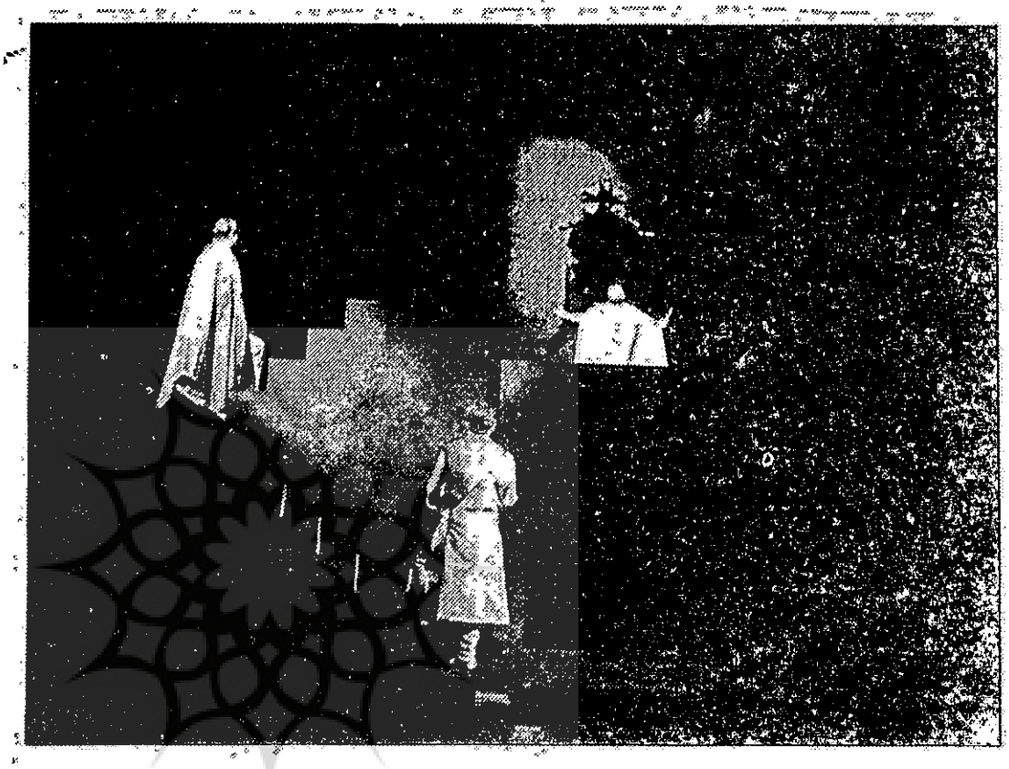
# درباره رویداد نمایشی(۱)

# Dramatic Action

## ۲

ترجمه و گردآوری: هایده حائری، عضو هیات علمی دانشگاه هنر، دانشکده سینما و تئاتر



**در قسمت نخست این مقاله مختصری در مورد تعریف و عملکرد رویداد نمایشی توضیح دادیم. اکنون سعی خواهیم کرد نسبت به انواع آن شناسایی پیدا کنیم.**

البته همواره باید در نظر داشت که هر گونه تقسیم‌بندی دارای نواقصی خواهد بود و نمی‌تواند کلیه انواع را دربرگیرد، اما به‌طورکلی در درام می‌توان چهار نوع رویداد قائل شد:

**۱ـ حرکتی:** شکل ساده رویداد شامل ورود و خروج بازیگران و اعمال و حرکاتی است که باید توسط آنان به صورت فردی یا جمعی انجام گیرد مانند درگیری‌ها، صحنه‌های عاطفی، کشمکش‌ها و حرکاتی از این دست. نمایشنامه‌نویسان امروزی معمولاً این نوع حرکت‌ها را به عنوان راهنمای صحنه مشخص می‌کنند. در نمایش «در انتظار گودو» اثر معروف ساموئل بکت این جملات آغازگر حرکت صحنه است:

«استراگون بر روی تپه خاکی کوتاهی نشسته و سعی دارد پوتین‌هایش را از پا درآورد، اول با دو دست امتحان می‌کند، نمی‌تواند، خسته می‌شود، به نفس‌نفس می‌افتد، منصرف می‌شود، کمی استراحت می‌کند، دوباره به تلاش خود برای کندن پوتین‌ها ادامه می‌دهد.» هنگامی که به ادامه نمایشنامه و گفتگوهای بین دو شخصیت نمایشی آن توجه کنیم، لزوم انجام این حرکت را در آغاز نمایش درمی‌یابیم. البته تا پیش از دوران مدرن چنین رسمی میان نمایشنامه‌نویسان وجود نداشت که اعمال نمایشی را به نوشته درآورند، بلکه بازیگر ناگزیر بود برای آگاهی نسبت به این اعمال و حرکات به متن نمایشنامه رجوع کند. به این گفتگو که بین سربازان در آغاز نمایش «هاملت» اتفاق می‌افتد، توجه کنید:

**پرده اول. صحنه اول. السینور، صحن جلوی قلعه**

فرانسیسکو مشغول نگهبانی است. برناردو وارد می‌شود.

**برناردو:** کیستی؟

**فرانسیسکو:** اهه، تو باید جواب بدهی، بایست تا ببینمت.

**برناردو:** زنده‌باد شاه!

**فرانسیسکو:** برناردو؟

**برناردو:** بلی خودش است.

**فرانسیسکو:** چرا آنقدر محتاطانه برای تحویل گرفتن کشیک می‌آیی؟

**برناردو:** همین الان زنگ ساعت، دوازده بار نواخت. برو بخواب فرانسیسکو.

**فرانسیسکو:** برای این مژده از تو ممنونم. سرمای گزنده‌ای است، تمام استخوان‌هایم درد می‌کند.

**برناردو:** خبری که نبود.

**فرانسیسکو:** نه حتی پرنده پر نزد.

**برناردو:** پس شب خوش، اگر هوراشیو و مرکیو هم‌کشیک‌های مرا دیدی بگو عجله کنند.

هوراشیو و مرکیو وارد می‌شوند.

**فرانسیسکو:** گمانم صدای پایشان را می‌شنوم. بایستید. که هستید؟

**هوراشیو:** دوستان این سرزمین.

**مرکیو:** و دوستداران پادشاه.

**فرانسیسکو:** شب به خیر، در پناه خدا.

**هوراشیو:** خدا نگهدار سرباز راستین، کشیکت تحویل کیست؟

**فرانسیسکو:** تحویل برناردو، خدا نگهدار. (خارج می‌شود)

یا به مانند سخنرانی آنتونی بر پیکر سزار در نمایشنامه «جولیوس سزار» به حرکات مهم آن توجه کنید:

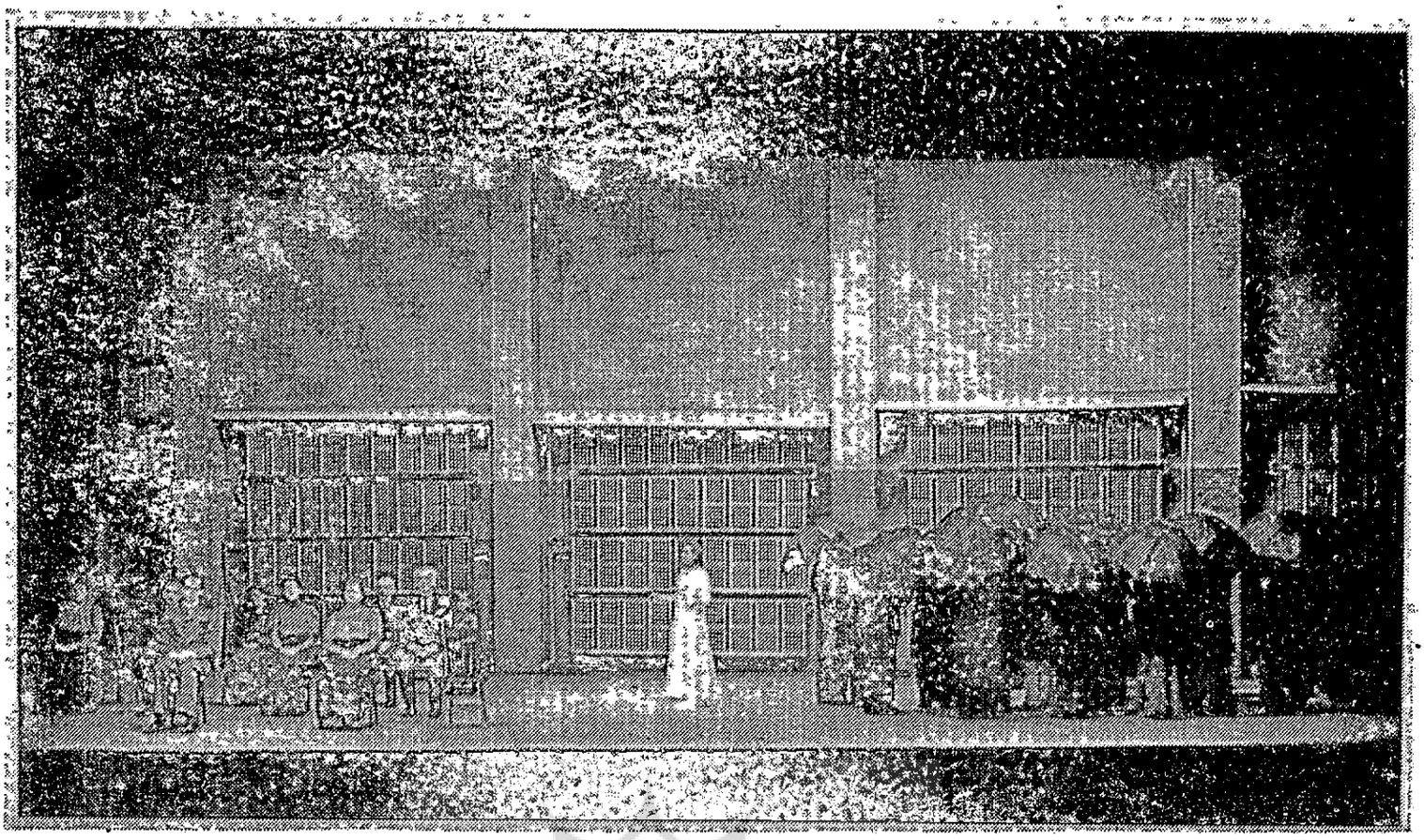
**آنتونی:** نه به من نزدیک نشوید، دور بمانید.

همهمهٔ مردم: عقب بروید، مجال دهید، عقب بروید.

**آنتونی:** اگر اشکی در چشمان دارید، اکنون هنگام گریه است.

اعمال و حرکاتی که به لحاظ فهم پی‌رنگ (Plot) نمایش لازم به نظر می‌رسد، به عنوان حرکات اصلی یا inherent business شناخته می‌شوند. این اعمال دقیقاً از روی نوشته نمایشنامه‌نویس درست به مانند دکوپاژ در سینما قابل شناسایی و انجام است. هنگامی که نمایش در مرحله تمرین است، کارگردان در مورد چگونگی انجام و قرارگیری این اعمال تصمیم‌گیری می‌نماید. در مورد نمایشنامه «در انتظار گودو» به عنوان مثال چگونگی نشستن و نحوه انجام عمل کندن کفش از پای استراگون همین‌طور موقعیت و جهت، مدت و تأثیر حرکت او بر تماشاگر باید مورد دقت و توجه کارگردان قرار گیرد. یا حتی هنگامی که او برای بار دوم همان اعمال را تکرار می‌کند، آیا باید درست به شکل بار اول باشد یا با خستگی بیشتری توأم باشد؟ آیا باید از این عمل او برداشت خنده‌آوری کرد یا گیج و عصبانی شد؟

چگونگی تعبیر و تأویل متن عموماً به ابتکارهای جالبی می‌انجامد که به عنوان حرکات مفهومی یا imposed business نامیده می‌شوند. این اعمال توسط نمایشنامه‌نویس پیشنهاد یا حتی تصویر نشده‌اند ولی به لحاظ پیشبرد روند نمایش دارای اهمیت بسیاری هستند. رویدادهای صحنهٔ چه ریشه در نمایشنامه داشته باشند و چه به شکل تحمیلی از تعبیر متن برآمده باشند باید به همان ترتیب که در ارائه گفتگوها دقت به عمل می‌آید نسبت به آنها نیز دقیق بود زیرا تحرک نمایش و واکنش تماشاگر بسته به نحوه اجرای این اعمال است. بسیاری لحظات خاطره‌برانگیز یک نمایش بر ژست‌ها و حالات صورت و حرکات بازیگر در حال ایفای نقش مبتنی است. این قبیل لحظه‌ها را می‌توان در نمایشنامه «دایره گچی قفقازی» اثر برتولت برشت هنگام فرار گروشا یا در «کرگدن»



نوشته یونسکو وقتی ژان به حیوان تبدیل می‌شود و در بسیاری متن‌های نمایشی دیگر شناسایی کرد. در این نمونه‌ها، رویداد نمایشی از طریق اعمال و حرکات بازیگران، به خلق یک اجزای تئاتری منجر می‌شود.

۲ - روانی: باید اذعان کرد که در رویداد نمایشی جنبه‌های روانی هم به اندازه جنبه‌های حرکتی وجود دارد و به طور کلی می‌توان گفت که این پدیده‌ها همانقدر که فیزیکی و جسمانی است، ذهنی و عاطفی نیز هست. هنگامی که یک روانشناس به تحلیل رفتار بیمار می‌نشیند، نخست به دنبال نشانه‌هایی می‌گردد که انگیزه‌های درونی فرد را در رفتار عادی او نمایش می‌دهند. نمایشنامه‌نویس نیز به مانند روانشناس نشانه‌هایی را در رفتار شخصیت نمایشی خود تعبیه می‌کند که به تماشاگر برای شناسایی انگیزه‌های درونی او کمک کرده و در عین حال آشفتگی و تلاطم پنهان شده در زیر ظاهر فریبنده او را توجیه می‌کنند.

اگر چه در نمایشنامه‌ای چون «بازی بدون حرف (۲)»، نوشته ساموئل بکت[۲] غالب نمایشی غیرقابل انکاری وجود دارد، متکی بودن متن بر حرکات و اعمال بازیگر به‌خودی‌خود محدودیت‌هایی را نیز باعث می‌شود. شروع نمایشنامه به شکل زیر است:

بیابان. نور شدید.

مرد از سمت راست به پشت صحنه پرتاب می‌شود. زمین می‌خورد، بی‌درنگ برمی‌خیزد، گرد از خود می‌تکاند، برمی‌گردد، فکر می‌کند.

صدای سوت از سمت راست.

فکر می‌کند، از راست بیرون می‌رود.

بی‌درنگ به صحنه پرتاب می‌شود و زمین می‌خورد، بی‌درنگ برمی‌خیزد، گرد از خود می‌تکاند، برمی‌گردد، فکر می‌کند.

صدای سوت از سمت چپ.

فکر می‌کند، از چپ بیرون می‌رود.

بی‌درنگ به صحنه پرتاب می‌شود، زمین می‌خورد، بی‌درنگ برمی‌خیزد، گرد از خود می‌تکاند، برمی‌گردد، فکر می‌کند.

نمایشی که به یک شخصیت تنها و منزوی و بی‌زبان وابسته است مطمئناً نمی‌تواند به اندازه نمایشی که به کمک گفتگو و حرکت معنا پیدا می‌کند و با بهره‌گیری از حضور دو یا چند بازیگر به واکنش بین آنها و ارتباط متقابل امکان می‌دهد، گستردگی و وسعت بیابد. با این حال و به‌رغم مشخص نبودن شخصیت نمایشنامه بکت، او در یک جریان روانی درگیر است و از یک حالت تهاجمی و پیش‌رونده تبدیل به کسی می‌شود که حتی قدرت تکان خوردن هم ندارد و به این ترتیب توان حسی او به همراه توان حرکتی‌اش از بین می‌رود. رویداد روانی یکی از جنبه‌های مهم نمایشنامه‌های غربی است و از دیرباز تا زمان حاضر کوشش جدی و ممارست دائمی نمایشنامه‌نویسان برای پرداخت شخصیت‌هایی که از طریق ویژگی‌های درونی خود شناسایی شوند، ادامه دارد.

در تضاد با شخصیت نمایشنامه «بازی بدون حرف» که تنها از راه حرکات جسمی به ما شناسانده می‌شود، شکل سنتی‌تری وجود دارد که در آن انگیزه شخصیت از همان آغاز نمایش به ما نمایانده می‌شود. نمایشنامه «آنتیگون» اثر پایدار سوفوکل[۳] که در آن وقایع سرزمین تب به نمایش درمی‌آید، از این نمونه است.

ماجرای نمایشنامه به این قرار است که آنتیگون از دستور عمویش کرئون در مورد خاک کردن جسد برادری که بر علیه عمو جنگیده، سرباز زده و او را به تنهایی و در تاریکی دفن می‌کند. بخش‌بندی‌های نمایش به صورت صحنه‌های پرکشمکش به دنبال هم قرار می‌گیرند، اما شروع آن با اختلاف دو خواهر آنتیگون و ایسمن آغاز می‌گردد:

صحنه: جلو کاخ سلطنتی، در شهر تبس

زمان: صبح زود، آنتیگونه و ایسمنه وارد می‌شوند.

**آنتیگونه:** ایسمنه خواهرم، می‌بینی زئوس بر ما چگونه ستم می‌کند؟ همه مصیبت‌های ادیپوس دامنگیر ما نیز شده است. دیگر دردی نیست که من نکشیده باشم، غمی نیست که نخورده باشم، ننگی نیست که ندیده باشم. تو نیز شریک رنج‌های من بوده‌ای. گویا سردار ما فرمان تازه‌ای داده است. با این فرمان چه کنم؟ تو چیزی شنیده‌ای؟ یا از ستمی که دشمنان پر دوستان می‌رانند بی‌خبری؟

**ایسمنه:** آنتیگونه، از آن دم که برادرانمان یکدیگر را کشتند خبری به من نرسیده است. نه خوب، نه بد. از دیشب سپاه که آرگوس از شهر بیرون رفت، دیگر نه چیزی شنیده‌ام که مرا شاد کند، نه چیزی که بر اندوهم بیفزاید.

**آنتیگونه:** می‌دانستم. برای همین بیرونت آوردم تا پنهان با تو گفتگو کنم.

**ایسمنه:** پیداست پریشانی. چیست؟

**آنتیگونه:** چه می‌خواهی باشد؟ از برادرانمان تنها یکی را به خاک می‌سپارند و آن دیگر را از گور محروم می‌کنند. کرئون فرمان داده است که اتئوکلس را به آئین شایسته دفن کنند تا پیش مردگان سرافراز باشد، اما نعش پولی‌نیکوس نباید به خاک سپرده شود، هیچ کس نباید در سوگش زاری کند، باید بگذارندش تا خوراک سگان و لاشخوران شود. این است فرمان کرئون بزرگوارا فرمان به من و به تو. آری، به من و به تو. آری، به من! اکنون می‌آید تا فرمانش را اعلام کند. می‌خواهد بگوید که این فرمان بازی نیست، هر که سرپیچی کند، سنگسارش می‌کنند. این است داستان ما. اکنون باید نشان دهی که از گوهر گذشتگان چه مایه در تو هست.

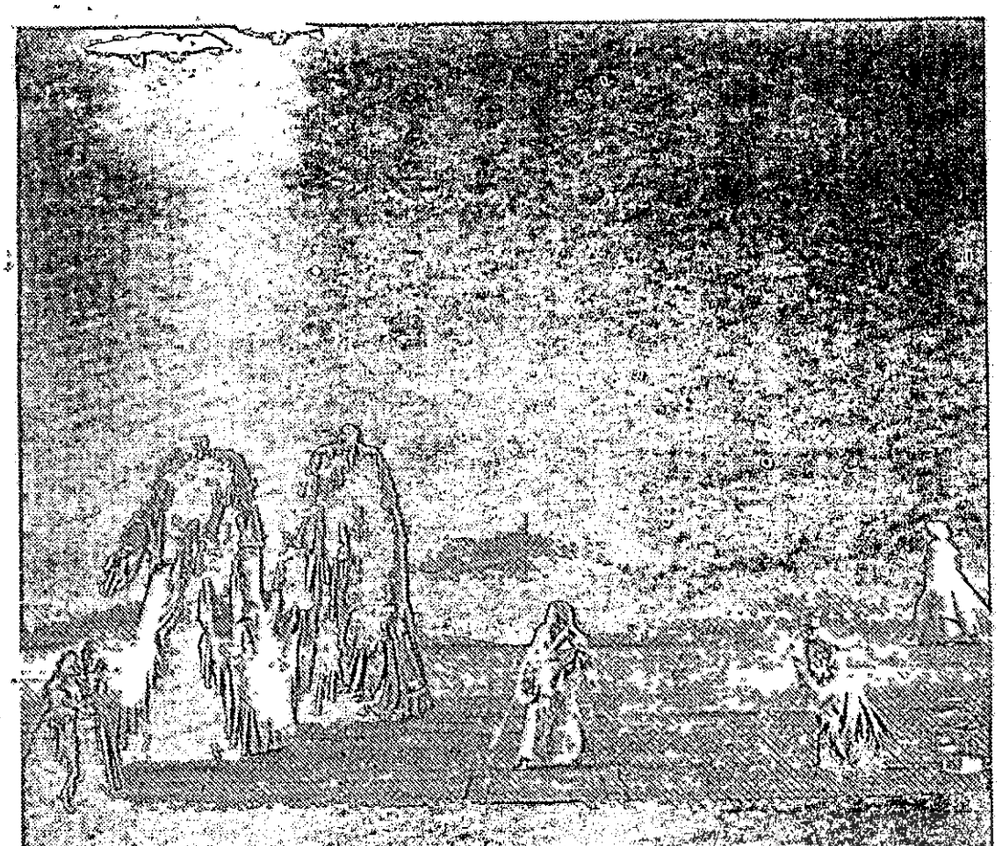
**ایسمنه:** آخر ای دختر بی‌باک، کار اگر به این‌جا رسیده باشد از دست من چه برمی‌آید؟

**آنتیگونه:** گوش کن حاضری مرا یاری کنی؟

**ایسمنه:** برای چه؟ چه می‌خواهی بکنی؟

**آنتیگونه:** می‌خواهم نعش را برداریم.

به‌راحتی می‌توان شیوه نمایشی سوفوکل را از بکت تمیز داد، در بازی بدون حرف تنها حرکت است و گفتاری در پی ندارد، اما در آنتیگون همه حرف است سخن، اما حرکتی در آن ذکر نشده و به‌جز ورود و خروج شخصیت‌های نمایشی به هیچ رویداد حرکتی دیگر و حتی به وجود شئی در صحنه اشاره نشده است. با این حال صحنه به شدت متحرک و پویا است زیرا اتفاقی روی داده و از پس آن به دنبال کشمکش دیگری هستیم. احساسات شدت می‌یابند و نمایش به جلو حرکت می‌کند و این



پویایی تنها از طریق رویداد روانی قابل درک است.

در نمایش ساکت بکت هیچ توضیحی برای صحنه‌پردازی و یا شناسایی شخصیت به کار نرفته، اما در مورد آنتیگون ما از همان آغاز با دو شخصیت کامل و متضاد روبه‌رو هستیم. مشکل سوفوکل در پرداخت شخصیت آنتیگون این بود که او می‌بایست شخصیت را در معرفی طوری ترسیم کند که اعمال بعدی برای تماشاگر از سوی آنتیگون منطقی و قابل درک و معتبر جلوه کند. او این مشکل را در صد سطر نخستین نمایش و با مطرح کردن پیشینه شخصیت آنتیگون به عنوان عضوی از خانواده‌ای بدیمن و شوم که تاکنون صدمه تمسخر شدن از سوی جامعه را به دلیل سرنوشت اندوهناک خود پذیرفته، حل می‌کند:

**ایسمنه:** می‌خواهی نعش را در خاک کنی؟ با وجود آن فرمان؟

**آنتیگونه:** من نعش برادرمان را در خاک می‌کنم اگر تو نمی‌کنی، من می‌کنم. من برادرم را تنها نمی‌گذارم.

**ایسمنه:** بدبخت! از فرمان کرئون سرپیچی می‌کنی؟

**آنتیگونه:** کرئون را نمی‌رسد مرا از پاره‌تنم دور کند.

**ایسمنه:** ای وای خواهر، به یاد بیاور که پدرمان چگونه با ننگ و رسوایی از جهان رفت. دو چشمش را به دست خود از کاسه درآورد. زنش، که مادرش هم بود، خود را به ریسمان آویخت. برادران نگون‌بختمان در یک روز یکدیگر را به خاک و خون کشیدند. اینک ما تنها مانده‌ایم. بیندیش که اگر سر از فرمان پادشاه بپیچیم چه بلایی بر سرمان خواهد آمد. باید به یاد داشته باشیم که زنی بیش نیستیم. توان درافتادن با مردان را نداریم. ما تابع قدرتیم. باید این فرمان و بدتر را گردن بگذاریم. من به سهم خودم از رفتگان بخشایش می‌طلبم. چون تکلیفی را که بر عهده دارم، به حکم صاحبان قدرت نمی‌توانم به جا بیاورم، فرارفتن از مرز قدرت دیوانگی است.

در نمایشنامه بکت ما با یک قهرمان (پروتاگونیست) فعال روبه‌رو می‌شویم که برای هدفی تلاش می‌کند اما هر بار از طریق یک قدرت بالاتر شکست می‌خورد، در نمایشنامه سوفوکل فرد محوری یا همان قهرمان نمایش به مبارزه خود ادامه می‌دهد و دلایل این مبارزه را نیز در شخصیت او می‌توان یافت. حضور ایسمن به عنوان شخصیت دوم نیز باعث باز بودن دست نمایشنامه‌نویس برای هر چه عینی‌تر کردن اختلاف‌ها و تفاوت‌های دو خواهر در یک قالب معین است و با استفاده از همین‌گونه کنش و واکنش، تضاد انگیزه‌ها و شکاف بین آن دو را توجیه می‌کند.

**آنتیگونه:** دیگر از تو یاری نخواهم خواست، و گرچه خود بخواهی مرا یاری کنی. نعش را من به خاک می‌سپارم. اگر سزای به‌جا آوردن آئین خدایان مرگ است، من این مرگ را به جان می‌خرم. در کنار آن‌که گرامی‌اش دارم، گرامی خواهم خفت. خشنود کردن خدایان آن جهان بایسته‌تر از خشنود کردن خداوندان قدرت در این جهان است. آرامگاه جاودانی من آن‌جاست، تو برخلاف قانون خدایان مرده را بی‌حرمت کن.

**ایسمنه:** من کسی را بی‌حرمت نمی‌کنم، اما یارای درافتادن با حکومت را ندارم.

**آنتیگونه:** بهانه خوبی است. من می‌روم تا گور گرامی‌ترین برادرم را آماده کنم.

آنتیگون را نمی‌توان تنها، داستان یک تدفین غیرقانونی و خودکشی پس از انجام آن توسط زنی از خانواده دربار دانست. تصمیم‌گیری آنتیگون بر اثر فشارهای وارد بر او نیست بلکه به دلیل شیوه و طرز تلقی او به عنوان قهرمان تراژدی است که باعث می‌شود او مرگ را انتخاب کند. اما ایسمن به مانند شخصیت نمایش «بازی بدون حرف» به فشارهایی که از بالا بر او وارد می‌شود تن می‌دهد. آغاز نمایشنامه آنتیگون به لحاظ رویداد روانی حاکم بر فضا قابل تأمل است.

یکی دیگر از انواع نگاه و شاید بتوان گفت نقد نمایش، آگاهی یافتن نسبت به فاصله روحی و روانی است که هر شخصیت از آغاز تا انتهای نمایش طی می‌کند. در بسیاری از نمایش‌ها که شخصیت به شرایط نامناسبی از حیث روحی و روانی می‌رسد، تغییر فاحش را از آغاز تا پایان نمایش به خوبی می‌توان تشخیص داد. به عنوان مثال به نطق کرئون دشمن آنتیگون در آغاز ورودش به صحنه توجه کنید:

**کرئون:** آقایان، سرزمین ما در میان آب‌های تهدیدکننده‌ای قرار دارد، اما اکنون خدایان آرامش را دوباره به سرزمین ما عطا کرده‌اند.

حال تفاوت گفتار بالا را با آن چه در زیر می‌آید ببینید:

**کرئون:** من نمی‌دانم، به کدامین راه باید رفت... به کجا باید تکیه کرد، دستانم دیگر هیچ کار درستی انجام نمی‌دهند، من در ایمان خودم دفن شده‌ام.

آنتیگون به خلاف کرئون و ایسمن از حیث روانی در طول نمایش تغییر نمی‌کند، او در پایان دارای همان شخصیت محکم و خدشه‌ناپذیر است که از آغاز بود، اما اکنون ما نسبت به انگیزش او دقیق‌تر و آگاه‌تر شده‌ایم.

تغییر روانی را می‌توان در نمایشنامه‌های «مکبث»، «فدر»، «هداگبلر» اثر ایبسن و «اتوبوسی به نام هوس» اثر تنسی ویلیامز و بسیاری نمایشنامه‌های کلاسیک و مدرن نیز یافت.

رویداد روانی گاه نیز می‌تواند از طریق کامل‌تر شدن و بلوغ شخصیت شکل گیرد. در نمایش «خانه عروسک» اثر هنریک ایبسن، پرداشت اولیه ما از نورا به عنوان یک شخصیت نابالغ و بچه‌صفت، به زنی بالغ و آگاه در پایان نمایش تبدیل می‌شود. هنگامی که تماشاگران در لندن برای نخستین بار نمایش «با خشم به گذشته بنگر» اثر فراموش‌نشدنی جان آزبرن روبه‌رو شدند، از رفتار جیمی و توهین‌های او به میهمانانش و کتک زدن زن حامله‌اش بسیار جا خوردند، اما بعد که نمایش مسیر بیشتری را طی کرد و نمایشنامه‌نویس اضطراب‌های درونی شخصیت محوری را تدریجاً نمایاند، در پرده آخر جیمی قلب همگان را در تسخیر خود درآورده بود.

گاه نیز رویداد روانی نیازی به برملا شدن در آینده ندارد، بلکه صرفاً به عنوان جریانی عادی و تشدیدشونده شناسایی می‌شود. در نمایشنامه «چه کسی از ویرجینیا ولف می‌ترسد» نوشته ادوارد آلبی ما به‌زودی به دلبستگی شدید و غیرعادی بین مارتا و جرج پی می‌بریم و در پی اتفاق خاصی نیستیم زیرا ماهیت این ارتباط را به اندازه کافی پیچیده می‌یابیم. چخوف را اغلب به دلیل کمبود رویداد در آثارش مورد انتقاد قرار داده‌اند، اما با کمی دقت در نمایشنامه‌های او می‌توان دریافت که او با استادی بی‌نظیر زندگی درونی شخصیت‌هایش را با ذکر جزئیات به صورتی زیرکانه و ماهرانه در لابه‌لای گفتار و رفتار آنان جای می‌دهد.

نظر به این‌که نمایش معمولاً از شخصیت‌هایی تشکیل می‌شوند که در لحظه‌های حساس زندگی خود قرار دارند، دارای محتوایی به‌شدت احساسی و عاطفی است که در رفتار و گفتار و کنش و واکنش و حتی تجارب شخصیت‌ها متبلور می‌شود و باعث به وجود آمدن رویداد روانی نیز همین عوامل عاطفی و حسی است.

---

□ **زیرنویسها:**

۱ ـ برای واژه Action علاوه بر رویداد معادل‌های کنش، عمل، عمل فیزیکی و رخداد نیز توسط مترجمان متفاوت به کار برده شده است.

۲ ـ بکت، ساموئل ـ بکت ۵، بازی بدون حرف، برگردان عباس آریی آوانسیان ـ کارگاه نمایش، ۱۳۵۱.

۳ ـ سوفوکل ـ آنتیگون ـ ترجمه نجف دریابندری.