

تأثر درمانی

برای بسیاری از مردم نمایش چیزی است که تنها روی صحنه اتفاق می‌افتد، صحنه‌ای که بازیگر را از تماشاچی جدا ساخته و به مدد هنرپیشگان توانمند رویدادی را برای آنان به معرض نمایش می‌گذارد. اجرای عینی این پرده‌های نمایشی برخاسته از ذهن^۱ بر روی صحنه تنها یک بُعد از کارهای نمایشی است و گرچه شاید این نوع اجرا مقبول‌ترین نوع نگرش به مفهوم نمایش باشد، لزوماً مهم‌ترین آن نیست.

برنی وارن

ترجمه حمیدرضا کسبیخان

مردم به اشتباه چنین می‌پندارند که نمایش تنها اجسرای رخدادی بر روی صحنه است و این‌که تجسم بخشیدن به این نمایش، تنها چیزی است که افراهِ با استعداد و زبردست می‌توانند در چپته داشته باشند. در واقع ابزار به کاررفته در نمایش سدی در مسیر پویای این افراد و نیل به تمام استعدادهای بالقوه و خلاقشان پدید می‌آورد و گاه دیده شده است که مجال و میدانی به قوه تخیل آنان داده نمی‌شود تا عرض اندامی کنند. به همین دلیل است که کارشناسان خیره و کارآمد در زمینه نمایش‌های تکاملی، خلاقیت‌های فردی و تأثیر درمانی بیش از دو دهه است که پیرامون این موضوع کاوش کرده تا بلکه این مانع را از سرراه بردارند. نمایش در اصل، ریشه در داستان‌سرایی و اجرای مراسم و آیین‌های مذهبی^۲ دارد. باید گفت که در بیش‌تر موارد این کارهای خودانگیز و خودبه‌خودی بودند که پیش از آیین‌های مذهبی پدید آمدند. پیش از پیدایش تشریفات مذهبی، این اعمال خودانگیز که برای گروهی از مردم معنا و مفهوم خاصی داشت صورتی سمبلیک گرفت. از آن‌جا که تصور می‌شد اجرای این اعمال در کامیابی، رفاه و آسایش فکری و جسمی‌شان تأثیر دارد، بر آن شدند که آن را همیشه به‌صورت منظم و با سبک خاصی ادا کنند. اجرای این مراسم برای کسانی که پای‌بند به انجام آن بودند بسیار ضروری تلقی می‌شد، در نتیجه حالت خودانگیز بودن آن به تدریج از بین رفت.^۳ این همان روندی است که اکثر مردم، آگاهانه یا ناآگاهانه،



با پیروی از خلاقیت خودشان می‌پیمایند. بین این مردم و ریشه این کارهای خودآنگیز دیگر هیچ ارتباطی نیست. اینان در حالتی قرار دارند که عوامل بیرونی بر قوه تخیله‌شان امرونی دارد و بدتر از همه آن‌که عکس‌العمل‌های احساسی را از آنان سلب و جایش را با نظارتی آگاهانه پُر می‌سازد.

به ندرت شاهد آن بوده‌ایم که نمایش به‌تنهایی انجام پذیرد. تک‌تک افراد می‌توانند در تنهایی و عزلت خویش گه‌گاه کارهای نمایشی خاصی برای خود داشته باشند^۴، اما برای تحققِ صحنه‌ای یک نمایش به بیش از یک شخص نیاز است. نمایش نمونه‌ای از برخورد انسان‌هاست با یکدیگر و به ارتباط بین آنان چه از نظر گفتاری، فیزیکی و احساسی چشم دارد. مهم‌تر از همه آن‌که این برخوردهای نمایشی بخشی از زندگی روزمره ما را تشکیل می‌دهد. بسیاری از نظریه‌پردازان در زمینه ایفای نقش معتقدند که ما انسان‌ها پیوسته در حال تغییر نقش هستیم. راب و اتلینگ^۵ به تشریح حالتی می‌پردازد که در آن مطالب و موضوعات سنتی تحت تأثیر محیط و نقش کارموردنظر قرار می‌گیرند. نقشی که ما برمی‌گزینیم متأثر از محیط است: این‌که کجا هستیم؟ با چه کسی صحبت می‌کنیم؟ و این‌که نقش آنان در آن محیط چیست؟ بنابراین انتخابِ نقش موردنظر از سوی ما متأثر از عواملی است که از حیطه کنترل‌مان خارج‌اند. شاید مهم‌ترین عوامل بیرونی که ما را وامی‌دارند ناخودآگاه نقشی ایفاکنیم مردمی باشند که با آنان سروکار داریم. این مهم نیست که در کارهای روزمره چه چیزی می‌گیریم بلکه چگونه گفتنِ آن اهمیت دارد. این چگونه گفتن است که نه تنها منظور ما را از بیان آن بلکه احساس ما را نیز آشکار می‌سازد. معمولاً قبل از اقدام به انجام هر کاری در مورد آن اندیشه می‌کنیم که البته این کار برخی اوقات ناخودآگاهانه صورت می‌گیرد ولی به‌هرحال این تمق و تفکر به‌نوبه خود با قوه تخیل ما ارتباطی تنگاتنگ دارد. آنچه که از ما سر می‌زند مانند

افت و خیزهای جزئی اصوات هنگام صحبت، رفتار و حرکات و دیگر موارد از این قبیل، کم و بیش در ذهن مخاطب ما نقش می‌بندد. آن‌گاه آنان رفتار و نقش شخصیتی‌شان را بر پایه آنچه که از ما دیده‌اند تطبیق می‌دهند.^۶ عقیده من بر این است که حقیقت و اصل نمایش در همین موضوع خلاصه می‌شود.

از دید من نمایش در پاره‌روندی است که طی آن افکار خیالی صورتی عملی به خود می‌گیرند، حال چه به‌صورت کلام باشند و چه به‌صورت فعل. نمایش به‌ویژه به این نکته می‌پردازد که چگونه اجراهای نمایشی، افعال دیگران را تحت تأثیر قرار می‌دهد. پس ماهیت نمایش در برقراری و ایجاد پُلی ارتباطی بین اذهان است که از طریق افعال ما میسر می‌شود و نحوه ارتباط‌مان را با دیگران تعیین می‌کند، چه این نمایش بر روی صحنه تئاتر به‌وقوع پیوسته باشد و چه در زندگی روزانه‌مان رخ دهد.

یکی از حادترین مشکلات در برقراری ارتباط با مردم عدم توانایی در رساندن منظورمان است. هر یک از ما در طول روز ساعت‌ها با دیگران حرف می‌زند بدون این‌که لزوماً بتواند ارتباطی برقرار کرده باشد. گاه آدمیان را به نوعی فرستنده -گیرنده تشبیه می‌کنم. هر یک از ما ایستگاه رادیویی خاص خودش را دارد که عواملی چون تجربیات فردی، حوزه‌واژگانی و بینش و نگرش او به جهان^۷ در ساختنش دخیل‌اند. هر یک طول‌موج خاصی از خودش پخش می‌کند ولی علی‌رغم این طول‌موج منحصر به فرد قادریم کیفیت و شدت این علایم ارسالی را با انتخاب مناسبی از زبان و ایفای نقشی که مناسب محیط باشد تغییر دهیم تا بتوان حالت توازنی بین بلندای صدا، لحن و آهنگ کلام و امثالهم برقرار کنیم. ناگفته پیداست که می‌توانیم هر سیگنال یا علامتی را با طول‌موج دریافت کنیم ولی مشکل این‌جاست که این امواج دریافتی با امواج ارسالی از سوی ما غالباً درست روی هم نمی‌افتند. به همین دلیل است که تنها برخی از

این علایم را جذب می‌کنیم. بیش‌تر مواقع واقعاً به صحبت مخاطب گوش نمی‌دهیم زیرا در فکر ارسال سیگنالی از ایستگاه خود هستیم: یعنی آن‌که به گفته بعدی‌مان می‌اندیشیم. به همین جهت احساس پیچیده در قالب کلمات گوینده را درک نمی‌کنیم.

این روند در مورد تمام کوشش‌های بشری برای ایجاد ارتباط مصداق دارد. هم‌اکنون که این مطالب را می‌نویسم از لحاظ زمانی و مکانی با شما فرسنگ‌ها فاصله دارم ولی در پی آنم که کلماتی بیایم تا منظورم را به بهترین وجه ممکن بیان سازم. به‌خوبی به این نکته آگاهم که آنچه می‌نویسم بر پایه سیستم زبانی من و نگرش خاصم به جهان استوار است و نیز نیک می‌دانه که تک‌تک خوانندگانم از این حیث با من ممکن است متفاوت باشند، لذا آنچه می‌نگارم تعابیر و تفاسیر گوناگونی در پی خواهد داشت. به همین دلیل از قوه تخیلم مدد جست‌هم و سعی می‌کنم نوع مخاطبم را حدس بزنم که مثلاً چه زمینه‌های فردی یا مشترکی با من می‌تواند داشته باشد. من در ابتدای این مسیر نمایشی قرار دارم و در پی ایجاد ارتباط با شما هستم، لذا قوه پندار و تصور من بر کاری که انجام می‌دهم تأثیرگذار است. من در پی اتخاذ روشی هستم که خوانندگان بیش‌تری را برای خود داشته باشم و برای نیل به این مقصود ناچارم کارهای نمایشی را که در گذشته اجرا کرده‌ام مرور کرده تا بتوانم منظورم را بفهمانم. نمایش به موضوع ارتباط بین انسان‌ها می‌پردازد.

بیش‌تر مردمی که با آنان سروکار داریم در برقراری چنین ارتباطی مشکل جدی دارند. عجز و درماندگی این افراد بیش‌تر معلول عدم توانایی آنان در تغییر نقش و سازگاری با شرایط بیرونی است. فقدان این حالت انعطاف‌پذیری نقش^۸ در این افراد خود معلول عوامل دیگری است که از آن‌میان می‌توان کاربرد ضعیف زبان، کنترل نامناسب بدن، موانع احساسی و عاطفی، مهارت‌های ضعیف اجتماعی و غیره را نام برد. تمام این

عوامل دست‌به‌دست هم می‌دهند تا شخص نتواند خود را با تغییراتی که از بیرون حادث می‌شود وفق دهد.

از طریق اجرای برنامه‌های نمایشی نه‌تنها به افراد این امکان داده می‌شود که از قوه تخیل خویش بهره گیرند بلکه از به‌کارگیری آن لذت نیز ببرند. از طریق بازی‌ها، بدیهه‌سازی‌ها و مستون نمایشی می‌توان نقش‌های گوناگونی ایفا کرد.^۹ از طریق همین ایفای نقش‌ها و شخصیت‌پردازی‌هاست که فرد به فکر می‌افتد مانند دیگری بودن چگونه حال و هوایی دارد. این خیزش یا جهش ذهنی که از پرداختن به نقشی دیگر نظیر نقش‌های شناخته‌شده‌ای چون معلمین، کشاورزان، وکلا، افراد پلیس و... حاصل می‌شود در درک و فهم بهتر نقش‌های اجتماعی بسیار مؤثر است. این نقش‌ها اگر بیش‌تر پیرامون موضوعات شخصی خود اجراکننده باشد این امکان را میسر می‌سازند که سطح آگاهی آن فرد را از خودش، خانواده‌اش، دوستانش و زندگی گذشته‌اش بالا ببرد.

در واقع از طریق ایفای^{۱۰} نقش‌های متفاوت و با به‌کارانداختن قوه ذهنی و احساسی است که می‌توان انعطاف‌پذیری نقش را در خود تقویت کرده، قسمت برقراری ارتباط را مضاعف نموده و نهایتاً بیاموزیم که چگونه در جامعه‌ای که زندگی می‌کنیم برخوردار می‌شویم.

فعالیت‌های عملی

هنر نمایش، مانند دیگر انواع هنر، فعالیتی شخصی و مختص به فرد است. اهمیت بسط‌دادن سبک شخصی هر فرد و این‌که موضوع نمایش را خودتان بسازید تا با روش کارتان هم‌آهنگ باشد با اهمیت خود موضوع نمایش برابری می‌کند. روش کاری من در مراحل اولیه از لحاظ فهم، راحت و از لحاظ اجرا، سهل و آسان است. خودم بیش‌تر مسئولیت یک معلم راهنما^{۱۱} یا مربی را بر عهده دارم. چاشنی کارم خنده و شوخی است تا

هم آشنا شوند و در مجموع یک شمای کلی از حال و هوا و روحیه افراد گروه در اختیاراتان قرار می‌دهد. من معمولاً این بازی را در ابتدای هر جلسه با بچه‌ها انجام می‌دهم تا گروه‌ها با هم آشنا شوند. اگر بچه‌ها فقط هفته‌ای یک‌بار یا کم‌تر همدیگر را می‌بینند این کار اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. نکته مثبت دیگر این کار آن است که تک‌تک افراد در جمع شاخص می‌شوند^{۱۲} و برای مدت گمی هم که شده مورد توجه هم قرار می‌گیرند. این بازی احساس شناختی از خود در بچه‌ها به وجود می‌آورد که دریابند: ما که این‌جا نشسته‌ایم همگی یک گروهیم و برای خود نامی داریم، شخصیتی داریم، احساسی داریم و هر یک انسانی واحدیم.

بازی با اسامی ساده

این بازی و انواع مختلف آن را در حالی انجام می‌دهیم که افراد دور هم حلقه زده باشند. سپس بچه‌ها نام‌شان را به ترتیب می‌گویند. این کار با گفتن نام فردی که سمت راست مربی نشسته است آغاز و با گفتن نام فرد سمت چپ او خاتمه می‌یابد. مدل دیگری که می‌توان اجرا کرد این است که مربی به شخصی اشاره کند و او مجبور باشد نامش را بگوید. این کار البته برای بچه‌ها کمی رعب‌آور است و آنان را دستپاچه می‌کند، به خصوص اگر افراد گروه برای اولین بار با یکدیگر آشنا می‌شوند. روش دیگر قابل اجرا این است که مربی درون حلقه بچه‌ها حرکت کند، جلوی فردی بایستد و به او بگوید: «اسم من برنی است، نام تو چیست؟» و مثلاً مخاطب در پاسخ بگوید: «نام من سوزان است.» آن‌گاه با هم دست داده و این کار تا معرفی شدن همه افراد گروه ادامه پیدا کند.

آقا یا خانم لوکوموتیو

به جای دست دادن می‌توان از شخصیت آقای لوکوموتیو

عواطف و احساسات تماشاچی را به خود جلب کنم و البته روی این نکته تأکید بسیار دارم زیرا از این طریق می‌توان اطمینان و اعتماد آنان را به دست آورد. بازیگری در نقش‌های کمیک و یا دلفک واقعاً به حالت سودمند بوده است. این اطلاعات را به دو دلیل در اختیار خوانندگان قرار می‌دهم: اول آن‌که از کسب اجرای برنامه‌ها بتوانند الگو بگیرند و نکته دوم و مهم‌تر آن‌که معتقدم با ابزار خنده و شوخی می‌توان به بسیاری از اهداف رسید. قبل از آن‌که اعتماد اعضای گروه را به خود جلب کنم باید سعی کنم علاقه‌مندشان سازم. اگر نتوانید اعتماد بچه‌ها را به دست آورید علی‌رغم تمام تجربه‌ها و آموزش‌ها و دوره‌هایی که دیده یا کسب کرده‌اید موفق نخواهید شد به دنیای درون آنان نفوذ کنید. به عبارت دیگر بچه‌ها مایل نخواهند بود دریچه دنیای شخصی‌شان را که سرشار از امید، ترس و احساسات گوناگون است به روی شما بکشایند. از این‌رو، صرف‌نظر از این‌که چه شیوه‌ای برای کارتان در نظر دارید، باید در قدم اول سعی کنید بچه‌ها را به موضوع علاقه‌مند سازید. با چنین فکر و اندیشه‌ای بود که موضوعات زیر را برگزیدم که خوشبختانه همه آن‌ها آزمایش شده بود و به ابزار خاصی نیاز ندارند. من موضوع برنامه‌ای را به سه گروه تقسیم کرده‌ام که عبارتند از: بازی با اسامی - بیدارسازی قوه تخیل و سرانجام شخصیت‌آفرینی.

بازی با اسامی

شاید بتوان گفت که نام شخص بازیگر مهم‌ترین چیزی باشد که در حوزه فعالیت‌های نمایشی وجود دارد. از تمام اطلاعات کوچک و بزرگ، برخی افراد فقط مایلند اسم‌شان را به شما بگویند و بعضی‌ها حتی این را هم زیادی می‌دانند. نام ما هویت ماست که به دیگران می‌گوید که هستیم و موجودیت‌مان را برایشان اثبات می‌کند. بازی با اسامی این امکان را می‌دهد که بچه‌ها با

استفاده کرد. این بازی کودکان را از دوستم آقای برت آمیس (Bert Amies) یاد گرفتم که آکنده از شور و نشاط، خنده و لذت و کارهای جالب برای بچه‌هاست. بچه‌ها دور هم حلقه می‌زنند و مربی در وسط جمع می‌ایستد. او در واقع لوکوموتیو یک ترن است که بچه‌ها او را به همین نام صدا می‌زنند. با حرکت او صدای کو... کو... کو... کو از ترن بخار برمی‌خیزد. وقتی لوکوموتیو جلوی شخصی می‌ایستد صدای ووو... می‌مندی از خود درمی‌آورد و هم‌زمان دستش را پایین می‌کشد گویی که اهرمی را کشیده است. در این جاست که تشریفات خاصی بین این دو به وقوع می‌پیوندد. لوکوموتیو می‌گوید: «سلام، خانم کوچولو» و دخترک جواب می‌دهد: «سلام، آقای لوکوموتیو» مربی می‌پرسد: «اسمت چیست؟» و دخترک می‌گوید: «اسم من سو (Sue) است.» آن‌گاه مربی رو به سایر بچه‌ها کرده و بلند می‌گوید: «نام وی سو است.» و خطاب به سو می‌گوید: «دوست داری به من ملحق شوی و یکی از واگن‌های باشی؟» و دخترک (اگر مربی خوش‌شانس باشد و به قولی کیفیت نشود) جواب مثبت داده و با حلقه کردن دست‌هایش به دور کمر مربی و یا گذاردن دست‌هایش بر روی شانه‌های او به وی ملحق می‌شود. به تدریج تعداد واگن‌های آقای مربی زیاد شده و بچه‌های پشت‌سر، دست‌شان را به دور کمر نفر جلویی حلقه می‌کنند. هر بار که بچه‌ای به این مجموعه می‌پیوندد نامش توسط تک‌تک افراد جلوتر از خود (واگن‌ها) با صدای بلند گفته می‌شود. یعنی اگر آقای لوکوموتیو که هم‌اکنون دو واگن به او متصل است جلوی بریایان (Brian) بایستد به واگن اولی می‌گوید: «نام او بریایان است.» اولین واگن رو به دومی کرده و می‌گوید: «نام او بریایان است.» در این‌جا لحظه‌ای سکوت برقرار می‌شود و بعد واگن دوم می‌پرسد: «بریایان، دوست داری به ما ملحق شوی؟» بدین ترتیب نام شخصی که قرار است به ترن ملحق شود توسط تک‌تک واگن‌ها (بچه‌ها) تکرار

می‌شود. هرچه طول ترن بیشتر باشد تعداد دفعات تکرار نام شخص جدید بیشتر خواهد بود که البته این خود جبران نفر آخر بودن را می‌کند و باعث می‌شود نفر آخر احساس دورافتاده شدن از گروه را نکند. ناگفته نینداست که این تکرار نام، بچه‌ها را در جمع شاخص می‌کند و به آنان احساس شخصیت و کسی بودن می‌دهد.

ساختار بازی به گونه‌ای است که در هر مرحله هر یک از بچه‌ها کاری برای انجام دادن دارند. همین کو... کو... کو... کو یا وو... وو... وو... وویی که بچه‌ها پشت سر مربی (لوکوموتیو) می‌گویند، آهنگ یا ترنمی است که جزو تشریفات بازی است. زمانی که همه بچه‌ها به این ترن پیوستند می‌توانند این طرف و آن طرف اتاق راه افتاده و ترانه‌ای به اتفاق بخوانند. ارزش این بازی در آن است که همه بچه‌ها را در کار مشارکت داده، آنان را از روی صندلی‌های‌شان بلند کرده و به جنب و جوش وامی‌دارد. اگر در بین این جمع افراد داوطلبی ۱۳ بودند که به شما کمک کنند می‌توانید آنان را بین بچه‌هایی که نیاز به مساعدت و هم‌یاری دارند تقسیم کنید. گاه پیش می‌آید که بچه‌ها از ملحق شدن به ترن (گروه) ممانعت می‌ورزند که این کار با کمی تشویق و ترغیب قابل رفع است. ولی اگر کسی اصلاً مایل به این کار نباشد و شدیداً سرسختی و لجباجت ورزد، بیهوده سعی نکنید با چرب‌زبانی او را به این کار راضی کنید زیرا توجه دیگر افراد گروه به بازی از بین می‌رود. بعد از آن‌که همه بچه‌ها تشکیل گروه واحدی (ترن) را دادند، آنان را یکی یکی از هم جدا کنید و البته این کار را می‌توانید توأم با شعر و ترانه انجام دهید. این بازی، یعنی بازی آقای لوکوموتیو، در شکل گروه و جداسازی بچه‌ها از هم بسیار مفید و جالب است.

دراکولا

این یکی از بازی‌های جالب و مورد توجه من است. ۱۴

اکثر بچه‌ها از سنین مختلف با توانایی‌های گوناگون خواستار انجام این بازی هستند. در طول سالیان سال این بازی دستخوش تغییرات قابل ملاحظه‌ای شده که عمدتاً از سوی بازیکنان گروه‌های مختلف ایجاد گردیده است.

در ابتدا همه بچه‌ها دور هم حلقه می‌زنند و مربی در وسط می‌ایستد. از بچه‌ها راجع به دراکولای خون‌آشام می‌پرسد و بعد از بحث مختصری به آنان می‌گوید که من یک دراکولای در قید حیات (زنده) خواهم شد و بقیه، انسان‌هایی خواهند بود که در قلمرو زندگان به سر می‌برند. به آنان می‌گویم که اگر دراکولا بتواند برای خود یک قربانی پیدا کند قادر خواهد بود به سرزمین زندگان برگردد و جای خالی او را پُر کند. این کار با مکیدن فوری خون قربانی میسر است که البته دراکولای نمایشی این را با فرار دادن انگشت سیاه خود بر شاهرگ قربانی انجام می‌دهد. آنگاه قربانی تبدیل به دراکولای جدید خواهد شد. مدل دیگر این است که به جای مکیدن خون قربانی به بچه‌ها بگویم که دراکولا در پی یافتن کالبدی است که تأثیر گذشت زمان بر خود را خنثی سازد.

البته پیدا کردن قربانی برای دراکولا چندان ساده هم نیست. زمانی که او به طرف کسی می‌رود و انگشت سیاه‌اش را به طرف گردش دراز می‌کند، شخص موردنظر فوراً بر روی سینه‌اش علامت صلیب می‌کشد. به محض آنکه علامت صلیب کشیده شد همه بچه‌ها نام او را یکصدا فریاد می‌کنند. اگر قبل از آنکه دراکولا بتواند انگشتش را بر گردن قربانی نهد این کارها انجام گیرد آنگاه او باید به دنبال شخص دیگری برای قربانی شدن بگردد. اما اگر تماس انگشت دراکولا با شاهرگ قربانی زودتر صورت گرفت، این دو باید تعویض نقش کنند و بدین صورت بچه‌ها دراکولای جدیدی خواهند داشت.

وقتی که همه بچه‌ها دریافتند که نحوه بازی چگونه

است، می‌توان مقررات خاصی به آن افزود. مثلاً:
۱- برای حفظ تعادل بین شخص دراکولا و دیگر افراد باید با وضع قوانین خاصی از سرعت عمل خون‌آشام کاست. مثلاً به او بگویم که لنگ‌لنگان راه رود - قدم‌های کوچک بردارد - یک چشمش را ببندد - جلوی فرد موردنظر تا سه بشمارد و بعد انگشت بر گردش نهد و چیزهایی از این قبیل. ۲- قربانی نشانه صلیب را به طرف یکی از بچه‌های گروه می‌گیرد و او مجبور است فوراً نام قربانی را به زبان آورد. ۳- اگر فردی که قرار است نام قربانی را به زبان آورد سرعت عمل نداشته باشد و خیلی کند عمل کند آنگاه او دراکولای جدید خواهد شد.

این بازی از لحاظ این که بچه‌ها مجبورند یکدیگر را به دقت بنگرند و نیز از لحاظ بالا بردن میزان واکنش آنان به هم بسیار غنی است. البته چند نکته را باید بدخاطر داشت: اول آن که بچه‌های خردسال از روبه‌رو شدن با دراکولا می‌ترسند و بهتر است با آنان در ابتدا بازی اسامی انجام گیرد. دوم آن که بعضی از بچه‌هایی که نقش دراکولا را ایفا می‌کنند گردن قربانی را نیشگون می‌گیرند و این می‌تواند دردآور باشد. از آنان بخواهید که زانوی قربانی را لمس نکنند. این در مورد دراکولایی که بر صندلی چرخدار نشسته است بسیار راحت‌تر است.

نکته آخر در مورد این بازی لباس دراکولاست که معمولاً از جامه‌ای سیاه با آستر مخمل قرمز رنگی تهیه می‌شود. این لباس بچه‌ها را بیش‌تر به هیجان می‌آورد و افراد خموش و تودار و ساکت را به تحرک وامی‌دارد و مجبورشان می‌کند از لحاظ اجتماعی با گروه بیش‌تری آمیزش کنند. زمانی که دراکولای جدیدی تعیین می‌گردد، خون‌آشام قبلی به او کمک می‌کند تا جامه مخصوص را به تن کند. همین نکته که دراکولای مقتدر قبلی اکنون مانند یک نوکر در پوشاندن لباس به دراکولای جدید کمک می‌کند بسیار موجب خنده و

تفریح بچه‌ها می‌شود.

بیدارسازی ذهن

بسیاری از مردمی که با آنان سروکار داریم از به‌کارگیری قوهٔ تخیل‌شان عاجزند. برنامه‌هایی که از دید برنامه‌ریز تنها به روبه‌روشدن با واقعیات زندگی تأکید داشته و فقط انگشت بر پذیرفتن رفتارهای مقبول اجتماعی می‌گذارد، موجب می‌شوند که ذهن بکر افراد به خشکی گراییده و به تدریج از بین بروند. البته هدف و منظور من این نیست که بچه‌ها با واقعیات تلخ جامعهٔ صنعتی شده، بی‌تفاوت و انسان‌گریز ما اصلاً روبه‌رو نشوند، بلکه می‌خواهم بگویم راه‌های دیگری هم برای رسیدن به این منظور هست. یکی از این راه‌ها بهره‌گیری از قوهٔ تخیل بچه‌هاست. به‌نظر من اگر بخواهیم به بچه‌ها معیارهای مقبول اجتماعی را بیاموزیم، ابتدا باید بفهمیم که آنان دنیا را اصلاً چگونه می‌بینند و سعی کنیم همه چیز را از دریچهٔ چشم آنان مشاهده کنیم. هرگز نباید در پی آن بود که دنیا را مطابق درک خود به آنان بشناسانیم. از طریق بازی‌های تخیلی می‌توان احساس بچه‌ها را از دنیای پیرامون‌شان شناخت و این خود زمینه‌ساز آگاه کردن آنان از معیارهای متعارف اجتماعی است. سه بازی اولی که در زیر نام می‌برم ذهن بچه‌ها را شکوفا می‌سازد و از لحاظ حسی و عاطفی، آنان را درگیر ماجرا می‌کند. در بقیهٔ بازی‌ها سعی بر آن است که از «هیج»، «چیزی» بسازیم و یا چیزی ملموس به آنان بدهیم تا از آن چیزهای دیگر بسازند.

نگهبان کلیدها

این هم نوع دیگری از انواع بازی‌های سنتی بچه‌هاست. برای بچه‌ها قصهٔ یک دزد دریایی را تعریف می‌کنم که در منزلش انبوهی از طلا و جواهر پنهان کرده است. ولی از آن جایی که او بیش‌تر در خانه نیست نیاز به نگهبانی دارد تا از این گنجینه مراقبت کند. شخص نایبانی را به او پیشنهاد می‌کنند که از نظر قدرت شنوایی بی‌همتا است. او قادر است حتی صدای سوزنی را که در مکانی مملو

تارزان

این هم یکی دیگر از آن بازی‌هایی است که نه تنها مورد علاقهٔ من بلکه مورد علاقه و درخواست بیش‌تر بچه‌هاست. این بازی را غالباً با گروه‌های جدید انجام می‌دهم. قبل از بازی داستانی را برایشان تعریف می‌کنم، در مورد این که تارزان در جنگل از درختی به درختی تاب می‌خورد و نامش را فریاد می‌زد. از آن جا که نیاز افراد گروهی که با آنان کار می‌کنم متفاوت است ناچارم این داستان را با توضیحات مختلف و به دفعات متعدد بازگو کنم.

نحوه بازی این‌گونه است: بچه‌ها حلقه زده‌اند و شما دور آنان می‌چرخید و سپس نام همه را می‌پرسید. آن‌گاه داستان تارزان را برایشان تعریف کرده و می‌گویید که قصد دارید نامتان را با صدای بلند در فضای اتاق فریاد بکشید. دور حلقه می‌چرخید و جلوی شخصی می‌ایستید. او نامش را می‌گوید و سپس همهٔ بچه‌ها در حالی که بر سینه‌های‌شان می‌کوبند نام او را فریاد می‌کشند. این روند تا پایان هم چنان ادامه دارد تا زمانی که نام همهٔ بچه‌ها برده شود و سرانجام همگی بر سینه‌هایمان می‌کوبیم و نام تارزان را فریاد می‌زنیم. این بازی از نظر شاخص کردن افراد بی‌نظیر است. حتی خجول‌ترین بچه‌ها وقتی ببینند نامش را یک‌صدا فریاد می‌کشند و این فریاد فضای اتاق را پُر می‌کند، گل از گل‌شان شکفته می‌شود.

این‌ها تنها مثال‌های اندکی بودند که از میان انبوه قصه‌های ادبی گلچین کرده‌ام. گاه اتفاق می‌افتد که بچه‌ها بازی خاصی را دوست دارند. این‌گونه بازی‌های مورد علاقهٔ بچه‌ها را با شما می‌توانید به آنان معرفی کنید، یا خودشان از جایی اقتباس کنند و یا این که اصلاً خودشان آن را اختراع کنند.

از سرو صدا به زمین می افتد به خوبی تشخیص دهد. بعد از این مقدمه چینی، شخصی را از گروه دعوت کرده تا به عنوان نگهبان انجام وظیفه کند. او در وسط حلقه بچه‌ها روی صندلی می نشیند و چشمانش را می بندد. در جلوی او دسته کلید خزانه وجود دارد که البته برای بچه‌های کوچک تر می توان گفت این کلید اتافکی است که در آن پُر از شکلات و شیرینی است. بقیه گروه می کوشند بدون آنکه صدای پای شان شنیده شود به کلیدها نزدیک شوند. زمانی که نگهبان صدایی را بشنود به طرف صدا اشاره می کند و می گوید: «از این خانه دور شو!» اگر تشخیص نگهبان درست باشد، فرد اشاره شده باید به سر جایش برگردد و بنشیند. ولی اگر کسی از بچه‌ها موفق شد بدون هیچ سرو صدایی دسته کلید را بردارد، آن گاه او نگهبان جدید خواهد بود. به این بازی می توان شاخ و برگ هایی هم داد، مثلاً نگهبان از انگشت سبابه اش به عنوان اسلحه استفاده کند و به طرف صدا نشانه رود. در این حالت سخنی که به اخطار به زبان می آورد این است که بگوید: «از این خانه دور شو! بنگ!» و در این جا مرگی نمایشی صورت می گیرد. دزد ناچار است کلیدها را از زیر بینی نگهبان بریابد و بعد سر جایش برگردد. می توان این بازی را به صورت گروهی نیز انجام داد. یعنی این که دو یا سه نفر دزد می شوند و مشترکاً با هم کار می کنند. البته این کار برای نگهبان کمی سخت است و نباید از همان ابتدای بازی به انجام آن مبادرت ورزید.

این بازی از نظر تقویت قوای شنوایی بچه‌ها بسیار باارزش است. هم چنین تمرین جالبی است برای دزد که باید بکوشد سرو صدایی ایجاد نکند و این که بقیه گروه یاد بگیرند سکوت را رعایت کنند. بسیار دیده شده است که نگهبان چشمش را درست نمی بندد. با وجود این استفاده از هرگونه وسیله برای بستن چشم را توصیه نمی کنم، زیرا تجربه به من نشان داده است که بچه‌ها از بستن چشم شان واهمه دارند. باید به فرد نگهبان اعتماد

کرد که چشمش را نمی گشاید یا زیرچشمی اطراف را نمی بیند. پیش نیاز این اعتماد آن است که بچه‌ها در مراحل اولیه چندین بار بستن چشم خویش را تمرین کنند. کم کم ترس بچه‌ها می ریزد و با بستن کامل چشم شان بازی را دنبال می کنند. اگر بخواهید برای بستن چشم بچه‌ها به زور یا تهدید متوسل شوید زحمت خودتان را خراب کرده اید.

جعبه جادویی

اغلب جعبه جادویی بزرگی را با خود این طرف و آن طرف می برم. روی جعبه با حروف درشت نوشته ام: «جعبه جادویی برنی». این جعبه از بُعد کاربردی آن برایم بسیار غنی است، زیرا تمام چیزهایی را که بدان نیازمند در خود محفوظ دارد. چیزهایی مثل: «ضبط صوت، نوازکاست، چتر نجات و غیره. اما اهمیت اصلی این جعبه در این است که به قوه تخیل بچه‌ها مرکزیت می دهد و توجه همه را به خود جلب می کند.

این جعبه جادویی وسیله بسیار ساده‌ای است و نمایش هایی که با آن می توان انجام داد وقت چندانی نمی برد. استانیسلاوسکی ۱۵ برای بازیگران تحت تعلیم خویش نوعی از این جعبه جادویی را به کار می برد و بسیاری از افراد به نام در زمینه اجرای نمایش به نوعی از این جعبه جادویی مدد جسته اند. اساس کار این جعبه، تصویرسازی یا بازی با اشکال مختلف است. به عنوان مریی از بچه‌ها سؤال می کنم: «فکر می کنید داخل جعبه چه چیزی باشد؟» افراد گروه بسته به نوع تخیل خود جواب های مختلفی می دهند که البته حدسیات آنان را می توان به طرق مختلف جهت بخشید.

در وهله اول از شیوه آزادگرایانه ای استفاده می کنم، یعنی این که می گذارم بچه‌ها هرچه به ذهن شان رسید بگویند. در این مرحله قضاوت یا نتیجه گیری خاصی نمی کنم، بلکه گفته های آنان را در جایی یادداشت می کنم. ضمناً محیطی به وجود می آورم که در آن بچه‌ها

هر تعداد شی که به نظرشان آمد بیان کنند.

گاه سعی می‌کنم کمی خط‌دهنده ظاهر شوم و در این راستا شیوه‌ای برمی‌گزینم که مبتنی بر مطلب یا موضوع خاصی باشد. در این حالت به بچه‌ها می‌گویم که درون جعبه مقداری غذا یا طلا و جواهر و یا شی‌ای عجیب و غریب وجود دارد. این شیوه‌ای است که معمولاً با بچه‌های جوان‌تر و ناتوان‌تر به کار می‌گیرم و به آنان می‌گویم فقط در چارچوب آنچه برایشان مشخص شده اندیشه کنند. محدود کردن موضوع برای بچه‌هایی که ناتوانند امری ضروری است.

گاهی شیوه‌ای فی‌مابین به کار می‌گیرم و از روش مبتنی بر سؤال استفاده می‌کنم. بدین صورت که بعد از حدس زدن او و نام بردن شی خاص، سؤالاتی در رابطه با آن از وی می‌پرسم. مثلاً اگر بگوید درون جعبه یک کیف زنانه است، از او راجع به رنگ، اندازه، نرمی و سفتی و این‌که آیا روی بدنه‌اش نوشته‌ای دارد یا خیر سؤال می‌کنم. در نتیجه این سؤال و جواب، تصویر کاملاً واضحی از شی موردنظر در ذهن همه نقش می‌بندد.

با ساخته شدن این شی، حال می‌توان به طرق گوناگون با آن کار کرد. در این جا دو شیوه اساسی را توضیح می‌دهم. بعد از آن‌که نام اشیای مختلف درون جعبه برده شد، این اشیا صرفاً خیالی را از جعبه بیرون آورید و دست‌به‌دست بگردانید. بگذارید هر یک راجع به جنس و وزن آن اظهارنظر کند. گاهی هم می‌توان شی را فقط به یک نفر داد تا مشخصات ظاهری آن را برای بقیه توصیف کند.

روش دیگر این است که از بچه‌ها بخواهیم دو یا سه چیز را که با هم مرتبط‌اند نام ببرند. برای مثال یک گروه از بچه‌ها به من گفت که درون جعبه یک دست‌بریده خونی، یک شمشیر و یک دندان هیولا است. سپس از آنان خواستم به من بگویند که این اشیا چگونه سر از این جعبه درآورده‌اند؟ بدین ترتیب، بچه‌ها مجبور می‌شوند قصه‌ای از خود بیافند و آن را به دیگران نمایش دهند.

این جعبه، علاوه بر فعالیت‌های دیگر که شرحش داده شد به بچه‌ها این امکان را می‌دهد که تجربه‌ای مشترک بیابند و آن را اساس کار نمایشی خود قرار دهند. پرداختن به کیفیت جادویی اشیای درون جعبه، نظیر روزنامه جادویی از دیگر مواردی است که با این جعبه سحرآمیز قابل اجراست.

روزنامه جادویی

این یکی از مناسب‌ترین و در عین حال قدیمی‌ترین بازی‌هایی است که با هر گروه از بچه‌ها می‌توان انجام داد. این بازی سرآغازی است برای نمایش‌های پانتومیم و یکی از ابزار سودمند برای پی‌بردن به کنه افراد است. از درون جعبه سحرآمیز روزنامه جادویی را بیرون می‌آورم و به بچه‌ها می‌گویم که این در ظاهر شبیه یک روزنامه معمولی است ولی در اصل، جادویی است. در این جا بیش‌تر بچه‌ها کمی به صحت حرف‌هایم شک می‌کنند. به آنان توضیح می‌دهم که با زورفتن با روزنامه از آن می‌توانند هرچه بخواهند درست کنند و در این جا همه آنان حرف مرا درک می‌کنند. بلافاصله شروع به ساختن تلسکوپ می‌کنم و یکی از بچه‌ها نام آن را بلند به زبان می‌آورد.

به بچه‌ها می‌گویم: «ببینید... سحر و جادو همیشه کارآیی دارد!» و در این جا کار را به بقیه گروه می‌سپارم. چند چشمه دیگر از این شاهکارها نشان‌شان می‌دهم و روزنامه را سپس دست‌به‌دست می‌گردانم. هرکس فرصت دارد تا از این روزنامه چیزی بسازد. تنها قانون این بازی آن است که هرکس باید فقط یک چیز بسازد. بنابراین اگر کسی نتوانست در دور اول چیزی بسازد، در دور دوم این کار را می‌کند.

این‌که بچه‌ها با این روزنامه کار می‌کنند واقعاً جالب و دیدنی است و می‌توان پی به کنه آنان بُرد. نحوه به کارگرفتن بچه‌ها از روزنامه مرا قادر می‌سازد توانایی ذهنی آنان را دریابم. به‌طور کلی سه شیوه اساسی در

کارکردن با این روزنامه وجود دارد که از اشیای مادی تا غیر خیالی می‌تواند تنوع داشته باشد. شیوه اول این است که بچه‌ها بُعد مادی یا جسمانی اشیاء را در نظر داشته باشند، یعنی از روزنامه چیزی ذات بسازند. در این حالت روزنامه نماد واقعی پیدا می‌کند، مانند کلاه، هواپیما و غیره. کاری که بچه‌ها در این جا انجام می‌دهند چیزی شبیه کاغذسازی به سبک ژاپنی است. کم‌کم بچه‌ها به مرحله‌ای می‌رسند که چگونه کارکردن با کاغذ برایشان مهم می‌شود و دیگر به این‌که شیء ساخته شده شبیه چیست توجهی نمی‌کنند. در این جا اذهان معطوف آن می‌شود که از روزنامه چیزی بسازند که تقریباً مفهوم را برساند، مثلاً یک قلم‌موی نقاشی، چوب چوگان یا فلاپ ماهیگیری. در این جا تصویری که از اشکاز روزنامه حاصل می‌شود نه ذات است و نه انتزاعی، بلکه ترکیبی از هر دو است. در سطح انتزاعی یا خیالی آن. بچه‌ها سعی دارند روزنامه را به عنوان بخش کوچکی از یک تصویر بزرگ خیالی در نظر بگیرند، مثلاً روزنامه قلاده سگی می‌شود که برای گردش در حال قدم زدن است. در این جا هدف بچه‌ها از این تصویرسازی، سگ بوده است و نه قلاده آن. بنابراین حوزه ذهنی بچه‌ها از مادی بودن اجسام تا انتزاعی بودن آن و نیز تلفیق این دو تنوع دارد. چگونه کارکردن بچه‌ها با این ورق روزنامه به ما می‌فهماند که تمرینات ذهنی را با هر یک از آنان از کجا باید آغاز کرد.

گرچه چگونه کارکردن آنان با روزنامه می‌تواند نشان‌دهنده چگونه کارکردن قوای ذهنی‌شان باشد ولی لزوماً رابطه علت و معلولی مستقیمی بین این دو نیست. دیده شده است کسانی که قوه ذهنی فعالی دارند و قادرند چیزهای مجرد و انتزاعی بسازند و در دور اول بازی دستپاچه شده‌اند و به ساختن شیء ذات اکتفا کرده‌اند. کسانی هم بوده‌اند که قدرت خلاقیت ذهنی بسیار بالاتر از آنچه از آنان تصور می‌شد از خود نشان داده‌اند. برخی هم هستند که از کار دیگران الگو گرفته و

به تقلید آن می‌پردازند. کشف کردن و ثبت تمام این خصوصیت‌ها برای تکمیل یک تصویر سه‌بعدی از شخصیت آنان الزامی است. مانند بازی پازل بچه‌ها هر جزء از این اطلاعات به منزله یک جزء کوچک از این تصویر بزرگ است که به تنهایی گویای همه چیز نیست.

گیل جادویی

این هم در ادامه بازی قبل است. این بازی نیز سرآغازی است برای کارهای نمایشی پانتومیم. من این بازی را هنگام دوره دیدنم در کارگاه آموزشی پانتومیم فراگرفتم. در آن جا مریبان به من آموختند که چگونه می‌توان با کم‌ترین وسیله و کوچک‌ترین سر و صدا تصویر شیئی را مجسم ساخت. بازی با گیل جادویی نیز در راستای همان کار است.

به بچه‌ها می‌گویم که یک گوله خمیر جادویی دارم و از آن می‌توانم اشکال مختلفی بسازم. آن‌گاه خمیر گیل را روی میز پهن کرده و از آن شکلی می‌سازم، مثلاً یک شاخه گل که بعد آن را به یکی از بچه‌ها تقدیم کنم. بعد از اتمام این کار آزمایشی، خمیر گیل را دوباره گوله کرده و به شخصی که نزد من نشسته است می‌سپارم. هر یک از بچه‌ها تک‌تک با این خمیر چیزی می‌سازد و آن را به دیگران نشان می‌دهد، سپس آن را به شکل اولش درآورده و به دیگری می‌سپارد. در این بازی بچه‌ها آگاهانه روی خمیر کار می‌کنند و از آن چیزی قابل درک می‌سازند.

یکی دیگر از شیوه‌هایی که می‌توان با گیل جادویی کار کرد این است که بچه‌ها چشم‌شان را ببندند و بگذارند خمیر گیل به هر شکلی که شد درآید. در واقع با ساختن این چیزهای بی‌نام است که آفریننده آن تأثیرات و احساسات خویش را نمایان می‌سازد. برخی از خوانندگانم پرسیده‌اند چطور ممکن است آفرینش چیزی که در واقعیت وجود خارجی ندارد بتواند

غیرآفریننده آن را تحت تأثیر قرار دهد؟ اینان تا حدودی درست می‌گویند، اما هدف از این بازی آن است که شخص خمیر به دست بخش آگاه قوه تفکر خویش را به کناری گذارده و به بخش ناخودآگاه آن میدان عمل دهد. از او فقط می‌خواهیم چیزی بسازد. بدون این‌که در مورد آن فکر کند. نتایج کار، البته بسیار دیدنی است. از آفریننده اثر بی‌نام می‌خواهیم در مورد رنگ، شکلی، اندازه، جنس و مشخصات ظاهری دیگر اثرش توضیح دهد. این نکته را هم به آنان تأکید می‌کنم که نیازی نیست بر روی اثر ساخته‌شده نام بنهند، زیرا هدف از این کار آفرینش چیزی شناخته‌شده نبوده است.

وقتی که بچه‌ها چیزی را از روی احساس و عواطف و نه از روی تعقل آگاهانه بسازند در واقع به قوه ادراک و تصور آنان میدان عمل داده شده است. نباید در مورد آنچه ساخته‌اند خُرده گرفت و یا قضاوت کرد. چیزی که آنان خلق می‌کنند اثری است برگرفته از احساس، رنگ و اشکال مختلف. اثر این تجربه بر افراد مختلف متغیر است و این بستگی به حالت عاطفی و نیز میزان عمیق شدن در احساس فرد دارد. در بیش‌تر موارد بچه‌ها گفته‌اند که هنگام خلق چیزی با خمیر گل، حالتی مطبوع و آرامش بخش داشته‌اند. برای برخی دیگر، این کار به منزله گشودن دریچه‌ای به سوی سیلی از تجربیات نامکشوف، لاینحل و مشکل‌زاست. ضروری است برای این کار زمانبندی خاصی نیز در نظر بگیرید به نحوی که هرگاه بچه‌ها اراده کنند بتوانند چیزی از خود بسازند. این کار با شیوه‌های مختلف بصری هنر نیز، مانند نقاشی ارتباط دارد.

بازی تنیس - آرنج - پا

در این بازی نیز بچه‌ها دور هم حلقه می‌زنند. یک توپ نرمی بین این افراد رد و بدل می‌شود. زمانی که توپ به طرف شخصی پرت شد، پرتاب‌کننده کلمه‌ای به زبان می‌راند. مثلاً می‌گوید: تنیس. گیرنده توپ باید به محض

گرفتن آن اولین کلمه‌ای که به ذهنش می‌رسد به زبان آورد، مثلاً می‌گوید: آرنج و هم‌زمان توپ را به شخص دیگری پرتاب می‌کند و نفر گیرنده باید فی‌الغور پاسخ گوید. در این بازی زمانی برای از قبل فکرکردن نیست زیرا نمی‌دانید هنگام دریافت توپ چه کلمه‌ای خواهید شنید. اگر بازیکنی روند بازی را کند کند و یا بیش از حد مکث نماید، به اصطلاح می‌گوییم که در او حالت «ایست» ایجاد شده است. این یک بازی جالب و سرگرم‌کننده است و تمرین جالبی است برای رفع موانع و انسدادها در درون خود و نیز تمرینی است برای بالا بردن قوه خودآنگیزی و خلاقیت فرد. از این بازی می‌توان به عنوان سگویی برای قصه‌سرایی سود جست. در این جا نیز، مانند بازی جعبه جادویی، سرخ‌های بی‌شماری از درون افراد دستگیرمان می‌شود. چنانچه این بازی را با افراد خردسال و یا ناتوان‌تر انجام می‌دهید بهتر است اول به صورت موضوعی با آنان کار کنید، مثلاً در مورد رنگ‌ها فقط کلمه‌ای به زبان آورند. بدین ترتیب بچه‌ها اولین رنگی را که به ذهنشان رسید بیان می‌کنند. اگر کسی از بچه‌ها فقط رنگ خاصی را تکرار کرد و مدام آن را به زبان می‌آورد می‌توان بعداً او را به کناری کشید و سؤالاتی درباره آن رنگ، مثلاً زرد، از وی پرسید که آیا او همیشه در انتخاب کارهای هنری رنگ زرد را می‌پسندد؟ آیا خانه‌شان زرد رنگ است؟ و اگر جواب مثبت است، چرا؟ آیا این تنها رنگی است که وی می‌شناسد؟ و شاید او دلایل قانع‌کننده‌تری دیگری برای این انتخاب دارد؟ از این طریق می‌توان اطلاعات دست‌اولی کسب کرد، اما در عین حال باید موضوع را با مربیان خبره دیگری که با او نیز کار می‌کنند در میان گذاشت.

در بخش‌های دو و سه، اهمیت پیوند و رابطه بین مربیان و بچه‌ها را برشمردم. اگر این پیوند در راستای درمان‌شناختی بچه‌ها باشد، مربی باید از طریقی که در کلاس پیاده کرده است، تکرار یک کلمه واحد و این‌که

در چه کسی حالت «ایست» ایجاد شده است به دقت بسادداشت‌برداری کرده و این اطلاعات را بر پایه فعالیت‌های مختلف تنظیم کند و نهایتاً برای درمان نواقص چاره‌ای بیاندیشد. در بازی بالا طرح اصلی کار رد و بدل کردن یک‌سری از کلمات بود و منظور از تکرار یک کلمه واحد این است که شخصی بیش‌تر یا فقط به ذکر یک کلمه خاص اکتفا کند، مثلاً همیشه رنگ ارغوانی را به زبان آورد یا کلماتی که فقط مربوط به حس لامسه‌اند را بیان کند. و بالاخره حالت «ایست» در فرد زمانی است که وی نتواند فی‌الوقت پاسخ گوید و در جواب کلمه‌ای مانند «محببت» کمی مکث کند.

برای هر یک از سه مورد بالا (یعنی پیاده کردن طرح - تکرار کلام و ایجاد حالت «ایست» در بچه‌ها) دلایل متعددی وجود دارد. یکی از نواقصی که در اجرای طرح یا به‌قولی در انجام بازی وجود دارد این است که دریابیم آیا بچه‌ها پاسخ کلمه یکی مانده به آخر را می‌گویند یا آخرین کلمه را. این نقیصه هنگامی محسوس است که بازی دور شندی داشته باشد و اعضای گروه برای هم ناآشنا باشند.

تکرار یک کلمه واحد نقیصه‌ای است فردی که معمولاً مربوط به اشکال زبانی در اوست. این ضعف زبانی بیش‌تر در افرادی مشهود است که ناتوانی‌های عمده‌ای دارند و گاهی نیز ریشه روانی می‌تواند داشته باشد. از ارزیابی و سنجش پاسخ بچه‌ها چنین برمی‌آید که حالت «ایست» فرآیندی به‌نسبت پیچیده‌تر است. برخی از بچه‌ها به دلایلی از پاسخ‌دادن به سؤالات موضوعاتی هم‌چون جنسیت وامی‌مانند و قادر به جواب‌دادن نیستند. یکی از دلایل آشکار این نقیصه عدم اطمینان و اعتماد بچه‌ها به افراد دیگر گروه است و لذا باید روش کار مناسب‌تری را برگزید.

به‌طور کلی این برای یک جوان تازه‌بالغ غیر طبیعی است که نتواند چه آشکارا و چه سرپوشیده در مورد موضوع جنسیت سخن بگوید و کاملاً سکوت اختیار

کند. مع‌ذکک اگر جوانان خود را در محیطی امن، پویا و خلاق حس کنند قطعاً می‌توان با آنان در این مورد سخن گفت. این موضوع به بحث جالبی ختم می‌شود که بعد از توضیح بازی به آن خواهیم پرداخت.

تخیلات هدایت‌شده

عبارت مذکور شاید عبارتی بی‌قاعده و نامربوط به نظر آید. در این جا ذهن بچه‌ها را تحریک کرده و با خط‌دادن به آن به شرح قصه یا حکایتی می‌پردازند. از زمانی که انسان شروع به قصه‌سازی و داستان‌سرایی کرد، قوه مخیله هدایت‌شده او ابزار اصلی و ماده خام آفرینش آثارش محسوب گردید. در این بازی باید ذهن بچه‌ها را به رویداد و رُخدادی معطوف و متمرکز کرد. بنابراین انتخاب موضوعی که نیاز آنان باشد و با دریچه جهان‌بینی آنان هم‌آهنگی داشته باشد از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

همان‌گونه که قبلاً از قول داب و اتلینگ (در بخش ۴) اشاره کردم موضوعات سنتی که حاوی گنجینه‌ای از حکمت و معرفت است می‌توانند برای شروع کاری بسیار مناسب باشند. شیوه گفتن داستان یا ایجاد انگیزه در ذهن بچه‌ها می‌تواند به طرق مختلف باشد و این بستگی به آن دارد که به چه نتیجه‌ای قصد داریم دست یابیم.

در این بازی مربی می‌تواند هم جهت‌دهنده ظاهر شود و هم برعکس و در نتیجه ذهن شرکت‌کنندگان در بازی یا فعالانه و یا منفعلانه درگیر جریان داستان می‌شود. اگر مربی جهت‌دهنده ظاهر نشود، فقط چارچوبی از حوزه اندیشه برای آنان ترسیم می‌کند و تنها به دادن نکاتی به‌عنوان پیشنهاد و برای تحریک قوه تخیل آنان اکتفا می‌کند. ولی اگر مربی بخواهد جهت‌دهنده باشد مرحله‌به‌مرحله جملاتی می‌گوید که حکم راهنمایی دارد و بدین‌سان به قوای ذهنی اش خط می‌دهد. این دو شیوه را غالباً با هم تلفیق می‌کنند و لذا

جملاتی چون: «تو اکنون به پایین کوچه رسیده‌ای و در بزرگی را مقابل خود می‌بینی. حالا به طرف در ورودی ساختمان می‌رسی...» جای خود را به سؤالاتی از این قبیل می‌دهد: «در ورودی چه رنگی است؟ آیا در باز است؟» مربی می‌تواند دست بچه‌ها را در آفرینش قصه آن‌طور که دلشان می‌خواهد باز بگذارد و این کار را تا پایان هم چنان ادامه دهد.

گاه شرکت‌کنندگان در بازی منفعل ظاهر می‌شوند، یعنی روی زمین دراز کشیده، چشمان خود را بسته و خود را رها می‌کنند. مربی به او می‌گوید: «فرض کن الآن داری به پرده سینما می‌نگری، داری داستان فیلمی را دنبال می‌کنی...» یا می‌توانید به محیط اطراف او اشاره کنید: «تو الآن در باغی هستی که گل‌های زیبا، خوش‌رنگ و خوش‌بوئی دارد... گل‌ها را بوکن... لمس‌شان کن... رنگ‌شان را ببین...» در این جا می‌توانید یا به کاری که در باغ انجام می‌دهد و یا به احساسی که از آن محیط دارد اشاره کنید، و یا حتی تلفیقی از هر دو.

چنانچه شرکت‌کننده در این بازی فعال ظاهر شود دقیقاً آنچه را که داستان از او می‌خواهد انجام می‌دهد. بنابراین اگر موضوع داستان ایجاب کند که قهرمان قصه سواره به شهر بتازد، وی عملاً ادای این کار را درمی‌آورد. اگر قهرمان قصه گلی سحرآمیز بچیند او همانند این کار را تقلید می‌کند. در این جا می‌توان گفت که شرکت‌کننده بازی همانند هنرپیشه‌ای می‌ماند که طبق دستورات سناریو، نقش بازی می‌کند. او در واقع در محدوده تعیین شده خود، آگاهانه و فعالانه به ایفای نقش مشغول است.

الگوی تخیلات هدایت‌شده می‌تواند هم‌زمان هم به صورت فعال و هم غیرجهت‌دار اجرا شود. این الگو به همراه فعالیت‌های خلاق و پویای دیگر مانع از بحث و گفت‌وگویی می‌شود که متعاقب آن پیش می‌آید و این به خاطر آن است که شرکت‌کنندگان، خود در بطن بازی قرار دارند. اهمیت این بحث، البته کم از خود بازی

نیست.

شخصیت‌آفرینی

آفرینش شخصیت‌ها، چه از طریق داستان‌گویی و چه از طریق ایفای نقش شخصیت‌ها، در بیداری قوه تخیل انسان تأثیر به‌سزایی دارد. تلفیق کلام با احساس، اساس و پایه بسیاری از شیوه‌های گفتاری در درمان انسان‌هاست. با به کار نهادن بخش آگاه ذهن و با از سر راه برداشتن موانعی که ما را از خلاقیت داشتن بازمی‌دارند، می‌توانیم به مرکز احساس درون‌مان دست یابیم. گذشته‌های دور را بکاویم، الهام بگیریم و بدین ترتیب مراکز تقویتی قوه پویایی خویش را غنی سازیم. و نهایتاً چیزی بیافرینیم که در نوع خود بی‌همتا بوده. و فقط ما قادر به خلق آن باشیم. متأسفانه موانعی که در سر این راهند و در نهاد تک‌تک ما وجود دارند زمینه خلاقیت ذهنی ما را به تدریج می‌خشکانند. این موانع ما را به گوشه‌گیری کشانده و از برخورد‌های اجتماعی در صحنه زندگی بازمی‌دارند. در این جا سه نمونه عمده از انواع این موانع را برمی‌شمارم. این موانع، به نظر من، در همه افراد کم و بیش وجود داشته و در برخی از موقعیت‌های خاص اجتماعی حکم ضرورت پیدا می‌کنند. مع‌ذالک این‌ها بیش‌تر در افرادی مشهودند که قابلیت انعطاف‌پذیری نقش در آنان کم‌تر است و از مهارت‌های برقراری ارتباط بی‌بهره‌اند. من این سه مانع عمده را با نام‌های زیر معرفی می‌کنم: دیوار - سانسور و جلب توجه مردم.

دیوار: در این جا حس خودآگاهی و هشیاری بسیار بالاست و افراد سرسختانه می‌کوشند تا چیزی خلق کنند، ولی نمی‌توانند. این عده در پاسخ می‌گویند: «من ایده‌های زیادی داشتم ولی وقتی نویتم شد که چیزی بسازم همه چیز یادم رفت!».

سانسور: در این جا افراد قادرند چیزی بسازند ولی کارشان بی‌مایه است و از دل و جان انجام نمی‌دهند. این

ادامه کار (داستان‌سرایي)

نوشتن داستان یا سناریویی که برای بچه‌ها اهمیت و جذابیت داشته باشد بسیار ارزنده است. می‌توان این داستان را بر روی نوار ضبط کرد و بعدها با پیاده کردن آن، متنی تهیه نمود تا با خواندن آن ذهن بچه‌ها تحریک شده و به انجام دیگر فعالیت‌ها مشتاق شوند. از آن می‌توان در جهت هدایت قوای ذهنی و یا به‌عنوان یک سناریوی نمایشی سود جست. این کار، در واقع به‌منزله نقطه آغازی است تا مهارت‌های خواندن و نوشتن بچه‌ها تقویت شود.^{۱۶}

بچه‌ها دور هم حلقه می‌زنند و مربی قصه‌گفتن را آغاز می‌کند. مثلاً چنین می‌گوید: «یکی بود یکی نبود زیر گنبد کبود، گربه کوچکی بود به نام بوتز که در شهر بزرگی زندگی می‌کرد...» در این‌جا دیگر مربی چیزی نمی‌گوید و نقل بقیه داستان را به بچه‌ها می‌سپارد. هر کس به نوبت جمله‌ای می‌گوید و بدین ترتیب داستان پیش می‌رود. به تدریج شخصیت‌های جدید، موقعیت‌های جدید و کارهای جدید معرفی شده و شکل می‌گیرند و بدین‌گونه مرکزیت توجه در داستان مرتباً تغییر می‌کند. نکته برجسته این کار این است که همه بچه‌ها در آفرینش داستان سهیم‌اند و فعالانه شرکت دارند. در واقع آنان به بیان چیزی می‌پردازند که تجربه ذهنی‌شان است و بدین‌سان کل داستان شالوده و انعکاسی از تجربیات گروهی و مشترک آنان خواهد بود. با بچه‌هایی که در زمینه داستان‌سرایي تجربه کافی دارند کار را به روش دیگری انجام می‌دهیم. در این‌جا فعالیت آنان را تقطیع می‌کنم، یعنی این‌که توپ نرم و سبکی را در اختیار فردی می‌گذارم که با گفتن جمله‌ای به شاخ و برگ داستان بیفزاید. این شخص موظف است پس از پایان جمله‌اش توپ را به هر کس که خواست پرتاب کند. شخص گیرنده اکنون وظیفه دارد با گفتن جمله‌ای روند قصه را ادامه دهد. از آنجایی که کسی نمی‌داند چه زمان نوبتش خواهد شد میزان خودانگیزی

عده در پاسخ می‌گویند: «من فکر می‌کردم شما باید خوششان بیاید» و جواب مهم‌تر این‌که می‌گویند: «نمی‌دانستم دیگران در مورد کارم چه نظری می‌دهند!». جلب توجه مردم: در این‌جا رفتار ظاهری شخص نشان می‌دهد که با شور و هیجان و آفری مشغول خلق یا آفرینش چیزی است. اما این ظاهر کار است. در واقع او می‌خواهد نظر مردم را به خود جلب کند. در این‌جا وی می‌کوشد که با هر وسیله ممکن مرکز توجه همگان باشد. به‌طور کلی او برای خودش منعی حس نمی‌کند و پیش‌تر مایل است به موضوعات ممنوعه بپردازد تا با به‌خنده درآوردن مردم، خشنودی آنان را فراهم کند.

در تمرینات و بازی‌هایی که طی آن با استفاده از قوه مخیله، داستان و شخصیتی خلق می‌شود، این سه مانع فوق‌الذکر بیش‌تر نمود پیدا می‌کنند. یک مربی با تجربه می‌تواند در وهله اول هر یک از این موانع پیش‌آمده در بچه‌ها را در دفتری ثبت کند و سپس با طرح موضوعاتی به آنان امکان دهد که بر آن موانع چیرگی یابند.

شخصیت‌آفرینی و داستان‌سرایي وسایلی هستند که از طریق آن‌ها می‌توان دریافت که آفریننده آن چگونه آدمی است - چه فکر می‌کند - و کجای کار اشکال دارد؟ ساختار جملاتی که می‌سازد، کم و زیادسازی یا تعدیل آن‌ها و نیز حالت بدنی که در بیان جملات به خود می‌گیرد همگی اطلاعات اندکی هستند که اهمیت‌شان کم از خود محتوای داستان نیست. این وظیفه مربی است که سراپا گوش باشد و تمام جریاناتی را که درون و بیرون او می‌گذرد چهارچشمی نظاره کند. چنانچه مربی حرف‌های شاگرد را به دقت گوش کرده و همه وقایع را با وسواس کامل دنبال کرده باشد، نه تنها می‌تواند برای او محیطی خلاق بیافریند بلکه قادر است او را با خودش نیز آشنا کند و میزان قابلیت انعطاف‌پذیری در نقش‌های اجتماعی و نیز مرادها بسا مردم را در او به‌میزان قبلی توجهی افزایش دهد.

و خلاقیت در آنان به نحو قابل ملاحظه‌ای افزایش خواهد یافت.

نوع دیگر بدین صورت است که از یکی از بچه‌ها بخواهیم در وسط جمع وقایع داستان را همان‌گونه که به تدریج در حال خلق شدن است برای دیگران به صورت نمایشی عملاً اجرا کند. طبق قانونی که خودم وضع کرده‌ام این شخص می‌تواند هر وقت دلش خواست بنشیند و شخص دیگری را برای اجرای نمایش معرفی کند. در این جا باز کسی نمی‌داند کی انتخاب خواهد شد. هرگاه بازیگر به قسمتی از داستان رسید که اجرای آن به صورت عملی دشوار باشد می‌تواند از ناقل کمک بخواهد. این کار ناقل داستان را تحت فشار قرار می‌دهد تا به آنچه رضایت جمع است تن دردهد و در حقیقت چیزی به داستان بیفزاید که موجب خشنودی اکثر بچه‌ها باشد.

به کار کشیدن بچه‌های کم حرف بسیار مهم است. در مورد بچه‌هایی که ناتوانی‌های شدیدی دارند مربی می‌تواند با طرح سؤالاتی که فکر و ذهن آنان را رهبری کند از آنان کار بکشد، به طوری که همه بچه‌ها در این فعالیت سهیم باشند. گاه نیز از مربی خواسته می‌شود که داستان مستکلم و حده نداشته باشد و یک شخص به خصوص برای مدت طولانی داستان‌سرای را به دست نگیرد. شخصی که قرار است جریان قصه را به صورت عملی نمایش دهد از طرف جمع انتخاب خواهد شد.

سخن کذب

بچه‌ها دور هم می‌نشینند و مربی به صورت پانتومیم کاری را انجام می‌دهد، مثلاً مسواک می‌زند. نفر سمت چپ او، یعنی شماره ۲ می‌پرسد: «چه کار می‌کنی؟» و مربی به دروغ پاسخ می‌دهد: «دارم موتورسواری می‌کنم.» آن‌گاه شماره ۲ موظف است ادای موتورسواری را به صورت پانتومیم درآورد. نفر سمت چپ او، یعنی

شماره ۳ می‌پرسد: «چه کار می‌کنی؟» و نفر شماره ۲ به دروغ می‌گوید: «دارم دوش می‌گیرم.» آن‌گاه شماره ۳ باید ادای ایسن کسار را درآورد... و الی آخر. شخص نمایش دهنده باید به سؤال‌کننده سخن کذب گوید و شخص سؤال‌کننده ناچار به نمایش آن کار است. این بازی برای اکثر بچه‌ها بسیار دوست‌داشتنی و فوق‌العاده گیراست. در مورد بچه‌هایی که میزان قوه ادراک و پسا سرعت انتقال‌شان از حد متوسط نیز کم‌تر است مربی باید از خود شکیبایی بیش‌تری نشان داده و به آنان فرصت داده تا با همان سرعت اندک‌شان بازی را پیش ببرند.

متأسفم، باید بروم

این یک کار توأمان و معینی است که دیدنش خالی از لطف نیست و با هیجان زیادی همراه است. صحنه را با شخصی آغاز می‌کنیم که در موقعیت خاصی قرار دارد، مثلاً در حالی تماشای تلویزیون است. نفر دوم وارد صحنه می‌شود و خود را مشغول به کاری می‌کند. از این جا به بعد کار توأمان یا دو نفری آغاز می‌شود. چندی بعد نفر سوم وارد صحنه نمایش شده و در این جا نفر اول باید عذری بیاورد و صحنه را ترک کند.

هر بار که بازیگر جدیدی وارد صحنه شد نفر اول موظف به ترک آن می‌شود. طبق این قانون وقتی بازیگر چهارم وارد صحنه شد، نفر دوم از آن خارج شده و هنگامی که بازیگر پنجم وارد شود، نفر سوم موظف به ترک آن است. نتیجه این کار صحنه‌ای است که بدون شک بازیگرانش تغییر کرده و همیشه نفر آخر اجبار به انجام کاری دارد که کم و بیش شبیه کاری است که بازیگر تازه‌وارد انجام می‌دهد.

به عنوان مثال بازیگر شماره یک کاری انجام می‌دهد، مثلاً شیشه پاک می‌کند. بعد از مدتی بازیگر دوم وارد صحنه می‌شود و کار بازیگر شماره یک را تقلید می‌کند ولی تا حدودی آن را تغییر می‌دهد، مثلاً

وانمود می‌کند در حال قشوی اسبی است. پس از چند لحظه بازیگر شماره یک با تغییر تدریجی حالت دست‌هایش عیناً کار شماره دو را باید تقلید کند. این کار تا زمانی ادامه دارد که نفر سوم هنوز وارد صحنه نشده است. با ورود بازیگر سوم، بازیگر اول عذری آورده و از صحنه خارج می‌شود. حالا نوبت بازیگر دوم است که کار خود را شبیه کار نفر سوم کرده و یا در کنترل او درآورد. بازیگر شماره سه مثلاً رهبر ارکستر می‌شود (شایان ذکر است که کار بازیگر تازه‌وارد باید به گونه‌ای باشد که آخرین بازیکن روی سن بتواند با اندک تغییری کار خود را با او تطبیق دهد) در این جا بازیگر شماره دو که تا حال اسبی را قشو می‌کرد کم‌کم وانمود می‌کند که در حال نواختن ویولن است. بار دیگر خاطر نشان می‌سازم که همواره بازیگر جدید کنترل صحنه را در اختیار دارد و بازیگر دیگر باید کارش را به پیروی از او تغییر دهد. همان‌طور که ملاحظه شد تماشاچی صحنه‌ای را می‌بیند که دائماً در حال تغییر بوده و بازیگرانش به نرمی و چابکی از یکدیگر الگوبرداری می‌کنند. این بازی خوبی است که می‌توان تقریباً با هر کس انجام داد. در مورد افرادی که سرعت انتقال‌شان کم‌تر از حد متوسط است نباید انتظار داشت که بازی را سریع و بدون وقفه انجام دهند. در این جا وظیفه مربی است که آنان را تا حدی راهنمایی کند که البته پس از یک‌سری تمرینات مداوم، بچه‌ها به پیچ و خم کار وارد شده کم‌کم قادر خواهند بود با حفظ سرعت بازی صحنه‌های متنوعی ایجاد کنند.

کیف مال کی بود؟

این هم یک کار نمایشی است که شباهت‌های زیادی به بازی جمعبه جادویی دارد. یک کیف کهنه و رنگ و رو رفته نشان بچه‌ها می‌دهم. برای اجرای این بازی نمایش معمولاً از دو کیف استفاده می‌کنم: یک کیف چرمی مستعمل و دیگری تماماً ساخته شده از

پوست تمساح. به بچه‌ها می‌گویم که این یک کیف بسیار قدیمی است و افراد زیادی صاحب آن بوده‌اند. سپس از آنان می‌خواهم در مورد صاحبان‌شان فکر کنند و به من بگویند احتمالاً چه کسانی آن را داشته‌اند. وقتی کسی نظری داد از او می‌خواهم بیش‌تر توضیح دهد. اولین چیزی که به ذهنش خطور می‌کند شغل صاحب کیف است. یکی می‌گوید: «این کیف مال یک پزشک بوده...» بعد شروع می‌کنم به پرسیدن سؤالاتی پیرامون مشخصات آن پزشک، مثلاً می‌گویم: «اسمش چه بود؟... چند سالش بوده؟... قدش چقدر بوده؟... موهایش چه رنگی بوده؟... وزنش چقدر بوده؟...» و غیره. شخص پاسخ‌دهنده به تدریج تصویری از آن صاحب کیف در ذهنش ترسیم می‌کند. سؤالات دیگری نیز می‌توان مطرح کرد، مثلاً در مورد شیوه زندگی‌اش، نوع خانه‌اش، غذای مورد علاقه‌اش... و غیره. این کار من چرقه‌ای در ذهن بچه‌های دیگر ایجاد می‌کند تا آنان نیز از وی در مورد صاحب کیف سؤالاتی بپرسند.

بدین ترتیب با یک محرک ساده، یعنی یک کیف معمولی، ذهنیت بچه‌ها را روی یک نکته، یعنی شخصیت آفرینی متمرکز می‌کنیم. از این شخصیت خیالی می‌توان در فعالیت‌های دیگر کمک گرفت و نمایش‌هایی اجرا کرد که این صاحب خیالی کیف، شخصیت اصلی و محوری داستان باشد.

سؤالاتی که مربی در مورد صاحب کیف مطرح می‌کند در واقع کار توصیف‌کننده را در آفرینش این شخصیت خیالی آسان می‌سازد. اگر توصیفات آفریننده بیشتر حول و حوش جنبه‌های فیزیکی و جسمانی صاحب کیف است، مربی از جنبه‌های غیر جسمانی و انتزاعی آن می‌پرسد، مثلاً: «نظرتش راجع به شغلش چیست؟ آیا کارش را دوست دارد؟» و اگر توصیف‌های او تکیه بر زوایای روحی و غیر جسمانی داشته باشد، مربی از عکس آن سؤال می‌کند تا ذهن بچه‌ها به چیز به‌خصوصی معطوف شود، مثلاً می‌پرسد: «چه شماره

کفشی می پوشد؟».

پی نوشت ها:

۱. بکرم (Beckerman) ادعان می‌دارد که نمایش زمانی روی می‌دهد که یک یا چند نفر که از نظر زمان و مکان مجزا از یکدیگرند خود را از طریق برنامه‌های نمایشی مبتنی بر قوه خیال به دیگران بشناساند. گرچه این تعریف عمدتاً بر پایه اجرای صحنه‌ای نمایش استوار است ولی انگشت بر قوه تخیل و برقراری ارتباط بین مردم دارد.
۲. مراسم آیین‌های مذهبی مفهومی به‌عایت پیچیده دارد اما شاید به نحو بسیار ساده بتوان گفت که این آیین‌ها کارهایی هستند که پیوست تکرار می‌شوند و برای توده‌ای از مردم معنای به‌خصوصی دارند. اغلب این مراسم با کارهای کاملاً اتفاقی و خودبه‌خودی پدید آمدند که به مرور زمان برایشان اهمیت خاصی پیدا کرد.
۳. نمی‌خواهم از بین رفتن حالت خودانگیزی در این اعمال، با نبود معنا و مفهوم در آن یکی پنداشته شود. تنها زمانی می‌توان ادعا کرد که مراسم مذهبی معنای خود را از دست داده و به عبارتی «مرده» شده است که اجراکنندگان آن از انجامش دست‌کشد و یا از درک و فهم هدف و منظور آن مراسم عاجز شوند.
۴. کارهای نمایشی از این قبیل را می‌توان به منزله حرف یا کاری که صرفاً «عملی» نباشد تعبیر کرد. در عرض این کارها بسیار گویا و از بُعد نمایشی بسیار رسا می‌باشند.
5. Rob Watling
۶. این مطابقت به روندی اشاره دارد که در آن واکنش و تأثیر متقابل افراد صورت می‌گیرد و طی آن انسان‌ها می‌کوشند احساس و عقاید خویش را به هم بفهمانند.
۷. می‌توان طرز نگارش و پیش افراد به جهان را به واحد مرکزی این ایستگاه رادویی تشبیه کرد که در آن همه امواج دریاقتی پردازش شده، طبقه‌بندی و نگهداری می‌شوند.
۸. حالت انعطاف‌پذیری نقش را می‌توان در دو بُعد نقش و وضعیت اجتماعی جست‌وجو کرد. فردی را در نظر بگیرید که برای همسرش شوهر است، برای شاگردش معلم و برای مشتری‌اش کاسب. گاه پدر است گاه پسر؛ این‌ها نمونه‌های نقش اجتماعی اوست. وضعیت اجتماعی او در موضع قدرت بودن یا نبودن و نظایر آن تجلی می‌کند. هنگام برخورد با مردم و ایفای نقش اجتماعی‌مان ناچاریم نه تنها وضعیت اجتماعی خود را تغییر داده بلکه این دگرگونی را خیلی سریع انجام دهیم. انعطاف‌پذیری با تغییر نقش مهارتی است که هنرپیشگان بدان سخت نیازمندند و البته در برقراری ارتباط نیز مشکل‌گشاست.
۹. دیده شده است که در ادبیات، نقش و شخصیت را غالباً به‌جای هم به کار می‌برند. در حالی که وقتی از ایفای نقش سخن می‌گوییم منظورم صحنه برخورد افراد مختلف از گونه‌های مختلف است: مانند صحنه گفت‌وگوی معلمی با شاگردش، موتورسواری با مأمور راهنمایی و غیره. افرادی که نقش ایفان را بازی می‌کنند تصویری از نحوه و چگونگی عملکرد با برخورد آنان را در ذهن مجسم می‌کنند و این تصویرسازی عمدتاً بر پایه شناختی است که از آن نقش اجتماعی قبلاً داشت‌اند. هرچه اطلاعات

این بسیار حایز اهمیت است که آفریننده از درست بودن گفته‌هایش صددرصد احساس اطمینان کرده و هرگز نپندارد که خطا کرده است. از آن‌جا که آنان خالق شخصیت موردنظر هستند هرگز نباید با تردید سخنی بگویند، مثلاً نباید بگویند: «فکر می‌کنم قدش ۵ فوت و ۶ سانتی متر است.» شیوه‌ای که از طریق آن شخصیت شکل می‌گیرد، نکته‌های گفته‌شده و ناگفته، به‌خصوص اگر در مورد احساسات و عواطف آن شخصیت باشد، همگی سرنخ‌هایی به دست مری می‌دهد تا به زوایای شخصیتی آفریننده وقوف کامل یافته و از او شناخت بهتری پیدا کند.

فرجام سخن

من در این مقاله به تفصیل توضیح دادم که چگونه می‌توان از طریق نمایش ذهن بچه‌ها را بیدار و از آنان خواست شخصیت‌هایی بیافرینند. تمام هم من بر این استوار بوده است که بین قوه تخیل و اجرای عملی یا نمایشی آن ارتباطی تنگاتنگ برقرار سازم. بسیاری معتقدند که برخی از بچه‌ها در انجام چنین کاری ناتوانند ولی تجربه به من نشان داده است که در اکثر موارد این حرف بی‌اساس است. بودند کسانی که کارکردن با آنان وقت زیادی از من بُرد ولی وقتی کارم نتیجه داد و دیدم که چگونه او توانست تصوراتش را به صورت عملی نمایش دهد، دریافتم که ارزش این همه تلاش و شکیبایی را داشت.

برای تشویق بچه‌ها به انجام فعالیت‌های مختلف نمایشی تنها مشکلات من زمان، صبر و استقامت، نیز محدودیت‌های ذهنی مریان بود. من بر این باورم که در قوه ذهنی آدمی نیرویی نهفته است که می‌تواند بر موانع نگری، محدودیت‌های جسمانی و عاطفی فائق آید و چنانچه این نیرو واقعاً به کار گرفته شود انجام هیچ کاری را غیر ممکن نمی‌بینم.

جلوه گر می سازد.

15. Stanislavski

۱۶. از مجموع قصه های نقل شده می توان کتاب داستانی تهیه کرد. این کتاب را می توان با حروف درشت در حالی که بین کلمات فواصل زیادی وجود دارد تهیه نمود. بدین وسیله بچه ها می توانند عین خود کلمات را بنویسند. گرچه این یک کار آموزشی جدیدی نیست ولی به بچه ها امکان می دهد به تمرین چیزی بپردازند که موضوعش را خود آفریده اند و این در انگیزه یادگیری شان تأثیر به سزایی دارد. این روش در مورد بزرگسالانی که استعدادش را دارند ولی از نظر یادگیری ناتوانند پیاده شد و خوشبختانه نتیجه داد.

بیش تری در مورد آن نقش به آن داده شود: چیزهایی مانند: نام، سن، رنگ مورد علاقه، جنسیت، وضعیت تأهل، شغل والدین و غیره، بازیگر بهتر می تواند خود را به شخصیت مورد نظر نزدیک تر ساخته و احساسات و عواطف را در موقعیت های مختلف درک کند. هرچه میزان این جزئیات داده شده پیش تر باشد شخصیت پذیری بازیگر نیز اوج می گیرد و این اساس و شالوده یک نمایش هادی و طبیعی است.

۱۰. ایفای هر نقشی به طور کامل و جامع با یک از نمایشی پیوند خورده است. همان گونه که دوست و مرشد بزرگوارم آقای برت آمیس (Bert Amies) فرموده است چه هنگامی که بچه ها بازی شاه - وزیر - دزد انجام دهند و چه هنگامی که بزرگسالانی بازی هملت یا مکبث را اجرا کنند در هر دو حالت نقشی ایفا شده است که اغلب مردم از این نکته غافل اند.

۱۱. در مفهوم گسترده آن باید گفت کسی که نقش رهبری گروه را در یک برنامه نمایشی به عهده دارد می تواند به عنوان راهنما در اشکال مختلف ظاهر شود ولی در واقع همه این ها تنها ابعدی از نقش رهبری او هستند. یک راهنما می تواند در سه نقش یا حالت اساسی ظاهر شود. (۱) اول آن که خود او نیز بازیگر باشد، یعنی این که علی رغم نقش رهبری اش، در جمع گروه بازی کند که البته این را رهبریت و غیر مستقیم نامند. (۲) دوم، حالتی است که راهنما نقش هدایت و تسهیل کننده امور را به عهده دارد که در این حالت وی در باسه گام به عقب رفته و با فاصله گرفتن از جمع گروه، کار آنان را مشاهده می کند. در این جا او متغیلهان گروه را رهبری می کند و با طرح سؤالات حاصی این امکان را به اعضای گروه می دهد که خود تصمیم بگیرند و یا تغییراتی را به وجود آورند. (۳) مورد سوم حالتی است که رهبر نقش کارگردان گروه را داشته و با ایجاد زمینه یا ساختاری، بازیگران را وادار به واکنش یا خلق چیزی کند. اکثر فریب به اتفاق مربیان تلفیقی از موارد بالا را به کار می گیرند. بعضی ها به اقتضای محیطی که در آن کار می کنند و ست به نوع مردمی که با آنان سروکار دارند تمویض نقش می کنند.

۱۲. شاخص کردن افراد به این صورت بسیار ارزنده است زیرا نه تنها دلهره آور نیست بلکه دلگرم کننده نیز هست. در این حالت بچه ها احساس خوبی خواهند داشت و در جمع گروه احساس امنیت می کنند.

۱۳. دستیاران داوطلب می توانند بسیار مفید واقع شوند و البته گاهی هم مشکل زاینده. گاه باید ساعت ها وقت صرف کرد تا به آنان بیاموزم چگونه کمک کنند. مع ذلک آنانی که خوب آموزش دیده باشند و دست و پاگیر هم نباشند می توانند برای مربی دستیاران باارزشی باشند. ارزش کار این کمک رسانان داوطلب هنگامی درک می شود که با بچه های بسیار عاجز و ناتوان طرف منبیم. پیش تر وقت من صرف این می شود که از بین کارکنان آشیزخانه، سرایداران، همکاران و دانشجو یانم کسانی را به عنوان دستیار انتخاب کرده و برای این منظور آموزش دهم.

۱۴. وقتی بازیکنی به مرکز حلقه بچه ها قدم می نهد در واقع در محدوده ای گام نهاده که در آن هر چیزی ممکن است رخ دهد. وقتی کسی دراکولا می شود می تواند دیگران را در این بازی شرکت دهد. در وسط حلقه بازیکنی را می بینیم که حامی به تن دارد و از تعد احساسی دیگران را تحت تأثیر قرار می دهد. این بازی در واقع عنصر اصلی هر نمایشی را