

جست‌وجوی ریشه‌های دینی پیدایش عروسک

شیوا مسعودی (عضو هیات علمی گروه هنرهای نمایشی پردیس هنرهای نمایشی و موسیقی دانشگاه تهران) - ایران



چکیده

پژوهشگران برای جست‌وجوی سرچشمه‌های هنر نمایش به آیین‌های مذهبی کهن باز می‌گردند؛ آیین‌هایی چون جشن‌های بزرگداشت دیونیزوس، آیین مرگ و رستاخیز اوزیریس مصری، تموز بابلی و سیاوش ایرانی. جشن‌ها و مراسم به تدریج از اهداف مذهبی دور شدند و شکل نمایشی گرفتند. گفتارهای تک‌خوان بین بازیگران تقسیم شد و مکان از معابد خارج و به فضاهای باز و تماشاخانه‌ها منتقل شد. قطعاتی از ادبیات به آوازها و اشعار اضافه شد و سرانجام تماشاگران برای دیدن آمدند.

تئاتر عروسکی نیز گونه‌ای از نمایش است که به ظاهر، پس از شکل‌گیری تئاتر و از درون آن به وجود آمده است؛ اما به گواه بسیاری از مورخان و محققان دست کم در بعضی نقاط چون سرزمین هند، قدمتی بیش از تئاتر دارد تا آنجا که معادل واژه بازیگر در زبان سانسکریت «سوترادار» به معنی «نگهدارندهٔ نخ‌ها» بوده است. اما در این گفتار مقصود ما نه نمایش عروسکی، بلکه خود عروسک است. در میان دو عقیده دربارهٔ سرچشمه یا اجداد عروسک‌ها که یکی آنها را تندیس و بت‌های مذهبی و دیگری عروسک‌های اسباب‌بازی می‌داند، البته معتقدان به نظر اول بیشتر و نظرشان علمی‌تر و مستندتر است. با استناد به نظر اول برای جست‌وجوی ریشه‌ها و نمونه‌های کهن از سه منبع استفاده می‌کنیم: ۱- بررسی نمونه‌های مورد پرستش و اساطیر کهن برای دستیابی به علل نیازهای معنوی انسان در خلق عروسک، ۲- جست‌وجوی روایات و افسانه‌های کهن ملل برای بازیابی همانندهای معنایی خلق عروسک، ۳- پژوهش پیرامون ماسک به عنوان یکی از ابزار معمول مراسم و آیین‌های دینی در تکوین سرچشمه‌های شکلی عروسک.

این جستار در مرتبهٔ اول، علل معنوی شکل‌گیری عروسک را توضیح داده و الگوی اصلی «خلق» را به عنوان یکی از نیازهای اساسی و فطری انسان از بدو تولد تا مرگ در همهٔ دوران‌ها معرفی می‌کند که موجب تکوین مفهوم «جان‌بخشی» و شکل «عروسک» شده است و در مرتبهٔ دوم با استناد به منابع مکتوب یا تصویری، ریشه‌های شکلی و معنایی عروسک را نشان می‌دهد.

◇ واژگان کلیدی: عروسک، دین، بت، اسطوره، آیین، افسانه، ماسک، معنا، شکل، جان‌بخشی، سرچشمه‌ها، نیاز،

خلق.



مقدمه:

باید به بن‌مایه اصلی بازگشت. بن‌مایه وجودی و ساختاری عروسک، خلق کردن است. خلق کردن کلید راهگشای شناخت الگوهای بنیادی عروسک است. عروسک مخلوقی است که خالق دارد. رابطه انسان با نمودهای طبیعی یا اشیاء و دست ساخته‌های مورد پرستش در نگرشی معنایی و انواع پیکره‌ها و حجم‌های مورد استفاده در این رابطه در نگرش شکلی ما را به سرچشمه‌های آغازین تکوین عروسک هدایت می‌کند و هویت دینی عروسک را در دو بعد شکل - ساختار (Structure) و معنا - عملکرد (Function) تأیید می‌کنند.

دین در جوامع ابتدایی

برای انسان نخستین همه عناصر طبیعی یا رویدادهای تصادفی نیروی مهاجمی بودند که جان او و خانواده‌اش را تهدید می‌کردند و او را به رویارویی می‌طلبیدند. بنابراین دین نتیجه نخستین کوشش‌های انسان برای دستیابی به نوعی احساس امنیت در جهان است (حکمت، ۱۳۷۰، ص ۸). انسان نخستین همزمان با جست و جو یا ساخت ابزاری برای نیروبخشی فیزیکی در هنگام رویارویی، به دنبال راه‌هایی برای دوستی یا برتری بر مظاهر طبیعی از راه‌هایی ماورایی و جادویی بود. این ارتباط موجب تقدس نیروهای طبیعی در جایگاه نیروهای مافوق‌الطبیعه شد و نخستین گونه‌های یک رابطه معنوی را شکل داد.

براساس بینش تفکری - معنایی می‌توان سرچشمه بسیاری مراسم آیینی را در ارتباط ماورایی با نیروهای طبیعی و الهی و در قالب شکرگزاری، قدردانی، نیازمندی و حمایت جست و جو کرد.

دین یا همان نیروی ماورایی در جوامع ابتدایی را در سه بخش می‌توان شناسایی کرد:

۱- اهداف دینی

در آن سوی این رابطه معنوی نه یک مفهوم یا هویت واحد بلکه مجموعه‌ای گسترده از عناصر طبیعی یا مفهومی

دین روایت‌گر ژرف‌ترین و ناب‌ترین حس‌های بشر، هدایت‌گر نگرش‌های پراکنده و نمایشگر همسانی و اتحاد افکار است.

بینش دینی همچون نیرویی مولد سرچشمه مفاهیم اساسی و کارکردهای متنوعی است. مفاهیم اخلاقی و مبانی فلسفی، با قلمرو وسیع خود از جلوه‌های متفاوت دین تأثیر گرفته‌اند. دین حلقه‌ای است که مردمان را گرد هم می‌آورد و الگوی یکسانی در فکر و عقیده و عمل پدید می‌آورد.

شاید مهم‌ترین علت پیدایش نگرش دینی یا معنوی جست‌وجوی سرپناهی در برابر نیروهای ناشناخته و مهاجم باشد. ترس از مغلوب شدن، زیر سلطه یا ظلم قرار گرفتن یا کشته شدن، همگی نیاز به ارتباط با نیروهای معنوی و ماورایی را دو چندان می‌کند. این نیاز نه تنها برای بشر ناآگاه اولیه و در برابر عوامل طبیعی، بلکه برای انسان دانای معاصر و در برابر عوامل طبیعی و گاه انسانی نیز وجود دارد.

هر پدیده را از دو روش می‌توان در قلمرو مناسبات و روابط دینی بررسی کرد: یکی از منش تاریخی - شکلی و دیگری در بینش تفکری - معنایی است. دیدی است که منش تاریخی نیازمند دنبال کردن سیر زمانی تغییر یا دگرگونی الگوهاست، ولی در بینش تفکری بنیان‌های دینی از طریق تجزیه و تحلیل درونی پدیده و ارتباط آن با ساختارهای بیرونی مرتبط کشف می‌شوند. اوراد را در روشی تاریخی بر گرفته از سرچشمه‌های دینی و نیایش گون باز می‌یابیم، در حالی که برای کنکاش ماهیت مذهبی نقاب (ماسک) علاوه بر تبارشناسی و ردیابی پیشینه تاریخی، شناخت مفهوم مجرد آن و الگوها و روابطی که خلق می‌کند نیز اهمیت دارند. به بیان بهتر برای شناخت دیرینه دینی یک پدیده گاه از روش هم‌زمانی (تاریخی) و گاه در زمانی (تفکری) و توجه به الگوها و روابط معاصر استفاده می‌شود و در بعضی موارد برای دسترسی به نتیجه کامل‌تر این دو روش در کنار هم مورد استفاده قرار می‌گیرند.

فرضیه تبارشناسی دینی عروسک نیز از دو روش تاریخی - شکلی یا تفکری - معنایی قابل اثبات است، اما در هر دو روش

قرار داشت. در آن عصر انسان به تناسب ویژگی‌های قومی یا شرایط محیطی، نیروهای طبیعی را عواملی برتر و ماورایی می‌دانست و برای احترام یا جلب رضایت آن‌ها اعمالی انجام می‌داد. این اهداف (پدیده‌های طبیعی مورد احترام) گاه به دلایلی چون نارضایتی و عدم برآوردن نیازها به پدیده‌های دیگر منتقل می‌شوند. انسان‌ها با توجه به قوای شهودی خود به همان سادگی که چیزی را باور می‌کنند از آن دست می‌کشند. در همان حال که بلندی ستیغ یک کوه آن‌ها را مرعوب می‌کند، فروپاشی آن در اثر یک حادثه طبیعی قدرتش را در نظر آن‌ها ناچیز می‌سازد؛ پس رخدادهای طبیعی، می‌توانند در اهداف دینی تغییراتی به وجود آورند. وقتی نیروی باد درختی را فرو می‌شکند یا جریان سیل تپه‌ای را ویران می‌سازد، انسان ساده‌دل متأثر می‌شود و به جست و جوی اهداف معنوی قدرتمندتری می‌رود، چرا که او محسوسات و مشهودات خود را به نحوی کامل و تقدیرآمیز می‌پذیرد (حکمت، ۱۳۷۰، ص ۱۲) و روابط ماورایی خود را براساس آن‌ها تعیین می‌کند، یعنی الگوهای خود را با توجه به شرایط عینی می‌سازد.

۲- شکل دین

دین در میان مجموعه باورها و احساسات مردم نخستین الگوی مشخصی ندارد. به عبارت بهتر در آن عصر هیچ‌گونه نظام دینی که مجموعه‌ای از ساختارها و قوانین مشخص باشد به چشم نمی‌خورد. مهمترین ویژگی شکلی دین در این دوره پراکندگی حیزه‌های اعتقادی است. این پراکندگی در همه فعالیت‌های فردی و اجتماعی زندگی مستتر است و این گونه با نوعی وحدت روبه‌رو می‌شویم. تعالیم مشخص و پیوسته‌ای در رعایت شعایر دینی وجود ندارد و لسی پیرامون هر فعالیت انسانی، تولد، زندگی و مرگ عقایدی وجود دارد که متأثر از نگرش‌های دینی است. دین چون رشته‌ای نازک ولی محکم در زندگی مردمان تنیده شده بود، بنابراین تفکیک بخش دینی از فعالیت‌های زندگی آن دوران دشوار به نظر می‌رسد؛ گویی بیش دینی در امور روزمره و عملی زندگی عینیت می‌یافت.

۳- باورهای دینی

رابطه معنوی با نیروهای طبیعی که الگوی دینی مردمان ابتدایی شناخته می‌شود، باورهایی را پدید می‌آورد. تنوع این باورها که مبانی دین در دوران نخستین را شکل می‌دهند، پراکندگی اهداف دینی را تأیید می‌کند. ویژگی عینی (objective) این کارکردها آن‌ها را به سوی کنش‌هایی اجرایی سوق می‌دهد و در گذر زمان به امور یا پدیده‌هایی جداگانه از مفاهیم معنوی بدل می‌شوند، یعنی می‌توانند بدون ارجاع‌های مستقیم به منشاء اثر، هویت یابند و قابل تعریف باشند. اما به هر روی با نگرش تاریخی و یا معنایی به همان بینش دینی باز می‌گردند. در این جا تنها به باورهایی اشاره می‌کنیم که با کلید واژه اصلی بحث ما یعنی خلق کردن در ارتباطند:

الف- فتیش (Fetish)

زندگی مردمان نخستین با طبیعت درآمیخته بود، بنابراین منشأ مفاهیم ماوراءالطبیعی نیز در طبیعت انگاشته می‌شد. از آنجا که ارتباط با یک پدیده یا مفهوم از طریق زیر مجموعه‌ها و عوامل آن امکان‌پذیر است، تمام اشیاء طبیعی یا مصنوعی خاصی که از مواد طبیعی ساخته شده‌اند، دارای بخشی از قدرت طبیعت هستند، به‌گونه‌ای که می‌توان برای طلب نیاز یا برآوردن خواسته‌ها از آن‌ها نیرو طلبید. بدین ترتیب این مردمان اشیاء را (که امروزه به آن‌ها فتیش می‌گوییم) دارای نیروی مخفی می‌دانستند. فتیش را صاحب اراده، شخصیت مستقل و روح عینی می‌دانستند و آن را مورد پرستش و احترام قرار می‌دادند. همچنین آن‌ها به تبادل نیروها اعتقاد داشتند، یعنی نیروی حیاتی اشیاء در هیأت «مانا» می‌توانست در همه پدیده‌های زندگی سیر کند.

ب- آنیمیزیم (Animism)

آنیمیزیم در لغت به معنای جان پنداری و مبنای معنایی واژه آنیمیشن (Animation) است، اما تفاوت این دو در شیوه تفکر حاکم بر آن‌هاست. آنیمیزیم در نزد انسان نخستین اعتقاد به وجود روح مخفی در تمامی موجودات است، اما در هنر آنیمیشن تمامی موجودات را با کمک تمهیدات و فنونی جان می‌بخشند.



دین از زندگی و زندگی از دین سرچشمه می‌گیرد و مرکز هر دو نیز طبیعت است. جسم، طبیعت زندگی زمینی و روح، طبیعت زندگی معنوی را به انسان اعطاء می‌کند و او برای برآوردن نیازهای ماورایی تنها باید روح خفته موجودات را بیدار کند و خود را در چرخه سیلان نیروی نهفته موجودات قرار دهد.

از نیاز معنوی تا نیاز به آفرینندگی

حوزه‌های مطالعات انسان‌شناسی نشان داده است که انسان در هر دوره‌ای نیازمند دست یازیدن به تجربه آفرینش است. این نیاز در ذات انسان نهفته است، زیرا از الگوی بنیادین رابطه انسان و خداوند سرچشمه می‌گیرد. مصریان باستان معتقد بودند که انسان از دو بخش روح و جسم تشکیل شده است. روح متعلق به ماوراء و جسم متعلق به دنیاست. جسم یا تربیت و ممارست می‌تواند خود را به ماوراء برساند. همین میل رسیدن به ماوراء است که انسان را و او می‌دارد موجودی خلق کند، زیرا او مایل است به چیزی جان ببخشد (نلسون، ۱۹۹۵، ص ۱۲). شاید خلق را بتوان گونه‌ای از «تجلی نومن»^۱ خواند. نومن در زبان لاتین به معنای موجود ماوراءالطبیعی، جلال و شکوه خداوندی، اراده الهی و نیروی فعال خداوندی است (شایگان، ۱۳۸۳، ص ۸۵). انسان که ذاتی معنوی دارد در برابر تجلی نومن واکنش‌های متفاوتی نشان می‌دهد؛ احساس هراس، حیرت، عبودیت، ایمان و شگفتی از جمله آن‌هاست.

یکی از مهم‌ترین مظاهر تجلی نومن قلمرو هنر است. این تجلی را «شکوه هیبت‌انگیز» نامیده‌اند، چرا که هم شکوه و شوکتی خاص دارد و هم ایجاد هیبت می‌کند (شایگان، ۱۳۸۳، ص ۱۲۰). آفرینش یکی از بارزترین نمونه‌های این شکوه هیبت‌انگیز است اما آفرینشی که از دل نیازهای دینی برخاسته باشد. انسان‌های کهن که علت هر اتفاق خوب و بدی را نیروهای سحرآمیز می‌دانستند، در رابطه علت و معلول هر پدیده‌ای، مظاهری خود ساخته را به جای نیروهای مرموز اعلی قرار می‌دادند. این مظاهر احجامی دست ساخته یا طبیعی بودند که با کمک نیروی سیال درونی (مانا) به مظهر تجلی نومن و حلقه

روح فعال در تفکر آنیمیزیم در خود موجودات است، در حالی که روح فعال انیمیشن ذهن انسان هنرمندی است که به موجودات زندگی می‌بخشد.

اعتقاد به آنیمیزیم موجب احترام گذاشتن به موجودات و پرستش آنان بود. موجوداتی که روح پویایی داشتند و می‌توانستند کارهای ناممکن را نیز عملی کنند. از این جاست که اعتقاد به سحر و جادو شکل می‌گیرد، به این معنی که روح فعال اشیاء می‌تواند با نیایش یا پرستش نیازی را برآورده سازد.

ج- توتیمیزیم (Totemism)

توتیمیزیم در ادامه دو باور ذکر شده یعنی فتیشیزیم و آنیمیزیم قرار می‌گیرد. اعتقاد به نیروی مخفی اشیاء و روح فعال درون موجودات نیاز به انتخاب گونه‌ای از موجودات را به عنوان نگهبان یا محافظ مطرح می‌کند. انسان‌های دوران کهن که نیروی حیات را در تمامی موجودات نهفته می‌دیدند، برای دستیابی به اهداف زندگی فردی یا اجتماعی چون ثبات، امنیت، باروری و... موجودی را به عنوان توتم بر می‌گزیدند. گاه انتخاب توتم بر مبنای معرفی پیشینه نیاکانی صورت می‌گرفت، به این معنی که انتخاب یک حیوان به عنوان توتم یک قبیله، آن را در جایگاه اجداد آن‌ها قرار می‌داده و مردمان آن قبیله را واجد ویژگی‌های رفتاری خود می‌کرده است. ارتباط فرد با توتم نوعی ارتباط سحرآمیز است که می‌توان آن را «جوهری مرموز» دانست (شایگان، ۱۳۸۳، ص ۱۲۹). اعتقاد به توتم نیز از تمایل برای نزدیکی به طبیعت و واسطه کردن نیروهای طبیعی در برآوردن نیازهای بشری سرچشمه می‌گیرد.

فتیشیزیم، آنیمیزیم و توتیمیزیم همگی ارزش معنایی موجودات زنده، عناصر طبیعی و اشیاء را در حد شخصیتی صاحب شعور، حس و روح مستقل نشان می‌دهند. روح فعال حیات در همه عناصر طبیعت و حتی مصنوعات برگرفته از طبیعت مستتر است و نگرش دینی انسان نخستین چیزی جز آزادکردن و فعال‌ساختن این نیروی نهفته نیست. تفکر دینی در این عصر راه‌های بهتر زیستن در طبیعت را با استفاده از عناصر خود طبیعت نشان می‌دهد و به این ترتیب در یک چرخه متداوم

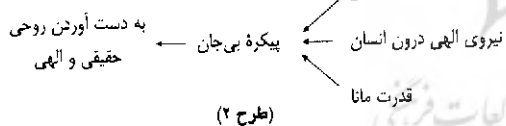


تا شاید در جایگاه خدایی قرار بگیرند که آن‌ها را ساخته است (نلسون، ۱۹۹۵، ص ۲۶).

بنابراین نیاز معنوی انسان معاصر در قالب گونه‌ای کشف علمی نمود می‌یابد و آفرینش ربات‌ها یا نمونه‌های جنین با لقاخ مصنوعی برگرفته از نیاز معنوی آفرینش و بازیابی رابطه ماورایی با قدرت الهی انگاشته می‌شود.

اساطیر و اسطوره‌های آفرینش

پیرامون خلق انسان اسطوره‌ها و افسانه‌هایی وجود دارد که می‌تواند الگوی ذهنی آفرینش قلمداد شود. بنیان بیان‌های دینی آفرینش انسان در باور مردم پدیده خلق را به رویکردی دینی بدل کرده است. بدین ترتیب می‌توان هدف خلق پیکره‌ها را دستیابی به نمونه‌های فکری- اعتقادی دانست. در این راستا شکل و ترکیب‌بندی پیکره کاملاً در راستای معنای معنوی آن قرار می‌گیرد. بنابراین کارکرد معنایی و ارتباط معنوی حاصل از آن در مراسم نیایشی - آیینی هدف اصلی ساخت پیکره‌هاست. افسانه آفرینش انسان یا یک موجود انسانی دو وجه شکلی و معنایی آفرینش را مورد تأکید قرار می‌دهد.

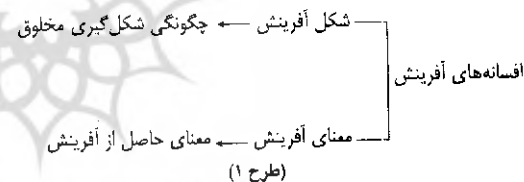


اتصال قدرت ماورایی به انسان‌ها تبدیل می‌شوند. با توجه به یکی بودن جوهر کل و جزء در بینش اساطیری، تصاحب قسمتی از یک چیز به معنای در اختیار گرفتن همه آن خواهد بود. اشیاء، پیکره‌ها یا عناصر طبیعی مورد پرستش جزئی از نیروی عظیم الهی هستند که با در اختیار گرفتن و پرستش آن‌ها می‌توان به ارتباط معنوی با آن نیروی حقیقی الهی دست یافت.

در رابطه میان انسان و پیکره‌های خلق شده سه عامل مؤثرند:

- ۱- نیازهای معنوی انسان که در پاسخ به تجلی نومن جلوه‌گر می‌شوند.
- ۲- نیروی الهی درون انسان در طی مراحل ساخت و پرستش به پیکره منتقل می‌شود.
- ۳- نیروی سیال مانا که در همه پدیده‌ها و نیز این پیکره‌ها وجود دارد.

این سه عامل پیکره بی‌جان را در باور انسان، صاحب روحی حقیقی، تأثیرگذار و جادویی (الهی) می‌سازد.



بنیان معنوی نیاز به آفرینندگی فقط مخصوص انسان نخستین نیست. اگر چه در اقوام ابتدایی به دلیل شهودی بودن تجربیات ریشه یابی علل معنوی آسان‌تر است، اما نگرش دینی در خلق موجودات شبه انسانی و پیکره‌ها در انسان معاصر نیز وجود دارد، با این فرق که الگوهای دینی انسان معاصر نسبت به انسان نخستین متفاوت است. مخلوقات انسان معاصر به لحاظ شکلی پیچیده‌تر و کامل‌ترند، اما ضمناً قوای معنوی و روحانی در آن‌ها دیده نمی‌شود. آن‌ها صرفاً اشکال همانندسازی شده‌ای در دنیای فیزیکی و ماتریالیستی هستند. بدین سبب انسان‌ها به مخلوقات خود کارآیی‌های زیادی (به لحاظ فیزیکی) می‌بخشند.

در اسطوره‌های چینی روایتی از آفرینش انسان وجود دارد که صورت شکلی خلق محور آن است:

«گسوزان یکی از نخستین اسطوره‌های آفرینش پس از آفرینش جهان خاک رس زرد را به صورت سفالی ورز می‌دهد و آن‌ها را به صورت انسان‌هایی در می‌آورد که بعداً حیات می‌یابند» (بیرل، ۱۳۸۴، ص ۲۰).

آفرینش انسان از گل در اغلب متون مذهبی و اساطیری دیده می‌شود و پیکره‌های گلی کهن‌ترین گونه پیکره‌سازی به شمار می‌روند. در اغلب تمدن‌های کهن جهان پیکره‌های گلی نمادی از



خدایان یا الهه‌های مقدس و دارای نیروهای معنوی هستند. در اسطوره‌های سرخپوستان نیز روایت‌های متعددی از آفرینش با گل به چشم می‌خورد:

«جادوگر بزرگ به نظرش رسید آدم‌هایی خلق کند که مثل خودش باشند و نه مثل حیوانات. این را گفت و یک تکه گل برداشت و مثل خمیر ورز داد و به شکل خودش درآورد. سپس آن را در کوره گذاشت...» (ایروذن، ارتیز، ۱۳۷۸، ص ۱۲۶).
اما دو نمونه دیگر رویکرد معنایی را در افسانه‌های مربوط به آفرینش مشاهده می‌کنیم. در هر یک از آن‌ها مفاهیم متفاوتی از آفرینش مستور است.

«پیگمالیون^۲، گالاتئا^۳ را خلق می‌کند، زیباترین موجودی که او می‌توانست تصور کند، گالاتئا تصویری از آفرودیت است. پیگمالیون به خاطر عشق به مجسمه محبوبش از آفرودیت می‌خواهد که به او زندگی بخشد و آفرودیت به گالاتئا زندگی می‌بخشد (ژورکوفسکی، ۱۳۸۱، ص ۴۰).

در این افسانه «عشق» محور تلاش معنوی برای آفرینش مخلوق است. گالاتئا از عشق پیگمالیون هستی می‌یابد. عشق پیگمالیون و نیروی ماورایی آفرودیت به کمک هم موجودی را خلق کرده‌اند. در این نمونه رویکردی معنایی محور آفرینش است، همان‌طور که همه ادیان الهی به اصل «مهرآمیز خلقت» اشاره می‌کنند.

محوریت عشق برای زندگی یافتن موجودی در این افسانه، یادآور رابطه کودک و عروسک است. عشق کودک به عروسک از آن موجود جان‌داری می‌سازد که همچون او نیازمند محبت است، گاه عصبانی می‌شود و گاهی می‌خندد و کودک او را چون مخلوق یا فرزندش می‌داند، به او می‌آموزاند و به او عشق می‌ورزد.

افسانه دیگر گولم^۴ است که «ژاکوب گریم» محقق و مردم‌شناس شرح کاملی از آن دارد:

«... عالمان یهودی پیکره‌ای از انسان با خمیر و گل ساختند و با نوشته‌های مقدس به آن جان بخشیدند. او صحبت نمی‌کرد ولی سخنان و دستورات را به خوبی می‌فهمید. آن‌ها او را گولم

نامیدند و از او برای انجام کار استفاده می‌کردند. او در آغاز خیلی کوچک بود، اما به تدریج چاق‌تر و بزرگ‌تر می‌شد. آن‌ها از ترس اینکه مبدا قدرت او افزایش یابد، نوشته‌های مقدس را از روی پیشانی‌اش پاک کردند. به این ترتیب او فروریخت و مانند اول به شکل توده‌ای از گل درآمد» (نلسون، ۱۹۹۵، ص ۴۱).

قدرت منفی، تخریبی و شرورانه مخلوق در این افسانه مورد تأکید قرار گرفته است. آفریده مصنوعی انسان از نیروی معنوی و الهی بی‌بهره است، او تنها کار می‌کند و جسم‌اش پرورده می‌شود. هدف استفاده جسمانی از مخلوق با وجود دست نوشته‌های مقدس او را از نیروهای معنوی تهی کرده است. شاید این افسانه به نوعی بنیان مذهبی پیکره‌های خلق شده را تأیید کند، چرا که اهداف فیزیکی و غیر معنوی هویتی ویران‌گر به آن بخشیده بود.

از این گونه افسانه‌های آفرینش در میان اقوام و فرهنگ‌های مختلف نمونه‌های زیادی یافت می‌شود و بی‌تردید مهم‌ترین دلیل گستردگی و تنوع آن، اهمیت آفرینش است، زیرا هویت و ماهیت آفرینش برای انسان در هر دوره‌ای رمزآمیز و در هاله‌ای از تقدس بوده است.

برای دریافت سرچشمه‌های آفرینش از دو راهکار می‌توان بهره جست: یکی جست و جوی نموده‌های دینی آفرینش و دیگری بررسی بن‌مایه‌های فکری آن است. هر دو رویکرد ما را به ریشه‌های دینی آفرینش در دو بعد شکل و معنا هدایت می‌کنند.

نمونه‌های دینی آفرینش

پدیده آفرینش از دوران کهن تاکنون نموده‌های گوناگونی داشته است. همان‌طور که در بخش‌های پیش اشاره شد، گونه طبیعی تجسم‌های الهی انسان بدوی نیروی مستقر در اشیاء یا حیوانات بود که در قالب فتیش و توتم مورد پرستش قرار می‌گرفتند. اما نخستین نمونه‌های عینی خلق را می‌توان در ساخت پیکره‌هایی از خدایان جست و جو کرد. یکی از نخستین واکنش‌های انسان در برابر تجلی نومن یا نیروی ماورایی،



آفریدن پیکره‌هایی بوده است که در باور او جایگاه خدایان را داشته‌اند. عینی‌گرایی انسان بدوی، لزوم نیایش و پرستش موجودی ملموس را ناگزیر می‌ساخت. سپس او براساس بنیان‌های دینی ذهنی و تفکر ماورایی از خدایان و نیروهای فوق‌طبیعی، پیکره‌هایی را برای ارتباط نزدیک‌تر و عمیق‌تر با آن‌ها خلق می‌کند. بسیاری از انسان‌شناسان معتقدند که انسان نخستین، اولین صور خیالین خود را به شکل بت‌ها ساخت. او می‌خواست مخلوقات قدرتمندی داشته باشد (که خدایان نامیده می‌شدند) و با آن‌ها ارتباط برقرار کند. او با داشتن این خدایان می‌توانست خود را به آن‌ها تسلیم کند یا آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهد (ژورکوفسکی، ۱۳۸۱، ص ۳۹).

رایج‌ترین واژه برای نامیدن این پیکره‌ها که همگی در راستای هدفی معنوی ساخته و به کار گرفته می‌شدند، بت (Idol) است. یکی از کهن‌ترین نمونه‌های اشاره به بت‌ها یا پیکره‌های چوبی و سنگی مورد پرستش در بخشی از عهد عتیق است که جان کالوین (John Calvin) ترجمه‌ای بدین شرح از آن ارایه می‌دهد:

«وای بر او که به چوب گفت بیدار شو

به سنگ خاموش گفت: «خواهی آموخت»

بنکر که با طلا و نقره پوشانده شده است

ولی هنوز جانی در آن نیست» (Rawling, ۲۰۰۳، ص ۵).

این قطعه به بت‌های سنگی یا چوبی مورد پرستش و عقاید جان‌انگارانه مردم در مورد آن‌ها اشاره دارد که در این جملات بر موهوم بودن آن‌ها تأکید می‌شود.

فریزر نیز در *ساخته زرین* به یک پیشه مقدس که قدسیین در آن حضور دارند و از درخت‌های مقدسی که به عنوان نماد قدرت از آن‌ها یاد می‌شود، اشاره می‌کند: «در ابتدا شاخه‌ای به عنوان بت و شمایل حکاکی می‌شد...» (برد، ۱۳۶۴، ص ۲۱).

در ادامه عقیده فریزر گروهی نیز بر این باورند که اولین کنده‌کاری به شکل یک صورتک بر روی عصای جادوگر - پزشک قبیله - شمن - انجام شد. او در مراسم مذهبی آیینی از عصای خود استفاده می‌کرد و کم‌کم این عصا به شکل یک پیکره درآمد.

از این پیکره‌ها در مراسم تدفین و سوگواری نیز بسیار استفاده می‌شد. بسیاری باستان‌شناسان هنگام حفاری قبرهای قدیمی تعداد زیادی تمثال‌های مراسم سوگواری یافته‌اند که بعضی چون پیکره‌هایی بوده‌اند (ژورکوفسکی، ۱۳۸۱، ص ۳۹). این پیکره‌ها یا بت‌های سوگواری در ایران قدیم نیز به چشم می‌خورد. حمدالله مستوفی در *تاریخ گزیده* می‌گوید: «بت‌پرستی از زمان طهمورث آغاز شده است، بدان سبب که هر که را عزیزی می‌مرد یا غایب می‌شد به شکل او صورتی می‌ساخت و بدان تسکین سوزندل می‌کرد و به آن حرمت فراوان می‌نهاد و آن را واسطه‌ای بین خود و خدایان قرار می‌داد. چون اندی بر آن گذشت، سبب ساختن آن فراموش شد و آن‌ها را به دلیل واسطه با خدا مورد پرستش قرار می‌دادند و بدین ترتیب بت‌پرستی شکل گرفت.»

به هر روی بت‌ها یا پیکره‌ها در مراسم سوگواری و یا هر مراسم آیینی نمایانگر تجلی نومن و واسطه‌ای برای برآوردن حاجات و نیازهای معنوی بودند.

اما مصریان نیز به مرگ نگاه ویژه‌ای داشتند. آن‌ها هیچ تفاوتی بین روح و جسم نمی‌دیدند و معتقد بودند که جسم انسان و یا حتی حیوان می‌تواند با مداخله آدمی به موجودی فناپذیر و خدایی تبدیل شود. یکی از مهم‌ترین آیین‌های سوگواری مصریان باستان سوگواری برای اوزیریس (خدای نباتی) توسط خواهرش ایزیس بود و در ادامه آن جشن حاصلخیزی یا بازگشت اوزیریس از زیرزمین که نماد فصل بی‌حاصل زمستان و آغاز رویش و زندگی در بهار بود، برگزار می‌شد.

اوشابتی‌ها پیکره‌های کوچکی بودند که مصریان از چوب، گل و یا سنگ می‌ساختند و به اوزیریس که فرمانروای عالم مردگان بود تقدیم می‌کردند (King, ۱۹۷۷، ۱۳۲).

اما مهم‌ترین ویژگی مراسم سوگواری مصر «مومیایی کردن» بود. آن‌ها به دو گونه فعالیت مذهبی اعتقاد داشتند:

- ۱- روحانی کردن جسم انسان‌ها به وسیله مومیایی کردن.
- ۲- جسمانی کردن روح به وسیله ساختن تمثالی که نماد یا تجسمی از خدا باشد.



مومیایی کردن برای مصریان تفکر توانایی آفرینش همانند خود را القا می‌کرد، چرا که آن‌ها با مومیایی کردن قدرتی تخیلی از خدایان دریافت می‌کردند و با جان‌بخشی جسم او را نامیرا می‌ساختند.

مصریان در هر دو گونه به مانایی دینی می‌اندیشیدند که یا جسم انسان را به گونه‌ای ماورایی و پایدار کنند و یا روح را در قالب تمثالی جاودانه سازند. آن‌ها به نوعی از دین (حوزه اعتقادی) به سوی قلمرو هنر (حوزه خیالی) حرکت می‌کردند و بنیان آفرینش خود را ماندگاری روح به وسیله‌ای مادی و فیزیکی می‌دانستند.

گونه دیگر آفرینش که در سیر زمانی متأخرتر از بت‌هاست، نقاب (ماسک) به شمار می‌رود. ماسک‌ها به دلیل ارتباط نزدیک با انسان و استفاده از آن بر روی بخشی از بدن به شکل مستقیم‌تری وارد حوزه مراسم آیینی شدند. بدین‌گونه که بعد از مرحله ایجاد رابطه معنوی با یک پیکره الهی (بت‌ها)، انسان به شکل نزدیک‌تر و صمیمی‌تر ارتباط با جهان ماورایی نیاز داشت. او دوست داشت در جایگاه خدایی قرار بگیرد که قدرت‌های جادویی و آفرینندگی دارد (نلسون، ۱۹۹۵، ص ۱۶). پس باز هم به نیت برقرار کردن ارتباط معنوی با نیروهای الهی نقاب بر چهره می‌زند و در مراسمی آیینی هویت مورد نظر را زندگی می‌بخشد.

ماسک‌ها نمودار توت‌م یک خانواده یا قبیله، یادآور روح بزرگان قوم و یا تجسم خدایان یا نیروهای طبیعی و فراطبیعی بودند. مردمان به خصوصیت جان‌انگاران ماسک باور داشتند و در هنگام اجرای مراسم آیینی با ماسک کاملاً در هویت آن فرو می‌رفتند، بدین‌ترتیب می‌توانستند از جانب او نظرات یا پیشگویی‌هایی مطرح سازند. سرخپوست‌های امروزی هم ماسک‌هایشان را بر روی درخت زنده حکاکی می‌کنند و بعد آن را از درخت بریده و در حالی که هنوز زنده است بر تن می‌کنند (برد، ۱۳۶۴، ص ۲۸).

اما در معرفی گونه‌های امروزی آفرینش شاید بتوان به ربات‌ها، موجودات مکانیکی یا ژنتیکی اشاره کرد که البته دیگر

بنیان‌های مذهبی ندارند و شاید به همین دلیل است که رابطه حسی خوبی با انسان برقرار نمی‌کنند. آن‌ها که تنها به قصد فعالیت جسمانی (فیزیکی) خلق شده‌اند و هیچ باور فکری و معنوی در خلقشان مؤثر نبوده است، شاید روزی چون گولم سر به شورش بردارند و خلأ معنوی‌شان را با ویرانگری فیزیکی جبران کنند. شاید فرضیه حکمرانی ماشین‌ها را در بعضی از نمونه‌های ادبیات علمی - تخیلی با این نگرش بتوان ارزیابی کرد. اما صرف‌نظر از این پندار خیالین آنچه امروزه مشهود است، خلأ معنوی انسان‌هاست که گریز معنایی مخلوقاتشان را در پی دارد.

طرح ۳ سیر گریز معنای توت‌م تا ربات را نشان می‌دهد.

نمودهای خلق	سیر شکلی	سیر معنایی
توت‌م - فنیس	شکل طبیعی	باورهای بنوی - دینس
بت	مخلوق ساخته شده	باورهای دینی
ماسک	مخلوق ساخته شده بر روی بدن انسان	باورهای دینی - آیینی
روبات	موجود ساخته شده با قوانین علمی	خلأ دینی

بن‌مایه‌های فکری آفرینش

زندگی انسان نخستین بر محور طبیعت استوار بود، بنابراین نیازهای طبیعی و غریزی اصلی‌ترین خواست‌های او را تشکیل می‌دادند. او پیش از هر چیز به بقا می‌اندیشید و راز این بقا در محیطی که برای او ناشناخته و رمزآلود می‌نمود، حفظ عناصری بود که به هستی او تداوم می‌بخشیدند. بدین‌ترتیب او به نیروهای ماورایی نیاز داشت تا او را در دستیابی به این عناصر یاری رسانند. برای انسان بدوی نیازهای معنوی در واقع نیاز به حامیان یا پشتوانه‌هایی برای امنیت و بقایش بودند. بنابراین او برای ارتباط با نیروهای ماورایی پیکره‌هایی از آن‌ها می‌ساخت و نیازهای خود را توسط آن‌ها طلب می‌کرد. آن‌ها پیکره‌ها را وسیله انتقال آرزوهای خود به نیروهای ماورایی می‌دانستند و در نتیجه نیایش یا انجام آداب آیینی برای آن‌ها را موجب دستیابی به عناصر بقای خود می‌انگاشتند.

در اغلب تمدن‌های اولیه پیکره‌هایی برای نیایش اجداد،

خوشنودی خدایان و تجسم‌هایی از نیروهای طبیعی دیده می‌شود (King, ۱۹۷۷، ص ۱۰). از دیدگاه انسان ابتدایی، اجداد، نیروهای ماورایی در برآوردن نیازها و یا پیشگویی حوادث آینده داشتند. همه این پیکره‌ها با بن‌مایه‌های فکری متفاوت مفاهیمی جادویی و آیینی داشتند و به منظور جلب قدرت‌های ماوراءالطبیعه برای اهداف خاصی به کار گرفته می‌شدند.

قدیمی‌ترین الگوی مورد استفاده در آیین‌ها نماد باروری بوده است. باروری از یک سو کهن‌ترین پدیده مرتبط با زندگی فردی و اجتماعی نسلان و از سوی دیگر ضامن بقای انسان در سه وجه است: تولد انسان، زاد و ولد حیوانات، حاصلخیزی و باروری زمین‌های کشاورزی و فراوانی محصول.

این سه اصل بهم زندگی و ادامه بقای انسان در طبیعت بود. زایش انسان سبب ادامه نسل و زاد و ولد حیوانات و باروری زمین هر دو موجب تأمین غذای انسان بودند. با در نظر گرفتن این اهمیت طبیعی است که وی از نیروها و واسطه‌های معنوی پیکره‌های باروری امداد بطلبد.

اولین الگوی تمسویی و فکری پیکره‌های باروری از «زایش زنان» گرفته شده است. شاید به این دلیل است که پیش از عصر آهن در اغلب تمدن‌های بشری پیکره‌های مرد کم‌یاب است و نمونه‌های زیادی از پیکره‌های زن در ارتباط با زاد و ولد و به دنیا آوردن کودک یافت شده است (king, ۱۹۷۷، ص ۱۲۳). در مظاهر فرهنگی تمدن‌های باستانی ایران (پیش از هخامنشیان) تمثال مردان به صورت سردیس و تجسم زنان به صورت نمودن اندام آن‌هاست. این پیکره‌ها به تدریج خدایان باروری را تجسم بخشیدند. آن‌ها ابتدا ایزد بانوی نگهبان آب و منشاء باروری و باران در ایران است. باران و باروری در اغلب فرهنگ‌ها رابطه‌ای نزدیک دارند که برضی آن را به رابطه اساطیری آسمان مذکر و زمین مؤنث وابسته می‌دانند. آسمان نطفه آب یا باران را بر زمین می‌پاشد و زمین بارور می‌شود. آن‌ها ابتدا معابد و پرستش‌گاه‌های زیادی داشت و تندیس او نشانه برکت و فراوانی شناخته می‌شد. پیکره بوکه بارانه در کردستان به معنی عروس باران و تجسمی از آن‌هاست و در مراسم به هدف باران خواهی به کار برده

می‌شود. او واسطه‌ای برای جلب حمایت نیروهای ماورایی در بخشش آب و باران است. در نقاط دیگر ایران نیز تمثال‌های باران خواهی چون چمچه گلین (آذربایجان)، چمچه کلون (کرمانشاه)، کوسه گلین (فارس) و... دیده می‌شود (عظیم‌پور، ص ۱۲۸۵، ۱۵-۲۲). در اغلب فرهنگ‌های جهان نیایش به درگاه خدایان باروری یا حمل آن‌ها به صورت فتیش برای زنان نازا موجب باروری پنداشته می‌شد.

گونه دیگر باروری حاصلخیزی مزارع بوده است. کشتگران ابتدایی امید داشتند با استفاده از پیکره‌های بدوی بتوانند بر باروری زمین تأثیر بگذارند (برد، ۱۳۶۴، ص ۲۶). آن‌ها در یک مراسم آیینی به کمک این پیکره‌ها فراوانی محصول را طلب می‌کردند. به دلیل حوادث طبیعی یا ناآگاهی انسان در پرورش گیاهان و درختان، در بسیاری اوقات محصول کشاورزی از بین می‌رفت، به همین علت ساخت پیکره‌ها در واقع برای دفع خطرات ناباروری و عدم حاصلخیزی بود. یکی از نمونه‌های پیکره‌های حاصلخیزی عروسک‌های گندم بودند. عروسک‌های گندم (corn-doll) پیکره‌هایی بودند که در اغلب فرهنگ‌های بشری وجود داشتند. این عروسک‌ها به شکل یک خوشه گندم و تجسم الهه گندم بودند. از این پیکره‌ها نیز در مراسم برای حاصلخیزی گندم‌زارها و فراوانی گندم استفاده می‌شد. در ژاپن پیکره‌ها در مراسم آیینی با اهداف متفاوتی به کار گرفته می‌شوند:

- در مراسم برای دفع بیماری کودکان (king, ۱۹۷۷، ص ۱۲۲).

- در مراسم برای خارج کردن ناپاکی‌ها از بدن.

- به عنوان وسیله‌ای برای حفظ کودکان در مقابل شیاطین و بیماری‌ها.

- به عنوان تندیس از کودک مرده و... (Rawling, ۲۰۰۳، ص ۱۲).

در همه موارد ذکر شده پیکره‌ها در طلب نیازهای بشری در پرتو نگرش دینی بودند. کارکرد این پیکره‌ها علاوه بر ایجاد ارتباط معنوی با نیروهای ماورایی، شکل دادن مراسم اجتماعی





وجود می‌آورد. نخ‌ها یا میله‌هایی به مفصل‌ها متصل می‌شوند و به آن حرکت می‌بخشیدند. مفصل‌بندی مرحله گذار پیکره به عروسک است.

نمونه‌های دیگری از پیکره‌های مفصل‌بندی شده که به وسیله کشیدن نخ‌ها هدایت می‌شوند از آمریکای شمالی و جنوبی یافت شده‌اند که متعلق به ۲۶ هزار سال پیش بودند. مجسمه‌هایی از جنس عاج که تنها یک بازوی مفصل‌بندی داشتند.

در اسناد تاریخی از وجود بت‌های متحرک در مصر شواهد زیادی یافت شده است:

«در گورته (Gurneh) در آرامگاه Nib-uannaf مراسمی برای انتخاب کاهن بزرگ انجام می‌شد. افراد برگزیده به پیشگاه مجسمه خدایی برده و به نوبت به او معرفی می‌شدند. هیچ‌کدام از آن‌ها حرفی نمی‌زد یا حرکتی نمی‌کرد تا این که پیکره خدایی نام یکی را بر زبان بیاورد و سپس به وسیله چهار حرکت جانوبی به او قدرت می‌بخشید. حرکت این پیکره خدایی برای انتخاب کاهن بزرگ احتمالاً با یک بازوی مفصل دار انجام می‌شده است (Raehing, ۲۰۰۲، ص ۱۰).

از این نمونه می‌توان دریافت که گاهی حرکت بخشی به پیکره‌ها برای اهداف سیاسی و قدرت‌طلبانه انجام می‌گرفته است. به عبارت بهتر حرکت دادن پیکره‌های مورد باور مردم به سلیقه یا انتخاب شخص یا گروهی خاص نشانه سوء استفاده از اعتقاد معنوی مردم بود. برای مردمی که صادقانه پیکره‌ها را چون واسطه‌هایی با نیروهای معنوی نیایش می‌کردند و آن‌ها را تجسم نیروهای طبیعی یا قدرت‌های الهی می‌پنداشتند، حرکت پیکره اعجاب‌انگیز و فرمان صادره از او قطعی و لازم الاجرا می‌نمود.

چنین استفاده مشابهی در روم باستان از پیکره مفصل‌بندی شده ژوپیتز آمون - که توسط بازی دهنده‌های مخفی داخل کجاوهای به حرکت در می‌آمد - دیده می‌شود. او نیز در مقابل پرسش کاهن بزرگ جواب مثبت یا منفی می‌داد (برد، ۱۳۶۴، ص ۱۵).

در نوشته‌های هرودوت به پیکره یک عروسک قدیمی به نام

برای جلب نیازها یا اهداف مشخص بوده است. به این ترتیب این مراسم آغازی برای اغلب فعالیت‌های اجتماعی انسان به شمار می‌رود. در بسیاری از نمونه‌های به جای‌مانده، مراسم آیینی همچنان انجام می‌شود اما بنیان فکری آن از بین رفته است. آنچه بر جای مانده است یک سنت لذت بخش اجتماعی است. مراسم استقبال از بهار با موسیقی یا پیکره‌هایی چون تکم در نقاط مختلف ایران از این‌گونه‌اند.

طرح ۴ بین‌مایه‌های خلق را در دوران کهن نشان می‌دهد.

موضوع	بین‌مایه	نمونه‌ها
۱- باوری	زاد و ولد انسان، زاد و ولد حیوان، باوری زمین، فرتوش محصول	بوکه بارانه، عروسک کنده
۲- دفع بیماری	مقایسه، حیوانات دفع شیطون، شکرگزاری برای سلامتی	مرومب زار
۳- مناسبتی (صلی)	تمام شدن زمستان و به بهشتوار بهار رفتن	تکم خوانی، نوروز خوانی
۴- خوشنودی خدایان	بزرگداشت خدایان و الهه‌گان	بزرگداشت لوزبریس
۵- نیایش اجداد	نیایش اجداد برای تکرم و برآورده کردن حاجات	مراسمی با ماسک برای نیایش اجداد در مناطق شمال غربی آمریکا
۶- مراسم سوگواری	سوگواری برای درگذشتگان یا حضور تجسمی از آنان	مراسم سوگواری نیسو در آفریقا

بکر نیسی شکل آفرینش تا پیدایش عروسک

فاصله شکلی پیکره تا عروسک «حرکت» و لازمه حرکت «مفصل‌بندی» (articulation) است. در سال ۱۹۹۶ در موزه تاریخ آمریکا در نیویورک نمایشگاهی از عصر یخبندان برگزار شد که در آن پیکره یک مرد وجود داشت. در آن پیکره سوراخ‌های ظریفی با مفصل‌های دقیق قرار داده شده بود که به وضوح نشانگر گذشتن نخ‌هایی از میان آن بود. این واقعاً عروسکی انسان ماقبل تاریخ بود. در آن عصر هنر نه برای تفریح و سرگرمی بلکه در خدمت مذهب بود و عروسک تجسم یک خدا یا دست کم یک شی مقدس به شمار می‌رفت (نلسون، ۱۹۴۵، ص ۸).

روند حرکت بخشی به پیکره‌ها با سیر پیشرفت دانش بشر و به منظور تکمیل کردن یا قدرت‌بخشی به آن‌ها انجام می‌شده است. مفصل‌بندی پیکره عناصری برای حرکت دادن به آن را به



Neurospata اشاره شده است که با میله‌هایی که داخل بدنش بود توسط یک بازی دهنده از پایین یا بالا و اطراف حرکت می‌کردند (Byrom, ۱۹۹۶, ص ۲۶).

جان کوهن (John Cohen) به مجسمه‌های متحرک در آنتینو اشاره می‌کند که از این طرف به آن طرف حرکت می‌کردند و با حرکت آنان صداها گوش‌نوازی فضا را پر می‌کرد.

ماسفرو (Masfero) به عروسک‌های دیگری که تجسمی از قدرت معنوی هستند، اشاره می‌کند که مفصل‌بندی دارند و نخ‌هایی به سرو دست‌هایشان متصل است. یک کشیش در جایگاه بازی دهنده برای هر جواب یا حالت نخی را می‌کشید (Rawling, ۲۰۰۳, ص ۱۸).

شکل دیگر اجداد عروسک‌ها، ماسک‌های مفصل‌دار بوده‌اند. آن‌ها قابلیت حرکت دارند و در جوامع توت‌م‌گرای آمریکای شمالی دیده می‌شوند. این ماسک به صورت توت‌م آن قبیله ساخته و با کشیدن نخ‌هایی باز می‌شد و چهره انسانی را می‌نمایاند که به معنای وجود روحی انسانی در آن توت‌م بود. هم‌چنین ماسک‌هایی به نام Amerindian وجود داشت که آرواره‌هایشان به وسیله نخ‌هایی باز و بسته می‌شد (Byrom, ۱۹۹۶, ص ۳۴). ماسک‌های مفصل‌دار با میله‌هایی از پایین حرکت داده می‌شوند. این‌گونه ماسک‌ها در مراسمی که برای نیایش اجداد بر پا می‌شد، بر روی سر و بدن شاهان قرار می‌گرفت و به عنوان روح اجداد وسیله ارتباط تماشاگران با قدرت‌های ماورایی می‌شد.

به دلیل ارتباط عمیق پیکره‌های دینی با مردم، حرکت حالتی ماورایی و اعجاب‌انگیز به این پیکره‌ها می‌داد و انسان‌ها را به شدت متأثر می‌کرد. حرکت، باور به قدرتمند بودن و جادویی بودن آن‌ها را در دو چندان می‌کرد، زیرا هنوز اهداف دینی و معنوی بنیان اجرای مراسم آیینی به شمار می‌رفت، یعنی برای تأثیر معنوی بیش‌تر بر مخاطب بود که حرکت دادن پیکره‌ها رواج یافت.

اما پیکره‌های مفصل‌بندی شده که به لحاظ شکلی اجداد عروسک‌ها به شمار می‌رفتند، به تدریج با فراموش شدن علت‌ها و برجای ماندن معلول‌ها وجه دینی خود را از دست دادند و

به شکل عروسک متحرکی درآمدند که کارکردی سرگرم‌کننده داشت.

با گسترش دانش بشر و حرکت‌بخشی به عروسک‌ها با وسایل و نیروهای مکانیکی (آب و بخار) به تدریج عروسک‌های خودکار نیز طراحی و ساخته شدند. در تماشاخانه هرون، ریاضی‌دان و فیلسوف علوم طبیعی، نمایش آتش، توفان، غرق شدن کشتی و... به وسیله ماشین‌های خودکار انجام می‌شد.

استفاده از نیروهای مکانیکی و خلق عروسک‌های خودکار نخستین گام‌ها به سوی تجربیات علمی و گریز از معنای معنوی به شمار می‌رود. هر چقدر ساخت عروسک پیچیده‌تر، چیزی‌تر و مکانیکی‌تر می‌شد، نقش ماورایی آن‌ها نیز کم‌رنگ‌تر می‌شد. تجربه علمی جایگزین ارتباط ماورایی می‌شد و معناگرایی جای خود را به فرم‌گرایی می‌داد.

دگرگونی‌های معنایی آفرینش با پیدایش عروسک

دربارهٔ چگونگی پیدایش عروسک‌ها افسانه‌ای هندی وجود دارد:

«گفته می‌شود روزی لرد شیوا و همسرش «پارواتی» (Parvati) از مقابل یک دکان نجاری می‌گذشتند. در آنجا تعدادی پیکره شبیه به عروسک می‌بینند که نجار آن‌ها را ساخته بود. شیوا و پارواتی چنان شیفتهٔ پیکره‌ها می‌شوند که اجازه می‌دهند روحشان در آن‌ها حلول کند. پیکره‌ها شروع به رقصیدن می‌کنند و نجار شاد می‌شود. پارواتی خسته می‌شود و خدایان، عروسک‌ها را ترک می‌کنند و به راهشان ادامه می‌دهند. نجار به دنبال آن‌ها می‌رود و خواهش می‌کند که برگردند و پیکره‌هایش را زندگی بخشند، ولی آن‌ها می‌گویند که او خودش باید راهی برای جان‌بخشیدن به پیکره‌هایش بیابد. نجار فکر می‌کند و نخ‌هایی به دست و پای پیکره‌ها وصل می‌کند و آن‌ها را حرکت می‌دهد. این‌گونه عروسک‌ها به وجود می‌آیند» (برد، ۱۳۶۴، ص ۲۱).

این افسانه کامل‌ترین شرح دگرگونی معنایی در خلق عروسک را تصویر می‌کند که در پنج مرحله قابل تحلیل است:





۱- نجار پیکره‌هایی ساخته است:

این قسمت به پیکره‌هایی که انسان با چوب و سنگ و... می‌سازد، اشاره می‌کند. نجار در کسوت هنرمند پیکره‌هایی خلق کرده است، پیکره‌هایی که از دیدگاه او بی‌جان‌اند.

۲- خدایان اجازه می‌دهند روحشان در پیکره‌ها حلول کند: شیوا از خدایان هند، استاد رقص و خدای موسیقی، نماد عصاره وجود و باروری و دارنده اکسیر آفرینش است. قدرتش در سراسر قلمرو آفرینش نفوذ می‌کند و به آن حیات می‌بخشد. او آفریننده، ویران کننده و نگهدارنده کائنات است (دلایپکولا، ۱۳۸۵، ص ۲۱-۱۵).

شیوا علاوه بر قدرت خدایی نیروی زایش و آفرینندگی دارد. او به همراه همسرش نیروی خود را بر پیکره‌ها جاری می‌سازد و به آن‌ها زندگی می‌بخشد. این بخش به ارتباط معنوی انسان با خدایان به واسطه پیکره‌های مقدس اشاره می‌کند. پیکره‌هایی که در اثر حلول روح خدایان در آن‌ها زنده و صاحب روح شده‌اند، می‌توانند انسان‌ها را به نیروهای الهی ببیوندند و واسطه برآوردن نیازهای آنان شوند.

۳- پیکره‌ها شروع به رقصیدن می‌کنند:

رقص پیکره‌ها تغییر رویکرد فکری آن‌ها را می‌نمایاند. پیکره‌ها که نمادی از نیروهای طبیعی و قدرت‌های ماورایی بودند، حال بعدی غیر معنوی و زمینی را به تصویر می‌کشند. رقص به عنوان نماد زندگی، لذت و سرخوشی دنیوی اساساً با سهویت سحرآمیز و ماورایی پیکره‌ها تفاسوت دارد. گویی با این حرکت خدایان رویکرد متفاوت پیکره‌ها را به انسان نشان می‌دهند. پیکره‌های مقدسی که برای اهداف معنوی به کار برده می‌شدند حال می‌توانند در زندگی روزمره انسان به عنوان ابزار سرگرمی مورد استفاده قرار گیرند و این همان تگرگونی معنایی آن‌ها را باز می‌تاباند. منش معنوی پیکره‌ها به رفتار سرگرمی ساز عروسک‌ها تبدیل می‌شود.

۴- خدایان می‌گویند که او باید خود راهی برای زندگی بخشیدن به پیکره‌ها بیاید: این پیام شروع دوران جدید است. دوره‌ای که ارتباط معنوی

با خدایان و جنبه تقدس پیکره‌ها کمرنگ و سست می‌شود. گویی خدایان مسئولیت جان بخشی را به انسان وا می‌گذارند، البته انسان هنرمندی که خود پیکره‌ها را خلق کرده است. پس رویکرد هنری جایگزین کارکرد معنوی پیکره‌ها می‌شود. خدایان لذت جان بخشی پیکره‌ها را به هنرمندان می‌بخشند. شاید از این روست که براساس باوری در هند عروسک‌ها هدیه‌هایی از جانب خداوند به انسان‌ها هستند.

هو در آخرتجار نخ‌هایی به دست و پای پیکره‌ها وصل می‌کند و آن‌ها را به حرکت در می‌آورد:

هنگامی که نیروهای فیزیکی و خلاقیت ذهنی جای خود را به قدرت ماورایی خدایان می‌دهند، عروسک‌ها نمایانگر قدرت علمی و تجربی انسان و نه تجسم نیروهای الهی خدایان می‌شوند و هنرمندان رسالت جان بخشی به عروسک‌ها را بر عهده می‌گیرند.

به این ترتیب معنای جان بخشی (Animism) به نیروی مرموز و مستور در میان پدیده‌های جهان به معنای جان بخشی به اشیاء و مصنوعات با کمک قدرت اندیشه و تجربه بشر تغییر می‌یابد و پیکره مقدس یا بت، عروسک خوانده می‌شود.

اگر نگرش مذهبی اقوام کهن را بخشی از زندگی فردی و اجتماعی‌شان بدانیم، واژه‌های مرتبط با زن، زاینده‌گی و باروری مفهومی دینی می‌یابند. در این صورت می‌توان گفت به لحاظ واژه‌شناسی ریشه لغت عروسک به الگوهای کهن مذهبی باز می‌گردد.

در تمدن گمشده عصر حجر به دو لغت از زبان پروتو (Proto-language) - که زبان دوران پیش از تاریخ یعنی پانزده هزار سال قبل است - بر می‌خوریم: KUNA به معنای زن و PUTI به معنای نماد باروری زنان. امروزه در بسیاری از زبان‌ها ریشه لغت KUNA در شکل‌های متفاوت به معنای عروسک نمایشی (puppet) یا عروسک بازی (doll) است. مانند واژه kukla در کشورهای ترکیه، روسیه و فرانسه، واژه ku'ei lei در چین و kundhei در اورپای هند (oriya) که همگی به معنای عروسک هستند (Rawhing, ۲۰۰۲، ص ۲۴). این ارتباط

نشان می‌دهد ریشه لغوی نمایش عروسکی از واژه پیکره زن در تمدن‌های باستانی سرچشمه گرفته است و شاید به فرهنگ مادر خدایی دوران پیش از تاریخ بازگردد.

واژه PUTI نیز در زبان‌های متفاوت به واژه عروسک تبدیل شده است. puppet در انگلیسی، poupee در فرانسه، puppe در آلمانی، pupa در ایتالیا، putul, putain, putrika و putli در زبان‌های مختلف هند که همگی ریشه‌های مذهبی واژه عروسک را مورد تأیید قرار می‌دهند.

لغت doll نیز به معنای عروسک بازی در زبان کره و چین از واژه بت یا فتیش اقتباس شده است (king, ۱۹۷۷، ص ۱۲۲). این تحقیقات می‌نمایند که از دیدگاه زبان‌شناسی ریشه واژه عروسک از لغات مربوط به زنان، زاینده‌گی و باروری سرچشمه می‌گیرد؛ همان مفاهیمی که بن‌مایه‌های فکری خلق پیکره‌ها هستند. به این ترتیب در پی تبارشناسی واژگانی باز هم به باورهای کهن دینی به عنوان سرچشمه‌های شکلی و معنایی خلق عروسک دست می‌یابیم.

نتیجه‌گیری

بدیهی است که الگوی اصلی خلق پیکره‌ها آفرینش انسان بوده و رابطه میان انسان و خدا یا خدایان اصلی‌ترین نمونه رابطه انسان و پیکره‌های مقدس است.

از دیدگاه تبارشناسی و روان‌شناسی، انسان از آفرینش و رابطه با مخلوق لذت می‌برد. این رابطه را هم در انسان بدوی و هم در کسودک می‌توان یافت. کودک و انسان بدوی در خلق کردن یک موجود (عروسک گلی یا پارچه‌ای یا پیکره‌های مقدس) و رابطه با مخلوق (بازی با عروسک و نیایش و پرستش پیکره) مشابعت دارند. این مشابعت در نمونه‌های آغازین (انسان بدوی) و مرحله ابتدایی رشد نشان می‌دهد که خلق نیاز ذاتی بشر است. به همین دلیل این نیاز در مراحل تکامل یافته‌تر (انسان امروزی) و در مراحل انتهایی رشد (انسان بزرگسال) از بین نمی‌رود و تنها تغییر ماهیت می‌دهد.

اما مهمترین دلیل ماندگاری الگوی خلق یک مخلوق ارضایی نیازهای ماورایی و معنوی انسان است. رابطه ماورایی با یک پیکره مقدس همانند رابطه عاطفی کودک با عروسکش بنیانی معنایی و معنوی دارد.

عروسک به لحاظ شکلی و معنایی گونه معاصر و تغییر یافته الگوی خلق و مخلوق است. اگر چه کارکردهای امروزی عروسک اغلب سرگرم کردن مخاطب است، اما ریشه‌های دینی عروسک نشان می‌دهد که آن‌ها قابلیت تأثیرگذاری بر بخش معنوی روان انسان را نیز دارند. از این‌رو توجه به پیشینه کارکردی و معنایی عروسک می‌تواند موجب احیای رابطه معنوی آن با انسان‌ها شود.

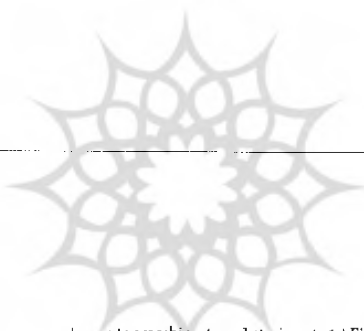


پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات
پرتال جامع علوم انسانی



پانویس ها:

- 1- Numen.
- 2- Nu-Gua.
- 3- Pigmalion.
- 4- Galathea.
- 5- Golem.
- 6- Jakob-Grim.



۷- Idololatory که واژه‌ای ترکیبی است. idol به معنای Figure (بیکره) و Lateria به معنای worship. نیایش و عبادت. Nimbo، گونه‌ای مراسم سوگواری در زرتیر. در این مراسم عروسک بزرگی به نام نیمبو بر اساس تصویر رئیس قوت شده قبیله ساخته و به عنوان تابلو به کار گرفته می‌شود

منابع:

- ۱- لیرودز، ریچارد و آرتیزر، آفوسیا، **اسطوره‌ها و افسانه‌های سرخپوستان آمریکا**، دکتر ابوالقاسم اسماعیل پور، ۱۳۷۸، نشر چشمه، تهران.
- ۲- برد، بیل، **هنر عروسکی**، جواد ذوالفقاری، ۱۳۶۴، جهاد دانشگاهی، تهران.
- ۳- بی‌ناس، جان، **تاریخ جامع ادیان**، علی اصغر حکمت، ۱۳۷۰، انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی، تهران.
- ۴- بیرل، آن، **اسطوره‌های چینی**، عباس مخبر، ۱۳۸۴، نشر مرکز، تهران.
- ۵- دالایکو، آنال، **اسطوره‌های هندی**، عباس مخبر، ۱۳۸۵، نشر مرکز تهران.
- ۶- رضایی، مهدی، **آیین‌های تدفین اقوام باستان**، شماره ۵۵ و ۵۶ فروردین و اردیبهشت ۱۳۸۳، کتاب ماه هنر، سازمان چاپ و انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران.
- ۷- زورکوفسکی، هنریک، **کارکردهای فرهنگی عروسک**، شیوا سمودی، شماره ۱۵ بهار ۱۳۸۱، فصل‌نامه هنر، مرکز مطالعات و تحقیقات هنری، تهران.
- ۸- شایگان، داریوش، **پن‌های ذهنی و خاطره‌آزلی**، ۱۳۸۳، انتشارات امیرکبیر، تهران.
- ۹- عظیم پور، یویک، **عروسک‌های آیینی نمایش ایران**، بوکه بارانه و حوله بارانی، ۱۳۸۵، نمایش.
- ۱۰- هینلز، جان، **ساخت اسطایر ایران**، زانه آموزگار، احمد تقضلی، ۱۳۷۱، نشر چشمه، تهران.
- 11 - Byrom, Michael, the puppet - theatre in Antiquity, 1996.
- 12 - Eleen king, Constance, Dolls and Doll's Houses, 1979, chancellor press.
- 13 - Rawhing keir, Deeper Investigation, 2003.
- 14 - Nelson, Victoria, the secret life of puppet, 1995, Alk paper.