

دارد. آنچه که نقش ویلفرد را برای من بسیار جذاب کرده بود و من را به سمتش می کشاند، این بود که در طی نمایش تمام اتفاق ها می خواهند حقیقتی را به ویلفرد گوش زد کنند. او که تا آن لحظه با یک شیوه ای دیگر زندگی اش را می کرده، ناخواسته وارد مسیری می شود که طی طریقی را انجام دهد تا به حقیقتی برسد که آن حقیقت، دریاست و دریا نمادی از یک حقیقت بزرگ تر و جاودانه تر است. این اتفاق خیلی برای من جذاب بود چون می تواند در زندگی شخصی خودم هم تأثیر بگذارد. آدمی گاهی فکر می کند که زورش به چیزی به اسم سرنوشت می رسد، ولی در حقیقت تنها زمانی زورش به سرنوشت می رسد که اول آنرا بپذیرد و بپذیرد که نمی تواند آن را تغییر بدهد. در این نمایش نیز ویلفرد در مسیری که طی می کند با آدم هایی روبه رو می شود که رنج های بسیار بزرگ تری به نسبت او دارند، رنج هایی ابدی که واقعاً نسبت به رنج و دغدغه ای که ویلفرد دارد، سهمگین تر هستند. او در این مسیر متوجه می شود که نمی شود از سرنوشت فرار کرد و زمانی هم که متوجه این امر می شود، مسیر او را به حقیقت اصلی که دریا باشد، می رساند. دغدغه ویلفرد به مراتب از شروع نمایش بیشتر و بیشتر می شود و از یک جایی اصلاً دیگر دغدغه خاک کردن جسد پدرش مطرح نیست و وا متوجه حقیقت بزرگ تری می شود.

حرکات بدنی کاراکتر ویلفرد نیز دور از رئالیته است. این حرکات چطور شکل گرفتند؟ آیا در تمرینات بیشتر به صورت شهودی پیش رفتید یا به صورت مکانیکی یا برنامه ریزی شده؟

در اغلب بخش های کار سعی کردیم خلق حرکات شهودی باشد و این حرکات را کشف و اجرا کنیم. ولی بخش هایی از این حرکات به کارگردانی برمی گردد؛ یعنی کارگردان، طراحی کرده و یک فضایی ایجاد می کرد و آن فضا را برای ما جا می انداخت و از ما یک خروجی می خواست. به طور کل می توانم بگویم که ۵۰-۵۰ بود یعنی یک جاهایی شهودی بوده و نسبت به اتفاق خود لحظه، خلق شده و یک جاهایی هم بواسطه ی کارگردان طراحی شده و ما را به آن سمت برده که این حرکات را انجام دهیم. مخصوصاً حرکات پارت دوم نمایش، بیش تر طراحی کارگردان است که فضای کار را بیشتر سمت فضای آرکانیک می برد.

سخن پایانی

در این اثر یک تیم طراح در زمینه گریم، لباس، صحنه، میپینگ، موسیقی، نور و ما را همراهی کردند که از آنها بسیار متشکرم. مخصوصاً میپینگ، موسیقی و نور که خیلی به ما کمک می کند. بهزاد بختیاری طراح صدا و آهنگساز کار در تمام جلسات تمرین حضور داشت و در لحظه به لحظه ی درام درست مانند بازیگری که آقیش می شود حاضر بود و اثر را درک کرد و موسیقی او در خلق لحظات خیلی به ما کمک کرد. همین طور میپینگ، نور و ... در واقع همه ی این ها تکمیل کننده ی هم شدند و من می خواهم در انتها تشکری داشته باشم از امین سعدی، چراکه وقتی نه میپینگ بود نه دکور و نه دیگر اجزای کار، او که می دانست چه می خواهد بسیار صبورانه و پدرا نه ما که هنوز نمی دانستیم که او دقیقاً چه در ذهن دارد را هدایت کرد. و اینکه ما هفته ی آخر نمایش ... خیلی دوست داشتیم تماشاچی بیشتری بیایند. البته تا الان هم بازخورد و تعداد کسانی که آمدند بد نبوده است.



عبدالرضا نصاری

بازیگر:

پدر هر انسان اولین قهرمان و شوالیه اوست

در این نمایش سه کاراکتر پدر، شوالیه و کارگردان را ایفا می کنید. تفکیک این سه کاراکتر از یکدیگر به چه صورت انجام شد و هر کدام از این کاراکترها چه ابعادی داشتند؟

ما با آقای سعدی، ساعت ها و روزها درباره این موضوع صحبت می کردیم و حتی شاید تا چند روز قبل از اجرا تمام دغدغه ام همین امر بود. در متن اصلی، این سه شخصیت از هم جدا هستند، اما در دراماتورژی که امین سعدی روی این اثر داشته، این سه کاراکتر باید توسط یک بازیگر اجرا می شد. مسلماً، در مرحله اول این موضوع برای هر بازیگری یک چالش است، اما عملی کردن آن سختی های خاص خودش را دارد. ما در ابتدا بررسی کردیم که به شکل تکنیکی چه تمهیداتی برای تفکیک این سه کاراکتر باید در نظر بگیریم. تقریباً در بسیاری از صحنه ها، شوالیه و پدر کنار هم بودند و در این بخش ها آقای سعدی با استفاده از شیوه های مدرن فاصله گذاری عمل کردند. در این نمایش ما از یک جهان وارد جهان دیگر می شدیم؛ مثلاً از جهان پدر به جهان شوالیه و کارگردان و این امر نیازمند تفکیک بود. بر اساس تفکر کارگردان این سه شخصیت با هم اند و با هم زیست دارند؛ حتی کسی که کارگردان است و دارد ذهن ویلفرد (کاراکتر پدر) را مدیریت می کند، پدر و شوالیه، این سه شخصیت تقریباً یکی هستند و در نگاهی عمیق تر می بینیم که پدر هر انسان، اولین قهرمان و شوالیه اوست و به همین خاطر هم باید این سه کاراکتر هم به یکدیگر نزدیک باشند و هم به صورت شفاف تفکیک شوند. پیرو این امر به این نتیجه رسیدیم که هم از لحاظ تکنیکی، هم بدنی و هم آوایی و رفتاری، در برخی لحظه ها این سه کاراکتر را از هم دور کنیم و در برخی نقاط، زمانی که قرار است به هم تنیده شوند، آن ها را به هم نزدیک کنیم. مخصوصاً در صحنه هایی که کنار هم قرار می گیرند، با هم حرف می زنند و به یک رقص یا حرکت فرمی می رسند. اما هم تفکیک شان سخت بود و هم نزدیک کردن شان به یکدیگر و تمام تلاش من بر این بود که در بدن، حرکت و در لحن شوالیه و پدر، جایگاه صدای پدر و شوالیه متفاوت باشد و در برخی لحظه ها تعمداً به هم نزدیک شوند. امیدوارم توانسته باشم این کار را انجام بدهم.

آیا حرکات بدنی این سه کاراکتر (بخصوص در صحنه تایپ کردن نامه ها) در روند نمایش را باید در دسته بندی سبک خاصی قرار دهیم یا ترکیبی از حرکات ذهنی، شهودی و ریاتیکی هستند؟

بله، تقریباً می توان گفت که ترکیبی از همین سه مورد است.

مدت زمان کار یک ساعت و بیست دقیقه است و با توجه به اینکه برخی دیالوگ های کاراکترها شاعرانه، فلسفی و کمی دور از خط اصلی داستان می شوند شاید این ریسک مطرح باشد که ارتباط مخاطب با اثر در لحظاتی کم رنگ شود. آیا نسبت به حفظ این دیالوگ ها این ریسک را حس می کردید؟ یا در واقع این ریسک را پذیرفتید چون لازم بود که برای تکمیل مفهوم اثر این بخش ها حذف نشوند؟

در واقع بحث ریسک کردن مطرح نبود چرا که من صرفاً بنا به خوشایند مخاطب کار نمی کنم بلکه بیشتر کارکرد اثر برایم مهم است و می توان گفت که در ۹۹ درصد موارد به این فکر می کنم که کارکرد اثر به چه شکلی می تواند به بالاترین حد خود برسد. بنابراین اگر قرار بود آن تکه ها را حذف بکنم، با توجه به اینکه نمایشنامه در مرحله بازنویسی کلا فشرده شده بود، به مفهوم کلی به شدت آسیب می زد. ما در پارت اول، یک پارت سنگین، پُر از تصاویر و ریتم تند را دنبال می کنیم و در پارت دوم ریتمان را پایین تر آوردیم تا آن گدهایی که در پارت اول تقریباً چیده شده بود و در سفر درونی ای که ویلفرد آغاز می کند و می خواهد به اصل و ریشه اش بازگردد، مطرح می شود سر جای خود قرار گیرند و واکاوی شوند.

من سعی کردم در پارت دوم، با توجه به اینکه نویسنده از یک سری کاراکترها مانند اودیپ و ... به صورت غیر مستقیم استفاده می کند، کار کاملاً کلاسیک باشد. هرچند که در لایه های زیرین دیالوگها به هویت این کاراکترها پی می بریم و آنها مستقیماً معرفی نمی شوند اما مخاطب در می یابد که از برخی دیالوگ های هملت استفاده شده یا در جای دیگر از ابله داستایفسکی، ادیپ شهریار و آنتیگونه استفاده شده است. من سعی کردم پارت دوم کاملاً کلاسیک باشد؛ یعنی کلاسیکی که در فضای مدرن کار می شود به همین علت از شیوه هایی مثل میپینگ بهره بردم تا بتوانم از آن فضا سازی هایی که در شیوه کلاسیک شکل می گیرد، استفاده کنم. به همین خاطر بخش هایی که به آن اشاره کردید و شاید به زعم برخی، تماشاگر را در بعضی لحظات خسته کند، قابل حذف شدن نبود و ما مجبور بودیم برای اینکه شاکله اصلی حفظ شود کارکرد آن دیالوگها را از بین نبریم و این دیالوگها را کمتر نکرده و به شیوه ی دیگری بیان نکنیم.

کاراکتر اصلی داستان ویلفرد به دنبال ریشه هایش می گردد. آیا یک نگاه کهن الگویی هم در این اثر وجود دارد؟ یا اینکه بخواهیم از این الگوهای نمایشی به عنوان یک سری کهن الگو یاد کنیم؟

طبیعتاً ثنائیت وقتی برای تئاتر کار می شود همیشه آن خطر کلاسیکس را حفظ می کند. یعنی وقتی به متون مدرن هم بنگریم حتماً یک رشته یا گره برداری از گذشته و متون کلاسیک در آن می بینید و بله من هم این کار را کردم و از کاراکترهایی که در این نمایش بودند وام گرفتیم تا آن فضای کلاسیک را برای تماشاگر امروزی باز نماییم کنیم.

آیا می توان گفت که کاراکتر ویلفرد به نوعی در طول اعصار به کاراکترهایی که بدان اشاره شد پیوند زده می شود؟

کاراکترهایی که در این نمایش مورد استفاده قرار گرفته اند شده اند، همگی یک درگیری با پدر دارند: ادیپ، تقدیرش این است که پدرش را بکشد. آنتیگونه، که خود دختر ادیپ است، هملت و روح سرگردان پدرش و ... همه این کاراکترها یک مسیر جدایی ناپذیر از تقدیرشان و پدرشان دارند. یعنی این انتخاب ها کاملاً هوشمندانه بوده و مسئله ی پدر و درگیری آن کاراکترها با پدر، در هر چهار کاراکتری دیده می شود.

علاوه بر این ویلفرد نیز مانند تمام این کاراکترها در دو راهی انتخاب است. حال دو راهی که ویلفرد در عصر مدرن با آن مواجه است کمی متفاوت از دیگر کاراکترها است.

بله در واقع تمام این کاراکترها همین مسیر را طی کرده اند و به نوعی دیده اند که هیچ گریزی از آن انتخاب نیست. ویلفرد نیز پس از مواجه شدن با این کاراکترها در می یابد که این انتخاب گریز ناپذیر است.

نریمان عابدی

بازیگر:

دریا نمادی از یک حقیقت بزرگ تر و جاودانه تر است

از تجربه حضور در چنین پروژه ای با نمایشنامه ای که هم ابعاد شاعرانه و هم ابعاد رئالیستی دارد بگویید. آیا پرداخت به کاراکتر ویلفرد چالشی به همراه داشت؟

در واقع ساحلی ها نمایشنامه ی رند و ساده ای نیست و از این بابت که در بر گیرنده فضاهای مختلفی مانند فضای سورئال، رئالیسم جادویی و رئال است، کلاً پیچیدگی هایی

