نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی • دوره ۱۹ • شماره ۱ • بهار و تابستان ۱۳۹۳

تبارشناسی دلقک در نمایش سنتی ایران*

نغمه ثمینی[۱]، بهروز محمودی بختیاری[۲]، محمدباقر قهرمانی[۳]، شیوا مسعودی[۴]**

[۱] استادیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
[۲] دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
[۳] دانشیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
[۴] عضو هیئت علمی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۱۲/۱۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۷)

چکیده

دلقک، شخصیتی از ژرفای فرهنگ عامیانهٔ کشورهاست که محبوبیت مردمی به آن جایگاهی ماندگار بخشیده است و آن را به الگویی ثابت، فراتر از زمان و مکان تبدیل کرده است. او هوشمندانه خود را با افق اجتماعی روز هماهنگ ساخته و جایگاه خود را در میان فرهنگ مردمی ثابت و استوار نگاه داشته است. شناخت بهتر مفهومی چون دلقک نیاز به مطالعاتی تبارشناسی در چگونگی شکل‌گیری و گونه شناسی در بررسی نمونه‌های موجود دارد. دلقک سنتی نمایش‌های ایرانی در سه گونهٔ بقال‌بازی، سیاه بازی و خیمه شب بازی را می‌توان ادامهٔ گروه‌های اجتماعی دانست که تبار آیینی، اجتماعی و تاریخی او به نظر می‌رسند و به شکلی کلی با محور «دیگری» مشخص شده اند. بلاگردان از نظر آیینی، خنیاگر، کولی و نیرنگ باز (عیار) از نظر تاریخی و دلقک‌های میدانی و دربار از نظر اجتماعی، تبارهای دلقک سنتی ایرانی هستند. جستجوی تباری ویژگی‌های دلقک‌های نمایش سنتی در گروه‌های تباری، هم چنان که آنها را ژرف و چند لایه می‌سازد، افقی برای مطالعهٔ ادامهٔ کارکرد دلقک سنتی ایرانی تا امروز به دست می‌دهد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

واژه‌های کلیدی

دلقک، دیگری، بقال بازی، سیاه بازی، خیمه شب بازی.

*این مقاله برگرفته از رسالهٔ دکتری نگارندهٔ چهارم تحت عنوان: "تبارشناسی دلقک در ادبیات نمایشی ایران" به راهنمایی نگارندگان اول، دوم و مشاور نگارنده سوم است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۶۶۴۱۹۶۴۶ -۰۲۱، نمابر: ۶۶۴۶۱۵۰۴-۰۲۱، E-mail:massoudi.sh@gmail.com.

مقدمه

دلقک به مثابه الگویی قدرتمند در فرهنگ و تاریخ اجتماعی هر قوم است چرا که طنز و شوخی و خنده ضرورت و نیاز ناگزیر حیات اجتماعی مردمان است. خندیدن، یکی از برتری‌های انسان بر سایر جانداران است و دلقک، کسی است که این برتری را صادقانه و بی دریغ به ما می‌بخشد. کسی که بی‌ترس از تهمت‌هایی چون «سبک سری»، «کوته فکری» و «بی اخلاقی»، لحظاتی ناب سرشار از سرخوشی و شادی برای ما می‌سازد و به پاداش آن، عنوان حقیر «طرب‌ساز» را پذیرفته است. مطالعات فرهنگی نشان می‌دهند طنزآوری دلقک که به ظاهر نتیجه‌ای جز شادسازی لحظه‌ای ندارد، حضوری ماندگار در فرهنگ مردمی هر قوم داشته و می‌تواند کارکرهای اجتماعی موثری را برعهده گیرد.

دلقک سنتی، نقش مهمی درتکوین نمایش سنتی طنزآمیز ایرانی و پیشبرد آن داشته است. نمایش سنتی طنزآمیز با گونه‌هایی چون بقال‌بازی، سیاه بازی و خیمه شب بازی، حول محور شخصیت‌های دلقک گونه‌ای چون خریدار، سیاه و مبارک پیش می‌رود. دلقک سنتی از زمان پیدایش در نمایش واره‌ها و نمایش‌های سنتی ایران تا امروز راهی طولانی طی کرده است و هم چنان می‌توان او را به صورت یک شخصیت کامل یا پراکنده در شخصیت‌های مختلف در تئاتر معاصر ایران ردیابی کرد. اما آنچه مسیر ما را برای شناخت این الگوی قدرتمند و پیچیده روشن می‌سازد، بررسی تبارشناسانهٔ دلقک در نمایش سنتی ایران است. پرسش پژوهش حاضر این است که چه الگوهای شخصیتی در جامعهٔ ایران، موجب تکوین شخصیتی شده اند که سایهٔ قدرتمندش تا به امروز قلمرو هنرهای نمایشی را رها نکرده است؟ دلقک سنتی ایران به عنوان یک چهرهٔ موثر نمایشی، از چه گروه‌ها و الگوهای اجتماعی وام گرفته است و کارکرد شادی ساز و آگاهی سازش مدیون کدام تبارهای مشخص قوم ایرانی است؟

روش تحقیق

برای مطالعهٔ تبارشناسانهٔ دلقک سنتی ایران می‌توان روشی تحلیلی- قیاسی به کار گرفت. دراین جستار با مقایسه‌ای تحلیلی میان خصوصیات دلقک سنتی ایران و گونه‌هایی از گروه- شخصیت‌های اجتماعی دریچه‌ای گسترده به شناخت الگوی دلقک گشوده می‌شود. دلقک در کلی ترین نگاه، کسی است که به دلیل ویژگی‌های متفاوتش در مقابل مردم قرار می‌گیرد و دیگری جمع می‌شود، پس «دیگری» در این تحقیق می‌تواند محور مطالعهٔ تبارشناسانهٔ دلقک قرار گیرد. در مرحلهٔ اول (بخش تحلیلی)، با مقدمه‌ای دربارهٔ چگونگی تکوین «دیگری» وخصوصیت‌های برخاسته از او از منظر نشانه‌شناسانه، به جستجوی این ویژگی در الگوهای شخصیتی اسطوره‌ای و اجتماعی ایرانی پرداخته می‌شود و تبارهای دلقک سنتی ایران شناسایی می‌شوند. در مرحلهٔ دوم (بخش قیاسی)، خصوصیات این تبارها با خویشکاری دلقک سنتی ایران در سه گونهٔ نمایش طنزآمیز بقال بازی، سیاه بازی و خیمه شب بازی مقایسه و چگونگی و دلایل این تاثیرات تباری در هر سه‌گونه مورد بررسی قرار می‌گیرد. قرائن نشان می‌دهند که این تبارشناسی الگوی رفتاری دلقک سنتی را گسترده‌تر و چند بعدی‌تر می‌سازد و چگونگی شکل گیری او را از نمونه‌های تاثیرگذار و مردمی نشان می‌دهد؛ تکوینی که برخاسته از ضرورتی اجتماعی و نیازی مردمی است.

۱- دیگری

دیگری در گفتمان‌های مختلف به عنوان واژه‌ای دلالت گر به کار می‌رود و بر اساس نوع گفتمان، به مفاهیم مشخص مربوط به آن دلالت می‌کند. اما در این تحقیق، به دلیل هم‌خوانی با مفاهیم مورد نظر، تنها کارکرد آن در گفتمان نشانه‌شناسانه مورد توجه قرار می‌گیرد. در این گفتمان، کلی‌ترین تعریف از دیگری، سوژه‌ای است که به دلیل ویژگی‌هایش متمایز شده است. چنان که سجودی می‌گوید: «پیش شرط هر کنش ارتباطی عبارت است از وجود یک «من» و «تو» و یا آن طور که گفته می‌شود «خود» و «دیگری». این پیش فرض ما را به سوی پذیرش اصل تمایز هدایت می‌کند. این تمایز بین «من» و «تو» است که ساز و کار ارتباط را به کار می‌اندازد» (سجودی، ۱۳۸۸، ۱۳۵).

به جز تقابل فرد و دیگری یا جمع خود و جمع دیگری، سومین گونهٔ دیگری مواجههٔ یک فرد با یک جمع است و چون گونه‌های دیگر با تمایز ساخته می‌شود، تمایزی که می‌تواند یک فرد را در مقابل یک جمع دیگری می‌کند. طبیعی است قلمروی این ویژگی هایی تمایزساز می‌تواند بی شمار و گوناگون باشد. اما با توجه به این که در این تحقیق از مفهوم دیگری برای تبارشناسی دلقک استفاده می‌شود، پس می‌توان با استفاده از ویژگی‌های عمومی دلقک، این قلمروی وسیع را مشخص و محدود ساخت. دلقک نمایشی، دو ویژگی در خود دارد که اولی اجراگری و دومی دلقکی (شادسازی) است. اولین عامل ویژگی اجرایی دلقک است که در دیگرشده‌گی اش موثر است؛ او فردی است که با ویژگی هایی متفاوت در مقابل جمعی قرار می‌گیرد. دومین عامل کارکرد ذاتی دلقک است که برای تماشاگرانش خنده و شادی می‌سازد و با خنده سازی دیگری جمع می‌شود. پس دو عامل، گسترهٔ جستجوی تبارشناسانهٔ این تحقیق را با محوردیگری محدود می‌سازد:

۱- شخصیتی با ویژگی‌های متفاوت، در برابر جمع دیگری شود.

۲- شخصیتی که با عملی یا اجرایی، در برابر جمع دیگری شود.

۳- شخصیتی که با خنده سازی، دیگریِ جمع می‌شود.

از این منظر می‌توان تبارشناسی دلقک سنتی ایران را در دو حوزهٔ تبار آیینی با بلاگردان‌ها و تبار اجتماعی با خنیاگران، کولی‌ها و نیرنگ‌بازها محدود کرد که در بخش‌های بعدی این پژوهش به آنها می‌پردازیم.

۲- بلاگردان

به نظر می‌رسد که جستجوی نظام مند هر مفهومی را می‌توان از تباری آیینی – اسطوره‌ای آغاز کرد. بلاگردان از کهن‌ترین الگوهای «دیگری» در حوزهٔ آیین است که جستجوی ما با آن آغاز می‌شود. «بلاگردان، به معنی دفع کنندهٔ بلا، حراست، حافظ و چیزی است که انسان را از بلا دور گرداند» (معین، ۱۳۷۱، ٥٦٤). بلاگردان، حیوان یا انسانی است که شر، گناه یا بلایا به او منتقل می‌شود تا صاحب آن را از کیفر یا آسیب آن ایمن و محفوظ نگاه دارد. «... چنان که می‌توان تخته سنگی و هر چیز دیگری را از دوش خود برداشت و بر دوش دیگری گذاشت، وحشی تصور می‌کرد که بار درد و محنتش را نیز ممکن است به دیگری انتقال دهد و به جای او بر دوش کشد» (فریزر، ۱۳۸٦، ٥۹۳).

بلاگردان برای مردمان یک «دیگری» می‌شد. یعنی به فردی با ویژگی‌های متفاوت در مقابل جمع تبدیل می‌شد و بار درد و رنج آنها را با کشته شدن، مجروح شدن یا تبعید شدن متحمل می‌شد. او از بین جمعی انتخاب می‌شد تا عقوبت گناه یا بلای همگانی را به تنهایی بر عهده گیرد و این بلاگردانی برای مردم، رهایی از درد و شادمانی از دوری شر را در پی داشت. اولین مسئله‌ای که در بلاگردانی انسانی قابل توجه است، ویژگی‌های شخص بلاگردان است. چه کسی برای این کار مناسب یا قابل اعتماد است. پس به نظر می‌رسد که یک بنیان طبقاتی یا فکری در عمل بلاگردانی وجود داشته باشد. با مطالعهٔ متون به نظر می‌رسد که بلاگردان از دو منظر انتخاب می‌شد:

– "شخص بلاگردان از طبقهٔ ضعیف تر، برده یا مجرم است.

– شخص بلاگردان نقص‌های فیزیکی داشته یا منسوب به نوعی دیوانگی بوده است" (همان، ٦۳۸-٥۹۳).

«یونانیان آسیای صغیر در قرن ششم پیش از میلاد، وقتی طاعون یا قحطی بر شهر نازل می‌شد، آدم زشت یا عجیب الخلقه‌ای پیدا می‌کردند که همهٔ مصائب و بلایای جامعه را بر او بار کنند. او را به جای مناسبی می‌بردند و انجیرخشک، قرصی نان و پنیری به دستش می‌دادند تا بخورد ....آن گاه او را به درون آتشی که با درختان جنگلی برافروخته بودند می‌انداختند و خاکسترش را به دریا می‌رختند» (همان، ٦۳۰). پس مفهوم دیگری در بلاگردان می‌تواند در سه عامل پیوندی تباری با دلقک پیدا کند.

۱- بلاگردان برای انتخاب شدن باید ویژگی‌های خاصی داشته باشد، ویژگی هایی که گاه معیار انتخاب دلقک‌های دربار نیز بود مانند کوتوله هایی که دلقک دربار بودند. "کوتوله‌ها به راستی میمون‌های کوچکی هستند، هزاران گونه شکلک و ادا بی نیاز از گفتار برای خندیدن شاه در می‌آورند تا او را بخندانند. این شاه به راستی آنها را دوست دارد" (اوتو، ۲۰۰۷، ۲٦).

۲- بلاگردان در طی اجرای مراسمی آیینی که به معنی نمادین بر دوش گرفتن شر و بلا است، کشته یا زخمی و یا تبعید می‌شود. دلقک‌های دربار نیز گاه مسئول رساندن خبر ناگواری به شاه می‌شدند که شاه برای خبر رسانش مجازات مرگ تعیین کرده بود و بلا را از او بر می‌گرداندند. همچنین آیین میرنوروزی که در پی می‌آید بر پیوند بلاگردان و دلقک تاکید می‌کند.

۳- بلاگردانی، آرامش و رهایی به مردم می‌دهد و شادی و نشاط از دفع خطر را برایشان به ارمغان می‌آورد. همراهی دلقک با شاه یا ارباب به عنوان نماد قدرت و نیرویی ترساننده، برای مردم عادی می‌تواند نماد رهایی و شادی از تهدیدی باشد از حضور شاه قدرتمند و خطراتی که از فرمان‌های او در پی آنهاست.

۲-۱- بلاگردان در ایران

خدایان گیاهی یکی از شاخص‌های تفکر اسطوره‌ای و تجسم بلاگردان هستند، چرا که یکی از پیچیده ترین رازهای طبیعت برای مردمان باستان، چگونگی تغییر طبیعت از زمستانی سرد به بهار و تابستانی گرم و باروری و زایش به زوال و سترونی بود. این خدا همه ساله مرگ زمستانی اش با جشنی به زندگی دوباره اش در بهار پیوند می‌خورد. بسیاری از پژوهشگران سیاوش را تجسم خدای گیاهی و بلاگردان می‌دانند.

«جشن باززایی سیاوش در رویکردی تبارشناسانه به دسته‌های حاجی فیروز در ابتدای سال می‌رسد و سیاهی نشانگر برخاستن از مرگ تاویل می‌شود. ...او همان خدایی است که هر ساله به هنگام نوروز از جهان مردگان باز می‌گردد، و عیاشی‌ها و دسته‌های نوروزی به سبب بازگشت وی و ازدواج مجدد او با الههٔ باروری است، پس محتمل است که نام سیاوش در اوستا: syâvarsan به معنای مرد سیاه باشد. ... حاجی فیروز نیز بازماندهٔ آیین بازگشت سیاوش است. چهرهٔ سیاه او نماد بازگشت او از جهان مردگان و لباس سرخ او نماد خون سیاوش و حیات مجدد ایزد شهیدشونده، و شادی او شادی زایش دوبارهٔ آنهاست که رویش و برکت را با خود می‌آورند» (بهار، ۱۳۷٦، ۲۳۱-۲۲٦).

در تفکر اسطوره‌ای، مرگ آیینی خدایان گیاهی به تدریج به شکل آیینی در کشتن دلاور–فرمانروایی در آغاز سال و ریختن خون او بر کشتزارها درآمد و در ادامه از آن جشنی کارناوال ساز به وجود آمد که در جاهای مختلف نام‌های متفاوتی یافت. شاه دروغین یا بدلی که محور مشترک همهٔ این جشن‌ها بود، همان بلاگردان یا قربانی بود، او برای مدت کوتاهی به عنوان شاه انتخاب می‌شد تا بلاگردانی را او برعهده گیرد. این انتخاب

که اغلب از میان قشر فرودست یا ناتوان جامعه انجام می‌گرفت، همان دیدگاه بنیادی ارزش گذاری طبقاتی را تایید می‌کند. حاشیه‌ای بودن، خصلتی است که از بلاگردان به شاه دروغین و سپس به دلقک رسید. بلاگردان، چون گونه‌ای دلقک، دوره‌ای خوش ولی کوتاه را برای مردمان می‌ساخت، دوره‌ای که خود را به عنوان دیگری به جامعه معرفی می‌کرد و با صدور قوانین مضحک و مسخره به مقابله با قوانین سخت و جدی جاری جامعه می‌پرداخت.

۱-۱-۲- میر نوروزی

هم زمانی جشن نوروز با بلاگردانی انتها یا ابتدای سال از آن ترکیب «میر نوروزی» را ساخت که همراه با گسترش مراسم نوروزی تا مدت‌ها در ایران برگزار می‌شد. میر نوروزی در تکراری آیینی بلاگردانی بود که پایان ناگوارش در ملایمتی تاریخی یا اجتماعی به آسیب‌های جسمی تبدیل شده بود. به نظر می‌رسد این تغییر ناگزیر آیین‌های کهن است که در سیر تکرار تاریخی، خود به جشنی تبدیل می‌شوند، اگرچه خصوصیاتی از آن به مرور زمان تغییر می‌کند یا تعدیل می‌شود اما جوهرهٔ اصلی آن پایدار می‌ماند.

"در این مراسم، مردی را از تودهٔ مردم و از پایین ترین اقشار اجتماعی به منصب میر نوروزی تعیین می‌کنند و حکومت شهر را... چند روز برعهدهٔ او می‌سپردند. میر نوروزی تنی چند از مردم را به عنوان ندیم و خدمه و عمال خود انتخاب می‌کرد. او در مدت امیری یا پادشاهی خود، اقتدار فراوان داشت و می‌توانست هرگونه دستور و فرمانی صادر کند.... میر نوروزی پنج روز می‌آید و در پنج روز خمسه مسترقه که در آن ... آشوب برپا می‌شود، کارهای بیرون از نظم و آیین می‌کند" (بلوکباشی، ۱۳۸٤، ٤۱).

به نظر می‌رسد در این مسیر تاریخی، از بلاگردان به میرنوروزی تغییراتی رخ می‌دهد که می‌توان آن را با مقایسهٔ آیین و بازی بررسی کرد چرا که میر نوروزی نه خود آیین، بلکه شکل تغییریافته‌ای از آیین است که شکل و چگونگی اجرایش آن را به یک بازی تبدیل می‌کند. اگر هدف آیین را سودمندی و هدف بازی را سرگرمی قرار دهیم، این بازی چون آیین پیشینش اهداف سودمندی را در خود دارد؛ چرا که میر نوروزی با احکام مسخره و تلافی جویانه اش علیه نظم حاکم طغیان کرده، گونه‌ای بازی سیاسی به راه می‌اندازد.

ویژگی‌های بلاگردان و میرنوروزی را می‌توان بر اساس مسیر حرکتشان این گونه دسته بندی کرد:

۱- انتخاب (دیگری): هنگامی که او به دلایل ویژگی‌های شخصی یا به شکلی تصادفی (میر نوروزی) انتخاب شد، برای جمع تبدیل به دیگری می‌شود.

۲- شاه شدن (طغیان و تمرد): شاه شدن با لباس شاهی و بر تخت نشینی آغاز خروج از نظم موجود و طغیان و تمرد از قوانین و رسوم جاری است.

۳- حکم دادن (مسخرگی و خنده سازی): احکامی مسخره و نقیضه‌ای که در مسند شاهی صادر می‌کند، فضایی کارناوالی و شاد می‌سازد که موجب سرخوشی، لذت و خندهٔ مردم می‌شود.

٤- قربانی یا مجازات (میرایی): اما حکومت او موقت و زودگذر است و پایانی تلخ دارد؛ بلاگردان قربانی می‌شود و میر نوروزی عقوبت، مجازات یا برکنار می‌شود.

۵- شادی آغاز و غم پایان (دوگانه گی): او در میانهٔ شادی و اندوه ایستاده است. در یک سو فضایی کارناوالی به راه انداخته است با خوشی و لذت و خنده و در سوی دیگر غمی است بر پایان رهایی و سرخوشی که شاید از مجازات و تنبیه هم دردناک‌تر باشد.

۳- تبارهای تاریخی

جستجوی دیگری با رویکردهای دلقک گونه گی از منظری تاریخی، به سه الگوی شخصیتی اجتماعی می‌رسد که پیوندهای آشکاری با دلقک دارند: خنیاگران، کولی‌ها و نیرنگ بازها.

۱-۳- خنیاگران

در قرون وسطی، در مقابل روح مذهبی حاکم، جریان هایی متفاوت نیز وجود داشتند که شاید بتوان آنها را شکل گیری ناگزیر گونه‌ای کارناوال برای رهایی از مطلق انگاری حاکمیت دانست. اگرچه به طور معمول تاریخ برای گونه‌های غیرهمسو با جریان اصلی، نمونه‌های اندکی نشان می‌دهد، ولی همین نشانه‌های محدود یکی دیگر از تبارهای الگوی دلقک را آشکار می‌کند؛ کسانی که در تنگنا و فشار دوره‌ای طولانی پیشرو تکوین لحظاتی متفاوت برای مردم خود بودند و آشکارا در یک جامعهٔ تک صدایی به عنوان دیگری شناخته می‌شدند. این گروه شاعران- آوازه خوانانی بودند که در حدود قرن‌های ۱۱ تا ۱٤ میلادی در نقاط مختلف اروپا با نام‌های متفاوتی چون تروبا دورها[۱]، مینه سینگرها[۲]، مینسترل‌ها[۳] و... شناخته می‌شدند (نک دورانت، ۱۳۷۳).

۱-۱-۳- خنیاگران ایرانی

گوسان، واژه‌ای است که به ترانه سرایان- نوازندگان پارتی گفته می‌شود و در دورهٔ ساسانیان (فارسی میانه) هونیاگر[٤]، خنیاگر جایگزین آن شد که معادل هایی چون نواگر، رامشگر و چامه گو نیز دارد. در منظومهٔ ویس و رامین که اصلی پارتی دارد به آن اشاره شده است.

"نشسته گرد رامینش برابر — به پیش رام گوسان نواگر
سرودی گفت گوسان نوایی — درو پوشید حال ویس و رامین"
(گرگانی، ۱۳٦۲، ٤۱).

گوسان، نوازنده- آوازخوانی است که در مجلس شاهان جسورانه ترانه می‌خواند و گاه گمنام و دوره گرد است و همراه غم و شادی مردمان در گورستان و عروسی می‌نوازد و می‌خواند. او آوازهایش را از داستان‌های پهلوانی و عاشقانه با سنت شفاهی و سینه به سینه از پیشینیانش به ارث برده است و آن روایت‌های کهن را بدیهه سرایانه اجرا می‌کند. ترانه‌های وجدانگیز و پرشورش، تماشاگران را سرشار از لذت و سرخوشی می‌کند.

گوسان‌ها دوره گرد و در میان مردم عادی و گاه در خانهٔ بزرگان یا دربارها بودند. «...رامشگری در دورهٔ ساسانیان منحصر به دربار نبود... تشکر از خنیاگران پس از اجرای برنامه در جشن‌ها به عنوان یک سنت اجتماعی مقرر شده است... از دوران پادشاهی بهرام گور به بعد، به علت ورود «گوسان های» هندی، تعداد رامشگران بر سر میز افراد فقیر فزونی یافت» (بویس، ۱۳٦۸، ۷٦٦). نوازندگی و ترانه خوانی گوسان‌ها و خنیاگران که پیوند ناگزیر موسیقی و شعر را یادآور می‌شود، بعد از اسلام تغییر کرد و قواعد و وزن‌های جدیدی در شعر به کار گرفته شد. شاید بتوان رودکی را که در کنار شاعری نوازنده نیز بوده است، واپسین گوسان یا رامشگر ایران دانست. اما به نظر می‌رسد سنت خنیاگری در بخش هایی از موسیقی نواحی ایران باقی مانده است چنان که عاشیق‌های آذری و بخشی‌های دوره گرد خراسان از نمونه‌های گویای آن هستند.

کارکردهای گوسان‌ها- خنیاگران- را می‌توان در پنج عنوان بخش بندی کرد:

۱- نوازندگی و آوازخوانی، که کارکرد اصلی و بنیادین آنها به شمار می‌رود.

۲- شادی سازی و سرگرمی سازی، از پیامدهای نوازندگی و خوانندگی است چرا که «اشعار حماسی هماره در طول تاریخ نشاط آور، فترت زا و مسرت آفرین بوده است» (ابوالحسنی ترقی، ۱۳۸۳، ۱۹٦).

۳-انتقال میراث ادبی: آنها حافظ داستان‌های کهن و ملی ایران بوده اند و آنها را به صورت شعر با موسیقی اجرا می‌کردند. اشعاری چون ویس و رامین، یادگار زریران و بخش هایی از شاهنامه یادگار میراث داری گوسان‌ها (خنیاگران) است.

٤- انتقاد از حاکمان: نزدیکی به شاه و شادسازی و سرگرم سازی وی، امکانی را برای انتقادهایی از او را نیز فراهم می‌کند.

۵- بدیهه سرایی: گوسان‌ها و خنیاگران با اتکا به سنت شفاهی داستان‌ها را بدیهه سرایانه اجرا می‌کردند.

اگرچه به نظر می‌رسد جایگاه والای اجتماعی خنیاگران با دلقک‌های متعلق به فرهنگ مردمی تفاوت داشته باشد، ولی با توجه به تقسیم‌بندی فوق، شباهت هایی در کارکردهای این دو گروه دیده می‌شود که مهم‌ترین آنها شادسازی و سرگرمی‌سازی است.

۲-۳- کولی ها

کولی‌ها قومی مهاجر و پراکنده در سراسر جهان بوده اند اگرچه اکنون به صورت واحدهای نسبتاً مستقری درآمده‌اند. اغلب منابع خاستگاه آنها را هند می‌داند اما ماهیت سیال و مسافرشان هیچ منطقه‌ای از جهان را خالی از وجودشان ثبت نکرده است. آنها ویژگی‌های خاصی در آداب و معتقدات دارند که آنها را از تمامی فرهنگ‌ها متمایز می‌کند. خصوصیات کولی‌ها مانند علاقه به موسیقی و سرکشی از قوانین و رسوم جاری، آنها را در مقابل دیگر تمدن‌ها و فرهنگ‌های مستقر، دیگری می‌سازد و نقش تبارگونهٔ آنها را در الگوی دلقک آشکارسازد. آنها اصول اخلاقی و باور مذهبی مشخصی ندارند و به نظر می‌رسد همین مسئله است که این قوم را از یک سو با آزادی و از سوی دیگر با بی بند و باری همراه کرده است. «دروغگویی، جیب بری و مکر جزو عادت‌های عمومی و حقیقی ترین ضعف شان است... مستی و میخوارگی در میان آنها رواج دارد... آنچه در نظر کولی‌ها عزیز است، همان شور و نشاط ابدی و رقص جان بخش است» (افشار سیستانی، ۱۳۷۷، ۱۳۵). آشکار است که ماهیت کوچندهٔ کولیان، موجب ادراک عمیق اجتماعی آنان شده است و پیوند شان با نغمه‌ها و آواهای موجود در طبیعت، نواها و آوازهای آنها را دلنشین و تاثیرگذار کرده است.

۱-۲-۳- کولی‌ها در ایران

ایران به دلیل نزدیکی به خاستگاه کولی‌ها شاهد حضور آنها درنقاط مختلف بوده است و در متون ادبی فارسی نشانه‌های مشخصی از ورود آنها به ایران وجود دارد. به نظر می‌رسد که کولی‌ها از هند وارد ایران شدند و در سراسر کشور از خراسان و آذربایجان تا فارس و خوزستان ساکن شدند. اولین اشارهٔ تاریخی به ورود کولی‌ها در زمان بهرام گور است که پادشاهی طرب دوست و لذت گزین بود. «در جنگی که با شنگل پادشاه هند کرد و او را شکست داد، برای پرداخت غرامت جنگی از او خواست گروهی از سازندگان و نوازندگان هند را به ایران گسیل دارد، تا در دشت و کشتزار هنگام کاشت و برداشت غله برای کشاورزان و چادرنشینان چنگ بزنند و آنها را به کار خود سرگرم و شادکام سازند. اینان که لوری خوانده شدند به اسم لور یا چنگ به زبان یونانی که در نواختن به کار می‌بردند، ستوده و نامور گشتند» (همان، ٤٤). قدمت حضور کولی‌ها در ایران آنها را وارد حوزهٔ اصطلاحات و مثل‌های اقوام مختلف کرده است و بسیاری از ویژگی‌های آنها را در قالب همین مثل‌ها به تصویر کشیده شده است. از صفت کولی معنی‌هایی چون بی‌شرم و بی‌حیا، جنجالی، بی‌ادب، جلف و سبک و شلوغ و شارلاتان برمی‌آید. در بعضی از شهرها، کولی‌ها به تدریج عهده دار مراسم شادی و طرب شده، به عنوان مطرب شناخته شدند به طوری که:

"... هنوز هم در تبریز کوچه‌ای به نام «قره چیلر سی» (کوچهٔ قره‌چی‌ها) وجود ... «قره چی»هایی که در این محل ساکنند اغلب به رقاصی و مطربی و... کف بینی... مشغولند. مطرب‌های تبریز محصول این محله هستند و در جشن‌ها و عروسی‌ها اغلب زنان یا پسران جوان کولی که لباس زنانه در بر می‌کنند، دعوت می‌شوند که مدعوین را با رقص‌ها و ساز و آوازها و احیانا نمایش‌های گوناگون خود مشغول دارند" (ذکاء، ۱۳۷۷، ۳۳).

ویژگی‌های کولی‌ها را با توجه به مطالب فوق می‌توان این گونه دسته بندی کرد:

۱.قریحه و ذوق موسیقی: به نظر می‌رسد آنها یکی از پایه‌گذاران موسیقی مردمی در تمامی جهان باشند. نواها و نغمه‌های این قوم مهاجر به دلیل همنشینی با طبیعت و برخورداری از بار فرهنگی مکان‌های مختلف ژرف و دلنشین شده است.

۲. شارلاتان و مکار: کولی‌ها در رابطهٔ اجتماعی شارلاتان و نیرنگ بازند و بسیاری از کارهایشان را با مکاری پیش می‌برند.
۳. خانه به دوش و سرگردان: خانه به دوشی کولی‌ها، آنها را از بینش اجتماعی برخوردار کرده، توانایی تشخیص سلیقه‌های اجتماعی مختلف را به آنها می‌دهد.
٤. سرکشی از قوانین جاری و عرف جامعه: این هدف لذت‌جویانه در زندگی ناگزیر موجب سرکشی از قوانینی است که برای نظم و یک دستی جامعه تولید شده است.
۵. آرام بخشی و شادی سازی: نوای ساز و آواز کولی‌ها برگرفته از آوای طبیعت برای مردمان آرام بخش و شادی ساز است.

کولی‌ها نیز با وجود تفاوت اجتماعی با دلقک ها، بر اساس موارد بالا شباهت هایی با یکدیگر دارند که مهم‌ترین آنها شادی‌سازی و سرکشی ویژگی اصلی دلقک است.

۳-۳- نیرنگ باز

یکی از کهن ترین الگوهای شخصیت در فرهنگ جهان نیرنگ‌باز[۵] است که از اسطوره‌ها و فرهنگ مردمی به قصه‌ها و افسانه‌ها راه یافته است. هیچ قوم و فرهنگی را نمی‌توان یافت که در آن ردپایی از این الگو نباشد. نیرنگ باز، الگویی گسترده و متنوع است چرا که تجسم آن از خدایان اسطوره‌ای تا قهرمانان مردمی، چهره‌های حیوانی و پهلوانان افسانه‌ای گسترده است. او کیمیاگر و جادوگر است که موانع را با حیله و نیرنگ پشت سر می‌گذارد. «او اغلب شکل حیوانی می‌گیرد: خرگوش در داستان‌های اقوام آمریکای شمالی یا عنکبوت در میان اقوام داکوتا[۶] و سیوکس[۷]... شباهت میان نیرنگ باز و دلقک بی شمار است. نیرنگ باز از شوخی هایش برای رها کردن خود از موقعیت‌های سخت یا آشکار کردن طمع، تکبر و ریاکاری دیگران استفاده می‌کند. آنها اغلب طبیعت طنزآمیزی دارند و دارای ترکیب تناقض آمیز دلقک در هوشمندی و حماقت هستند» (اوتو، ۲۰۰۷، ۳۸-۳۷). نیرنگ باز گاهی برای شیادی تظاهر به حماقت کرده و طنزآفرینی می‌کند، این چهرهٔ دوگانه او را به گونه‌ای ابله دانا[۸] نزدیک می‌کند.

۱-۳-۳- عیاران ایرانی

عیاران، نمونهٔ ایرانی نیرنگ بازها، گروهی از جوانمردان ایرانی و برخاسته از فرهنگ مردمی ایران بودند. آنها جنگاور و دلاور بوده به مهر و دوستی و پیمان داری شهره بوده اند. معنی عیار نیز یاری گری میان عیاران را نشان می‌دهد. «عیار واژه‌ای عربی نیست، بلکه در اصل «اذیوار» بوده که به «ایار» تبدیل شده و «ایار» که در متون فارسی دری به شکل «عیار» نوشته شده که به معنی «یار» است... عیاران ملزم بودند که یار و مددکار یکدیگر باشند. این اصل شبیه به اصل یاریگری و پای بندی به مهر و دوستی در «آیین مهر» یا میترائیسم است... یحتمل قدمت عیاری به عهد اشکانیان و به رواج آیین مهر در آن دوران بازمی گردد» (افشاری، ۱۳۸٤، ۱٦-۱۵).

آنها راهزنانی دلیر، نیرنگ باز و طرار، ولی جوانمرد بوده اند که از ثروتمندان می‌دزدیدند و به نیازمندان می‌بخشیدند. این توانمندی‌های شخصی و منش اخلاقی، همواره آنان را قهرمانانی متفاوت در جایگاه «دیگری» نشان می‌داد که همواره در کنار مردم و در برابر حاکمان بودند.

۲-۳-۳- قصه‌های عیاری

محبوبیت عیاران به دلیل دلاوری، نیرنگ بازی و دادگستری، آنها را برای مردم به «دیگرانی» متفاوت و قهرمان تبدیل کرد که شرح دلاوری‌ها و طراری هایشان بخش گستردهٔ از ادبیات عامیانهٔ ایران را تشکیل می‌دهد. ویژگی عیاران در این قصه‌ها را می‌توان در پنج عنوان دسته بندی کرد.

۱- شکل و جلوه: عیاران برای فریبکاری تغییر شکل می‌دهند و هر بار به هیئتی درمی آیند. «عیاران با مهارت تمام، چهره و جامهٔ خود را تغییر می‌دهند... در کیسهٔ خود داروهایی دارند که هر گاه بر صورت خود می‌مالند یا سیه چرده می‌شوند یا سرخ روی» (کیا، ۱۳۷۵، ۲۳).

۲- تیز پایی: چنان که گفته شد عیاران چون باد می‌دوند و چون مرغ می‌پرند و در چشم به هم زدنی مسافت‌های دراز را می‌پیمایند. «...عمر در زمان پران شد. هنوز سیوم روز باقی بود که شش ماه راه را مداین رسید.. نام نسیم گویای جنبیدن باد مانند اوست. نسیم که «بابای روندگان عالم» نیز لقب دارد به شیوه‌ای خاص می‌دود» (همان، ۹۰-۸۷).

۳- زیرکی و فریبکاری: جنگاوری این عیاران بیشتر از فریبکاری است تا دلاوری. آنها با مهارت فنون نیرنگ بازی را برای سلطه بر حریف به کار می‌گیرند و دشمنان را به رعب مکر و نیرنگ از پای درمی آوردند. «... سمک پهلوان میدان نیست، یکبار که ناچار پا به میدان می‌نهد حریف را نه به قوت بازو بلکه به نیرنگ می‌کشد» (همان، ۹٤-۸۵).

٤- مسخره گی: این عیاران شوخ و شیرین سخن بودند و برای جلب توجه دوست و دشمن یا مجلس آرایی رفتار و گفتار مسخره‌آمیز پیشه می‌کردند. «عمر مسخره‌ای است تمام عیار، شکل و قیافه و اداهای او چنان مضحک است که همه را می‌خنداند» (همان، ۸۹).

۵- زبان آوری: این عیاران نیرنگ باز صریح و حاضر جوابند و بخشی از کارزار را با زبان آوری به انجام می‌رسانند. «عمر امیه حاضرجواب است و زبان دراز، هیچ کس از نیش زبان وی در امان نیست» (همان).

این پنج ویژگی نقش تبارگونه عیار را برای الگوی دلقک قطعی و مسلم می‌سازد. او توان شکل دادن به فضایی متفاوت و دادگسترانه برای مردمی دارد که همواره در انتظار عدالتی از نظام مستبد حاکم بوده‌اند و این مجال را در فضای کارناوالیتهٔ قصه‌های عیاری باز می‌یابند و با شخصیتی همراه می‌شوند که با نیرنگ بازی و حاضرجوابی و مسخره گی، خنده و شادی و لذت می‌آفریند. جدول ۱، ویژگی‌های تبارآیینی و ۳ گونه تبار تاریخی دلقک سنتی ایران را نشان می‌دهد.

جدول۱- مقایسهٔ ویژگی‌های ۳ گونه تبار تاریخی.

گوسان ها	کولی ها	نیرنگ بازها
دیگری	دیگری	دیگری
انتقاد از حاکمان	سرکشی	تغییر شکل
شادسازی و سرگرمی سازی	آرام بخشی و شادسازی	مسخره گی
بدیهه سرایی	سرگردانی	تیزپایی
انتقال میراث ادبی	شارلاتانی و مکاری	زیرکی و فریبکاری
نوازندگی و خوانندگی	ترانه خوانی و نوازندگی	زبان آوری

٤- تبار اجتماعی (پیش نمونه‌های دلقک نمایشی)

این تبارشناسی آیینی و تاریخی، ما را به پیش‌نمونه‌های دلقک نمایش سنتی می‌رساند که به دلیل وام گیری نمایش از جامعه و تاثیر شخصیت‌ها و رویکردهای اجتماعی بر خلق نمایش، می‌توان آنها را تبار اجتماعی نیز خواند. این پیش نمونه‌ها در دوگونهٔ مشخص دلقک درباری و دلقک میدانی جای می‌گیرند که به دلیل وابستگی اجتماعی آنها به مکان، تنها در حوزهٔ ایران به آنهامی‌پردازیم.

٤-١- دلقک میدانی

«پیشینهٔ دلقک‌های میدانی در ایران از نگاهی آیینی، به دسته‌های سرگرمی ساز نوروزی آتش افروز[۹] می‌رسد که از همراهان میر نوروزی یا کوسه[۱۰] بودند و در تداوم آیینی خود به حاجی فیروزها تبدیل شدند» (نک بلوکباشی، ١٣٨٤) و از نگاهی اجتماعی، به سرگرمی سازانی بازمی گردد که اسباب سرگرمی مردمان را در کوچه‌ها و گذرها فراهم می‌کردند. بخشی از آنان سرگرمی هایی بود که با مهارت‌های فیزیکی و فنون نیرنگ بازی اجراگران ساخته می‌شد که شامل بندبازی و شعبده بازی بود و بخش دیگر گروه هایی بودند که با تقلید و تمسخرهای طنزآمیز خنده و شادی می‌آفریدند. «از انواع تقلید چند تایی به تدریج عنوان مستقل پیدا کرد، چون «مسخره بازی»، «دلقک بازی»، «لال بازی» و غیره... از دلقک‌های مناسب خوان هجوسرایی بوده است که با لباس ژنده و رنگارنگ، رفتار و گفتاری طنزآمیز و گستاخانه نسبت به اشراف داشت و مسخره نامیده می‌شد» (بیضایی، ۱۳۸۳، ۵۷). دلقک‌های میدانی در ادامهٔ سنت سرگرمی سازها، سرگردان در کوچه‌ها و میدان‌ها با انواع شگردهای گفتاری و رفتاری چون تقلید، مضحکه، تمسخر، لطیفه گویی، حرکات بدنی طنزآلود، شوخی‌های رکیک مردم را می‌خنداند. « اجرای داستان‌های خنده آور بوسیلهٔ افرادی موسوم به لوتی بوده است که در حقیقت این افراد به مثابه دلقکان (بوفن) اروپا بوده اند. کار این افراد این بود که جمعیت را با شکلک ساختن و قیافه سازی و شوخی‌های وقیحانه و ادا و اطوار مشغول بدارند» (جنتی عطایی، ١٣٣٦، ٥٦). آنها برای مردم در جایگاه دیگری بوده و طنزپردازی‌شان در دو محور شوخی‌های کلامی و لطیفه‌گویی و کنش‌های رفتاری و تقلیدی هجوآلود بود. دلقک میدانی با تمرد از قوانین و سرگرمی‌سازی فضایی کارناوالی[۱۱] را برای تماشاگرانش می‌ساخت. از نمونه‌های شناخته شدهٔ آنها می‌توان به شیخ شیپور[۱۲] اشاره کرد.

٤-٢- دلقک دربار

ترکیب «دلقک دربار»، مقام یا شغلی را تعریف می‌کند که جایگاهی رسمی در نظام دربار دارد. وظیفهٔ دلقک دربار در ظاهر امر سرگرم‌سازی و شادسازی شاه و درباریان بود اما او با قدرت طنزآفرینی و مسخره گی اش دیگری شده و می‌توانست زیر سطح شادسازی هدف‌های بسیاری را برآورده سازد. با توجه به قدمت نظام پادشاهی در ایران از دورهٔ مادها و هخامنشیان و نیاز روانی و اجتماعی همیشگی انسان به شادی و سرگرمی، منطقی می‌نماید که دلقک درباری در ایران را همپای خنیاگران (به عنوان سرگرمی سازان) دارای قدمتی کهن دانست. «منشاء دلقک بازی، به تاریخ پیش از اسلام می‌رسد. اطلاعات پراکنده‌ای از وجود لوده گران و مسخرگان و خنیاگران در دورهٔ هخامنشی وجود دارد» (آژند، ۱۳۸۵، ۱۲۰). در سفرنامه‌ها، اشاره‌های مستقیمی به دلقک‌های دربار، وظایف و ویژگی‌هایشان شده است که ضرورت وجودی آنها را تایید می‌کند. در گزارشی از پ. ام. ژوبر[۱۳] فرانسوی که در سال ۱۸۰٦ میلادی در زمان فتحعلی شاه قاجار به ایران سفر کرده بود، آمده است: «دلقک‌ها که بیشتر در خدمت بزرگان روزگار می‌گذراندند، موظفند که با گفتن داستان‌های خنده دار و با جست و خیزهای مضحک و مسخره کردن دشمنان ولی نعمتان خود، موجبات سرگرمی و خنده و خوشوقتی آنها را فراهم سازند» (عزیزی، ۱۳۸۷، ۱۹۲). شاه و دلقک دربار در ایران نیز چون الگوی کلی رابطهٔ ویژه‌ای با هم داشتند چرا که هر یک در یکی از دو سوی قدرت اجتماعی قرار داشتند. شاه نماد قدرت حاکم است و دلقک، انسانی حاشیه‌نشین از طبقات پایین اجتماع اما هوشمند و با قدرتی نامحدود در صراحت و سرکشی و طنزآوری. به ظاهر، دلقک مطیع و بندهٔ ارباب است اما در نهایت این دلقک است که با کاردانی و زیرکی حرف خود را پیش می‌برد و به نتیجهٔ دلخواه می‌رسد. دلقک درباری در ایران نمونه‌های چون کریم شیره‌ای[۱۴] از دلقک‌های ناصرالدین شاه قاجار داشته است که اگرچه کارکرد آنها گاه تنها به عنوان یک سرگرمی ساز درباری معرفی شده است، اما پژوهش‌های جامعه شناختی می‌تواند تاثیر پنهان و ژرف آنها را در دو سوی رابطهٔ شاه و مردم به روشنی نشان دهد. ویژگی‌ها و کارکردهای دلقک میدانی و دربار در جدول ۲ به جز تفاوت‌هایی اندک مشابه است.

جدول۲- ویژگی‌ها و کارکردهای دلقک دربار و میدانی.

ویژگی دلقک دربار	ویژگی دلقک میدانی	کارکرد دلقک دربار	کارکرد دلقک میدانی
دیگری	دیگری	آگاه سازی	آگاه سازی- پرده دری
سرکشی	سرکشی	انتقاد	انتقاد
هوشمندی	هوشمندی	سرگرمی سازی	شادسازی
صراحت- حاضرجوابی	صراحت	طنزآفرینی	طنزآفرینی
حقیقت گویی -	گفتاربی ادبانه و رفتار هجوآلود- حقیقت گویی	کارناوال ساز	کارناوال ساز- موازنه ی قدرت شاه و مردم (کارکرد سیاسی)

۵- دلقک در نمایش‌های طنزآمیز ایرانی

دلقک نمایش سنتی ایران را در سه گونهٔ مشخص بقال بازی، سیاه بازی و خیمه شب بازی می‌توان معرفی کرد که به جز تغییرات متناسب با افق اجتماعی روز با مقایسه‌ای تحلیلی در ویژگی و کارکرد متاثر از تبارهای آیینی، تاریخی و اجتماعی هستند

۵-۱- بقال بازی: دلقک- مشتری دزد

بقال بازی، نمایشی است که با محوریت شخصیت بقال به وجود آمد، که حرفه‌ای جدید و چون خرده مالکی از طبقات مرفه بوده است. اهمیت مسائل اقتصادی به خصوص در حوزه نیاز اصلی زندگی مردم عادی - خوراک- بقال را به عنوان مالک نیازمندی‌های اساسی چون یک قدرت فئودالی می‌نمایاند که همتای به روز شدهٔ قدرت رسمی (شاه) بود. نیروی مقابل او اغلب یک مشتری است که با رویکرد نیرنگ بازی یک دیگری می‌نماید و رابطهٔ بقال- مشتری را مشابه شاه- دلقک دربار می‌سازد. «در این نمایش ها، دزدی ماهر و حیله گر با لباس‌های گوناگون و لهجه‌های متفاوت از فروشندگان دزدی می‌کند... این بازیگران با این که حرفه‌ای نیستند، با کلمات به هنگام و شیرین کاری هایشان صحنه‌های مضحکی به وجود می‌آورند... دزدها باید همیشه حیله‌گرتر از فروشندگان باشند و برای هر پرسشی هر اندازه هم که پیچیده باشد، جوابی حاضر داشته باشد. من به چشم خود بازیگرانی دیده ام که سی دست لباس روی هم پوشیده بودند. آنها با چابکی خیره کننده‌ای با سرعت به پشت پرده می‌رفتند و با لباس تازه‌ای روی صحنه می‌آمدند» (کوچک‌زاده، ۱۳۸۶، ۱۹۵). مهم‌ترین رویکرد انتقادی بقال بازی درخلال مواجههٔ بقال با مشتری - دزد به فساد طبقهٔ اشراف، خصوصیات اخلاقی منفی و نظام اجتماعی شکل می‌گرفت. طبیعی است که خط سادهٔ روایت بقال بازی مجال زیادی برای طرح انتقادهای اجتماعی یا سیاسی نداشته باشد، پس ناگزیر در میانهٔ نمایش‌ها و شاید بدون ارتباطی منطقی با کشمکش‌های آن، گریزهایی انتقادی به مسائل روز زده می‌شد که بر جذابیت مردمی آن می‌افزود. «یکی از دلایل علاقهٔ مردم به این بازی‌ها این بود که گاه انتقادهای تندی نسبت به اشراف در آنها می‌دیدند؛ انتقادها در مسیر نمایش نبود و ناگهان خارج از متن ساخته و پرداخته می‌شد. ممکن بود نکته‌های انتقادی به سبب استقبال تماشاگران دائماً حالت تندتر و زننده‌تری به خود بگیرد و حتی سرانجام به گفتارهای رکیک هم بکشد» (بیضایی، ۱۳۸۳، ۱۶۰). تناقض این تقابل در قرارگیری دزد به عنوان شخصیت مثبت و بقال در جایگاه شخصیت منفی است، و تماشاگر با همذات پنداری خود با دزد در پرده‌دری از قدرتمندان فاسد در آرزوی به انجام رسیدن نیرنگ‌های او و دزدی است. او دلقکی است که با تغییر شکل و بدل‌پوشی[۱۰] به تمسخر و فریب دادن بقال به عنوان تجسم ظلم و قدرت اقتصادی حاکم پرداخته و موجب شادسازی مردم می‌شود؛ او آرزوی جمعی برتری بر ظالم را دست کم در نمایشی ساده، برآورده می‌سازد. ویژگی‌ها و کارکردهایی چون دیگری شده گی، نیرنگ بازی، حاضرجوابی، تغییر شکل، آگاه سازی و انتقاد او را وامدار تبارهای خود می‌سازد.

۵-۲- سیاه بازی: دلقک- نوکر (سیاه)

نمایش سیاه بازی بر محور دو شخصیت سیاه و حاجی ساخته می‌شود و دارای ساختار مشخص، تنوع موضوعی و شخصیت‌های اصلی و فرعی مختلف است. سیاه بازی امتداد بقال بازی است که در آن نوکر جایگزین خریدار شده است، هم چنان که حاجی (ارباب) جای بقال را گرفته است. زمینهٔ شکل‌گیری این تغییر در دو سویهٔ فروشنده-ارباب و خریدار-نوکر با تغییر نظام اقتصادی از کاسبان خرده پا به تاجران و نیاز نوکرداری آنها در رقابت با طبقهٔ اشراف به وجود آمد. این نظام رابطهٔ جدیدی را برگرفته از ارتباط شاه- دلقک دربار به وجود آورد که در مکان (دربار به بازار)، ماهیت سیاسی (دیکتاتوری شاه به استبداد اقتصادی تاجران) و کارکرد دلقک- نوکر (از سرگرمی سازی به نوکری) تغییر کرد. سیاه در جایگاه نوکر- دلقک در کنار ویژگی‌های عمومی چون صراحت، راست گویی، حاضرجوابی، هوشمندی و سرکشی، خصوصیات دیگری نیز دارد که متاثر از شرایط محیطی و اجتماعی اوست. او نوکری است با پوشش قرمز و صورت سیاه که با تسلطی هوشمندانه بر روابط اجتماعی در جایگاه دیگری از هر فرصتی برای طنزپردازی با ترفندهای نیرنگ بازانه در هجو تمسخر ارباب و دیگر دولتمندان استفاده می‌کند. او

برای نشان دادن ضعف اخلاقی یا فساد مالی ارباب، گاه خود را به بلاهت می‌زند و با آزادی حاصل از آن پرده از خلاف کاری‌ها و دغل بازی‌های ارباب برمی دارد. آگاهی اجتماعی از جایگاه نوکر به عنوان طبقهٔ ضعیف در مقابل قدرت‌های اقتصادی چون ارباب، گاه سرکشی او را از تمسخر به اعتراضی در شکل تحقیر، سرزنش و توهین‌های کلامی و رفتاری تبدیل می‌کند. این اعتراض طغیان‌گرانه در لحظاتی موجب حاکمیت سیاه و تعویض جایگاه ارباب با دلقک می‌شود که حکومت موقت میر نوروزی را یادآور می‌شود. « او گاه خراب کاری هایی در کار ارباب می‌کرد چنان که فرمان‌های او را به کار نمی بست یا نافرمانی و تجاهل می‌کرد... با وجود ظاهر مضحک و مسخره اش، گاهی از عمق وجود او سخنان دردآلود و تلخی بیرون می‌ریخت که خنده را به زهرخند بدل می‌کرد» (همان، ۱۷۰). او ماهیتی دوگانه دارد: شادی آور است و در درون، زیر چهرهٔ سیاهش، اندوهگین می‌نماید، با همه به آسانی همراه می‌شود اما خودش به هیچ مکان و تبار خانوادگی تعلق ندارد، هوشمند است ولی گاه نادان می‌نماید، نوکر است ولی گاه خود را ارباب می‌نمایاند و در حقیقت دلقکی آگاه است که در ظاهر نوکری ساده می‌نماید. تعلق او به گروه‌های تباری از ویژگی هایی چون دیگری شده‌گی، سرکشی، نیرنگ بازی، تمسخر، نوازندگی، آگاهی بخشی و دوگانگی آشکار می‌شود.

۳-۵- خیمه شب بازی: دلقک- مبارک

خیمه شب بازی در ابتدا بر هر گونه نمایش عروسکی دلالت می‌کرد و واژه‌ها و مفاهیمی چون خیال، لعبت، صنم، پیکر، صورت، خیال بازی و پرده در ادبیات، نشانه هایی از حضور و رواج آن می‌داد. اما از دورهٔ صفوی، با شکل گیری شاه سلیم بازی محدوده‌ای مشخص تر یافت. «شاه سلیم بازی ارجاع مستقیمی به سلطان سلیم اول پادشاه عثمانی است... او دشمن بزرگ شاه اسماعیل بود که به قتل و آزار شیعیان می‌پرداخت... تاثیر این خصومت و کشتار بر افکار مردمی موجب پیدایی الگوی داستانی شاه سلیم بازی در خیمه شب بازی به قصد تمسخر او شد» (مسعودی، ۱۳۸۶، ۲۴۹). سلطان سلیم به عنوان محور اصلی خیمه شب بازی شخصیتی است که نیروی مقابلی ندارد و به این دلیل ساختاری نمایشی نمی‌یابد. به نظر می‌رسد سیر تدریجی پیشرفت اجرایی خیمه شب بازی، ضرورت شکل گیری یک شخصیت مقابل برای سلطان را آشکارا نشان داد، شخصیتی که در برابر او قرار گیرد و یک چالش نمایشی بسازد. دربار به عنوان مکان حادثه (نمایش) نزدیک ترین انتخاب را برای قرارگیری در نقطهٔ مقابل به یکی از درباریان می‌داد. اما این شخص، درباری باید ویژگی‌های خاصی می‌داشت و برای شاه و درباریانی که همواره مطیع فرمان و در کنار او بودند، یک «دیگری» بود؛ برای این دیگری در هر درباری جز حاشیه نشین متفاوتی چون دلقک انتخابی نبود. این دیگری- دلقک (مبارک) خیلی زود شخصیت اصلی نمایش خیمه شب بازی شد. مسئلهٔ قابل توجه در این شخصیت، ترکیب دو رابطهٔ مشخص در جایگاه اجتماعی اوست که او را به نمونهٔ متفاوتی میان دلقک‌های نمایشی ایران تبدیل می‌کند. او نوکر بارگاه

جدول ۳ - ویژگی‌های سه دلقک نمایشی برگرفته از گروه‌های تباری.

نسب تباری/ دلقک نمایشی	خریدار (بقال بازی)	سیاه (سیاه بازی)	مبارک (خیمه شب بازی)
گوسان	دیگری، انتقاد، شادسازی، بدیهه سرایی، نوازندگی و آواز خوانی (حفظ ریتم حرکت و بازی در نمایش)	دیگری، انتقاد، شادسازی، بدیهه سرایی، نوازندگی و آواز خوانی (حفظ ریتم حرکت و بازی در نمایش)، انتقال میراث ادبی (انتقال میراث فرهنگ عامیانه مانند زبان و موسیقی)	دیگری، انتقاد، شادسازی، بدیهه سرایی، نوازندگی و آواز خوانی (حفظ ریتم حرکت و بازی در نمایش)، انتقال میراث ادبی (انتقال میراث فرهنگ عامیانه مانند زبان و موسیقی)
کولی	دیگری، سرکشی، شادسازی، مکاری	دیگری، سرکشی، شادسازی، مکاری، سرگردانی (نداشتن تعلق اجتماعی، حاشیه ای بودن)	دیگری، سرکشی، شادسازی، مکاری، سرگردانی (نداشتن تعلق اجتماعی، حاشیه ای بودن)
نیرنگ باز	دیگری، تغییر شکل (بدل پوشی)، مسخره گی، تیزپایی (چابکی)، فریبکاری، زبان آوری (صراحت)	دیگری، تغییر شکل (صورت سیاه و لباس قرمز)، مسخره گی، تیزپایی (چابکی)، فریبکاری، زبان آوری (صراحت)	دیگری، تغییر شکل (بدل پوشی)، مسخره گی، تیزپایی (چابکی)، فریبکاری، زبان آوری (صراحت)
دلقک میدانی	دیگری، هوشمندی، سرکشی، صراحت	دیگری، هوشمندی، سرکشی، صراحت، گفتار بی ادبانه	دیگری، هوشمندی، سرکشی، صراحت، گفتار بی ادبانه و رفتار هجو آلود
دلقک دربار	دیگری، هوشمندی، سرکشی، حاضرجوابی	دیگری، هوشمندی، سرکشی، حاضرجوابی، حقیقت گویی	دیگری، هوشمندی، سرکشی، حاضرجوابی

شاه سلیم است که با پوشش قرمز و صورت سیاه، کارکردهای دلقک گون دارد، نوکری او را در رابطهٔ نوکر- ارباب و دلقکی او را در رابطهٔ شاه-دلقک قرار می‌دهد. «مبارک، شخصیت پرشر و شوری است که پیوسته گرفتاری ایجاد می‌کند و یا در مخمصه‌ای گرفتار می‌شود» (صدیق، ۱۳۸۳، ٤٧). گرفتاری‌هایی که مبارک می‌سازد یا رخدادی که در آن گرفتار می‌شود همه برگرفته از سرکشی و خاطی گری اوست. مبارک یک سرکش ذاتی است که بر همهٔ قوانین و قاعده‌های اطرافش می‌تازد و آنها را بر نمی‌تابد. «مبارک نوکری است که از سر حماقت‌ها و ندانم‌کاری‌ها و یا زرنگی هایش باعث می‌شود مردم به اسرار اربابش پی ببرند» (همان، ٤٦). مبارک در دو سویهٔ نیرنگ بازی و زرنگی یا بلاهت نمایی چون هدف یکسان برای طنزآفرینی و آگاهی سازی دارد به هر روی نظم موجود را می‌شکند و بر خلاف عرف جاری عمل می‌کند. طغیان گری مبارک را در سه گونهٔ گفتاری (با استفاده از صفیر و گفتارهای بی ادبانه)، اجتماعی (با هجو نظام اجتماعی درباری و نظام خرد- محور مرشد) و داستانی (با تخطی از داستان و ساخت داستان‌های میانه یا عوض کردن مسیر داستان) (مسعودی، ۱۳۹۰، ۹۰) می‌توان دسته بندی کرد. او در خصوصیاتی چون دیگری شده‌گی، طغیان گری، نیرنگ بازی، تمسخر و بد دهنی و انتقاد، میراث تباری خود را نمایان می‌سازد.

نتیجه

به نظر می‌رسد ماندگاری الگوی دلقک می‌تواند پیشینهٔ عمیق و گستردهٔ آن را نشان دهد. نیاز مردمی و ضرورت اجتماعی دلقک را به مثابه الگویی بدون وابستگی به مکان یا زمان ساخته است که از دل فرهنگ عامیانهٔ مردمی برخاسته است، در نقطه‌ای ریشه‌های پراکنده‌اش، بدنهٔ قدرتمند دلقک سنتی نمایش را ساخته‌اند و هچنان به حرکتش ادامه می‌دهد. تبارشناسی دلقک سنتی نمایش ایرانی که نقش گروه‌های مشخص و متمایز اجتماعی را در تکوین آن نشان می‌دهد، رابطه هایی را میان آنها و دلقک آشکار می‌کنند که به آن ژرفا و پیچیدگی می‌دهد. پیوند دلقک با خنیاگران، کولی‌ها و عیاران بی‌تردید نگاه ما را از او تنها با کارکردی شادی ساز به لایه‌های درونی‌تر و معنایی‌تری هدایت می‌کند و رویکردهای نمایشی به آن را از خوانش‌های متفاوت‌تر و معاصرتری برخوردار می‌سازد. آگاهی از تبارشناسی دلقک سنتی می‌تواند چون راهنمایی در استفاده از گونه‌های نمایش سنتی ویژگی‌ها و کارکردهای شخصیت دلقک گونهٔ این نمایش‌ها (خریدار، سیاه و مبارک) را متنوع و متفاوت سازد و با توجه به آنها، موضوعات جدیدی را برای این نمایش‌ها طرح سازد. برخورداری از تاثیرات تباری دلقک ایرانی را به الگویی کلان تبدیل می‌کند که نفوذ آن را در ادبیات نمایشی معاصر محتمل و امکان‌پذیر می‌سازد.

پی نوشت ها

1 Troubadours.

2 Minnesingers.

3 Minsterls.

4 Huniyagar.

5 Trickster.

6 Dakota.

7 Sioux.

8 Wise-Fool.

۹ گروهی بازیگر دوره گرد بودند که از چند روز پیش از نوروز تا سیزدهم فروردین در شهر می‌گشتند و مژدهٔ فرا رسیدن بهار را به مردم می‌دادند. هر گروه آتش افروز چند بازیگر و نوازنده داشت... بازیگری صورت و گردن خود را سیاه می‌کرد، جامهٔ سرخ یا رنگارنگ می‌پوشید، کلاهی بلند و نوک تیزمعروف به کلاه بوقی یا کلاه شیپوری با زنگ و منگوله بر سر می‌گذاشت و مشعلی به دست می‌گرفت و پی در پی شعلهٔ آن را در دهان می‌کرد (بلوکباشی، ۱۳۸٤، ٤١).

۱۰ اولین روز آن، روز هرمز است و این روز سواری کوسه است و آن سنتی است مرسوم که مردی کوسه و خنده آور در این روز بر خری سوار شود... سپس بادبزنی به دست می‌گیرد و خود را باد می‌زند و مردم به او می‌خندند و بر او آب می‌پاشند و برف و یخ به سوی او پرتاب می‌کنند (بیرونی، ۱۳٦۳، ۳٤۲).

۱۱ کارناوال در سده‌های میانه دو معنا داشت، یکی جشن‌های خیابانی که گاه چند روز طول می‌کشید و دوم نمایش‌های خیابانی که در آن فاصله ی میان بازیگر و تماشاگر از میان می‌رفت... کارناوال کامل ترین شکل فرهنگ مردمی است که در تضاد با جشن‌های رسمی همچون پیروزی (هر چند موقتی) حقیقت بر رژیم‌های موجود محسوب می‌شد، گونه‌ای از میان بردن موقتی مناسبات پایگاهی، امتیازها، قوانین و تابوها (احمدی، ۱۳۸۰، ۱۰۷).

۱۲ شیخ شیپور دلقکی بود که در زمان ناصرالدین شاه قاجار زندگی می‌کرد. «می گویند شیخ با دماغ و شاید هم با دهان خود آن چنان صدای شیپور را تقلید می‌کرد که انسان را به حیرت وامی داشت و از همین جاست که لقب شیخ شیپور روی او مانده است (نوربخش، ۱۳۷۱، ۱۲۵).

13 P.M.Jober.

۱٤ کریم شیره‌ای بزرگ و سرآمد دلقک‌های دربار ناصرالدین شاه قاجار (نیمه ی دوم قرن ۱۳ و اوایل قرن ۱٤ ه.ق). وی مردی بسیار شوخ طبع، زرنگ، باهوش و حاضرجواب بود... وی تنها کسی بود که در حضور شاه هر مطلبی را - ولو بسیار زننده - بر زبان می‌راند و مبلغی به طور مستمری دریافت می‌کرد (معین، ۱۳۷۱، ۱۵۷۳).

۱۵ بدل پوشی (Transvestitism) یعنی عوض کردن پوشش برای تغییر ظاهر و پنهان کردن هویت اصلی که در ادامه به زن پوشی در تعزیه و مرد پوشی در نمایش‌های زنانه تبدیل شده است.

فهرست منابع

ابوالحسنی ترقی، مهدی (۱۳۸۳)، تاملی در خنیاگری در ایران باستان، مجلهٔ علمی و پژوهشی دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه اصفهان، دورهٔ دوم، شمارهٔ ۳۶ و ۳۷، صص ۲۰۲-۱۸۳.

احمدی، بابک (۱۳۸۰)، ساختار و تاویل متن، نشر مرکز، تهران.

آژند، یعقوب (۱۳۸۵)، نمایش در دورهٔ صفوی، فرهنگستان هنر، تهران.

افشار سیستانی، ایرج (۱۳۷۷)، کولی‌ها: پژوهشی در زمینهٔ زندگی کولیان ایران و جهان، انتشارات روزنه، تهران.

افشاری، مهران (۱۳۸۲)، فتوت نامه‌ها و رسائل خاکساریه، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، تهران.

بلوکباشی، علی (۱۳۸٤)، نوروز جشن نوزایی آفرینش، دفتر پژوهش‌های فرهنگی، تهران.

بویس، مری (اسفند ۱۳٦۸) و (فروردین ۱۳٦۹)، گوسان‌های پارتی و سنت خنیاگری در ایران، ترجمهٔ مهری شرفی، چیستا، شماره ٦٦ و ٦۷، صص ۷۸۰-۷۵٦.

بهار، مهرداد (۱۳۷٦)، جستاری چند در فرهنگ ایران، انتشارات فکر روز، تهران.

بیضایی، بهرام (۱۳۸۳)، نمایش در ایران، انتشارات روشنگران، تهران.

جنتی عطایی، ایرج (۱۳۳٦)، بنیاد نمایش در ایران، انتشارات صفی علی شاه، تهران.

ذکاء، یحیی (۱۳۳۷)، کولی و زندگی او، انتشارات ادارهٔ کل هنرهای زیبای کشور، تهران.

سجودی، فرزان (۱۳۸۸)، نشانه شناسی: نظریه و عمل، نشر علم، تهران.

صدیق، یوسف (...)، پژوهشی در خیمه شب بازی، انتشارات نمایش، تهران.

عزیزی، محمود (۱۳۸۷)، تئاتر روحوضی و تحول پذیری آن، فصلنامهٔ تئاتر، شمارهٔ ٤۲و٤۳، صص ۲۰۰-۱۹۰.

فخرالدین اسعد گرگانی (۱۳٦۵)، ویس و رامین، تصحیح اسماعیل حاکمی والا، انتشارات امیرکبیر، تهران.

فریزر، جیمز جورج (۱۳۸٦)، شاخه زرین، پژوهشی در جادو و دین، ترجمهٔ کاظم فیروزمند، انتشارات آگاه، تهران.

کوچک زاده، رضا (۱۳۸٦)، بقال بازی، نخستین نمایش شادی آور ایران، مجموعه مقالات نمایش گردهم آیی مکتب صفوی، انتشارات فرهنگستان هنر، صص ۲۰۵-۱۸۷.

کیا، خجسته (۱۳۷۵)، قهرمانان بادپا در قصه‌ها و نمایش‌های ایرانی، نشر مرکز، تهران.

مسعودی، شیوا (۱۳۸٦)، رمز سحرآمیز عروسک، کارکردهای معنایی خیمه شب بازی، مجموعه مقالات نمایش گردهم آیی مکتب صفوی، انتشارات فرهنگستان هنر، صص ۲٦۳-۲۳۹.

مسعودی، شیوا (۱۳۹۰)، جلوه‌های روایی متون خیمه شب بازی در برابر دیگر متون طنزآمیز، فصلنامهٔ تئاتر، شماره ٤۵، صص ۹۸-٤۵.

معین، محمد (۱۳۷۱)، فرهنگ فارسی معین، چاپ هشتم، انتشارات امیرکبیر، تهران.

k.Otto, Beatrice (2007), *Fools Are Everywhere (The Court Jester Around the World)*, The University of Chicago Press, Chicago And London.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی