

به نام خدا



۱۰۱

بازی برای بداهه‌پردازی

برای کودکان و بزرگسالان

سرگرمی و خلاقیت با بداهه‌پردازی و حرکت

باب بدوره

ترجمه: حسین فدایی حسین

www.saberinbooks.ir

سرشناسه: بدوره، باب Bedore, Bob
عنوان و نام پدیدآور: ۱۰۱ بازی برای بداهه‌پردازی/باب بدوره؛ مترجم حسین فدایی حسین.
مشخصات نشر: تهران: صابرین، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری: ۱۸۳ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۶۶۵-۲۶-۱
وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: عنوان اصلی: 101 improv games for children and adults :
عنوان دیگر: fun and creativity with improvisation and acting, 2003.
عنوان گسترده: صد و یک بازی برای بداهه‌پردازی.
موضوع: بدیهه‌پردازی (بازیگری)
موضوع: Improvisation (Acting)
موضوع: بازی‌ها
شناسه افزوده: Games
شناسه افزوده: فدایی حسین، سیدحسین، ۱۳۴۵، مترجم
رده بندی کنگره: PN ۲۰۷۱/۱۵
رده بندی دیویی: ۷۹۲/۰۲۸
شماره کتابشناسی ملی: ۶۰۹۷۳۶۹



کتاب‌های دانه

مؤسسه انتشارات صابرین ۸۸۹۶۸۸۹۰

۱۰۱ بازی برای بداهه‌پردازی

باب بدوره

مترجم	حسین فدایی حسین
ویراستار	فاطمه فدایی حسین
تعداد	۱۵۰۰
چاپ اول	۱۳۹۹
لیتوگرافی	باران
چاپ متن و جلد	اکسیر
صحافی	پیام

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۶۶۵-۲۶-۱

حقوق ناشر محفوظ است.

قیمت ۳۳۰۰۰ تومان

فهرست مطالب

پیشگفتار ۷

مقدمه / اصول ۹

بازی‌های دست‌گرمی

۲۸	قدم زدن	۱
۲۹	چه کار می‌کنی؟	۲
۳۱	آن چیست؟	۳
۳۲	کجاست؟	۴
۳۳	مجسمه نابینا	۵
۳۴	بشمارید	۶
۳۵	خوشبختانه / بدبختانه	۷
۳۶	قصه یک کلمه‌ای	۸

بازی‌های تمرینی

۳۸	هر صحنه‌ای	۹
۳۹	ایستگاه اتوبوس	۱۰
۴۰	از سرگروه پیروی کنید	۱۱
۴۱	مفت سوار	۱۲
۴۲	جمله یک کلمه‌ای	۱۳
۴۳	حرف بزنی یا بمیر	۱۴
۴۴	برچسب	۱۵
۴۵	آژانس تبلیغاتی	۱۶

بازی‌های احساسی

۴۸	صحنه‌های احساسی	۱۷
۴۹	حد و مرزهای احساسی	۱۸
۵۰	تکرار احساسی	۱۹
۵۱	قصه‌گویی احساسی	۲۰
۵۲	قیافه گرفتن	۲۱
۵۳	صحنه متنی	۲۲

بازی‌های بدنی

۵۶	ایست!	۲۳
۵۸	ایست! اجرای معکوس	۲۴
۶۰	عروسک‌های متحرک‌سازی	۲۵
۶۱	اندام‌های فوق بشری	۲۶
۶۲	دنیای صفحه‌ای	۲۷
۶۳	بداهه‌سازی المپیک	۲۸

۶۴	ایستادن، نشست، خم شدن	۲۹
۶۵	بدلکار	۳۰
۶۶	دستان کمکی	۳۱

بازی‌های پایه

۶۸	نمایش مسخره حیوانات	۳۲
۶۹	لابه‌لای خطوط متن	۳۳
۷۱	جمله اول، جمله آخر	۳۴
۷۲	لحظه تحویل جایزه اسکار	۳۵
۷۳	تکه‌های کاغذ	۳۶
۷۴	اخبار داستانی	۳۷
۷۵	دادگاه	۳۸
۷۶	ستون‌های سخن‌گو	۳۹
۷۷	از سوفلور (متن‌رسان) بپرس	۴۰

بازی‌های شخصیتی

۸۰	پلیس حیوانات	۴۱
۸۱	توصیه نادرست	۴۲
۸۲	شخصیت‌ها و هدف‌ها	۴۳
۸۳	شغل قدیم / شغل جدید	۴۴
۸۴	الآن می‌آید	۴۵
۸۵	کابوس تست بازیگری	۴۶

بازی‌های گروهی

۸۸	ملاقات دوتایی	۴۷
۸۹	پیشگو	۴۸
۹۰	مترجم نمایش تلویزیونی	۴۹
۹۱	همه به یک صدا حرف بزنند	۵۰
۹۲	مسابقه هجی کردن	۵۱
۹۴	دوبله سه‌گانه	۵۲

بازی‌های آوازی

۹۶	آواز بلوز	۵۳
۹۸	دا دوو ران ران	۵۴
۹۹	اپرای زرگری	۵۵
۱۰۰	لابه‌لای متون موزیکال	۵۶
۱۰۱	شیء خواستی	۵۷
۱۰۲	هیولای سه‌سر	۵۸

حفظ هشیاری (گوش‌به‌زنگ بودن)

۱۰۴	گویش‌های مضحک	۵۹
۱۰۵	سبک‌های سینما و تلویزیون	۶۰

۱۰۶	مشاغل	۶۱
۱۰۷	مرکز خرید	۶۲
۱۰۸	چهار راه برای مردن	۶۳
۱۰۹	دروغ‌سنج	۶۴
۱۱۰	شکنجهٔ مودپانه	۶۵
۱۱۱	ابر قهرمانان	۶۶
۱۱۲	سمفونی اصطبل	۶۷
۱۱۳	تلفیق ژانرها	۶۸

بازی‌های حدسی

۱۱۶	کارت بازی	۶۹
۱۱۷	دیر سرِ کار رسیدن	۷۰
۱۱۸	راز قتل	۷۱
۱۱۹	شخصیت‌های عجیب در اخبار	۷۲
۱۲۰	شخصیت‌های عجیب در مهمانی	۷۳
۱۲۱	درخواست کمک	۷۴
۱۲۲	واحد مرجوعات	۷۵
۱۲۴	دارم چه کار می‌کنم؟	۷۶

بازی‌های روایی

۱۲۶	دنبالهٔ قصهٔ عامیانه	۷۷
۱۲۷	پشت‌صحنهٔ قصهٔ عامیانه	۷۸
۱۲۹	زندگی‌نامهٔ E و A	۷۹
۱۳۱	جذاب کردن	۸۰
۱۳۲	نقش آفریننده	۸۱
۱۳۳	نویسندهٔ کتاب جلدکاغذی (شومیز)	۸۲
۱۳۵	نمایش اسلایدها	۸۳
۱۳۶	بلوف‌های تاریخی	۸۴

بازی‌های ذهنی

۱۳۸	دکتر سوس	۸۵
۱۳۹	کسی سؤالی ندارد؟	۸۶
۱۴۰	جملات محدود	۸۷
۱۴۱	شکسپیر خود را برانگیزید	۸۸

بازی‌های عجیب

۱۴۴	حوض چسب	۸۹
۱۴۵	سطل آب	۹۰
۱۴۶	مردگان	۹۱
۱۴۸	همزاد (دوقلوی) بدجنس	۹۲
۱۴۹	اخلال‌گرها	۹۳

۱۵۰ ستایش ابرقهرمان ۹۴

بازی‌های صفی

۱۵۲ گروه ... ها ۹۵

۱۵۳ پوشیدن یک عالمه کلاه ۹۶

۱۵۴ کانون ۹۷

۱۵۵ تودهٔ وسایل ۹۸

۱۵۶ صحنه‌های نامرئی ۹۹

۱۵۷ شعرهای بعید ۱۰۰

۱۵۸ بدترین‌های دنیا ۱۰۱

بازی جایزه

۱۶۰ قصه‌پردازی ۱۶۰

۱۶۲ شگردهای پیشرفته ۱۶۲

۱۷۷ اجرای نمایش ۱۷۷

پیشگفتار

اولین آشنایی‌ام با «بداهه» را خوب به یاد می‌آورم. انگار همین دیروز بود، اما در واقع سال‌ها پیش اتفاق افتاد.

دانش‌آموز سال دوم دبیرستان بودم که در کلاس مقدماتی درام شرکت کردم. نمی‌دانستم اجرا دوست دارم یا نه، فقط چون پدرم گفته بود به آن کلاس می‌رفتم. تازه به خانه جدید نقل مکان کرده بودیم و به‌خاطر جدا شدن از دوستانم افسرده بودم. پدرم می‌گفت که بسیاری از بچه‌های اجتماعی و خونگرم به کلاس درام می‌روند. خلاصه اینکه، سعی می‌کرد راهی بیابد تا دوستانی جدید برای پسرش پیدا کند.

به این ترتیب بود که به کلاس درام رفتم. یک‌بار مربی گفت: «می‌خواهیم کاری کنیم که بداهه نام دارد.» او هیچ مقدمه‌ای در مورد بداهه نگفت، تنها چند دانش‌آموز را انتخاب کرد، که من هم بین آن‌ها بودم و گفت: «تصور کنید همه شما مرغ‌هایی در خانه حیوانات گمشده هستید.» همه بچه‌ها خیلی زود شخصیت مرغ به خود گرفتند، صدای مرغ درمی‌آوردند و مثل مرغ راه می‌رفتند.

فکری به ذهنم خطور کرد. به‌طرف یکی از مرغ‌ها خم شدم و گفتم: «امشب می‌خواهم از اینجا فرار کنم، با من می‌آیی؟» بقیه مرغ‌ها لحظه‌ای به این مرغ کوچولو که فکری برای فرار داشت نگاه کردند و فهمیدند آن‌ها هم می‌توانند مثل من باشند. خیلی زود همه ما، متحد و باهم، نقشه‌ای جالب برای فرار کشیدیم. احساس می‌کنم انرژی آن لحظه تا امروز همراه من است.

به‌زودی از کسی که می‌خواست فقط نویسنده ورزشی باشد به فردی تبدیل شدم که به‌خاطر «صحنه» زندگی می‌کرد. سعی می‌کردم در حرکتی که آغاز شده بود، پیشرفت کنم. حتی با کمک هزینه روزنامه‌نگاری به دانشگاه یوتا^۱ رفتم و دستیار مدیر اطلاعات ورزشی شدم. اما اگر این کتاب را می‌خوانید، حتماً می‌دانید که تاثیر چیزی است که هرگز نمی‌توانید خود را از آن برهانید. در سال ۱۹۹۴ یک گروه کمدی بداهه تشکیل دادم که اکنون به کوئیک ویتز^۲ معروف است. ما متخصص بداهه سریع و خنده‌دار و رودررو هستیم. به مدت نه سال، به گونه‌ای خستگی‌ناپذیر، هر آخر هفته بداهه اجرا می‌کردم؛ و اکنون می‌خواهم در این کتاب عشق خود را نسبت به بداهه ابراز کنم. جوهری که این سطور را می‌نگارد ممکن است روزی محو شود، اما اگر بخشی از اشتیاق و هیجان من برای این‌گونه از هنر در شما اثر کند، بسیار خوشحال خواهم شد و شما نیز بسیار لذت خواهید برد.

پس در صفحات این کتاب باید انتظار یافتن چه چیزی را داشته باشید؟

در بخش اول اصول بداهه بررسی می‌شود. چند قسمت اول تعریف بداهه است، اینکه از کجا آمده و چرا مهم است. سپس قسمت ویژه تدریس بداهه به بچه‌ها ارائه می‌شود. قسمت پایانی از بخش اول، که مهم‌ترین قسمت است، به‌طور اجمالی چند قانون و راهنمایی برای مبتدیان بداهه بیان می‌گردد. این قوانین بلوک‌های ساختمانی‌ای هستند که بداهه‌پردازان می‌توانند از آن‌ها استفاده کنند تا از هیچ،

1. Utah
2. Quick Wits

صحنه‌ای بسازند. حتی اگر بداهه‌پرداز با سابقه‌ای هستی، توصیه می‌کنم حداقل نیم‌نگاهی به این قوانین بکنید. پس از ده سال اجرا فهمیده‌ام که همیشه چیز جدیدی برای یادگرفتن هست.

بخش دوم شامل بازی‌ها می‌شود. کتاب بازی کوئیک ویتز ما اکنون بالغ بر چهارصد بازی دارد که خود ما روی صحنه اجرا کرده‌ایم. بنابراین انتخاب صدویک بازی از بین آن‌ها کار دشواری بود. برای بازیگران مبتدی، متوسط و پیشرفته، ترکیبی از بازی‌های مختلف انتخاب کرده‌ام. حتی چند بازی تقریباً غیرممکن هم ارائه شده تا نمایی کلی از بازی‌ها به شما داده شود.

بخش سوم برخی تکنیک‌های پیشرفته که در کوئیک ویتز به کار می‌بریم را توضیح می‌دهد تا در هر بازی تأثیر بیشتری داشته باشیم. همچنین چگونگی انعطاف‌پذیر کردن بخشی از قوانین برای مبتدیان را بررسی می‌کنیم. همه این قوانین بدین منظور طراحی شده‌اند تا به بداهه‌پردازان باتجربه کمک شود «خارج از جعبه سیاه فکر کنند».

در پایان، در بخش چهارم، به برخی عناصر خلق موفق یک نمایش بداهه‌نگاهی می‌اندازیم. در این فصل یاد می‌گیرید چگونه یک گروه را جمع کنید، تمرین‌ها را انجام دهید و باهم نمایشی اجرا کنید. همچنین درباره نقش اساسی بازیگردان بحث خواهیم کرد.

امیدوارم از این سفر لذت ببرید. سفر من، مرا از پسری دبیرستانی به یک کهنه‌کار با سابقه بیست‌وسه سال اجرا روی صحنه رسانده است. طی تمام این سال‌ها هرگز بیشتر از سه ماه بدون درگیری با گونه‌ای از نمایش نبوده‌ام. از زمانی که بر روی صحنه رفته‌ام این شانس را داشته‌ام که با همسرم آشنا شوم، برخی از وفادارترین دوستانم را پیدا کنم و حتی اجراهایی با سه پسر داشته باشم. من در فیلم‌هایی بازی کردم، به مدت دو سال مجری یک برنامه کودک از تلویزیون بودم، دوازده سال در رادیو کار کردم، تأثیرهایی دارم و بیشتر از آنچه که قابل تصور باشد لذت برده‌ام.

باب پدوره

مقدمه / اصول

بداهه چیست؟

بداهه یعنی خلق چیزی روی صحنه از چیزی بیش از تخیلات و تصورات خودتان. بداهه پردازان از «هیچ» صحنه‌ای می‌سازند. شخصیت‌ها تعامل دارند، مشکلات را حل می‌کنند، عشق یا نفرت می‌ورزند و اساساً زندگی آن‌ها در مدت کوتاهی، به اندازه یک ضربان قلب خلاصه می‌شود. شخصیت‌های بداهه مثل مگس هستند. دوره کوتاه زندگی‌شان با حرکت سریع بال‌هایشان سپری می‌شود و طوری زندگی می‌کنند گویی برای همیشه هستند و واقعاً نمی‌دانند وقتشان کم است.

بداهه برای بازیگران بهترین ابزار آموزش است. اجرا کلاً درباره واکنش است، یعنی پاسخ طبیعی به آنچه روی صحنه گفته یا انجام می‌شود. از آنجا که اجرا نوعی واکنش است، هیچ چیز سریع‌تر از بداهه مهارت‌های اجرایی شما را نمی‌سازد. در یک صحنه دارای متن، واکنش‌های شخصیت‌هایتان از قبل برنامه‌ریزی شده است، اما در یک صحنه بداهه همه چیز به شما بستگی دارد. بازیگر کنترل کامل واکنش و اندیشه‌های شخصیت خود را در دست دارد و هیچ کارگردان یا نویسنده‌ای وجود ندارد. اگر می‌خواهید شخصیت‌تان ناگهان مدخلی باز کرده، وارد بُعد دیگری شود و از آن طریق صحنه را پیش ببرد؛ بداهه‌پردازی چنین امکانی را فراهم می‌کند. یک صحنه بداهه را با همان دکور می‌توان دوباره و دوباره اجرا کرد، اما یک کلمه می‌تواند صحنه را به گونه‌ای غیرقابل پیش‌بینی عوض کند. بداهه خیزش و حرکتی ناگهانی است که توضیح آن دشوار است، مگر اینکه انجامش دهید.

بداهه مثل پریدن از هواپیما و چنگ‌زدن به هر چیزی که بتواند به‌عنوان چتر نجات عمل کند است. نمی‌دانید چیزی که گرفته‌اید خوب است یا بد؛ آیا اصلاً چتر نجات است یا کوله‌پشتی کسی دیگر. نکته این است: شما پریده‌اید و حالا در مسیر حرکت هستید.

بداهه همچنین نهایت تمرین برای ساختن تیم است. از این نکته در سخنان خود برای برانگیختن بازیگران استفاده می‌کنم تا نشان دهم با گوش کردن و واکنش نشان دادن، می‌توانند چه‌ها خلق کنند. اگر بازی بداهه شکست بخورد، همه افراد روی صحنه شکست می‌خورند. دانستن اینکه همه باید با کشتی غرق شوند، انگیزه‌ای قوی ایجاد می‌کند تا باهم همکاری کنند. در بداهه، بازیگر «تک نفره» وجود ندارد؛ بداهه‌پردازان، جمعی از کمدین‌ها هستند^۱. دیدن افرادی که باهم هستند و با یک ذهن می‌اندیشند، از مهیج‌ترین بخش‌های بداهه است.

بداهه از کجا آمده است؟

پاسخ به این سؤال دشوار است. باید بگویم غارنشینان این شکل هنر را آغاز کردند. آن‌ها بدون هیچ ابزاری و فقط با چند آوای محدود و حرکت می‌توانستند قصه شکاری بزرگ را بگویند؛ و با علم به فطرت بشری، من مطمئنم که آن قصه‌ها کمی با بزرگنمایی و اغراق همراه بوده است.

۱. stand-up comedy. کمدی ایستاده: نوعی از کمدی است که توسط یک نفر اجرا می‌شود و طی آن کمدین معمولاً با یک میکروفون دستی برای تماشاگران صحبت می‌کند و با اجرای سریع داستان‌های طنزآمیز، لطیفه‌ها و مزاح‌های کوتاه به انتقال مضامین می‌پردازد. [م]

آن‌ها شخصیت‌های شکارچی و شکار را اجرا نموده و احساساتشان را بیان می‌کردند. اجرایشان با حرکات همراه بود، قصه‌هایشان آغاز و میانه و پایان داشت و صحنه‌ای بود که مقابل تماشاگرانی شیفته اجرا می‌شد.

کاش می‌توانستم همه‌چیزم را بدهم و یکی از آن اجراها را تماشا کنم. در اعصار ماقبل تاریخ حتماً قصه‌گویی ماهر وجود داشته است، اما هیچ‌کس هرگز آن‌ها را نخواهد شناخت. تمام آنچه از آن‌ها بجا مانده معدودی نقاشی بر دیوارهٔ غارها و چند مجسمه زیر زمین است. اینجا ما ضرر کرده‌ایم.

کمدیا دل آرته^۱

بسیاری بر این باورند که بداههٔ مدرن ریشه در کمدیا دل آرته دارد. این شکل هنری، ابتدا در توسکانی^۲ و از حدود سال ۱۵۵۰ دیده شد. اگرچه ریشه‌های اصلی آن را مشکل بتوان ردیابی کرد، اما ریشه در اجرای کمدی‌های با نقاب در روم باستان دارد. کمدیا دل آرته ترکیبی از گفت‌گویی بداهه، چند جملهٔ عادی و ازپیش‌آماده، لال بازی، حرکات آکروباتیک و طنز بسیار زیاد بود تا برای مخاطبانش گیرا باشد. این شکل هنر بر هنرهای نمایشی کل اروپا نفوذ کرد و از رنسانس تا قرن هیجدهم بسیار رایج بود. حتی ویلیام شکسپیر^۳ از شخصیت‌های کمدیا دل آرته در کمدی‌هایش استفاده کرد. بعدها، کمدیا دل آرته به تدریج به اشکال دیگر تحول یافت، مثل نمایش وودویل^۴. این سبک تئاتر به همراه طنز و دلک بازی و قالب‌های متنوع نمایشی در قرن نوزده و اوایل قرن بیست در امریکای شمالی رایج شد. تئاتر وودویل از مشتقات بی‌واسطهٔ کمدیا دل آرته است. مثلاً فکاهی‌های وودویل معروف دکتر، همه‌چیز خود را مدیون شخصیت کمدی دکتر «دوتوره»^۵ است. دلک‌های مدرن امروز هم از همان نهال خانوادگی ریشه گرفته‌اند. شاید مهم‌ترین شخصیت کمدیا دل آرته زانی^۶ خدمتکار باشد. شخصیتی که مستقیم با تماشاگر حرف می‌زند. بازیگر نقش زانی اغلب با استعدادترین فرد گروه است، زیرا باید آکروبات‌باز و موسیقیدانی ماهر و نیز هنرپیشه و کمدین باشد. امروزه هم کلمهٔ زانی^۷ از مشتقات همین کلمه و بیانگر کمدی قوی و پرهیجان است.

کتابی کامل می‌توان دربارهٔ کمدیا دل آرته تألیف کرد؛ و البته کتاب‌های بسیاری نیز نوشته شده است. توصیه می‌کنم نگاهی به آن‌ها بیندازید تا بیشتر با این شکل جذاب هنر آشنا شوید. همچنین می‌توانید یک نسخه از نمایش‌نامهٔ جالب خدمتکار دو ارباب^۸، نوشتهٔ کارلو گلدونی^۹ را بخوانید.

1. Commedia dell'Arte

2. Tuscany

3. William Shakespeare

4. vaudeville: [درام همراه با رقص و آواز]. م

5. Dottore

6. Zanni

7. Zany

8. Servant of Two Masters

9. Carlo Goldoni

بداهه مدرن

بداهه پردازی بخشی از تئاتر به اشکال مختلف در طول تاریخ بوده است، اما نوع امروزی آن مستقیماً از بازی‌های کودکانه برآمده است. طی افسردگی بزرگ دهه ۱۹۳۰ در شیکاگو، ویولا اسپولین^۱، مربی درام و هنرپیشه، سیستمی از بازی‌های تئاتری برای کودکان ارائه داد. این بازی‌ها طوری طراحی شدند که از بازی‌های کودکانه برای برانگیختن تخیل و خوداظهاری استفاده می‌کردند. اسپولین اساساً قصد نداشت این بازی‌ها را برای مخاطبی اجرا کند، بلکه قرار بود به عنوان تمرین‌های کلاسی از آن‌ها استفاده شود. بازی‌های تئاتری اسپولین پرچمدار بداهه مدرن شد و بسیاری از بازی‌های ابداعی او، هنوز اجرا می‌شود. با تغییراتی که پسر اسپولین، پائول سیلز^۲، در دهه ۱۹۵۰ در بازی‌ها ایجاد کرد، بداهه وارد صحنه شد. وی همراه با مادر و دیگر همکارانش نمایشی خلق کرد که در محدوده شیکاگو محبوبیت یافت. این نمایش با نام قطب‌نما^۳ ادامه پیدا کرد و گسترش یافت و در ۱۹۵۹ به یکی از معروف‌ترین سازمان‌های بداهه - دومین شهر^۴ - تبدیل شد.

یکی از مردانی که به دومین شهر کمک کرد تا قدرت پیدا کند و امروزه نیز یکی از سازمان‌های قوی باقی بماند، دل کلوز^۵ است. وی در ۱۹۶۰ به آن سازمان ملحق و بعدها نیروی محرک گروه شد. او مدت زیادی از زندگی خود را وقف هنر بداهه کرد و خود نیز قهرمان بداهه «بلند» شد. بداهه بلند مجموعه‌ای از چند صحنه است که به یک ایده از زوایای دید مختلف می‌نگرد و سبکی آزاد بدون محدودیت زمانی دارد. میراث کلوز تا ابد به هارولد^۶ وابسته می‌ماند، سبکی پیچیده از بداهه بلند که خود تصدیق می‌کند نام عجیبی دارد.

در حالی که شیکاگو دچار تحولات رنسانس بداهه در دهه ۱۹۶۰ بود، یک انگلیسی‌الصل در کانادا توجه زیادی به خود جلب کرد. کیت جانستون^۷، استاد دانشگاه کالگری^۸، متوجه شد که تئاتر برای عموم مردم جذابیت و گیرایی ندارد. وی می‌خواست نمایشی ابداع کند که همان مردمی را جذب کند که از فعالیت‌های دیگر مثل مسابقات ورزشی، لذت می‌برند. وی به مثابه شکسپیر می‌خواست مردم معمولی را به هنر جذب کند. ابتکار او یعنی ورزش‌های تئاتری^۹، ترکیبی از بازی‌های بداهه با سیستم امتیازدهی است که چاشنی رقابت را با بلاهت، روی صحنه ترکیب می‌کند. امروزه گروهی نمایشی وجود ندارد که به این پیشگامان سپاس و قدردانی بدهکار نباشد.

1. Viola Spolin
2. Paul Sills
3. Compass
4. Second City
5. Del Close
6. The Harold
7. Keith Johnstone
8. Calgary
9. Theatresports

سابقه من در بداهه

ابتدا به عنوان کم‌دین ایستاده وارد بداهه شدم. تهیه‌کننده از ما می‌خواست گهگاه نقاط خالی اجرا را با بداهه پر کنیم (زمانی که اجرا عقیم می‌ماند، ما باید وقت را پر می‌کردیم). ما هرگز نمی‌کوشیدیم یک گروه باشیم؛ اما با این کار بود که یاد گرفتم چگونه مقابل جمعیت بداهه‌پردازی کنم. گروه بداهه من، کوئیک ویتز، در سال ۱۹۹۴ تشکیل شد. تئاتر آف برادوی^۱ را در سالت لیک سیتی^۲ افتتاح کردم و می‌خواستم کاری متفاوت بکنم. آن زمان در سالت لیک هیچ بداهه‌ای نبود. نام کوئیک ویتز (شوخی‌های سریع) در ابتدا به عنوان یک نام موقتی انتخاب شد، ولی نامی که بیشتر دوست داشته باشم به ذهنم نرسید و پس از نه سال این نام برای بداهه سالت لیک باقی ماند. خوشحالم که آن را تغییر ندادم.

ما با قالب‌های مختلفی کار کردیم تا اینکه بالاخره در سال ۱۹۹۶، روی قالب «رقابتی» توافق کردیم. در سالت لیک، المپیک زمستانی سال ۲۰۰۲ برگزار شد و من هم المپیک ویتز^۳ را ساختم تا با آن سرمایه‌گذاری کنم. این قالب تثبیت شد و از آن زمان به آن شیوه کار می‌کنیم. دو تیم سه نفره از بازیگران رقابت می‌کنند تا ببینند کدام یک تماشاگر را بیشتر می‌خنداند. تماشاگران داور هستند و به بازی‌ها نمره می‌دهند. با این حال هدف اصلی تیم‌ها برنده شدن نیست؛ بلکه ایجاد اوقاتی خوش برای مخاطب است. ما می‌خواهیم مردمی که پول می‌دهند و برای تماشای اجرا بلیط می‌خرند ما را به عنوان برنده ببینند. می‌دانم مهیج است.

نه سال است که آخر هفته‌ها در کوئیک ویتز نمایش دارم و هنوز برای هر کدام از آن‌ها هیجان‌زده می‌شوم. یک روز بعد از یکی از اجراها فقط به پشت دراز کشیدم و نمی‌توانستم بایستم. واقعاً درد زیادی می‌کشیدم و تنها فکر من این بود که کاش آن شب اجرا نداشتم.

سبک ما تند و رودررو است. اگر به کوئیک ویتز بیاید می‌بینید که خنده‌ها یکی پس از دیگری فضا را پر می‌کنند. حتی اگر بازی یا شوخی‌ای خوب اجرا نشود، ریزه‌کاری‌هایی که بازیگران بین بازی‌ها انجام می‌دهند شما را می‌خنداند. بازیگران هر کاری می‌کنند که مخاطب را بخندانند. به تماشاگران گوش می‌دهیم و توجه می‌کنیم که چه چیزی واکنشی مثبت در بردارد. بنابراین بی‌آنکه بدانیم، مخاطب تصمیم می‌گیرد ما چه کار کنیم. واقعاً یک تجربه «هر چه می‌خواهد دل تنگت بگو» است؛ کم‌دی فست‌فودی (حاضری و دم‌دستی).

کوئیک ویتز تا مدت‌ها تنها کم‌دی شهر بود تا اینکه دیگران دیدند چقدر جالب و سهل‌الوصول است. به این ترتیب در همه جا گروه‌هایی ظهور کردند. بالاخره، در هر آخر هفته می‌توانستید پنج یا شش گروه نمایشی را در شعاع سی مایلی ببینید و این برای شهری که حتی روی صفحه رادار فرهنگی دیده نمی‌شود، بد نبود. به هر حال من رقابت خود را ابداع کردم و نگران نیستم. در واقع عاشق این هستم که گروه‌های دیگر را ببینم و امیدوارم روزی برسد که سالت لیک، این شهر کوچک قدیمی، مثل شیکاگو و یال‌س آنجلس به خاطر بداهه معروف شود.

و آینده؟

این همان جایی است که نقش شما اهمیت پیدا می‌کند. با نشان دادن علاقه به بداهه و منتقل کردن آن به نسل‌های بعد، آن را زنده نگه می‌دارید.

1. Off Broadway Theatre
2. Salt Lake City
3. Olympwits

چرا بداهه؟

خب، مسئله این است؛ چرا بداهه؟ واقعاً چرا.

من بداهه را تقریباً در هر سطحی، از پیش‌دبستانی تا بزرگسالان تدریس کرده‌ام. بچه‌ها عالی هستند. عشق ذاتی به تخیل و کاوش دارند. گاه این بزرگسالان هستند که فراموش کرده‌اند از کجا می‌آیند. هنگامی که از کلاس‌های دانشگاهی دیدن می‌کنم، اغلب با این سؤال‌ها روبه‌رو می‌شوم: «اجرای بازی‌ها و کلاً شخصیت احمق‌ها روی صحنه چه فایده‌ای دارد؟» «کار صحنه کجاست؟» «شخصیت‌پردازی کجاست؟» «هنرپیشه جدی کجاست؟»

از این نوع سؤالات نفرت دارم. همیشه به من حس دل‌فکِ دربار می‌دهد. بداهه‌پردازان برای خنده خوب هستند، اما راه را برای هنرپیشه‌های جدی هموار می‌کنند. من به‌عنوان هنرپیشه‌ای که کار اجرا کرده و هنوز هم می‌کند، شکسپیر اجرا می‌کند و عاشق کار درام جدی است، می‌خواهم این نکته را به میراث بگذارم. بداهه نه تنها به اندازه «اجرای جدی» واقعی است، بلکه در بداهه بیشتر از هر تکنیک دیگر که تاکنون آموخته‌ام، می‌توان مهارت و هنر اجرا را یاد گرفت. و مهم‌تر اینکه درباره خودتان بیشتر یاد می‌گیرید و با خودتان بیشتر آشنا می‌شوید.

بداهه‌پردازی همه نوع مزیت را داراست و آن هم نه فقط برای بازیگران.

بداهه به شما یاد می‌دهد سازگار باشید. خاطره دیگری را از دبیرستان به یاد دارم. در حال اجرای «مردی که برای شام آمد» بودیم که درست وسط سخنان شخصیت اصلی برق رفت. وی لحظه‌ای هم درنگ نکرد و برای بیست ثانیه، تا وقتی که برق دوباره وصل شود به صحبت‌هایش ادامه داد، گویی در آن بیست ثانیه هیچ اتفاقی نیفتاده است. سپس چراغ‌ها روشن شد و از همانجا ادامه داد. در میان پرده لاف می‌زد که یک حرفه‌ای واقعی است، زیرا با رفتن برق تکان هم نخورد. از او پرسیدم آیا در خانه هم وقتی برق می‌رود همان‌طور رفتار می‌کند؟ آیا وی و خانوادهاش کارهای عادی خود را ادامه می‌دهند، انگار نه انگار که برق ناگهان قطع شده است؟ منظور مرا نفهمید، اما من نکته‌ای روانی را یاد گرفتم و آن اینکه هرگز نگذارم مشکلات غیرمترقبه، تماشاگر را از لحظه اجرا خارج کند، حتی اگر بازیگران از متن استفاده می‌کنند باید برای امور غیرمنتظره آماده باشند و خود را با شرایط انطباق دهند. بداهه به بازیگران یاد می‌دهد سازگار باشند.

اما بداهه چیزهای بیشتری هم برای شما دارد.

بداهه اعتماد به نفس را، چه روی صحنه چه خارج از آن، زیاد می‌کند. وقتی بدانید که باید با هر چیزی سازگار شوید، آنگاه در تست بازیگری و روی صحنه اعتماد به نفس خواهید داشت. هر گاه در تست بازیگری هستم و کارگردان می‌گوید: «حالا این طوری امتحان کن...» من لبخند می‌زنم. همیشه می‌دانستم که این امتیاز را نسبت به بازیگران ضعیف دارم، بازیگرانی که کل شب یک جمله را با آهنگی ثابت تکرار می‌کنند تا آماده تست کارگردان شوند.

حتی کسانی که به اجرا علاقه‌مند نیستند نیز از بداهه سود می‌برند. اکثر افرادی که در کلاس‌های من شرکت می‌کنند، واقعاً قصد اجرای روی صحنه ندارند. من به فروشندگان بداهه آموخته‌ام که می‌خواستند یاد بگیرند چگونه خودشان فکر کنند؛ به مدیرانی که می‌خواستند یاد بگیرند چگونه با کارمندان رفتار کنند؛ به افرادی از قشرهای مختلف که می‌خواستند سخن‌گفتن در جمع را یاد بگیرند. اما بچه‌ها شاگردان مورد علاقه من در بداهه هستند. تدریس به آن‌ها واقعاً لذت‌بخش است. معدودی

از آن‌ها تصمیم می‌گیرند کار هنرپیشگی را دنبال کنند، اما من می‌بینم که هر کدامشان از طریق تجربهٔ بداهه‌پردازی، رشد می‌کنند. مثل آغاز کار، دیگر آن قدرها خجالتی نیستند. به نظر می‌رسد بهتر سازگار می‌شوند و بهتر قادرند با فرازونشیب‌های زندگی کنار بیایند.

در بازی «بچهٔ چاق»، که بازی دوست‌داشتنی و البته سختی بود، چند دانش‌آموز داشتم که از طرف بچه‌های دیگر زیاد تحویل گرفته نمی‌شدند. اما یک‌دفعه در یک بازی بداهه با خونسردی کار می‌کردند و دیگر مسئلهٔ چاقی‌شان برایشان مهم نبود. گاهی حتی بچه‌ای را می‌دیدم که آن قدر اعتماد یافته بود تا وزن و هیكل خود را یک امتیاز در صحنه به حساب آورد؛ در حالی که تا چند روز قبل سعی می‌کرد هیكلش را پشت میز پنهان کند. حتی بچه‌های خجالتی را دیده‌ام که از لاک خود بیرون آمدند و نه تنها تعامل می‌کردند، بلکه می‌خندیدند و خوش بودند. بداهه این چنین معجزه‌هایی دارد.

بداهه به مردم این اعتماد را می‌دهد تا از روزمرگی‌هایشان خارج شوند و تجربه کنند که گزینه‌های دیگر به کجا منتهی می‌شوند. بچه‌های کلاس‌های من بعدها در زندگی ریسک‌های زیادی کردند. منظوم رفتار پرمخاطرهٔ آسیب‌زننده به خود یا دیگران نیست، بلکه منظور من خطرپذیری سالم است. شاید آن‌ها قبلاً به این فکر نمی‌کردند که می‌توانند نقش اصلی را امتحان کنند، اما حالا می‌کنند. آن‌ها نگرش «چرا که نه» دارند. مهم‌ترین قانون بداهه را به آن‌ها یاد داده‌ام: شکست نخورید. تنها راه شکست خوردن این است که تلاش نکنید.

بداهه خلاقیت را پرورش می‌دهد. وقتی بچه هستیم توانایی طبیعی برای استفاده از تخیل خود را داریم، اما وقتی که بزرگ‌تر می‌شویم اغلب تخیل مان به دلیل استفاده نکردن، زنگ زده و می‌پوسد. بداهه به شما نیرو می‌دهد تا از تخیل خود استفاده کنید. هیچ چیز اتفاق نمی‌افتد مگر اینکه شما باعث شوید اتفاق بیفتد؛ و این مسئله فقط در دنیای «سرگرمی» تناثر عملی نیست. دانستن اینکه چگونه ایده بدهید و چگونه با دیگران کار کنید تا ایده‌هایشان به بیرون تراوش کند، خود از مهارت‌های مفید «دنیای واقعی» است. هنرجویان من اغلب مهارت‌های بداهه‌پردازانهٔ خود را دلیل این می‌دانند که چرا در ملاقات‌ها، فروش خانه، جلسات، یا ارتقاء شغلی موفق هستند. توانایی دیدن بسیاری از ابعاد یک موقعیت با سرعت هر چه تمام‌تر به شما کمک می‌کند تا همه نوع مشکل و چالش را حل کنید. بداهه کمک می‌کند به دنیا متفاوت بنگرید.

بداهه مهارت‌های گفتاری و شنیداری را تقویت می‌کند. بداهه به شما یاد می‌دهد چگونه افکار خود را به سرعت شکل داده و به خوبی ارائه دهید. بداهه به بازیگران فرصت کافی می‌دهد تا روی گفتار، بیان و فصاحت کلام خود کار کنند. شنیدن در بداهه مهم است، چرا که ممکن است صحنه به سرعت مسیر خود را عوض کند. اگر در بازی بداهه گوش ندهید، خیلی زود عقب می‌افتید.

بداهه همکاری می‌آموزد. همان‌طور که قبلاً گفتم، در بداهه ستاره وجود ندارد. هر کس باید با بقیه کار کند تا صحنه‌ای خلق شود و اگر جز این باشد موفق نخواهد بود. بداهه‌پردازی با یکدیگر اعتماد متقابل گروهی ایجاد می‌کند و به بازیگران کمک می‌کند از استعداد‌های مختلف یکدیگر استفاده کنند.

بداهه تحمل را زیاد می‌کند. بداهه‌پردازی به همراه یکدیگر به انسان‌ها کمک می‌کند تا یاد بگیرند همدیگر را قبول کنند و بپذیرند. هنگامی که روی صحنه هستید و تلاش دارید تا بازی به نحو احسن اجرا

شود، تفاوت‌ها در خط‌مشی سیاسی، تفاوت‌های ظاهری، توان بدنی، سوابق و غیره دیگر مهم نیستند. همیشه سعی می‌کنم یاد بدهم که آنچه در بیرون دارید در بداهه مهم نیست. متوجه شده‌ام هنرجویانم خارج از صحنه هم همین احساس را حفظ می‌کنند و من عاشق این هستم.

یک‌بار دختری ناشنوا در کلاس بداهه‌ام ثبت‌نام کرد. ابتدا متحیر بودم که چگونه کار خواهد کرد زیرا شنوایی در بداهه بسیار حیاتی است. تصمیم گرفتم اگر او در کلاس ثبت‌نام کرد، کاری که قرار است در کلاس انجام دهد را برایش توضیح دهم. او جملات خودش را می‌توانست بلند بگوید و یک مترجم داشت که گفته‌های دیگران را به او منتقل می‌کرد. ابتدا بچه‌ها وقتی در صحنه‌ای با او بودند، نگران می‌شدند، اما خیلی زود در این باره تجدیدنظر کردند. این دختر اجازه نداد ناشنوایی او را ضعیف کند. هنرجویان دیگر نیز همین‌طور، به‌راستی شیفته بداهه‌ام!

بداهه شما را فرد بهتری می‌کند. این جمله بزرگی است، اما من به آن باور دارم. از آنجا که زندگی‌های روزمره‌مان متن از پیش نوشته‌شده نیست، پس همیشه در حال بداهه‌پردازی هستیم. واکنش‌های ما در مقابل موقعیت‌های مختلف عواطف ما را برمی‌انگیزد و کلمات گفتارمان را بر زبانمان جاری می‌کند. بداهه به شما تجربه موقعیت‌های بسیار متفاوت و خیالی می‌دهد و کمک می‌کند واکنش‌هایتان را در زندگی واقعی کنترل کنید. بدین ترتیب مهارت‌های اجتماعی‌تان بهبود می‌یابد و به‌زودی متوجه خواهید شد که زندگی‌تان جالب‌تر و کم‌فشارتر می‌شود.

این جمله پایانی را نمی‌توان از لحاظ علمی ثابت کرد، اما من دیده‌ام که بارها اتفاق افتاده است. از همسر و سه فرزندم تا اعضای گروه‌م، از افراد گروه‌های دیگر تا کسانی که به این کلاس‌ها می‌آیند، دیده‌ام که بداهه بر زندگی ده‌ها انسان تأثیر مثبت می‌گذارد. بداهه یعنی ساختن، نه ویران کردن. ای کاش می‌توانستم این ایده ساده را در همه جا گسترش دهم.

تدریس بداهه به کودکان

کار بداهه با بچه‌ها از بزرگ‌ترین لذت‌های من است. بچه‌ها هنوز همه تخیلاتشان را دست‌نخورده دارند و دوست دارند از آن در مسیر درست استفاده کنند. در واقع، گاهی مشکل‌ترین بخش این است که آن‌ها را در مسیر نگه داریم. چنانچه به کودکان درس می‌دهید، کلید کار این است که به یاد آورید وقتی خودتان کودک بودید چگونه بودید. سعی کنید دنیا را یک بار دیگر از چشم باز کودک بنگرید.

با وجود موضوعات بسیار برای تدریس، مربی شاید تصمیم بگیرد آن‌ها را به صورت تدریجی آموزش دهد و کم‌کم بچه‌ها را وارد خط سیر کار کند. اما بچه‌ها می‌دانند چگونه بهتر از ما تظاهر کنند، بنابراین آن‌ها بداهه‌پردازانی ذاتی هستند. خواهید دید بچه‌ها سریع‌تر از بزرگ‌ترها شیفته بسیاری از بازی‌ها می‌شوند. سعی نکنید جلوی سرعت آن‌ها را بگیرید. اجازه دهید بدوند و هر قدر ممکن است به آن‌ها فضا بدهید تا هر چه می‌خواهند، تجربه کنند. کار اصلی شما به‌عنوان مربی تمرکز دادن به انرژی آن‌هاست. هنگامی که کلاس پر از دانش‌آموزانی مشتاق است، دوست دارم سریعاً بازی‌های بسیاری را معرفی کنم. در جلسات بعد به عقب برمی‌گردم تا بازی را با عمق بیشتری یاد بدهم. بدین ترتیب بچه‌ها موضوعات زیادی دارند تا در خانه روی آن‌ها کار کنند و من می‌توانم در کلاس به خوبی آن‌ها را هماهنگ کنم.

برای انجام هر بازی به پنج دقیقه زمان نیاز است، اما اگر بخواهید چند دور بازی کنید تا نوبت به همه برسد، طولانی‌تر خواهد شد.

خیلی زیاد و خیلی کم

هنگام کار بداهه، به نظر می‌آید اکثر بچه‌ها دو دسته می‌شوند: اول، بچه‌هایی که شور و شوق زیادی دارند. البته مشتاق بودن عالی است، اما این بچه‌ها نمی‌خواهند بفهمند چگونه باید بازی را نمایش دهند، بلکه فقط می‌خواهند وارد بازی شده و آن را اجرا کنند. با این بچه‌ها، هر بازی‌ای ظاهراً به مسابقه کشتی یا شطرنج تبدیل می‌شود. آن‌ها فقط انرژی بسیار زیادی دارند. من فهمیده‌ام که بهترین راه کنترل این بچه‌ها این است که بازی را خودم با آن‌ها اجرا کنم، بدین ترتیب می‌توانم به آن‌ها کمک کنم تا در مسیر بمانند و بر روی صحنه تمرکز کنند. بچه‌هایی که زیادی مشتاق هستند پس از اینکه بفهمند چگونه صحنه را بازی کنند، آرام می‌شوند و تمرکز می‌یابند.

نوع دوم بچه‌ها آن‌هایی هستند که مطمئن نیستند آیا دوست دارند بخشی از این نوع کار باشند یا خیر. این بچه‌ها را به راحتی درک می‌کنم. آن‌ها می‌ترسند احق جلوه کنند و البته بداهه تا حدی برای بعضی‌ها توفنده است. این دانش‌آموزان را باید به تدریج وارد مسیر کرد. هرگز مجبورشان نکنید بازی‌ای انجام دهند، زیرا با یک شکست ممکن است خیلی پسرفت کنند.

پیشنهاد می‌کنم اجازه دهید این بچه‌ها با بازی‌هایی شروع کنند که آن‌ها را در مرکز توجهات قرار نمی‌دهد. مثلاً اجازه دهید «قصه یک کلمه‌ای» (بازی ۸) یا «خوشبختانه/بدبختانه» (بازی ۷) را انجام دهند و بعداً متذکر شوید که چقدر خوب بازی کردند. با این بازی‌ها معمولاً علاقه‌مند می‌شوند وارد مراحل بعدی شوند، یعنی بازی‌هایی که آن‌ها را به چالش می‌کشاند تا شخصیتی را روی صحنه به تصویر بکشند. همچنین یادتان باشد که بعضی بچه‌ها نسبت به بدنشان احساس خوبی ندارند و دوست ندارند کسی بدن آن‌ها را لمس کند یا به آن دست بزند. من در ابتدای کار از بازی‌هایی که با لمس کردن سروکار دارند اجتناب می‌ورزم. کمی زمان لازم است تا این ناراحتی بدنی رفع شود، پس چشمتان به بچه‌ها باشد و کسی را که از موقعیت تماس بدنی احساس ناخوشایندی دارد، در آن موقعیت‌ها قرار ندهید. وقتی می‌خواهید بازی‌هایی ارائه دهید که تماس بدنی دارند، اطمینان حاصل کنید که بچه‌ها درک می‌کنند باید با احترام با هم رفتار کنند. (و البته درباره تماس بدنی در کلاس باید طبق قوانین مدرسه عمل شود.) با بچه‌های محتاط با دقت کار کنید. اگر اعتماد خود را از دست بدهند، بازگرداندن آن مشکل خواهد بود. اول اعتمادسازی کنید بعد هر کاری می‌خواهید انجام دهید.

شکست اشکالی ندارد

مهم‌ترین نکته در آموزش بداهه به بچه‌ها این است: شکست اشکالی ندارد. مهم نیست روی صحنه چه روی می‌دهد. هر چه رخ می‌دهد دقیقاً همان چیزی است که باید اتفاق بیفتد. خواهید دید که برای بداهه‌سازی روی صحنه، هر بازیگر باید با دیگران به گونه‌ای رفتار کند که گویی نابغه است. اگر هر بازیگر تابع این مثال باشد، هیچ حرف زده‌شده یا عمل انجام شده روی صحنه دیگر اشتباه نیست. اطمینان حاصل کنید که کل کلاس این نکته را درک کنند، در این صورت برای تأیید و تشویق یکدیگر به سختی کار خواهند کرد.

حتی اگر کل صحنه ناموفق از آب درآید، باز هم با اطمینان چیزهایی بیابید که بجا بوده‌اند و ذهن خود را روی نکات منفی معطوف نکنید. کلید این است که بچه‌ها احساس نکنند گزینه‌هایی که داشته‌اند بد بوده؛ آن‌ها باید به سرعت تصمیمی اتخاذ می‌کرده‌اند. بعدها خواهند فهمید اشتباه بوده و احتمالاً دیگر آن را تکرار نخواهند کرد. اگر این‌طور نشد، به آرامی آن‌ها را به گوشه‌ای بکشید و با آن‌ها صحبت کنید. مسئله مهم در آموزش بچه‌ها این است که اگر از آن‌ها قطع امید نکنید، آن‌ها نیز از شما مأیوس نخواهند شد.

یک هفته بداهه

چنانچه مرتباً با بچه‌ها در کلاس اجرا یا محیطی مشابه سروکار دارید، طی یک هفته از کلاس‌ها می‌توانید آن‌ها را به خوبی با بداهه آشنا کنید. در اینجا طرح کلی این هفته را پیشنهاد می‌دهیم.

روز اول. مانع اصلی پیروزی در بداهه، ترس از انجام آن است. من به آن‌ها نشان می‌دهم چقدر این کار آسان است و بدین ترتیب به آن‌ها کمک می‌کنم تا بر این ترس غلبه کنند. چند بچه را پای تخته بیاورید و در یک صف قرار دهید. «قصه یک کلمه‌ای» (بازی ۸) را با آن‌ها بازی کنید. یک حیوان انتخاب کنید (مثل گربه) یک شغل هم انتخاب کنید (مثل رفتگر) و از بچه‌ها بخواهید با هم کار کنند، تابع قوانین بازی باشند و قصه‌ای درباره گربه‌ای بگویند که به‌عنوان رفتگر کار می‌کند. آن‌ها با هم قصه‌ای بسیار عجیب خواهند ساخت. از آن‌ها بپرسید آیا کسی پیرنگ و طرحی برای قصه در ذهن دارد تا قبل از شروع بازی بگوید. احتمالاً هیچ‌یک ندارند. یادآوری کنید هرچه انجام می‌دهند بداهه است؛ بازی‌ای است بدون اندیشه قبلی، بازی‌ای که همه با هم در ساخت آن کار می‌کنند.

اکنون وقت آن است تا قوانین (که در بخش بعدی آمده است) را برای مبتدیان کار بداهه توضیح دهید. بر کار گروهی و گوش دادن به یکدیگر تأکید کنید. اجازه دهید دوباره بازی را اجرا کنند و ببینید چگونه انجام می‌دهند. به آن‌ها نشان دهید در بداهه شما بخشی از کل هستید و در بازی، تیم مهم است نه فرد.

روز اول را با چند بازی دیگر تمام کنید. می‌توانید «چه کار می‌کنی؟» (بازی ۲) و «خوشبختانه/بدبختانه» (بازی ۷) را انتخاب کنید. هدف این است که به آن‌ها کمک کنید به ترس از ساخت صحنه‌ها غلبه کرده و آن ترس را با هیجان جایگزین کنند.

روز دوم. روز دوم را می‌توانید با تجربه خلق صحنه‌ای متحدکننده بگذرانید. به دانش‌آموزان توضیح دهید که صحنه از چه چیزهایی ساخته می‌شود، شخصیت‌ها، محیط، پیرنگ داستانی با آغاز و میانه و پایان. اکنون از آن‌ها بخواهید «هر صحنه‌ای» (بازی ۹) را بازی کنند و بعد از بازی درباره آن بحث کنید، بدین ترتیب به آن‌ها کمک می‌شود تا عناصر اساسی صحنه را بشناسند و درباره قوانین بداهه گفت‌وگو کنند. حالا زمان خوبی است تا به بازی‌های احساسی وارد شوید. در واقع «صحنه‌های احساسی» (بازی ۱۷) یکی از بهترین بازی‌هاست تا بچه‌ها کار صحنه را یاد بگیرند. بقیه زمان کلاس را روی بازی‌های احساسی کار کنید. ببینید چگونه دانش‌آموزان هیجان خود را با تماشای یکدیگر و تلاش برای خندانند هم بروز می‌دهند.

روز سوم. اکنون دانش‌آموزان به بسیاری از ترس‌های خود از بداهه غلبه کرده‌اند و می‌خواهند ادامه دهند. بازی‌های بدنی به کار ببرید تا عادت کنند روی صحنه، حرکات فیزیکی داشته باشند و از بدن خود استفاده کنند. بازی «ایست!» (بازی ۲۳) روش عالی برای یادگیری این مسئله است و بسیار جالب و خنده‌دار می‌باشد. اکنون کار را با بازی‌های بدنی حدس‌زدنی مثل «دیر سر کار رسیدن» (بازی ۷۰) و «راز قتل» (بازی ۷۱) ترکیب کنید. این بازی‌ها اغلب مطلوب بچه‌ها هستند و به آن‌ها کمک می‌کنند تا شروع به ترکیب مسائل کنند.

روز چهارم. در روز چهارم آماده‌اید تا محیط را به بازی بیفزایید. بداهه در صحنه خالی اجرا می‌شود.

اما «کجاست؟» (بازی ۴) به دانش‌آموزان یاد می‌دهد به مخاطب بقبولانند که صحنه خالی می‌تواند همه چیز و همه جا باشد. به سراغ بازی «تکه‌های کاغذ» (بازی ۳۶) بروید، بعد اجازه دهید چند بازی حرکت سریع مثل «دروغ سنج» (بازی ۶۴) یا «چهار راه برای مردن» (بازی ۶۳) انجام دهند.

روز پنجم. اکنون می‌توانید هر بازی‌ای را که فکر می‌کنید بچه‌ها از انجام آن لذت می‌برند انجام دهید. بچه‌ها اغلب دوست دارند به عقب برگردند و بعضی از بازی‌هایی را که کرده‌اند، دوباره انجام دهند. سراغ بقیه بازی‌های کتاب بروید و بگذارید بچه‌ها پر شور و هیجان باشند.

پس از یک هفته مقدمه می‌توانید هر گاه که حال و هوای کلاس اجازه داد، بداهه انجام دهید. بچه‌ها از تکرار بعضی از بازی‌های مورد علاقه یا امتحان بازی‌های جدید بسیار خوشحال می‌شوند. چنانچه فقط یک روز وقت دارید تا به بچه‌ها بداهه بیاموزید، چند پیشنهاد برایتان دارم: ابتدا سعی کنید وقت بیشتری دست و پا کنید. دانش‌آموزان مایل خواهند بود بیشتر از آنچه شما در یک کلاس انباشته‌اید یاد بگیرند. اگر زمان بیشتری فراهم نشد، هر چه می‌توانید انجام دهید. فقط با اصول روز اول و دوم آغاز کنید و بعد بگذارید بچه‌ها بدانند از کجا اطلاعات بیشتری می‌توانند کسب کنند. آن‌ها را تشویق کنید خود، بداهه را تجربه کنند. سپس هنگامی که وقت آزاد به‌دست آوردید، مرحله دیگری از بداهه را در کلاس به آن‌ها بیاموزید.

کار با بچه‌های کوچک‌تر

چنانچه سعی دارید به گروه‌های ویژه کوچک‌تر بداهه بیاموزید و مطمئن نیستید آیا آن‌ها «آن را درک می‌کنند» یا نه، می‌توانید با تمرین‌های آسان‌تر آغاز کنید.

من دوست دارم ابتدا با بچه‌های کوچک‌تر درباره کیسه ستری و نامرئی‌ای که همه بازیگران با خود دارند صحبت کنم. اگر من به این کیسه دسترسی پیدا کنم هر چه بخواهم از داخل آن برمی‌دارم. اول توپ نامرئی خودم را بر می‌دارم، سنگین است پس در دستانم جابه‌جایش می‌کنم، حتی می‌توانم آن را به دیوار بکوبم و بعد بگیرم. بعد آن را به سمت یکی از بچه‌ها می‌اندازم بدون اینکه به او بگویم؛ او احتمالاً آن را می‌گیرد و به طرفم پرت می‌کند. با هم بازی می‌کنیم. بعد به آن‌ها نشان می‌دهم که آن توپ می‌تواند از هر جنسی و به هر اندازه‌ای که من می‌خواهم باشد.

آن‌ها بازی را شروع کرده‌اند. حالا خواهیم فهمید آن‌ها چه چیزهایی در کیسه‌های نامرئی خود نگه می‌دارند. از آن‌ها می‌خواهم هر چه دوست دارند از آن خارج کنند. عاشق نگاه‌هایشان هستم وقتی به آن چیزی که درآورده‌اند «می‌نگرند». حیرت‌آور است. چند دقیقه این‌طور سپری می‌کنیم تا کمک شود درک کنند ما فقط بازی می‌کنیم، کاری که هر روز خودشان انجام می‌دهند. سپس به سراغ تمرین‌های بعدی می‌رویم، مثل بازی کردن نقش حیوانات مختلف یا احساسات مختلف. به آن‌ها اجازه می‌دهم قدم‌زدن در محیط‌های متفاوت را اجرا کنند، برای مثال روی زمین چسبناک یا در جاذبه کم. حالا معمولاً می‌بینم که دوست دارند بیشتر بداهه کار کنند.

سپس به تدریج معرفی کردن چند بازی دست‌گرمی را آغاز کنید تا حس بهتری از بداهه داشته باشند. به‌زودی اوقات خوش در خلق و ابداع دنیاهای حیرت‌انگیز خواهند داشت. فقط بگذارید با چند سبک و شیوه آشنا شوند و بدین ترتیب مثل توپ برفی، خود به‌راحتی از تپه غلت خواهند خورد. بارها و بارها شاهد بوده‌ام این اتفاق می‌افتد و من توپ‌ها را می‌شمارم و همیشه منتظر توپ برفی بعدی هستم.

بلوک‌های ساختمانی برای مبتدیان

زدودن ترس

بزرگ‌ترین مانع برای مبتدیان، ترس از بداهه است. بداهه برای افراد ترسناک است. شما صحنه‌ای بدون متن و بدون مسیری واقعی خلق می‌کنید. این عملی نیست!

خب البته که عملی است. سال‌هاست انجام می‌شود و من سراغ ندارم که تا به حال این کار تلفات جانی داشته باشد. پس چگونه می‌توانید افراد را (یا خودتان را، اگر شجاعت کافی برای اذعان آن دارید) از ترس دور کرده و به خنده و شادی وادار کنید؟ پاسخ آن در شعبده نهفته است.

بداهه بیشتر مثل حقه شعبده‌بازی است. هنگامی که شعبده‌باز دستیار خود را با آره نصف می‌کند، به نظر خیلی واقعی و غیرممکن می‌آید. همین‌طور است وقتی که بداهه‌پردازان با هیچ شروع می‌کنند و یک صحنه کامل خلق می‌نمایند. شعبده‌بازان و بداهه‌پردازان هر دو مدیون شگفتی و بهت کار خود هستند که دو راز مشترک را القا می‌کند: یکی اینکه تماشاگران فکر می‌کنند این چیزی است که هرگز نمی‌توانند انجام دهند. دوم، حقه‌ای در آن است.

مخاطب هرگز نمی‌داند بداهه‌پردازی، ساختن کلمات در لحظه، کاری است که هر کسی هر روز انجام می‌دهد. برای زندگی روزمره ما متنی وجود ندارد. شب قبل، جملات خود را برای اینکه تا فردا بعدازظهر در صحنه بانک معامله مهمی را از دست ندهید نخواندید. در واقع تنها زمانی که بداهه نداریم، زمانی است که نمایش اجرا می‌کنیم و همه ما می‌دانیم چقدر طی یادگیری جملاتمان عرق می‌ریزیم. در مقایسه با آن، بداهه خلق‌الساعه است.

این تمرین سریع را انجام دهید. ناگهان پیش شما می‌آیم و می‌خواهم با هم برویم ساندویچ بخوریم. جوابی که فی‌الغور به ذهن شما خطور کرد چیست؟ چرا این قدر سریع به ذهنتان رسید؟ شاید قبول کردید چون گرسنه بودید. شاید قبول نکردید چون گیاه‌خوار هستید. شاید بگویید: برگر چطوره؟ چون گرسنه‌اید، ولی ساندویچ نان ساچی دوست ندارید. شاید بگویید: حسابی چیپس و پفک خورده‌ام، چون سؤال را نشنیده‌اید. هر چه که بگویید یک صحنه بداهه را آغاز کرده‌اید. کار از همین نقطه جریان می‌یابد و بله، به همین آسانی.

اما از بحث ساده مزایای فست‌فود چگونه بداهه می‌سازید و آن را تبدیل به چیزی می‌کنید که افراد می‌خواهند تماشا کنند؟ حقه چیست؟

برای پاسخ به شعبده‌باز برمی‌گردیم. وی قبل از انجام شعبده و تردستی در مقابل جمعیت، باید قوانین حقه‌ای را که می‌خواهد سوار کند، بداند. قوانین مهم هستند. تبعیت از آن‌ها همه را حیرت‌زده می‌کند. پس اگر تبعیت نکنید، تماشاگرانی ناخرسند خواهید داشت.

قوانین بداهه

افرادی هستند که می‌پرسند وقتی می‌خواهید چیزی بسازید چه نیازی به قاعده و قانون دارید. در واقع من خودم عقیده دارم کل قوانینی را که می‌خواهم برایتان بگویم، باید به گونه‌ای انعطاف‌پذیر به کار برد. اما کافی است فکر کنید می‌خواهید دوچرخه‌سواری یاد بگیرید. باید قبل از سوار شدن بر دوچرخه، سه‌چرخه سوار شوید یا از دو چرخ کمی استفاده کنید، بعد زمان آن می‌رسد که با دوچرخه‌سواری، حتی دور از حوالی منزلتان هم احساس راحتی می‌کنید. بداهه هم همین‌طور است: ابتدا چهار دست و پا راه رفتن را بیاموزید و سپس راه رفتن را. پس از آن می‌توانید وارد عظمت و شکوه کمدی شوید.

این قوانین ترتیب خاصی ندارند زیرا باید هم‌زمان تابع همه آن‌ها باشید تا بازی شکل بگیرد. ممکن است در جاهای دیگر قوانین دیگری برای بداهه بیابید. اگر به‌نظر تان معقول آمد، آن‌ها را به قوانین مذکور در اینجا بیفزایید و به کار ببرید. برای اینکه در هر چیزی واقعاً عالی باشید، باید هر قدر می‌توانید منبع بشناسید. این کتاب تنها یک منبع است، اما نقطه آغاز خوبی است.

بایستید، نگاه کنید و گوش دهید

یک مفهوم محوری در زیرساخت همه این قوانین وجود دارد: کار گروهی. کار گروهی بخش حیاتی هر بازی بداهه است. بازیگران باید همواره به یکدیگر گوش دهند و بدانند چه اتفاقی پیرامون آن‌ها شکل می‌گیرد. در زمانی که همکارانتان مکان‌ها را تغییر داده‌اند، در حالی که شما فکر می‌کردید همان جای قبلی هستند، ادای «جمله کامل» نفعی برای شما نخواهد داشت. به‌عنوان بداهه‌پرداز باید در «صحنه» باشید نه در «ذهن خود».

به سؤال ساندویچ برگردیم. شما می‌دانستید چه پاسخ دهید چون سؤال را شنیدید (به‌جز کسی که گفت چیپس و پفک زیادی خورده). یادتان باشد که باید همواره بخشی از صحنه باشید و این قانون برایتان حکم ضربان قلب را دارد.

همه در بازی نابغه هستند

این قانون را خیلی دوست دارم. اگر هر کسی در بازی نابغه باشد، پس در بداهه پاسخ‌های اشتباه وجود نخواهد داشت. اگر دقیق به آن فکر کنید، «اشتباه نبودن» بدان معناست که بداهه بسیار آسان و خالی از استرس و فشار است. حداقل من این‌گونه می‌اندیشم.

مهم نیست چه کسی روی صحنه با شماست. باید هر چه می‌گوید یا انجام می‌دهد برایتان طوری باشد که گویی جالب‌ترین چیزی است که در آن لحظه می‌شنوید یا می‌بینید. خلاصه اینکه، باشکوه است! دیگران هم به نوبه خود با گفته‌ها یا رفتارهای شما باید همان‌طور برخورد کنند. این‌گونه است که یک تیم می‌سازید.

اعضای گروه خودم درباره این قانون با من بحث می‌کردند و شکایت داشتند که فلانی استعداد بداهه ندارد. همیشه پاسخ می‌دادم، «اگر شما بهتر از او هستید، این را ثابت کنید و او را وادار کنید در صحنه بعد بهتر باشد». بعد می‌رفتند و صحنه‌ای عالی ارائه می‌دادند. می‌دانم که می‌خواستند به من ثابت کنند بهتر از دیگری هستند، اما به نظرم من تنها یک کار گروهی روی صحنه می‌دیدم و اینکه همه شاد هستند. در اینجا تمرینی داریم تا با آن دانش‌آموزان یاد بگیرند هر کسی در کلاس اهمیت دارد. یک دانش‌آموز را انتخاب کرده روی صندلی بنشانید. به کلاس تلقین کنید وی مهم‌ترین فرد کلاس است. مطمئن شوید که کلاس، شما را جدی بگیرد. از آن‌ها بخواهید نام این مهم‌ترین فرد را تکرار کنند. سپس به آن‌ها بگویید وی نمی‌تواند هرگز زمین را لمس کند. وظیفه آن‌هاست تا او را از این طرف به آن طرف کلاس ببرند و برگردانند. از بچه‌ها بخواهید این کار را بکنند و از آن‌ها بخواهید هرگز نگذارند او زمین بیفتد. وقتی کلاس آماده شد، از آن فرد بپرسید که آیا به کلاس اعتماد دارد؟ اگر اعتماد دارد، کم‌کم از صندلی پایین بیاید و اجازه دهد بچه‌ها او را بلند کنند و به اطراف ببرند. شما به‌عنوان رهبر باید مرتباً به کلاس یادآوری کنید کاری که می‌کنند جدی است. همچنین یادآوری کنید که افکارشان فقط باید درباره شخصی که او را نگه داشته‌اند باشد. به همه فرصت دهید تا ببینند مرکز توجه بودن چه حسی دارد.