

گفت‌وگویی صبا با امین اسفندیار کارگردان نمایش فردا

مریم عظیمی

گفت و گو

«فردا» نمایشی به نویسندگی و کارگردانی امین اسفندیار و بازی سعید زارعی و ایمان صیاد برهانی است که برای روزهای جدید اجرا در کاخ هنر تمدید شده و مخاطبان تئاتر را به دیدن اثری معماگونه و دلپره آور دعوت می‌کند. «فردا»، درباره دو مرد است که در اتاقی با در و کمدهای فلزی متعدد، محبوس شده‌اند و تلاش می‌کنند با حل معماهایی، شاید راهی به خارج از این اتاق پیدا کنند. در ادامه گفت‌وگویی خبرنگار صبا با کارگردان این نمایش را می‌خوانید.

از ورودتان به عرصه هنر تئاتر و تجربیات پیشین در این زمینه بگویید.

من جوانی بودم که به واسطه علاقه‌مندی به بازیگری این مسیر را از پردیس هنرهای زیبای دانشگاه تهران آغاز کردم. سال ۸۸ دانشجوی بازیگری و کارگردانی شدم از همان زمان نیز با کارهای کلاسی و دانشجویی بازیگری را ادامه دادم، چندین اجرای عموم داشتم و بیشتر بازیگری کردم تا نویسندگی و کارگردانی، در واقع نمایش «فردا» تنها متن و کارگردانی جدی من است.

ایده نمایشنامه «فردا» چگونه شکل گرفت و روند پیشبردش به چه صورت بود؟

زایش این ایده در حقیقت متأثر از چند اتفاق مختلف بود. درگیری و دغدغه شخصی من در مورد مسئله‌ای به نام حافظه، اینکه هویت مرا گذشته‌ام شکل می‌دهد و این سوال که اگر روزی به یاد نیآورم که چه گذشته‌ای دارم چه خواهد شد! در کنار این مسئله یک سری اتفاقات در زندگی شخصیم رخ داد مثل از دست دادن چند عزیز که باعث شد مسئله حافظه برایم پررنگ‌تر شود. اما بخش دیگر این قضیه به علاقه من به همان فضایی برمی‌گردد که به آثار ابزورد مثل کارهای بکت و پینتر شباهت دارد که همیشه برایم جذاب بوده است. مثلاً من چند چرک‌نویس حدوداً ۸۰ صفحه‌ای داشتم که خودم آن را زبان خودکار می‌نامم چرا که خودکار را بر صفحه گذاشته و صرفاً می‌نوشتم. سپس به این فکر کردم که چگونه می‌توانم این تجربه نوشتاری را با مسئله حافظه عجیب کنم و آنجا بود که این دورا با هم ادغام کردم و این لحظه‌ای بود که ایده «فردا» شکل گرفت. بخش بیشتر نمایشنامه‌ای که اجرایش را دیده‌اید به صورت کارگاهی و در طول تمرینات نوشته شد. یعنی من از اتودهایی که در طول تمرینات به بازیگران می‌دادم و از اجرایی که آنها انجام می‌دادند، ایده می‌گرفتم و آن ایده‌ها را به متن تبدیل می‌کردم و در تمرین بعدی روی آن متن پیش می‌رفتم و دوباره همین مسیر اتود زدن و ایده گرفتن، بدین ترتیب بود که متن در طول یک سال تکمیل شد.

انتخاب بازیگران چگونه انجام شد؟

سعید زارعی، هم‌دانشگاهی من بود و پیش از این نمایش به عنوان بازیگر در یک اثر دیگری همکاری داشتیم و همین همبازی و رفیق بودن نقطه آغازی شد برای اینکه پیشنهاد همکاری در این پروژه را به او بدهم و خود او بود که ایمان صیادبرهانی را برای نقش مقابل پیشنهاد کرد. در آن زمان هر دوی آنها در اجرایی به نام «سرگیجه» هم بازی بودند و پس از صحبت‌های اولیه ایمان صیادبرهانی نیز خیلی مشتاق بود و کار را پذیرفت و خیلی راحت این ترکیب شکل گرفت. البته من بازی ایمان صیادبرهانی را در اجرایی به نام «زندگی در تئاتر» دیده بودم و به همین دلیل از پیشنهاد سعید زارعی خیلی استقبال کردم. چون به نظر من هم، او برای این نقش خیلی مناسب بود و از طرفی این دو بازیگر هم به لحاظ فیزیکی و هم به لحاظ صدا و جنس بازی خیلی با هم متفاوت هستند و این نکته به نظرم یکی از نقاط قوت کار ما است.

در مورد تغییراتی که از دوره اجرای پیشین در کار داده شده بگویید.

البته نمی‌توان گفت که نمایش کاملاً چیز متفاوتی بود حتی بخش ابتدایی کار تقریباً همان بود که امروز هست اما از اواسط کار تا انتها تغییراتی انجام شد. ما سال ۹۴ در جشنواره دانشجویی و جشنواره فجر شرکت کردیم و در سال ۹۵ اولین دور اجرای عموم این نمایش در سالن کوچک مولوی انجام شد با اینکه به خاطر ظرفیت کم سالن تماشاگران کمی می‌توانستند کار را ببینند همیشه لطف تماشاگران شامل حال ما بود و درخواست می‌کردند که دوباره کار را اجرا کنیم و همین دلیلی شد که ما رغبت کنیم و «فردا» را برای بار دیگر اجرا کنیم.

از سبک اجرایی معماگونه این نمایش و حالت پازل واری که در ارائه اطلاعات دارد بگویید.

در هزار توی خاطرات و حافظه بشری



کاراکترها ببینند، می‌بیند. بازی انسان‌ها را همراه می‌کند و آنها را وسوسه کرده به درون خود می‌کشاند من از همین مسئله استفاده کردم اما به موقع هم نشان دادیم که صرفاً خود بازی مهم نیست و داستان چیزی فراتر از آن است و فکر می‌کنم که خوشبختانه و خدا را شکر تا حد زیادی موفق شدم منظورم را برسانم.

اگر نگاه جهان شمول‌تر به این داستان و کاراکترها داشته باشیم آنچه که در جریان است دهشتناک‌تر جلوه می‌کند. از سویی هم مباحثی مربوط به فلسفه وجود و آگزیستانسیالیسم در لایه‌های زیرین متن و اجرا دیده می‌شود. آیا در حین نگارش و تولید اثر به این مباحث فکر می‌کردید؟

از زمانی که نمایشنامه «فردا» را نوشتم به این فکر می‌کردم که کل زمان نمایش و آنچه که می‌بینیم می‌تواند سمبل چه چیزهایی باشد و خودم چند موضوع در ذهنم داشتم و به آن فکر می‌کردم. نمی‌دانم از خوش اقبالی و شانس من بود یا چیزی دیگر اما در اجراهای سال ۹۵ مخاطبان جالبی اجرا را دیدند و در تیوال نظرات خود را ثبت کردند، آنها در چیهایی از فردا را برای من باز کردند که حتی خود من هم به آن فکر نمی‌کردم. برای من لحظه شروع نمایش مانند لحظه تولد یک انسان است، صداهایی که در ابتدا می‌شنویم مانند صدای کودکی است که تلاش می‌کند برای حرف زدن و یاد گرفتن و... درست مثل کودکی که سرعت رشد او را به صورت سریع می‌بینیم، در واقع نمایش «فردا» برای من اینگونه است. اما اصلاً نمی‌خواهم آنچه که من فکر

همانطور که در ابتدا گفتم مرحله اول شکل‌گیری متن بر اساس دو مؤلفه بود یکی درگیری خودم با حافظه و دیگری علاقه‌ام به فضای ابزوردی که وجود داشت اما نکته دیگری هم در مورد من وجود دارد و کسانی که مرا از نزدیک می‌شناسند آن را می‌دانند که من عاشق بازی هستم از فوتبال، بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری بگیرم تا بازی‌های دیگر و نمایش «فردا» نیز این تم را در خودش دارد و از آنجایی که متن ناخواسته به من نزدیک می‌شد این رنگ را به خودش می‌گرفت چرا که من به همه چیز رنگ بازی می‌دهم و همه چیز را تبدیل به یک بازی می‌کنم. منتها دغدغه‌ای که داشتم و حرفی که می‌خواستم در نمایش بزنم این بود که قضیه برای من فراتر از یک بازی است حتی در جایی از متن اشاره می‌کنیم که همه این‌ها صرفاً یک بازی نیست و این بازی برای رسیدن به یک سری حقایق است. ما به این علت درگیر بازی می‌شویم که بازی انسان‌ها را به درون خود می‌کشد و زمانی که مخاطب و تماشاگر می‌فهمد که رویرویش یک بازی جریان دارد برایش حکم یک ترن هوایی در شهر بازی را خواهد داشت که سوارش شده، با آن همراه می‌شود و با ما می‌آید. حال گاهی ما این ترن هوایی را از درون یک تونل وحشت می‌گذرانیم و گاه از جنگل‌های سرسبز و این ما هستیم که این مسیر را تعیین می‌کنیم اما اینجا مهم همان سوار شدن است و من دوست دارم که تماشاگر از همان ابتدا با اجرای ما همراه شود. فکر می‌کنم یکی از نکات قوت نمایش «فردا» این است که مخاطب نیز به همان میزانی میدانند که کاراکترهای نمایش اطلاعات دارند و می‌دانند حتی تماشاگر چند المان تصویری را پیش از آنکه