری به کمک تمرکز بر یک یا چند خصیصه محدود است. این تمرین‌ها اغلب بیش‌تر از آنچه در این مثال ذکر شد، در زمینه بازیگری کامل می‌شوند و علی‌رغم ارزش‌های تمرینی و آموزشی‌شان بیش‌تر به جهت کیفیت‌های اجرایی و قدرت بیانی‌شان بارها در تأثر جدید به کار رفته‌اند.

این شاید همان تمرینی بود که در اولین اجرای عمومی «تآتر باز» انجام شد. این اجراها که در دسامبر ۱۹۶۳ آغاز شد و تا ۱۹۶۵ ادامه یافت، تمرین‌های متنوعی را با نمایش‌های کوتاه ترکیب کردند. شاید این ادعا درست نباشد که به صرف این برنامه‌های متنوع، مدعی نوعی بستگی و نزدیکی با رخدادهای بود. جای تعجب است که آیا چنین تشابهی بین تمرین‌ها و ورزش‌های مشخص، نشانگر نمایش احتمالی تمرین‌ها نیست؛ یعنی تمرین‌هایی که به طور مجزا و برای اجرای عمومی طراحی شده بودند. گروه دیگری که تمرین‌ها را نمایش می‌داد و آن‌ها را بخشی از یک قطعه بلند نمایشی کرد «گروه اجرا» بود. اولین نمایش عمومی این گروه در سال ۱۹۶۸ و برنامه‌ای اعانه‌ای به همراه گروه‌های دیگر بود؛ یعنی یک جشن افتتاحیه که ترکیبی بود از تمرین‌های برداشت شده از گروتسکی و مجموعه‌ای از آوازهای ویژه الحاقی. از این جشن افتتاحیه در نمایش دیونوزوس در ۶۹ استفاده شد.

رخدادهای نوعی به واسطه «عریان‌گرایی» نیز کسب شهرت کرد. دلیل آن شاید استفاده از ایفاگر غیرحرفه‌ای بود که تأثیر بسیاری بر تأثیر مضحکه داشت. کارهای گروه اجرا عمدتاً درباره یک سلسله آیین‌ها در ارتباط با جسم، جنس، آزادی، اختناق و امثال این‌ها بود. جان واکارو که دستکم در یکی از رخدادهای رابرت ویتمن بازی کرده، توضیح می‌دهد که تا چه اندازه آن تجربه برای او اهمیت داشته است. به علاوه کیفیت سردستی و گستاخانه بسیاری از رخدادهای منبع الهام برای بسیاری مردم بود که تمایلی نسبت به مهارت - ابزار و تکنیک نداشتند.

نمی‌خواهم بگویم که حرکت کلی به سمت ساده‌سازی در بازیگری تماماً از تأثیر مستقیم رخدادهای ناشی شده است. عوامل بسیاری بوده‌اند، که همگی در حوزه‌هایی به یکدیگر وابستگی داشته‌اند، همچون بدیهه سرایی‌های ویولا اسپولین، تأکید گروتسکی بر مقابله و مقایسه و به حالت آشتی درآوردن. اشتیاق اخیر تأثر باز در یافتن تکنیک‌هایی که در تأثر پوچی هم قابل اجرا باشد، به وضوح قابل مشاهده بود.

تأثیر رخدادهای ممکن است غیرمستقیم باشد. حاصل

مشارکت رخدادهای در خلق یک حالت فکری و ذهنی، ارزش گذاردن به جسم و دوری جستن از تقلید، طرح و قصه بود. پیترو هانتکه از جمله نمایشنامه‌نویسان معاصر است که در این زمینه کار کرده است. اگرچه نمایش‌های او کاملاً با تمامی تأثرهای جدید در این کشور (امریکا) تفاوت دارد، اما بسیاری از آن‌ها نمایشگر همان توجه به ساده‌سازی در بازیگری هستند.

در توهین به تماشاگر و اتهام به خود دو اثر هانتکه، نمایشنامه‌هایی غیر معمولی‌اند. (البته اگر اصلاً بتوان آن‌ها را نمایشنامه نامید) او تحت عنوان «مکالمات» از آن‌ها یاد می‌کند. آن‌ها از هیچ نوع کالبد مکانی یا شخصیتی استفاده نمی‌کنند. این نمایش‌ها در هواپیما و یا رستوران‌ها رخ می‌دهند؛ بازیگران به مکان‌های قابل تصویری تعلق ندارند یا اشاره نمی‌کنند. ایفاگران صرفاً خودشان هستند. کاملاً معمولی لباس می‌پوشند و هیچ شخصیت ویژه‌ای را منعکس نمی‌کنند. در حقیقت هانتکه گفتگویی برای چند ایفاگر نوشته که به اجبار آن را بازی می‌کنند. متن نیازی به تقلید و یا احساسات ندارد. ایفاگران صحبت می‌کنند. آن‌ها آنچه را هانتکه نوشته است و تمرین کرده‌اند، به خاطر سپرده‌اند. اما این لزوماً سازنده یک شخصیت نمایش یا بازیگر نیست. مردم بدون بازی کردن اشعار و مکالمات را از حفظ می‌خوانند. تمرین موسیقیدان‌ها در ارتباط با زمانبندی و پاسخ به موقع به علامات است، ولی هیچ‌کدام از این عوامل بازیگری را تعریف نمی‌کنند.

آنچه ایفاگران می‌گویند، عموماً جملاتی مستقیم‌اند که می‌توانند حقیقت داشته باشند، بدون توجه به این‌که چه کسی آن‌ها را می‌گوید. در توهین به تماشاگر ایفاگران در مورد وضعیت اجرا صحبت می‌کنند. «شما در ردیف‌هایی نشسته‌اید... در حالی که ما صحبت می‌کنیم به ما نگاه می‌کنید... این سراب نیست... امکانات تأثر این‌جا مورد استفاده نیست.» در اتهام به خود دو گوینده آن‌طور که هانتکه آن‌ها را به جای بازیگر می‌نامد، در مورد خودشان صحبت می‌کنند: «من به این دنیا آمدم... من دیدم... من نامم را گفتم.» برای بیان چنین جملاتی نیاز به بازی کردن نیست.

اگر اتهام به خود را گوینده‌ای نابینا اجرا می‌کرد، جمله «من

دیدم» می‌توانست حقیقت نداشته باشد. یا اگر بخواهیم کمی جدی‌تر از قبل نگاه کنیم، باید بگوییم واقعیت این است که، مردم عادی، البته اگر اعتقاد داشته باشند، نمی‌توانند جمله «من فلک‌زده به خاطر ارتکاب گناه اولیه به این دنیا آمدم» را بدون بازی کردن ادا کنند. البته حتی شخص نابینا هم می‌تواند کلمه «دیدم» را به صورت کنایه‌ای به کار ببرد، و هارنتکه نیز اصرار نمی‌کند که گوینده‌ها به همه آنچه که می‌گویند اعتقاد دارند. مفاهیم و تعابیری وجود دارند که از هر گونه استفاده از بازیگری در طول اجرا دوری می‌جویند.

این مشاهدات تنها بر متن استوارند و البته این‌جا متنی در کار نیست و حتی صحبت‌های گوینده‌های هانتکه نیز ممکن است از بازیگری ممانعت کنند. باید گفت که ایفاگر خالق احساس است. به طور مثال در توهین به تماشاگر، ایفاگر وانمود می‌کند که از دست تماشاگرها عصبانی است، در حالی که، در واقع از بودن آن‌ها در آن‌جا خوشحال است. در این حالت یک خصیصه بازیگری به اجرا اضافه شده است. در این صورت می‌توان چنین اجرایی را بازیگری ساده عنوان کرد. تحت نظر مستقیم کارگردانی مشخص، هر کدام از بازیگران می‌توانند حتی شخصیتی کامل خلق کنند و بازیگری ممکن است پیچیده شود. در صورتی که به اشتیاق بازیگری در بازیگران فرصت بروز داده شود، جای شک خواهد بود که دیگر اجراهایی از این دست بتوانند از استفاده از بازیگری ممانعت کنند.

نمایش دیگر هانتکه معلم من، پای من با کاستن از امکانات ایفاگر، از بازیگری ساده استفاده می‌کند. دو شخصیت نمایش صحبت نمی‌کنند، آن‌ها نیمه ماسک‌هایی خنثا به صورت می‌زنند و در قسمت اعظم کار، حرکاتی روزمره و عادی انجام می‌دهند (که بعضی اوقات غیرعادی به نظر می‌رسد، چون آن‌ها علی‌رغم انتظارات تماشایی عمل می‌کنند و رفتارشان با مضمون تطابق ندارد). حرکات دو شخصیت نمایش یک نگاهیان و یک سرنگهبان، بیش‌تر برانگیزنده این سؤال است که «چه چیزی بازی می‌شود و چه چیز واقعیت دارد؟» گربه‌ای در نمایش وجود دارد. گربه نمی‌تواند آموزش دیده باشد و بازی کند. در طول اجرا «گربه

هر آنچه می‌خواهد انجام می‌دهد.» زمانبندی نمایش بسته به خواست بازیگر است، اما طول یک صحنه بسته به زمانی است که آب درون کتری برای جوش آمدن نیاز دارد. نگاهیان یک سیب می‌خورد، درست به همان حالتی که اگر بازی نمی‌کرد می‌خورد، «انگار که هیچ کس در حال تماشا نیست.» نگاهیان او حرکتش را قطع می‌کند تا یک چغندر را با یک ماشین چغندر خردکنی بزرگ و قوی خرد کند. او آشکارا وانمود به این کار می‌کند.

این‌گونه متن‌های پیتر هانتکه نشان می‌دهند که نمایشنامه‌نویس علاوه بر دیگر چیزها می‌تواند به شکلی آگاهانه از محور بازی کردن - بازی نکردن استفاده کند؛ گرچه کنترل نمایشنامه‌نویس - تنها در میان کلمات نوشته شده - بر پیچیدگی بازیگری محدود است. او به عنوان عاملی در متن ممکن است با طبیعت و میزان بازیگری سر و کار داشته باشد. کار اخیر هانتکه تصویری دیگر از یک تغییر خط مشی عمومی، اما نه جهانی در میان هنرمندان تأثر معاصر به طرف بازیگری ساده و انتهای بازی نکردن محور فرضی ماست.

باید خاطر نشان کرد که هدف من از طرح محور بازی کردن - بازی نکردن، تثبیت یک نظام ارزشی نیست. از نظر عینی، در واقع تمام نقاط روی محور به طور مساوی خوب‌اند. این تنها تمایل شخصی است که ممکن است بازیگری پیچیده و یا ساده یا ایفاگری غیرکالبدی را ترجیح دهد. درجات مختلف بازیگری و شخصیت‌پردازی شبیه به رنگ‌ها هستند و هنرمندان این حق را دارند که در اجرای یک نمایش از هر رنگی که ترجیح می‌دهند استفاده کنند.

از:

On Acting Andnot Acting