

آشنایی با متن نمایش عروسکی

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:
- شناخت نسبی از اصول کلی نمایشنامه‌های عروسکی به دست آورده باشد.
- با مقدمات نگارش نمایشنامه‌ی عروسکی آشنا شود.

آشنایی با متن نمایش عروسکی

اصول کلی نمایش‌نامه‌های عروسکی همان اصول نمایشنامه‌های تئاتر زنده است، با این تفاوت که در نمایشنامه‌ی عروسکی باید به ویژگی‌های دنیای عروسک و تخیلات پر رمز و رازش توجه داشت. نوشتن برای عروسک‌ها، و به عبارت دیگر، برای هنرپیشه‌های پارچه‌ای و چوبی مشکل‌تر از نوشتن برای هنرپیشه‌ی زنده است. چرا که انواع شیوه‌های نمایش عروسکی دارای قابلیت‌های متفاوت و متنوعی است به طوری که آشنا نبودن با آن‌ها و نیز نشناختن محدودیت‌ها و قابلیت‌های عروسک می‌تواند مستعدترین نویسندگان را دچار مشکل نماید. به طور مثال اگر نویسنده زنده نبودن عروسک‌ها را فراموش کند و برای آن‌ها دیالوگ و یا منولوگ‌هایی مشابه تئاتر زنده بنویسد از پیش شکست خود را رقم زده است. بر این اساس، نمایشنامه‌نویس عروسکی باید بداند که:

- نمایش عروسکی، سرشار از فانتزی است.
- در نمایش عروسکی، حرکت در جایگاه نخست و دیالوگ در جایگاه دوم قرار دارد.
- محدوده‌ی صحنه متغیر است.
- بسیاری از وقایعی که در صحنه‌ی تئاتر زنده برای بازیگر غیرممکن جلوه می‌کند، در صحنه‌ی تئاتر عروسکی به سادگی امکان‌پذیر است.
- ویژگی‌های روانی عروسک، برخلاف بازیگر زنده، علنی است و بیرون و درون، به تعبیری که در تئاتر زنده مطرح است، در این جا مطرح نیست.
- قابلیت‌های هر کدام از تکنیک‌های نمایش عروسکی متفاوت است.
- نمایشنامه‌نویس عروسکی باید در نظر داشته باشد که در یک نمایش واحد می‌تواند از تمامی

تکنیک‌ها به موقع و در مناسبت‌های مختلف استفاده نماید. با این وجود، این کارگردان است که طرح اجرایی اثر را انتخاب کرده و نمایش را به صحنه می‌آورد.

نمایشنامه باید جذاب، هیجان‌انگیز و جالب توجه باشد. رمز موفقیت یک اثر نمایشی در وجود نقش‌ها (پرسوناژها) و هیجان‌انگیز بودن آن در چگونگی برخورد نقش‌ها با یک‌دیگر و روندی است که این برخورد پدید می‌آورد.

در نمایش عروسکی، نقش‌ها، مانند آنچه در زندگی روزمره مشاهده می‌گردد، نمی‌تواند یکی باشد و بدین ترتیب خصوصیات جسمانی، اخلاقی، اجتماعی و روانی متفاوتی دارند. طبیعی است که هنگامی که منافعی با هم تلاقی پیدا کند با یک‌دیگر «برخورد» می‌نمایند، این برخورد در عین حال موتور محرک نمایشنامه نیز به حساب می‌آید.

نقش‌های مرکزی یا محوری سهم عمده‌ای در بالا بردن درجه و میزان جذابیت، هیجان و جالب توجه بودن اثر نمایشی دارند. به‌عنوان مثال: خصوصیات جسمانی منحصر به فرد، نیروی جسمانی، هوش سرشار، زیرکی و مهارت در انجام کاری در یک لحظه‌ی تعیین‌کننده می‌تواند تماشاگران را منقلب سازد. اگر در مقابل نقش محوری، نیرو یا نیروهایی قوی قرار گیرند باز هم بر میزان تأثیر نمایش افزوده خواهد شد.

در نمایش عروسکی میان انسان و شیء (درواقع میان عروسک، انسان و شیء) نیز می‌تواند برخورد به وجود آید. در مثال زیر، ضمن تشریح چگونگی برخورد، نمونه‌ای از برخورد انسان و شیء را بیان می‌کنیم.

مثال: ساعت زنگ می‌زند و شخص بیدار می‌شود. این امر به خودی خود یک لحظه محسوب می‌شود و فاقد هرگونه ارزش دیگری است.

چنین تصور کنیم که شخص خوابیده است. ساعت زنگ می‌زند و او به شدت از این اتفاق عصبانی می‌شود. بنابراین ساعت را از پنجره به بیرون پرت می‌کند. قدرت نمایشی این لحظه بیش‌تر از حالت اول است اما قابلیت آن در حد یک اتفاق جالب و در عین حال زودگذر نمایشی است.

اکنون تصور کنیم که شخص خواب‌آلود ساعت را پرت می‌کند و می‌خواهد که دوباره بخوابد. ولی ناگهان دوباره صدای زنگ ساعت از بیرون شنیده می‌شود. آن شخص خود را به خواب می‌زند اما زنگ ساعت قطع نمی‌شود. شخص به ناچار از اتاق خارج می‌شود که ساعت را برگرداند؛ ناگهان ساعت قهقهه‌زنان در قاب پنجره دیده می‌شود. در این لحظه، تعقیب و گریزی پرهیجان آغاز می‌شود. این ماجرا که میان آن دو به وجود آمده می‌تواند تا مدتی طولانی ادامه یابد و مثلاً با خواباندن ساعت در زیر لحاف و خارج شدن شخص و یا ده‌ها چیز پایان دیگر به اتمام برسد.

یکی از عواملی که موجب جذابیت نمایش می‌گردد، کشش است. کشش هنگامی به وجود می‌آید که تماشاگران از مسئله‌ای آگاهی داشته باشند ولی پرسوناژ مورد نظر از آن بی‌خبر باشد. مثلاً جنگ رستم و اسفندیار را در نظر بگیرید.

اسفندیار پیرو دستور گشتاسب، از رستم می‌خواهد که حاضر شود با دست بسته همراه او به نزد پادشاه برود یا آماده‌ی نبرد با وی گردد. از آن‌جا که رستم قبول بند را - حتی برای یک لحظه - به معنی اسارت ابدی و نفی پهلوانی خود قلمداد می‌کند، از قبول این کار سرپیچی می‌کند و از شاهزاده (اسفندیار) نیز می‌خواهد که او هم از این موضوع صرف نظر کند. ولی اسفندیار چون فرمان شاه را در حکم فرمان یزدان می‌داند خواهش رستم را نمی‌پذیرد. در این‌جا برای رستم تنها راهی که باقی می‌ماند جنگ است و پیروز شدن بر اسفندیار؛ اما این هم کار ساده‌ای نیست، زیرا اسفندیار روئین تن است و هیچ سلاحی بر بدنش کارگر نیست. سرانجام جنگ بین آن دو آغاز می‌شود.

روز اول جنگ بی‌نتیجه به پایان می‌رسد. زیرا هریک از آن دو می‌خواهد حریف را زنده به دست بیاورد. هر دو هم‌زور هستند؛ جوانی اسفندیار فزونی نیروی رستم را خنثی می‌کند، اما مشکل اصلی در روئین‌تنی شاهزاده است. رستم در پایان اولین روز نبرد زخم‌های کاری برمی‌دارد. در نتیجه پیشنهاد می‌کند که چون شب فرا رسیده دست از نبرد برداریم و روز بعد ادامه دهیم. اسفندیار خوشحال و خندان از این که توانسته زخم‌های زیادی بر پیکر رستم وارد کند، مغرورانه پیشنهاد او را می‌پذیرد، با این تصور که فردا کار را یکسره کند. (تماشاگر می‌داند که اسفندیار روئین‌تن است اما رستم نمی‌داند) در این‌جا تحول ناگهانی یکی از راه‌هایی است که باعث هیجان تماشاگر می‌گردد.

زال پدر رستم هنگامی که کار را سخت می‌بیند، پری را که سیمرغ به یادگار به او داده بود بر آتش می‌گذارد. چون پاسی از شب می‌گذرد سیمرغ پدیدار می‌شود. نخست زخم‌های رستم را درمان می‌کند، سپس به وی می‌گوید: اگر اسفندیار سخنان تو را نپذیرفت تیر دوشاخه‌ای از درخت گز تهیه و آن را در زهر آبدیده کن، سپس آن را بر کمان بگذار و بر چشمانش پرتاب کن و به زندگیش پایان ده. صبح روز بعد رستم در برابر اسفندیار ظاهر می‌شود و بانگ می‌زند: «از خواب خوش برخیز» هنگامی که اسفندیار چشم‌هایش را می‌گشاید یک‌ه می‌خورد. حق دارد. بی‌درنگ درمی‌یابد که جادوگری زال کار خود را کرده است، زیرا هیچ نشانه‌ای از زخم‌های روز پیش را بر پیکر رستم نمی‌بیند. کار از کار گذشته است. قبل از این که اسفندیار بخواهد کوچک‌ترین مقاومتی بکند رستم تیر را در کمان قرار می‌دهد و به زندگی اسفندیار خاتمه می‌دهد.

باید توجه داشت که محتوای یک اثر برآیند برخوردها، علت آن‌ها، نوع برخوردها و سرانجام آن‌هاست و مطلقاً از طریق دیالوگ‌های دهن پرکن و یا وقایع به ظاهر ارزشمند پدید نمی‌آید. بنابراین

ارزش یک اثر و عمق مسائل مطرح شده در آن از خلال نوع، شکل، جذابیت، هیجان‌انگیزی و جالب‌توجه بودن برخوردارها مشخص می‌گردد.

در نمایش عروسکی، با وجود تمهیدات کاملاً موفق جهت باز و بسته کردن دهان عروسک، نمایشنامه‌نویس باید نهایت اختصار در گفت‌وگوها را رعایت کند و مرز میان گفت‌وگونویسی برای تئاتر زنده و تئاتر عروسکی را در نظر داشته باشد و زبان را برای پرسیدن و جواب گرفتن، رد و قبول، ادای دستور و فرمان و تبدیل، ابزار ترس و نظایر آن در کوتاه‌ترین شکل ممکن به کار گیرد.

مقدمات نوشتن متن

متن نمایش برای کسانی که نمایش را اجرا می‌کنند، یعنی کارگردان، عروسک‌گردان‌ها، بازیگران، سازنده‌ی عروسک یا دوزنده‌ی لباس و طراح صحنه نوشته می‌شود نه تماشاگران. نمایشنامه‌نویس باید همه‌ی عناصر مهم اجرای محصول فکری‌اش، شامل شخصیت‌ها، صحنه‌ها، لباس‌ها، وسایل صحنه و نورپردازی را یک‌پارچه نماید ضمن این که نگارش دستورالعمل‌های چگونه؟ کجا؟ چه وقت؟ و کنار هم گذاشتن این عناصر نیز به او مربوط می‌شود.

به نظر بسیاری از نمایشنامه‌نویسانی که برای گروه‌های خودشان می‌نویسند، نگارش جزئیات متن کاری است وقت‌گیر و غیرضروری. این نظر تا حدودی درست است. نگارش جزئیات تا حدودی وقت‌گیر است اما از جهتی دیگر، ممکن است قدری عاقلانه نیز به نظر برسد.

اگر یک نمایشنامه‌نویس متنی را برای دیگران بنویسد، به منظور قابل فهم کردن آن ناگزیر خواهد بود شخصیت‌ها، موانع، کلمات و گفتار و هر دستور صحنه‌ای را تحلیل کرده و با جزئیات شرح دهد. چنین متنی، نه تنها به هر کارگردانی امکان می‌دهد تا بعدها از آن نمایشنامه جهت اجرا استفاده نماید، بلکه به سرعت نیز جزئیات کار را برای عروسک‌گردان‌ها و حتی خود نویسنده نیز آشکار می‌سازد.

پیش از شروع به تجسم کردن و یا نوشتن، پاسخ سؤالات زیادی باید در ذهن نمایشنامه‌نویس روشن شده باشد، گرچه ممکن است بدیهی به نظر برسد. سؤالاتی مانند سؤال‌های زیر:

۱- این نمایش برای چه گروه سنی نوشته شده است و بیش‌تر تماشاگران این نمایش را چه قشری از جامعه تشکیل می‌دهند؟ سنخ تماشاگر باید با شخصیت‌های روی صحنه نوعی پیوند داشته باشد و یا به طریقی با آن‌ها همذات‌پنداری نماید. برای مثال: گروه سنی چهار ساله‌ها به سختی می‌توانند با بدشمنی‌ها و یا مشکلات یک وکیل دعاوی ارتباط برقرار کنند.

۲- چه نوع عروسک‌هایی برای این نمایش استفاده خواهد شد؟ هر نوع عروسک قابلیت‌های خاص خودش را دارد. معمولاً نمایشی که برای یک نوع عروسک نوشته می‌شود به راحتی نمی‌تواند به وسیله‌ی نوع دیگری از عروسک اجرا شود. پس بهتر است که نوع عروسک، در نمایشنامه،

کاملاً مشخص باشد تا کارگردان‌ها بتوانند وضعیت خودشان را براساس متن تنظیم نمایند.

۳- از چه نوع فضای اجرایی استفاده خواهد شد؟ عروسک‌ها و نوع عملکرد آن‌ها معمولاً نوع صحنه‌ای مورد نیاز را مشخص می‌کند. با این حال، گاهی اوقات هم، صحنه‌ی آماده، نوع عروسک و حرکات او را تعیین می‌کند. برخی صحنه‌های مربوط به عروسک‌های دستکشی، ایوان‌هایی دارند که بسیار شبیه به پیش صحنه در تئاتر زنده است و بعضی از آن‌ها به گونه‌ای هستند که عروسک‌گردان بایستی بایستد یا بنشیند و یا زانو بزند. هریک از آن‌ها برای استفاده از صحنه‌پردازی، سیستم‌های متنوعی را به کار می‌برند. گاهی اوقات به جای ایجاد یک صحنه، فضاهای بازی با هم یکی می‌شوند. لازم است یک نمایشنامه‌نویس در ابتدای نمایش نامه‌اش، صحنه‌ای را که در آن نمایش به اجرا درمی‌آید توصیف نماید، چرا که این تعریف اغلب بر روی نوشته‌اش اثر دارد.

۴- چند نفر عروسک‌گردان برای اجرای نمایش نیاز است؟ شش عروسک‌گردان می‌توانند نمایشی را که برای دو عروسک نوشته شده است، اجرا کنند اما دو عروسک‌گردان نمی‌توانند برنامه‌های را که برای شش عروسک، طراحی شده است اجرا نمایند. چند نفر احتیاج دارید یک، دو، سه یا یک کلاس کامل؟

۵- چه تعداد عروسک در دسترس هستند و یا می‌توانند ساخته شوند؟

۶- زمان اجرای شما چقدر است؟ معمولاً سن تماشاگران یا برنامه‌ی زمانی در نظر گرفته شده توسط تهیه‌کننده‌ی نمایش، تعیین‌کننده‌ی طول مدت نمایش است. داستان نمایش بایستی بتواند فقط زمان تخصیص داده شده به خودش را پر کند. لذا نباید آن را با موضوعات ضعیف انباشته کرد.

۷- بودجه‌ی شما چقدر است؟ بودجه، معمولاً، برای کارگردان، مهم‌تر از نویسنده است. با این حال نمایشنامه‌نویس هم لازم است برآورد کند که نوشته‌اش با یک سرمایه‌ی کم به اجرا خواهد رسید یا به یک سرمایه بالا.

نوشتن متن

نمایشنامه‌نویس موظف است زمان کوتاهی را در آغاز نمایش برای معرفی در نظر بگیرد و اطلاعات ضروری را به تماشاگرانش انتقال دهد. مردمی که در جایگاه تماشاگران قرار می‌گیرند می‌خواهند از نوع نمایشی که خواهند دید آگاه شوند؛ و مثلاً بدانند که آیا نمایش کم‌دی است یا تراژدی؟ موزیکال است یا ساتیر؟ و... البته اعلان خبر و یا اطلاعیه می‌تواند سبک نمایش را اعلام کند. موسیقی‌مقدماتی نیز به‌طور حتم می‌تواند کلید معرفی را در اختیار بینندگان بگذارد، با این حال، نمایشنامه‌نویس باید در همان مراحل اولیه به سؤالات مشخصی مانند سؤالات زیر پاسخ دهد:

چه کسی؟ در بروشور اغلب نمایش‌های عروسکی، شخصیت‌ها بر طبق حضورشان روی

صفحه معرفی نمی‌شوند. اما این نکته بدیهی است که هر عروسکی که روی صحنه ظاهر می‌شود باید به یک یا چند روش معرفی گردد. زیرا تا هنگامی که این کارا کترهای بی‌نام و نشان بر روی صحنه سرگردان هستند در گیر شدن در داستان برای تماشاگر تقریباً غیرممکن است. نتیجه این که تماشاگر هیچگاه نباید در ابهام نگه داشته شود، مگر این که نمایشنامه‌نویس، عمداً و به دلیل مشخصی، بخواهد رازی را پنهان کند، و یا این که عروسک متعلق به تیپ خاصی از جامعه باشد که نیازی به توضیح یا معرفی نداشته باشد.

چه چیزی؟ کنش‌های صحنه گاهی نیاز به توضیح دارند. بسیاری از عروسک‌ها کوچک هستند و عروسک‌گردان قادر نیست کاری را که عروسک مشغول انجام دادن با دست‌هایش است به تماشاگر انتقال دهد. علاوه بر این، وسایل صحنه‌ی مربوط به عروسک‌ها اغلب آن قدر کوچک‌اند که ممکن است تماشاگران ردیف عقب آن‌ها را نبینند. پس اگر تماشاگر عروسکی را می‌بیند که پشت میزی نشسته و مشغول کاری است، برای درک بهتر، نیاز به شنیدن توضیحات بیش‌تری از سوی نویسنده دارد. یک صدای راوی می‌تواند این کار را انجام دهد.

کجا؟ نمایشنامه‌هایی با موضوعات کلی که امکان وقوعشان در هر مکانی وجود داشته باشد، به ندرت یافت می‌شود. معمولاً اتفاقاتی که در نمایشنامه از آن نام برده می‌شود احتیاج به مکانی برای واقع شدن دارد – حتی در کوچک‌ترین شکلش – چه داخلی باشد و چه خارجی. پس بایستی اطلاعات هر چه زودتر در اختیار تماشاگر قرار گیرد تا از عملی که در حال وقوع است در همان لحظه آگاه شود.

آگاهی از محل وقوع نمایشنامه نه تنها درک تماشاگر را افزایش می‌دهد بلکه همچنین فضای پر احساسی را برای گسترش کنش‌های او ایجاد می‌کند و این امتیاز مثبتی برای نمایشنامه‌نویس است، همین نشانه‌ها می‌توانند به‌طور غیرمستقیم از طریق روایت یا گفتار دوباره به تماشاگر ارائه شوند؛ و یا از طریق افزودن نکات بیش‌تری به اطلاعات پیشین در روایت آغازین، به راحتی می‌توان مکان را به تماشاگر معرفی کرد. به این جمله توجه کنید: «سال‌ها پیش در سرزمینی دور، دختر جوانی به دروازه‌ی بیرونی قصری تاریک و خوفناک نزدیک شد.»

چه زمانی؟ گاهی اوقات، زمانی که نمایش در آن اتفاق می‌افتد چندان مهم نیست. زیرا طبیعت آدمی به گونه‌ای است که می‌تواند وقوع برخی داستان‌ها را در هر دوره‌ای از زمان بپذیرد. اما اگر روشن بودن زمان دقیق نمایش ضروری است، نمایشنامه‌نویس باید آن را به گونه‌ای بیان نماید. روایت می‌تواند تماشاگر را متمرکز کند.

نمایشنامه‌نویس باید به تماشاگرانش اجازه دهد تا در مورد چه کسی، چه چیزی، چه جایی و چه

زمانی بودن نمایش، چیزهایی را بدانند. در عین حال، با وقوف بر این نکته که گاه توضیحات می‌توانند خسته‌کننده و ملال‌انگیز باشند، وی باید منحصرأ و به‌طرزی زیرکانه به ارائه‌ی اطلاعات خویش بپردازد. در مواردی که گفتارها یا روایت کافی نباشد، بسیاری از نمایشنامه‌نویسان از مرشد استفاده می‌کنند. گاه مرشد می‌تواند بازیگری باشد که حضورش از حیث اهمیت، به بخش جدایی‌ناپذیری از نمایش بدل گردد. نمایش آغاز می‌شود، شخصیت‌های اصلی مشخص می‌شوند و هر یک در تلاش به سوی اجرای هدف‌هایشان شکل می‌گیرند. بیش‌تر نمایش مربوط به این موضوع است که در این تلاش چه رخ می‌دهد. چگونه یک شخصیت تلاش می‌کند تا پاسخ سؤالش را بیابد؟ چه موانعی او را در حل مشکلاتش ناتوان می‌کند؟ چگونه او می‌تواند بر نیروهای مخالف یا حیل‌گری افراد شریر غلبه یابد؟ هر قدر کشمکش شخصیت‌ها سخت‌تر باشد تعلیق بیش‌تر و در نهایت نمایشنامه قوی‌تر می‌شود. اوج نمایش هنگامی اتفاق می‌افتد که مشکل حل گردد و بدیهی است که نمایش باید با اختتامیه‌ای نیز پایان یابد. هر نمایشی که پس از اوج ادامه یابد خسته‌کننده می‌شود.

انگیزه‌ها

نویسنده باید بداند که عروسک‌ها نیز، همچون بازیگران، برای روی صحنه بودن، به دلیل نیاز دارند. همچنین یک عروسک، نباید صرفاً برای گفتن یک جمله و یا ایجاد موقعیتی جهت ورود بعدی‌اش از یک در بیاید و از در دیگر برود. او باید برای هر ورود و خروج همواره دلیل موجهی داشته باشد. برای تمام اعمال روی صحنه می‌بایست انگیزه وجود داشته باشد. (مگر این که قرارداد نمایشی به گونه‌ای پذیرفته شده باشد که عروسک‌ها بتوانند به‌طور آزادانه یکدیگر را ملاقات کرده و یا بالا و پایین بپرند و غیره)

تحولات

درگیر نمودن و آگاه کردن تماشاگر از روند پیشرفت نمایش و توجه بسیار خاص نسبت به تغییرات صحنه‌ها لازم و ضروری است. نویسنده به‌طور دقیق می‌داند که نمایشنامه‌اش به کجا می‌رود. پس این وظیفه‌ی اوست که تماشاگرش را نیز مطمئن سازد که او هم خیلی می‌داند. نمایشنامه‌نویس باید آرام آرام تماشاگرانش را از طریق داستان به دنبال خود بکشد. اگر تماشاگر در مورد آنچه که می‌گذرد سردرگم باشد توجهش از داستان منحرف خواهد شد.

چنان‌چه تماشاگران عمدتاً کودک باشند، کمبود چیزهای مورد علاقه آن‌ها در نمایش، می‌تواند فاصله ایجاد کند. روایتی مختصر یا بیان یک جمله در پایان هر صحنه یا شروع صحنه‌ی بعد به سادگی می‌تواند چیزی را که در جریان است روشن نماید: «بباید برویم و از آسیابان پرسسیم»، «ای کاش می‌دونستم تو ی قصر چه اتفاقی می‌افته»، هر تغییری بهتر است که به‌طور مختصر بیان شود، بدون بازی

یا گفتاری روی صحنه. میان پرده‌های موزیکال می‌توانند، فضای خالی را یک یا چند لحظه پر کنند اما اگر تغییر صحنه طولانی شده و توجه تماشاگر از داستان دور شود، آن وقت انرژی نمایشی زیادی برای برگرداندن توجه آن‌ها به فضای نمایش موردنیاز است.

وحدت

نمایشنامه‌نویس، ضمن کار بر روی نمایشنامه‌اش، همواره نیاز به حفظ تمرکز بر روی مفاهیم موردنظر خود دارد. همچنین او باید در مسیری که از پیش تعیین کرده است باقی بماند. اگر نویسنده از موضوع اصلی منحرف شود، تماشاگرش هم به حاشیه خواهد رفت؛ چرا که عوامل وسوسه‌کننده زیاد هستند و تغییر جهت‌ها به طرز مرموز به درون متن رخنه می‌کند.

اختیار افزودن و یا کاستن هر چیزی به دست خود نمایشنامه‌نویس است؛ با این وجود، او بایستی بداند که یک شخصیت نامرتبط با اتفاقات متن، داستان را از هم گسیخته و وحدت و تأثیرگذاری نمایش را تضعیف خواهد کرد.

اگر نمایشنامه‌نویس مسحور شخصیت‌های فرعی‌اش شده و زمان زیادی را صرف آن‌ها نماید، این کار او ممکن است سبب ایجاد بی‌علاقگی در تماشاگر بشود، مگر این که آن شخصیت‌ها، بخشی از یک طرح فرعی حساب شده باشند.

سخن آخر این که مشارکت تماشاگر همان قدر که جذاب است، می‌تواند پر سر و صدا هم باشد و چه بسا در عمل به درک تماشاگر از نمایش آسیب برساند برای مثال: اگر بچه‌ها برای نمایش دعوت شده‌اند، درگیر کردن آن‌ها در گفت‌وگو با عروسک‌ها یا دخالتشان در نتیجه‌ی داستان اگر چه می‌تواند آن‌ها را هیجان زده کرده و موجب بروز عکس‌العمل‌های مثبت از سوی آنان گردد ولی اغلب باعث دور شدن تدریجی آن‌ها از اجرا می‌شود.

پرسش‌های پایان فصل پنجم

۱- تفاوت عمده‌ی نمایشنامه عروسکی با نمایشنامه‌ای که برای تئاتر زنده نوشته می‌شود در چیست؟

۲- کشش در نمایشنامه چه موقع به وجود می‌آید؟

۳- نوشتن جزئیات در متن نمایشنامه عروسکی چه کمکی به کارگردان می‌کند؟

۴- در نگارش یک نمایشنامه عروسکی چه سؤالاتی به ذهن نمایشنامه‌نویس می‌رسد؟

۵- معرفی شخصیت‌ها در آغاز نمایشنامه عروسکی چه کمکی به تماشاگران

می‌کند؟

فهرست منابع

- ۱- نمایش عروسکی قدم به قدم. بهروز غریب پور، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- ۲- آموزش نمایش عروسکی، منصور پاک‌بین، انتشارات ایتا. ۱۳۷۸

کارگردانی نمایش عروسکی

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:
- تعریف ساده‌ای از کارگردانی ارائه دهد.
- وظایف کارگردان نمایش عروسکی را بداند و شرح دهد.
- کارگردانی عروسکی را اجرا کند.
- عواملی را که در بهبود کار هنری کارگردان مؤثرند و می‌شناسد به کار گیرد.

کارگردانی نمایش عروسکی

کارگردانی نمایش عروسکی از بسیاری جهات شبیه رهبری یک ارکستر است. یک کارگردان رهبر اجرای یک نمایش و نیروی هدایت‌کننده‌ی آن است. واجب است که همه‌ی دست‌اندرکاران نمایش عروسکی صرف‌نظر از علایق شخصی به مرجعیت و کارهای کارگردان اعتماد قوی داشته باشند.

کارگردان کیست؟

کارگردان نمایش عروسکی کسی است که عوامل و عناصر مورد نیاز در یک نمایش عروسکی را به کار می‌گیرد و با ایجاد هماهنگی و انسجام بین آنان در صدد القای مضامین نمایشنامه به تماشاگران برمی‌آید. او با استفاده از تجارب و خلاقیت خاص خود و با بهره‌گیری از توان عروسک، عروسک‌گردان‌ها و سایر عوامل، مضمون‌ها و اهداف نهفته و مستتر در متن را نمایان می‌سازد و همچنین می‌کوشد با برنامه‌ریزی برای ایجاد حرکت‌های مناسب و تهیه‌ی تصویر و فرم، و گزینش اشکال مختلف بیانی و ایجاد شرایط و موفقیتهای ویژه صحنه‌ای مؤثر به بیننده عرضه دهد.

عقیده بر این است که یک کارگردان ورزیده باید به‌طور نسبی آشنایی جامعی با معماری، جامعه‌شناسی، نقشه‌کشی، پیکرتراشی، جغرافیا، تاریخ، تخصص‌های فنی (نجار، نقاش، ...)، روانکاوی، فرهنگ‌شناسی، موسیقی، علوم اجتماعی و هنرهای تجسمی داشته باشد، ضمن این که بیش از همه‌ی این‌ها عروسک‌گردانی، نمایشنامه‌نویسی و طراحی صحنه را بداند.

ویژگی‌ها و وظایف کارگردان نمایش عروسکی: صرف نظر از سامان دادن گروه نمایش عروسکی، وظیفه‌ی کارگردان تفسیر نمایشنامه و ابداع شیوه‌ی اجرای آن است. در واقع، در یک گروه نمایش عروسکی همه‌ی کارها بر دوش کارگردان است. وی نمایشنامه را مطالعه می‌کند و هر تحقیقی را که برای تفسیر نمایشنامه لازم باشد انجام می‌دهد. علاوه بر این‌ها امور مربوط به تبلیغات، ساخت و رنگ‌آمیزی عروسک و صحنه، تدارکات، لباس، تنظیم نور، همه و همه بر دوش اوست.

ویژگی‌ها و وظایف کارگردان را می‌توان به صورت زیر، در ۵ مورد، خلاصه کرد:

۱- باید بتواند تخیلات و ابداعاتی را که با خواندن نمایش‌نامه در فکرش ایجاد می‌شود به اجرا درآورد.

۲- شایستگی و قدرت اداره و مدیریت گروه را داشته باشد. تجربه‌ی طولانی به کسب این شایستگی کمک می‌کند.

۳- باید از مراحل مختلف نمایش عروسکی (ساخت دکور، ساختن عروسک‌ها، طراحی نور و صدا و لباس و ...) اطلاعات کافی داشته باشد تا اگر انجام کاری را از طراح صحنه یا سازنده‌ی عروسک می‌خواهد سنجیده باشد.

۴- اطلاعات عمومی وسیعی داشته باشد. زیرا در نمایش‌های مختلف، مسائل گوناگون با شیوه‌های مختلفی مطرح می‌شود؛ برای مثال: گاهی موضوع به تاریخ، گاهی به حیوانات و گاهی به نجوم مربوط می‌شود، اگر کارگردان مطالعه‌ی کافی در مورد حیوانات، تاریخ و یا نجوم نداشته باشد، باید آن را کسب نماید.

۵- در هر نمایشنامه‌ای گوشه‌ای از زندگی بشر و مسائل مختلف انسان‌ها مطرح می‌شود. کارگردان در واقع باید انسانی باشد که زندگی انسان‌ها و اجتماعش را درک کرده و بشناسد و آشنایی کامل با آن داشته باشد.

روش کارگردانی: کار کارگردان نمایش عروسکی، همان‌گونه که قبلاً ذکر شد، از دو جنبه برخوردار است. جنبه‌ی هنری و جنبه‌ی کار عملی. از نظر جنبه‌ی هنری الگو یا روش خاصی وجود ندارد و تاکنون هم هیچ کتاب کاملی در مورد این که چگونه می‌توان، به لحاظ هنری، کارگردانی خوب به وجود آورد نوشته نشده است. اما از نظر عملی و مهارت در کارگردانی، عوامل و روش‌هایی وجود دارد که به کارگردان کمک می‌کند تا کارش را بهتر ارائه دهد. در این جا سعی می‌کنیم تا آن جا که ممکن است به پاره‌ای از این عوامل و روش‌ها اشاره نماییم.

انتخاب متن: در انتخاب متن، همواره باید این اصل را در نظر داشته باشیم که تا آنجا که ممکن است به دنبال نوشته یا متن آماده نگردیم. متن ایده‌آل چیزی است که مختص گروه نوشته شده باشد یا

کسی از بداهه‌سازی‌های خود آن را تنظیم کرده باشد. می‌توان متن را از داستان‌های موجود در کتاب‌ها و فرهنگ ملی، از قصه‌ها و افسانه‌ها انتخاب نمود.

تجزیه و تحلیل متن: به منظور گرفتن نتیجه‌ی بهتر از نمایش و رهبری گروه باید در مورد متن کاملاً شناخت داشت. هرچه بیش‌تر متن را در جزئیات و با دقت تجزیه و تحلیل کنیم، کارگردانی نمایش آسان‌تر خواهد بود. نمایش معمولاً از چند صحنه تشکیل می‌شود. صحنه‌ی اول شخصیت‌ها و موضوع اصلی را معرفی می‌کند، صحنه‌ی دوم طرح را پیش می‌برد و شخصیت‌ها را مورد شناسایی عمیق قرار می‌دهد و در صحنه‌ی سوم درگیری حل می‌شود.

هنگام تجزیه و تحلیل متن باید همه‌ی دیالوگ‌ها، حرکات و اعمال شخصیت‌ها بررسی و توضیح داده شود تا هدف اصلی نمایش برجسته‌تر شود. هرچه انجام می‌پذیرد باید نمایش را یک مرحله به جلو ببرد و پیام متن را تأیید کند.

مراحل کار: کارگردان باید برای شروع نمایش بهترین و مناسب‌ترین روز را در نظر بگیرد. به این ترتیب مدت زمان معینی را برای پرداخت نمایش در پیش دارد، این مدت زمان را باید به دقت تقسیم‌بندی کند و مراحل زمانی معینی را برای خواندن نمایش، ساختن عروسک‌ها و لوازم صحنه، دکور، انتخاب موسیقی، تمرین عروسک‌گردانان، صداسازی و عروسک‌گردانی، تمرین‌های تکنیکی و ... مشخص کند.

بدین ترتیب مهم‌ترین مراحل کار مشخص می‌شود و طبیعی است که این مرحله در جریان کار اصلاح می‌شود. کارگردان باید برنامه‌ی کار را در دسترس کلیه‌ی کسانی که به‌نحوی با آن‌ها سروکار دارد بگذارد. زیرا در حقیقت این نقشه‌ی کلی کار است و همگی موظف‌اند طبق آن عمل کنند.

نور: یکی دیگر از وظایف کارگردان انتخاب نحوه‌ی نورپردازی است. اگرچه اغلب، شیوه‌ی نورپردازی پس از اتمام تمرین و مشخص شدن صحنه‌ها و بازی‌ها مورد توجه قرار می‌گیرد ولی به‌هرحال بهتر است کارگردان از همان ابتدای شروع کار به فکر چگونگی آن نیز باشد و یا حداقل سیستم و نحوه‌ی نورپردازی برای نمایشنامه را در نظر مجسم سازد. او باید در نظر داشته باشد که در چه لحظاتی نور می‌تواند نقش مهمی ایفا کند. لحظه‌ای در نمایش وجود دارد که تغییری در داستان به‌وجود می‌آید یا موقعیتی ایجاد می‌شود که باید بر آن تأکید شود؛ این کارگردان است که باید تصمیم بگیرد که این تأکید بهتر است با تغییر دکور و نور و یا با پخش موسیقی عمل شود یا تنها توسط حرکات عروسک مشخص گردد.

چون در هریک از تکنیک‌های عروسک‌گردانی استفاده از شیوه‌ی خاصی از نورپردازی لازم است، آشنایی کارگردان به نورپردازی بسیار مهم است.

تقسیم کار: کارگردان باید کلیه کارها را بین افرادی که با او همکاری می‌کنند تقسیم کند. البته باید توجه داشته باشد که در هر مورد از افراد با صلاحیت و توانمند استفاده نماید. معمولاً برای انجام این مرحله و از نقطه نظر نظم و ترتیب، کارگردان روی یک برگ کاغذ اطلاعات مورد نیاز و کارهایی را که برای روز بعد باید انجام شود، می‌نویسد و آن را در محلی قرار می‌دهد که همه‌ی افراد گروه آن را مطالعه کنند و هرکس از وظیفه‌ای که روز بعد دارد مطلع شود.

برنامه‌ی تمرین: باید دانست که برای آماده کردن یک نمایش تا رساندن آن به مرحله‌ی اجرا برنامه و روش ثابتی وجود ندارد. از نظر زمان لازم برای تمرین با عروسک گردانان، و همچنین تدارک نور، صدا و سایر موارد ۱۵۰ تا ۲۰۰ ساعت کافی است. با این حال، برخی از کارگردانان نمایش عروسکی معتقدند بعد از دو ماه تمرین، کار آن‌ها تازه شروع می‌شود و بعد از این مدت است که می‌فهمند روال کارشان چیست. در مواردی نیز کارگردان مجبور است نمایش را در مدت یک ماه آماده سازد، در هر صورت کارگردان باید برای تعیین برنامه نقشه‌ی تمرین، شرایط و امکانات را به دقت بسنجد و سپس مدت زمانی را برای تمرین در نظر بگیرد، برای مثال باید بداند عروسک گردان‌هایش چگونه‌اند؟ با تجربه و ماهر یا تازه کار و مبتدی؟ نمایشنامه ساده است یا موقعیت‌های مشکلی دارد؟ مسائلی تکنیکی آن چگونه خواهد بود؟ آیا عروسک‌ها توسط افراد با تجربه و ماهر ساخته می‌شوند و یا امکان دارد بعد از تمرین نیاز به اصلاح داشته باشند؟ و ...

با وجودی که نمی‌توان تمام جزئیات برنامه‌ی تمرین آماده شده را اجرا نمود، تهیه‌ی آن به‌طور دقیق از وظایف مهم کارگردان است.

شروع کار هنری کارگردان

در حقیقت با اولین قرائت متن نمایشنامه، کار هنری کارگردان شروع می‌شود. پس از این مرحله تجزیه و تحلیل صورت می‌گیرد و بعد از آن کارگردان باید نوع اجرای نمایشنامه را مشخص کند. نوع نمایشنامه اغلب به وسیله‌ی نویسنده مشخص می‌شود ولی سبک اجرا را کارگردان انتخاب می‌کند. کارگردان باید تعیین کند که شخصیت‌های نمایش از کجا وارد شوند، چطور به داخل بیایند، چه کار کنند، بعد از این که می‌آیند چه حالتی داشته باشند، شخصیت اصلی در کجاست، آیا او قبلاً در صحنه است، اگر هست کجاست و چه می‌گوید؟ و ...

برای دستیابی به موارد فوق کارگردان می‌تواند از عوامل زیر بهره بگیرد.

۱- موقعیت

۲- تصویرسازی

۳- حرکت

۴- ریتم حرکت

۱- موقعیت: صحنه‌ی نمایش معمولاً به منطقه‌های مختلف بازی تقسیم می‌شوند.

بالای چپ	بالای چپ مرکز	بالای مرکز	بالای راست مرکز	بالای راست
چپ	چپ مرکز	مرکز	راست مرکز	راست
پایین چپ	پایین چپ مرکز	پایین مرکز	پایین راست مرکز	پایین راست

از جدول بالا ابتدا برای مشخص کردن محل قرارگیری عروسک استفاده می‌شود، سپس موقعیت عروسک در رابطه با تماشاگر و موقعیت لازم برای تمرکز دادن عروسک معلوم می‌شود. برای مثال اغلب عروسکی که حرف می‌زند مورد تأکید قرار می‌گیرد، اما یکی از راه‌های دیگری که به این تأکید کمک می‌کند محل قرارگیری عروسک در یک منطقه‌ی بازقوی می‌باشد. اگر شخصیت روبه‌رو باشد، تأکیدش از عروسک‌های دیگری که نیم‌رخ یا سه‌رخ قرار گرفته‌اند بیش‌تر است. یک عروسک زمانی مهم جلوه می‌کند که در مکانی بالاتر نسبت به شخصیت‌های دیگر که پایین (از لحاظ ارتفاع) هستند، قرار گرفته باشد.

۲- تصویرسازی: کارگردان باید آگاه باشد که هر تغییر صحنه، گفته‌ی جدیدی از حالت و معنی را به تماشاگر منتقل می‌کند. لذا هر چیزی که تصویر صحنه را آشفته کند و یا مزاحم آن شود باید حذف شود. آیا یک دست عروسک‌گردان در صحنه دیده می‌شود؟ اگر عروسک‌گردانان در جلوی چشم تماشاگران بازی می‌کنند، آیا لباس‌هایشان مزاحمت ایجاد می‌کند؟ آیا گیرایی صحنه‌ی نمایش دستخوش رفت و آمدهای بی‌جا می‌شود؟ همه و همه‌ی این موارد می‌تواند تصویر نازیبایی از صحنه را به نمایش بگذارد. هیچ‌گاه زیباشناسی نباید فراموش شود.

۳- حرکت: حرکت، تصویر صحنه‌ای است که در جنبش است. حرکت عروسکی که به مرکز صحنه نزدیک شود حرکتی قوی است. حرکت موبّح قوی‌تر از حرکت مستقیم است. حرکتی که مستقیم باشد و با حرکت‌های دیگر فرق داشته باشد (در تضاد باشد) و هم‌زمان با حرکت دیگر رخ دهد نیز حرکتی قوی است.

جابه‌جایی شخصیت‌ها با حفظ تعادل صحنه و زیبایی آن، باید منطقی و لازم باشد، از حرکت‌های اضافی در صحنه باید پرهیز نمود زیرا تمرکز تماشاگر را به هم می‌زند.

۴- ریتم حرکت: هر شخصیت ریتم خود را دارد. طرح ریتم یک شخصیت را سن، جنس، زمینه‌ی نژادی، وضعیت در زندگی و فرهنگ عروسک تعیین می‌کند. شخصیت‌های جوان، ریتم

سبک‌تر و آزادتری نسبت به شخصیت‌های پیرتر دارند. شخصیت‌های حیوانات ریتم خاص خود را دارند. برای مثال یک لاک‌پشت ریتم خود را دارد، همچنان که یک خرگوش نیز ریتم خاص خود را دارد. ریتم را نباید با ضرب آهنگ نمایش اشتباه کنیم. گاهی ریتم یک نمایش، از اجرایی به اجرای دیگر تفاوت پیدا می‌کند که این بستگی دارد به این که عروسک‌گردان خسته، افسرده یا حتی خوشحال باشد. حالات آن‌ها به ریتم شخصی خودشان منعکس خواهد شد که شاید منطبق با ریتم نمایش نباشد. ریتم عروسک‌ها به نسبت شخصیت و موقعیت آن‌ها در نمایش متغیر است، ولی ریتم کلی آن‌ها (جوان یا پیر بودن و ...) تفاوت نمی‌کند.

پرسش‌های پایان فصل ششم

- ۱- تعریف ساده‌ای از کارگردانی ارائه دهید.
- ۲- ویژگی‌ها و وظایف کارگردان نمایش عروسکی را شرح دهید.
- ۳- عواملی را که در بهبود کار هنری کارگردان مؤثرند فهرست‌وار نام ببرید.

فهرست منابع

- ۱- کارگردانی و نمایش عروسکی رساله‌ی دانشگاهی، بهرام قاسمی، دانشکده‌ی هنرهای زیبا، دانشگاه تهران
- ۲- آموزش نمایش عروسکی دستکشی. منصور پاک‌بین، انتشارات تربیت. ۱۳۷۴
- ۳- آموزش نمایش عروسکی. منصور پاک‌بین، انتشارات ایتا. ۱۳۷۸

4. Framr Bauand - carol Fijan: Directing puppet theatre, Ros course publi carions inc 1989

عروسک گردانی

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:
- بتواند تعریف ساده‌ای از عروسک گردانی ارائه دهد.
- با خصوصیات عروسک گردان به طور کلی آشنا شده باشد.
- تمرینات حرکات دست را در عروسک گردانی آموخته باشد.
- آشنایی لازم را با عوامل روانی مؤثر در عروسک گردانی به دست آورده باشد.

عروسک گردانی

عروسک گردان کیست؟

عروسک گردان در واقع بازیگری است که از تمام مهارت‌ها و تکنیک‌های لازم برای یک بازیگر برخوردار است. ابزار کار بازیگر تنها بدن اوست که با شناخت کافی نسبت به خود، احساسات لازم را به بدنش منتقل کرده و آن را در مقابل تماشاگران به نمایش می‌گذارد. اما عروسک گردان نه تنها باید تمامی احساساتش را به بدن خود منتقل کند، بلکه باید این احساسات را نیز به دست‌ها و از آن طریق به شیئی بی‌جان، که عروسک است، منتقل نماید.

عروسک گردان هم بازیگر است و هم گرداننده‌ی عروسک؛ لذا در یک لحظه باید به دو کار متفاوت پردازد به همین علت باید از قدرت تمرکز و دقت بسیار خوبی برخوردار باشد تا بتواند بین بازیگری و عروسک گردانی هماهنگی لازم را ایجاد نماید.

با توجه به این که عروسک شیئی بی‌جان است و ممکن است در هنگام نمایش بر اثر حادثه‌ای آسیب ببیند و یا از فرم طبیعی خود خارج شود و یا ابزارهای هدایت‌کننده‌ی آن، مانند میله یا نخ، به علتی از کار بیفتد، عروسک گردان باید از چنان مهارتی برخوردار باشد که در چنین لحظه‌ای، ضمن به کار گرفتن خلاقیت خود، خونسردی خود را حفظ کند و نمایش را به نحو ممکن هدایت نماید. او بایستی دقت زیادی نسبت به وقایع محیط خود، حتی اتفاقات بسیار ساده داشته باشد. خوب دیدن، خوب فهمیدن و خوب بیان کردن سه رکنی است که یک عروسک گردان باید دارا باشد. باید

نسبت به خود، عروسک گردان مقابلش و کارگردان نمایش اعتماد کامل داشته باشد تا نمایش روند مطلوب خود را طی کند. نداشتن اعتماد به هریک از این سه عنصر، به نمایش لطمه‌ی شدیدی خواهد زد.

خصوصیات عروسک گردان

انجام مطلوب هر کاری مستلزم وجود ابزار مناسب و سالم است، عروسک گردان نیز برای ارائه‌ی یک بازی خوب، احتیاج به وسایل مناسب و سالم دارد، مؤثرترین وسایل و ابزار یک عروسک گردان به جز عروسک، جسم و روان او می‌باشد. عروسک گردان باید در تقویت و سلامت این دو عنصر تلاش کرده و سعی نماید تا شرایط مناسبی را برای خود به وجود بیاورد.

الف - بدن عروسک گردان: یکی از ابزارهای مهم عروسک گردانی که در هر نوع نمایش و با هر روش عروسک گردانی نقش بسیار اساسی ایفا می‌کند، بدن و به خصوص دست‌های عروسک گردان است.

اولین و مهم‌ترین مرحله در عروسک گردانی آرامش کامل بدنی عروسک گردان است. هرگونه عاملی که سبب برهم زدن این آرامش بدنی گردد باید تا آنجا که ممکن است از بین برود و یا به حداقل برسد. آرامش بدنی هنگامی حاصل می‌شود که:

۱- فشارهای محیطی بر بدن واقع نگردد.

۲- بازیگر دچار درد و بیماری نباشد.

۳- عروسک گردان از انعطاف بدنی و نرمش عضلانی قوی برخوردار باشد.

۱- فشارهای محیطی: در سیستم‌های مختلف عروسک گردانی پنهان (عروسک گردان از دید تماشاگر مخفی است)، اغلب برای عروسک گردانان محیطی کوچک و ناراحت کننده در نظر گرفته می‌شود. عروسک گردان باید در این فضا و در وضعیتی نامناسب قرار گیرد و درعین حال تمام امکانات حرکتی عروسک را برای ارائه‌ی بازی بهتر به کارگیرد.

موقعیت‌هایی که بدن عروسک گردان در شکلی راحت قرار گیرد بسیار کم و نادر است. در موقعی که به بدن عروسک گردان چنین فشارهایی وارد می‌شود، عروسک گردان باید بتواند، با داشتن انعطاف بدنی این فشارها را به خوبی تحمل کرده و آرامش بدنی خود را حفظ کند تا به خوبی عروسک را بگرداند و با مشکلی مواجه نشود. عروسک گردان باید این نکته را در نظر داشته باشد که نرمش قبل از نمایش و ورزش هر روزه برای وی ضروری است.

۲- درد و بیماری: عروسک گردان اگر، درحین نمایش، به طرز صحیح عروسک گردانی توجه نکند، دچار دردهای عضلانی و استخوانی گشته و درحین بازی فشارهای زیادی بر بدنش وارد

می‌شود. اگر عضوی از اعضای بدن عروسک‌گردان از ابتدا دچار درد باشد و یا در طی نمایش، در اثر قرار گرفتن بدن در فرم و موقعیتی نامناسب، درد بگیرد، آرامش جسمانی و ذهنی وی مختل شده و با مشکل مواجه خواهد شد که تأثیر مستقیم آن را در حرکت عروسک بر روی صحنه می‌توان مشاهده کرد.

۳- انعطاف بدنی و عضلات قوی: عروسک‌گردان به علت کار بسیار مشکلی که برعهده گرفته است، باید دارای انعطاف بدنی بسیار زیاد و عضلاتی نسبتاً قوی باشد. از این جهت می‌توان گفت عروسک‌گردان ورزشکاری هنرمند است. او در طی یک نمایش ممکن است ناچار شود مدت زیادی دست‌هایش را بالانگه دارد و یا بدنش را در فرم مخصوصی قرار دهد. وجود عضلات قوی سبب می‌شود تا عروسک‌گردان به راحتی این‌گونه فشارها را تحمل کرده و احساس درد، فشار و خستگی ننموده و تمرکز لازم را برای ادامه‌ی نمایش از دست ندهد.

تقویت عضلات بدن به عواملی چون تغذیه‌ی مناسب، استراحت کافی و تمرینات بدنی مدام، که مهم‌ترین مورد است، بستگی دارد، زیرا یک عروسک‌گردان، در هر نوع سیستم عروسک‌گردانی، به ضرورت از تمامی بدن خود برای گرداندن عروسک استفاده می‌کند. کسانی که تصور می‌کنند در روش پنهان عروسک‌گردانی، عروسک‌گردان فقط دست خود را به کار می‌گیرد، تصور اشتباهی از شیوه‌ی عروسک‌گردانی دارند. اگر عروسک‌گردان فقط قسمتی از بدن خود را به کار گیرد، اعمال عروسک او زنده و جذاب نخواهد بود. باید دانست که هر عمل عروسک، عکس‌العمل شدیدی در تمامی بدن عروسک‌گردان به جای می‌گذارد و اگر این عمل و عکس‌العمل وجود نداشته باشد، بازی فاقد جذابیت و سرزندگی است، در نتیجه حرکات بیش‌تر تکراری و تقلیدی می‌گردد و تماشاگر را خسته و افسرده می‌سازد. عروسک‌گردان موفق کسی است که تمامی بدن خود را (دست‌هایش بیش از بقیه‌ی اعضا) به کار می‌گیرد. از این رو باید به تمرینات روزمره‌ی بدنی بپردازد تا بتواند تمام عضلات خود را در خدمت نمایش به کارگیرد.

اگر عروسک‌گردانی دارای عضلاتی قوی و نیرومند باشد، احساس خستگی و کشیدگی عضلانی پیدا نمی‌کند و هرگونه شرایطی را تحمل کرده، خود را با محیط هماهنگ و تمرکز خود را حفظ می‌کند.

برای انجام تمرینات بدنی مناسب، یک عروسک‌گردان ابتدا باید شناخت کافی از عضلات و آناتومی بدن داشته باشد. با علم به دانش آناتومی می‌تواند بفهمد که در هر نمایش کدام یک از قسمت‌های بدن و کدام یک از عضلات با توجه به فرم بدن بیش‌تر به کار گرفته می‌شود و می‌تواند با تمرینات بدنی خاص، همان قسمت‌ها را تقویت کرده تا هنگام نمایش بتواند بازی خوبی را از خود ارائه

دهد. باید توجه داشت که مسئله‌ی اصلی در تئاتر نرمش است نه ورزش. در تمرینات بدنی، استفاده از موسیقی و همچنین تنوع حرکتی، موجب هماهنگی گروه با فرد تعلیم دهنده می‌شود. زیرا در تمرینات بدنی فرد به هماهنگی گروهی باید برسد.

در این مرحله تنها به چند تمرین برای نرمش دست‌ها اشاره می‌شود.

دست: دست برای بازیگر تئاتر یکی از اعضای بدن او محسوب می‌شود و کاربرد آن چون دیگر اعضای بدن در جهت بروز احساسات بازیگر است. اما همین عضو، در بدن عروسک‌گردان، اصلی‌ترین ابزار بروز احساسات به‌شمار می‌رود و عامل انتقال حس از عروسک‌گردان به عروسک محسوب می‌شود. دست برای عروسک‌گردان در حکم بدن برای بازیگر تئاتر است. عروسک‌گردان باید قادر باشد با دستش انواع شخصیت‌ها و حالات متفاوت را طوری نشان بدهد که برای تماشاگر قابل فهم و اعجاب‌انگیز باشد و به همین خاطر بررسی آن توجه و اهتمام خاصی را می‌طلبد.

برای داشتن دستی مناسب، ابتدا باید آن را شناخت و سپس با تمرینات پیوسته مهارت‌های هنرمندانه‌ی لازم را در آن پرورش داد. تمرینات دست تاهنگامی که می‌خواهیم عروسک‌گردانی را ادامه دهیم، نباید قطع شود.

معمولاً دست راست و چپ عروسک‌گردان به یک اندازه کارایی دارند. پس عروسک‌گردان راست دست و چپ دست مفهومی ندارد و به یک اندازه از هر دودست باید بتواند استفاده کند. برای این منظور تمرینات زیادی باید به دستی که کارایی کمتری دارد داد تا به راحتی بتوان با آن دست کار کرد.

تمرینات دست:

۱- جلوی آینه بایستید، خوب به دست‌های خود در آینه نگاه کنید. تصور کنید که دست شما یک «انسان» است. وقتی این فرض را باور کردید، سعی کنید حالات مختلف این انسان، از قبیل غم، شادی، عصبانیت، خمودگی و حتی تیپ‌های مختلف شغل یک انسان، مانند قصاب، دکتر، نانوا و ... را با دست خود نشان دهید.

۲- بعد از این که حالات مختلفی را تمرین کردید، تیپ خاصی را در نظر بگیرید و سعی کنید با دست خود، به عنوان شخصیتی خاص، اعمال مختلفی انجام دهید؛ مثلاً دست را پیرزن یا پیرمردی گوژپشت در نظر بگیرید و با توجه به چگونگی توانایی بدنی، چنین شخصیت‌هایی، طرز راه رفتن، خندیدن، گریه کردن، یکه خوردن و ... آنان را نشان دهید.

۳- به دست خود بیش‌تر توجه کنید. در هر کاری که با دست خود می‌کنید با دقت به طرز عمل آن نگاه کنید. طرز برداشتن اشیاء مختلف را با دقت مشاهده کنید، سپس سعی کنید همان کار را بدون

استفاده از شیئی و به طور فرضی انجام دهید. آن قدر این عمل را تکرار کنید تا دقیقاً دستتان همان اعمالی را که شیء انجام می‌دهد با شیء فرضی نیز انجام دهد.

۴- حالات مختلف دست را در نظر بگیرید و به آن توجه کنید. سپس این حالات را در افراد مختلف با روحیات متفاوت ببینید.

۵- شکلی هندسی را در نظر بگیرید، مثلاً مربع؛ سپس چندین مربع یک اندازه درست کرده و آن‌ها را با یک رشته نخ به هم متصل کنید به طوری که رشته‌ای از چند مربع در دست داشته باشید، حال مجموعه‌ای را در دست دارید. فرض کنید این مجموعه موجودی زنده است. حال سعی کنید اعمال متفاوتی را در وی نشان دهید، مثلاً مربعی را سر و مربع دیگری را انتهای دم و یا بدن قرار دهید و سعی کنید عکس‌العمل‌های حالتی را در بدن موجود فرضی ببینید؛ مانند ضربه خوردن، صدمه دیدن، گریه و

۶- موضوع کوتاهی را انتخاب نمایید و سعی کنید فقط با حرکات دست خود آن را برای دیگران نمایش دهید. سپس از آن‌ها بخواهید تا داستان را برای شما بازگو کنند. اگر توانسته باشید داستان را به آن‌ها تفهیم کنید، در کارتان موفق بوده‌اید.

ب- روان‌عروسک‌گردان: روان‌عروسک‌گردان نیز یکی از ابزارهای است که بعد از بدن مورد بررسی قرار می‌گیرد و باید واجد خصوصیتی به شرح زیر باشد:

۱- آرامش روحی

۲- فروتنی

۳- صبر

۴- قدرت تخیل

۵- سرعت انتقال

۶- تمرکز

۱- آرامش روحی: یکی از عوامل مهم در ارائه‌ی یک بازی خوب در صحنه‌ی تئاتر، روحیه‌ی خوب عروسک‌گردان است. عروسک‌گردانی که دچار آشفتگی روحی است، این آشفتگی را از طریق عروسک به تماشاگر منتقل می‌کند و بعد از دقایقی، از حضور بر روی صحنه خسته شده و این خستگی باعث می‌شود تا نتواند کار خود را به درستی انجام دهد.

عروسک‌گردان با تمرینات مداوم ذهنی و روانی و تمرکز و آسایش فکری می‌تواند آمادگی لازم را کسب نماید و با داشتن روحیه و روان سالم در هر شرایطی کارش را به درستی انجام داده و خلاقیت‌هایش را بروز دهد. آسایش و آزادی فکری از شرایطی است که عروسک‌گردان را در رسیدن

به روحیه‌ای شاداب و سالم کمک می‌کند. با تمرکز و دقت نه تنها عروسک‌گردان کار خود را به درستی انجام می‌دهد، بلکه به مسائلی در مورد شخصیت عروسک‌ها یا جزییاتی در اعمال نمایش می‌رسد که عروسک‌گردانان فاقد تمرکز از درک آن عاجزند. عروسک‌گردان می‌تواند از شیوه‌هایی مانند تمرینات تمرکز، حس‌گیری و ... مدد بگیرد تا کار خود را هرچه مطلوب‌تر و باکیفیتی عالی ارائه دهد.

۲- فروتنی: برخلاف بازیگران تئاتر که چهره‌هایی شناخته شده‌اند، در نمایش عروسکی عروسک‌گردانان چهره‌هایی ناشناخته باقی می‌مانند و تنها هنر و عروسک‌هایشان آشنا و شناخته شده می‌باشند. اشخاص خودنما، هیچ‌گاه نمی‌توانند عروسک‌گردانان موفقی باشند، زیرا حس خودنمایی آنان با نمایش عروسکی ارضا نمی‌گردد و پس از مدتی از این شغل خسته می‌شوند و علاقه‌ی خود را از دست می‌دهند. نمایش عروسکی احتیاج به عروسک‌گردانانی فروتن دارد تا بدون خودنمایی با علاقه و جذابیت کارشان را دنبال کرده و هرروز برای پیشرفت و ترقی کار خود تلاش کنند.

۳- صبر: عروسک شیئی است بی‌جان، و عروسک‌گردان، با علاقه‌ی وافری که به حرفه‌ی خود دارد و با صبر فراوان، به این شیء بی‌جان به اصطلاح، روح دمیده و آن را زنده می‌گرداند. او برای احیای شخصیت یک عروسک و زنده کردن آن باید تمرینات زیادی انجام دهد تا در کار خود بر روی صحنه موفق شود. اشخاص عجول و شتاب زده انتظار دارند ظرف مدت کوتاهی شخصیت مطلوب را در عروسک ایجاد نمایند، ولی چون هیچگاه بدون تمرینات فراوان رسیدن به این هدف امکان‌پذیر نیست، چنین افرادی به زودی دچار خستگی و بی‌حوصلگی شده و عروسک را به کناری می‌اندازند. شخص صبور تمرینات اولیه و پیشرفته را انجام می‌دهد و برای رسیدن به این هدف هیچ‌گاه دچار خستگی نمی‌شود.

۴- قدرت تخیل: داشتن قدرت تخیل از خصوصیات است که برای عروسک‌گردان بسیار مهم است. زنده کردن عروسک که تنها یک شیء است، خود نیاز به تحلیل دارد و اگر عروسک‌گردان فاقد قدرت تخیل باشد، هرگز نمی‌تواند حرکات مشخصی از عروسک ارائه دهد و حتی نمی‌تواند به عروسکش جان ببخشد. عروسک چنین فردی، در صحنه، شخصیتی زنده نیست که تماشاگران آن را باور داشته باشند، بلکه شیئی بی‌جان است که دستی آن را بدون کمترین حسی تکان می‌دهد. مسلماً چنین عروسک‌گردانی هیچ‌گاه موفق نخواهد بود و بازی وی برای تماشاگر دلچسب و دوست‌داشتنی نخواهد بود.

نمایش عروسکی با تخیل عجین است. در تخیل وقایعی اتفاق می‌افتد که در زندگی واقعی نمی‌توان آن را دید ولی در نمایش عروسکی می‌توان آن را نشان داد. این از وظایف عروسک‌گردان

است که تخیلات مورد نظر نویسنده و کارگردان را در بازی با عروسک نشان دهد.

۵- **سرعت انتقال:** سرعت انتقال نیز یکی از صفاتی است که به عروسک گردان در انجام کارش کمک بسیاری می کند. عروسک گردان ابتدا حس لازم را می گیرد و سپس آن را به دست هایش انتقال می دهد و دست ها نیز به نوبه ی خود حس را به عروسک منتقل می کند. پس یک عروسک گردان، باید سرعت انتقال زیادی داشته باشد تا بتواند به سرعت فکر کند و هرگونه عمل را بلافاصله به دست هایش منتقل نماید. همچنین در مواقعی که حادثه ای در پشت یا روی صحنه پیش می آید، تنها یک عروسک گردان سریع الانتقال می تواند صحنه را تحت کنترل بگیرد. به طوری که تماشاگر به هیچ وجه متوجه پیش آمدن امری غیر عادی نشود.

۶- **قدرت تمرکز:** قدرت تمرکز یکی دیگر از شرایطی است که یک عروسک گردان باید دارا باشد. تمرکز یک حالت و یا بهتر است بگوییم یک عمل فعال درونی است. هنگامی که فردی از روش های تمرکز استفاده می کند، می تواند تمام شرایط فردی و جمعی و تمام مسائل حول و حوش موضوع مورد نظرش را تحت بررسی قرار دهد و بهترین راه را برای رسیدن به مقصودش انتخاب نماید.

تمرکز از تفکیک قوای ذهنی جلوگیری کرده و از به هدر رفتن و تقسیم نیروهایی که در جهت رسیدن به هدفی واحد باید به کار گرفته شوند پیشگیری می کند. در نتیجه تمامی نیرو و قدرت شخصی روی یک موضوع خاص متمرکز شده و یقیناً نتیجه ی مطلوبی به بار خواهد آورد. عروسک گردان در جهت ایفای نقش خود باید بین مغز، دست، بدن، موسیقی، عروسک و عروسک گردانان دیگر هماهنگی برقرار کند و این تنها از طریق تمرکز ممکن است.

پرسش های پایان فصل هفتم

- ۱- تعریف ساده ای از عروسک گردانی ارائه دهید.
- ۲- آرامش بدن عروسک گردان به چه عواملی بستگی دارد؟
- ۳- روان عروسک گردان باید واجد چه خصوصیات باشد؟

فهرست منابع

- ۱- بازیگری در نمایش عروسکی. رساله ی دانشگاهی، پریسا مدرس صادقی، دانشکده ی هنرهای زیبا، دانشگاه تهران. ۱۳۷۱
- ۲- آموزش نمایش عروسکی. منصور پاک بین، انتشارات ایتا. ۱۳۷۸

طراحی صحنه

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند :
 - شناختی نسبی از طرح و طراحی صحنه به دست آورده باشد.
 - ارکان طراحی صحنه را بداند.
 - با چگونگی صحنه، در نمایش‌های عروسکی دستکشی، میله‌ای و نخ‌آشنایی لازم را داشته باشد.

طراحی صحنه

طراح صحنه کیست؟

طراح صحنه کسی است که، با طراحی و چیدمان صحیح، شرایط لازم را برای تأثیرگذاری بیش‌تر موقعیت نمایشی به‌وجود می‌آورد. طراحی دکور، طراحی لباس، رنگ دکور، رنگ لباس، وسایل صحنه، نور و ... هر یک جزئی از صحنه‌آرایی است که در نهایت در اختیار کارگردان، برای اجرای یک نمایش خوب، قرار می‌گیرد.

طراح صحنه نه فقط زیبا کردن فضای نمایش را به عهده دارد، بلکه کار اصلی او تحلیل نمایشنامه است. وی با ایجاد فضای مکانی برای یک درام، به نوعی به معنا بخشیدن نمایش کمک می‌کند. ارکان طراحی صحنه (اصول طراحی صحنه): طراح صحنه باید خط، شکل، اندازه، موقعیت، رنگ و جنسیت را به درستی بشناسد تا بتواند با ترکیب این اجزا بهترین کار را در طراحی صحنه ارائه نماید.

با قرار دادن اصول طراحی صحنه در کنار یکدیگر یک ترکیب زیبا ایجاد می‌شود. این ترکیب بر اساس سه اصل زیر صورت می‌پذیرد :

۱- هماهنگی و تضاد

۲- تعادل و حرکت

۳- تناوب و ریتم

۱- هماهنگی و تضاد: یکی از اصول اولیه و مهم ترکیب بندی، هماهنگی و تضاد است. اگر ترکیبی هماهنگی نداشته باشد فاقد ارزش است (در واقع هماهنگی عبارت است از تکرار نقاط مشترک فرم‌های استفاده شده در یک صحنه).

نقطه‌ی مقابل هماهنگی، تضاد است. اگر در یک طرح تضاد وجود نداشته باشد جذبه‌ی طرح کم می‌شود. تضاد می‌تواند نقش‌ها را در صحنه برجسته‌تر نشان دهد. مثلاً اگر عروسکی لباس نارنجی پوشیده باشد و در فضای آبی رنگ قرار گیرد این تضاد رنگی همیشه عروسک را مطرح می‌کند.

۲- تعادل و حرکت: تعادل، توازن نیروهای دیداری یک طرح است. در واقع صحنه‌ی نمایش عروسکی مانند ترازویی است که می‌توان در یک طرف آن حرکت عروسک‌ها را داشت و در طرف دیگر دکور و وسایل صحنه را.

نقطه‌ی مقابل تعادل حرکت است. منظور از حرکت تغییرات قدم به قدم رنگ و اندازه در یک طرح می‌باشد.

۳- تناسب و ریتم: تناسب یعنی متناسب بودن، و یا نسبت یک چیز به چیز دیگر؛ مثلاً اندازه‌ی یک صندلی در صحنه نسبت به شخصی که از آن استفاده می‌کند یک معیار است. اگر بخواهیم شخصی را در صندلی گم کنیم، این نسبت را می‌شکنیم. ولی همیشه در یک کار واقع‌گرایانه تناسب بر اساس فیگور انسان طراحی می‌شود.

ریتم به فضای بین فرم‌ها در یک صحنه گفته می‌شود. در طراحی این فضاها باید به دو مسئله توجه داشته باشیم:

۱- تناسب و زیبایی در خود فرم‌ها

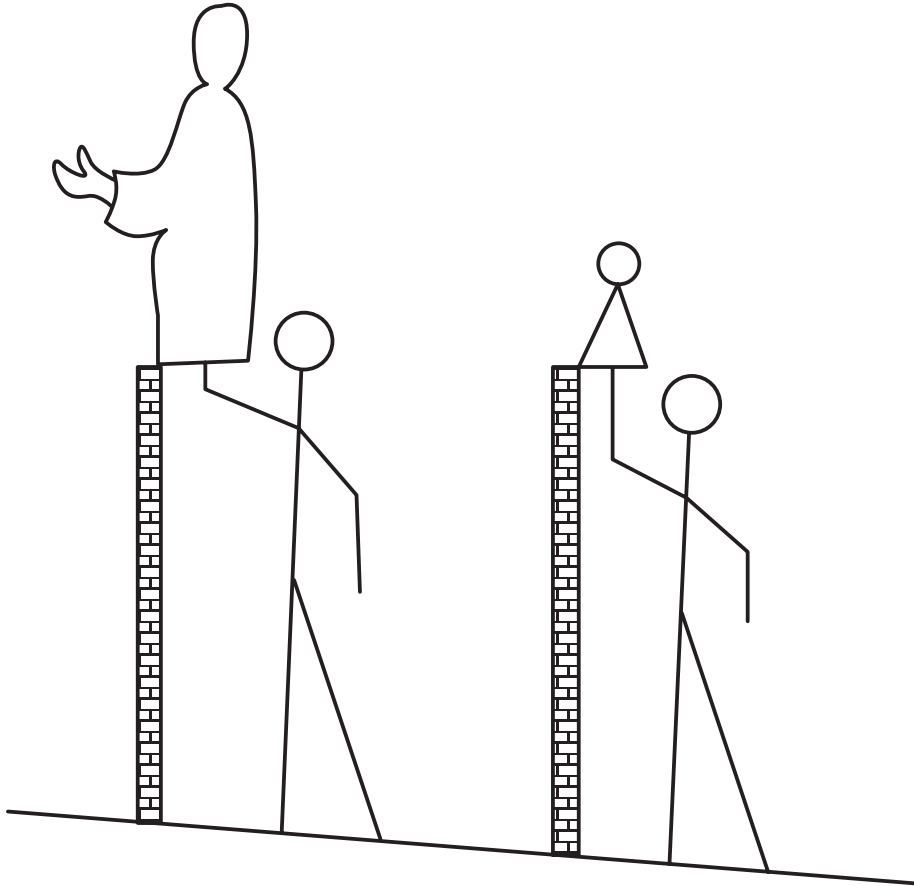
۲- تناسب و زیبایی در فضاهای خالی فرم‌ها.

ریتم از دو جهت برای یک طراح صحنه مهم است، یکی از جهت زیبایی و دیگری از نظر حسی که در بیننده القا می‌کند.

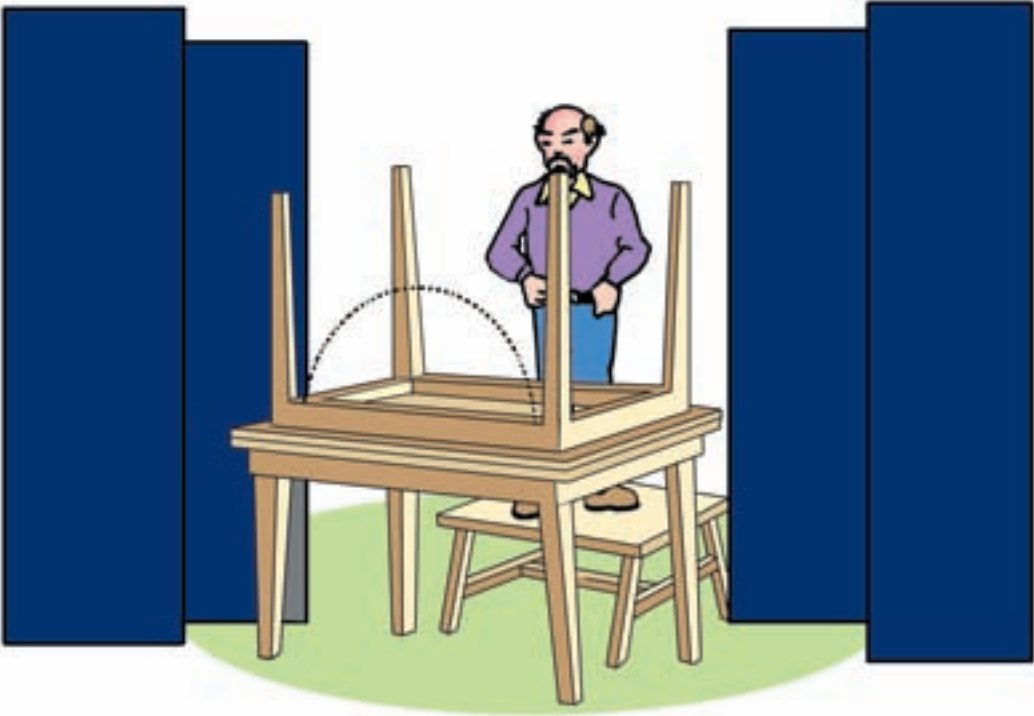
صحنه در نمایش عروسکی دستکشی و میله‌ای: برای اجرای نمایش با عروسک‌های دستکشی و میله‌ای صحنه‌ای لازم است که عروسک‌گردان پشت آن قرار گیرد و عروسک را روی سطحی افقی که به وسیله‌ی خط صحنه مشخص می‌شود، حرکت دهد.

ساده‌ترین نوع صحنه برای این نوع نمایش‌ها را می‌توان با آویزان کردن پارچه روی دو صندلی، کشیدن پارچه در چارچوب در و یا برگرداندن میزی به پهلو، درست کرد. این نوع صحنه به سرعت آماده می‌شود و می‌توان از آن، جهت اجرای نمایش برای کودکان خیلی کوچک و یا اجرای نمایش به وسیله‌ی خود آنان استفاده نمود.

با آویزان کردن پرده‌ای مناسب، عقب‌تر از این صحنه و با ارتفاع حدود یک متر بلندتر از این صحنه، می‌توان برای عروسک‌ها «پس‌زمینه» ایجاد کرد. در این نوع تجیرها، عروسک‌گردان در پایین عروسک قرار دارد.



صحنه در نمایش عروسکی نخی: در این تکنیک عروسک‌گردان بالاتر از عروسک قرار می‌گیرد و به اصطلاح عروسک‌گردانی از بالا به پایین است. برای انجام نمایش‌های عروسکی نخی می‌توان از صحنه‌های موقت و ساده استفاده کرد. مثلاً می‌توان دو میز یک اندازه را انتخاب کرد و یکی را وارونه روی دیگری قرار داد. پایه‌های میز وارونه صحنه‌ی خوبی برای نمایش عروسکی نخی خواهد بود. اکنون اطراف آن را با مقوا یا پارچه می‌پوشانیم به طوری که عروسک‌گردان و پشت صحنه پنهان بماند.



به طور معمول ارتفاع دهنه‌ی صحنه مناسب عروسک‌های نخ‌ی، $\frac{1}{3}$ یا $\frac{1}{4}$ از بلندی عروسک‌ها
بیش‌تر است و نورپردازی از میله‌های جلو و کف صحنه برای عروسک‌ها انجام می‌پذیرد. تعداد و
اندازه‌ی لامپ‌ها و پروژکتورها در این نوع صحنه‌ها بستگی به اندازه‌ی صحنه دارد.
صحنه در عروسک‌های مایت: صحنه در این نوع نمایش عروسکی مانند عروسک‌های
دستکشی و میله‌ای است و عروسک‌گردانی از پایین به بالاست.

پرسش‌های پایان فصل هشتم

- ۱- طراح صحنه کیست؟
- ۲- ارکان طراحی صحنه را نام ببرید.
- ۳- ترکیب صحنه براساس چه اصولی صورت می‌گیرد؟
- ۴- صحنه در نمایش عروسکی دستکشی و میله‌ای باید چه ویژگی‌هایی داشته
باشد؟
- ۵- صحنه در نمایش عروسکی نخ‌ی معمولاً چگونه است؟