

پیشگفتار

هرگز هنرمندی مانند کِن آدامز ندیده‌ام. با هم در چندتایی از نمایشهای او کار کردیم؛ از جمله چشمان ریملزده^۱ و کاپوچینوی مکار^۲، اولی هم آمیزه‌ای^۳ درخشان از موایر^۴ و دومی تقلیدی همان قدر درخشان از کم‌دیا دل آرته^۵.

او آدم بانمکی است که می‌تواند به طور غریزی ژانر یک نمایشنامه را دریافت و ساختارش را به بخشهای اساسی خرد کند، و بعد طوری آن را بازسازی کند که نه فقط مرا با صدای بلند به خنده وادارد، بلکه هم‌چون آثار آلن آیکبرن^۶، با نبوغ و درکش مرا به وجد بیاورد. حاضریم برای تماشای اجرایی از اولین نمایشنامه‌اش به هر جایی سفر کنم؛ روزی روزگاری خانواده‌ای بود ...^۷، یک مضحکه بزن و بکوب و پر رفت و آمد دربارهٔ امریکای میانه که در آن کاراکترها اعمال خود را روایت می‌کنند. کن آدامز این نمایشنامه را در دوران دبیرستانش نوشته است.

ما با هم در گروه بداهه‌پردازی فریستایل ریپرتوری تیاتر کار کردیم. درک او از آنچه یک نمایش را به حرکت در می‌آورد، عنصری کلیدی در پروراندن طیفی از قالبهای بلند تماماً بداهه‌پردازی شدهٔ ما بود: کم‌دیها، درامها، میستریها^۸، و موزیکالها. بداهه موزیکال و تک‌پرده‌ای موزیکال بزرگ بعدی برادوی^۹ بر اساس همین کار ساخته شده و هنوز در نیویورک سیتی روی صحنه است.

-
1. Les Masquerades
 2. Cunning Cappuccino
 3. pastiche
 4. Molière
 5. Commedia dell'Arte
 6. Alan Ayckbourn
 7. Once Upon a Time There Was a Family ...
 8. mysteries
 9. The Next Big Broadway Musical

از اینکه بالاخره نشسته و همه‌اش را نوشته است، هیجان زده‌ام. این ساختار بازی به بازی^۱ گسترش یافته و حالا در گروههایی در سراسر دنیا مورد استفاده قرار می‌گیرد. و اکنون مکتوبش هم اینجاست. از آن لذت ببرید و لذت ببرید.

دن دیگلز^۲، مؤلف بداهه برای بازیگران^۳

۲۰ دسامبر ۲۰۰۶

1. Play by Play
2. Dan Diggles
3. Improv for Actors

قدردانی

عمیقاً مدیون بداهه‌پردازهای با استعداد فریستایل ریپرتوری تیاتر هستم که در طول سالیان بسیار به پرورش این اثر کمک کرده‌اند. علاوه بر گروه اولیه و اعجاب‌انگیز بازیگران بازی به بازی، این طرح از قریحه فراوان این دوستان نیز مدد گرفته است: مایکل درکین، کت کوپت، کریسچن ترند، سَم کوهن، مایکل راک، دبی رِبی، آدام فلبر،^۱ دن دیگلز، و نورپرداز بداهه‌گرم‌ان: مارک تمرز.^۲

بیش از همه، مدیون لورا لیوینگستن هستم؛ کارگردان هنری فریستایل ریپرتوری تیاتر. علاوه بر هوش محض و استعداد متواضعانه لورا، شور او به بداهه‌پردازی، بصیرتش نسبت به انرژی عظیم بالقوه این هنر، اصرارش برای رساندن آن به بالاترین استانداردهای ممکن، و احترام عمیقی که برای هنر بازیگر قائل بود: از عوامل اصلی شکوفا شدن مفهومی آزمایش نشده و ذهنی به صورت تئاتری زنده و جاندار بود.

بازیگران اجرای اول بازی به بازی عبارت بودند از: لورا لیوینگستن، هیو سینکلر،^۳ ویندی دیلن،^۴ کلارا رودریگز،^۵ و خود من. ماجرای این نمایش در یک دستشویی می‌گذشت.

1. Kat Koppett, Christine Turner, Sam Cohen, Michael Rock, Debbie Rabbai, Adam Felber

2. Mark Ternes

3. Hugh Sinclair

4. Wendy Dillon

5. Clara Rodriguez

مقدمه

به بهترین نمایشی که تا به حال دیده‌اید فکر کنید. به یاد بیاورید که بازیهایش چقدر خوب بود، کارگردانی‌اش چه با ظرافت بود، و چه زیبا تألیف شده بود. به یاد بیاورید که چه سخت و مضحک می‌خندانندتان یا چه عمیق و لطیف به گریه‌تان می‌انداخت. کاراکترها را به یاد بیاورید. دیالوگ را به یاد بیاورید. داستان را به یاد بیاورید. و دست آخر حستان را به یاد بیاورید زمانی که بازیگران با پایان کار به جلو صحنه آمدند و شما از جاتان پریدید و آن قدر کف زدید که دستتان درد گرفت و آن قدر جیغ کشیدید که صداتان خش دار شد. یک لحظه مکث کنید و آن نمایش^۱ را به یاد آورید.

حالا، اگر آن نمایش را بشود بداهه اجرا کرد چه؟ خب، من اینجا هستم تا به شما بگویم که می‌شود، و به همین خاطر هم این کتاب را نوشته‌ام؛ تا به بداهه پرداز با تجربه آموزش دهم که دقیقاً چه طور این کار را بکند.

من بداهه‌پردازی را از سال ۱۹۸۹ و با گروه فریستایل ریپرتوری تیاتر در نیویورک سیتی شروع کردم. البته در آن زمان به گروه می‌گفتند تیاتراسپورتس نیویورک^۲؛ و تنها نمایشی هم که اجرا می‌کردند تیاتراسپورتس کیت جانستن^۳ بود که ویتیریتی درخشان از بداهه‌های کوتاه محسوب می‌شد. می‌گویم «می‌گفتند» چون در زمان ورودم به تیاتراسپورتس نیویورک، جایگاه یک «کارآموز» را داشتم که اساساً به این معنا بود که خیلی بیشتر از آنکه در نمایشها نقشی داشته باشم، بلیت

1. that play
2. TheaterSports New York
3. Keith Johnstone

می فروختم و صف تماشاچیها را مرتب می کردم. از این دورنما و از پس «بار» موقت پشت تماشاخانه وست ساید آرتز^۱ در ساعت یازده جمعه شبها بود که من شاهد این گروه اعجاب آور از بازیگرانی بودم که به صورت خودجوش برخی از بامزه ترین تئاترهای را خلق می کردند که من تا به آن وقت روی صحنه دیده بودم. بخش بازیگر وجود من برای به همراه آنها روی صحنه رفتن تحریک شده بود، اما بخش نمایشنامه نویسم داشت دیوانه می شد. اگر آنها بعد از آن دو، سه دقیقه بداهه پردازی را قطع نمی کردند چه؟ اگر بعد از بامزه ترین شوخی نور را کم نمی کردند چه؟ اگر ادامه می دادند و یک نمایش کامل را بداهه سازی می کردند چه؟ شور من - وسوسه و سواسی من - زاده شد.

در سال ۱۹۹۰، من با تمامی حقوق اجرایی به گروه پیوستم و ایده ام را برای لورا لیوینگستن، کارگردان هنری گروه مطرح کردم. دیدگاه لورا همواره «نوآوری در فرم هنری بداهه پردازی» بوده، و او کاملاً قصد داشت که گروه را از حد تیاتر اسپورتس فراتر ببرد. ایده من برای بداهه سازی یک نمایش بلند با اهداف او برای گروه هماهنگی کامل داشت و او همان کاری را کرد که همیشه - چه روی صحنه و چه پشت صحنه - می کرد: پیشنهاد مرا پذیرفت و کاری کرد من خوب جلوه کنم. اسم نمایش را *بازی به بازی* گذاشتم. نسخه اصلی در دو پرده اجرا می شد و پنج بازیگر داشت. هر پرده هم ۴۵ دقیقه طول می کشید. هر بازیگر فقط یک کاراکتر را بازی می کرد و کل نمایش در یک مکان واحد و در زمان واقعی می گذشت. اما به خودمان اجازه دادیم که اگر لازم دانستیم بین دو پرده در زمان به جلو بپریم. پیش از نمایش درباره عنوان کار یا رابطه بین کاراکترهای اصلی پیشنهاد می گرفتیم اما در طول نمایش پیشنهاد پذیر نبودیم.

دلیمان برای این مجموعه قواعد محکم این بود که مجبور به پروراندن عضلات روایمان شویم. بداهه پردازی در قطعهای کوتاه امکان «گریزهای روایی» فراوانی را می دهد مانند جهش زمانی (کات به دو سال بعد!)، جهش مکانی (کات

1. Westside Arts Playhouse

به دفتر ریاست جمهوری!)، کاراکترهای رها شده (اوه، اون مُرده!)، و تکنیک همواره نجات‌دهنده «فید به سیاهی»^۱ از سوی نورپرداز بداهه گرمان. هدف ما این بود که از این گریزهای خاصِ قطعهای کوتاه اجتناب کنیم و یاد بگیریم که یک نمایش [بلند] بسازیم.

اما، خیلی زود کشف کردیم که «نقشه ساختاری» بازی به بازی - ابزاری که من برای بداهه‌سازی یک ساختار دراماتیک محکم شکل داده بودم - محدود به این قالب اولیه نمی‌شود، بلکه به واقع یک نقشه راه‌یابی برای گفتن یک داستان دراماتیک بی‌عیب است که هم در یک نمایش دو دقیقه‌ای جواب می‌دهد و هم در یک نمایش دو ساعته؛ هم در نمایشی که در آن همه بازیگرها فقط یک کاراکتر را ترسیم می‌کنند و هم در نمایشی که در آن هر بازیگر همه کاراکترها را ترسیم می‌کند؛ و هم در نمایشی که در یک مکان رخ می‌دهد و هم در نمایشی که در یک میلیون مکان می‌گذرد. این نقشه جوابگوی همه اینها هست. در واقع، تجربه به ما آموخت که هر چه قالب کار نوآورانه و غیر سنتی‌تر باشد، داشتن یک زیر بنای قوی روایی برای کنار هم نگه داشتن عناصر اهمیت بیشتری دارد.

به لطف مهارت گروه بازیگران، تلاشهای اولیه ما از سرکش‌ترین توقعات من هم فراتر رفت. در ۱۹۹۱، سای سینا^۲، در مروری بر یکی از اجراهای ما در نشریه بک/استیج^۳ نوشت:

... مهارت و اعتماد به نفس این اجراگران کم‌دیادل آرت‌امروزی؛ استفاده هنرمندانه‌شان از وسایل صحنه، چه واقعی و چه تخیلی؛ و شیوه به ظاهر بی‌زحمتشان در ساخت صحنه‌ها و ورود و خروجهاست که تماشاچیان پرشمار این تئاتر را خندان و شاد می‌کند. (بک/استیج، ۱۹۹۱)

بنابراین، اگر زمانی نیاز داشتید که لطفی برای آن بکنم، کافی است که به من

بگویید.

بازی به بازی وارد دنیای کوچک من شده بود و من می‌دانستم که این شور و

1. fade to black
2. Sy Syna
3. BackStage

اشتیاق بدل به حرفه‌ام می‌شود. در طول شانزده سال بعد از آن، من به تدریس، کارگردانی، اجرا و اصلاح رویکرد خاصم به نمایش کامل بداهه پرداخته، ادامه داده‌ام. من رویکرد بازی به بازی را به صدها نفر از بداهه‌پردازان حرفه‌ای، هنرجویان بداهه‌پردازی در هر سطحی، و حتی کودکان دبستانی هشت ساله تدریس کرده‌ام. روش من کماکان هسته ساختاری بسیاری از ساختارهای نوآورانه نمایشهای در قطع بلند فریستایل ریپرتوری تیاتر را شکل می‌دهد. در زمان حاضر هم من به تدریس و کارگردانی روشهای آمده در این کتاب به اعضای سینوجی تیاتر مشغولم، که یک مرکز اجرا، تمرین، و پرورش بداهه‌های در قطع بلند، در سن فرانسیسکو است (www.synergy-theater.com).

همچنین، مفتخرم که بسیاری از تمرینها و نظریه‌هایی چون ستون فقرات داستان که من برای بازی به بازی طراحی کردم و در این کتاب آمده‌اند، از سوی گروههای بداهه‌پردازی، نمایشنامه‌نویسان، کارگردانان، اساتید دانشگاه، و حتی مدرسان تمرینهای گروهی در سرتاسر کشور و دنیا مورد استقبال و انطباق قرار گرفته‌اند. ربکا استاکلی^۱، یکی از بنیان‌گذاران گروه بداهه‌پردازی معتبر بتس^۲، رئیس سابق مدرسه بداهه سن فرانسیسکو، و مربی خوش فکر خلاقیت و ارتباطات جمعی، مرا بی‌نهایت شرمنده خود کرد و پشت کارتهای ویزیتش ستون فقرات داستان را چاپ و در هر کلاس بداهه‌ای که تدریس می‌کند، از این تمرینها استفاده می‌کند.

بداهه‌پردازی می‌تواند خیلی بیش از بازیهای کوتاهی که نشان‌دهنده مهارت‌اند و اسکچهای شوخی - محوری که پس از هر خنده اساسی، چراغها را خاموش می‌کنند، باشد. بداهه‌پردازی می‌تواند هر آنچه باشد که شما از آن انتظار دارید! من این کتاب را برای آنهایی نوشته‌ام که می‌خواهند بداهه‌پردازی قطعه‌ای فوق‌العاده از تئاتر مشروع^۳ باشد؛ برای آنهایی که می‌خواهند بداهه‌پردازی به معنای

1. Rebecca Stockley

2. BATS

۳. legitimate theater؛ اصطلاحی است قرن هجدهمی برای تفکیک اجرای صحنه‌ای ←

کاراکترهای واقعی در یک نمایش واقعی باشد، و برای آنهایی که می‌خواهند بداهه پردازی همه‌گونه امکان برای اهدای بهترین نمایشی که مخاطبانش تا به حال دیده‌اند داشته باشد و صرفاً ابزاری برای یکی دو خنده حسابی برای مخاطبان نباشد.

→ یک نمایشنامه بلند و جدی در تماشاخانه‌هایی که از صحنه‌قابدار استفاده می‌کنند. بنابراین ورود هر عنصری که حلال‌زاده یا مشروع نباشد، از قبیل: رقص، اجرای موزیکال، پانتومیم، بندبازی، سیرک و غیره، مجاز شمرده نمی‌شد. امروزه اصطلاح فوق را علاوه بر موارد مذکور برای تفکیک تئاتر از رسانه‌هایی نمایشی چون سینما و تلویزیون نیز به کار می‌برند. - م

آیا باید مقدمه را بخوانم؟

بله، باید بخوانی. زیرا مقدمه خیلی سریع به تو می‌گوید:

- چه چیزهایی در این کتاب خواهی یافت؟
- چه کسانی امکان سود بردن از این کتاب را دارند؟
- چگونه از این کتاب استفاده کنی؟
- چگونه من رویکرد بازی به بازی را تا حد بداهه‌پردازی یک نمایش بلند گسترش دادم.

به علاوه، تا همینجا بند اولش را خوانده‌ای و قلاب کوچک و بانمکش
گیرت انداخته است!

چه چیزهایی در این کتاب خواهید یافت؟

این کتاب روشی گام‌به‌گام برای آموزش چگونگی بداهه‌سازی یک نمایش کامل و بلند عرضه می‌کند. در کتاب به این موارد پرداخته می‌شود:

- داستان گویی علت و معلولی؛
- بالابردن ضربیه‌های خطر دراماتیک؛
- ساختار دراماتیک یک نمایش؛
- چگونه در چهارچوب آن ساختار دراماتیک، بداهه‌پردازی کنیم و خودجوش باقی بمانیم؛
- چگونگی بداهه‌سازی صحنه‌های اساسی و طولانی با وجود اهداف قدرتمندی برای کاراکتر و کشمکش‌های دراماتیک سازنده؛
- چگونگی خلق کردن کاراکترهایی که روایت را حمایت کنند؛

- چگونگی خلق کردن رخداد گاهها و محیطهایی که همچون کاتالیزورهایی برای کنش نمایش عمل کنند؛
 - چگونه از نمادگرایی و استعاره برای غنی سازی بافت درام استفاده کنیم.
- هر بخش با تمرینهایی همراهی می شوند که بلافاصله به گروه شما اجازه شروع تمرین و پرورش مهارتهای لازم را می دهند. تمرینها زنجیروار است و هر یک بر پایه مهارتهایی بنا می شوند که در تمرین قبلی پروراند شده اند.

چه کسانی می توانند از این کتاب سود ببرند؟

- هنرجویان و حرفه ایهای بداهه پردازی که می خواهند یک نمایش کامل و بلند را بداهه سازی کنند؛
- بداهه پردازانی که هنوز آماده بداهه سازی یک نمایش بلند نیستند اما می خواهند حوزه های خاصی از جمله داستان گویی، کاراکتر، محیط، یا کار صحنه های پیشرفته را در خود تقویت کنند؛
- معلمان تئاتر و بداهه پردازی در دبیرستانها و دانشگاهها که به دنبال اجرای یک برنامه درسی پیشرفته کلاسشان هستند؛
- نمایشنامه نویسها، فیلمنامه نویسها، و نویسندگان تلویزیون که به رویکردی منحصر به فرد برای تسلط بر ساختار دراماتیک علاقه مندند؛
- بازیگرانی که علاقه مند به کندوکاو در ساختار یک نمایش از دیدگاه کاراکترشان هستند؛
- کارگردانهایی که علاقه مند به تحلیل ساختار دراماتیک و توجیه و تبیین یا یافت انگیزش کاراکترها هستند؛
- مدرسانی در همه سطوح که علاقه مند به رویکردی نوآورانه در افزودن تئاتر و زبان به کلاس درسشان هستند.

چگونه از این کتاب استفاده کنیم؟

بهترین حالت آن است که پیش از شروع به آزمودن تمرینها، کل کتاب را بخوانید.

موضوعهای مهم در این کتاب به تدریج معرفی و چندین بار به آنها رجوع می‌شود و هر مرتبه سطوح عمیق‌تری از آنها بررسی می‌گردد و بروز می‌یابد. در پایان کتاب است که به همه قطعات کاملاً پرداخته می‌شود و هر یک در زمینه درستشان قرار می‌گیرند.

پس از خواندن کل کتاب، دوباره از ابتدا شروع کنید و به ترتیبی که تمرینها ارائه شده‌اند، رویشان کار کنید. بر مبنای پیشرفت گروهتان، زمان لازم برای تسلط کامل بر آن صرف کنید. در پایان کتاب، قادر به بداهه‌پردازی نمایشها خواهید بود.

چگونه رویکرد بازی به بازی را تا حد بداهه‌پردازی یک نمایش بلند گسترش دادم؟ پیش از آنکه بداهه‌پردازی را شروع کنم، چند سالی نمایشنامه می‌نوشتیم. نمایشنامه‌هایم در دانشگاه و سطح آف‌برادوی^۱ اجرا می‌شدند و من هم مشغول تحصیل در مدرسه هنرهای تیش دانشگاه نیویورک^۲ بودم و دو مدرک کارشناسی هنرهای زیبا در برنامه نگارش دراماتیک^۳ و کارشناسی ارشد هنرهای زیبا در برنامه تئاتر موزیکال^۴ (نوشتنش، نه آواز خواندن!) را دریافت کردم.

بهترین کتابی که من در آن زمان درباره نمایشنامه‌نویسی خواندم، با عنوان نمایشنامه‌نویسی، چگونه برای تئاتر بنویسیم^۵ نوشته برنارد گربانیه^۶ (هارپر و روو،^۷ ۱۹۷۹) بود. این کتاب هنوز بهترین اثری است که من درباره نمایشنامه‌نویسی خوانده‌ام و خواندنش را به هر کسی که به تئاتر علاقه‌مند است، قویاً توصیه می‌کنم. آقای گربانیه در این کتاب چیزی را مطرح می‌کند که آن را «گزاره» می‌خواند. گزاره، فرمولی برای ساخت پیرنگ یک نمایشنامه خوش ساخت است. تأثیر بسیار گزاره از آنجا ناشی می‌شود که نه در پی یک فرایند تجویزی، که در پی

1. off-Broadway
2. NYU's Tisch School of the Arts
3. BFA from dramatic-writing program
4. MFA from musical-theater program
5. Playwriting, How to Write for the Theater
6. Bernard Grebanier
7. Harper & Row

فرایندی توصیفی به دست می‌آید؛ یعنی نتیجه عقاید شخصی آقای گربانیه در مورد سازوکار یک نمایشنامه خوب نیست؛ نتیجهٔ تحلیلی جامع از شمار وسیعی از نمایشنامه‌های مکتوب است که طی دوره‌های طولانی زمانی از نظر جامعه ارزشمند تلقی شده است و مخاطبان دوستشان داشته‌اند. آقای گربانیه با تحلیل شاهکارهای شناخته شده این فرم هنری، توان آن را یافت که وجوه اشتراک ساختاری این آثار را تشخیص دهد و به واسطه «گزاره» اش، آنها را در یک فرمول ارائه کند.

گزاره برای نمایشنامه‌نویسها فرمول کاملی است اما برای بداهه‌پردازها تماماً مفید نیست زیرا نیازمند آن است که شما از میانه داستان‌تان شروع کنید و طرح بیرونی پیرنگتان را در حرکت معکوس بسازید. ایده من تعدیل گزاره آقای گربانیه به صورت ابزاری بود که به بداهه‌پردازها اجازه دهد از شروع یک داستان دست به بداهه‌پردازی نمایش بزنند و به صورت خودجوش، مستقیماً مسیرشان را به سمت پایان ادامه دهند. بنابراین می‌توان گفت که این شیوه متضمن ایجاد نقشه‌ای از چشم‌اندازهای دراماتیکی است که برای رسیدن به پایانی رضایت‌بخش باید از آنها عبور کرد. نقشه ساختاری بازی به بازی به همین ترتیب زاده شد و این همانی است که شالودهٔ این کتاب را تشکیل می‌دهد.

بفرمایید! شما مقدمه را تمام کردید.