

شیوا مسعودی

همنشینی خیال و واقعیت تفکیک عینیت و ذهنیت در نمایش عروسکی

فصلنامه هنر
شماره ۷۲

۹۱

مقدمه

در همه گونه‌های نمایشی موجودی بر صحنه خلق می‌شود که شخصیت صحنه‌ای (Surkowski; 1990, pp: 26-28) خوانده می‌شود. نمایش با حضور این آفرینه، هستی یافته و با سیر تغییرات و کنش‌های او معنی می‌گیرد. شخصیت‌های صحنه‌ای اغلب بازیگرانی نقش آفرینند که خصوصیات نقش را با عناصر وجودی خود - حرکت و بیان - خلق کرده و با انتقال احساس خود به آن (نقش) او را بر صحنه جان‌بخشی می‌کنند.

اما معنای کامل‌تر «جان‌بخشی» هنگامی است که «پیکره بی‌جانی به کوشش انسان در مقابل تماشاگر به حرکت درآید» (بیل برد، ۱۳۶۴، ص ۸) این گونه شخصیت صحنه‌ای که نام عروسک (Puppet) را بر خود گرفته است، از ریشه puppa واژه ایتالیایی به معنای عروسک بازی (Doll) است. پیشینه نمایش عروسکی به پیش از چهار هزار سال پیش برمی‌گردد. زمانی که موجودات با روشی نمایشی در مراسم و آیین‌ها جان‌بخشی می‌شدند. (David-Currel pp: 9-11). عروسک چون موجودی دست‌ساز است، می‌تواند حامل اندیشه‌ها و ذهنیات بسیار متنوع و متفاوتی باشد. هم‌چنین این شخصیت صحنه‌ای به دلیل مراحل طراحی تا ساخت، قلمرو نمایش و هنرهای تجسمی را به هم نزدیک کرده، عناصر، نگرش‌ها و نظام‌های گوناگونی را در ادراک و تحلیل آن مؤثر می‌سازد. مقاله حاضر با توجه به قلمرو خیال و واقعیت به بررسی ساختار وجودی عروسک بر صحنه

می پردازد. عروسک در واژه موجودی ساده و کودکانه می نماید، اما در تحلیل فراشد ارتباطی خلق آن در صحنه متوجه ویژگی ها و توانمندی های آن می شویم. هم چنان که در سیر تحولات معاصر نمایش استفاده از عناصر بصری به خصوص عروسک، با توجه به تنوع در نشانگرهای شکلی و معنایی، اهمیت زیادی یافته است. این اهمیت لزوم مطالعات علمی تر و دقیق تری را برای معرفی و شناخت آن ناگزیر می سازد.

جان بخشی

جان بخشی (animism) از روزگار کهن مورد توجه بشر بوده است. جان بخشیدن به پدیده های بی جان به دو الگو بازمی گردد: یکی پندارهای اساطیری پیرامون روح زندگی در عناصر طبیعی و پرستش آنها در قالب رب النوع های گوناگون چون آب (آناهیتا)، باد (ویو)، آتش (آتر) و باران (تیشتر) است (عباس مخیر، ۱۳۸۴، صص ۱۷-۹). بشر اولیه که همواره در خطر بلایا و حوادث طبیعی بود هر یک از عناصر طبیعت را دارای روحی زنده می دانسته است، روحی که گاه به خشم می آید و گاه آشتی می جوید. او به شیوه های گوناگون در جست و جوی ارتباط با روح پدیده ها بود. یکی از این راه ها قربانی کردن بود. از منظر او قربانی کردن برای نیروها یا عوامل طبیعی موجب فعال شدن نیروی مثبت یا سرکوب شدن نیروهای منفی می شد. این گونه آنها خود را در گردونه صلحی با طبیعت قرار می دادند و نیروهای فعال آن را جذب می کردند. گونه دیگر ارتباط استفاده از توتم به عنوان نماینده روح نیاکان بود. هر قوم یا قبیله ای خود را به عنصری از طبیعت وابسته می دانست و روح زنده او را حامی خود و خانواده اش می انگاشت. در سایه پرستش و احترام این نیروها یا توتم ها آنها به تدریج نمودی عینی و تمثالی یافتند. یکی از این شکل های عینی بت ها بودند که ترکیبی از ذهنیت مردمان معتقد و عینیت دست های سازنده یافتند. آنها اولین الگوهای ساخت موجودی دیگر را هستی بخشیدند. موجودی که از دیدگاه پدیدآورندگان زنده و با روح می نمود و توانایی برآورده کردن گونه ای از نیازهای مردمان را داشت. گونه دیگر این عینی شدن ماسک هایی بودند که بر روی صورت و بدن فردی خاص قرار می گرفتند تا او نمود عینی توتم یا نیروی مقدسی شود. صاحبان ماسک ها قدرتی ویژه می یافتند که کارکردهای جادویی و درمانی را در پی داشت. این ماسک ها به تدریج از شخص حامل جدا شد و به شکل ساخته ای (عروسکی) با کارکرد آیینی مذهبی در آمد و دیگری جان پنداری کودکان نسبت به اشیا است. کودک روحی جان پندار دارد. از منظر او هر عنصر بی جان یا جاننداری روحی انسانی دارد. او قائل به دارا بودن احساس زبان و رفتار برای هر موجودی است. کودک برای خود نظام نشانه شناسانه خاصی دارد؛ او با زبان خود با همه موجودات سخن می گوید و هر حرکت یا صوت پدیده ها را نمودار احساس یا رفتار ویژه ای می انگارد. برای او حرکت دم یک حیوان، صدای باز و بسته شدن درها و پنجره ها و یا حرکت درختان در باد، هر یک نشان پاسخی برای

اوست. بدین روی او متأثر از نشانه‌های خودانگار دریافتی از موجودات جهان است و ناخودآگاه به همه کنش‌هایی با منشأ طبیعی و غیرطبیعی یا تصادفی واکنش نشان می‌دهد. کودک هر شیء زیبا را که خوشایندش باشد چنان نوازش می‌کند که مادرش را و دری را که به رویش بسته شده است از روی خشم کتک می‌زند (بتلهایم، ۱۳۸۱، صص ۹-۵۷). الگوی اول سازنده معنایی فلسفی، مدرن و ذهنی برای عروسک است و الگوی دوم به تکوین عروسک‌های بازی و نمایش‌های عروسکی کودکان منتهی می‌شود. (طرح ۱)

اما آنچه در این جا اهمیت دارد، پدیده جان‌بخشی در صحنه است که در هر دو گونه رخ می‌دهد. یک



موجود متفاوت در برابر چشمان تماشاگر هستی می‌یابد. یک هستی از یک شکل آشکار، یک هستی که نمایی آشکار به دست آورده است... می‌تواند به هر شکل دلخواهی درآید، شکلی که به سوی تکامل جست و خیز می‌کند و می‌تواند خود را به هر یا همه شکل‌های جانوران زنده درآورد (آیزنشتاین، ۱۹۶۴) و این همان ماهیت عروسک است که هر اندیشه را عینی سازد. این قابلیت، امکان نمایش قلمرو وسیعی از ایده‌ها را به عروسک می‌دهد. از زندگی واقعی تا جهان فانتزی و اعجاب‌انگیز می‌توانند دست‌مایه‌های خلق قرار گیرند. در این عرصه واژگان بسیاری چون تخیل، فراواقعیت، رمز، استعاره، شگرف و... مجال حضور می‌یابند. اما با پذیرش ارزش معنایی واژه‌های دیگر در فرآیند خلق می‌توان به دسته‌بندی سه‌گانه محاکاتی، اعجاب‌انگیز و فانتزی بسنده کرد (رزمری جکسن، ۱۳۸۳، صص ۲۱-۱۷) این سه گونه روایت می‌توانند پایه‌های آفرینش جهان عروسکی قرار گیرند.

نوع اول محاکاتی (تقلیدی) یا بازنمایی ساده واقعیت است. قصه‌های واقعی هنگام نمایش در صحنه

و به دلیل مجازی بودن ساختار صحنه ماهیتی توهمی می‌یابند. پس اتفاق‌های صحنه نه واقعیت که توهم واقعیت هستند، اما عروسک‌ها به دلیل ساختگی بودن این توهم را دوچندان می‌کنند. وجود عروسک‌ها ذاتاً فضایی خیالین می‌آفرینند. نمایش پرواز پرندگان بازنمایی واقعیتی است که در صحنه خیال‌گون می‌شود. به این دلیل شخصیت‌های عروسکی نه تنها در نمایش‌های آیینی و جادویی بلکه حتی در نمایش‌های مردم‌پسند و عادی نیز حالتی فراعادی می‌یابند که ابراتسلف آن را «اعجاب جان‌بخشی» می‌نامد. (Surkowski, 1990)

گونه اعجاب‌انگیز جهان قصه‌های پریان، افسانه‌های عامیانه، داستان‌های حیوانات و قصه‌های علمی-تخیلی هستند. در اغلب این روایات راوی دانای کل است و قصه‌ها ساختاری یکسان و پایانی خوش دارند. در تقابل با مخاطب مهم‌ترین ویژگی آنها جاذبه فراوان قهرمان در نظر کودک است که خود را در همه تلاش‌های قهرمان با وی یکی می‌داند، او در خیال خود همراه با قهرمان و آزمون‌ها و مصایب رنج می‌برد و در کنار او به پیروزی می‌رسد (بتلهایم، ۱۳۸۱، ص ۹). آدم‌های این قصه‌ها چون ذهن دو قطبی کودکان یا خوب و یا بدند و نیازها و نگرانی‌های کودکان را جلدی می‌گیرند پس راه‌حلی‌هایی ارائه می‌دهند که کودک می‌تواند آنها را دریابد. به همین دلیل روایات اعجاب‌انگیز برای خلق نمایش‌های کودکان بسیار مفیدند.

اما گونه سوم روایات فانتزی هستند که از نظر سطح واقعیت میان دو گونه قبل جای می‌گیرند. از یکی اعجاب و از دیگری عادی بودن را می‌گیرد. از این روست که داستایوفسکی می‌گوید: «فانتاسیک باید چنان به واقعیت نزدیک باشد که تقریباً به راستی باورش کنیم». فانتزی، خواننده را از دل امنیت و آشنابودگی امر شناخته شده و جهان روزمره بیرون می‌کشد و به جهانی غریب می‌برد. (رزمری جکسن، ۱۳۸۳، ۱۵) در قصه‌های فانتزی مرزهای وحدت‌های کلاسیک درهم می‌شکنند، امر واقع به چالش کشیده می‌شود و ابهام‌هایی در مرزهای معنایی رخ می‌دهد. فانتزی با تعلیق خود در محدود واقعیت و خیال متناسب با ویژگی دوگانه‌ای عروسک است که در بخش‌های بعدی مورد بررسی قرار می‌گیرد. نمودار ۱ محدوده فانتزی را نشان می‌دهد.

جدایی وجود از موجود

عروسک‌ها نه تنها به لحاظ قلمرو و مفاهیم انتقالی بلکه در محدوده هویت وجودی‌شان نیز فانتزی‌اند؛ یعنی در محدوده میان خیال و واقعیت هستی می‌یابند. ساخته‌ای بر صحنه وجود دارد که چون وسایل صحنه بی‌جان و خاموش است. تا این جا او هیچ معنایی بیش از سایر وسایل ندارد، اما درست هنگامی که بازی‌دهنده‌ای می‌آید، او را در دستانش می‌گیرد و حرکتی با گفتاری آمیخته با حس خود را به او می‌دهد، او دیگر موجودی هستی یافته است که می‌تواند یک شخصیت صحنه‌ای باشد. او چون بازیگر نقشی را با چهره، حرکت و بیان بر صحنه می‌آفریند و تماشاگر را متأثر می‌سازد. اما مهم‌ترین تفاوت او با بازیگر، بازی‌دهنده‌ای است که موتور حرکت و بیان اوست و خارج از او قرار دارد.

این یک همکاری دوستانه و مشترک است، عروسک محدودیت‌های جسمی، حرکتی و اندازه‌ای ندارد و از طرف دیگر بازی‌دهنده اندیشه و فکر و قدرت دارد. (Latshaw, 1990)

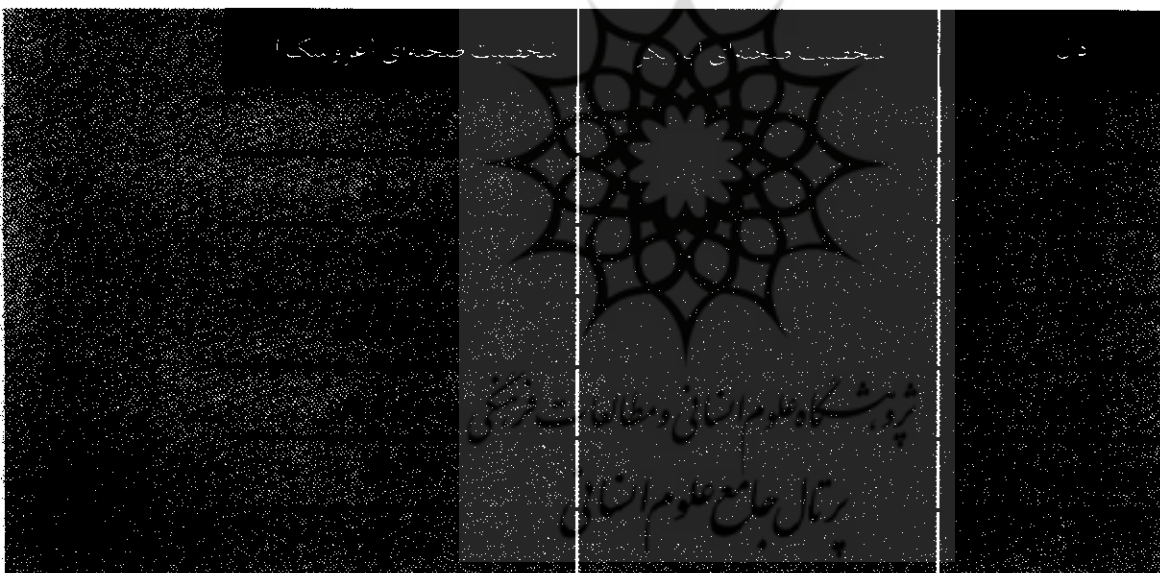
در نمایش زنده بازیگر و نقشی که می‌آفریند یکی هستند. بازیگر به کمک تغییر عناصر وجودی خود (بیان، حرکت و چهره) موجودی دیگر را می‌سازد (شخصیت‌پردازی)؛ اما در نمایش عروسکی آفریننده (وجود) از عروسک (موجود) جداست. بازی‌دهنده یا عروسک‌گردان خارج از عروسک است و با انتقال عناصر وجودی خود شیء بی‌جانی را هستی می‌بخشد. عنصر ارتباطی عروسک و بازی‌دهنده از پیوسته‌ترین (تماسی‌ترین) تا جداترین (دورترین) حالت متفاوت است. در گونه کامل شده ماسک‌ها که بر روی تمام بدن قرار می‌گیرد عروسک بسیار نزدیک به بازی‌دهنده و انتقال حس با تمام اعضای بدن انجام می‌شود، اما در نوع دیگر دست تنها عنصر ارتباطی است که منتقل‌کننده تمامی حالات و رفتار است و در گونه‌های دیگر تنها میله‌ای یا نخ‌ی نقطه پیوند است و عروسک کاملاً از هدایت‌گر خود جداست. در بعضی موارد چند بازی‌دهنده به همراه هم یک عروسک را بازی می‌دهند و یا صدا و حرکت عروسک از دو شخص متفاوت است. به هر روی یک یا چند بازی‌دهنده نقش را در خود می‌آفرینند و سپس به کمک عنصر ارتباطی آن را در عروسک جاری می‌سازند. عروسک همواره سرشار از نیروی حسی - حرکتی و بیانی بازی‌دهندگان خود است؛ یعنی عروسک و بازی‌دهنده رابطه متقابل دارند. پس هرگونه ضعفی در نیروهای بازی‌دهندگان عروسک را سست و کم‌جان نشان می‌دهد. در تأویل معنای نشانه‌ای عروسک با دو سوی دال و مدلول روبه‌رو می‌شویم. بر طبق نظرات سوسور نیمه محسوس را دال و نیمه پنهان را مدلول می‌خوانیم.

بدن بازیگر حامل معنای ذهنی شخصیت نمایشی است، یعنی بدن و امکانات بازیگر (حرکت، حالات چهره، بیان، لباس، گریم و...) همگی دال‌هایی هستند که به یک مدلول، که همان شخصیت صحنه‌ای (نقش) است، دلالت می‌کنند. به همین دلیل است که غالباً از تراکم نشانه‌ای در تئاتر یاد

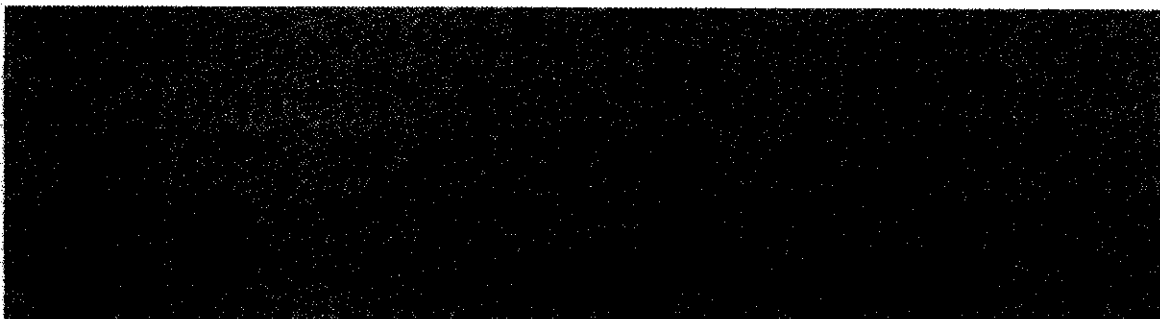
می‌کنند. در هر لحظه تماشاگر باید داده‌های ادراکی را از مجراهای متفاوتی دریافت کند. (کرالام، ص ۶۰، ۱۳۸۴) و این ویژگی نشانه در تئاتر است. گفتار، لباس، راه رفتن و گریم همگی در راستای نشان دادن ویژگی‌های یک شخصیت نمایشی است. به بیان بهتر یک نشانه مجزا مدلول‌های مختلفی دارد، یا نشانه‌های مختلف به یک مدلول ختم می‌شود. (تادئوس کازان، ۱۹۹۶)

در نمایش عروسکی نیز وضعیت مشابهی وجود دارد. اما موجودی که بر صحنه خلق می‌شود از منبع آفریننده کلامی حرکتی خود جداست. کلام و حرکت عروسک را بازی‌دهنده (بازی‌دهندگان) خارج از او می‌سازد، ولی شکل و ظاهرش در خود ساخته شده‌اش موجود است. نشانه عروسک دو منبع دال دارد که یکی خارج از او و دیگری در خود اوست. دال‌های خارجی از بازی‌دهندگان متفاوتی که حرکت و گفتار عروسک را خلق می‌کنند سرچشمه می‌گیرد. این دال‌های خارجی و داخلی مدلول ذهنی یعنی شخصیت صحنه‌ای عروسک را می‌سازد. نمایش عروسکی یک خیال مشخص خلق می‌کند که از جهان زنده (انسان، بازی‌دهنده) سرچشمه گرفته است. (1978, cisar)

جدول ۱: منبع دال‌های گوناگون شخصیت صحنه‌ای بازیگر و عروسک را نشان می‌دهد.



هم‌چنین می‌توان نسبت بین دال و مدلول را در عروسک‌گردان این‌گونه ترسیم کرد. (طرح ۲)



تفکیک عینیت و ذهنیت

عروسک‌ها به عنوان پدیده‌های جان‌بخشی شده بر صحنه، نمود آفرینش و اثری هنری هستند. سازنده و بازی‌دهنده هر یک بخشی از فرآیند جان‌بخشی و خلق این اثر هنری را برعهده دارند. هنر چون هر شکل نمادین دیگر دارای دو ساحت است: ساحت فیزیکی یا محسوس و ساحت معنایی یا نامحسوس (احمدی، صص ۲۷۰-۲۶۷، ۱۳۷۴). این دو وجه را می‌توان به عینیت (object) و ذهنیت (subject) ترجمان کرد. در اغلب گونه‌های هنری، هنرمند با کمک وسیله‌ای ذهنیتی را به عینیتی می‌رساند. «راسکین نقاشی را بیان ادراک حسی نقاش دانست اما ریشه آن را بر تأثیر شکل ابژه‌ها بر ذهن نقاش یافت.» (بابک احمدی، ۱۳۷۴، ۲۹۸)

اما بعد از خلق اثر دیگر تفکیکی میان شیء هنری و سوژه ذهنی آن نیست. اما در نمایش عروسکی مادامی که شیء هنری - عروسک، وجود دارد، دو بخش ذهنی و عینی نیز به صورت مشخص و جدا شده وجود دارند. آفرینش تخیل در نمایش عروسکی فرآیندی ترکیبی دارد که از قوای متفاوت (ذهنی و عینی) منشأ می‌گیرد. ذهن طراح عروسکی را تصور می‌کند، دست‌هایش آن را بر روی کاغذ عینی می‌سازند؛ ذهن دیگری در پی دست‌یابی به بهترین ماده یا جنس می‌گردد و دست‌هایی الگوی طرح را به حجم تبدیل می‌کنند. ذهن سومی او را نگاه می‌کند و برای آن شخصیتی خلق می‌کند که رفتار، اخلاق و کنش‌های ویژه‌ای دارد و دست‌ها یا عناصر ارتباطی دیگر آن را جان می‌بخشند. به آن گونه مراحل ساخت عروسک همواره در چرخه ذهنیت به عینیت سیر می‌کند.

عروسک از همراهی دو بخش مستقل عروسک و عروسک‌گردان هستی می‌گیرد. ذهنیت هنرمند عروسک‌گردان (بازی‌دهنده) در لحظه عروسکی را عینیت می‌بخشد. تقابل واقعیت انسانی در خارج از نمایش با عروسک‌های خلق شده در داخل نمایش، نمایش عروسکی را می‌سازد (Kowsan, 1969) و در تئاتر ذهنیت و عینیت هر دو در وجود بازیگر است که نقش را می‌سازد، اما ویژگی تئاتر عروسکی فاصله عروسک - ذهنیت - از بازی‌دهنده عینیت است.

عنصر مشخصه تئاتر عروسکی همکاری یک موجود بی‌جان با بازی‌دهنده زنده است نتیجه، این همکاری پیکره‌ای جاندار است که یک ذهن زندگی یافته است، پس نمایش عروسکی همواره با یک ذهنیت بارور می‌شود. (Kanstanza, 1989)

همنشینی خیال و واقعیت

عروسک‌گردانی که دیده می‌شود ولی خاموش است، بخشی از نمایش نیست ولی عروسکی را که حرکت می‌دهد بخشی از نمایش است؛ این همنشینی خیال و واقعیت خصوصیت ذاتی نمایش عروسکی است. واقعیت عروسک‌گردانی است که دیده می‌شود و خیال عروسکی است که بر صحنه

جان می‌گیرد. (گرین - پیکلو، ۱۹۸۳)

در آمیختگی سطوح متفاوت واقعیت در گونه‌های دیگر هنر نیز دیده می‌شود. بوگاتیرف می‌گوید: «در تئاتر مردم‌پسند کاربرد سبک‌های گوناگون در یک نمایشنامه به‌طور متقارن و همزمان از شیوه‌های خلاقیت است» و سپس مثال‌هایی از بازی عروسک و بازیگر در کنار هم می‌آورد. (جلال ستاری، ۲۴-۲۲۲، ۱۳۷۴)

اما در این نمونه بوگاتیرف به ساخت معنایی متفاوت از تقابل این دو سبک (واقع‌گرایی و خیال‌پردازی) اشاره‌ای نکرده است، اما ترکیب خیال و واقعیت در آثار رئالیست‌ها به معنای درونی و عمیقی منتهی شده است. آنها با تأکید بر رؤیا، وهم و شگفتی چیز دیگری را پشت ظواهر امور پنهان می‌دیدند. و از تقابل واقعیت و خیال به مفهومی متعالی‌تر دست می‌یافتند. برتون می‌گفت: «یقین دارم که در آینده این دو حالت متضاد یعنی رؤیا و واقعیت در نوعی واقعیت مطلق که همان واقعیت برتر است مخلوط و ممزوج خواهد شد.» (سیدحسینی، ۴۷۶، ۱۳۵۷)

این واقعیت برتر را شاید بتوان گمان‌دریافتی تشبیه کرد که تماشاگر در هنگام دیدن نمایش عروسکی به آن می‌رسد. این موجود عروسک ساخته شده نه از عروسک و نه از عروسک‌گردان هستی یافته، بلکه او روح خود را از تحلیل تماشاگران دریافت کرده است (1989, Kanstanza) تماشاگران از هم‌نشینی خیال و واقعیت به حقیقتی فراتر دست می‌یابند.

نتیجه‌گیری

عروسک از دو بعد وجودی دوگانه دارد: یکی آنکه موجودی دست‌ساز است که خلق آن از طراحی تا ساخت پیکره جسمانی در صحنه همکاری مشترک یک گروه تجسمی نمایشی را می‌طلبد، پس عروسک اثر مشترک و دوگانه هنرمندان تجسمی و نمایشی است. بعد دوم قلمرو معنایی است که

چنان که گفتیم با حضور ناگزیر همیشگی بازی دهنده قلمرویی دوگانه میان خیال و واقعیت دارد. عروسک موجودی سیال است. سیال میان ذهن و دستان هنرمند، ذهنی که ایده طراحی می‌دهد و داستانی که می‌سازند، ذهنی که می‌اندیشد و داستانی که جان می‌بخشند. شناخت ساختار وجودی متفاوت و دوگانه عروسک امکان مطالعاتی دقیق‌تر در حوزه‌های دیگری چون نشانه‌شناسی، تبارشناسی و سبک‌شناسی تئاتر، عروسکی را فراهم می‌کند.

منابع

- احمدی، بابک (۱۹۸۳)، «حقیقت و زیبایی، درس‌هایی از فلسفه و هنر»، چاپ هشتم، نشر مرکز، تهران.
- کرامت (۱۳۸۴)، «نشانه‌شناسی تئاتر و درام»، ترجمه فرزانه سجودی، چاپ دوم، نشر قطره، تهران.
- احمدی، بابک (۱۳۸۴)، «از نشانه‌های تصویری تا متن»، چاپ پنجم، نشر مرکز، تهران.
- رزمی جکسن (۱۳۸۳)، «فانتازسیک به مثابه روش»، فصلنامه سینمایی فارابی، شماره ۵۳، تهران.
- آن نسبت (۱۳۷۷)، «ناجان بخشی‌ها»، ترجمه محمدرضا رازقی، رویاهای بیداری (مجموعه گفته‌ها و نوشته‌ها درباره سینمای انیمیشن)، چاپ اول، مرکز آفرینش‌های فرهنگی و هنری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تهران.
- برونو، بتلهام (۱۳۸۱)، «افسون افسانه‌ها»، ترجمه اختر شریعت‌زاده، چاپ اول، انتشارات هرمس، تهران.
- وستا سرخوش کریتس (۱۳۸۴)، «اسطوره‌های ایرانی»، ترجمه عباس مخبر، چاپ پنجم، نشر مرکز، تهران.
- بوگاتیرف (۱۳۷۴)، «نشانه در تئاتر»، ترجمه جلال ستاری، نماد و نمایش، چاپ اول، انتشارات توس، تهران.
- رضا سیدحسینی (۱۳۵۷)، «مکتب‌های ادبی»، چاپ دوم، کتاب زمان، تهران.
- David Currell (2004) "Making and manipulationg marionettes". the crowood press.
- Laurence R.Kominz and Mark Levenson, editors (1990), The language of the puppet, published by pacific puppetry center press. Vancouver, Washington.