

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

اصول و مبانی نمایش عروسکی

رشته نمایش

گروه تحصیلی هنر

زمینه خدمات

شاخه آموزش فنی و حرفه ای

شماره درس ۳۸۵۶

پاک‌بین، منصور	۷۹۱
اصول و مبانی نمایش عروسکی / مؤلف : منصور پاک‌بین؛ [زیر نظر] کمیسیون تخصصی	/۵
برنامه‌ریزی و تألیف : مصطفی مختاباد... [و دیگران]. - تهران : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های	الف ۲۱۴ پ/
درسی ایران، ۱۳۹۵.	۱۳۹۵
۱۰۲ ص. : منصور. - (آموزش فنی و حرفه‌ای؛ شماره درس ۳۸۵۶)	
متون درسی رشته نمایش گروه تحصیلی هنر، زمینه خدمات.	
برنامه‌ریزی و نظارت، بررسی و تصویب محتوا : کمیسیون برنامه‌ریزی و تألیف کتاب‌های درسی	
رشته نمایش دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش وزارت آموزش و پرورش.	
۱. نمایش‌های عروسکی. الف. مختاباد، مصطفی. ب. ایران. وزارت آموزش و پرورش.	
دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کار دانش. ج. عنوان. د. فروست.	

همکاران محترم و دانش آموزان عزیز :

پیشنهادات و نظرات خود را درباره محتوای این کتاب به نشانی
تهران - صندوق پستی شماره ۴۸۷۴/۱۵ دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و
حرفه‌ای و کاردانش، ارسال فرمایند.

info@tvoccd.sch.ir

پیام‌نگار (ایمیل)

www.tvoccd.sch.ir

وب‌گاه (وب‌سایت)

وزارت آموزش و پرورش سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی

برنامه‌ریزی محتوا و نظارت بر تألیف : دفتر تألیف کتاب‌های درسی فنی و حرفه‌ای و کاردانش

نام کتاب : اصول و مبانی نمایش عروسکی - ۴۵۰/۴

مؤلف : منصور پاک‌بین

اعضای کمیسیون تخصصی : مصطفی مخابرات، اردشیر صالح‌پور، فریدون علیاری، احمد نوری،

حمیدرضا جهانی و نگین صادقی‌پور

ویراستاران علمی : جواد ذوالفقاری، هما جدیکار و احمد کامیابی مسک

آماده‌سازی و نظارت بر چاپ و توزیع : اداره کل نظارت بر نشر و توزیع مواد آموزشی

تهران : خیابان ایرانشهر شمالی - ساختمان شماره ۴ آموزش و پرورش (شهید موسوی)

تلفن : ۹-۸۸۸۳۱۱۶۱، دورنگار : ۸۸۳۰۹۲۶۶، کدپستی : ۱۵۸۴۷۴۷۳۵۹

وب‌سایت : www.chap.sch.ir

تصویرگر و طراح جلد : محمدحسن معماری

صفحه‌آرا : زهره بهشتی شیرازی

ناشر : شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران - تهران - کیلومتر ۱۷ جاده مخصوص کرج - خیابان ۶۱ (داروبخش)

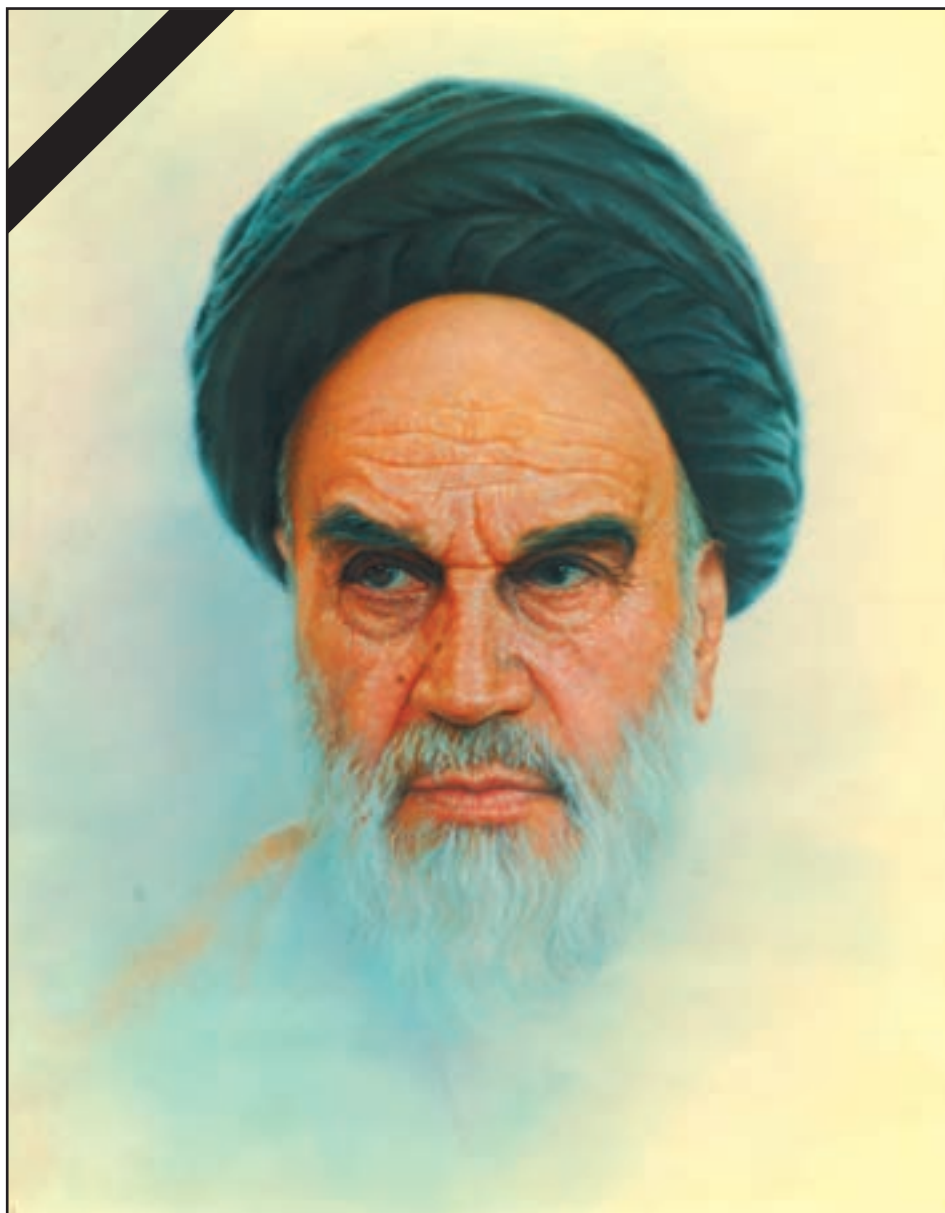
تلفن : ۴۴۹۸۵۱۶۱-۵، دورنگار : ۴۴۹۸۵۱۶۰، صندوق پستی : ۳۷۵۱۵-۱۳۹

جایخانه : سهند

سال انتشار و نوبت چاپ : چاپ پنجم ۱۳۹۵

حق چاپ محفوظ است.

شابک ۹۶۴-۰۵-۱۲۹۳-۱ ISBN 964-05-1293-1



اول باید اخلاصتان را قوی بکنید، ایمانتان را قوی بکنید، ... و این اخلاص و ایمان، شما را تقویت می کند و روحیه شما را بالا می برد و نیروی شما جوری می شود که هیچ قدرتی نمی تواند (با شما) مقابله کند.

امام خمینی

فهرست

مقدمه

۱	فصل اول : عروسک چیست؟
۴	فصل دوم : تعریف نمایش عروسکی
۶	فصل سوم : تاریخچه‌ی نمایش عروسکی
۶	نمایش عروسکی در ایران
۸	نمایش عروسکی در جهان
۱۳	فصل چهارم : انواع عروسک‌های نمایشی
۱۴	۱- عروسک دستکشی
۲۵	۲- عروسک میله‌ای
۳۹	۳- عروسک نخ‌ی (عروسک خیمه‌شب‌بازی)
۴۶	۴- عروسک ماپت
۵۳	۵- عروسک ماروت
۵۵	۶- عروسک سایه‌ای
۵۷	فصل پنجم : آشنایی با متن نمایش عروسکی
۶۶	فصل ششم : کارگردانی نمایش عروسکی
۷۲	فصل هفتم : عروسک‌گردانی
۷۹	فصل هشتم : طراحی صحنه
۸۴	فصل نهم : نور و موسیقی
۸۷	فصل دهم : نمایش سایه‌ای

مقدمه

هنر نمایش عروسکی از تاریخچه‌ای بسیار کهن و دیرینه برخوردار است. جادوگران در جوامع بدوی به کمک ماسک‌ها و اشیای سمبلیک در نمایش‌های آیینی به معالجه بعضی از بیماری‌های روانی می‌پرداختند. بعدها در دربارهای شاهان، عروسک‌ها لحظات لذت‌بخشی را برای درباریان به ارمغان می‌آوردند و هنرمندان دوره‌گرد در میدان‌ها و کوچه‌ها با عروسک‌هایشان کودکان را سرگرم می‌کردند و از زبان آن‌ها خواسته‌ها و آرزوهای انسانی را بیان می‌کردند یا به انتقاد از حاکمان وقت می‌پرداختند. نمایش عروسکی به علت جادویی بودن و توان نشان‌دادن اعمال فوق بشری، مخاطبان زیادی از هر گروه سنی دارد. هنوز ما شاهد تجمع شبانه تعداد زیادی از کشاورزان اندونزی، مالزی، هند و ... در مراکز اجرای نمایش‌های عروسکی هستیم که با علاقه بسیار زیاد به تماشای نمایش‌های عروسکی می‌نشینند؛ نمایش‌هایی که اگرچه بارها آن‌را تماشا کرده‌اند با این حال علاقه دارند هر شب با اشتیاقی دوجندان از دیدن آن‌ها لذت ببرند.

با وجود پیشرفت در صنعت و تکنولوژی و جذابیت‌های وسایل تصویری و ارتباطی جمعی تلویزیون، سینما، ویدئو و ... نسل جوان شوق خود را به نمایش عروسکی از دست نداده و این خود نشان‌دهنده اهمیت این هنر در جامعه است.

نمایش عروسکی علاوه بر مشخصات تئاتر زنده دارای ویژگی‌های خاص خود می‌باشد. این هنر از هنرهای تجسمی، موسیقی و هنرهای دستی سنتی نیز بهره می‌جوید. در نمایش عروسکی، عروسک‌گردان هنرپیشه‌ای است که می‌تواند هنرش را به دست‌هایش منتقل کند.

مهم‌ترین کیفیت هنر نمایش عروسکی، دورساختن انسان از خویشتن دوستی است. به این معنا که این هنر به انسان می‌آموزد که استعداد و توانایی‌هایش را در وجود دیگری به نمایش بگذارد و از موقعیت عروسکش در روی صحنه سربلند باشد و چندان اصراری در نشان‌دادن خودش نداشته باشد. عروسک‌نمایشی به‌عنوان یکی از بهترین و موفق‌ترین وسایل کمک‌آموزشی، با کودکان و نوجوانان ارتباط برقرار می‌کند و در رشد و خلاقیت‌ها و پرورش استعداد‌های آنان نقش چشمگیری دارد. در این کتاب که برای دو واحد درسی تنظیم شده است، فراگیران از نظر تئوری با پیدایش عروسک و نمایش عروسکی در ایران و جهان، نمایشنامه‌نویسی عروسکی، عروسک‌گردانی و کارگردانی آشنا می‌شوند و از نظر علمی ساخت انواع عروسک‌های نمایشی، طراحی صحنه و عوامل مرتبط با این رشته را می‌آموزند.

اگرچه نمایش عروسکی یکی از گرایش‌های رشته‌ی تئاتر محسوب می‌شود ولی به‌تنهایی از تمام گرایش‌های این رشته نظیر ادبیات نمایشی، بازیگری، کارگردانی و طراحی صحنه بهره می‌جوید.

هدف‌های کلی

آشنایی با عروسک، تاریخ تحولات و انواع مختلف نمایش‌های عروسکی و
صحنه‌های آن

عروسک چیست؟

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:

- پیشینه‌ی کاربرد عروسک در زمان‌های دور را شرح دهد.
- نقش و اثر عروسک را در اساطیر یونان باستان توضیح دهد.
- با نقش عروسک در بازی کودکان آشنا شده باشد و آن را بیان کند.
- عروسک‌های آیینی نمایشی، نمایشی، بازی و کاربردی را از یک‌دیگر تشخیص دهد.

عروسک چیست؟

وقتی از عروسک سخن به میان می‌آید، در ذهن عامه بلافاصله شیئی به‌عنوان بازیچه کودکان تداعی می‌شود. نگاهی گذرا به پیشینه‌ی کاربرد عروسک در زندگی انسان‌ها نشان می‌دهد که عروسک به معنی تمثال بی‌جان از بنی آدم از هزاران سال پیش تنها نه به‌عنوان بازیچه‌ی کودکان، بلکه به‌گونه‌ی نمادین در زندگی انسان‌ها نقش داشته است.

در گذشته‌های بسیار دور، انسان‌ها از اشیاء کوچکی که به شکل انسان و یا حیوانات گوناگون در قالب عروسک، از چوب، سنگ و ... ساخته شده بود برای مقابله با مشکلات، بهره می‌گرفتند. انسان نخستین - همچون کودکان - عروسک را به‌کار می‌گرفت و بسیاری از نیازها و کمبودهای خود را با آن در میان می‌نهاد. در واقع انسان نخستین در این اشیاء و مجسمه‌های بی‌جان قدرتی جادویی تصور می‌کرد، چه بسا آن را نماد دشمن خویش می‌پنداشت و برای انتقام، سوزنی بر قلب بی‌حرکت آن عروسک می‌گذاشت. به خیال این که دشمن خویش را نیز بدین‌گونه به چنگ خواهد آورد و رام خواهد نمود.

در دوره‌های پیش از تمدن رومی‌ها، یعنی در تمدن یونان، عروسک نقش و اثر «رمزی - جادویی» داشت و در نمایش‌های آیینی به اشکال مختلف مورد استفاده قرار می‌گرفت. جادویشکان و درمانگران ساحر از کاربرد آن برای «برون‌فکنی» خشم، مهر و ... استفاده می‌کردند. در آن زمان این

عروسک‌ها چنان قداستی داشته‌اند که حتی کودکان، این دارندگان و مالکان امروز این عروسک‌ها، اجازه‌ی دست‌زدن به آن‌ها را نداشتند. البته کودکان آشناترین دوستان این عروسک‌ها بودند و دخترچه‌ها براساس رسوم گذشته به عروسک‌هایی که مادرانشان ساخته بودند لباس‌های رنگارنگ می‌پوشاندند و هنگام عروسی‌شان این عروسک‌ها را به الهه‌ی آرتمیس^۱ تقدیم می‌کردند.

اشکال مختلف عروسک‌ها، نماد رنگ در لباس‌ها و چهره‌ی عروسک‌ها و ... به زبان بی‌زبانی برای کودکان قصه‌ها دارند و موجودات رازدار کودکان به حساب می‌آیند. بسیاری از درد دل‌های کودکان، محرومیت‌های عاطفی آنان، خشم و مهر، نفرت و وفا و شقاوت آنان برای عروسک بازگو می‌شود. امیال و آرزوهای کودکان خیال‌پرداز، بیش از هر کس دیگر به عروسک‌ها گفته می‌شود، گویی عروسک سنگ صبور همیشگی و هرروزه‌ی کودکان است، رازدار است، معترض نیست، دلی را نمی‌رنجانند و از کسی انتقاد نمی‌کند. اگر کودک کسی را بخواهد که حرفش را گوش دهد و تأییدش کند، برای این منظور، چیزی مناسب‌تر از عروسک نمی‌یابد. از این روست که عروسک برای کودکان، نزدیک‌ترین محرم و دوست آنان است. بسیار اتفاق می‌افتد که کودک عروسک را در بستر همراه خود می‌خواباند و چون مادری با فرزندش، به مهربانی با او گفت‌وگو می‌کند. بی‌مهری انسان‌ها، خشونت ناملازمات، شقاوت سنگدلان، و ... از سوی کودکان به عروسک‌ها گفته شده و کودکان از طرف عروسک به خود پاسخ داده، دلداری یافته‌اند و از این طریق به آرامش دست یافته‌اند. باید توجه داشت که در طیّ زمان، عروسک از صورت نمادین به اشکال مختلف درآمده است و کاربردهای گوناگونی یافته است. به‌طور کلی می‌توان عروسک‌ها را با پنج عنوان و کارکرد شناخت:

- ۱- عروسک‌های آیینی مانند: بت، تمثال‌های مذهبی و ...
- ۲- عروسک‌های آیینی - نمایشی مانند: تکم، بزشکار، چمچه‌خاتون، بوکه بارانی و ...^۲
- ۳- عروسک‌های نمایشی مانند: مبارک، پهلوان کچل و ...
- ۴- عروسک‌های بازی مانند: اسباب‌بازی‌ها
- ۵- عروسک‌های کاربردی مانند: کوله‌پشتی‌های عروسکی، جارختی عروسک و ...

۱- نام الهه‌ی شکاردر اساطیر یونان که مورد توجه مادران و دختران بوده است.

۲- عروسک‌هایی که در مراسم رفع نیاز بشری: طلب باران در خشک‌سالی، دعا برای شکارچیان در زمان شکار و یا نوروزخانی در استقبال از زایش طبیعت استفاده می‌شوند.

پرسش‌های پایان فصل اول

- ۱- پیشینه‌ی کاربرد عروسک را در زمان‌های دور شرح دهید.
- ۲- نقش و اثر عروسک را در اساطیر یونان باستان توضیح دهید.
- ۳- کاربردهای گوناگون عروسک را توضیح دهید و برای هر کدام یک مثال
بزنید.

تعریف نمایش عروسکی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:

- نمایش عروسکی را تعریف کند.
- هنرهای تشکیل دهنده‌ی نمایش عروسکی را بشناسد و نام ببرد.

نمایش عروسکی

نمایش عروسکی هنری است مستقل که تقلیدی از تئاتر نیست و عروسک‌ها مینیاتوری از بازیگران زنده نمی‌باشند، زیرا نمایش عروسکی امکانات و عوامل خود را دارد. عروسک‌ها می‌توانند در قالب هر نوع نمایش مانند: تراژدی، کمدی، اپرا، کمدی موزیکال، باله، پاتومیم و حتی اعمال آکروباتیک و چشم‌بندی به نمایش درآیند.

حیات نمایش عروسکی بر محور دو عنصر یا دو عامل قرار دارد: عروسک و عروسک‌گردان؛ عروسک را هنرمندان این رشته می‌سازند و عروسک‌گردان مسئول به نمایش درآوردن و به عبارتی زنده کردن عروسک است. عروسک‌گردان باید شخصیتی را خلق کند و نقش آن را از طریق عروسک به اجرا درآورد. پس، از نظر حرفه‌ای یک عروسک‌گردان باید دارای کلیه‌ی مهارت‌ها و تکنیک‌هایی باشد که یک هنرپیشه‌ی تئاتر به آن نیاز دارد. به همین جهت نمایش عروسکی را نوزاد دورگه‌ای می‌نامند که از دو هنر نمایشی و تجسمی متولد شده است و لذا از نظر هنرمندان این رشته تنها «وحدت عمل» است که می‌تواند تصویری حقیقی و زیبا از نمایش عروسکی ارائه کند.

گاهی توازن میان دو عنصر سازنده‌ی نمایش عروسکی (عروسک و عروسک‌گردان) از بین می‌رود، بدین معنا که ممکن است عروسک‌ساز، عروسکی بسازد که نتواند شخصیت نمایشی و جذابی ارائه دهد، اگرچه عروسک‌گردان در کار خود مهارت و توانایی کافی داشته باشد. برعکس، چه بسا عروسک‌گردان آن قدر ضعیف باشد که نتواند یک عروسک جذاب و مناسب را بر روی صحنه بیاورد که در نتیجه تماشاگران هم شاهد اجرای موفق نمایش عروسکی نخواهند بود.

همان‌گونه که در تئاتر (نمایش زنده) هنرپیشه‌شدن آسان‌تر از کارهای دیگری چون نورپردازی،

طراحی صحنه، طراحی لباس و ... به نظر می آید، در نمایش عروسکی نیز غالباً هنرآموزان این رشته بازی با عروسک را امری سهل می پندارند و لذا علاقه دارند بیش تر در زمینه ی ساخت عروسک فعالیت کنند، به همین جهت اغلب عروسک سازها کار خود را - در عرضه ی عروسک های زیبا و جذاب - بهتر و مؤثرتر از عروسک گردان ها - در بازی با عروسک - ارایه می دهند.

پرسش های پایان فصل دوم

- ۱- هنرهای تشکیل دهنده ی نمایش عروسکی را نام ببرید.
- ۲- دو عنصر مهم که حیات نمایش عروسکی به آن وابسته است کدام است؟

فهرست منابع

- ۱- عروسک های دستکشی. رساله ی دانشگاهی، کامبیز صمیمی مفخم؛ دانشکده ی هنرهای دراماتیک. ۱۳۵۷
- ۲- آموزش نمایش عروسکی دستکشی. منصور پاک بین، انتشارات تربیت
- ۳- آموزش نمایش عروسکی. منصور پاک بین، انتشارات ایتا. چاپ دوم، ۱۳۷۸

تاریخچه‌ی نمایش عروسکی

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:
- تاریخچه‌ای از به‌وجود آمدن نمایش عروسکی در جهان را بیان کند.
 - نمونه‌هایی از نمایش‌های عروسکی سنتی ایران را نام ببرد و آن‌ها را تحلیل کند.
 - نمایش‌های عروسکی مدرن ایران را اجرا کند.

تاریخچه‌ی نمایش عروسکی

پیدایش نمایش را به آغاز تمدن و حتی قبل از آن نسبت می‌دهند. در آن زمان که انسان‌های اولیه نمی‌توانستند از زبان به‌عنوان یک وسیله ارتباطی استفاده کنند، کوشیدند که از بدن خود به همراه ماسک و اصوات نامشخص بهره بگیرند، بدین ترتیب نمایش متولد شد. برای مثال هنگامی که مرد شکارچی از شکار موفقیت‌آمیز خود باز می‌گشت و می‌خواست نحوه‌ی شکار خود را برای زنان و مردانی که شکار را ندیده‌اند تعریف کند، پوست گاو میشی را که شکار کرده بود به تن می‌کرد و از این طریق به دام افتادن و جان‌کندن گاو میش را نمایش می‌داد.

از تئاتر ماسک دو شکل اجرایی متولد شد، یکی نمایش عروسکی و دومی مدت‌ها بعد به‌صورت تئاتر انسانی درآمد. هنرپیشه ماسک را رها کرد و به همان صورت که در طبیعت است ظاهر شد. ماسک به تدریج از هنرپیشه جدا و به بالای سر او منتقل گردید و بعدها به‌صورت عروسک میله‌ای درآمد، نخست این عروسک‌ها به وسیله‌ی دست و بر بالای سر، بازی داده می‌شدند، ولی بعداً دست‌ها دور شده و با فاصله از عروسک‌گردان به وسیله‌ی نخ و ریسمان‌هایی به صورت عروسک نخ‌ی هدایت شدند.

نمایش عروسکی در ایران

نمایش عروسکی سنتی ایران، علی‌رغم نبود تماشاخانه‌ای ثابت، از تنوع و اشکال مختلفی برخوردار است و در هر زمان و هر ناحیه، شکل خاص خود را پدید آورده و پیش از گسترش رسانه‌های ارتباطی جدید یکی از عوامل اطلاع‌رسانی و خبر بوده است. نمایشگر سیار از شهری به

شهری و از دهی به دهی دیگر می‌رفته است تا منعکس‌کننده‌ی حوادث جاری جامعه، آموزش و سرگرمی باشد.

یکی از رایج‌ترین اشکال نمایش آیینی سنتی در ایران اجرای یک نفره است که در تهران قدیم «قی ننه» خوانده می‌شد. اشکال دیگر این نوع در آذربایجان به نام «تکم» و در خراسان به نام «شکار» خوانده می‌شد.

نوع دیگر نمایش عروسکی سنتی ایران «خُم‌بازی» است که نمونه‌ی آن در کم‌تر کشوری دیده شده است. نمایشگر داخل خمره می‌رفته و با عروسک‌های دستکشی که از چوب و پارچه ساخته شده بود، خود به اجرای نمایش می‌پرداخته است. نوع دیگر عروسک دستکشی در اصفهان «عروسک پشت پرده» خوانده می‌شد و این عروسک‌ها تماماً پارچه‌ای بوده است.

اسناد تاریخی به وجود سایه در دوران مغولان اشاره دارد و گفته می‌شود نمایش سایه از طرف ایران به خاور نزدیک راه یافته است. وجود قبایل چادرنشین در مناطق مرکزی ایران، که مهم‌ترین انگیزه را جهت اجرای سایه در چادر داشته‌اند، تأییدی بر صحت این امر می‌باشد. مهم‌ترین گزارش‌های وجود نمایش سایه را در اشعار شاعران ایران بعد از قرن پنجم هجری می‌توان یافت. نمایش سایه (یا به‌طور کلی نمایش عروسکی) همواره زمینه‌ای مناسب جهت تفسیر مسایل فلسفی بوده است.

رایج‌ترین و مشهورترین نوع نمایش عروسکی در ایران، خیمه‌شب‌بازی است که عروسک‌های آن نخی است و در سراسر ایران به نام‌های مختلف اجرا می‌شده است.

در خیمه‌شب‌بازی، به علت سیار بودن، عروسک‌ها در کوچک‌ترین اندازه ساخته می‌شوند و تنها با دو نخ به حرکت درمی‌آیند. معروف‌ترین نمایش خیمه‌شب‌بازی نمایش «شاه سلیم» است که مجموعه‌ی شخصیت‌های آن گاهی بیش از ۸۰ نقش را شامل می‌شود و یک اجرای کامل آن می‌تواند



تا سه ساعت نیز ادامه یابد.

مرشد یا بابا که عموماً ضرب می‌زند، در سمت راست صحنه می‌نشیند و به‌عنوان راوی و مفسر در پیشبرد داستان نمایش نقش بسزایی دارد. شوخی‌ها و رابطه‌ی مرشد و مبارک بیش‌ترین گیرایی و خنده را می‌آفریند. ضمناً یک نوازنده‌ی تار یا کمانچه نیز در سمت چپ صحنه به همراه ضرب مرشد در خلق موسیقی نمایش همکاری دارند.

خیمه‌شب‌بازی آینه‌ای جهت انعکاس خواست‌ها و عاملی جهت آموزش و آگاهی و ارزان‌ترین و محبوب‌ترین وسیله برای سرگرمی افراد به‌شمار می‌رود.

در سال ۱۳۵۰ دانشکده‌ی هنرهای دراماتیک موفق به بازگشایی رشته‌ی نمایش عروسکی شد و اولین هنرآموزان نمایش عروسکی تحت تعلیمات استاد «اسکارباتک» از کشور چک و اسلواکی قرار گرفتند. در واقع از این تاریخ به بعد بود که نمایش عروسکی مدرن به ایران وارد شد و مورد استفاده قرار گرفت.

فارغ‌التحصیلان اولین دوره‌ی نمایش عروسکی هر کدام به عنوان مربی توانستند کلاس‌های دانشکده و مراکز دیگر را اداره کنند و با ارایه‌ی طرح‌های نو در کار نمایش عروسکی و تشکیل گروه‌های مختلف گام‌های مؤثر و مهمی را در جهت پیشبرد نمایش عروسکی برداشتند.

ابداع سبک‌ها و شیوه‌های نوین و متنوع در کارنمایش عروسکی توسط این دانش‌پژوهان و به‌کارگیری آن در تجربیات بعدی، ترکیب منسجمی از نمایشنامه‌نویسی، ساخت عروسک، عروسک‌گردانی، طراحی صحنه، کارگردانی و ... را به ارمغان آورد. امروزه مجموعه‌ای از این تجربیات را به صورت مدون و مکتوب و نیز به صورت تجربه‌ی ضمنی در نمایش عروسکی مشاهده می‌کنیم.

نمایش عروسکی در جهان

۱- مصر: قدیمی‌ترین سند در زمینه‌ی پیدایش نمایش عروسکی در جهان، گفته‌ی هردوت است. این تاریخ‌نویس یونانی، در قسمتی از جلد دوم کتابش، از یک نمایش عروسکی نام می‌برد که مصریان قدیم هر سال در سالگرد «افسانه‌ی مرگ و رستاخیز اُزیریس» برگزار می‌کردند. در این مراسم آنان از عروسک‌هایی استفاده می‌کردند که هریک، یک وجب و نیم طول داشت و از بالا به‌وسیله‌ی یک نخ حرکت داده می‌شد.

۲- یونان: پلوتارک می‌نویسد: یونانیان باستان از عروسک برای سرگرمی کودکان و حتی بزرگ‌سالان در محافلشان استفاده می‌کردند.

گزنفون نیز از ضیافت‌هایی نام می‌برد که در آن اشراف با عروسک‌ها بازی می‌کردند.

عروسک‌بازان بزرگی نیز بودند که به آن‌ها «نوروپاست» می‌گفتند و آن‌ها در فضاهاى باز به نمایش عروسکی می‌پرداختند.

۳- روم: متون بسیاری وجود دارد مبنی بر آن که عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی و طرز کار آن‌ها برای رومیان کاملاً آشنا بوده است. به نظر عده‌ای از نویسندگان عروسک‌ها فقط جنبه‌ی سرگرمی داشتند و عده‌ای دیگر تا آن‌جا پیش می‌روند که خلقت انسان را با خلقت عروسک مقایسه می‌کنند.

۴- آسیا: در همان زمان در نقطه‌ای دیگر از جهان عروسک‌های آسیایی همین مراحل را پشت‌سر گذاشتند با این تفاوت که هیچ‌گاه اصالتشان را از دست ندادند.

الف - هندوستان: در اسطوره‌های هندی «آدی‌نات» به‌عنوان اولین عروسک‌بازی مطرح می‌شود که از دهان بره‌های خالق متولد می‌شود.

قدمت نمایش عروسکی در هند بیش‌تر از تئاتر زنده است، زیرا در گذشته‌های دور کسی حق ایفای نقش در قالب دیگری را نداشت. نمایش عروسکی در کشور هند بیش‌تر جنبه‌ی مذهبی دارد چنان که در اجرای حماسه‌ی «مهابهاراتا» سرنوشت عروسک‌ها را شبیه سرنوشت انسان می‌دانند.

ب - آسیای جنوب شرقی: نمایش‌های عروسکی آغازین که در آسیای جنوب شرقی اجرا می‌شد نمایانگر آداب مذهبی اجدادشان بود که طی آن ارواح مردگان سعی می‌کردند با زنده‌ها ارتباط برقرار کنند.

عروسک‌هایی که در جاوه و بالی (اندونزی) نمایش داده می‌شوند و نیز آن‌هایی که تقریباً از قرن سیزدهم میلادی به این سو، در بیرمانی، سیام (تایلند) و کامبوج به نمایش درمی‌آیند، تغییر مختصری نسبت به گذشته پیدا نموده‌اند.

ج - چین: در چین، برعکس، در حاشیه‌ی فعالیت‌های تئاتری است که نمایش عروسکی به وجود آمده و تحول یافته است این تحول از شعبده‌بازی به موضوعات حماسی و سپس افسانه به پیش می‌رود بدون این که هرگز از واقعیت‌گرایی به‌دور باشد.

د - ژاپن: در گذشته‌های دور این عروسک‌ها مجسمه‌هایی بودند که به خدایان هدیه می‌شدند و به تدریج در دست معرکه‌گیران و تردستان به حرکت درمی‌آمد. ژاپنی‌ها هرگز فکر نمی‌کردند که این موجودات بی‌روح باشند از این رو آن‌هایی را که این عروسک‌ها را به حرکت درمی‌آوردند ستایش می‌کردند.

هـ - ترکیه: کشور ترکیه در دنیای عروسکی یکی از کشورهای صاحب نام است. این اهمیت به دلیل شخصیتی محبوب به نام قره‌گُز است که خود باعث حرکتی گسترده‌تر در کشورهاى

هم جوار، بلکه به اعتقادی در اروپا هم، شده است. حرکات قره‌گُز در کل با سایه‌های هندی، اندونزیایی و چین متفاوت است. از آنجایی که این نوع عروسک به وسیله‌ی میله‌ای عمودی نگه داشته می‌شود لذا به آسانی می‌تواند حرکات سریع را انجام دهد، و چنان قابلیت حرکتی دارد که حتی می‌تواند پشتک نیز بزند.

۵- اروپا: نمایش عروسکی در اروپای قدیم سالیان متمادی، به‌عنوان سرگرمی اشراف، توسط گروه‌های سیار به اجرا درمی‌آمد. اما زمانی که امپراتوری روم توسط بربرها سرنگون شد، نمایش عروسکی نیز از نظر افتاد و لذا هیچ‌گونه سند معتبر و یا اثر ادبی یا تصویری در دست نیست که سرنوشت نمایش عروسکی را برای چندین قرن بر ما روشن سازد؛ حتی هر نوع بازیگری که دارای عکس و شمایل و مجسمه و صور مختلف کلیسا بود، اجازه‌ی اجرا نمی‌یافت. این جریان تا قرن هفتم تا نهم میلادی ادامه داشت، ولی پس از آن کلیسای در حال رشد از هنر نمایش عروسکی حمایت کرد. بعد از پیدایش و تثبیت دوباره‌ی عروسک‌ها در نمایش‌هایی که کلام نداشت، یک نفر به‌عنوان راوی و قصه‌گو جلوی صحنه یا خیمه می‌ایستاد و داستان را بازگو می‌کرد. داستان‌ها نیز از انجیل انتخاب می‌شد. در قرن سیزدهم پاپ به علت تحریک یک روحانی به اجرای نمایش عروسکی اعتراض می‌کند ولی سیر این نمایش‌ها کماکان ادامه می‌یابد.

هم‌زمان با نمایش عروسکی در کلیسا، دوره‌گردها، کولی‌ها و شعبده‌بازها نیز از عروسک استفاده می‌کردند که احتمالاً عروسک‌های آنان به شیوه‌های دستکشی بوده است؛ زیرا حمل و نقل این نوع عروسک برای آن‌ها راحت‌تر بوده و حرکات عروسک‌ها نیز ساده و ابتدایی بوده است. اجراهای محدود کولیان و دوره‌گردها و اجرا در مراسم کلیسا، هیچ‌گاه فرصت رشد و گسترش نمایش عروسکی را به‌وجود نیاورد. اما با این وجود در گوشه و کنار اروپا ابداعاتی به‌وسیله‌ی عروسک‌گردان‌ها در بهتر جلوه‌دادن نمایش عروسکی مشاهده می‌شود. برای مثال: در اروپای شمالی از عروسکی به نام «کوبولد» استفاده می‌شد، که پیراهنش را در جلوی تماشاگران بیرون می‌آورد و این موجب تعجب و سرگرمی تماشاگران می‌گردید. در قرن پانزدهم و شانزدهم اوج نمایش عروسکی مذهبی در انگلستان است. لهستان نیز در قرون وسطی دارای نمایش عروسکی به نام «سزوپکایا» بود که راحتی در ساخت، امکاناتی جهت بازی در نقاط مختلف صحنه را می‌داده است.

در سال ۱۸۳۳ در انگلستان، نمایش عروسکی از شیوه‌ی دوره‌گردی و اجرای نمایش خیابانی به داخل سالن‌های نمایش انتقال می‌یابد و جایگاه رفیعی کسب می‌کند، بدین ترتیب کم‌کم دارای سیستمی منظم، با گردانندگان ثابت برای اجرا، و دارای هویتی مستقل می‌شود.

در سال ۱۹۲۲ استفاده از ترکیب رنگ، نور، صدا و حرکات بدون کلام، به نمایش عروسکی

هویت جهانی می‌دهد و کم‌کم انتخاب موزیک، حرکات و میزانس نیز به آن اضافه می‌گردد. در سال ۱۹۲۷ در بدن بدن آلمان برای اولین بار اندیشه‌ی ایجاد یک سازمان بین‌المللی عروسکی مطرح شد و حرکتی جدید در راه گسترش اطلاعات بین گروه‌های نمایشی به وجود آمد. تماشاخانه‌ی «ایوو باهوتی» به محلی جهت همکاری و تبادل افکار در روابط بین‌المللی عروسکی اختصاص یافت و بدین ترتیب «یونیمما»، یا «اتحادیه‌ی جهانی عروسکی» بنا نهاده شد. با شروع جنگ جهانی دوم، یونیمما تعطیل شد ولی پس از جنگ بار دیگر کار خود را از سر گرفت و از آن پس این هنر شاهد راه‌یافتن نمایش‌هایی با استفاده از تجربیات دیگران هستیم، مسایلی چون رنگ، حجم، خط، روان‌شناسی و غیره، تا آن‌جا که از نقاشان، دکورسازان و عروسک‌سازان معروفی استفاده کردند و به فرم و شکل عروسک‌ها بهای بیش‌تری دادند.

در دوره‌های معاصر جنبه‌های سرگرمی و کمیک نمایش عروسکی کم‌شده و مسایل فلسفی جای آن را گرفته است. در آمریکا گروه‌هایی همچون گروه «نان و عروسک» به کمک نمایش عروسکی مسایل سیاسی را مطرح می‌کند. در این دوره لهستان جایگاه خود را به تجربیات جدید و مدرن داده و عروسک‌ها و اشیاء، شخصیت‌های متفاوتی به خود می‌گیرند. بازیگران عروسکی که قبلاً در پشت پاراوان‌ها مخفی می‌شدند، به روی صحنه آمده و خود ترکیبی از بازی زنده و عروسک را به وجود می‌آورند. در این دوره کم‌کم مسایلی چون نورهای رنگی، موسیقی و محو شدن صحنه‌ها در یک‌دیگر به وجود آمده و نمایش عروسکی از حالت تجربی سنتی خود خارج شده و جنبه‌ی علمی به خود می‌گیرد. با به‌کارگیری علوم دیگر همچون هنرهای تجسمی، فلسفه، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی نمایش عروسکی می‌تواند ارتباط گسترده‌ای با مردم برقرار کند.

پرسش‌های پایان فصل سوم

- ۱- نحوه‌ی به‌وجود آمدن نمایش عروسکی را از تئاتر ماسک توضیح دهید.
- ۲- نمونه‌هایی از نمایش‌های عروسکی سنتی را نام ببرید و آن‌ها را تحلیل کنید.
- ۳- رایج‌ترین و مشهورترین نوع نمایش عروسکی در ایران چه نام دارد؟ توضیح دهید.
- ۴- نمایش‌های عروسکی مدرن در چه سالی وارد ایران شد و چگونه ادامه یافت؟
- ۵- نمونه‌هایی از نمایش‌های عروسکی در جهان را نام ببرید و سیر تحولی آن را بیان نمایید.

فهرست منابع

- ۱- هنر عروسکی، بیل برد، ترجمه جواد ذوالفقاری، انتشارات جهاد دانشگاهی
- ۲- بازیگری از آغاز تا قرون وسطی. لاله تقیان، رساله دانشگاهی. دانشکده‌ی هنرهای دراماتیک. ۱۳۵۰
- ۳- نمایش در ایران. بهرام بیضایی، انتشارات روشنگران و مطالعات زنان، چاپ سوم، ۱۳۸۰
- ۴- تاریخ تئاتر عروسکی، شوانس، ژباتی‌ور (از مجموعه کتاب‌های چه می‌دانم)، ترجمه دکتر احمد کاویانی و سیمین نورایی. رساله‌ی دانشگاهی، دانشکده‌ی هنرهای دراماتیک. ۱۳۵۹
- ۵- کامبیز صمیمی مفخم و نمایش عروسکی، اصغر خسروآبادی، رساله‌ی دانشگاهی، دانشکده‌ی هنرهای زیبا، دانشگاه تهران. ۱۳۷۵

انواع عروسک‌های نمایشی

- هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:
- انواع عروسک‌های نمایشی را به‌طور ساده تعریف کند.
 - خصوصیات کلی انواع عروسک نمایشی را بیان کند.
 - متونی را که برای انواع عروسک نمایشی نوشته می‌شود تشخیص دهد.
 - انواع عروسک نمایشی را بسازد.
 - نحوه‌ی کنترل سر و حرکت انواع عروسک نمایشی را بداند و انجام دهد.

انواع عروسک نمایشی

عروسک نمایشی به عروسکی گفته می‌شود که صرفاً برای اجرای نمایش عروسکی ساخته می‌شود. این عروسک به کوشش عروسک‌گردان در مقابل تماشاگران به حرکت درمی‌آید و از طریق اعمال و رفتارهایی که در صحنه‌ی نمایش انجام می‌دهد، هدف مورد نظر و حرف کلی نمایش را به تماشاگران القا می‌کند.

عروسک‌های نمایشی گوناگون‌اند، لذا در هر اثر نمایشی سعی می‌شود با توجه به ویژگی‌های فنی هر عروسک، که عبارت است از شیوه‌ی حرکتی عروسک، پیچیدگی یا سادگی، اندازه و ابعاد آن، عروسکی انتخاب کنیم که با متن و شرایط نمایش هم‌خوانی داشته باشد.

عروسک‌های نمایشی دارای انواع زیر است:

- ۱- عروسک دستکشی
- ۲- عروسک میله‌ای
- ۳- عروسک نخ‌ی
- ۴- عروسک ماپت (مروسک)
- ۵- عروسک ماروت
- ۶- عروسک سایه‌ای



۱- عروسک دستکشی

عروسک دستکشی به عروسکی گفته می‌شود که بدنش را مانند دستکش ساخته‌اند و عروسک‌گردان با قراردادن دست خود در دستکش، هدایت سر و دست‌های آن را به عهده می‌گیرد. عروسک دستکشی از دو بخش تشکیل می‌شود: یکی سر و دیگری بدن. سر و دست‌ها به بدنی توخالی وصل شده و عروسک‌گردان به راحتی می‌تواند دستش را از پایین‌ترین قسمت عروسک (پایین دستکش یا لباس عروسک) که باز بوده است وارد بدن عروسک کند و انگشتان خود را در سر و دست‌های عروسک قرار دهد.

بیش‌تر عروسک‌های دستکشی بدون پا هستند ولی در بعضی از آن‌ها به وسیله‌ی قطعه‌ای جدا یا متصل، برای عروسک‌پا در نظر گرفته می‌شود که در بعضی از مواقع از آن استفاده می‌شود. ولی در بیش‌تر موارد، عروسک، بدون پا مورد استفاده قرار می‌گیرد.

ساده‌ساز بودن عروسک دستکشی، سبکی و قابلیت به تحرک در آوردن آن روی صحنه و ارتباط بسیار نزدیک آن با انسان سبب شده است که عروسک دستکشی، از قدرت حرکتی زیادی برابر تمام توانایی‌های دست عروسک‌گردانش برخوردار باشد. عروسک دستکشی دارای حالت جادویی ظاهر شدن و محو شدن است. از چهار جهت عمق، پایین، راست و چپ می‌تواند به صحنه وارد و از آن خارج شود. هرچند که عروسک دستکشی آناتومی ناقصی دارد (فاقد پا می‌باشد) اما امکانات فانتزی بی‌ظنیر آن سبب شده است که قرن‌ها در سراسر جهان هزاران نفر را به خود سرگرم کند.



در نمایش با عروسک دستکشی اگر چه عروسک گردان در بیش تر موارد دیده نمی شود اما دست او بدن عروسک را تشکیل می دهد. در این نوع نمایش فاصله ی عروسک و عروسک گردان به حداقل می رسد و این مسئله باعث راحتی انتقال حرکت از دست عروسک گردان به عروسک می گردد.



این شیوه ی عروسکی محدودیت هایی نیز دارد. یکی از این محدودیت ها اندازه ی عروسک است که همیشه تابع اندازه ی دست انسان است و در نتیجه تابع محدودیت های حرکت دست نیز می باشد. مورد دیگر ناقص بودن پیکره ی عروسک است که کار عروسک گردان را دشوار می کند.



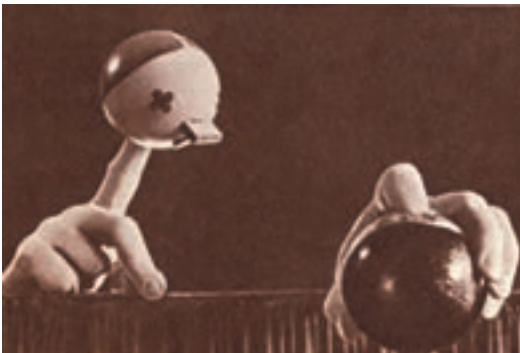
در این شیوه ی نمایش، عروسک گردان تمام احساس و بازی مورد نظرش را به دستش منتقل می کند و با همین دست تمامی حرکات لازم را در سر، دو دست و بدن عروسک ایجاد می نماید.



این نوع عروسک مورد علاقه بیش تر عروسک گردانان است، زیرا برای به حرکت درآوردن آن به جز دست احتیاج به هیچ عامل دیگری از قبیل میله، نخ و فنر نیست، با این نوع عروسک می توان حرکات تند انجام داد و با سایر عوامل صحنه و عروسک های دیگر ارتباط برقرار کرد.



اجرای صحنه‌های طولانی مبتنی بر کلام و بدون عمل با عروسک دستکشی مشکل است و از تحرک و زیبایی نمایش می‌کاهد، بنابراین در بازی با این نوع عروسک باید از مکالمات طولانی و یا قرائت اشعار که حرکت و عمل چندانی به همراه ندارد خودداری کرد.



توصیه می‌شود که از این نوع عروسک در اجرای نمایش‌های کمدی بیش‌تر استفاده شود، زیرا حرکت عروسک همان حرکت دست آدمی است و این نوع حرکات در اجرای کمدی بسیار مورد توجه بیننده قرار می‌گیرد.

روش ساخت عروسک دستکشی

مواد لازم:

- ۱- مقوا، ۲۵ × ۲۰ سانتی‌متر
- ۲- چسب مایع همه‌کاره، ۱ عدد کوچک
- ۳- پنبه، یک بسته
- ۴- نخ، یک قرقره‌ی سیاه و یک قرقره‌ی سفید
- ۵- پارچه‌ی حوله‌ای یا کشی، حدوداً ۳۰ × ۴۰ سانتی‌متر
- ۶- کاموا، یک کلاف ۵۰ گرمی
- ۷- دو عدد دکمه‌ی پایه‌دار برای چشم عروسک

ابزار لازم:

- ۱- قیچی
- ۲- قلم یا مداد
- ۳- سوزن
- ۴- خط‌کش

در این بخش ساخت یک نوع عروسک دستکشی با استفاده از پنبه و نخ آموزش داده می شود. برای سهولت توضیح نحوه ی ساخت این نوع عروسک می توان مطالب را به عنوان کلی زیر تقسیم کرد :

الف - طراحی عروسک

ب - چگونگی و نحوه ی ساخت لوله ی گردن

ج - نحوه ی ساخت حجم سر

د - صورت و اجزای آن

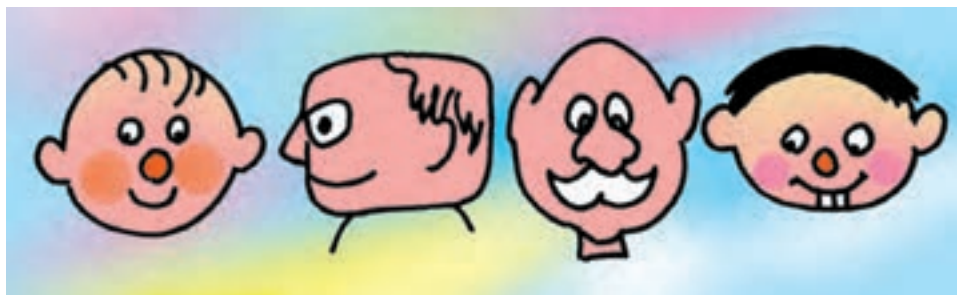
هـ - دست عروسک

و - پای عروسک

ز - بدن عروسک

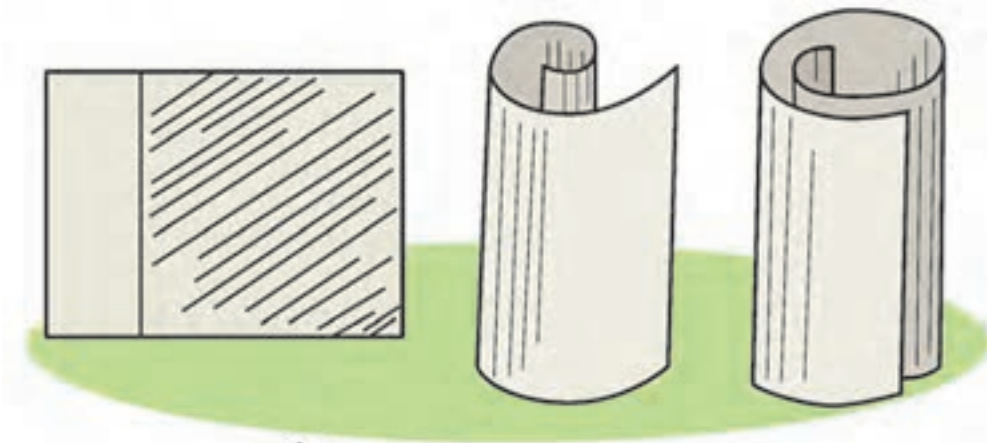
ح - لباس

الف - طراحی عروسک: سر عروسک که یکی از عناصر مهم در شخصیت بخشی به آن است ترکیبی از حجم کلی سر و اجزای صورت می باشد. لذا طراحی سر عروسک باید کاملاً ساده باشد. در طراحی این نوع عروسک می توان از حجم های هندسی استفاده نمود. در واقع حجم کلی سر عروسک ها تغییر شکل یافته ی مکعب، گُره و حجم تخم مرغی شکل می باشد.

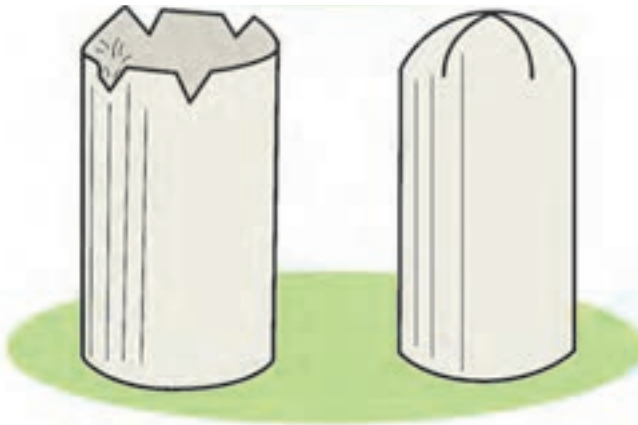


ب - چگونگی و نحوه ی ساخت لوله ی گردن: گردن عروسک دستکشی یکی از مهم ترین قسمت های آن است که تأثیر مستقیمی بر چگونگی بازی دارد. باید دانست که گردن عروسک لوله ای استوانه ای است که سر عروسک بر حول آن ساخته می شود و انگشت یا انگشتان هدایت کننده ی سر عروسک داخل آن قرار می گیرد؛ بنابراین تمام عروسک های دستکشی به گردن احتیاج دارند. طول گردن بستگی به سر عروسک و همچنین شخصیت آن دارد که البته قطر این لوله نیز بستگی به اندازه ی انگشتی دارد که داخل آن قرار می گیرد.

برای ساخت این لوله ابتدا مقوایی را براساس اندازه‌ی سر و گردن عروسک انتخاب می‌کنیم. مقوا را از طول به سه قسمت مساوی تقسیم کرده $\frac{1}{3}$ آن را بدون چسب و $\frac{2}{3}$ باقی‌مانده را آغشته به چسب مایع (چسب‌های تینردار) می‌نماییم. سپس آن را حول انگشت اشاره می‌پیچانیم تا به صورت استوانه درآید که قطر آن برابر قطر انگشت اشاره‌ی بازیگر این عروسک گردد.



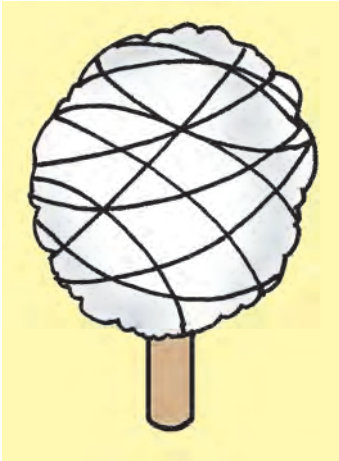
برای اتصال سرهای توخالی به لوله‌ی گردن بهتر است که بالای لوله به وسیله‌ی برش لوله و چسباندن سطوح بریده‌شده به هم، مسدود شود.



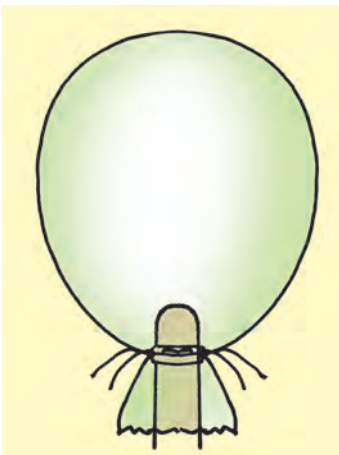
ج - نحوه‌ی ساخت حجم سر: پس از ساخت لوله‌ی گردن قسمت بالای آن را به چسب مایع تینردار آغشته می‌کنیم و با در نظر گرفتن قطر سر عروسک، چند لایه پنبه روی لوله قرار داده و نخ‌ها را دور تا دور آن می‌پیچیم.



سپس کم کم به آن پنبه می افزاییم و بستن نخ را ادامه می دهیم تا این که حجم اصلی سر عروسک به اندازه ی مورد نظر برسد.



هنگامی که حجم سر به صورت دلخواه درآمد، یک قطعه پارچه ی حوله ای یا کشی براساس رنگ صورت عروسک روی آن قرار می دهیم و آن را از همه طرف می کشیم تا به خوبی روی سر ساخته شده را بپوشاند. پس از آن پارچه را به پشت سر عروسک کشیده، جمع می کنیم و با نخ و سوزن میدوزیم. در پایان اضافه ی پارچه را قیچی کرده و با چسب مایع خوب می چسبانیم. در ضمن پارچه ی اطراف گردن را نیز خوب با چسب به گردن می چسبانیم.

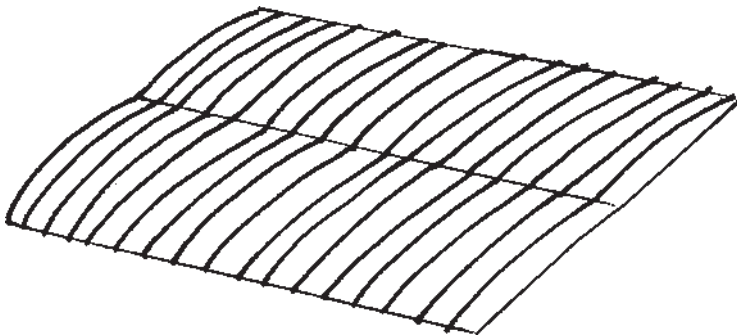


د- صورت و اجزای آن: مهم‌ترین نکته‌ای که باید در ضمن اضافه کردن جزئیات و رنگ‌آمیزی صورت و اجزای آن در نظر داشته باشیم، این است که دقت کنیم صورت عروسک هیچ‌گونه حالت خاصی مانند خشم، غم، شادی و ... را نشان ندهد. بلکه بیش‌تر شبیه به یک تیپ باشد (مثلاً قصاب، بقال و ...) تا یک شخصیت. این بدان سبب است که عروسک در لحظات مختلف نمایش نمی‌تواند حالت صورت خود را تغییر دهد و باید حالات روحی مختلف را فقط به وسیله‌ی صدا، حرکت و سرعت حرکت به تماشاگران القا نماید.

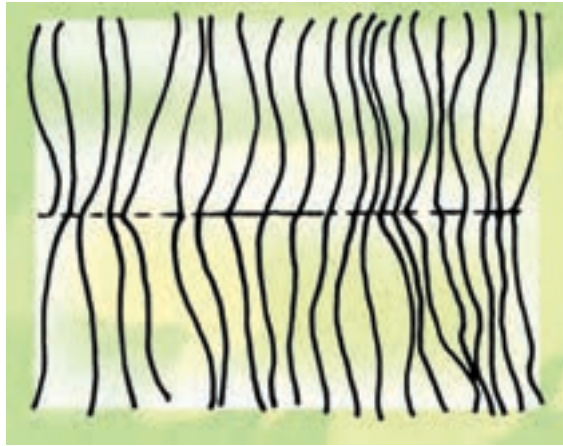
در صورتی که تأکید بر نشان دادن حالت خاصی به وسیله‌ی صورت عروسک باشد، باید عروسک دیگری کاملاً شبیه عروسک اول ساخت که تنها از نظر جزئیات صورت با عروسک اول متفاوت باشد و بتواند آن حالت خاص را القا کند.

روش ساخت موی سر: برای ساختن مو می‌توان از اشیایی چون نخ‌های رنگی، کاموا، پشم، خز، موی مصنوعی و هر نوع ماده‌ی دیگری که توانایی القای حرکت داشته و نیز شکل مو را دارا باشد استفاده کرد.

با سه روش چسباندن، دوختن و نصب کردن می‌توان مو را به سر عروسک متصل نمود. اگر عروسک ما شکل انسانی داشته باشد، برای درست کردن موی آن به این ترتیب عمل می‌کنیم: نخست مقوایی به عرض ۵ و طول ۲۰ سانتی‌متر انتخاب می‌کنیم (البته این اندازه‌ها ثابت نیست و به تناسب سر عروسک و میزان بلندی موی موردنظر قابل تغییر می‌باشد). سپس با چسب سر کاموا را به یک طرف مقوا چسبانیده و آن را حول عرض مقوا می‌پیچانیم، به طوری که نخ‌های کاموا کنار هم قرار گیرند. وقتی کاموا به آخر مقوا رسید می‌توانیم قسمت آخر آن را نیز با چسب به مقوا وصل کنیم.

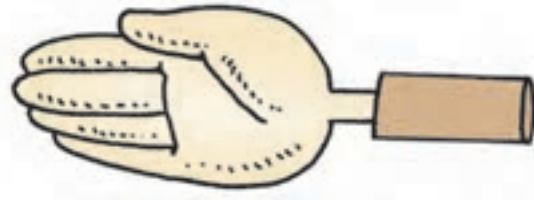


پس از این که تعدادی از این مقواها را درست کردیم، سعی می‌کنیم که وسط آن‌ها را با چرخ خیاطی چندین بار متوالی بدوزیم، سپس با قیچی کامواها را هم از قسمت بالا و هم از قسمت پایین جدا می‌کنیم.



اکنون مقواها را بیرون آورده و از قسمت دوخته شده به سر متصل می‌کنیم (دوخت یا چسب مایع).

هـ — روش ساخت دست عروسک: دست عروسک را با استفاده از مواد مختلفی مانند چوب، پارچه‌ی شکل گرفته و پر شده از پنبه و یا هر ماده‌ی شکل پذیر دیگری می‌سازند. معمولاً به میچ دست‌ها نیز لوله‌ای مقوایی یا ساخته شده از چرم سخت به اندازه‌ی انگشت‌های دست حرکت‌دهنده متصل می‌شود تا عروسک‌گردان بتواند با فرو کردن انگشتان خود در آن به راحتی

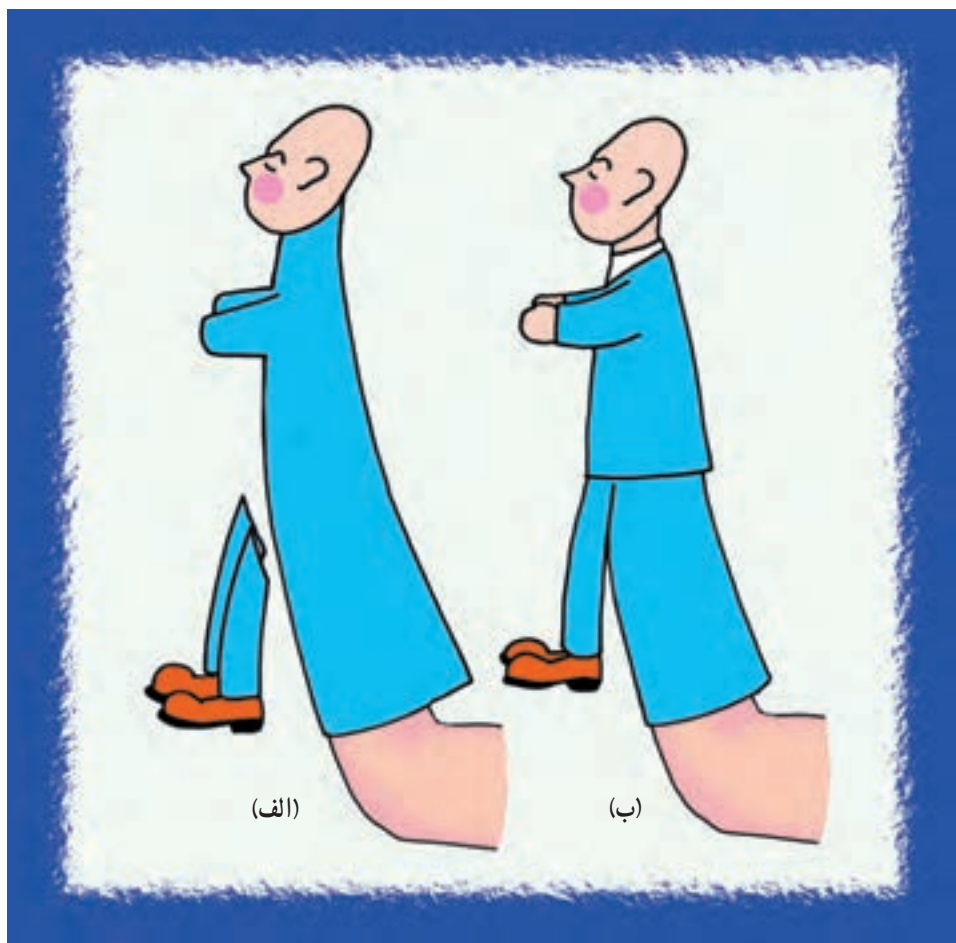


دست‌ها را هدایت کند (می‌توان از لوله‌ی خرطومی سیم برق یا هر جسم استوانه‌ای دیگر استفاده کرد). سپس انتهای لوله‌ای میچ دست را نیز به آستین لباس متصل می‌نماییم.

و — روش ساخت پا در عروسک دستکشی: بعضی از عروسک‌های دستکشی دارای پا هستند. عروسک‌گردان می‌تواند با پاها بازی کرده و یا فقط آن‌ها را بدون هیچ حرکتی از لبه‌ی صحنه به سمت بیرون آویزان نماید.

انتخاب هریک از این دو حالت، به نمایشنامه و نحوه‌ی بازی پا بستگی دارد. در حالت اول پای عروسک کاملاً توپر ساخته و به بدن عروسک متصل می‌شود که در این صورت می‌توان با آن بازی نمود، ولی در حالت دوم پاهای عروسک را محکم با حالتی خاص و با دو لوله‌ی تعبیه شده در قسمت ران می‌سازند. در این صورت عروسک‌گردانی که هدایت عروسک را به‌عهده دارد می‌تواند با قرار دادن انگشتان دست دیگرش در لوله‌ها، پاهای عروسک را هدایت کند.

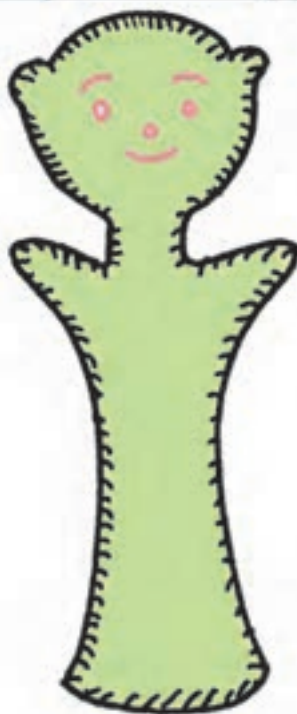
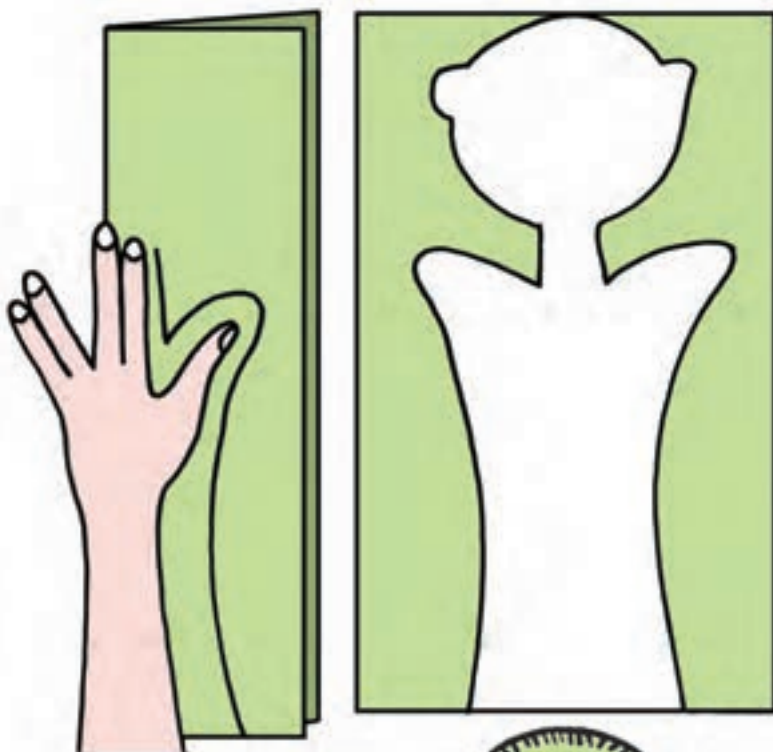
باید دانست که در هر دو حالت ذکر شده محل اتصال پاها به بدن، قسمت جلوی ران‌های عروسک در ناحیه‌ی کمر خواهد بود.



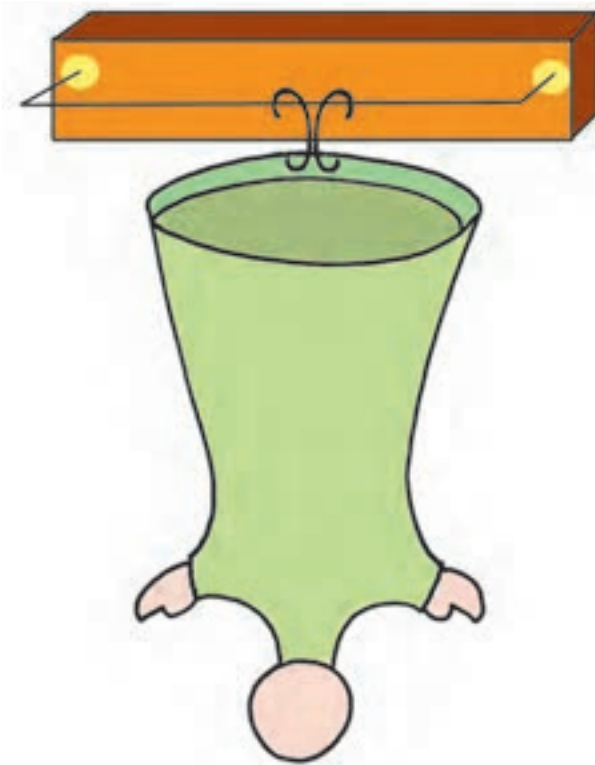
ز — بدن عروسک (دستکش): پس از انتخاب شکل مطلوب برای اجرای نمایش با عروسک، باید آن شکل خاص را در حالت باز دست در اندازه‌ی طبیعی بر روی کاغذ منتقل کرد، این تصویر نمونه‌ی بدن عروسک خواهد بود.

بعد از به دست آمدن نمونه‌ی کاغذی دستکش، آن را روی پارچه گذاشته و دو شکل قرینه تهیه نموده، می‌بریم و سپس آن دو را به هم می‌دوزیم. پس از دوختن دو قطعه پارچه‌ای که دقیقاً شبیه نمونه‌ی کاغذی بریده شده است، آن را برمی‌گردانیم تا قسمت‌های دوخته شده در داخل دستکش قرار بگیرد. باید در نظر داشت که هنگام دوختن بدن باید در قسمت‌های گردن و دست‌ها دوخت صورت

نگیرد، البته در مواردی مانند لباس حیوانات می توان سر و دستها را دوخت.



برای اتصال گردن و دست‌ها به بدن عروسک، باید در نقاط اتصال به بدن، لیفه یا بندهایی در داخل آن تعبیه کرد که پس از قرار گرفتن گردن و دست‌ها در این قسمت‌ها، با محکم کردن بندها و گره زدن آن‌ها در قسمت پشت گردن و دست‌ها اتصال محکمی بین بدن و گردن و دست‌ها ایجاد شود. در پاره‌ای از موارد نیز می‌توان دست‌ها را چسب زد و داخل پیراهن کرد و چسباند. برای آن‌که به راحتی و به سرعت بتوان دست را داخل بدن عروسک قرار داد، در قسمت پایین بدن عروسک حلقه‌ای از جنس مفتول فلزی قرار می‌دهیم. ضمناً برای سهولت کار با این نوع عروسک، قسمتی از حلقه‌ی پایین بدن عروسک را به صورت قلابی درمی‌آوریم که در پشت صحنه در جای مخصوص خود قرار بگیرد.



ح - لباس عروسک: سر، صورت و لباس سه عامل مهم در شکل‌گیری ظاهر عروسک‌اند. به‌ویژه لباس از عوامل مؤثر در نشان دادن چگونگی شخصیت عروسک می‌باشد، ولی باید توجه داشت که نمی‌توان لباس عروسک را با تمام جزئیات آن دوخت. مثلاً پارچه‌هایی که گل‌های درشت و یا رنگ‌های تند دارند و یا دکمه و دیگر وسایل تزئینی باعث خواهد شد که تماشاگر برش اصلی لباس را که در مقیاس کوچک‌تر برای عروسک دوخته می‌شود به‌طور واضح نبیند.

۲- عروسک میله‌ای

عروسک میله‌ای به عروسکی گفته می‌شود که به وسیله‌ی یک یا چند میله که در دست عروسک‌گردان قرار می‌گیرد بازی داده می‌شود.

محور اصلی در ساخت این نوع عروسک، میله‌ای است که به سر عروسک متصل می‌شود و میله‌های بعدی سایر اعضای بدن آن را به حرکت درمی‌آورند. در این شیوه برخلاف عروسک دستکشی حجم و ارتفاع عروسک تا اندازه‌ی دلخواه قابل تغییر است.

عروسک میله‌ای نیز مانند عروسک دستکشی فاقد پا می‌باشد؛ در نتیجه از لحاظ آناتومی ناقص است، اما باید توجه داشت که همین کمبود موجب سرعت عمل بسیار زیاد این نوع عروسک می‌گردد.



در این شیوه (نمایش عروسکی میله‌ای) عروسک‌گردان در صحنه دیده نمی‌شود و در اغلب اوقات کاملاً از عروسک جدا بوده و ارتباط بین عروسک و عروسک‌گردان تنها از طریق میله‌ها است، زیرا عروسک‌گردان پایین‌تر از تنه‌ی عروسک، پشت پرده یا تجیر^۱ پنهان است. گاهی نیز میله‌ی عروسک به صورت افقی از پشت متصل شده و عروسک‌گردان در پشت عروسک قرار می‌گیرد. در نتیجه عروسک‌گردان باید دارای مهارت خاصی باشد تا علاوه بر تحمل وزن عروسک و حفظ تعادل آن توسط میله‌ها، حرکت موردنظر را نیز به عروسک منتقل کند.



در نمایش عروسکی میله‌ای، انتقال حس به عروسک مشکل است و نیاز به مهارت و توانایی خاصی دارد، زیرا عامل انتقال‌دهنده‌ی حرکت به عروسک از جنس میله یا چوب است. عروسک‌گردان حرکت موردنظر را از دست‌هایش به میله‌های غیرقابل انعطاف منتقل می‌کند و این حرکت از طریق میله‌ها به عروسک منتقل می‌شود.

تمام احساس موردنظر عروسک‌گردان در همین حرکات خلاصه شده و ناتوانی در انتقال حرکات به عروسک به معنای ناتوانی انتقال حس به عروسک و در نتیجه شکست عروسک در ارتباط با مخاطب است.

در عروسک میله‌ای، استثنائاً، اگر تعداد میله‌های متصل به عروسک زیاد باشد، یک عروسک را دو یا سه عروسک‌گردان به حرکت درمی‌آورند.

توانایی‌های موجود در این نوع عروسک از جمله سرعت عمل فراوان، امکان ورود و خروج از چهار جهت صحنه (پایین، چپ، راست و عمق)، امکان گسترش اندازه‌ها تا حد مبدل شدن به عروسک‌های غول‌آسا، قابلیت حرکت اعضای مختلف آن و... باعث شده است تا دست عروسک‌گردان در خلق بازی‌های پیچیده این عروسک، باز باشد. اما از سوی دیگر استفاده‌ی همزمان از همه‌ی امکانات موجود در این عروسک بسیار مشکل بوده و نیاز به تمرین‌های فراوان دارد.





روش ساخت عروسک میله‌ای

مواد لازم:

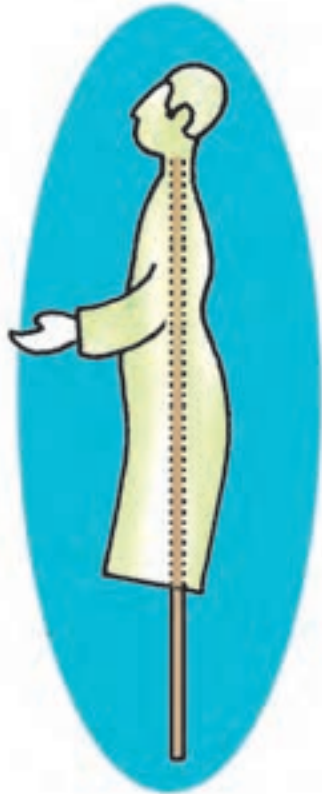
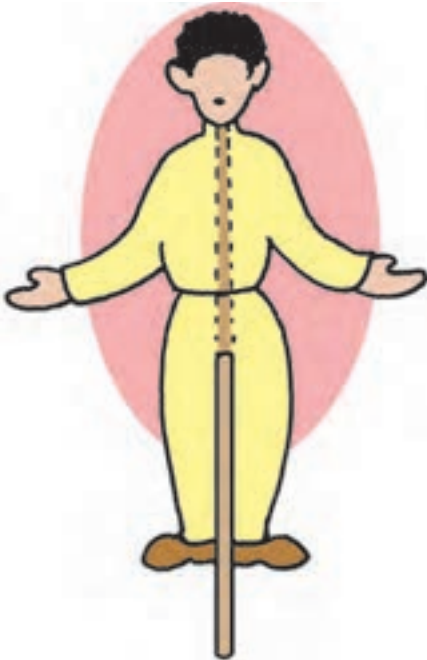
- ۱- یونولیت، در ابعاد حدوداً $20 \times 20 \times 20$ سانتی‌متر
- ۲- کاغذ پوستی به مقدار لازم
- ۳- سریش یا چسب چوب، 25° گرم از هر کدام
- ۴- روزنامه‌های کهنه به مقدار لازم
- ۵- میله‌های مسی به قطر ۱ یا ۲ میلی‌متر، و طول 40° سانتی‌متر، ۲ عدد
- ۶- چوب دوپل، تعدادی
- ۷- مفتول سیمی، به مقدار لازم
- ۸- میخ ۲ سانتی، مقداری
- ۹- اسفنج ۱ سانت، به مقدار لازم
- ۱۰- چسب پاتکس یا آهن
- ۱۱- چرم به مقدار لازم
- ۱۲- یک قطعه تخته به طول 20° ، عرض 10° و ضخامت ۲ سانتی‌متر

ابزار لازم:

- ۱- کاتر
- ۲- چوب‌ساب
- ۳- سنبله
- ۴- انبردست
- ۵- چکش

عروسک میله‌ای به گونه‌ای ساخته می‌شود که بتواند به وسیله‌ی یک میله‌ی نگهدارنده یا مرکزی نگه داشته شود. این میله که در داخل تنه قرار می‌گیرد می‌تواند آزاد و یا محکم و ثابت باشد.

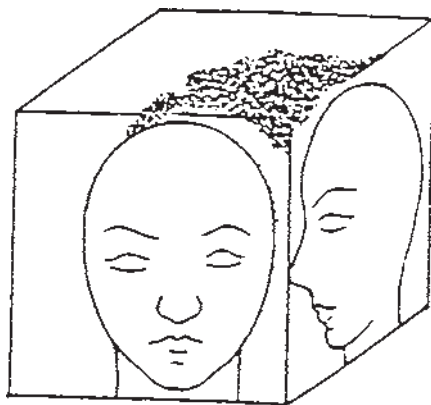
اگر از میله‌ی کوتاه استفاده شود، فضای بیش‌تری برای حرکت عروسک ایجاد می‌شود، ولی اگر از میله‌ی بلند استفاده کنیم می‌توان توسط آن عروسک را در ارتفاع بلندتر قرار داد. این شیوه موجب عدم تحرک کمر عروسک و به‌طور کلی انعطاف‌ناپذیر شدن آن می‌شود که البته این نقیصه با اضافه کردن مفصل متحرک در کمر از بین می‌رود.



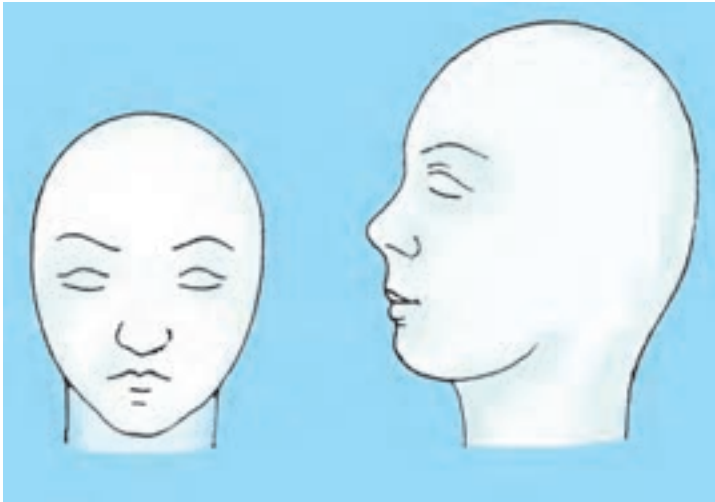
در این بخش ساخت یک نوع عروسک میله‌ای با استفاده از یونولیت آموزش داده می‌شود. در ابتدا طرح عروسک را براساس نمایشنامه آماده می‌کنیم. طرح نیم‌رخ و تمام‌رخ صورت را به روی مقوا کشیده و سپس با آن قالب الگویی^۱ آماده می‌نماییم.

سر عروسک میله‌ای: با این‌که سر عروسک میله‌ای از لحاظ اندازه و ابعاد نسبتاً بزرگ و در مواردی بسیار بزرگ‌تر از عروسک دستکشی است، اما از نظر نحوه‌ی ساخت و مواد سازنده تفاوت‌های چشمگیری میان سر عروسک دستکشی و میله‌ای وجود ندارد. البته بزرگی سر عروسک میله‌ای و قرار گرفتن آن بر روی میله‌ی مرکزی به‌جای انگشت عروسک‌گردان (در عروسک دستکشی)، امکان حرکت لب‌ها و چشم‌های عروسک را توسط اتصال‌های ظریف نخ، سیمی و یا نایلونی فراهم می‌آورد.

ساختن حجم سر با استفاده از یونولیت: برای ساختن حجم سر، ابتدا یونولیتی را که با حجم سر تناسب داشته باشد، انتخاب می‌کنیم. سپس تصویر تمام‌رخ و نیم‌رخ سر عروسک را، جداگانه، روی کاغذ پوستی کشیده، با قیچی دور این تصاویر را جدا نموده و آن را با سوزن ته‌گرد طوری روی یونولیت قرار می‌دهیم که تصویر تمام‌رخ روبه‌رو، و تصویر نیم‌رخ سمت راست یا چپ یونولیت قرار گیرد. سپس با ماژیک دور تصاویری را که روی یونولیت چسبانده‌ایم خط می‌کشیم. حال اگر بخواهیم محل قرار گرفتن جزئیات بیشتر تصویر (مثلاً در این‌جا جزئیات صورت) نیز روی یونولیت مشخص شود، مقداری گچ رنگی را خرد کرده به‌صورت پودر درمی‌آوریم. سپس آن را درون پارچه می‌ریزیم. اکنون دور اجزایی را که می‌خواهیم مشخص شود با سوزن سوراخ‌سوراخ می‌کنیم. هنگامی که پارچه‌ی محتوی پودر گچ را به‌آرامی روی این سوراخ‌ها قرار دهیم، پودر گچ از سوراخ‌ها عبور می‌کند و روی یونولیت اثر می‌گذارد.



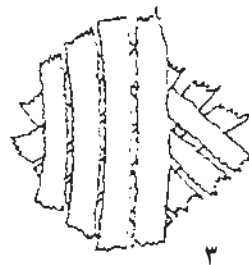
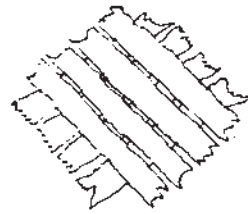
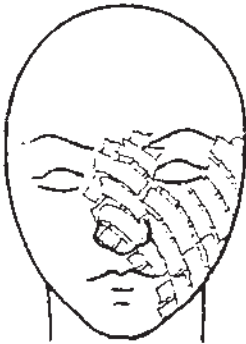
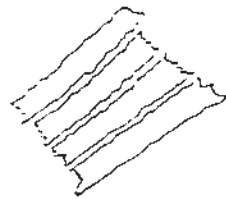
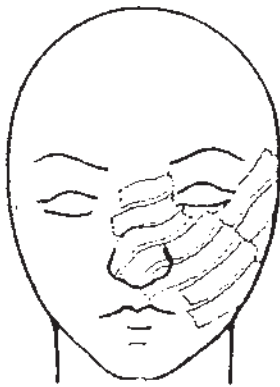
حال براساس شکل عروسک، برجسته‌ترین قسمت آن در نظر گرفته می‌شود، به‌طور مثال در صورت انسان، بینی برجسته‌تر از قسمت‌های دیگر چهره است. شکل بینی را روی یونولیت کشیده، سپس از سطح آن، به‌استثنای بینی، با کاتر تکه‌های اضافی را برمی‌داریم تا شکل بینی مشخص شود. بعد از آن نوبت به قسمت‌های دیگر می‌رسد. این عمل را آن‌قدر ادامه می‌دهیم تا حجم کلی سر مشخص شود. پس از این‌که حجم اصلی سر عروسک درست شد، با چوب‌ساب آن را یکنواخت کرده و نهایتاً با سمباده شروع به پرداخت عروسک می‌نماییم تا جایی که حجم موردنظر یکنواخت گردد.



برای آن‌که عروسک ما مقاوم و رنگ‌پذیر باشد آن را «پاپیه ماشه»^۱ می‌کنیم. برای پاپیه ماشه کردن به سریش و روزنامه‌های کهنه نیاز داریم. نخست سریش را با آب مخلوط کرده و روزنامه‌ها را به‌صورت تکه‌های کوچک شیار شیار می‌بریم. سپس این تکه‌های بریده شده را یکی‌یکی به سریش آغشته کرده آن را روی حجم سر عروسک قرار می‌دهیم به‌صورتی که کنار تکه‌ی قبلی قرار گیرد.^۲ این عمل را آن‌قدر ادامه می‌دهیم تا حجم سر عروسک از تکه‌های روزنامه پوشیده شود. پس از خشک شدن این لایه باید حداقل ده مرتبه عمل پاپیه ماشه کردن را روی سر عروسک انجام داد. لازم به ذکر است که جهت محکم شدن لایه‌ها، تکه‌های کاغذ را هر بار به یک صورت، افقی، عمودی و مورب می‌چسبانیم. در ضمن می‌توان در لایه‌های دوم تا هفتم چسب چوب به سریش اضافه کرد.

۱_ کاغذ خورد شده Papie maché _ ۱

۲_ چسب اضافی روی کاغذ را با دو انگشت سبابه و بلند می‌گیریم.



پس از خشک شدن روی آن سمباده کشیده و رنگ می‌زنیم.

ساخت تنه‌ی عروسک میله‌ای: برای ساخت بدن متناسب با سر عروسک می‌توان از بادکنک

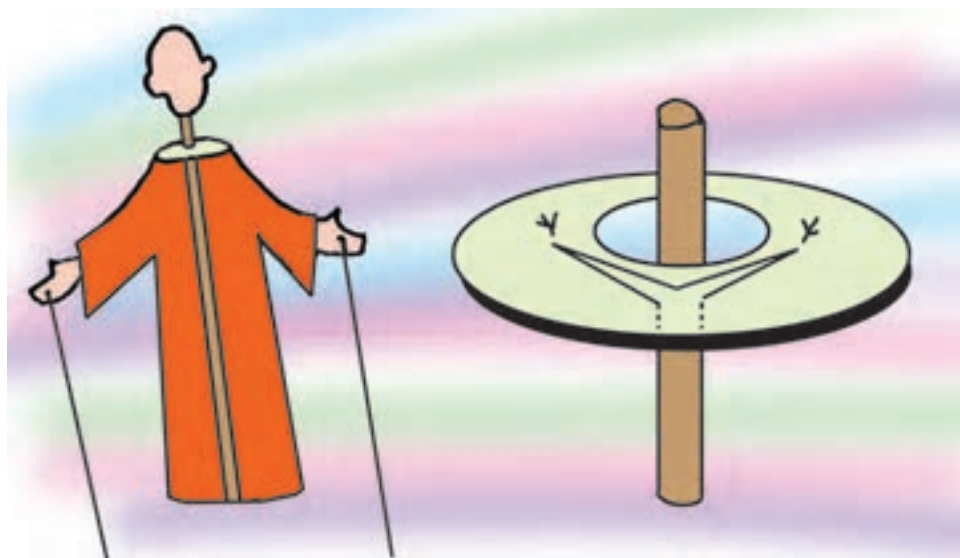
استفاده کرد. بدین صورت که پس از باد کردن (زیاد نباشد) آن را پایه‌ماشه می‌کنیم و پس از خشک شدن، قسمت پایین آن را جدا می‌کنیم تا محلی برای فرو رفتن دست عروسک‌گردان پیدا شود.

البته برای تنه‌ی ساده می‌توان از دو قطعه چوب که صلیب مانند روی هم قرار می‌گیرند استفاده

کرد، که در این جا حکم شانه‌های عروسک را پیدا می‌کند. روی چوب کوتاه می‌توان دو عدد اِپُل آماده، به‌عنوان سرشانه‌های عروسک، نصب کرد.

حرکت سر روی تنه: در صورتی که میله‌ی اصلی یا نگهدارنده به تنه محکم شده باشد، واضح است که سر قادر به حرکت نخواهد بود. لذا برای این که این حرکت انجام گیرد میله‌ی عروسک‌ها را به صورت زیر به سر عروسک متصل می‌کنیم.

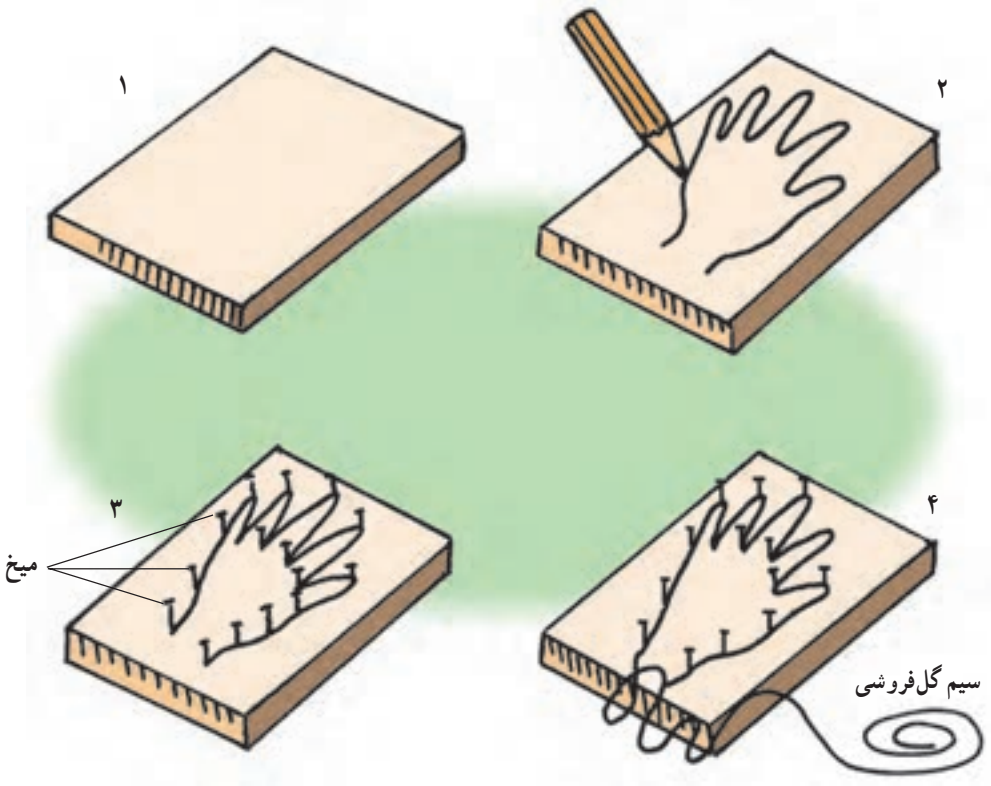
در شانه سوراخی ایجاد می‌کنیم، به طوری که میله بتواند آزادانه در آن حرکت کند. میله را از سوراخ خارج و به سر محکم می‌کنیم و با نخ محکم میله سر را به شانه متصل می‌نماییم.



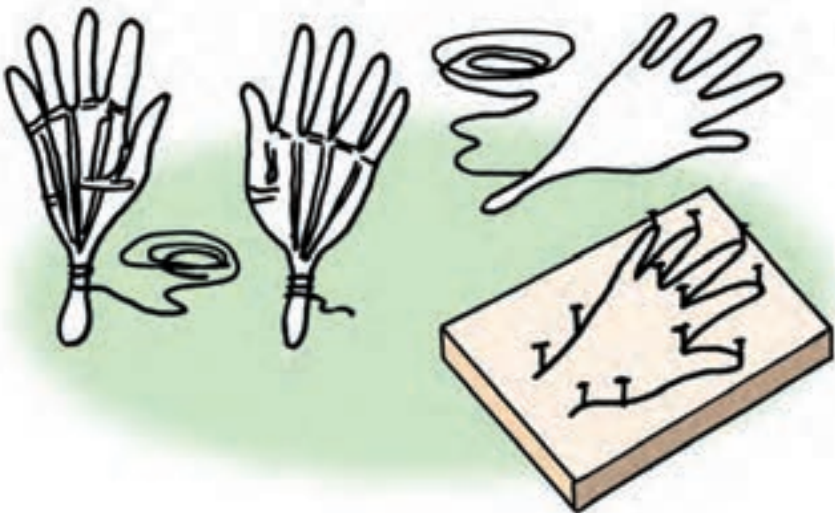
روش ساخت دست با استفاده از اسکلت سیمی و اسفنجی: ابتدا قطعه‌ای تخته، متناسب با اندازه‌ی یک دست بزرگ، به ابعاد ۱۰، ۲۰ و ۲ سانتی متر، تهیه می‌کنیم. براساس اندازه‌ی دست عروسک، طرح ساده‌ای از دست را روی تخته ترسیم می‌کنیم و روی خطوط دست، به فاصله‌ی هر دو یا سه سانتی متر، یک میخ کوچک نصب می‌کنیم. باید دقت داشته باشیم که میخ‌ها در نقاطی مانند نوک انگشتان و یا در فاصله‌ی بین هر دو انگشت کوبیده شوند. حال یک رشته سیم نازک با استقامت و قابل انعطاف مانند سیم گل‌فروشی را به دور میخ‌ها می‌چرخانیم تا شکل دست به وجود آید. سپس در محل میخ دست حلقه‌ای می‌سازیم و لبه‌ی اضافی سیم را با انبردست قطع می‌کنیم.

از آن جا که عروسک باید دو دست داشته باشد طبیعی است که از این طرح سیمی باید دو عدد، که عکس هم نیز باشند تهیه کنیم: یکی برای دست راست و دیگری برای دست چپ.

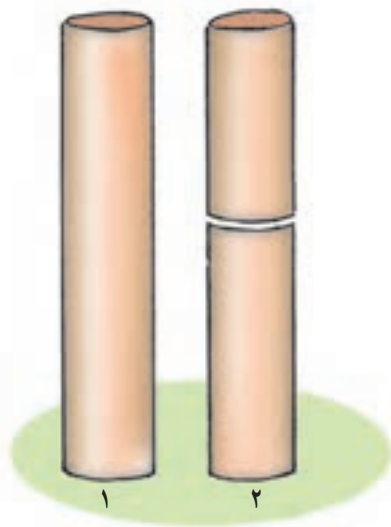
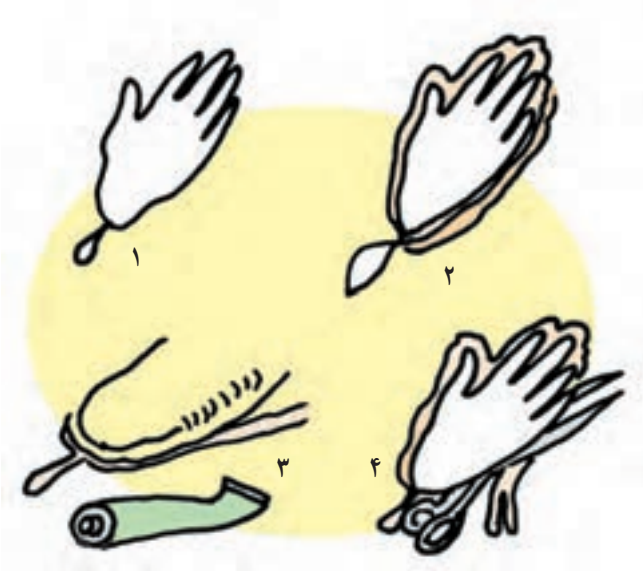
اسکلت سیمی دست‌ها را با برداشتن چند عدد میخ از تخته جدا می‌سازیم به طوری که شکل دست به هم نخورد. اکنون بین فواصل انگشتان، کف دست و میخ، مفتول سیمی دیگری اضافه کرده



و آنها را به هم متصل می کنیم تا قدرت اسکلت سیمی که ساخته ایم بیش تر شود. در ضمن نوک انگشتان را نیز با انبردست انحنا می دهیم و میچ را با پیچاندن چند دور سیم ضخیم تر می نماییم.



سپس اسکلت سیمی را روی اسفنج کم عرض حدوداً یک سانتی متر قرار داده و با فاصله‌ی کمی از مفتول سیمی طرح دست را روی اسفنج رسم می‌کنیم. پس از بریدن این اسفنج‌ها از محل طرح، مفتول سیمی را چسب زده و داخل این اسفنج‌ها قرار می‌دهیم، به صورتی که یکی از اسفنج‌های بریده شده زیر مفتول سیمی و دیگری روی آن قرار بگیرد. اکنون لبه‌های اسفنج بریده شده را چسب می‌زنیم و به هم می‌چسبانیم. بعد از این مرحله دست را به هر شکلی که می‌خواهیم حالت می‌دهیم.

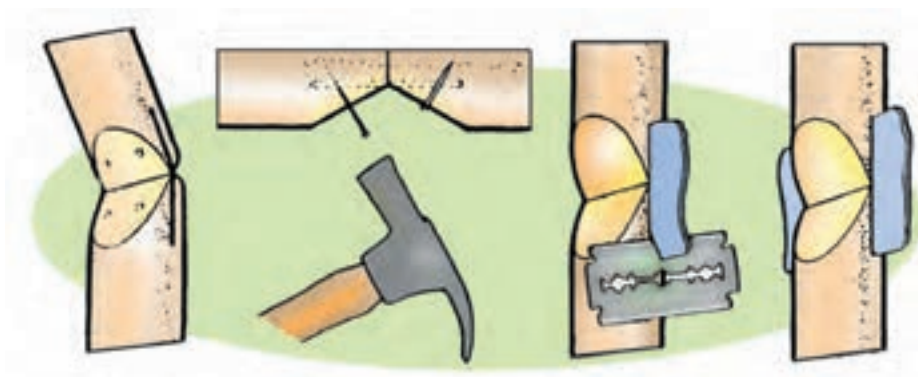


روش ساخت ساعد و بازو با استفاده از چوب: برای ساخت ساعد و بازو با این روش، نخست قطعه چوبی مناسب با طول ساعد و بازو انتخاب می‌کنیم. سپس آن را با اره از ناحیه‌ی آرنج می‌بریم.

در این مرحله هرکدام از آن‌ها را درون گیره قرار داده با چوب‌ساب به حالت پخ درمی‌آوریم.



اکنون سطح مقطع هرکدام از آن‌ها را به اندازه‌ی ۲ سانتی‌متر با اره شکاف می‌دهیم، قطعه چرمی را انتخاب و پس از آغشته کردن آن به چسب چوب درون شکاف قرار می‌دهیم و برای محکم شدن به هرکدام از قسمت‌های آن دو عدد میخ می‌کوبیم.



کنترل دست عروسک: برای کنترل دست‌ها ابتدا سیم مسی (به ضخامت میل بافتنی شماره ۲) را به کف دست عروسک محکم می‌کنیم. سپس برای سهولت در گرفتن سیم کنترل، انتهای سیم را به قطعه چوبی، مانند طرح، با چسب چوب محکم می‌کنیم.



۳- عروسک نخ‌ی (عروسک خیمه‌شب‌بازی)

عروسک نخ‌ی نوعی عروسک است که به وسیله‌ی نخ و یا رشته‌هایی نظیر آن که به میله یا تکه چوبی متصل‌اند روی صحنه حرکت داده می‌شود. این شیوه‌ی عروسکی که در ایران خیمه‌شب‌بازی نام دارد در میان نمایشگران عروسکی جهان به نام «ماریونت» مشهور است. عروسک‌های نخ‌ی در انواع مختلف نمایش، مانند تئاتر عروسکی، باله‌ی عروسکی و تمامی سبک‌های نمایش کارایی دارند. عمده‌ترین ویژگی این عروسک‌ها عبارتند از: داشتن بدنی کامل، قابلیت توسعه در حجم و ارتفاع و قابلیت حرکت بیش‌تر نقاط بدن عروسک به واسطه‌ی ایجاد مفصل حرکتی.



در این نوع نمایش، عروسک گردان از عروسک جداست و اغلب در صحنه دیده نمی‌شود، بلکه حرکات دست عروسک گردان از طریق نخ‌های متصل به مفاصل و اعضای عروسک به آن منتقل می‌شود. یکی از ویژگی‌های این نوع نمایش محل قرارگیری عروسک گردان نسبت به عروسک است. او اغلب بالاتر از سطحی که عروسک روی آن حرکت می‌کند ایستاده و از بالا حرکات عروسک را کنترل می‌کند؛ درست برعکس عروسک‌های میله‌ای و دستکشی.

ارتباط میان عروسک و عروسک گردان تنها از طریق چوبی که نخ‌ها به آن متصل هستند برقرار می‌شود و انتقال حس عروسک گردان، برخلاف شیوه‌ی دستکشی، به طور مستقیم به عروسک منتقل نمی‌شود، آن‌چه در این شیوه بسیار مهم است تکنیک و مهارت شخصی در حرکت دادن نخ‌هاست. بعد از یادگیری و تسلط کامل بر این تکنیک و مهارت است که عروسک گردان، بنا بر توانایی‌های خود، می‌تواند ظرافت و حس موردنظرش را در بازی به عروسک منتقل کند. به طور کلی در این شیوه نمایش عروسکی، عروسک گردان معمولاً از فاصله‌ای دورتر از سایر شیوه‌ها عروسک را کنترل می‌کند و این باعث سخت‌تر شدن کار او می‌گردد.

روش ساخت عروسک‌های نخی: در این بخش ساخت یک یا دو عروسک نخی با استفاده از چوب و پارچه آموزش داده می‌شود.

ساخت شخصیت مبارک یا طیاره خانم: مراحل ساخت این عروسک‌ها یکسان می‌باشد؛ تنها تفاوت در طراحی و رنگ‌آمیزی چهره و لباس آن‌ها می‌باشد.

مواد مورد نیاز:

۱- یک قطعه تخته به ابعاد $۲ \times ۱ \times ۴۵$ سانتی‌متر

۲- یک قطعه چوب سفید یا راش به ابعاد $۷ \times ۷ \times ۷$ سانتی‌متر

۳- توپ پینگ‌پنگ ۱ عدد

۴- پارچه‌ی سیاه یا گل‌بهی عرض ۹۰° ، حدود ۲۵ سانتی‌متر

۵- پنبه، یک بسته

۶- نخ ابریشمی سیاه، ۱۸۰° - ۱۵° سانتی‌متر

۷- قرقره برای دوخت ۱ عدد

۸- پیچ و مهره‌ی کوچک

۹- میخ کوچک بنفش یک سانت، ۵ عدد

۱۰- میخ متوسط بنفش یک سانت، ۴ عدد

۱۱- یک سرب ورقه‌ای یا حجم صاف سنگین، ۴ عدد

۱۲- چسب پاتکس و چسب چوب، ۱ تیوپ کوچک

۱۳- ارزن ۱۰۰ گرم

۱۴- پارچه‌ی مناسب لباس، ۲۵ سانتی‌متر

۱۵- یک تکه چرم که طول آن به اندازه‌ی دست عروسک گردان و عرض آن ۲ سانتی‌متر باشد.

ابزار مورد نیاز:

۱- مُغار

۲- ارّه

۳- چوب‌ساب

۴- منته‌ی دستی

۵- چکش

۶- سوزن

۷- انبردست

مراحل ساخت عروسک نخی:

۱- ساخت سر با استفاده از چوب و توپ پینگ‌پنگ

۲- ساخت بالاتنه

۳- ساخت دست و پا

۴- اتصالات بدن

۵- آماده‌سازی برای وصل به پسایی

۶- پسایی

۷- پوشاندن لباس

۸- نخ‌بندی

ابتدا یک طرح ساده از عروسک مورد نیاز رسم می‌کنیم. این طرح باید شامل چهره و لباس

عروسک باشد. اندازه‌ی نهایی این عروسک از ۲۵ الی ۳۰ سانتی‌متر می‌تواند باشد. مبارک چهره‌ای

سیاه با کلاهی قرمز و لباسی قرمز مانند نوکرها دارد (لباس و شلوار).

طیّاره خانم چهره‌ای صورتی با آرایش و موهای بلند دارد و لباس او پرچین و با زیورآلات

می‌باشد.

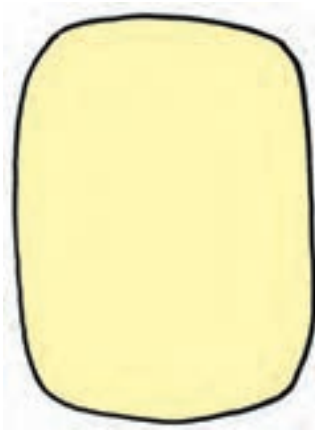
باید یادآوری شود که این دو شخصیت به خیمه‌شب‌بازی‌های ایرانی تعلق دارند.

۱- ساخت سر: سر عروسک را از چوب می‌سازیم (مراحل ساخت مانند سرهای یونولیتی

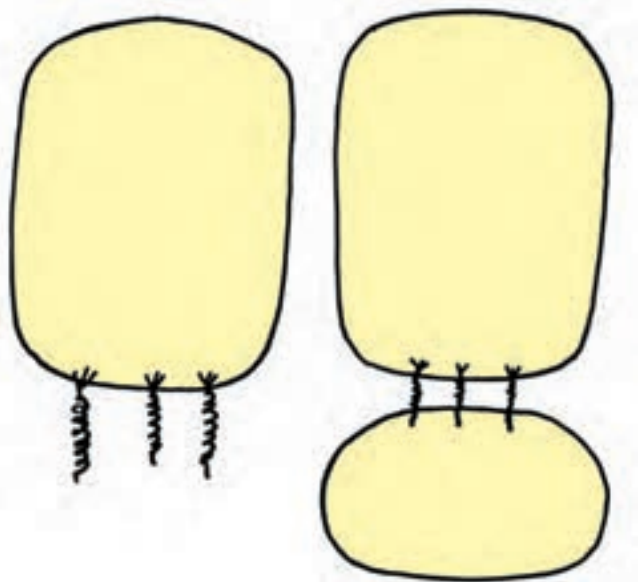
است) گردن عروسک دنباله‌ی حجمی استوانه‌ای شکل می‌باشد که به سر عروسک متصل است. پس در ساخت سر عروسک باید مراقب باشیم که گردن فراموش نشود. برای کندن چوب از مغار، چوب ساب و سنباده استفاده می‌کنیم. می‌توانیم از سرهای چوبی خراطی شده نیز براساس طرح مورد نظر استفاده نماییم.

در گردن عروسک از طرف راست به چپ یک سوراخ ریز برای عبور نخ ایجاد می‌کنیم. این سوراخ می‌تواند به وسیله‌ی مته‌ی دستی با شماره‌ی ۵/۰ یا ۱ ایجاد شود. در صورت نبودن مته می‌توانیم میخی را از راست به چپ بزنیم به گونه‌ای که چوب ترک نخورد و سپس میخ را با انبردست بیرون بیاوریم.

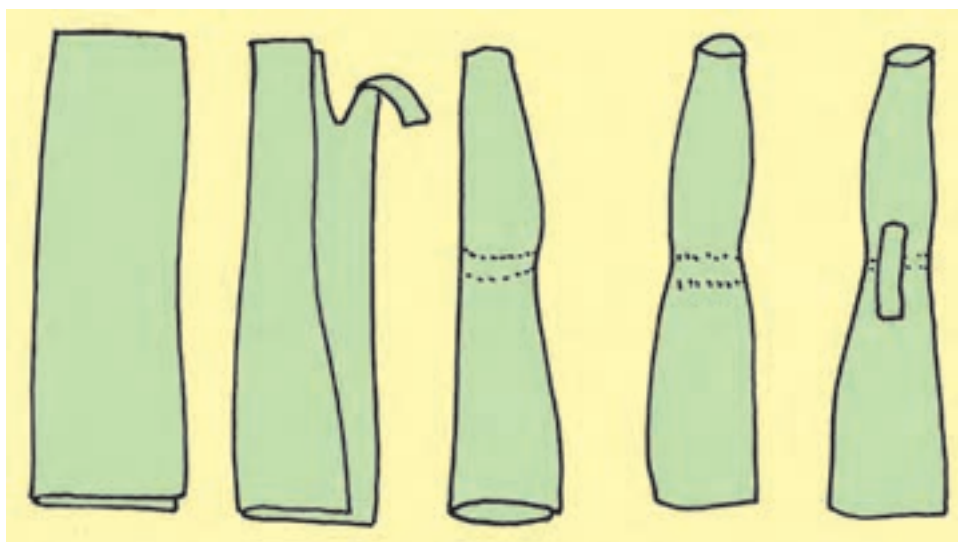
۲- ساخت تنه‌ی عروسک نخی: تنه‌ی عروسک از دو قسمت بالاتنه و پایین‌تنه تشکیل می‌شود. برای ساخت بالاتنه نخست پارچه‌ای را دولا نموده و در یک روی آن تصویر ساده‌ای از بالاتنه را متناسب با اندازه‌ی بدن عروسک می‌کشیم، سپس اطراف شکل را با مختصر فاصله‌ای از خطوط نقاشی شده کوک می‌زنیم و اضافات پارچه را نیز با قیچی جدا می‌سازیم، بالاتنه‌ی دوخته شده را پشت و رو می‌کنیم، داخل آن پنبه و ارزن می‌ریزیم و قسمت باز آن را کوک می‌زنیم، ارزن به سنگین شدن بدن برای خم شدن عروسک کمک می‌کند.



اکنون پایین‌تنه را نیز با روش بالا آماده می‌کنیم. برای اتصال این دو قسمت به یک‌دیگر می‌توانیم از یک یا چند ریسمان استفاده کنیم، بدین ترتیب که هنگام دوختن یک سر کیسه بالاتنه از یک قسمتی از یک یا چند رشته‌ی کوتاه ریسمان را داخل تنه فرو کرده و کیسه را می‌دوزیم و سر دیگر ریسمان را به همین ترتیب در قسمت پایین‌تنه کار می‌گذاریم. به‌جای ریسمان می‌توان از نوارهای محکم یا نوار چرمی نیز استفاده کرد.



۳- ساخت دست و پای عروسک: برای ساختن دست و پای عروسک نخی، به پارچه‌ای ضخیم و محکم از جنس کتان یا متقال احتیاج است. در این روش پارچه‌ای را دولا کرده و در یک روی آن طرح دست و پا را رسم می‌کنیم. سپس اطراف شکل‌ها را با مختصر فاصله‌ای از خطوط نقاشی شده بریده‌کوک می‌زنیم. اگر بخواهیم که دست‌ها و پاهای عروسک حرکت بیش‌تری داشته باشد می‌توانیم پس از پر نمودن آن با پنبه در محل‌های زانو و آرنج با نخ و سوزن فاصله ایجاد نماییم. برای ایجاد سنگینی مناسب می‌توانیم از ارزن، و یا قرار دادن ورقه‌های سرب در کف دست و کف پا، استفاده نماییم.



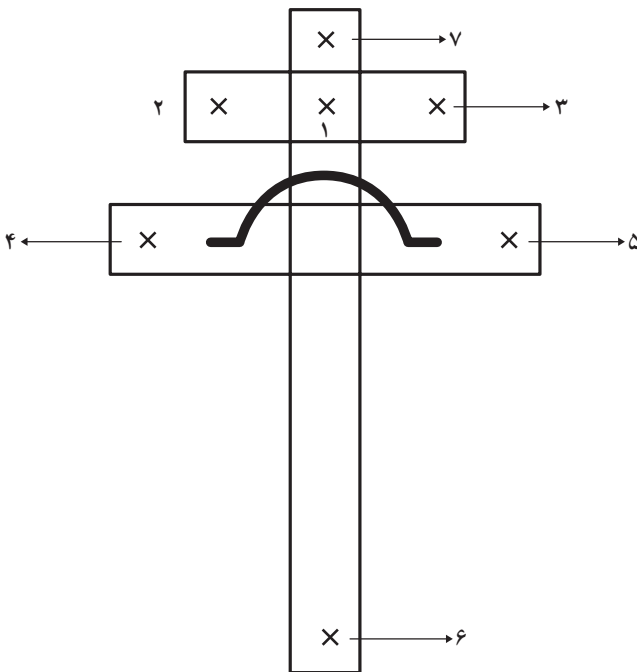
۴- اتصالات بدن: پس از آماده شدن دست‌ها و پاها، آن‌ها را به تنه می‌دوزیم. هر چقدر اتصال کم‌تر باشد حرکت بیش‌تر می‌گردد (یعنی از یک نقطه دوخته شود). سپس گردن را در گودی تنه قرار می‌دهیم و از دو سر شانه نخ را از سوراخ ایجاد شده در گردن چند بار عبور می‌دهیم تا سر به تنه متصل شود (نخ اتصال باید محکم و نایلونی باشد).

۵- آماده‌سازی برای وصل به پسایی: نخست یک میخ کوچک در وسط سر عروسک می‌کوبیم تا آن‌قدر در سر فرو رود که فقط بتوان نخ را دور آن حلقه کرد و گره زد. سپس دو میخ در محل پشت دو گوش عروسک می‌کوبیم تا نخ‌های اتصال سر به آن‌ها وصل گردد. اگر عروسک ما از توپ پینگ‌پنگ باشد می‌توان با سوزن از محل‌های فوق نخ‌ها را رد کرد (نخ‌ها باید بلند باشد تا به پسایی برسد).

۶- ساخت پسایی (دستگاه کنترل): پسایی دستگاهی است که معمولاً از چوب ساخته می‌شود و برای کنترل عروسک‌های نخ‌ی به کار می‌رود. گذشته از انواع سنتی آن که معمولاً از شاخه‌ی درختان آلبالو و انگور ساخته می‌شود سه نوع پسایی عمودی، افقی و مورب در نمایش عروسکی نخ‌ی به کار گرفته می‌شود. ساده‌ترین پسایی نوع افقی آن است. در این نوع پسایی، چوب اصلی و چوب‌هایی که به آن متصل می‌شوند در حالت افقی قرار دارند.

در این قسمت طرز ساختن یک پسایی افقی ساده شرح داده می‌شود.

یک قطعه چوب به طول ۴۵، عرض ۲ و ضخامت ۱ سانتی‌متر را به سه قسمت تقسیم می‌کنیم.



قسمت اول، ۱۵

سانتی‌متر برای اتصال سر و کمر عروسک

قسمت دوم، ۲۰

سانتی‌متر برای اتصال دست‌های عروسک

قسمت سوم، ۱۰

سانتی‌متر برای اتصال سر عروسک

دو قسمت اول و دوم

را که لازم است روی

یک‌دیگر قرار بگیرند با استفاده

از چسب چوب و میخ به هم

متصل می‌کنیم به صورتی که به شکل یک صلیب درآید. در مرحله‌ی دوم چوب 10° سانتی متری را در فاصله‌ی یک سانتی متری چوب اول قرار می‌دهیم و دو چوب را با پیچ و مهره به هم وصل می‌نماییم، طوری که چوب 10° سانتی متری بتواند به اطراف حرکت نماید.

اکنون در قسمت‌های مشخص شده میخ‌های کوچک 1 سانتی متری می‌کوبیم تا ابزار اتصال میخ‌ها آماده گردد.

پس از کوبیدن میخ‌ها به محل‌های مشخص شده یک تکه چرم را طبق شکل به چوب میانی با چسب پاتکس و میخ به چوب وصل می‌نماییم تا محل اتصال دست به پسایی آماده گردد.

۷- لباس: لباس دوخته شده را به تن عروسک نموده و آن را محکم می‌کنیم. اینک عروسک آماده‌ی نخ‌بندی است.

۸- نخ‌بندی: نخست پسایی را از باند چرمی از مکانی آویزان می‌کنیم. سپس به میخ‌های میانی سر، نخ ابریشمی محکمی حدوداً 30 سانتی متر را وصل می‌کنیم و انتهای نخ را به میخ شماره‌ی 1 وصل می‌کنیم.

اکنون به میخ‌های کناری سر نخ ابریشمی را وصل می‌کنیم و انتهای آن را به تناسب قد مناسب به میخ‌های 2 و 3 وصل می‌کنیم. این دو نخ حتماً باید یک اندازه باشند که سر در حالت تعادل قرار گیرد و کج نشود.

حال نخ ابریشمی را به پارچه‌ی زیر شست دست‌ها می‌دوزیم و انتهای آن را به میخ‌های شماره‌ی 4 و 5 وصل می‌کنیم.

اکنون نخ ابریشمی را به کمر (تنه) وصل می‌کنیم. نخ را با سوزن از لباس بیرون می‌آوریم و به میخ شماره‌ی 6 وصل می‌کنیم.

در خاتمه برای طیاره خانم نخ ابریشمی را به شکمش وصل می‌کنیم، سپس نخ را از لباس بیرون می‌آوریم و به میخ شماره‌ی 7 وصل می‌کنیم. طیاره خانم می‌تواند پا نداشته باشد تا راحت‌تر بر روی زمین بنشیند، در این صورت دور دامن او سیمی قرار می‌دهیم که همواره حلقه‌ای برای نشستن او وجود داشته باشد.

بعد از اتمام کار و اطمینان از ارتفاع صحیح نخ‌ها به روی میخ‌ها می‌توانیم کمی چسب پاتکس بزنیم که نخ‌ها به آن محکم شوند.

حرکت بخشی عروسک‌های نخی: چهار انگشت دست راست خود را درون تسمه‌ی چرمی فرو می‌بریم و پسایی را نگه می‌داریم. دو انگشت کوچک و شست برای حرکت بخشی دست‌ها فعالیت دارند (انگشتان عروسک گردان باید به طرف پایین و بالا حرکت کنند).

انگشت سبابه و بلند برای حرکت دادن چوب سر به طرف جلو و عقب به کار می‌روند و مچ دست نیز خم کردن کمر و شکم عروسک را به عهده دارد.

حال می‌توانیم از یک موسیقی سنتی ضربی ایرانی برای حرکت بخشی عروسک‌هایمان استفاده نماییم.

نام صدای عروسک‌ها صغیر می‌باشد. که به صورت آماده در پارک‌ها و مراکز تفریحات کودکان به فروش می‌رسد.

۴- عروسک مایت^۱

مایت در اصطلاح به نوعی از عروسک گفته می‌شود که سر آن از دو نیم‌کره تشکیل شده است که در ناحیه‌ی فک به هم متصل می‌باشند. دست عروسک گردان درون سر عروسک جای می‌گیرد و علاوه بر این که خود اسکلت داخلی سر عروسک را می‌سازد باعث ایجاد حرکت در سر و صورت نیز

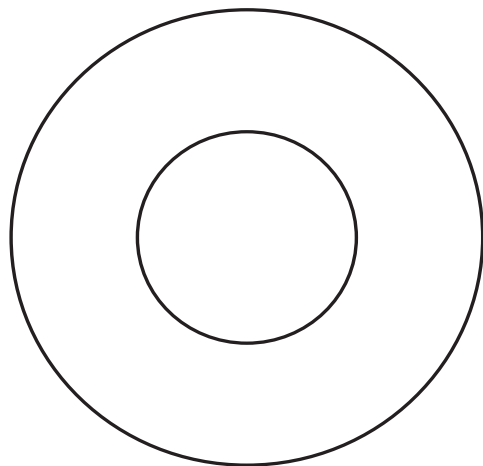


۱- muppet اصطلاحی است که جیم هنسون نمایشگر عروسکی آمریکایی از دو کلمه‌ی puppet و marionette که هر دو به معنی عروسک نمایشی است به‌وجود آورده است. معادل این کلمه در زبان فارسی «مروسک» بر وزن عروسک است که توسط آقای جواد ذوالفقاری پیشنهاد شده است.

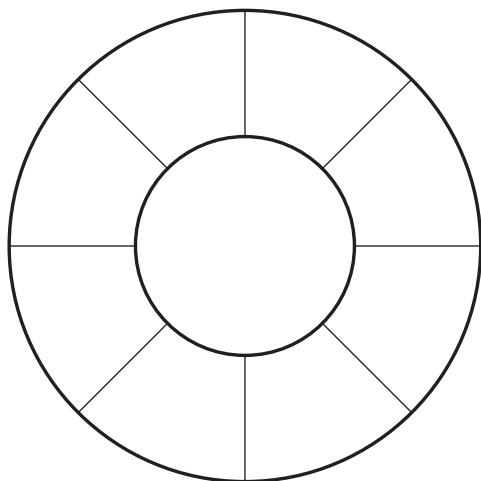
می‌شود. با وجود آن که ماده‌ی اصلی ماپت از اسفنج می‌باشد ولی برای ساخت این نوع عروسک از مواد غیر قابل انعطاف دیگری چون یونولیت نیز استفاده می‌شود که در این صورت حرکت عروسک به باز و بسته شدن دهان آن محدود می‌گردد. هنگامی که تنها از اسفنج برای ساخت این نوع عروسک استفاده شود، علاوه بر باز و بسته شدن دهان عروسک، امکان حرکت اعضای صورتش نیز وجود دارد و این از مزیت‌های این شیوه است. در این شیوه ممکن است دست‌های عروسک به وسیله‌ی میله کنترل شود که اغلب خود عروسک گردان و در برخی حالات، شخص دیگری حرکت دست‌ها را به عهده می‌گیرد.

در این شیوه‌ی نمایشی اغلب، عروسک گردان هیچ‌گونه حضور بصری در صحنه ندارد و پشت پاراوان پنهان است. در پاره‌ای از مواقع عروسک در بغل عروسک گردان جای گرفته و با او هم‌بازی می‌شود. در این صورت عروسک گردان علاوه بر بازی دهی عروسک، خود نیز وظیفه‌ی بازیگری را برعهده دارد. ارائه‌ی نمایش در این شیوه توسط عروسک و عروسک گردان دارای ویژگی‌هایی است. به علت فک‌زن بودن این نوع عروسک لازم است که عروسک گردان علاوه بر کنترل دست و بدن عروسک مراقب بیان آن و هم‌زمانی فک زدن و دیالوگی که عروسک می‌گوید باشد. او حرکت فک زدن را با بیانی که برای عروسک در نظر گرفته شده هماهنگ کرده، مجموعه‌ای متناسب از حرکت و بیان را در عروسک نمایش می‌دهد. این امکان در شیوه‌های دیگر بازی عروسکی کم‌تر میسر است و خود یکی از دلایل دشواری کار عروسک گردان در این روش است.

روش ساخت عروسک ماپت: در این بخش طرز ساختن یک عروسک ماپت با استفاده از اسفنج آموزش داده می‌شود. برای ساختن این نوع عروسک از اسفنجی استفاده می‌کنیم که قطر آن بیش‌تر از دو سانتی‌متر نباشد. ساده‌ترین نوع عروسک ماپت عروسکی است که در ساخت آن از یک دایره برای فک بالا و یک نیم‌دایره برای فک پایین استفاده شود. برای ایجاد برجستگی در عروسک نیز می‌توان یک برش در پشت سر آن داد.

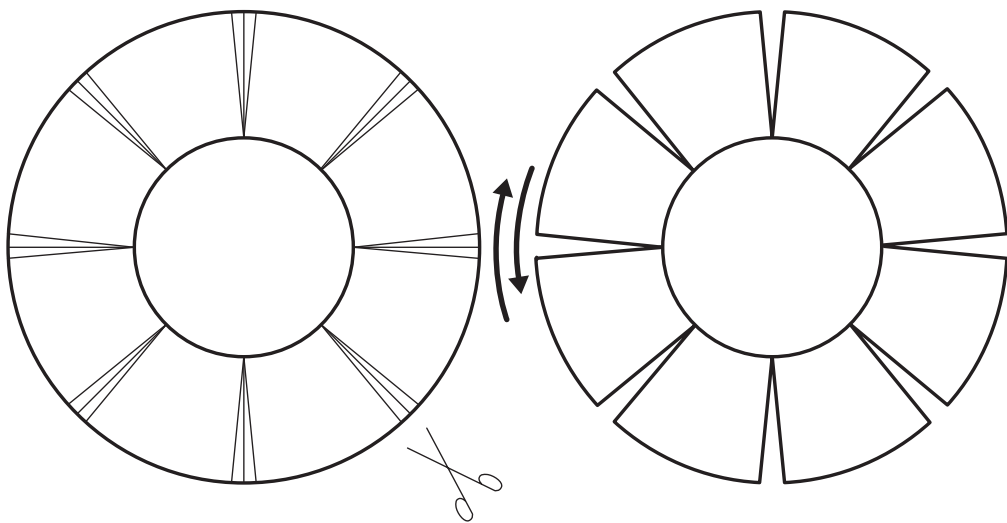


اگر بخواهیم حجم دایره‌ای کامل ایجاد کنیم، نخست با پرگار دایره‌ای به شعاع ۱۰ سانتی‌متر و از مرکز آن، دایره‌ی دیگری به شعاع ۵ سانتی‌متر روی اسفنج رسم می‌کنیم و با قیچی یا کاتر دور دایره‌ی بزرگ‌تر را می‌بریم. باید یادآور شد که این اندازه‌ها بستگی به اندازه‌ی عروسک و دست عروسک گردان دارد.

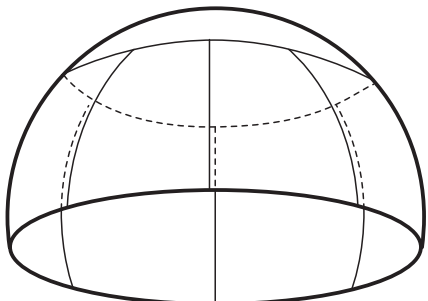


سپس با استفاده از نقاله، محیط دایره‌ی کوچک‌تر را به هشت قسمت مساوی تقسیم می‌کنیم. خط‌کش را روی مرکز دایره قرار می‌دهیم و خطی می‌کشیم که از نقاط مشخص شده‌ی روی دایره‌ی کوچک‌تر بگذرد و دایره‌ی بزرگ‌تر را نیز قطع کند.

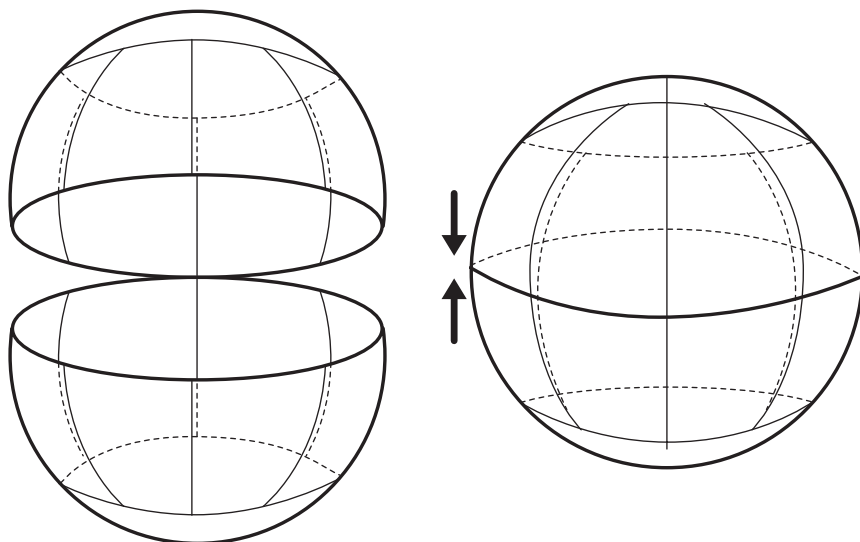
اکنون از هر کدام از این نقاط که روی دایره‌ی بزرگ‌تر قرار می‌گیرد برش‌هایی به شکل مثلث جدا می‌کنیم (توجه داشته باشید که باید قاعده‌ی هر مثلث تقریباً دو سانتی‌متر و نقطه‌ی انتخاب شده، مرکز قاعده باشد و رأس آن روی دایره‌ی کوچک‌تر قرار گیرد).



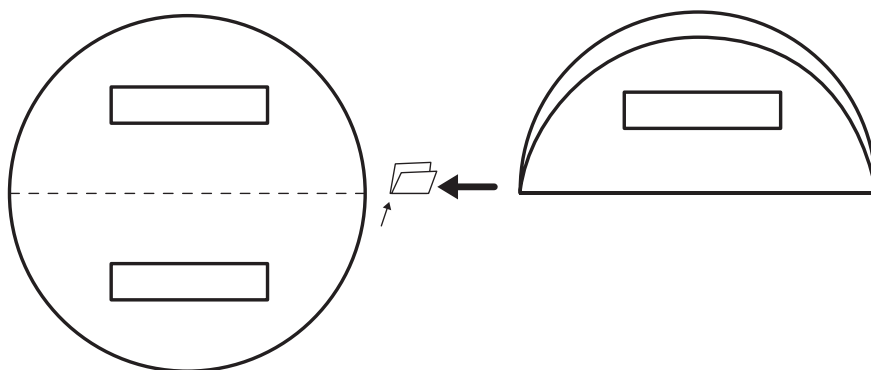
حال بین این بریدگی‌ها را با چسب به هم متصل می‌کنیم. در نتیجه، شکل یک نیم‌کره به دست می‌آید.



برای ساختن این نوع عروسک به دو نیم کره احتیاج داریم. لذا نیم کره‌ی بعدی را نیز شبیه نیم کره‌ی اول به صورتی درست می‌کنیم که از لحاظ اندازه و شکل برابر نیم کره‌ی قبلی باشد.

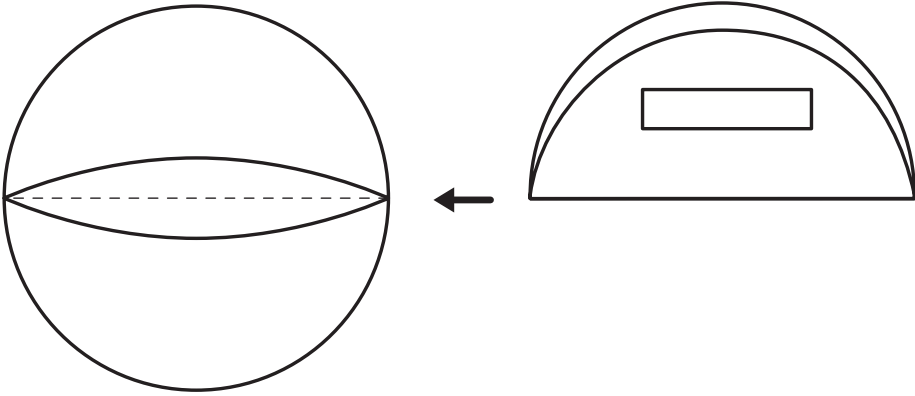


سپس براساس قطر این نیم کره‌ها، دایره‌ای از مقوا بریده، آن را از قطر تا کرده به صورت دو نیم دایره درمی‌آوریم. یادآوری می‌شود که جنس مقوا باید طوری باشد که به راحتی شکسته نشود و تغییر حالت ندهد. سپس روی مقوا دو تکه کش عریض، جهت قرار گرفتن انگشتان دست، متصل می‌کنیم و پارچه‌ای به رنگ قرمز یا نارنجی به طرف دیگر مقوا می‌چسبانیم. این قسمت در واقع دهان عروسک محسوب می‌شود.

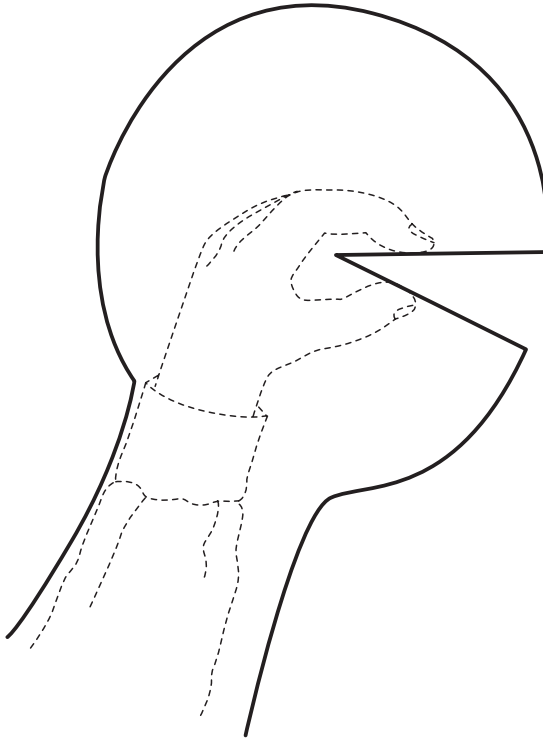


حال سعی می‌کنیم که نیمی از محیط دو نیم کره را به هم متصل کنیم. سپس مقوای تا شده را داخل کره به صورتی تعبیه می‌کنیم که دقیقاً نیمی از آن تا جایی که تا خورده به نیم کره‌ی بالا و نیمه‌ی

دیگر آن به نیم کره‌ی پایین آن وصل شود.



اکنون در قسمت زیرین این کره سوراخی تعبیه می‌کنیم که دست به راحتی بتواند وارد آن شود و انگشت شست زیرکش پایین و چهار انگشت دیگر زیرکش بالا قرار گیرد. اگر این انگشتان را از هم دور کنیم، دهان عروسک باز و اگر آن‌ها را به هم نزدیک کنیم، دهان عروسک بسته می‌شود.



بر اساس شخصیت عروسک می‌توانیم از پولیش‌های رنگی جهت تزئین به‌عنوان روکش اسفنج استفاده نماییم.





۵- عروسک ماروت^۱

ماروت ترکیبی از عروسک و انسان است. در این شیوه سر عروسک و دست انسان با هم در ایفای نقش، هماهنگ عمل می‌کنند. ممکن است عروسک گردان با یک دستش حرکت سر را کنترل کند و دست دیگرش را از طریق شکاف پشت لباس وارد آستین خالی لباس او کند و به‌عنوان دست عروسک از آن استفاده نماید. در این صورت دست دیگر عروسک بدون حرکت می‌ماند. گاهی یک عروسک گردان حرکات سر و صورت عروسک را کنترل کرده و عروسک گردان دیگری از دستش به‌عنوان دست‌های عروسک استفاده می‌نماید. در این حالت هماهنگی بین این دو کاری بسیار حساس و ظریف است، خصوصاً اگر قرار باشد که هر دو پشت پاراوان پنهان شوند.



در این شیوه، دست بازی‌دهنده حضور بصری دارد و حرکات دست او بی‌واسطه دیده می‌شود. ظرافت موجود در حرکات دست، در جهت ایفای نقش و به‌عنوان کمکی برای بیان حالات عروسک به کار می‌آید. البته باید به این نکته توجه داشت که دست عروسک گردان در لحظات ایفای نقش متعلق به عروسک است نه عروسک گردان.

زمانی که یک عروسک گردان به تنهایی عروسک را می‌چرخاند، دو دست او هم‌زمان دو کار متفاوت انجام می‌دهند، دستی که در سر عروسک است حرکاتش با واسطه دیده می‌شود و حرکات

۱- ماروت ترکیبی است از سر عروسک، که از مواد مختلف ساخته می‌شود، و دست انسان که به‌جای دست‌های عروسک قرار می‌گیرد.

دست دیگر بی‌واسطه. دست اول باید در جهتی کار کند که بتواند در چهره‌ی عروسک ایجاد مفهوم و حالت کند (در صورت فک‌زن بودن) و با حرکاتی که در سر ایجاد می‌کند عروسک را به شخصیت موردنظر نزدیک نماید و دست دیگر باید روبه‌روی تماشاگر بازی کرده و هر آنچه را که برای ارائه‌ی بهتر نقش لازم است، هماهنگ با حرکات سر، انجام دهد و به تناسب صورت فانتزی عروسک، فرم و حرکات دست نیز باید از این خصیصه پیروی کند.





۶- عروسک سایه‌ای

در میان انواع نمایش‌های عروسکی، نمایش عروسکی سایه‌ای از تمام جنبه‌ها، به‌ویژه به‌دلیل شکل عروسک، ساختمان عروسک، صحنه‌ی نمایش و عناصر اجرایی، منحصر به‌فرد است و تنها وجه اشتراک آن با سایر شیوه‌های عروسکی، زنده‌نمایی بیش‌تر عروسک است. با توجه به این‌که در بیش‌تر کشورهای جهان، این نوع نمایش را شکل خاصی از نمایش عروسکی می‌دانند، ما نیز این شیوه‌ی نمایشی را در فصل آخر کتاب به‌صورت بخش جداگانه‌ای تحت عنوان «نمایش سایه‌ای» مورد بررسی قرار می‌دهیم.

پرسش‌های پایان فصل چهارم

- ۱- انواع عروسک‌های نمایشی را به‌طور ساده تعریف کنید.
- ۲- چگونگی و نحوه‌ی ساخت لوله‌ی گردن را در عروسک‌های نمایشی دستکشی توضیح دهید.
- ۳- عمل «پایه‌ماشه کردن» به چه منظور انجام می‌شود؟ روش کار چیست؟
- ۴- عمده‌ترین ویژگی عروسک نخ‌ی کدام است؟
- ۵- پسایی چیست؟ انواع آن کدام‌اند؟ و موارد استفاده آن در چه عروسک‌هایی است؟

- ۶- صفیر در نمایش عروسکی خیمه‌شب‌بازی به چه وسیله‌ای گفته می‌شود؟
 ۷- عمده‌ترین ویژگی عروسک نمایشی مایت در چیست؟

فهرست منابع

- ۱- عروسک‌های دستکشی. رساله‌ی دانشگاهی، کامبیز صمیمی مفخم؛ دانشکده هنرهای دراماتیک. ۱۳۵۷
- ۲- نمایش عروسکی گام به گام. بهروز غریب‌پور؛ انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- ۳- هنر عروسکی. بیل برد، ترجمه جواد ذوالفقاری. انتشارات جهاد دانشگاهی
- ۴- بازی در نمایش عروسکی و مقایسه‌ی آن با بازی در نمایش بازیگر. رساله‌ی دانشگاهی، پریسا بخت‌آور؛ دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه تهران
- ۵- تکنیک‌های ساخت عروسک میله‌ای. رساله‌ی دانشگاهی، ابوالقاسم دهقان؛ دانشکده‌ی هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ۱۳۷۲
- ۶- تکنیک و ساختمان عروسک‌های نخی در تئاتر عروسکی. رساله‌ی دانشگاهی، محمدرضا عالمی، دانشکده‌ی هنرهای دراماتیک
- ۷- آموزش نمایش عروسکی دستکشی. منصور پاک‌بین، انتشارات تربیت. ۱۳۷۴
- ۸- آموزش نمایش عروسکی، منصور پاک‌بین، انتشارات ایتا. ۱۳۷۸
- ۹- دنیای گسترده نمایش عروسکی، ترجمه و تلخیص بهروز غریب‌پور، انتشارات سروش، ۱۳۶۴
- 10- Clion Cliefier, SERGUEL OBRAZTSOV EDITIONS IN LANGUES ETRNGERES Moscou
- 11- 30 GODINA Pif - a 30 YEARS of THE PIF MEDUNARODNI CENTARA ZA usluGE u KULTURI/INTERNATIONAL CULTURAL CENTRE
- 12- Currell, David: Learning with puppets
- 13- Fraser peter: introducing puppetry
- 14- Phil Fott, AR : Dictionary of puppetry

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 شناختن 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 این‌جا مطرح نیست.
- قابلیت‌های هرکدام 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 منافعشان 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. به عنوان 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 صرف‌نظر 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، یری را که سیمرخ به یادگار به او داده بود بر آتش می‌گذارد. چون پاسی از شب می‌گذرد سیمرخ 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 یرتاب 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 یگه 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 جالب توجه بودن برخوردها 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 گفت‌وگو نویسی 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 یک پارچه 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 بدشانس‌ی‌ها 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 برنامه‌ای 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 کاراکترهای 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 نگه‌داشته 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، به‌ندرت 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 با 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 بکشانند. 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: «بیایید برویم و از آسیابان بپرسیم»، «ای کاش می‌دونستم توی 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 مورد نیاز است.

وحدت

نمایشنامه‌نویس، ضمن کار بر روی نمایشنامه‌اش، همواره نیاز به حفظ تمرکز بر روی مفاهیم مورد نظر 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 و سوسه‌کننده زیاد هستند و تغییر جهت‌ها به طرزی 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 گفت و گو 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 جزییات در متن نمایشنامه عروسکی چه کمکی به کارگردان می‌کند؟

۴- در نگارش یک نمایشنامه عروسکی چه سوالاتی 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 علائق 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، ...)، روانکوی، 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: صرف‌نظر 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 به‌صورت زیر، در ۵ مورد، خلاصه کرد:

۱- باید بتواند تخیلات و ابداعاتی را که با خواندن نمایش‌نامه در فکرش ایجاد می‌شود به‌اجرا 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 این‌که چگونه می‌توان، به لحاظ هنری، کارگردانی خوب به‌وجود 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 آن‌جا 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 درپیش 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 به‌رحال 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؟ مسائل 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 باز قوی 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 مورب 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 بپردازد 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 مداوم، 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 به‌جای 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 عروسک گردان، اصلی‌ترین ابزار بروز احساسات به‌شمار می‌رود و عامل انتقال حس از عروسک گردان به عروسک محسوب می‌شود. دست برای عروسک گردان در حکم بدن برای بازیگر تئاتر است. عروسک گردان 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 عروسک گردانی را ادامه دهیم، نباید قطع شود.

معمولاً دست راست و چپ عروسک گردان به یک اندازه کارایی دارند. پس عروسک گردان 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 می دهد 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 روحيات 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- روان عروسک گردان: روان عروسک گردان نیز یکی از ابزارهای است که بعد از بدن مورد بررسی قرار می گیرد و باید واجد خصوصياتی 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 عروسک گردان است. عروسک گردانی که دچار آشفتگی روحی است، این آشفتگی را از طریق عروسک به تماشاگر منتقل می کند و بعد از دقایقی، از حضور بروی صحنه خسته شده و این خستگی باعث می شود تا نتواند کار خود را به درستی انجام دهد.

عروسک گردان با تمرینات مداوم ذهنی و روانی و تمرکز و آسایش فکری می تواند آمادگی لازم را کسب نماید و با داشتن روحیه و روان سالم در هر شرایطی کارش را به درستی انجام داده و خلاقیت هایش را بروز دهد. آسایش و آزادی فکری از شرایطی است که عروسک گردان 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 با کیفیتی 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 موفق 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 غیرعادی 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 خصوصیتی 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 ای تا. 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 تناسبات براساس 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

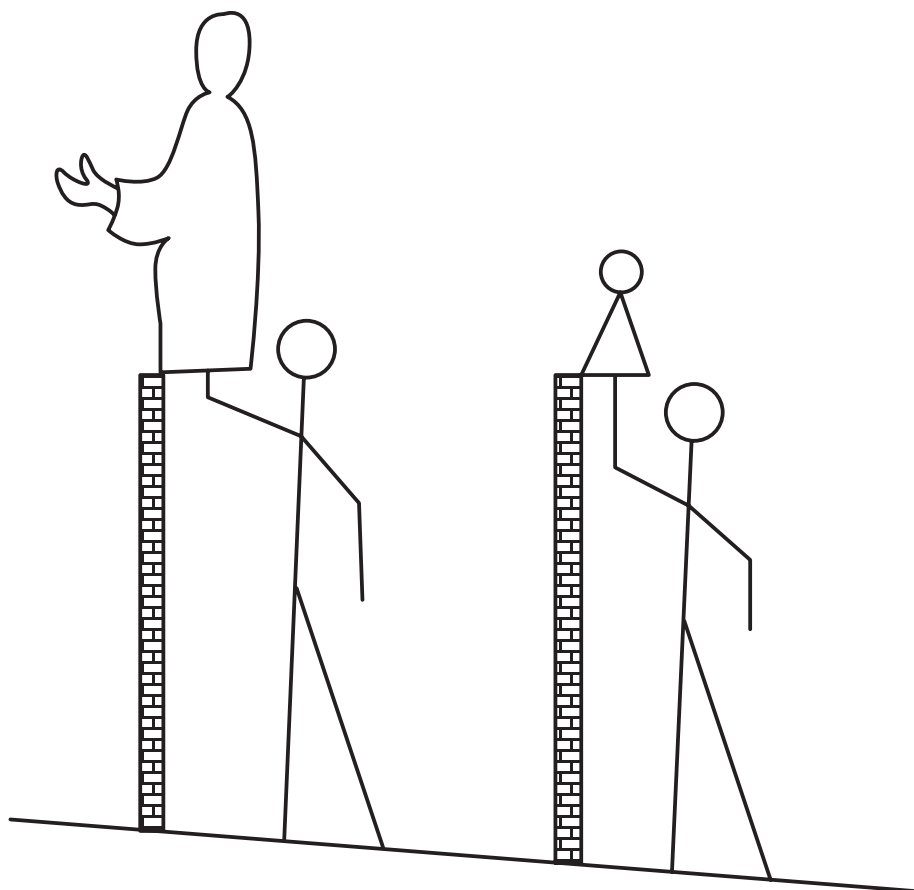
۲- تناسب و زیبایی در فضاهای خالی فرم‌ها.

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.

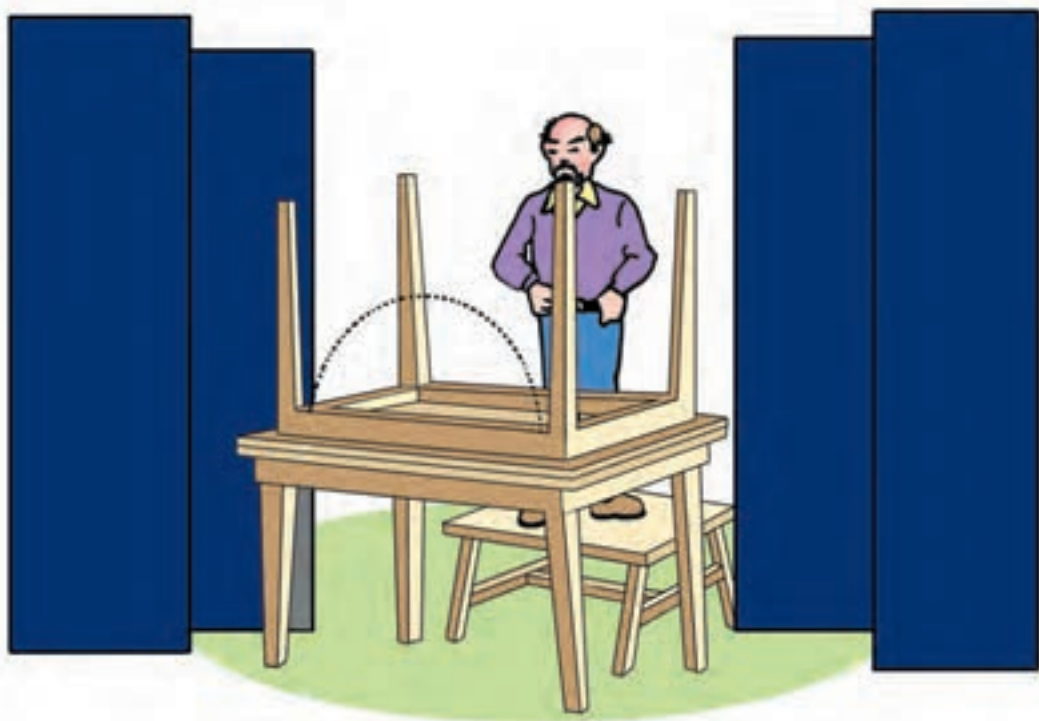
ساده‌ترین نوع صحنه برای این نوع نمایش‌ها را می‌توان با آویزان کردن پارچه روی دو صندلی، کشیدن پارچه در چارچوب در و یا برگرداندن میزی به پهلو، درست کرد. این نوع صحنه به سرعت آماده می‌شود و می‌توان از آن، جهت اجرای نمایش برای کودکان خیلی کوچک و یا اجرای نمایش به وسیله‌ی خود آنان استفاده نمود.

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
بیش تر 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 ماپت: 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؟

نور و موسیقی

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:

- با مسئله‌ی نور در نمایش عروسکی، عملاً آشنا شده باشد.
- نورپردازی در نمایش‌های عروسکی دستکشی، میله‌ای، نخ‌ی، ماپت و ماروت را بداند و اجرا کند.
- با نقش موسیقی در نمایش عروسکی آشنا شده باشد.

نور و موسیقی

۱- نور

اهمیت نور در نمایش عروسکی اگر بیش‌تر از اثر نور در صحنه‌های تئاتر زنده نباشد، مسلماً کم‌تر از آن نیست. عملکرد نور را می‌توان در ۵ مورد به شرح زیر مشخص کرد:

۱- قابل دیدن کردن صحنه و عروسک‌ها

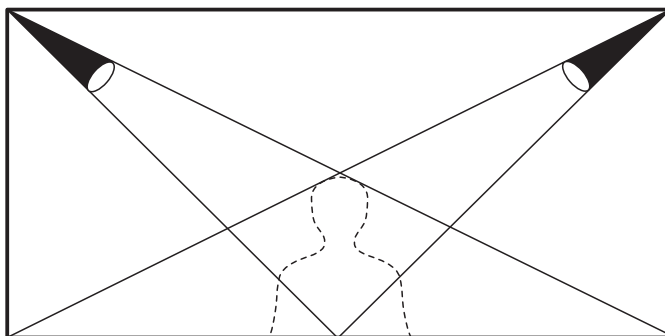
۲- نشان دادن زمان و مکان

۳- ایجاد حالت

۴- سه‌بعدی نشان دادن عروسک‌ها

۵- جهت دادن به مسیر توجه تماشاگران

از میان موارد یاد شده، دو وظیفه‌ی نور مهم‌تر است: ۱- روشن کردن صحنه ۲- برقراری حالت نمایش به‌وسیله‌ی استفاده از رنگ‌ها و تشدید آن‌ها. تماشاگران نباید هیچ مشکلی در دیدن آنچه بر روی صحنه اتفاق می‌افتد داشته باشند. حتی اگر نورها به‌خاطر ایجاد حالت‌های تاریک و اسرارآمیز یا حالت غار مانند، بسیار کم شوند، باید روشنایی کافی برای تماشاگر وجود داشته باشد تا رویدادهای صحنه را به‌خوبی ببیند. اغلب نمایش‌های عروسکی نور ساده‌ای لازم دارند. معمولاً وجود دو منبع نور کافی است که باید در جلوی طاق صحنه نصب شود. با دو منبع نوری متقاطع در جلوی صحنه می‌توان صورت عروسک‌ها را هنگامی که در پایین صحنه قرار گرفته‌اند مشاهده کرد.



نورهایی که مستقیماً از بالا می‌تابند روی صورت عروسک سایه می‌اندازند. اگر بخواهیم یک شخصیت یا شیئی را برجسته کنیم، از نوری که می‌توان به‌طور ویژه روی موضوع انداخت (نور موضعی) استفاده می‌کنیم (از استفاده‌ی نور مستقیم پرهیز شود). بهترین روش آن است که با قرار دادن واسطه‌های رنگی تئاتری روی منبع نوری، نور را ملایم‌تر کنیم. این واسطه‌های رنگی نوعی فیلتر یا طلق رنگی هستند که با قرار دادن آن‌ها در جلوی منبع نور می‌توان نور را به رنگ‌های مختلف درآورد. این طلق‌ها طیف رنگی وسیعی دارند. معمولاً در نمایش عروسکی از رنگ‌های صورتی روشن یا زرد روشن بیش‌تر استفاده می‌کنیم.

نورپردازی در نمایش عروسکی دستکشی و میله‌ای: نورپردازی در نمایش عروسکی دستکشی و میله‌ای توسط دو منبع نور که در طرفین (راست و چپ) صحنه قرار دارند صورت می‌پذیرد. این نوع عروسک‌ها قابلیت حرکت در تمامی ابعاد صحنه را دارند و به عمق صحنه نیز رفت و آمد می‌نمایند، اما چون به واسطه‌ی قرارگیری در پشت پاراوان و اختلاف سطحی که در موقع رفتن به عمق صحنه پیدا می‌کنند کمتر به این کار مبادرت می‌ورزند و بیش‌تر بازی‌ها و حرکات در جلوی صحنه اتفاق می‌افتد، لذا، این دو منبع نور، برای نورپردازی در این نوع صحنه‌ها کافی به‌نظر می‌رسد. در صورت امکان یک نور، که از روبه‌رو در سطح هماهنگ با عروسک‌ها می‌تابد را نیز می‌توان به‌کار بست.

نورپردازی در نمایش عروسکی نخ‌ی: از آنجا که حرکت عروسک‌های نخ‌ی در تمامی ابعاد صحنه صورت می‌پذیرد، لذا در نورپردازی این نوع صحنه، علاوه‌بر دو منبع نور که در طرفین صحنه قرار دارند و باعث روشنایی جلوی صحنه می‌گردند، به منبع نوری دیگری احتیاج داریم که عمق صحنه را نیز روشن کند. در واقع نورپردازی نمایش عروسکی نخ‌ی شبیه نورپردازی نمایش زنده است با این تفاوت که در این شیوه‌ی نمایشی ابعاد صحنه کوچک‌تر است.

۲- موسیقی

موسیقی در نمایش عروسکی نقش اساسی دارد. اگر در تئاتر، موسیقی به‌عنوان ابزار کمکی

برای تقویت صحنه به کار می‌رود، در نمایش عروسکی گاه یک رکن اصلی و حتی یک شخصیت خاص می‌تواند باشد. آهنگی که از هر ساز بیرون می‌آید می‌تواند شخصیت خاصی را القا نماید. مثلاً فلوت می‌تواند نماینده‌ی یک پرنده و یا ترومپت می‌تواند نماینده‌ی یک فیل باشد. ما می‌توانیم با موسیقی صدا سازی کنیم. موسیقی از ابتدا در جذب تماشاگر نقش اساسی دارد. در اکثر نمایش‌های عروسکی سنتی مقدمه‌ی نمایش با موسیقی شروع می‌شود و حتی نوع موسیقی نوع نمایشنامه را نیز معرفی می‌نماید. در تکنیک‌های مختلف از موسیقی‌های مختلفی استفاده می‌شود. مثلاً در عروسک‌های دستکشی و میله‌ای، به دلیل تحرک زیاد عروسک‌ها از دایره یا ضرب و موسیقی‌های تند استفاده می‌کنیم. در نمایش‌های سایه‌ای از موسیقی‌های روایی و تخیلی و فرا زمینی بیش‌تر استفاده می‌گردد. در نمایش‌های نخی، موسیقی طبیعت گرایانه (رئال) یا اپرا استفاده‌ی بیش‌تری دارد. در هر صورت موسیقی و آلات موسیقی می‌توانند در پیشرفت و نمود بهتر نمایش نقش اساسی ایفا نمایند. ما به نسبت موضوع نمایشنامه، زمان، مکان و سبک اجرایی، موسیقی خاصی را باید انتخاب نماییم که در این مورد کارگردان نقش اساسی دارد. موسیقی در ضمن، ریتم نمایشنامه را نیز مشخص و حفظ می‌نماید.

پرسش‌های پایان فصل نهم

- ۱- عملکرد نور را در نمایش عروسکی بیان نمایید.
- ۲- تفاوت نورپردازی در نمایش عروسکی دستکشی و میله‌ای را با نورپردازی نمایش عروسکی نخی بیان نمایید.
- ۳- در نمایش‌های سایه‌ای معمولاً از چه موسیقی‌هایی استفاده می‌شود؟

نمایش سایه‌ای

هدف‌های رفتاری: در پایان این فصل از فراگیر انتظار می‌رود که بتواند:

- بتواند تعریف ساده‌ای از نمایش سایه‌ای ارائه نماید.
- بتواند تفاوت عروسک سایه‌ای را با سایر انواع عروسک‌های نمایشی مورد ارزیابی قرار دهد.
- بتواند یک عروسک سایه‌ای ساده بسازد.
- با صحنه در نمایش عروسکی سایه‌ای آشنا شده باشد.
- نورپردازی در نمایش سایه‌ای را اجرا کند.

نمایش سایه‌ای

عروسک نمایش سایه‌ای دو بعدی است. صحنه نمایش نیز پرده‌ای است که تماشاگران را از عروسک گردانان جدا می‌سازد. به این ترتیب تماشاگران به صورت غیرمستقیم شاهد نمایش عروسک‌ها هستند. عروسک سایه‌ای را بیش‌تر به صورت نیم‌رخ می‌سازند تا کمبود بعد سوم آن جبران شود و این امر نوعی امتیاز به حساب می‌آید، چرا که خطوط چهره و لباس عروسک کاملاً مشخص است و می‌تواند ویژگی‌های فردی عروسک را القا کند.

عروسک‌های نمایش سایه‌ای دارای آناتومی کامل هستند. در بعضی از موارد از خود انسان به جای عروسک استفاده می‌شود. برای مثال: از دست‌ها و یا تمام اندام انسان نمایش سایه‌ای ترتیب داده می‌شود.

در نمایش سایه‌ای، هر قسمت از بدن عروسک دارای نقطه‌ی ثقلی مخصوص به خود است که امکانات حرکتی را ممکن می‌سازد. به نقاط ثقل بدن عروسک میله‌ها یا چوب‌هایی متصل است که این چوب‌ها یا میله‌ها در دست عروسک گردان قرار می‌گیرد و او با توجه به نقش و شخصیت عروسک توسط این میله‌ها یا چوب‌ها از عروسک بازی می‌گیرد. ارتباط بین این دو توسط چوب‌ها برقرار می‌شود و عروسک گردان در این روش فقط با استفاده از دست‌هایش می‌تواند از عروسک بازی بگیرد.



حالت‌های مختلف عروسک از جمله نشسته، ایستاده، خوابیده و... مانند قرار گرفتن در چپ و راست پرده‌ی سایه، و نیز ظاهر شدن ثابت و غیرقابل تغییر عروسک سایه‌ای (در پاره‌ای از مواقع) نیاز به ساختن چندین عروسک برای یک شخصیت دارد. این عروسک‌ها همگی یک شخصیت هستند ولی امکان دارد توسط چند نفر عروسک‌گردان به حرکت درآیند. در نتیجه هماهنگی میان حرکت عروسک‌گردانان و گرفتن یک بازی خاص از چندین عروسک، بسیار مهم است. همچنین در برخی مواقع برای گرداندن یک عروسک ممکن است به دو یا چند عروسک‌گردان نیاز باشد که در این موارد نیز هماهنگی میان افراد برای ارائه‌ی یک بازی بسیار مهم است.

در نمایش سایه‌ای هیچ جزئی از بدن عروسک‌گردان به‌طور مستقیم در بازی دخالت ندارد و خود او نیز با لباس و روبنده‌ای سیاه بدنش را کاملاً می‌پوشاند و حتی سایه‌اش نیز نباید دیده شود (به‌جز مواردی که بنا به خواست کارگردان قسمتی از بدن عروسک‌گردان روی پرده قرار می‌گیرد و مانند یک عروسک عمل می‌کند). لذا تماشاگران تنها تصویر سایه‌هایی را می‌بینند که بر روی پرده‌ی کتانی یا ابریشمی ایجاد می‌گردند.

روش ساخت عروسک‌های سایه‌ای

در نمایش سایه‌ای ما با دو موضوع سایه‌بازی با دست و نمایش سایه‌ای روبرو هستیم که هر دو موضوع را تحت عنوان نمایش‌های سایه‌ای مورد بررسی قرار می‌دهیم.

سایه‌بازی با دست: سایه‌بازی با دست سابقه‌ای طولانی دارد. سرگرمی بسیاری از ملل شرق و غرب، بازی با سایه‌های دست و ایجاد تصاویر گوناگون بوده است. هرچند که تلویزیون و سینما و سرگرمی‌های دیگر جایی برای اجرای این‌گونه بازی‌ها نگذاشته‌اند، اما این بازی‌ها در قالب آثار نمایشی و به‌نام سایه‌بازی باقی مانده است.

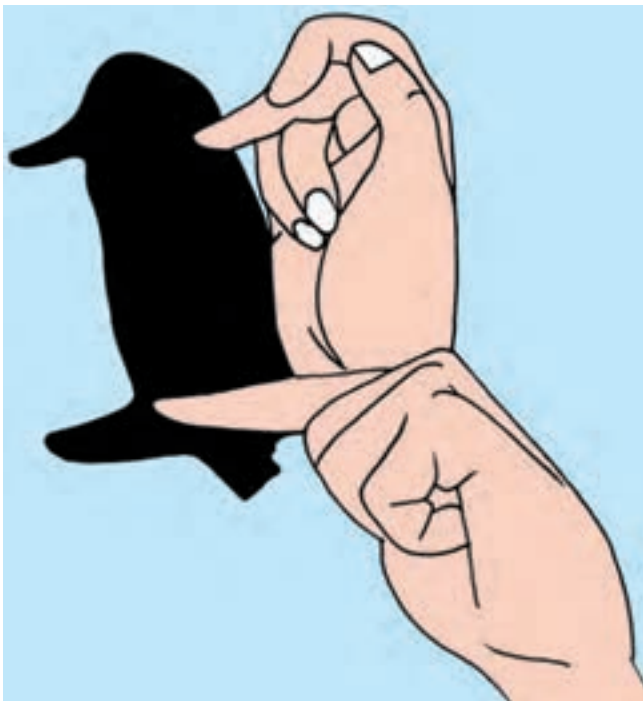
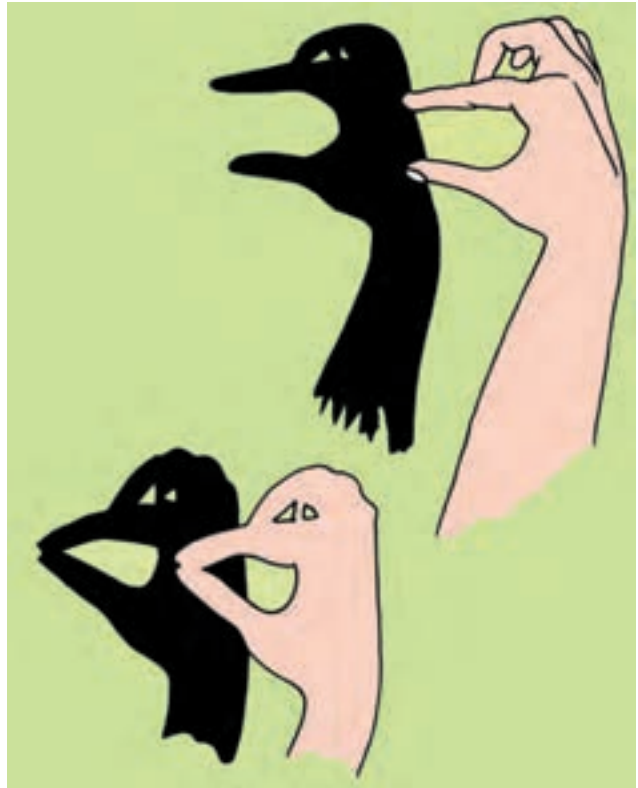
در اجرای سایه‌بازی با دست نکاتی وجود دارد که توجه به آن‌ها نتیجه‌ی کار را بهبود می‌بخشد:

- ۱- پرده‌ی نمایش سایه‌ای از پارچه‌ی کتانی ریزباف باشد.
- ۲- منبع نور به فاصله‌ای مناسب از پرده قرار گیرد.
- ۳- دست بازیگر در قسمت جلوی منبع نور قرار بگیرد و از پرده حدود نیم متر فاصله داشته باشد.

۴- بازیگر باید بداند که هرچه از پرده فاصله بگیرد و به منبع نور نزدیک‌تر گردد تصویر بزرگ‌تری ارائه خواهد داد اما از وضوح و شفافیت آن کاسته می‌گردد و برعکس هرچه از منبع نور فاصله بگیرد و به پرده نزدیک شود تصویر کوچک‌تری به‌وجود خواهد آمد که واضح‌تر و شفاف‌تر است.

۵- تمرین باید در جلوی منبع نور و روبروی دیوار یا سطحی مشابه آن انجام شود.











تمرین عروسک گردان (سایه بازی با دست):

- ۱- در اجرای نمایش های سایه ای دست عروسک گردان سه عمده ای دارد و به همین لحاظ عروسک گردانان معمولاً از دست هایی پرتوان و در عین حال ماهر برخوردارند. در اینجا با وجود این که عروسکی در دست عروسک گردان نیست و تمامی حرکات توسط دست ها و انگشتان او صورت می گیرد، اما باید بتواند برای مدت طولانی بی آن که دچار سستی ناشی از کاهش عبور خون در رگ ها گردد، دستش را بالا نگه دارد. (این مهارت تنها با تمرین هر روزه حاصل می شود)
- ۲- هنگام تمرین و اجرا، دست ها را تا حد آرنج برهنه می کنیم و هر عاملی را که باعث کند شدن جریان خون شود (مانند دکمه های سرآستین و غیره) حذف می کنیم.
- ۳- در ابتدای حرکات، انگشتان را کاملاً به هم می چسبانیم.
- ۴- نزدیک و دور کردن انگشتان به یکدیگر، خم و راست کردن آن ها و حرکات دیگر را در نهایت آرامش و با کندی انجام می دهیم.
- ۵- مناسب ترین شیوه برای دستیابی به مهارت های لازم، کار با نور و تصحیح حرکات در موقع سایه بازی است.

۶- بازیگر برای انجام حرکات باید تعادل داشته باشد، به همین جهت لازم است که پاها با فاصله و به صورت مایل از یکدیگر قرار گیرند و یا بازیگر بنشیند.

ساخت عروسک های سایه ای

عروسک های سایه ای علاوه بر این که دارای انواع ساده و پیچیده می باشند، قابل تقسیم شدن به عروسک های سایه ای شفاف و نیمه شفاف، نیمه رنگی و تمام رنگی اند. اما عامل مشترک بین همه ی این عروسک ها دوبعدی بودن آنهاست.

عروسک سایه ای ساده: عروسک سایه ای ساده، بدنی یک پارچه دارد که در مواردی بدون تحرک است ولی در بعضی موارد یک عضو متحرک دارد که می تواند دست و یا پا باشد. قطعه ی یک پارچه ای بدن را از مواد مختلفی مانند چرم، مقوا، پوست، ورقه های طلق و مواد دیگر می سازند که هر یک از این ها برحسب کیفیت شفاف و نیمه شفاف بودن عروسک انتخاب می گردد. باید توجه داشت که ماده ی انتخابی باید تا حد امکان بدون ضخامت باشد، در غیر این صورت سایه ی حاشیه ای ایجاد شده و به اصطلاح چند تصویره خواهد شد.

عضو منفصل می تواند هر یک از سه قطعه دست، پا و یا سر باشد. این قطعه به قطعه ی اصلی متصل می گردد. به عضو اصلی یک میله وصل می کنیم که میله ی نگهدارنده نامیده می شود.

میله‌ی دیگری نیز به عضو منفصل متصل می‌کنیم که این میله عضو مذکور را به حرکت درمی‌آورد.

روش ساخت عروسک‌های سایه‌ای ساده: نخست براساس ویژگی‌های نقش، تصویر ساده‌ای از عروسک را روی کاغذ ترسیم می‌کنیم و قسمت منفصل را براساس الگوی اصلی مشخص می‌نماییم، سپس الگو را روی ماده‌ی انتخابی منتقل می‌کنیم و با کاتر یا تیغ، نخست تمام بدن و سپس قطعه‌ی کوچک‌تر (عضو منفصل) را برش می‌دهیم. باید توجه داشت که ماده‌ی انتخابی باید صاف و بدون تاب باشد، در غیر این صورت عروسک غیر قابل استفاده خواهد بود.

برای آن که حرکت دست‌ها یا پاها از نرمش کافی برخوردار باشد، آن‌ها را از ناحیه‌ی آرنج و زانو به دو قسمت تقسیم می‌کنیم.



سپس عضو منفصل را مطابق شکل زیر به قطعه‌ی تنه متصل می‌کنیم. باید توجه داشته باشیم که بعد از طراحی هنری، اعضای متحرک را جداگانه با اضافه کردن بخشی جهت اتصال طراحی می‌کنیم و سپس بر روی ماده‌ی لازم منتقل کرده و می‌بریم.



برای محکم نگه داشتن و ترکیب شدن اعضا با یکدیگر، باید اطراف قسمت‌های خارجی نقاط اتصال عروسک‌ها را به صورت منحنی و کمی بزرگ‌تر ببریم. یادآوری می‌شود که سوراخ‌های محل اتصال را نباید با قیچی و حتی درفش ایجاد کرد. بهترین راه برای به وجود آوردن حالتی که عضلات یا تکه‌ها بتوانند به راحتی حرکت نمایند این است که از سوراخ کن (پانچ) استفاده کنیم که سوراخ‌های زیبا و گردی را برای اتصال ایجاد نماید. در ضمن تکه‌هایی از چرم، مقوا و یا سایر مواد را، به عنوان واشر، دایره‌وار می‌بریم و حد فاصل این تکه‌ها قرار می‌دهیم تا سوراخ‌های ایجاد شده را بپوشانند.

اکنون میله‌ی نگهدارنده را با توجه به نکات زیر به بدنه وصل می‌کنیم :

الف - اتصال میله و بدنه باید به گونه‌ای باشد که امکان حرکت بعدی وجود داشته باشد.

ب - طول دو میله متناسب با فاصله‌ای باشد که بین عروسک گردان و عروسک در نظر گرفته شده است.

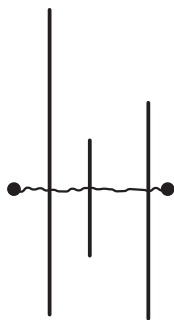
ج - میله‌ها یا هر وسیله‌ی حرکتی دیگری که به کار برده می‌شود باید در عین سبکی نرم نباشد. میله‌های چتر برای این کار بسیار مناسب‌اند.

عروسک سایه‌ای پیچیده: این نوع عروسک‌ها حداقل دو عضو متحرک یا منفصل دارند و قادرند برخی از حرکات طبیعی را نشان دهند. از نظر ساختمانی، جز در تعداد قطعات و تعداد میله‌ها، از سایر جهات تشابه کامل میان عروسک‌های ساده و پیچیده وجود دارد.

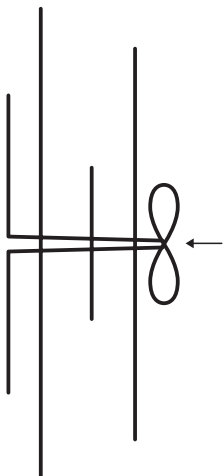
روش ساخت عروسک‌های سایه‌ای پیچیده: روش ساخت این نوع عروسک شبیه ساخت عروسک‌های سایه‌ای ساده است. پس از طراحی عروسک مورد نظر، آن را روی ماده‌ی انتخابی منتقل می‌کنیم و اطراف آن را با کاتر یا تیغ می‌بریم، سپس اعضای منفصل را نیز جداگانه از ماده‌ی انتخابی جدا می‌کنیم.

اکنون تمام اعضای مفصل دار را به عروسک متصل کرده و تنظیم‌های لازم را انجام می‌دهیم. برای اتصال این قطعه‌ها می‌توان از روش‌های مختلفی استفاده نمود.

الف - اتصال ساده: نخست دو قطعه‌ی مورد نظر را روی هم گذاشته و سوراخی در آن ایجاد می‌نماییم، سپس واشر نازکی را بین قطعات می‌گذاریم، یک رشته نخ محکم را از سوراخ آن‌ها می‌گذرانیم و از دو طرف آن را گره می‌زنیم.



ب - اتصال پایونی: در این روش نخست قطعه مفتول نازکی را به شکل پروانه یا پایون درمی‌آوریم. سپس با قرار دادن واشر در میان قطعات مورد نظر، قطعه مفتول را از سوراخ آن‌ها عبور داده و در طرف دیگر برمیگردانیم. از میخ‌های سراجی دو سر تیز می‌توان استفاده کرد.

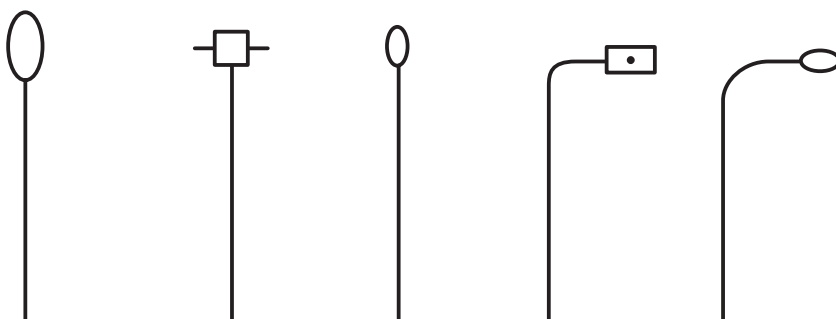


یادآوری می‌شود که قرارگیری واشر بین این اتصال سبب می‌شود تا قطعات بتوانند بهتر روی هم حرکت کنند. در ضمن قطر واشر نباید به گونه‌ای باشد که بین قطعات فاصله ایجاد شود، زیرا این عمل باعث عدم وضوح کامل عروسک روی پرده‌ی سایه‌ای می‌گردد.

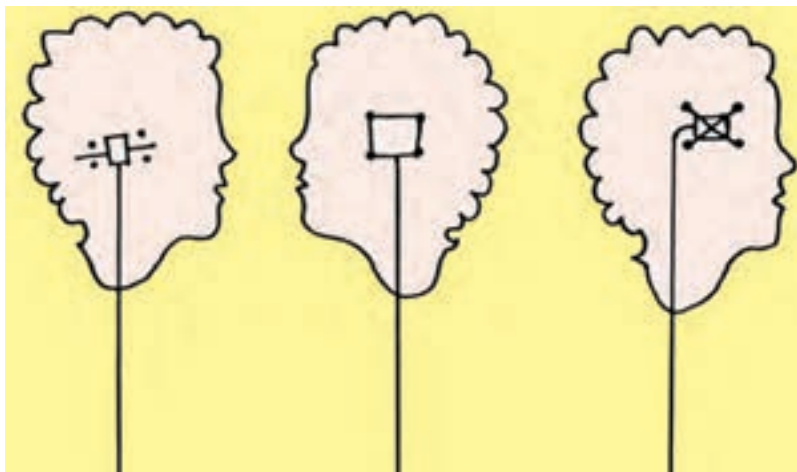
اکنون باید میله‌ی نگهدارنده و حرکتی را به آن اضافه کنیم.

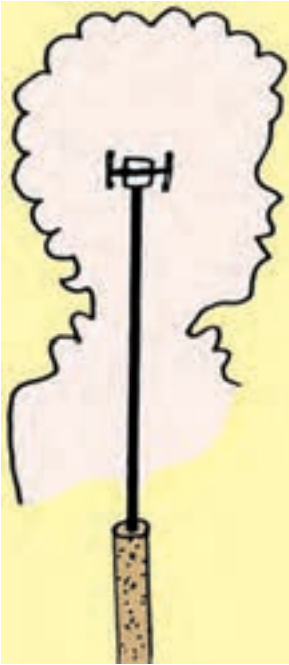
نخست یک مفتول سیمی را انتخاب کرده، سر مفتول را به صورت گرد یا چهارگوش خم

می‌کنیم پس از آن یک سانتی‌متر سیم را با انبردست کج کرده روی عروسک قرار می‌دهیم.



حال قسمت‌های دایره یا مربع را از چهار طرف این قلاب روی عروسک‌ها می‌دوزیم.





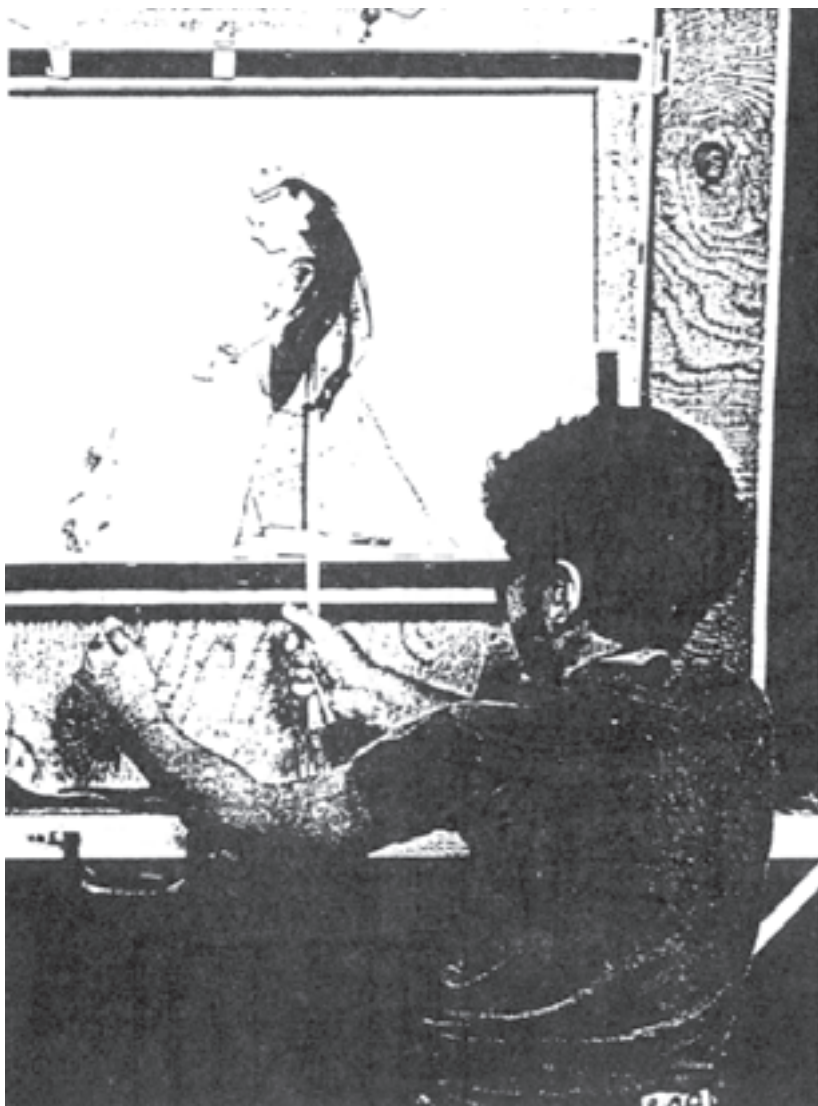
اکنون یک قطعه چوب استوانه‌ای شکل به طول پانزده و قطر یک یا دو سانتی‌متر تهیه کرده و در آن سوراخی به عمق سه سانتی‌متر ایجاد می‌کنیم. انتهای بیرونی سیم را در آن قرار داده و با چسب چوب محکم می‌کنیم که به آن «میله‌ی حرکت بخشی» می‌گویند.

بازی دادن عروسک‌های سایه‌ای

برای به حرکت درآوردن عروسک‌های نمایش سایه‌ای به دو گونه عمل می‌شود. در نوع اول عروسک‌گردان پشت عروسک قرار می‌گیرد و میله‌ی هدایت شونده و عروسک‌ها مستقیماً روی پرده قرار می‌گیرند که این تکنیک افقی است، ولی در نوع دوم عروسک‌گردان پایین‌تر از پرده‌ی نمایش قرار دارد و میله‌ی متصل به عروسک‌ها را تحت زاویه‌ای ۴۵ درجه نسبت به پرده قرار می‌دهد. باید متذکر شد که در این شرایط نیز عروسک‌ها روی پرده‌ی نمایش به صورت عمودی قرار دارند. این تکنیک عمودی نام دارد زیرا عمود بر زمین است.

حرکت دادن عروسک‌های سایه‌ای باید به‌طور آرام و منظم باشد. روش ایده‌آل آن است که برای هر عروسک یک عروسک‌گردان داشته باشیم، اما در پاره‌ای از موارد می‌توان از چند عروسک‌گردان برای به حرکت درآوردن یک عروسک استفاده کرد.

صحنه در نمایش سایه‌ای: برای اجرای نمایش سایه‌ای به پرده‌ای از جنس کتان نیاز داریم. از آنجا که عروسک‌های سایه‌ای برای به حرکت در آمدن باید به پرده بچسبند، لذا پرده را میان چارچوبی مانند بوم نقاشی محصور می‌کنیم. در نوع آماتوری آن می‌توان جهت روشنایی صحنه و دقیق بودن سایه‌ی عروسک‌ها از یک چراغ مطالعه استفاده نمود که از پشت به پرده بتابد. بهترین حالت، تابش نور تحت زاویه‌ی ۴۵ درجه نسبت به پرده می‌باشد.



نورپردازی در نمایش سایه‌ای: صحنه در نمایش سایه‌ای همان‌طور که قبلاً توضیح داده شد، عبارت است از پرده‌ای که تماشاگران را از عروسک‌گردان جدا می‌کند و عروسک‌ها پشت این پرده توسط عروسک‌گردانان به حرکت درمی‌آیند، لذا نورپردازی در این شیوه‌ی نمایشی از پشت پرده صورت می‌گیرد، به طوری که یک خط نوری از چند لامپ به وجود می‌آوریم و آن را در پشت این پرده‌ی بوم مانند طوری قرار می‌دهیم که با پرده زاویه‌ی ۴۵ درجه بسازد. در واقع ما با این عمل سعی می‌کنیم که به تمامی پرده نور برسد و از دید تماشاگران یک صحنه‌ی نورانی دیده شود.

پرسش‌های پایان فصل دهم

- ۱- تعریف ساده‌ای از نمایش عروسکی سایه‌ای ارائه دهید.
- ۲- تفاوت عمده‌ی عروسک سایه‌ای را با سایر انواع عروسک‌های نمایشی بیان کنید.
- ۳- در اجرای سایه بازی با دست چه نکاتی باید مورد توجه قرار گیرد؟
- ۴- عروسک سایه‌ای به چه نوع عروسکی اطلاق می‌گردد؟
- ۵- برای اتصال اعضای منفصل عروسک سایه‌ای از چه اتصال‌هایی استفاده می‌گردد؟
- ۶- بازی دادن عروسک‌های سایه‌ای به چند طریق صورت می‌پذیرد؟ توضیح دهید.
- ۷- نحوه‌ی ساخت صحنه در نمایش سایه‌ای به چه صورت است؟
- ۸- نورپردازی در نمایش سایه‌ای چگونه صورت می‌پذیرد؟

فهرست منابع

- ۱- نمایش عروسکی گام به گام. بهروز غریب‌پور؛ انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
- ۲- نمایش عروسکی دستی، فیلم، انیمیشن. رساله‌ی دانشگاهی، سهیلا مهدوی اردبیلی؛ دانشکده‌ی هنرهای زیبا، دانشگاه تهران
- ۳- دست‌ها و سایه‌ها. منصور پاک‌بین، انتشارات آشتی

