

# عروسک: گذر از آئین به صنعت جستاری در کارکردهای متفاوت عروسک

فصلنامه هنر  
شماره ۷۵

۹۳

شیوا مسعودی \*

چکیده

بر طبق نظرات مورخان، در هند «بازیگر» معادل واژه‌ای «سوترادار» به معنی «نگهدارنده نخ‌ها» بوده است و این نمایانگر قدمت عروسک نسبت به بازیگر است. عروسک در سیر تاریخ بنا بر ضرورت اجتماعی کارکردهای گوناگونی داشته و با توجه به توانمندی‌های شکلی و معنایی متنوع، نگرش‌های متفاوتی به آن شده است. از کارکرد آئینی مذهبی تا کارکرد الکترونیکی آن در صنعت همگی نشانگر قدرت عروسک است که با تغییر ماهیت، اما حفظ هویت اصلی خود توانسته است بازتاب معانی متفاوتی باشد. همچنین گفتنی است که این قابلیت تغییر زمان‌مند نیست به این معنی که در هر زمان می‌توان کارکردهای متفاوتی از عروسک را در نقاط مختلف جهان دید. در همان زمان که مردمانی در قبایل آفریقایی عروسک را چون بتی در مراسم آئینی به کار می‌برند، گروه دیگری عروسک‌های عظیم‌الجثه مکانیکی را در فیلم‌ها نشان می‌دهند و هنرمندانی برای نمایش فضای مدرن و مفاهیم تئاتر دیداری از آن استفاده می‌کنند.

این گفتار با بررسی سیر تاریخی حضور عروسک، توجه به ارتباط آن با مردم و نوع نگرش یا بهره‌گیری از آن، این کارکردهای گوناگون را بازایی و معرفی کرده به تحلیل معنایی هر یک می‌پردازد.

عروسک به عنوان موجودی دست‌ساز می‌تواند شکل‌های بسیار متنوعی داشته باشد و این شکل‌ها بازتاب معانی و مفاهیم متفاوت و در نهایت دریافت‌های گوناگونی برای مخاطبان خود است.

#### کلیدواژه‌ها

عروسک، کارکرد، مذهب، آئین، ماسک، نمایش عروسکی سیار، سلائق اجتماعی، حضور سیاسی، پیام‌های آموزشی، مکانیکی، تبلیغات، ربات، خدمت‌رسان، زیبایی‌شناسانه.

#### مقدمه

عروسک که ریشه لغتی آن به pupa<sup>۲</sup> برمی‌گردد، موجودی دست‌ساز با قابلیت‌های متفاوت و گسترده است. این تنوع از دو منظر شکل و محتوا قابل بررسی است. ماده‌ای که عروسک با آن ساخته می‌شود، ذهنی که عروسک را طراحی می‌کند و دست‌هایی که آن را جان می‌بخشند، هزاران ماده و هزاران ذهن و هزاران دست بی‌نهایت عروسک را می‌آفرینند. عروسک می‌تواند هر موجودی، شی‌ای یا فکری را زندگی بخشد. از واقعیت تا وهم و خیال و مجاز عرصه حضور عروسک‌هاست.

توانایی نمایش شخصیت‌ها و مفاهیم گوناگون در کنار شرایط اجتماعی و تاریخی کارکردهای متفاوتی برای عروسک‌ها ایجاد کرده است. عروسک در جایگاه بت یا شکل نمادینی از توت‌م جلوه‌ای آئینی می‌یابد، در کوی و میدان هم‌بازی کودکان و همدم مردمان، در سینما جلوه دنیای مدرن و فراواقعی، در صنعت امروز جایگاه موجودات الکترونیکی - ربات‌ها و در صحنه‌های تئاتر بازتاب اندیشه‌های عمیق و ناب هنرمندان می‌شود.

شگفتی عروسک عدم محدودیت‌های زمانی و مکانی برای اوست. هیچ نقطه‌ای از جهان را نمی‌توان یافت که اثری از حضور عروسک در آن وجود نداشته باشد؛ از جنگل‌های انبوه آمازون در دست‌های شامان - جادوگر قبیله - تا کوچه‌ها و میادین شهرهای کوچک در دست عروسک‌باز حرفه‌ای و یا در استودیوهای عظیم فیلم‌برداری که گروه زیادی از دهایی غول‌پیکر را با هزاران رشته سیم یا امواج الکترونیکی حرکت می‌دهند. در هر دوره‌ای که به تناسب ضرورت‌ها یا سلائق اجتماعی کارکرد نوینی برای عروسک به وجود آمده است، کارکردهای پیشین از میان نرفته و همچنان حضور آن در حوزه‌های متفاوت ادامه یافته است. همچنان که در بعضی قبایل آفریقایی عروسک - ماسک هنوز جایگاه ویژه‌ای در مراسم آئینی ایفا می‌کند. عروسک‌های کوچک دستکشی از چند صد سال پیش تاکنون در خیابان‌ها و میادین یا فضاهای باز نمایش‌های سرگرم‌کننده‌ای را برای کودکان اجرا می‌کنند. به این ترتیب شاید نتوان این کارکردها را به لحاظ تاریخی تقسیم‌بندی کرد. به بیان بهتر اوضاع اجتماعی منشاء پیدایش کارکردهای متفاوت عروسک‌هاست. تا هنگامی که آن وضع ادامه داشته باشد، عروسک‌ها در آن جایگاه فعال و مؤثرترند. تا زمانی که توتم‌گرایی در قبایل آفریقایی وجود دارد، کارکرد آئینی عروسک‌ها ادامه خواهد داشت و تا زمانی که کودکان عروسک‌ها را چون موجوداتی شیرین و جادویی دوست داشته باشند، می‌توان از آنها در آموزش و پرورش بهره جست.

عروسک با ویژگی‌های ممتاز خود آن‌چنان حوزه‌های مختلف را درنور دیده است که بی‌اغراق نمی‌توان در بررسی‌های اجتماعی - هنری حضور آن را نادیده گرفت. به این دلیل است که هنرمندان و نویسندگانی چون کریگ، آناتول فرانس و... آن را به عنوان یک شخصیت برجسته نمایش معرفی کرده‌اند.<sup>۳</sup>

عروسک به مثابه توتم، کارکرد آئینی عروسک

آنچه ما را به دیرینه آئینی عروسک رهنمون می‌شود، مشابهت‌های دیداری و معنایی آن با ماسک است. در اغلب مراسم و آئین‌های قبایل و اقوام گوناگون، ماسک جایگاه

ویژه‌ای دارد؛ در این مراسم که در بعضی از مناطق آفریقا، آمریکا و استرالیا هنوز به همان شکل اولیه برگزار می‌شود، ماسک‌ها چون نمادهایی رمزآمیز استفاده می‌شوند. در جوامع توتم‌گرا که هر گروه خود را به یک حیوان یا گیاه خاص وابسته می‌داند، ماسک‌ها نمادی از توتم بوده و مراسم خاصی با رفتارهای ویژه برای آن نماد مقدس اجرا می‌شده است و یا در گونه‌ای دیگر شامان - جادوگر قبیله - روح پیشینیان را در مراسم آئینی به صورت ماسک ظاهر می‌کرده است. در هر دو مورد استفاده از ماسک برای خلق ارتباطی ماورائی و روحانی بوده است. برای تقدیس انگاره‌های عینی - توتم - یا ذهنی - بت - آنها با نزدیک‌ترین الگوی انسانی - ماسک - ساخته می‌شده است تا کامل‌ترین فراشد ارتباطی میان آنها و نماد عقیدتی‌شان شکل گیرد. ارزش‌های معنوی و رمزگونه‌ای ماسک در جایگاه صنم، توتم و یا تجسد ارواح درگذشتگان بی‌تردید نشانگر کارکرد آئینی آن است.

ماسک و عروسک در بعد معنایی هر دو وسیله‌ای برای ساختن موجودی دیگر هستند و در بعدی صوری مطالعات تاریخی، تبدیل ماسک به عروسک را نشان می‌دهد. ماسک‌ها در تکامل خود به ماسک‌های مفصل دار و سپس به ماسک‌هایی که با میله یا نخ از پایین یا بالا هدایت می‌شدند، تغییر یافتند. این ماسک‌های متحرک در مناطق مختلفی چون سواحل رود هند<sup>۴</sup> یافت شده‌اند.

در دوران کلاسیک یونان و روم باز هم شاهد جایگاه مذهبی ماسک - عروسک‌ها هستیم. مجسمه عروسک ژوپیترا<sup>۵</sup> در مراسم ویژه‌ای بر روی کجاوه‌ای حمل می‌شد که بازی‌دهنده‌ای در آن مخفی بود. او در برابر پرسش‌های کاهن بزرگ - و در پنهان بنا بر نظر و رای او - سرش را به علامت مثبت یا منفی پایین و بالا می‌برد.

در قرون وسطی با توجه به روح مذهبی دوران عروسک‌ها که دیگر هویتی مستقل از ماسک یا مجسمه داشتند، جایگاه ویژه‌ای یافتند. در مراسم آئینی کلیساها عروسک‌های بسیاری به کمک بازی‌دهندگانی که به دلیل روح معنوی حاکم به طور کامل مخفی شده بودند، داستان‌های زندگی حضرت مسیح و حضرت مریم را تصویر می‌کردند. این عروسک‌ها به صورت مکانیکی و به کمک گروهی مخفی از راهبان هدایت می‌شدند.

با توجه به نمونه‌های تصویری باقی مانده از آن روزگار، این نمایش‌واره‌های عروسی آن‌چنان جذاب و دیدنی بودند که مردمان زیادی را برای دیدن حرکات زیبا و باور نکردنی‌شان به کلیساها می‌کشاندند.

در بعضی مراسم نمادین کشورمان چون تمنای باران هم کارکرد آئینی عروسک مشهود است. مردمان نیازها و آرزوهای خود را در هنگام ساخت با عروسی همراه می‌سازند، سپس با پختن یا به آب سپردن آن، گویی آن را شاهد و گواه گرفته و پیشکش می‌کنند تا مرادشان حاصل شود.

عروسک در جایگاه آئینی معنایی بسیار ژرف می‌یابد. در این کارکرد شکل ظاهری، نوع ساخت و پوشش آن همگی برخاسته از ارزش معنایی و ذهنی سازندگان آن است. به بیان دیگر در این کارکرد معنا متقدم بر شکل است. اگرچه در عروسک‌های قرون وسطی حرکات ریز و جزئیات زیادی دیده می‌شود، اما همچنان ویژگی‌های معنوی مورد تأکید است. عروسک در قرون وسطی در شکل ظاهری پرتجمل و پرجزئیات است. اما در هر حال رویکرد آئینی به عروسک آن را به واسطه‌هایی با جهان فراتر تبدیل ساخته و ارزش معنایی والایی به آن بخشیده است.

#### ورود عروسک به خیابان‌ها و میدان، کارکرد اجتماعی عروسک

بعد از حضور مؤثر عروسک در مراسم آئینی، عروسک‌ها کم‌کم وارد خیابان‌ها و میدان شدند. فضای سنگین و باشکوه نمایش‌های عروسی جای خود را به محل ابراز مشکلات و انتقادهای اجتماعی داد. مردمانی که در سکوت و باوقار شاهد حضور معنوی عروسک‌ها بودند، اکنون مردمی عادی بودند که در کنار کار و زندگی روزمره دقایقی را در کنار جایگاه نمایشگران عروسی می‌نشستند تا لختی بیاسایند؛ یا کودکانی که برای تفریح و بازی به کوچه‌ها می‌آمدند و تماشاگر عروسک‌ها می‌شدند.

این تغییر رویکرد نمایش عروسی را به لحاظ شکل و معنا دستخوش تغییرات زیادی کرد. دو عنصر مهم نمایش یعنی فضای اجرا و نوع تماشاگران دگرگون شده بود. آن نمایش‌های جدی و آئینی دیگر جذابیتی نداشت؛ مردمانی که در کوچه‌ها و میدان

نشسته بر روی زمین یا ایستاده تماشاگر نمایش‌های عروسکی بودند، سه عنصر نمایش را تغییر داده بودند.

۱- زمان نمایش: چون این نمایش‌ها در کوچه‌ها و خیابان‌ها اجرا می‌شدند و مردمان در بین کارهای روزانه فرصت اندکی برای تماشای آنها داشتند، ناگزیر زمان نمایش به نسبت زمان طولانی و ریتم کند نمایش‌های عروسکی آئینی کوتاه‌تر و دارای ضرباهنگی تند شد تا مردمان بتوانند در زمان کوتاه نمایش کاملی ببینند. به این دلیل اغلب نمایش‌ها کنش‌های متعدد و ریتمی پرهیجان داشت.

۲- معنای نمایش: مردم کوچه و بازار در جست‌وجوی دریافت معنایی ژرف و پیچیده نبودند، آنها اغلب برای رفع خستگی در پی کسب تفریح و لذتی آنی بودند، برای برآورد این تقاضا رگه‌های طنز به این نمایش‌های عروسکی اضافه شد.

البته در آغاز، این جریان با حضور شخصیت‌های شوخی‌ساز چون شیطان یا رفتارهای ناپسند چون دروغ، حسد و کینه در قالب یک شخصیت تبلور یافت و به کلام دیگر کارکرد اجتماعی عروسک‌ها با قصه‌های آئینی آغاز شد. به تدریج برای ارتباط بیشتر با مخاطب مردمی و تناسب با مکان اجرا، به این قصه‌ها مایه‌های طنزآلود بیشتری اضافه شد و به تدریج قصه‌های آئینی به افسانه‌های مردمی تغییر یافتند. گروه‌های نمایش عروسکی سیار بودند و از شهری به شهر دیگر می‌رفتند و قصه‌های خود را متناسب با فرهنگ مردمی و سلائق اجتماعی آن منطقه طراحی کرده یا تغییر می‌دادند. پانچ، پولچنیلا، پولیشنیل و... که شخصیت‌های محبوب و مردمی عروسکی هستند از همین نمایش‌های عروسکی سیار زاده شدند.

۳- شکل عروسک‌ها: عروسک‌های نمایش‌های آئینی اغلب به شیوه نخ‌ی یا میله‌ای و دارای حرکاتی ظریف و با صلابت بودند، اما پس از ورود عروسک‌ها به میان مردم و تغییرات به وجود آمده، ریتم تند نمایش، کنش‌های متفاوت و متنوع شخصیت‌ها و شکل قصه‌های مردمی، موجب شد عروسک‌های دستکشی که سریع و پرتحرک هستند، مورد استفاده قرار گیرند.

کارکرد اجتماعی عروسک‌ها مقدمه‌ای برای حضور آنها در حوزه‌های دیگر شد. با

رشد استفاده مردمی - اجتماعی از عروسک‌ها، قداست آئینی پیرامون آنها از بین رفت و از طبقه خاص کاهنان و راهبان خارج شد و به میان مردم آمد. این سرآغاز کارکردهای متفاوت آن بود. اگرچه هیچ‌گاه رویکرد آئینی عروسک از میان نرفت. در میان بعضی قبایل و گاه در نوعی نمایش‌های مدرن با تکیه بر دیرینه عروسک‌ها، هنوز شالوده‌بنیادی عروسک مذهبی آئینی است. اما عروسک‌ها با عبور از فضاها محدود حرکت سریع خود را به سوی افق‌های نامعلوم و گسترده آغاز کردند.

### حضور عروسک در جنبش‌های انقلابی (کارکرد سیاسی عروسک)

«اما کولی هستیم و نمایش‌های عروسکی را در کوچه‌ها و خیابان‌های دنیا اجرا می‌کنیم»؟

نمایش‌های عروسکی سیار مردمی نمی‌توانستند نسبت به حوادث پیرامون خود بی‌تفاوت باشند، به همین روی در همان نمایش‌های دستکشی کودکانه ابتدایی بازتاب‌هایی از شرایط اجتماعی به صورت نقد رفتارهای ناهنجار، شخصیت‌های ضداجتماعی و آسیب‌های اجتماعی دیده می‌شود. شخصیت اصلی برای رویارویی با نظام حاکم به تدریج زیرک، حیله‌گر و قدرت‌طلب شد. هرچه اختلاف طبقاتی بیشتر و طبقه ضعیف ناتوان‌تر می‌شد، بر محبوبیت این شخصیت عروسکی اضافه می‌شد، چون او به مقابله با طبقه حاکم و قدرتمند می‌رفت، با مکر و حلیه آنها را فریب می‌داد و آنچه می‌خواست به دست می‌آورد.

اما شکل مشخص این رویکرد را می‌توان به طور خاص در اجراهای عروسکی گروه «نان و عروسک» در آمریکا جست‌وجو کرد. فقر، مالکان بدذات، جنگ و جست‌وجوی صلح از محورهای اصلی نمایش‌های این گروه است. اغلب آثار این گروه فریادی است برای کسانی که نمی‌خواهند ببینند یا بشنوند. نمایش‌های آنان‌ها بر پایه‌های قصه‌های انجیل آغاز می‌شود و با تأثیر از حوادث اجتماعی و سیاسی ادامه می‌یابد. این گروه در اغلب تظاهرات ضدجنگ دهه ۵۰ آمریکا شرکت داشتند. نمایش‌های این گروه شاخص‌ترین حضور سیاسی عروسک تا به امروز شناخته شده است.

همچنین عروسک‌ها در توجیه و تبیین اهداف انقلاب کمونیستی نقش ویژه‌ای داشتند. در برنامه‌های باشگاه‌های کمونیستی در نقاط مختلف شوروی، یا اروپای شرقی، نمایش‌های عروسکی متنوعی در راستای این اهداف تولید و اجرا شد. هم‌اکنون نیز در بعضی از گردهمایی‌ها و راهپیمایی‌های سیاسی و اجتماعی عروسک یا نمادی چون آن برای تجسم عینی خواسته‌های شرکت‌کنندگان به کار گرفته می‌شود.

#### کارکرد آموزشی عروسک

با حضور عروسک در تلویزیون مخاطبان آن به طرز شگفتی گسترده و گوناگون شدند. زمان و فضای گسترده پخش (شبکه‌های مختلف تلویزیونی) گروه‌بندی‌هایی را در برنامه‌ها به وجود آورد و عروسک‌ها در گروه برنامه‌های کودک کارویژه‌ای مؤثر و مناسب یافتند.

کودکان در ارتباط دیرینه‌شان با عروسک‌های اسباب‌بازی و همچنین به دلیل روحیه جان‌پندار خود ارتباط عمیق و کاملی با عروسک‌های نمایشی برقرار می‌کنند. آنها که اولین الگوهای دوستی و بازی‌های نمایشی را از بازی با عروسک‌های اسباب‌بازی می‌یابند، عروسک‌های نمایشی را ادامه طبیعی و گریزناپذیر بر آنها می‌دانند. این نظریه چنان معتبر است که محققان در پی یافتن ریشه اصلی عروسک آن را یکی از فرضیه‌های اصلی دانسته‌اند.

این فراشد ارتباطی میان کودک و عروسک، محققان آموزشی و تربیتی را بر آن داشت تا از آن استفاده بهینه‌ای کنند و از تأثیر و نفوذ کودک برای انتقال پیام‌های آموزشی چون آموزش‌های علمی، پیام‌های بهداشتی و توصیه‌های اخلاقی استفاده کنند. این رویکرد آموزشی در تلویزیون و تئاتر به طور گسترده‌ای اشاعه یافت و به تدریج در مدارس جایگاه مشخصی را به خود اختصاص داد.

#### کارکرد مکانیکی عروسک در سینما

همگام با رشد و گسترش سینما و درنوردیدن عرصه‌های خیال و مجاز در این عرصه



نمایشی، روزه‌روز تمایل به تصویر کردن دنیاهای ناشناخته و غریب و شگفت‌زده کردن تماشاگران افزایش می‌یافت. به این ترتیب شاخه‌ای ویژه و متفاوت در فیلم‌های سینمایی شکل گرفت که به نمایش موجودات دیرینه، خیالی، ماورائی و فضایی می‌پرداخت. این فیلم‌ها بعد دیگری از توانایی‌های عروسک را پدیدار ساخت. برای پنهان کردن کامل بازی‌دهندگان و جلوه بیشتر دنیای فراواقعی و خیالین، عروسک‌های مکانیکی طراحی شد که به کمک روش‌های مکانیکی یا هدایت از راه دور جان‌بخشی می‌شد. دایناسورهای غول‌آسا، موجودات غریب افسانه‌ای و اساطیری، حیوانات سخنگو، موجودات ناشناخته زمینی یا فضایی، به این شیوه طراحی و ساخته شده‌اند. کارکرد مکانیکی عروسک‌ها در سینما به مثابه پلی میان هنر و صنعت شد. عروسک‌ها که تا این زمان تنها در زمینه‌های هنری کاربری داشتند، با این رویکرد جدید به تدریج وارد حوزه صنعت شدند.

در عروسک‌های سینمایی به دلیل بزرگ‌نمایی تصویر و زاویه‌های متعدد دوربین دو عنصر شکل و حرکت اهمیت می‌یابند و در این راستا طراحی عروسک، جذابیت‌های واقعی یا فراواقعی در پیکره عروسک و چگونگی و میزان حرکت مورد تأکید قرار می‌گیرد. در این رویکرد شکل‌های متنوع و تخیلی و حرکات جزئی و پیچیده نشانگر کیفیت برتر عروسک است.

به این ترتیب ویژگی‌های ظاهری بر بار معنایی برتری می‌یابد. ارزش معنایی یک عروسک در مراسم آئینی به بررسی چگونگی حرکت آن در فیلم‌های سینمایی تقلیل می‌یابد. غلبه شکل بر معنا از نتایج این کارکرد بود که تأثیراتی گاه مخرب بر کارکردهای دیگر نیز برجا گذاشت.

حضور عروسک در زمینه‌های اقتصادی و تبلیغ کالا و ابزار، کارکرد تبلیغاتی عروسک

با تثبیت موقعیت اجتماعی عروسک، محبوبیت عمومی آن در اغلب نقاط جهان و گسترش حضور آن در رسانه‌های جمعی، کاربری تبلیغاتی آن مورد توجه قرار گرفت. ماهیت و هدف تبلیغ عموماً بر تأثیرپذیری کودک از عروسک متمرکز شده است و به

دلیل همین ارتباط صمیمی عروسک می‌تواند به راحتی آنها را به خود علاقه‌مند و با خود همراه سازد؛ به این سبب وسیله خوبی برای انتقال پیام‌های تبلیغاتی است. در دنیای معاصر که تأکید بر سودآوری محور همه برنامه‌های سیاسی، اجتماعی و حتی گاه فرهنگی است، عروسک به عنوان یک نماد هنری می‌تواند در این نظام کارآمد باشد. علاوه بر تأثیر بر کودکان آنچه کارکرد عروسک را در عرصه تبلیغات کارآمدتر می‌کند، توجه به توانمندی بازی‌سازی عروسک است. عروسک در جایگاه یک تماشاگر می‌تواند تبلیغ یک کالا یا پیام را جزئی از سیر بازی یا به صورت لایه‌های زیرین نمایش خود ارائه کند. با توجه به اهمیت و ضرورت انتقال پیام به شکل غیر مستقیم، به خصوص در حوزه‌ای ارتباط با کودکان - عروسک‌های نمایشی مطلوب‌ترین جایگاه را برای تبلیغ و معرفی دارند. آنچه کارکرد تبلیغاتی عروسک‌ها را گسترش می‌دهد، تنوع زمینه‌های تبلیغ است که شاید بتوان آن را به سه حوزه تقسیم‌بندی کرد:

الف- تبلیغ کالاها و ابزار با هدف جذب خریداران و بازدهی اقتصادی.

ب- تبلیغ پیام‌های اجتماعی و بهداشتی در راستای گسترش نظام شهری و اهداف توسعه اجتماعی.

ج- تبلیغ افکار و عقاید گروه‌های مختلف که در برگیرنده اهداف صنوف و انجمن‌های مختلف، گرایش‌های سیاسی<sup>۹</sup> و یا هواداران گروه‌های خاص اجتماعی است. به هر روی عروسک در جایگاه یک ابزار تبلیغاتی نیز به خوبی توانسته است اهداف انتفاعی و نظرات عمومی پیرامون حوزه تبلیغ را برآورده سازد. همچنین تنوع اشکال ظاهری و شیوه‌های حرکتی عروسک حضور او را در عرصه تبلیغات گسترده‌تر کرده است.

عروسک در جایگاه ربات، کارکرد الکترونیکی عروسک

عروسک نوعی خدمت‌گزار است: در بعد شکلی یا ظاهری او همیشه محتاج دستانی است که او را هدایت کرده و جان ببخشند. به بیان دیگر او خدمت‌گزار دست‌های بازی‌دهندگان است، او را به هر طرف بچرخانند می‌گردد و به هرکاری وادارند انجام می‌دهد. و در بُعد معنایی نیز او در همه کارکردهایش خدمت‌گزار بوده است. نماد تمنیات و

خواسته‌های آئینی منتقل کننده مشکلات اجتماعی، همراهی با جنبش‌های سیاسی، ابزاری کمک آموزشی برای کودکان یا نوجوانان و یا در ماهیت نمایشی وسیله‌ای بازی‌ساز برای فراهم آوردن لذت مردمان بوده است.

در مقایسه‌ای تحلیلی می‌تون ربات‌ها را ادامه عروسک‌ها در جهان فراصنعتی مدرن دانست. ربات‌ها نیز از بدو حضور کارکردی خدمت‌رسان داشته‌اند. کارل چابک در نمایشنامه «RuR» در سال ۱۹۲۱ خدمتکاران مصنوعی‌اش را ربات‌ها نامید که از کلمه چکی Robota مشتق شده بود و تقریباً می‌توان آن را «کارگر اجباری» ترجمه کرد.

ربات‌ها برای کمک رساندن و تسهیل کردن فعالیت‌های انسان‌ها طراحی و ساخته شده‌اند. آنها به دلایل شکلی - چگونگی ساختار و شیوه حرکتی - و معنایی - طراحی برای انجام حرکت یا عملی خاص - گونه‌ای از عروسک‌ها به شمار می‌روند.

ربات‌ها همزمان در دو جایگاه فعال و کارآمد شدند، یکی ادامه عروسک‌های مکانیکی در سینما بود که با پیشرفت تجهیزات و امکانات برای افزایش قابلیت‌های حرکتی و خلق دنیای خیالی و مجازی، عروسک‌های الکترونیکی - ربات‌ها - طراحی شدند که بدون نیاز به سیم‌های هدایت کننده می‌توانند در برابر دوربین نقش آفرینی کنند.

و گونه دیگر استفاده گسترده و متنوع از ربات در صنعت است. همگام با پیچیده و مدرن شدن زندگی در جوامع صنعتی، روند به‌کارگیری موجودات الکترونیک، برای انجام کارهای صنعتی و خانگی، به‌طور گسترده آغاز شد. این ربات‌ها به وسیله یک سیستم مرکزی چون بازی‌دهندگان، تنظیم و هدایت می‌شوند و چون یک عروسک در کارکردهای متفاوت به بشر خدمت می‌کنند.

ربات‌ها در جایگاه عروسک‌های الکترونیکی چون ابزاری مدرن به نظر می‌رسند، اما در بعد معنایی می‌توانند صاحب هویت یا شخصیت خاصی باشند. در ادبیات و سینما بر روی این ویژگی ربات‌ها، جست‌وجوی هویت مستقل یا یک احساس خاص، تجربیات مختلفی انجام شده است.

اسطوره‌ها و افسانه‌هایی چون گولم<sup>۱</sup> و جادوگر شهر اوز در کنار داستان‌های علمی - تخیلی ایزاک آسیموف و بعضی فیلم‌های سینمایی، دیرینه عروسکی ربات‌ها را مورد

تأکید قرار داده و شالوده بنیادی آنها را به عنوان یک عروسک الکترونیکی تثبیت می کند.

### نتیجه گیری

شاید برآیند این کارکردها را بتوان در تئاتر معاصر عروسکی مشاهده کرد. هر هنرمندی با توجه به دیدگاه خود درباره توانمندی ها و کارکردهای عروسک، جایگاه و هویت خاصی برای آن به وجود می آورد.

بدین ترتیب با داشتن دو عنصر متغیر که یکی گونه های متفاوت نمایش عروسکی و دیگری تنوع کارکردهای عروسک است، رویکرد جدیدی به وجود آمده است. در تبیین این رویکرد باید عوامل مشخص تئاتر و عناصر بصری چون جلوه های نور و سایه، فیلم و... را مورد توجه قرار داد. هدف غایی در اجرای یک تئاتر رسیدن به معیارهای هنری و زیبایی شناسانه است. پس شاید بتوان کارکرد عروسک ها در تئاتر نوین را رویکرد زیبایی شناسانه خواند. در این کارکرد نگاه بدیع و متفاوت به عروسک ها حائز اهمیت است و آنها به عنوان نماد تصویری نمایش، حضوری مفهومی و بنیادین دارند. همچنین در تئاتر عروسکی معاصر می توان مفاهیم، اشکال و توانمندی های گسترده و گوناگون عروسک ها را مشاهده کرد.

در این کارکرد انتفاع یا خدمت عروسک حس لذت، سرخوشی و پالایشی است که از دیدن نمایش عروسکی در تماشاگر به وجود می آید.

این تأثیر، جوهره هنری و زیبایی شناسانه عروسک را پدیدار می سازد. عروسک به عنوان موجودی دست ساز نشانگر هنر طراحی، ساخت و جان بخشی است؛ پس؛ در ذات خود پدیده ای هنری است که تأثیری زیبایی شناسانه را بر مخاطبان خود در هر کارکردی بر جای می گذارد. به بیان دیگر کارکرد زیبایی شناسانه، که در تئاتر معاصر عروسکی به اوج خود می رسد، در همه کارکردهای دیگر عروسک نیز وجود دارد.

جوهره هنری، روزآمد شدن با شرایط اجتماعی، علمی و فلسفی و گستردگی و تنوع مخاطبان، رمز مانایی عروسک ها است. هیچ کارکرد عروسک به طور کامل از بین نمی رود و هر زمان کارکرد جدیدی متناسب با شرایط زمان به آن اضافه می شود.

# عروسک موجودی پویا، ژرف و پر توان است که برای کاربری‌های آن در حوزه‌های گونگون پایانی وجود ندارد.

\* عضو هیئت علمی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران

Sh\_massoudi@yahoo.com

## پی‌نوشت‌ها:

1. David Currel, Puppet and Puppet theatre, the Crowood pres LTD, 1999, P:84.
2. David Currel, Making and Manipulating Marionettes, the Crowood press LTD, 2004, P:90.
3. John Bell, String Hands Shadows, A Modern Puppet History, The Detroit Institute of art, 2000, P 58.
۴. بیل برد، هنر عروسکی، جواد ذوالفقاری، انتشارات جهاد دانشگاهی، ۱۳۶۴، صفحه ۳۴.
۵. همان، صفحه ۳۶.
۶. فرانسواز کوریلنسکی، تئاتر نان و عروسک، میترا رئیسی، نشر قطره، ۱۳۸۳، صفحه ۲۸۱.
۷. برونو بتلهایم، افسون افسانه‌ها، اختر شریعت‌زاده، نشر هرمس، ۱۳۸۱، صفحه ۵۷ و ۵۸.
۸. استیو تیلیس، رمز جذابیت عروسک، تدیس با اسباب‌بازی، شیوا مسعودی، فصلنامه هنر، شماره ۶۴ تابستان ۱۳۸۴.
۹. رک فرانسواز کوریلنسکی، تئاتر نان و عروسک، میترا رئیسی، نشر قطره، ۱۳۸۳.
۱۰. هنریک ژوارکوفسکی، کارکردهای فرهنگی عروسک، شیوا مسعودی، فصلنامه هنر، شماره ۵۱ بهار ۱۳۸۱.

فصلنامه هنر  
شماره ۷۵

۱۰۵

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## منابع:

- 1- Puppet and Puppet theatre  
David Currel/1999/ The Crowood press LTd
- 2- String, Hands/ Shadows, A Modern Puppet History./ John Bell/ 2000/The Detroit Institute of Arts.
- ۳- هنر عروسکی. بیل برد، ترجمه جواد ذوالفقاری، ۱۳۶۴، انتشارات واحد فوق برنامه بخش فرهنگی دفتر مرکزی جهاد دانشگاهی
- ۴- تئاتر نان و عروسک، فرانسواز کوریلنسکی/ترجمه میترا رئیسی/ ۱۳۸۴.
- ۵- افسون افسانه‌ها، برونو بتلهایم، ترجمه اختر شریعت‌زاده، ۱۳۸۱، نشر هرمس
- ۶- رمز جذابیت عروسک، تدیس با اسباب‌بازی، شیوا مسعودی، فصلنامه هنر، شماره ۶۴ تابستان ۱۳۸۴.