

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.
- محدوددهی 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 تعیین کننده می‌تواند تماشاگران را منقلب سازد. اگر در مقابل نقش محوری، نیرو یا نیروهای 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 موردنظر از آن بی‌خبر باشد. مثلاً جنگ رستم و اسفندیار را درنظر 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 روین 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 روین‌تنی 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 روین‌تن است اما رستم نمی‌داند) در این‌جا تحول ناگهانی یکی از راه‌هایی است که باعث هیجان تماشاگر می‌گردد.

زال پدر رستم هنگامی که کار را سخت می‌بیند، پری را که 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 پرتاب کن و به زندگیش پایان ده. صبح روز بعد رستم در برابر اسفندیار ظاهر می‌شود و بانگ می‌زند: «از خواب خوش برخیز» هنگامی که اسفندیار چشم‌هایش را می‌گشاید 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 بخواد 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 گفت‌وگونویسی برای تئاتر زنده و تئاتر عروسکی را در نظر داشته باشد و زبان را برای پرسیدن و جواب گرفتن، رد و قبول، ادای دستور و فرمان و تبدیل، ابزار ترس و نظایر آن در کوتاه‌ترین شکل ممکن به کار گیرد.

مقدمات نوشتن متن

متن نمایش برای کسانی که نمایش را اجرا می‌کنند، یعنی کارگردان، عروسک‌گردان‌ها، بازیگران، سازنده‌ی عروسک یا دوزنده‌ی لباس و طراح صحنه نوشته می‌شود نه تماشاگران. نمایشنامه‌نویس باید همه‌ی عناصر مهم اجرای محصول فکری‌اش، شامل شخصیت‌ها، صحنه‌ها، لباس‌ها، وسایل صحنه و نورپردازی را 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. موسیقی مقدماتی نیز به طور 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 آن‌قدر 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 به‌سوی 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 حيله‌گری افراد شریر غلبه یابد؟ هر قدر کشمکش شخصیت‌ها سخت‌تر باشد تعلیق بیش‌تر و در نهایت نمایشنامه قوی‌تر می‌شود. اوج نمایش هنگامی اتفاق می‌افتد که مشکل حل گردد و بدیهی است که نمایش باید با اختتامیه‌ای نیز پایان یابد. هر نمایشی که پس از اوج ادامه یابد خسته‌کننده می‌شود.

انگیزه‌ها

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

تحوالات

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