

تجسم مفهوم بدن های رام فوکو در عروسک (با بررسی موردی اپرای عروسکی نخی)

شیوا مسعودی*

استادیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۴/۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۹/۱۰/۱)



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

چکیده

مفاهیم علوم اجتماعی روشی برای تفسیر آثار هنری هستند. این آثار در پرتو خوانش پذیری با این مفاهیم ژرفا می یابند و با جامعه معاصر می شوند. مفهوم بدن های رام فوکو برخاسته از نظریه ی دانش- قدرت که به روش های انضباطی برای بهبود و افزایش کیفیت و کمیت کار می پردازد، انسان را به بدنی رام فرو می کاهد و این جایی است که عروسک می تواند تجسم شکلی آن باشد که به تدریج از مرحله ی ساخت تا جان بخشی بدنی رام برای اجرای نمایش می شود. عروسک نخی که به لحاظ شکلی یکی از پیچیده ترین گونه های عروسک و به لحاظ معنایی یکی از نمادین ترین آن هاست و انسان نمایانه ترین جلوه اش در اپرای عروسکی نخی است، تجسم مشخصی از بدن رام هست. انضباط حاکم بر تولید یک اپرای عروسکی نخی، مراحل مشابه انضباط فوکو در سربازخانه و کارگاه می سازد و عروسک نخی را به مثابه بدن رام معرفی می سازد. این تجسم شکلی برای این شیوه ی اجرایی دلالت هایی معنایی می سازد که هنرمند عروسکی با به کارگیری آن ها می تواند خوانشی عروسکی از این مفهوم بسازد و به اثری منسجم هم سو با معنای بالقوه ی آن دست یابد.

واژه های کلیدی

عروسک، بدن های رام، فوکو، اپرای عروسکی نخی.

مقدمه

اجزایی برای آن مناسب‌تر است. تئاتر عروسکی با وجود پیشینه‌ی آیینی خود، به دلیل وجود عروسک تا مدت‌ها منحصر برای کودکان در نظر گرفته می‌شد اما با پیوستگی هنرهای اجرایی و تجسمی در جنبش‌های هنری قرن بیستم و گستردگی اجراهای مبتنی بر متون کلاسیک یا مفاهیم اندیشه‌ورزانه، به تدریج به طور رسمی وارد ارتباط با تماشاگر بزرگسال و البته قلمرو علوم انسانی شد. تنوع گسترده‌ی شکلی عروسک امکان مناسبی برای تجسم مفاهیم و رویکردهای علوم انسانی فراهم می‌سازد. در این جستار تلاش می‌شود تا پیوستگی معنایی بدن‌های رام فوکو با ویژگی‌های شکلی و ساختاری عروسک مقایسه شده و در نهایت اپرای عروسکی نخی به عنوان یک شیوه با کمک این مفهوم خوانش شود. به این ترتیب شناخت دلالت‌های معنایی این شیوه هنرمند را در انتخاب متن و کارگردانی اثر به شکل دقیق‌تر و مؤثرتری یاری می‌دهد.

پژوهش‌های نظری و تجربیات عملی نشان می‌دهد که مفاهیم علوم انسانی و آثار هنری در اغلب موارد ارتباطی دوسویه باهم داشته‌اند؛ گاهی در ارائه‌ی مفاهیم یا نظریات علوم انسانی از نمونه‌های هنری و ادبی برای تبیین آن‌ها استفاده شده است و گاهی آثار هنری به کمک این مفاهیم خوانش و تحلیل شده‌اند. هر دو گونه، رابطه‌ی مستقیم قلمرو نظر و عمل را نشان می‌دهد؛ چنانچه مفاهیم نظری در پرتو نمونه‌های عملی اعتبار می‌گیرند و آثار عملی به وسیله‌ی نظریه‌ها و مفاهیم قابل تحلیل می‌شوند. نتیجه‌ی استفاده از نظریه‌های علوم انسانی برای خوانش اثر هنری، ژرفایافتن آن اثر و معرفی افق دلالت‌های معنایی یک اثر است. به این ترتیب خالق اثر با اشراف به آن دلالت‌های معنایی می‌تواند با نگاه ژرف تری به خلق اثر-همهانگ در شکل و معنا- برای مخاطب پردازد. گونه‌ی تئاتر عروسکی از زیرگونه‌های تئاتر است که به نظر می‌رسد امروزه نام کلی هنرهای

۱- مبانی نظری تحقیق

انضباط در مراحل اولیه خود بیشتر به قلمرو تن آدمی تسری می‌یافت. به این معنا که ابتدا تن بود که موضوع انضباط قرار گرفت. غایت انضباط ایجاد و تغییر جسمی مطیع و فرمانبردار است که به سهولت در معرض انقیاد، تغییر، اصلاح یا بهره‌برداری قرار گیرد (ضمیران، ۱۳۸۷، ۱۴۸). این کنترل انضباطی در زمان و فضا منجر به نظمی بر بدن یا بدن‌های رام می‌شود. مفهوم بدن‌های رام که بر تثبیت یک رفتار بدنی در یک مکان خاص دلالت می‌کند، در کتاب مراقبت و تنبیه، تولد زندان مورد بررسی قرار می‌گیرد. فوکو در این اثر به دیرینه‌شناسی مفهوم انضباط که شامل دو سویه‌ی مراقبت و تنبیه است براساس دوگانه‌ی دانش-قدرت می‌پردازد. او از تعذیب‌های میانه‌ی قرن هیجدهم آغاز می‌کند که با ملایم‌شدن کیفی در نیمه‌ی دوم سده‌ی هیجدهم تعذیب به تنبیه تبدیل می‌شود و از آن به مفهوم انضباط می‌رسد. مفهوم انضباط با بدن آغاز می‌شود و معنی اجبار بر بدن‌ها یا مطیع کردن بدن می‌گیرد. در عصر کلاسیک بدن به مثابه ابژه و آماج قدرت کشف شد. به سادگی می‌توان نشانه‌هایی از این توجه عظیم به بدن را یافت. بدنی که دستکاری و اداره می‌شود، ساخته می‌شود، تربیت و رام می‌شود، بدنی که اطاعت می‌کند، پاسخ می‌دهد، مهارت می‌یابد یا نیروهایش افزایش می‌یابد (فوکو، ۱۳۸۸، ۱۷۰). این اجبار و انضباط بر بدن‌ها در سده‌های ۱۷ و ۱۸ به تدریج دارای ضابطه‌ها و قوانینی مرتبط با هر مکان خاصی شد که هدف آن انضباط‌های رهبانی نبود بلکه افزایش تسلط فرد بر بدن خود بود. این شیوه‌ی انضباط بدنی در واحدهای نظامی، مدرسه‌ها، کالج‌ها، بیمارستان‌ها، کارگاه‌ها و کارخانه‌ها آشکارا پرورده و دیده می‌شد. در ادامه فوکو تکنیک‌های انضباط یا این رام‌شدگی بدن‌ها را در چهار حوزه‌ی هنر توزیع‌ها، کنترل فعالیت‌ها، سازمان‌دهی تکوین و ترکیب نیروها تبیین و تشریح می‌کند. به این شیوه‌ها بدن‌ها رام می‌شوند و در روند تولید یا عمل به نتیجه‌ی بهتر یا بیشتر می‌رسند. فوکو معتقد است این روش‌های انضباطی:

با بدن‌های جا داده شده، فعالیت‌های ضابطه‌گذاری شده و

این تحقیق با روش گردآوری داده‌ها و بر پایه‌ی مفهوم بدن‌های رام فوکو انجام می‌شود. این مفهوم براساس نمونه‌های واقعی و مستند اجتماعی تبیین و تدوین شده است اما پژوهش‌های متأخر نشان می‌دهد که برای تاویل و تفسیر نمونه‌های اجرایی (اجراهای بدن و حرکت) اجتماعی (وضعیت زنان یا نظام‌های آموزشی) و سیاسی (سلطه و چندفرهنگی در نظام‌های سیاسی) مورد استفاده قرار گرفته است.

۱-۱. بدن‌های رام

یکی از مهم‌ترین حوزه‌های نظریات فوکو "قدرت" است که در مواجهه با دانش به صورت دوگانه‌ی دانش-قدرت در چند کتاب به دیرینه‌شناسی آن پرداخته است. فوکو مفاهیم مختلفی چون جنون، انضباط و جنسیت را که رابطه‌ی مستقیم با دانش دارند، به عنوان مظاهر تجلی رابطه‌ی دانش-قدرت شناسایی کرده و به دیرینه‌شناسی هر مفهوم در نسبت با این رابطه پرداخته است. در این مسیر او به جستجوی این است که چگونه دوگانه‌ی دانش-قدرت به تدریج مکان‌ها، نظام‌ها و رفتارهایی را تثبیت کرده و انسان‌ها را ملزم و مقید به اجرای آن‌ها ساخته است. به عبارت ساده‌تر دانش قدرتی می‌سازد و آن قدرت را در مکان‌های خاص یا رفتارهای نظام‌مندی بر انسان‌ها تحمیل می‌کند. انضباط قدرتی است که بر یک یا چند نفر برای اهداف ذیل اعمال می‌شود: برای آن‌ها مهارت‌ها و خصوصیات ویژه‌ای فراهم سازد، توانایی آن‌ها برای کنترل خود را شکل دهد، توانایی آن‌ها برای عمل همهانگ را افزون سازد، آن‌ها را در برابر فرمان و دستور منطف سازد یا در مسیرهای دیگری خصوصیات آن‌ها را قالب‌ریزی کند (هیندس، ۱۳۸۰، ۱۳۰). به نظر می‌رسد این انضباط در نمونه‌های فوکو، زندان، کارگاه، مدرسه، سربازخانه و... به طور مشخص روی بدن اعمال می‌شود. بدنی که به وسیله‌ای برای نمایش دانش - قدرت تبدیل می‌شود.

۲-۱. عروسک نخ‌ی

عروسک نخ‌ی به لحاظ شکلی یکی از پیچیده‌ترین و به لحاظ معنایی از نمادین‌ترین شیوه‌های عروسک است. در گفتمان سیاسی اشاره به عروسک اغلب به معنای کسی است که نخ‌هایش توسط کسی، کسانی یا سیستمی هدایت می‌شود. عروسک‌های نخ‌ی به دلیل هدایت از بالا، داشتن آناتومی کامل و امکان حرکت همه‌ی مفاصل حرکتی، کامل‌ترین شکل پیکره را می‌توانند نمایش دهند و به این دلیل نزدیک‌ترین عروسک به بازیگر هستند. سخن گزاف نیست که ... عروسک‌های نخ‌ی را هنرپیشگان چوبی بنامیم. چرا که به واقع این عروسک‌ها در انواع مختلف نمایش هم چون باله و اپرا و در تمامی سبک‌ها چون تراژدی و کمدی کارایی دارند (غریب پور، ۱۳۷۱، ۱۳۴). عروسک نخ‌ی با سیستم حرکتی خود که شامل یک صلیب چوبی نگهدارنده (پسایی) و نخ‌هایی است که از مفاصل حرکتی به پسایی متصل شده‌اند، نظام حرکتی حساب شده و دقیقی دارد که تعادل بدن در آن با توزیع درست وزن در مفاصل مختلف عروسک حفظ می‌شود. عروسک نخ‌ی باید با در نظر داشتن مفاصل حرکتی لازم و وزن مناسب هر بخش طراحی شود. به عنوان مثال اگر لگن در مقایسه با پاها خیلی سبک باشد، عروسک نمی‌تواند خوب راه برود... عروسک‌های نخ‌ی که با طراحی خوب و توزیع وزن درست، ساخته شده باشند، امکان حرکت‌هایی را دارند که برای عروسک‌های شیوه‌های دیگر امکان‌پذیر نیست (Curell, 2004, 14). با این ویژگی‌ها عروسک نخ‌ی نمونه‌ی درستی برای خوانش مفهوم بدن رام فوکو است که هم در ساخت و هم در جان‌بخشی قوانین انضباطی خاصی بر آن حاکم است.

۳- عروسک تجسم رام‌شدگی

خلق عروسک در دو مرحله انجام می‌شود و می‌توان با استفاده از روش‌های انضباطی فوکو نشان داد که در هر دو مرحله ما شاهد شکلی از مطیع ساختن و رام‌شدگی هستیم. مرحله‌ی اول ساخت عروسک براساس یک طرح یا ایده‌ای است؛ اغلب طرح شخصیت عروسکی مورد نظر بر روی کاغذ یا ایده‌ای برای آن در ذهن وجود دارد که هنرمند عروسک‌ساز براساس آن عروسک را خلق می‌کند. این مراحل از آماده‌سازی یا تخصیص محیط به کارگاه عروسک‌سازی آغاز می‌شود، با پیکر تراشی ادامه می‌یابد و با هم وصل کردن قطعات (عضوها) و نصب هدایتگرها به انجام می‌رسد. پس می‌توان گفت عروسک حاصل نرم و رام‌ساختن ماده‌ای در شکلی پیکربندی شده است. مانند اسلحه ای که با دستان فرد یکی می‌شود و ترکیبی از بدن- اسلحه می‌سازد که برای هدف نهایی پیکربندی و رام شده است. قدرت در سرتاسر سطح تماس میان بدن و شیئی که بدن روی آن کار می‌کند جاری می‌شود و آن دو را به یکریگر چفت می‌کند. قدرت مجموعه‌ی هم بافته‌ی بدن- اسلحه، بدن- ابزار و بدن- ماشین شکل می‌دهد (فوکو، ۱۳۷۸، ۱۹۲). در مرحله‌ی بعد عروسک در دستان بازی‌دهنده قرار می‌گیرد تا با آن شخصیتی را مجسم و بازآفرینی کند. بازی‌دهنده روزهای زیادی با عروسک تمرین می‌کند؛ او نظام رفتاری و قابلیت‌های حرکتی عروسک را می‌شناسد و تلاش می‌کند از آن قابلیت‌ها برای جان‌بخشی رفتاری و احساسی عروسک استفاده کند. در نظام سخن

صلاحیت‌های آموزش داده شده، دستگاه‌هایی می‌سازد که در آن‌ها تولید نیروهای گوناگون از رهگذر ترکیب حساب‌شده‌ی نیروها افزایش می‌یابد (همان، ۲۱۰). فرآیند بدن رام که بدن را به مثابه قطعه و بدن‌ها به مثابه دستگاه می‌سازد، می‌تواند مبنای مطالعات ما برای تجسم بدن رام در عروسک شود.

۲- عروسک

در اغلب منابع گونه‌های عروسک در پیوند با نوع بازی‌دهندگی‌شان در چهار گروه اصلی دستی، میله‌ای، نخ‌ی و سایه تقسیم‌بندی می‌شوند که البته دارای زیرگونه‌هایی نیز هستند. هم‌چنان که گسترش تنوع شکلی عروسک و اضافه‌شدن امکانات مکانیکی و الکترونیکی گونه‌های دیگری چون عروسک‌های تن‌پوش، عروسک‌های مکانیکی و الکترونیکی، تصویرعروسک‌ها و... را به گونه‌های اصلی اضافه کرده است (رک. مسعودی، ۱۳۹۷). عروسک پیکره‌ای است که توسط بازی‌دهنده‌ای، به کمک بخشی از بدن‌اش یا ابزارهایی چون میله و نخ هدایت و جان‌بخشی می‌شود. یورکوفسکی عروسک را در کلی‌ترین شکل این گونه تعریف می‌کند: عروسک تئاتری زمانی وجود و هستی می‌یابد که از آن بر روی صحنه استفاده شود. هرچیزی می‌تواند عروسک باشد به شرط آن که به وسیله‌ی یک هنرمند انتخاب شده باشد تا بر روی صحنه عملکردی از یک شخصیت را واقعیت بخشد (Jurkowski, 2001, 30). جان‌بخشی عروسک نمایشی در دو بعد حرکت و سخن انجام می‌گیرد اما این رابطه صرفاً یک رابطه‌ی دو سویه میان عروسک و بازی‌دهنده نیست. کاپلین شرح کاملی از این رابطه دارد: نسبت "یک‌به‌یک" نمایانگر انتقال مستقیم انرژی از یک اجراگر به یک شی نمایشی منفرد است. نسبت «چندین به یک» به این معنی است که یک شی کانون انرژی گردانندگان متعددی است مانند عروسک غول پیکر مام زمین در گروه تئاتر نان و عروسک. نسبت "چندین به یک" نشان می‌دهد که تنها یک اجراگر چند شی مجزا را هدایت می‌کند، مانند آنچه دالانگ جاوه‌ای در طی اجرای وایانگ کولیت انجام می‌دهد (بل، کاپلین، ۱۳۹۵، ۳۹).

مسئله‌ی دیگر در این رابطه، فاصله‌ی بین عروسک و عروسک‌گردان است. ماسک به عنوان شکلی از عروسک نزدیک‌ترین فاصله را از بازی‌دهنده دارد و به همین ترتیب عروسک‌های تن‌پوش که در آن کل بدن به یک عروسک تبدیل می‌شود. این فاصله در گونه‌های عروسک به تدریج زیادتر می‌شود. دست‌ها در عروسک‌های دستی، میله‌های کوتاه و بلند، افقی و عمودی در عروسک‌های میله‌ای یا سایه، نخ‌ها در عروسک‌های نخ‌ی و هدایت‌گرهای مکانیکی پیچیده یا کنترل از راه دور در عروسک‌های مکانیکی و الکترونیکی. هر اندازه سطح تکنولوژی رشد می‌کند، قابلیت هدایت اشیا از فاصله‌های دور نیز بیشتر می‌شود (همان، ۴۴). به هر حال آنچه ویژگی مهم عروسک نمایشی است، چگونگی جان‌بخشی و هدایت آن به مثابه یک موجود زنده یا پویا است. هرچه مهارت بازی‌دهنده در هدایت عروسک بیشتر باشد، تماشاگر حتی یک شی معمولی را دارای حسی از زندگی می‌پندارد. عروسک موجودی در هدایت و اختیار بازی‌دهنده است و گویی به وسیله‌ی او رام شده است.

نیز با توجه به ویژگی‌های فیزیکی عروسک چون دهان، فک، اندام، نگاه و... صدای خاصی برای او به وجود می‌آورد. بدین ترتیب بازی‌دهنده با تمرین‌های طولانی در دو نظام رفتار و سخن بدن عروسک را مطیع و رام خود می‌سازد. سرگی ابراتسوف هنرمند شناخته‌شده‌ی تئاتر عروسکی در خاطرات خود می‌گوید: به خانه بازگشتم و پسر بچه‌ی سیاه‌پوست خود (عروسک) را برداشتم و او را به طریقی که معلم مرا وادار کرده بود، به خواندن ترانه در (نمایش) یک مجلس رقص شادمانه واداشتم (ابراتسوف، ۱۳۸۲، ۷۸). این دو مرحله‌ی ساخت و جان‌بخش عروسک را می‌توان با چهار مرحله‌ی روش‌های انضباطی فوکو به تقریب بازخوانی کرد. چنان که گفته شد فوکو چهار مرحله یا شیوه‌ی انضباطی را شناسایی می‌کند: هنر توزیع‌ها، کنترل فعالیت، سازمان‌دهی تکوین‌ها و ترکیب نیروها. مراحل ساخت را می‌توان با دو مرحله‌ی اول و مراحل بازی‌دهی را با دو مرحله‌ی دوم بازخوانی کرد.

۱-۳. هنر توزیع‌ها، کارگاه ساخت عروسک

فوکو درباره‌ی هنر توزیع‌ها چنین می‌گوید:

انضباط گاهی مستلزم حصار است، (به عبارتی) اختصاصی کردن یک مکان ناهمگن با همه‌ی مکان‌های دیگر و بسته به روی خود. مکانی محفوظ با یکنواختی انضباطی (فوکو، ۱۳۷۸، ۱۷۷). هر ساخت هنری نیاز به مکانی دارد که اغلب با نام کارگاه شناخته می‌شود. البته این کارگاه می‌تواند یک مکان مستقل یا بخشی از یک مکان (مانند اتاق) باشد. به هر حال نیازمندی‌ها و ویژگی‌های کار بر روی مواد به محیطی نیاز دارد که برای این کار تا حد امکان تجهیز و آماده شده باشد. این اختصاص یافتن (مختص شدن) یک مکان یا بخشی از یک مکان برای کارگاه ساخت عروسک ناگزیر آن را به گونه‌ای محصور می‌سازد؛ به این معنی که عروسک‌ساز برای کار (ساخت عروسک) وارد آن می‌شود و باید کار ساخت را در همان محدوده‌ی تخصیص داده شده، آغاز کند و به انجام برساند. هم‌چنین این مکان از پیش یا به تدریج در طول کار دارای بخش‌هایی می‌شود و جایگاه‌هایی مشخص و جداگانه برای ابزارها و مواد اختصاص داده می‌شود. به این ترتیب این مکان با بخش‌ها و جایگاه‌های تعیین‌شده‌اش، می‌تواند انضباطی به کار وارد یا تحمیل سازد. اغلب کارهای مشخص تولیدی - ساخت عروسک برای یک نمایش یا برنامه‌ی تلویزیونی - که دارای یک بازه‌ی زمانی یا ضرب‌الاجل مشخص است، ناگزیر به این انضباط نیاز دارد. اما برای کارهای شخصی مانند ساخت عروسک با ایده‌های ذهنی و یا برای کاری که هنوز تاریخ قطعی برای تولید یا اجرا ندارد، شاید به این شکل از انضباط نیازی نباشد یا حتی هنرمند با بی‌توجهی به قواعد مکان، بخش‌ها و جایگاه‌ها آن‌ها را برهم زند.

۲-۳. کنترل فعالیت، برنامه‌ی ساخت عروسک

هر برنامه و فعالیتی برای این که به نتیجه‌ی درست در زمان مشخص بیانجامد باید کنترل و هدایت شود. فوکو این مرحله را در چهار بخش اصلی بازنمایی می‌کند: برنامه، پردازش زمانی عمل، به‌هم‌پیوستگی بدن و حرکت و مفصل‌بندی بدن - شی. هر کدام از این بخش‌ها می‌تواند در تحلیل معنایی یکی از مراحل ساخت عروسک

به کار آید.

۱-۲-۳. برنامه‌ریزی

برنامه‌ریزی می‌تواند شروع و میانه و پایان هر پروژه‌ای را تعیین کند. اغلب فعالیت‌های هنری اگر برای هدف و زمان مشخصی انجام گیرد، نیاز به داشتن برنامه دارد؛ برنامه‌ای که مراحل کار و مدت زمان تقریبی هر مرحله را نشان دهد. این برنامه الزاماً نوشته شده نیست و گاهی می‌تواند در ذهن ثبت شود اما به هر حال وجود دارد. داشتن برنامه با دوره‌های زمانی مشخص برای هر مرحله از کار، اتلاف وقت یا ازدست دادن زمان را نشان می‌دهد و خواسته یا ناخواسته به مجری و کار نظم می‌دهد. کنترل بی‌وقفه... و حذف هرآنچه موجب اختلال و حواس‌پرتی شود؛ هدف ایجاد زمانی تماماً مفید بود (همان، ۱۸۸). هنرمند عروسک‌ساز در ابتدای کاری با زمان بندی اجرایی مشخص، با در دست داشتن یا در ذهن داشتن طرح شخصیت عروسکی، یک برنامه‌ریزی حدودی برای انجام هر مرحله و اتمام نهایی کار انجام می‌دهد. هرچه تجربه و تخصص او بیشتر باشد، مراحل همگام‌تر با برنامه‌ریزی پیش می‌روند. نظم حاصل از برنامه‌ریزی به ساخت دقیق و منظم عروسک منجر می‌شود.

۲-۲-۳. پردازش زمانی عمل

عمل در یک نظام انضباطی باید در مدت یا دوره‌ی زمانی مشخصی انجام شود، مانند اشاره‌ی فوکو به "قدم‌روفتن سربازان در صف یا در گروه و گام برداشتن با ضرب‌آهنگ طبل" (همان، ۱۸۹). عمل اگر کم‌تر یا بیشتر از زمان لازم طول بکشد ممکن است خلل یا بی‌نظمی در کار نهایی ایجاد کند. اولین و مهم‌ترین عمل عروسک‌ساز پیکرتراشی است؛ یعنی ساختن و پرداخت کردن قطعه‌ها یا عضوهای پیکره‌ی عروسک. او ماده‌ای انتخاب می‌کند و چون پیکرتراشی عروسک را از درون آن ماده بیرون می‌آورد. کار پیکرتراشی در دو مرحله‌ی بردن، کم یا زیاد کردن و نرم کردن و صیقل دادن انجام می‌شود. اگر عروسک‌ساز بیشتر یا کم‌تر از زمان و مقدار لازم بتراشد و کم یا زیاد کند، نتیجه مغشوش، ناهنجار و نادرست خواهد شد؛ هم‌چنین اگر او بیشتر یا کم‌تر از زمان مورد نیاز قطعه‌ها یا عضوها را نرم و صیقلی کند، باز هم حاصل آن همگون، شکلی و درست نخواهد شد. پس پردازش زمانی عمل، زمان انجام هر عملی را برای رسیدن به نتیجه‌ی درست مشخص می‌کند و عمل را دارای نظم تعیین‌شده‌ای با توجه به نوع کاری می‌کند. در این مرحله پیکرتراشی بر روی ماده‌هایی چون چوب، فلز، اسفنج و پلاستوفوم و اهمیت پردازش زمانی آن می‌تواند گونه‌ای مطیع کردن یا رام‌ساختن ماده قلمداد شود.

۳-۲-۳. هم‌پیوستگی بدن و حرکت

بدن باید برای انجام هر حرکتی آماده و آموخته شود. هر حرکتی نیاز به مهارت و آمادگی بخشی از بدن دارد اما بقیه‌ی اعضا نیز باید در هماهنگی با عضو حرکتی قرار بگیرند. پس برای انجام درست هر عملی یک پیوستگی میان بدن و حرکت شکل می‌گیرد. کار مهم عروسک‌ساز طراحی حرکت برای عروسک براساس شخصیت او و یا کارهایی است

می‌کند. به این ترتیب بازی‌دهنده پس از دوره‌ای تمرین با کمک هدایتگرها می‌تواند عروسک را برای انجام رفتارها و ابزار احساسات دلخواه خود، رام و مطیع خود سازد.

۳-۴. ترکیب نیروها: خلق اجرای عروسکی

انجام هر پروژه‌ی تولیدی مستلزم کار گروهی با ترکیب نیروهای فردی است. به گمان فوکو نقش هر فرد در یک مجموعه‌ی تولیدی مانند یک قطعه در یک ساختار ماشینی است. گنجاندن این بدن-قطعه (بدن به منزله‌ی یک قطعه) در کل مجموعه‌ای که این بدن-قطعه به آن متصل شده است. سربازی که بدن‌اش تربیت می‌شد تا قطعه به قطعه در عملیاتی تعیین‌شده عمل کند (فوکو، ۱۳۸۸، ۲۰۶). یک عروسک شخصیتی است که در کنار عروسک‌های دیگر جهان داستان (تئاتر یا فیلم) را بازنمایی می‌کند. ترکیب نیروها در اجرای عروسکی براساس رابطه‌ی یک عروسک با عروسک یا عروسک‌های دیگر شکل می‌گیرد که به دلیل وجود دوگانه‌ی عروسک (عروسک + بازی‌دهنده) بازی‌دهنده (ها) نیز بخشی از این نیرو هستند. یورکوفسکی می‌گوید: رابطه‌ی بین عروسک و بازی‌دهنده در حالت کلاسیک دو سویه است. به این معنی که به عنوان مثال در یک موقعیت نمایشی با حضور دو عروسک، بازی‌دهنده‌ی اول تنها با عروسک اول و بازی‌دهنده‌ی دوم تنها با عروسک دوم در ارتباط است و آن را هدایت می‌کند. اما در تئاتر معاصر عروسکی، گسترده‌شدن شاخه‌های ارتباطی شکل‌های جدیدی برای ترکیب نیروها ارائه می‌دهد. به این ترتیب بازی‌دهنده‌ی اول به جز عروسک اول با بازی‌دهنده‌ی دوم و عروسک دوم نیز در ارتباط است (Curell, 2001, 6). پس دو ارتباط منفرد بین هر بازی‌دهنده با عروسک‌اش به شش ارتباط میان نیروها تبدیل می‌شود. این گستردگی، تنوع ترکیب نیروها را بیشتر می‌کند و می‌تواند نیروی هدایتگر برای یک عروسک را به تعداد بازی‌دهنده‌های کل کار افزایش دهد. ترکیب نیروها عروسک را در ساختار تولید یک کار عروسکی به مثابه یک قطعه می‌سازد که علاوه بر رام‌شدگی در ارتباط با بازی‌دهنده‌اش در نظام کلی اجرا نیز چون یک قطعه در موقعیت رام‌شدگی است.

۴-۴. تجسم رام‌شدگی در اپرای عروسکی نخی

یکی از مشخص‌ترین نمونه‌های کاربرد عروسک نخی، اپراهای عروسکی نخی است که به دلیل داشتن شخصیت‌های انسانی، فضای واقع‌گرایانه و اهمیت حرکات پیکره‌ی کامل عروسک برای تجسم فضای موسیقایی، عروسک نخی مناسب‌ترین نوع عروسک برای آن است. زمانی که در ایتالیا اپرا شکل گرفت، به سرعت نظر عروسک‌بازان را نیز جلب کرد. اولین اپرای عروسکی به وسیله‌ی یک طراح-شاعر-ریاضی‌دان و کارگردان به نام آچه جولی^۱ نوشته شد. او اپرایش را در سال ۱۶۷۰ در فلورانس افتتاح کرد... یکی از بهترین آثار هایدن^۲ اپرای فیلمون^۳ بود که به مناسبت دیدار ملکه ترزا ساخته شد. اجرا به دلیل هماهنگی خوانندگان خوب ایتالیایی و توانایی بازی عروسک‌های نخی یک موفقیت بزرگ بود (برد، ۱۳۶۴، ۱۴۴-۱۵۰). عروسک نخی به اندازه‌ای که کامل‌ترین نوع عروسک به نظر می‌رسد، پیچیده‌ترین

که باید در اجرا (تئاتر یا فیلم) انجام دهد. عروسک‌ساز باید علاوه بر آماده‌سازی عضوهای حرکتی مانند چشم، فک، گردن، دست، کمر و... تعادل عروسک را با سنگین کردن بخش‌هایی مانند پاها در حین حرکتی چون راه‌رفتن برقرار کند. به بیان دیگر او باید عروسک را با توجه به حرکاتی که می‌خواهد انجام دهد، پیکربندی و مفصل‌بندی سازد. به این شکل عروسک مختص کاری یا حرکتی می‌شود که باید انجام دهد؛ پس عروسک هیزم‌شکن با طراحی حرکت مناسب برای دست‌هایش باید بتواند هیزم بشکند و عروسک رقصنده با طراحی حرکات ظریف برای پاهایش باید بتواند برقصد.

۳-۲-۴. مفصل‌بندی بدن-شی

حرکت‌دادن هر شی‌ای نیاز به رعایت و اجرای قواعدی ساده تا پیچیده دارد که فوکو آن را با عنوان مفصل‌بندی بدن-شی معرفی می‌کند. از خلال این تکنیک انتقاد ابژه‌ی جدیدی در حال شکل‌گیری بود؛ بدن مرکب از جامدات و حرکت‌ها... بدنی که قادر به انجام اعمال خاصی است (همان، ۱۹۴). این روش بر اهمیت رابطه‌ی بدن و شی در حرکت دادن به شی تأکید می‌کند. هر شی‌ای برای حرکت داده‌شدن ویژگی‌ها، امکانات و محدودیت‌هایی دارد. حالا اگر این شی عروسک باشد که باید توسط بازی‌دهنده حرکت داده شود، عروسک‌ساز متناسب با تکنیک‌های متفاوت تئاتر عروسکی از ابزارهایی برای اجرای این مفصل‌بندی میان بدن (دست بازی‌دهنده) و شی (عروسک) استفاده می‌کند. خود دست، میله یا چوب (هدایتگرها) باید با توجه به نوع حرکت عروسک در جاهایی از بدن عروسک که در جاهایی از بدن عروسک که بهترین شکل حرکت را ایجاد می‌کنند، قرار بگیرند... هدایتگرها وسیله‌ی هدایت عروسک توسط بازی‌دهنده هستند که در قالب مفصل‌بندی بدن-شی فیزیک عروسک را در موقعیت کنترل و رام‌شدگی قرار می‌دهند.

۳-۳. سازمان‌دهی تکوین‌ها: جان‌بخشی عروسک

برای تکوین یا به‌وجود آوردن هر محصولی شناخت عناصر و اجزای آن لازم است، این شناخت به سازمان‌دهی روش‌ها و برنامه‌هایی برای خلق آن محصول می‌انجامد. عروسک ساخته‌شده در دست‌های بازی‌دهنده قرار می‌گیرد تا در هیئت شخصیتی بازنمایی و جان‌بخشی شود. پس بازی‌دهنده به سازمان‌دهی برای خلق (تکوین) عروسک نیاز دارد. این سازمان‌دهی در طول دوره‌ی تمرین در دو مرحله انجام می‌گیرد. در مرحله‌ی اول او در جایگاه نوآموز یا محقق قرار می‌گیرد که ویژگی‌های فیزیکی و قابلیت‌های حرکتی عروسک را می‌شناسد و می‌آموزد. این شناخت همه‌جانبه او را وارد مرحله‌ی دوم می‌کند که در آن در جایگاه آموزگار عروسک است و با شناخت ویژگی‌های و امکانات فیزیکی عروسک، آن را برای انجام رفتارها و بیان احساسات آموزش می‌دهد. چگونه راه برود، بنشیند، غمگین شود، بخندد، مهر بورزد یا بترسد؟ عروسک آنچه را اجرا می‌کند که شما می‌خواهید و نه بیشتر، او هویتی بیرون از اجرا ندارد (Curell, 1999, 9).

عدم هویت بیرون از اجرا بر قدرت هدایت‌گری و هویت‌سازی بازی‌دهنده و در مقابل هدایت‌شوندگی و رام‌شدگی عروسک تأکید

انضباط لازمه‌ی تولید آن است و بدن عروسک را برای حرکت آزموده و مطیع می‌سازد (هم پیوستگی بدن - حرکت) نخ‌های هدایتگر متصل به پسایی نیز نقش مهمی در حرکت عروسک دارند؛ محل اتصال نخ‌ها، جنس نخ‌ها و میزان کشیدگی نخ‌ها. کشیدگی نخ‌ها باید هم چون کشیدگی سیم‌های یک ساز کوک باشد. به این ترتیب عروسک در دستان بازی‌دهنده‌ی مجرب، دقیق و خلاق با کوچک‌ترین اشاره‌ای حرکت مناسب خود را خواهد کرد (همان، ۱۱۹) پس نخ‌ها به عنوان هدایتگر رابطه‌ی درست بین بازی‌دهنده (بدن) و عروسک (شی) به وجود آورده و امکانات حرکت مناسب عروسک را فراهم می‌کنند (مفصل بندی بدن - شی).

بازی‌دهنده‌ی اپرای عروسکی نخ‌ی اغلب پس از مدت‌ها بازی‌دهندگی عروسک‌های نقش‌های فرعی می‌تواند به تدریج هدایتگری عروسک‌های اصلی را بر عهده بگیرد. پس او دوره‌ی آموزشی طولانی در شناخت قابلیت‌های فیزیکی و امکانات حرکتی عروسک‌ها طی می‌کند و در طول سال‌ها سازمان‌دهی برای خلق شخصیت عروسک را می‌آموزد و در هدایت‌گری و رام کردن عروسک‌های نخ‌ی ماهر می‌شود (سازمان‌دهی تکوین‌ها).

در اجرای نهایی هر عروسک نخ‌ی باید با عروسک‌های دیگر در هماهنگی با عروسک‌های دیگر عمل کند تا عمل‌های گروهی به صورت یکپارچه انجام شود و کار نهایی منسجم و یکپارچه جلوه کند (ترکیب نیروها).

عروسک‌های اپراهای نخ‌ی همواره یک داستان کلاسیک مشخص را روایت می‌کنند که در آن امکان بداهه‌پردازی، تغییر یا اضافه و کم کردن رفتارها یا احساسات وجود ندارد. پس در اپرای عروسکی نخ‌ی عروسک در مرحله‌ی اول، بدنی رام و تحت کنترل بازی‌دهنده است و در مرحله‌ی دوم قطعه‌ای است که با ترکیب نیروهای قطعات دیگر برای تولید یک اجرای عروسکی مشخص و بدون تغییر در موقعیت بدن‌های رام قرار می‌گیرد.

آن‌ها به لحاظ ساخت و بازی‌دهندگی نیز هست. شلید به همین دلیل است که اپراهای عروسکی نخ‌ی همواره به وسیله‌ی کمپانی‌های خاص نمایش عروسکی نخ‌ی، در سالن‌های بزرگ و حرفه‌ای و با محاسبات اقتصادی هزینه‌ها و دستمزدها اجرا می‌شده‌اند. پس همه‌ی مراحل کار از طراحی و ساخت تا تمرین و اجرا هدفمند و دارای یک دوره‌ی زمانی مشخص است. این ویژگی‌ها لزوم برقراری انضباط را در همه‌ی مراحل مانند تولید محصولی در کارخانه یا کارگاه، ضروری می‌سازد. کمپانی‌های اپرای عروسکی نخ‌ی در جهان که یکی از کهن‌ترین آن سالزبورگ^۴ در اطریش است، اغلب شامل فضاهایی برای نگهداری مواد، انبار لباس و آکسسوار، انبار عروسک‌ها و دکور، کارگاه ساخت عروسک، کارگاه دوخت لباس و کفش و کلاه و... است (هنر توزیع‌ها). ماهیت حرفه‌ای کمپانی‌های تئاتر عروسکی نخ‌ی و تعهدات زمانی اجرا وجود برنامه‌ی زمانی مشخص را برای مراحل مختلف ساخت عروسک و لوازم مربوط به آن را ضروری می‌سازد (برنامه).

به دلیل اهمیت تعادل در عروسک نخ‌ی هر قطعه از بدن باید وزن مشخصی و در تناسب با سایر اعضا داشته باشد، این مسأله میزان تراشیدن هریک از اعضا را تعیین می‌کند. کار بیشتر یا کم‌تر می‌تواند در وزن و نهایتاً تعادل نهایی مشکلاتی به وجود آورد (پردازش زمانی عمل).

در ساخت عروسک‌های نخ‌ی اپراها، که شخصیت باید تقلید کاملی از انسان و گاه حیوان باشد (به جز شخصیت‌های فراواقعی مانند فرشته و شیطان) برقراری تعادل در وزن و اندازه‌ی اندام‌ها (عضوهای عروسک بسیار مهم و اساسی است. یک میلی‌گرم اختلاف وزن یا یک میلی‌لیتر کوتاهی و بلندی سبب می‌شود عروسک کنترل‌ناپذیر شود یا به اصطلاح فرار کند. در این شرایط این عروسک است که بازی‌دهنده را بازی می‌دهد نه بازی‌دهنده آن را (غریب‌پور، ۱۳۷۱، ۱۱۱). این مسأله فرایند ساخت را به مثابه ساخت یک ماشین می‌سازد که دقت و

جدول ۱- مقایسه‌ی اصول انضباطی بدن‌های رام فوکو با ویژگی‌های اپرای عروسکی نخ‌ی.

اصول انضباطی بدن‌های رام فوکو	ویژگی‌های اپرای عروسکی نخ‌ی
هنر توزیع‌ها	نظم و حریم مشخص کارگاه ساخت عروسک نخ‌ی
کنترل فعالیت / برنامه	لزوم داشتن برنامه‌ی مشخص برای ساخت عروسک نخ‌ی
کنترل فعالیت / پردازش زمانی	اهمیت میزان پیکر تراشی هر در وزن و تعادل عروسک
کنترل فعالیت / به هم پیوستگی بدن و حرکت	اهمیت نقاط اتصال نخ‌ها روی مفاصل حرکتی
کنترل فعالیت / مفصل‌بندی بدن - شی	اهمیت چگونگی نخ کشی برای حرکت عروسک
سازمان‌دهی تکوین‌ها	جان بخشی و رام کردن عروسک
ترکیب نیروها	هماهنگی حرکت عروسک با عروسک‌های دیگر در اجرا

نتیجه

(عروسک‌ها) رام می‌شود. همسانی آشکار این مراحل با مراحل انضباطی فوکو، عروسک نخ‌ی را به عنوان یکی از تجسم‌های مشخص مفهوم بدن‌های رام معرفی می‌سازد. هم‌چنین با آگاهی از این امر، هنرمند تئاتر عروسکی می‌تواند این دلالت‌های معنایی را با اجرای خود همسو سازد و آن را برای ارائه‌ی ایده و پیام خود به کار گیرد. بدن‌های رام که تجسم‌های متفاوتی در نمونه‌های ادبی، اجتماعی و سیاسی دارد، می‌تواند به عنوان یکی از دلالت‌های معنایی عروسک (اپرای عروسکی نخ‌ی) معرفی شود و هنرمند را در انتخاب متن و شکل اجرای اثر همسو با آن‌ها یاری رساند.

خوانش اثر اجرایی با مفاهیم نظری دلالت‌های معنایی تازه‌ای به آن می‌بخشد و هنرمند با آگاهی از آن دلالت‌ها، می‌تواند شکل و معنا را در یک راستا قرار داده و اثری ژرف و منسجم خلق کند. مقایسه‌ی اصول انضباطی فوکو در نظریه بدن‌های رام با مراحل ساخت تا جان‌بخشی عروسک و به طور مشخص در اپرای عروسکی نخ‌ی، نشان می‌دهد که در این مراحل عروسک (نخ‌ی) چون بدنی رام و مطیع سازنده و بازی‌دهنده و در اختیار و انقیاد آن‌هاست، او در طی این مراحل چون سرباز یا کارگر در نمونه‌های فوکو، می‌آموزد، مطیع می‌شود و برای اجرای نقش خود و هماهنگی با سایر عوامل

پی‌نوشت‌ها

فوکو، میشل (۱۳۸۸)، *مراقبت و تنبیه، تولد زندان*، مترجم: نیکو سرخوش، افشین جهان‌دیده، نشر نی، تهران.
غریب‌پور، بهروز (۱۳۷۱)، *گام‌به‌گام با نمایش عروسکی*، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تهران.
مسعودی، شیوا (۱۳۹۷)، *مبانی نظری تئاتر عروسکی*، انتشارات کارنامه کتاب، تهران.
هیندس، باری (۱۳۸۰)، *گفتارهای قدرت از هابز تا فوکو*، مترجم: مصطفی یونسی، انتشارات شیرازه، تهران.

1. Acciajouli.
2. Haydn.
3. Philemon and Baucis.
4. Salzburg.

فهرست منابع

Currell, David, (1999), *Puppet and Puppet Theatre*, The Crowood Press.
Currell, David, (2004), *Making and Manipulating Marionettes*, The Crowood Press.
Jurkowski, Henryk, (2001), *Specificity in A New Guise*, Theatre Lalek, Nr2/65, Spring, (p2- 8).

ابراتسف، سرگی (۱۳۸۲)، *حرفه‌ی من*، مترجم: جواد ذولفقاری، انتشارات نوروز هنر، تهران.
برد، بیل (۱۳۶۴)، *هنر عروسکی*، مترجم: جواد ذولفقاری، انتشارات جهاد دانشگاهی، تهران.
بل، جان (۱۳۹۶)، *عروسک، ماسک و اشیای نمایشی*، مترجم: عاطفه احمدی و دیگران، نشر بیدگل، تهران.
ضیمران، محمد (۱۳۸۷)، *میشل فوکو: دانش و قدرت*، انتشارات هرمس.

The Visualization of Foucault's Docile Bodies Conception in Puppet (with Case studies of Marionette Opera)

Shiva Massoudi*

Assistant Professor, Faculty of Performing Arts and music, College of Fine Art, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received 22 Jun 2020, Accepted 21 Dec 2020)

Social science concepts arise from practical cases and they have become a method for reading artistic works. Nowadays, with the juxtaposition of different domains of Humanities and Art, this relation has been mutual. Social science concepts sometimes originate from Artistic works and they can be read by these concepts, giving the works a different perspective. The Docile bodies' conception of Foucault which is originated from knowledge-power theory was made based on documentary cases from social history and has been used for reading political, social, and artistic works and events. Docile bodies concept has been the conclusion of performing discipline principles in garrisons, factories, schools, workhouses, and so on. This discipline which exerts on body, for improving and increasing the quantity and quality of the final product (work), degrades the human body to docile body and from this point, it can be compared with a puppet. The Marionette is one of the complicated puppets in making and animating, and is also one of the symbolic kinds in meaning. It has a full figure because of the way of its animating which is from the top by strings. Then, it can be so realistic and humanlike which makes it a suitable figure for any realistic play and also Opera. It seems Marionette from making to animating processes is similar to the docile body. This essay tries to find the visualization of these concepts in puppet and distinctly marionette figures, and ultimately links the characteristic of Docile bodies in puppet/marionette form. In this way, the discipline principles for Domestication are compared with 'Puppet' in two phases; making and animating the puppet. From four discipline principles which Foucault explained, it seems two of them are visualized in Puppet making and two others in Puppet animating. The art of distribution is comparable to the studio of making puppets in which everything is arranged in a specific discipline. The puppet maker must be surrounded behind a woodturning table like the worker who is surrounded behind the sewing machine table. Control of activity which

has four sections is comparable to the program of making puppets. It consists of Planning for the process of making puppets, determining a specific time for each process, designing movement in which continuity between body and movement is made, and Articulating for animating puppets like the relation between body and object. The organization of geneses is similar to recognizing puppets and training for animating puppets for achieving a docile body as a puppet. And the last is the composition of forces is similar to the final performance in which all puppets as docile bodies coordinate with each other for creating the play. The inevitable discipline of producing Marionette Opera makes Marionette as clearer visualization of the docile body. By this cognition, Puppetry Artists can coordinate these implications with their performances and use it for conveying their ideas. Docile bodies that have different visualization in literal, social, and political cases, can be introduced as one of the implications of Puppet (Marionette Opera) and help Artists in creating coherent puppet performances.

Keywords

Puppet, Docile Body, Foucault, Marionette Opera.

*Tel: (+98-912) 3305834, Fax: (+98-21) 66415282, E-mail: massoudic@ut.ac.ir