

تأملی بر رنج اجراگر در تئاترهای تجربی

زهرا کشفی ، مصطفی مرادیان

پژوهشگر دوره دکتری پژوهش هنر دانشگاه هنر اصفهان.

مدرس طراحی صحنه دانشگاه تهران.

معاصر قرار گیرد. آگاهی ما از جهان بر قابلیت‌های بدنی‌مان برای درگیر شدن با جهان استوار است که با به کارگیری مجموعه‌ای از مهارت‌هایی امکان‌پذیر می‌شود که به نحو اجتماعی و نیز زیستی شکل گرفته‌اند؛ بنابراین باور به این که آگاهی با تجسدیافتگی آغاز می‌شود بر تاریخچه‌ای طولانی استوار است و یکی از عناصر مهم این روند آن است که ما چگونه بر حسب معیارهای بدنی‌مان جهان را فرا می‌خوانیم. بدن همواره به عنوان یک رمزگان فرهنگی در بافتی اجتماعی، حامل معناست؛ بنابراین تولید معنا همواره نتیجه برهمکنش بدن و فضاست. معنا در واقع در ذات تجربه جسمانی خانه دارد و همچون محوری اصلی میان جهان درونی و جهان بیرونی نیروهای اجتماعی و فرهنگی عمل می‌کند. در هر فرهنگی بنا به رسوم و سنت‌ها و گفتمان‌های موجود، فرم و توانایی جسمانی و دامنه‌های حرکتی افراد شکل می‌گیرد. وضعیت جسمانی هر فرد، دارای دامنه و محدودیت حرکتی است که این مقوله، برآمده از فرهنگ‌های موجود است. فرهنگی که محدودیت‌های حرکتی را در قالب چگونگی انبساط و انقباض بدن در موقعیت‌های مختلف مکانی معین می‌کند. حال می‌توان این مهم را مورد چالش قرار داد که در هر اجرا که کارگردان، بازیگران متعددی با فرهنگ‌های متفاوت گزینش می‌کنند، تا چه میزان در گفتگو و تعامل با طراح صحنه، به محدودیت‌های جسمانی تک‌تک بازیگران توجه دارد؟ و یا توجه به امکانها و محدودیت‌های جسمانی بازیگر تا چه میزان در دستور کار کارگردان و طراح صحنه قرار می‌گیرد؟ شاید در مواجهه با این پرسش، این پاسخ به ذهن متبادر شود که تربیت بدنی و بیانی بازیگر، از الزامات و ابزارهای اجرایی یک بازیگر به شمار می‌آید و در تعامل میان طراح و کارگردان

اهمیت تئاتر تجربی، بنا به ضرورت‌های اجتماعی و شرایط اقتصادی رو به فزونی است و همین تجربه‌ها گاه، امکان پیوند تئاتر دانشگاهی را با تئاتر حرفه‌ای فراهم می‌کند. یکی از راه‌کارهایی که می‌تواند حامل ایده‌های کارگردان باشد، اجرا در مکان‌های نامتعارف و کمتر دیده شده است. جایی که کارگردان بتواند مفاهیم موجود در ذهن خود را در ملاقات با تماشاگر قرار دهد. کارگردان از این طریق می‌تواند اجراهای خود را سریع‌تر به صحنه برد و ماه‌ها در صف طولانی سالن‌های خصوصی و دولتی برای گرفتن نوبت اجرا قرار نگیرد. در سال‌های اخیر این‌گونه اجراها با استقبال زیادی همراه شده‌اند چرا که در حال شکستن قواعد مرسوم در تئاتر رسمی هستند. رشد روزافزون اجراهای تجربی در مکان‌های تجربی و مواجهه اجراگران با محیطی نامتعارف، نگارندگان را بر آن می‌دارد که در جهت پاسخگویی به این پرسش‌ها برآیند که تا چه میزان در این مکان‌های نامتعارف، به سلامت بازیگر توجه می‌شود؟ آیا محل اجرا از استانداردهای طراحی صحنه برای بدل شدن به محل اجرا تبعیت می‌کند؟ به صحنه بردن ایده‌های ذهنی کارگردان تا چه میزان در تناسب با وضعیت جسمانی بازیگر قرار می‌گیرد؟ آیا به رنج بازیگر در زمان ایفای نقش توجه می‌شود و یا تنها به عنوان امکان و ابزار بیانی به کار گرفته می‌شود؟ این جستار در تلاش است که پرسش‌های مطرح شده را پاسخ گوید و به بررسی آن را بپردازد. همچنین شایان ذکر است که مطالب در قالب کلیات بیان می‌شود و در این بررسی، از موردکاوی اجتناب گردیده است.

در باب رابطه بدن و فضا تاکنون نظریات متعددی بیان شده است که می‌بایست مورد تفحص و توجه کارگردانان

صحنه در اختیار بازیگر قرار داده شود بلکه بازیگر با صحنه یکی می‌شود، به گونه‌ای که برای مثال، موقعیت و حضور تماشاگر را بی‌هیچ واسطه‌ای حس می‌کند به همان طریق که سطوح افقی و عمودی بدنش را بی‌هیچ واسطه‌ای درک می‌کند. این را می‌توان عرصه‌ای ساختارمند برای کنش، در نظر گرفت. شاکله‌های بدنی ما متکی به عادت‌ها یا الگوهای رفتاری اکتسابی هستند. همانطور که مرلوپونتی معتقد است که ما فقط به کمک عادت است که توان «اقامت داشتن در» فضا را به دست می‌آوریم، در واقع آشنایی با مکان به واسطه تمرین‌های بسیار، اجراگر را قادر می‌سازد که به سادگی مسیر خود را بیابد و توجه را به جای مسیریابی، بر چگونگی ایفای نقش و کنش‌هایش معطوف دارد. زمانی که بازیگر از فضایی به تکرار استفاده می‌کند، گونه‌ای آگاهی بدنی نهانی از جاهای قرار گرفتن اشیا در آن فضا به دست می‌آورد و در نتیجه بدون صرف تلاش هوشیارانه می‌تواند بر صحنه زندگی کند. در جایی دیگر مرلوپونتی بیان می‌دارد که: «بدن ما زمانی در جهان جا می‌افتد که ادراکمان متنوع‌ترین منظره‌های ممکن را با روشن‌ترین بیان‌های ممکن در اختیارمان بگذارد، زمانی که قصدهای حرکتی ما در همان حین که آشکار می‌شوند، بیشترین حد شفافیت در ادراک و کنش است و یک زمینه ادراکی را تعیین می‌کند که پس‌زمینه‌ای است برای زندگی ما، محیطی است برای همزیستی جهان و بدنمان» (هیل به نقل از مرلوپونتی، ۱۳۹۶: ۸۰). بنابراین تمرین بسیار در مکان اجرا، پیش از به اجرا درآمدن اثر، دارای اهمیت است. ما همواره در تلاشییم که عدم قطعیت را از ادراک بزدا کنیم، بنابراین به درگیری بدنی با جهان کشیده می‌شویم. این را می‌توان در خصوص فضاهایی یادآور شد که گویی ما را به حرکت بدنی فرا می‌خوانند؛ به خصوص فضاهایی که از قاعده‌های کلاسیک پرسپکتیو فاصله می‌گیرند. این مسئله مبنای دومین روش و رویکرد در طراحی صحنه در نظر گرفته می‌شود و بر اساس آن می‌توان به واکاوی روش دوم طراحی یک صحنه پرداخت.

در روش دوم، طراحان اندیشه و فرایند طراحی را در تمرین‌ها و با مشارکت آگاهانه و غیرآگاهانه همه‌ی اجراگران انجام می‌دهند. در این روش بر خلاف شیوه نخست، فضای صحنه از پیش طراحی نمی‌شود و به صورت مشارکتی خلق می‌گردد. بدین جهت، توجه به پرسپکتیو صحنه به عنوان اثری مستقل کنار گذاشته می‌شود و طراح بسته به نیازها و توانایی‌های بازیگران، فضا و مکان صحنه را طراحی و سامان‌دهی می‌کند. به تعبیری دیگر، پرسپکتیو صحنه با هم‌آمیزی بازیگران یا اجراگران بسط می‌یابد و با کنش‌های بازیگران آمیخته می‌شود. در معماری صحنه، حس کردن نرده‌ها، بالا رفتن از پله‌ها و یا گذشتن از میان دیوارها، پیچیدن و توجه به نحوه قرارگیری اکسسوارها، عنصرهایی از حس دیدن و حس لمس کردن هستند که با هم تناسب یافته‌اند. نحوه‌ی جای‌گیری

ضرورتی برای توجه به این امر وجود ندارد. اما این پرورش بدنی به هر میزان هم که افزایش یابد، باز در به سلطه درآوردن تمامی فضای صحنه، ناتوان است و در انجام برخی از کنش‌ها، به لکنت می‌افتد. از این‌رو، در راستای اهمیت سلامت جسمانی اجراگر در مواجهه با فضای صحنه، به بررسی دو دیدگاه در طراحی صحنه پرداخته می‌شود و از مزایا و معایب آن به تفصیل سخن به میان می‌آید.

در باب دیدگاه اول، که ریشه در طراحی صحنه واقع‌گرایانه دارد، طراح صحنه با توجه به امکانات طرح و یا متن نمایشی، صحنه‌ای را طراحی کرده‌است و به صورت کلاسیک آن را، بسته به مکان اجرا، سالن‌ها و ابعاد آن، به اجرا در می‌آورد و پس از ساخت این مکان‌های نمایشی، بازیگر با وضعیت جسمانی متفاوت در مواجهه اولیه با این صحنه قرار می‌گیرد. به تعبیری دیگر، طراح مانند یک معمار به صورت فردی عمل می‌کند و پیش از مشارکت در تمرین‌ها، مکان صحنه را طراحی می‌نماید. در این روش که مورد استفاده بسیاری قرار می‌گیرد، توجه به امکانات جسمی بازیگر کاهش یافته و طراح، تنها بر سبک و یا محتوای آن تمرکز دارد. به دیگر سخن، بازیگر، با دکوری از پیش تعیین شده مواجه می‌شود که می‌بایست خود را با آن محیط وفق دهد. در این شیوه اجرایی، طراح و کارگردان در تعامل با یکدیگر، دست به طراحی صحنه زده و تمامی ایده‌های خود را عینیت می‌بخشند و بر اساس خواست کارگردان، برای بازیگر خطوط حرکتی در قالب میزانشن، مشخص می‌شود. بازیگران نیز باید تابع این قوانین از پیش تعیین شده، مانند یک ماشین و به دور از خلاقیت، به ایفای نقش بپردازند. اگر فضای موجود از لحاظ زیبایی‌شناسی قابل تأمل هم باشد؛ اما به عنوان یک پدیده مستقل عمل می‌کند. زیرا فضا بر پایه‌ی ارتباط و تعامل با بازیگر طراحی و اجرا نگشته و به توانایی‌های جسمانی بازیگر، که پیش‌تر از آن سخن رفت، توجه نشده‌است. برای مثال، محاسبه شیب یک رمپ (سطح شیب‌دار)، بر اساس قد و وزن بازیگر محاسبه می‌شود. بنابراین اگر به وضعیت جسمانی بازیگر در طراحی توجه نشود، بازیگری که قرار است به مدت یک تا دو ماه بر صحنه اجرا داشته باشد، ممکن است با مشکلات جسمانی روبرو شود. چراکه گاهی ناچار است فراتر از دامنه حرکتی و توانایی‌هایش دست به عمل زند. در تئاتر ایران به دلیل چند اجرایی شدن سالن‌های نمایشی، امکان تمرین و هماهنگ ساختن بدن با فضای صحنه از اجراگر سلب می‌شود و به دلیل عدم آشنایی و تمرین‌های کم، آسیب‌های جسمانی افزایش می‌یابد. باید بر این نکته تأکید داشت که صحنه نمایش برای اجراگری که در حال بازی کردن است یک ابژه نیست، بلکه برای او آکنده از خطوط نیروست. خطوطی که مرزها و تقسیم‌بندی فضایی را مشخص کرده‌اند و نحوه عملکرد بدن را شکل می‌دهند، کنش‌های خاصی را ایجاد می‌کنند و آن کنش‌ها را به جریان می‌اندازند و هدایت می‌کنند، چنان که گویی خود بازیگر از آن بی‌خبر است. اینگونه نیست که خود

شخصیتی خاصی به شیوهی صورتک‌های ارواح اسکیمویی و آفریقایی بود. این شکل سختی بدون بخش‌های حرکتی بود و من می‌خواستم حسی از باد به پیکره اضافه کنم. من دنباله درازی از پارچه‌ی ابریشم سفید نیمه شفاف به آن صورتک وصل کردم که با ظرافت با حرکت معلق می‌شد. اجراکننده دستکش سفیدی پوشیده بود و انگشتانش چند سانتی متر بلندتر شده بود. دست بازیگر باید می‌توانست هر احساس مورد نیازی را بیان کند و عجیب آن که با خلوص و سادگی‌اش تأثیر گذارتر از آریلی بود که یک انسان بازی می‌کند» (جولی تیمور، ۱۳۸۹: ۱۲۵).

بنابراین، شیوهی دوم که در ایران ریشه در اجراهای تجربی کارگاه نمایش دارد و در غرب معطوف به تئاتر قرن بیستم می‌شود، توجه بیشتری به امکان‌ها و نیازهای هر اجرا یا گروه اجرایی دارد و این خود سبب می‌شود بازیگران در مکان و فضای استاندارد به ایفای نقش بپردازند و معماری صحنه بر اساس توانایی‌های جسمی بازیگر طراحی و خلق شده است. بدین صورت شیوهی دوم به مراتب هوشمندانه‌تر و کاربردی‌تر خواهد بود؛ اما ذکر این نکته حائز اهمیت است که امروزه، طراحان در اجراهای تجربی و استفاده از دیگر مکان‌ها به عنوان صحنه اجرا، توجه چندانی به سلامت و مخاطرات اجرا برای اجراگران ندارند. این در حالی است که از جمله روش‌های شکل‌گیری تئاترهای تجربی، تعامل میان طراحان و اجراگران است و بازیگران بدون اطلاع و شناخت قبلی با مکانی روبرو می‌شوند که برایشان تازگی دارد و به ناچار بدن خود را با آن مکان (که در بیشتر اوقات از استانداردهای یک سالن اجرا هم برخوردار نیست)، وفق دهد. باید توجه داشت که در این اجراهای تجربی اگر استانداردهای ساخت صحنه و ترمیم فضای اجرا مورد توجه قرار نگیرد، خسارت‌های جبران‌ناپذیری در پی دارد و طراح و کارگردان چنانچه قصد داشته باشند اثری تجربی را خلق کنند ملزم به رعایت قواعد تئاتر تجربی هستند. در واقع طراح و کارگردان بیش از توجه به رنج بازیگر در صحنه به پیام و محتوای نمایش و اجرا توجه دارند و در نتیجه، نادیده گرفتن بازیگر در وهله اول فرایند تجربی نداشته و به آسیب‌های بازیگر و سختی ایفای نقش برای او، می‌انجامد.

منابع:

- تیمور، جولی (۱۳۸۹). بازی با آتش. ترجمه شیوا مسعودی و میلاد حسینی شکیب. نمایش. تهران.
- کارمن، نیلور (۱۳۹۴). مرلو-پونتی. ترجمه مسعود علیا. ققنوس. تهران.
- میتزر، شومیت و ماریا شفتسوا (۱۳۹۱). پنجاه کارگردان کلیدی تئاتر. ترجمه محمد سپاهی و معصومه زمانی. بیدگل. تهران.
- هال، استیون و دیگران (۱۳۹۴). پرسش‌های ادراک. ترجمه علی اکبری و محمد امین شریفیان. پرهام نقش. تهران.
- هیل، جاناتان (۱۳۹۶). مرلوپونتی برای معماران. ترجمه گلناز صالح کریمی. فکرون. تهران.

این جزییات سبب به وجود آمدن قراردادهایی می‌شود که معنا را به ادراک نسبت می‌دهند. به این شیوه درکی از فضای صحنه حاصل می‌شود که این درک ثمره آن است که تصویرهای بصری جزییات با هندسه تجسد یافته در فرم‌ها و بعدها و مکان که در اثر لمس کردن و راه رفتن در میان اجزای صحنه پرورش پیدا کرده‌است، پیوند می‌یابد. به زعم استیون هال «هنگامی که دری را می‌گشاییم، وزن بدنمان با وزن در، تلاقی می‌یابد. وقتی که از پلکان بالا می‌رویم، پاهایمان پله‌ها را می‌شمارد، دستانمان نرده را لمس می‌کند و کل بدنمان، به طور مورب و دراماتیک در میان فضا حرکت می‌کند» (هال، ۱۳۹۴: ۴۷). در این شیوه، طراح مواجهه و هم‌آمیزی بازیگران با فضای صحنه را مشاهده می‌کند و گاهی نیز مکانی که شخصیت در آن قرار دارد را به پرسش و همفکری می‌گذارد تا همسو با اندیشه و توان بازیگر به طراحی بپردازد. به هر روی، باید یادآور شد که توجه کارگردان و طراح صحنه به محدودیت‌ها و توانایی‌های جسمانی اجراگر از چنان اهمیتی برخوردار است که بسیاری از کارگردانان معاصر از جمله ادوار گوردون کریگ (۱۸۷۲-۱۹۶۶)، پس از دریافت محدودیت‌های جسمانی بازیگر برای انتقال ایده‌های ذهنی‌اش، از بازیگر در اجراهایش صرف‌نظر می‌کند و آب‌ر عروسک‌ها را که از محدودیت‌های حرکتی برخوردار نیستند بر بازیگر انسانی ترجیح می‌دهد. کریگ بر آن بود که نقش عواطف و روانشناسی شخصیت‌ها را کمرنگ کند و الویت را به دغدغه‌هایش در فرم بدهد. او همواره با مسأله‌ی پرورش بازیگران کلنچار می‌رفت تا بتواند شرایط فردیت‌زدایی را فراهم کند. گاهی از بازیگران درخواست می‌کرد که برای تحقق ایده‌هایش، بر روی شیب سی تا چهل درجه با شمشیرهای سنگین نزاع کنند و این قبیل کنش‌ها با اعتراض بازیگر روبرو می‌شد، زیرا در دامنه حرکتی و توانایی‌های جسمانی آن‌ها نمی‌گنجید. هرچند که او نیز به ویژگی‌های مقدس و فرانسائی نیز توجه داشت و به دنبال آن بود که با پویایی و حرکت‌های بسیار و نامحدود، بتواند ایده‌های ذهنی خود را عینیت بخشد.

در مثال دیگر می‌توان از جولی تیمور نام برد که در اجرایی از نمایشنامه طوفان، با توجه به همین مسأله توانایی‌ها و محدودیت‌های جسمانی، شخصیت آریل را به صورت یک عروسک در نظر می‌گیرد و دلیل انتخابش را این‌گونه بیان می‌کند: «می‌دانستم که می‌خواهم از گونه‌ای عروسک برای نمایش آریل استفاده کنم، ولی من در جستجوی ساده‌ترین و کم‌ممانع‌ترین شیوه بودم. پس قدرت و انعطاف‌پذیری صورتک را کشف کردم. در شهر بالی، برای تعیین شخصیت صورتک، زن یا مرد رقصنده، ابتدا صورتک را در دستانش می‌گیرد و با یک حرکت سریع می‌چ، به آن زندگی می‌بخشد. این راه‌حلی برای آریل بود. صورت آریل دو جنسیتی و بدون ویژگی