

(مقاله پژوهشی)

## بازیابی کارناوالیته در نمایش‌گری عروسک‌های زنده

شیوا مسعودی<sup>۱\*</sup> و نفیسه سعادت<sup>۲</sup>

### چکیده

عروسک‌های زنده اصطلاحی برای دختران جوانی است که با عمل‌های جراحی و آرایش‌های سنگین خود را به شکل عروسک‌های بازی همچون باربی درمی‌آورند و با گذاشتن عکس یا فیلم از ژست‌های حرکتی و رفتارهای خود در شبکه‌های اجتماعی نمایش‌گری می‌کنند. در این نوشتار، با بازخوانی کارناوال و کارناوالیته از منظر باختین، مرگ، نقاب، دیوانگی (نمود یافته در سه تیپ ابله، دلگداز و ولگرد) و بازی به‌عنوان چهار مضمون اصلی آن معرفی و شناسایی می‌شوند. پیشینه تحقیق نشان می‌دهد تجسم این مضامین در آثار ادبی یا پدیده‌های اجتماعی و سیاسی می‌تواند موجب تکوین امر کارناوالیته شود. در جست‌وجوی عناصر کارناوالیته در عروسک‌های زنده، به فضای مجازی به‌منزله میدان کارناوال می‌رسیم. نمایش‌گری در فضای مجازی دو بخش دارد، یکی بازنمایی خود است که از نگاه گافمن وجه اجرایی دارد و دومی مکان اجرای آن در فضای مجازی و مشخصاً شبکه‌های اجتماعی است؛ جایی که امکان ساخت هویت‌های متفاوت، ساختگی و ایدئال مورد نظر هر فرد را به او می‌دهد. عروسک زنده، که پیشینه‌ای در منابع ادبی و نیز در تمایل دختران به شبیه‌انگاری با عروسک‌های بازی یا شخصیت‌های فیلم‌های انیمیشن دارد، انتخاب یک هویت غریب عروسک‌گون در فضای مجازی است. عروسک‌های زنده با بی‌جان‌انگاری و مرگ‌گونگی، نقاب‌چهره و بدن، ابله‌نمایی، سرکشی، فریب‌کاری و پرسه‌زنی و بازی در نقش عروسک‌بازی، چهار مضمون کارناوالیته را تجسم می‌بخشند و به این ترتیب نمایش‌گری خود در فضای مجازی را به کارناوالی از منظر باختین تبدیل می‌کنند.

### کلیدواژگان

باختین، عروسک‌های زنده، فضای مجازی، کارناوال، نمایش‌گری.

۱. استادیار دانشکده هنرهای نمایشی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران  
massoudic@ut.ac.ir  
۲. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد تئاتر عروسکی، دانشکده هنرهای نمایشی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران  
saadat.nafish@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۸/۱۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۱/۲۹

## مقدمه

هر پدیده اجتماعی نشانه‌ای از مسائل، مشکلات، ضرورت‌ها و نیازهای اجتماعی است که از منظرهایی متفاوت قابل خوانش و تأویل است. عروسک‌های زنده، که در سال‌های اخیر در بعضی کشورهای اروپایی، امریکا و نقاط دیگر شکل گرفته است، به لحاظ روان‌شناسانه و اجتماعی پدیده‌ای درخور توجه است و گسترش آن به شکل‌های مختلف شناسایی ریشه‌ها و پیامدهای آن را بااهمیت می‌سازد. عروسک‌های زنده اغلب دختران یا زنان جوانی هستند که خود را به شکل عروسک‌های بازی (دختر- زن) درمی‌آوردند و با ژست‌ها و حرکات عروسک‌گون هویتی متفاوت برای خود می‌سازند. بازنمایی این هویت عروسک‌گون در منظر عمومی چون نمایشی می‌شود؛ نمایشی که آن‌ها با بدل‌پوشی و نقاب‌پوشی با بدن خود می‌سازند و از هویتی انسانی و زنده به هویتی عروسک‌گون و بی‌جان‌انگار فرو می‌روند. این هویت عروسک‌گون گویی برای آن‌ها شخصیتی چون پینوکیو می‌سازد، عروسکی نادان، کنجکاو، گریزپای، جسور و طاغی که زندگی را چون بازی کودکانه‌ای می‌بیند و از قوانین و قواعد آن سرکشی می‌کند. همان‌طور که «پینوکیو با خصوصیتی چون صراحت، دروغ‌گویی، سرکشی و گاه بی‌ادبی می‌تواند تجسمی از عروسک‌های نمایشی سنتی در ادبیات باشد» (مسعودی، ۱۳۹۷: ۷۱)؛ عروسک‌های زنده با هویت متفاوت خود در فضای مجازی، که عرصه عمومی معاصر است، به نمایش‌گری می‌پردازند؛ نمایشی که با سرکشی از معیارهای معمول بدنی در فضای مجازی لحنی گروتسک دارد. نقاب عروسک‌های زنده برای بازیگرانش چون نقشی است که علاوه بر کنش نمایش‌گری مجازی، راهی برای بهره‌وری اقتصادی است. آن‌ها با چهره و بدن عروسک‌گون خود به شکل‌های مختلف در فضاهای مجازی نمایش‌گری می‌کنند. دلایل و انگیزه‌های این نمایش‌گری در کنار مطالعات روان‌شناسانه نیازمند واکاوی‌های اجتماعی است. اما هدف این پژوهش توجه به پیامدهای حضور اجتماعی آن‌هاست. نمایش‌گری یک انسان به شکل عروسک‌بازی، که لحنی گروتسک (در میانه طنز و خوف) می‌سازد، به نظر می‌رسد می‌تواند به‌منزله پدیده‌ای کارناوال‌ساز دیده شود. پس در این پژوهش، مضامین کارناوالیت باختین - به‌منزله یکی از پیامدهای این پدیده اجتماعی - در نمایش‌گری عروسک‌های زنده در فضای مجازی جست‌وجو و بازیابی می‌شوند.

## پیشینه پژوهش

پژوهش‌های بسیاری در قالب کتاب و مقاله در حوزه کارناوال از منظر باختین انجام شده است که اغلب سه محور اصلی دارد: عناصر کارناوال در آثار هنری و ادبی، تکوین کارناوالیت در فضاهای شهری و ابعاد سیاسی کارناوال. در قلمروی هنر و ادبیات، مؤلفه‌های کارناوال در

آثار ادبی یا تجسمی بازیابی شده‌اند؛ مانند «بررسی انگاره‌های کارناوالی در نمایش‌نامه رومئو و ژولیت از دیدگاه باختین» نوشته نرگس یزدی و منصور براهیمی و «باختین و هنرهای تجسمی» از دیورا هینز در بخش مطالعات اجتماعی درباره شهر، فضاهای شهری چون میدان‌ها و بازارها به‌منزله فضای کارناوالی و کنش‌ها و رویدادهای اجتماعی به‌مثابه کارناوال ارزیابی می‌شوند؛ مانند «کنش‌های جمعی کارناوالی و فضای شهری» نوشته طلوعه خادمیان و فاطمه قابل رحمت و در ارتباط با ابعاد سیاسی، کنش‌ها و رخداد‌های اجتماعی به‌مثابه کارناوالی در برابر قدرت بررسی شده‌اند؛ مانند «تئوری باختین: کارناوال در مقابل سرمایه، کارناوال در مقابل قدرت» نوشته اندرو رابینسون و «رسانه‌های اجتماعی مجازی و عرصه سیاست در ایران؛ بررسی موردی انتخابات دهم ریاست‌جمهوری و کارناوال‌های شهری» نوشته محمدرضا تاجیک و سمیه خداخواه آذر. در مواردی نیز، کارناوالیته، همچون پژوهش پیش رو، در فضای مجازی مطالعه شده است؛ مانند: «کارناوالسک: تئوری و شبکه‌های اجتماعی: تحقیقی کیفی روی حساب‌های توئیتر در ترکیه». به نظر می‌رسد گسترش کیفی و کمی ارتباطات در فضای مجازی، شبکه‌های اجتماعی را به جای خیابان و میدان به عرصه شکل‌گیری کارناوال تبدیل کرده است.

## چارچوب نظری پژوهش

### کارناوالیته

کارناوال<sup>۱</sup> به لحاظ تاریخی جشن‌هایی در سده‌های میانه بوده است که چون مجالی برای رهایی از قوانین اجتماعی و مذهبی جاری بوده، سرشار از وجوه طنزآلود و تمسخرآمیز بوده است. از دیگر ویژگی‌های برجسته مراسم آیینی و نمایشی خنده‌دار قرون وسطا غیرمذهبی بودن آن‌هاست. البته همه کارناوال‌ها با جشن‌های کلیسا مطابقت زمانی داشتند، اما خنده مردمی... آن‌ها را از جزم‌گرایی مذهبی می‌رهاند؛ تا جایی که بعضی از آن‌ها به تقلید تمسخرآمیز آیین‌های کلیسا می‌پرداختند (رونلد، ۱۳۹۱: ۹).

کارناوال‌های سده‌های میانه، که جشن‌هایی کاملاً مردمی و با تکیه بر فرهنگ کوچه و بازار بودند، معمولاً در میدان‌های شهر برپا می‌شدند؛ جایی که بازیگر و تماشاگر یکی می‌شدند و نظام طبقه‌بندی‌های اجتماعی از بین می‌رفت. در کارناوال خنده و تمسخر در مقابل جدیت و آداب، بازی و نمایش در مقابل واقعیت و فرهنگ مردمی در مقابل فرهنگ رسمی قرار می‌گرفت

۱. کارناوال جشن عید گوشت‌خواری- کارناوال شادی از نظر ریشه‌شناختی به معنای «گوشت‌ورآوران» بود. یعنی «گوشت‌ریزی» ناشی از پرهیز غذایی در حین چله روزه و پرهیز در میان نصارا و کارناوال در ابتدا به دوره زمانی جشن و سرور متعاقب چله روزه گفته می‌شد (آیتو، ۱۳۸۶: ۲۱۴).

و مردم را در زمان کارناوال از قید قوانین و قواعد مسلط رها می‌کرد؛ گویی نوعی آزادی موقت در برابر سلطه حاکم می‌ساخت.

کارناوال جهان بی‌قیدوبند جلوه‌ها و اشکال فکاهی که در مقابل لحن جدی و رسمی فرهنگ کلیسایی و فئودالی سده‌های میانه قد علم می‌کند تعریف می‌شود (مکاریک، ۱۳۹۰: ۲۳۰). اما این میخائیل باختین بود که کارناوال را وارد قلمروی علوم اجتماعی و ادبیات کرد و مفهوم کارناوال را در فرهنگ مردمی و ادبیات قرون وسطا معرفی و تبیین کرد. او مضامین و انگاره‌های اصلی کارناوال را شناسایی و به این روش با معاصر سازی امر کارناوالی امکان‌پذیری آن را در قلمروهای مختلف اجتماعی، هنر و ادبیات فراهم کرد. او منطق کارناوال را «وارونه‌سازی» معرفی کرد: «کارناوال جهان را وارونه می‌کند. سلسله‌مراتب معکوس و معلق می‌شوند. البسه پشت‌ورو پوشیده می‌شود. تاج‌گذاری‌ها و خلع‌یدهای خنده‌دار به وقوع می‌پیوندند. ابله‌ها پادشاه می‌شوند...» (نولز، ۱۳۹۱: ۴۶).

باختین معتقد است ادبیات سده‌های میانه به گروتسک، که پیوندی مشخص با فرهنگ عامیانه و کارناوال دارد، نزدیک است. گروتسک به معنای جمع دو عنصر متفاوت یا متضاد است. «گروتسک ماهیتی دوگانه دارد که حاصل تقابل تضادهاست... . صفت بارز این سبک آمیزش عناصر نامتجانس است؛ درهم‌آمیختگی گیاه، حیوان و انسان و شکل‌های ساختمانی» (تامپسون، ۱۳۶۹: ۲۷).

بدن در فرهنگ سده میانه پیوندی مهم با انگاره‌های گروتسک دارد. انسان- حیوان‌های افسانه‌ای یا فعالیت‌های جسمانی چون خوردن، آشامیدن، دفع کردن و... . بدن با نمایش دوسویه حیوانی و انسانی و دوسویه مرگ و زندگی تجسم آشکاری از امر گروتسک است. نشان‌دادن دو بدن در یک پیکر نیز از تصاویر رایج انگاره گروتسک است. در این تصویرها، یکی از بدن‌ها در حال مرگ و زایمان است و دیگری در حال شکل‌گیری و تولد... . انگاره انسانی که شاخ‌های حیوانی بر سرش گذاشته شده و شاخه‌های درختی جای دست‌هایش را گرفته‌اند بدن انسانی را بازنمایی می‌کند که مرزهای همیشگی خود را شکسته است (نولز، ۱۳۹۱: ۱۹).

ادبیات گروتسک سده‌های میانه نیز بر محور بدن استوار بود؛ بدنی که تأکید بر نیازهای غریزی و فیزیکی‌اش او را از سویه‌ای روحانی به نمودی زمینی فرو می‌کشاند. تجسم مشخص این بدن گروتسک را باختین در گارگانتوا و پنتاگروئل<sup>۱</sup> اثر رابله معرفی و تحلیل می‌کند. باختین می‌گوید:

رابله در سراسر رمان خود بدن انسان، تمامی قسمت‌ها و اعضا و همه اندام‌ها و اعمال آن‌ها را فقط از دیدگاه کالبدشناسی، فیزیولوژیک و علوم طبیعی به تصویر می‌کشد... . رابله جسمانیت انسان را به مصاف ایدئولوژی آن جهانی قرون وسطا می‌برد... (باختین، ۱۳۸۷: ۲۳۶).

## 1. Gargantua and Pantagruel

باختین با بازیابی نشانه‌های امر کارناوالی در نمونه‌هایی چون اثر رابله، کارناوال را چون پدیده‌ای اجتماعی یا روشی از زندگی معرفی می‌کند که در مقابل زندگی رسمی قرار می‌گیرد. او با شناسایی عناصر کارناوالیته تحقق امر کارناوالی را امری معاصر و در مظاهر اجتماعی، هنر و ادبیات قابل بازیابی می‌سازد. «به نظر باختین، اشکالی از خصایل کارناوالی در درون ادبیات، هنر و زندگی روزمره وجود دارد... ایدهٔ زمینی کردن زندگی مفهومی است که در کانون امر کارناوالی قرار می‌گیرد» (انصاری، ۱۳۸۴: ۲۰۷).

معاصر سازی پدیدهٔ کارناوال با مظاهر اجتماعی و آثار ادبی و هنری امروز، با معیار عناصری انجام می‌گیرد که از منظر باختین می‌توان آن‌ها به منزلهٔ مضامین کارناوالیته معرفی کرد؛ مضامینی که بازیابی آن‌ها می‌تواند به شکل‌گیری کارناوال یا تجسمی از کارناوال در هر قلمرویی بینجامد.

### مضامین کارناوالیته

به نظر می‌رسد چند مضمون اصلی را می‌توان در تکوین امر کارناوالی مشخص کرد: مرگ، نقاب، دیوانگی و بازی.

**مرگ:** مرگ در دوران باستان امری عادی و بخشی از زندگی بود و به همین دلیل مراسم یادبود مردگان چون جشنی برگزار می‌شد که برای کامل‌شدن چرخهٔ طبیعت الزامی بود. همچنان که باور به جهان پس از مرگ، آن را به جای رویدادی تراژیک به مرحلهٔ گذار به زندگی دیگری تبدیل می‌کرد.

هستهٔ اصلی اکثر باورهای مربوط به مرگ اعتقاد به تداوم زندگی است. این زندگی می‌تواند در دو بخش اتفاق افتد: مقصد نهایی که خود می‌تواند شبیه بهشت، جهنم یا صرفاً دارای ماهیتی زمینی باشد... زندگی دوم عبارت است از گذار فرد از زندگی پیشین... به وضعیت جدیدش به مثابهٔ مسافر آن جهانی (کلهر، ۱۳۹۷: ۷۹).

تمدن‌های باستانی همگی به گونه‌ای مرگ‌اندیشانه با جهان بیرون به تعامل می‌پرداختند. در نگاه انسانی، مرگ مفهومی بزرگ و درک‌ناپذیر است. او همواره در جست‌وجوی راهی برای رهایی خود از اندیشهٔ پایان زندگی بوده است؛ جشن‌ها، اعیاد، مراسم و آیین‌هایی که برای لحظاتی او را از این ترس بزرگ برهاند.

مهم نبود که بشر پس از گذران حیات انسانی و قرارگرفتن در آستانهٔ مرگ به کدام قالب (جماد، نبات، حیوان و انسان دیگر) درآید، آنچه برای او اهمیت داشت این بود که از فنا رهایی یابد (فریزر، ۱۳۸۳: ۷۹۹).

با این تعبیر، کارناوال‌های دوران باستان می‌تواند از پی مرگی که از نگاه آن‌ها به سفری می‌مانست نیز برگزار شود. پس در جست‌وجوی کارناوالیته در پدیده‌های اجتماعی یا آثار ادبی و هنری، مضمون مرگ یا بازنمایی مرگ می‌تواند با مفهوم سفر یا گذار معادل شود.

**نقاب:** یکی از مضامین مهم فرهنگ عامیانه و جشن‌های کارناوالی نقاب است. نقاب با تغییر و تحول و زایش یک هویت جدید برای یک نمایش اجتماعی ارتباط دارد. ماسک از منظر شکلی می‌تواند این‌گونه تعریف شود: «ماسک (نقاب) پوشاندن بخشی یا تمام چهره یا بدن است که می‌تواند موجب تغییر قیافه، حفاظت یا تغییر ماهیت و شکل شود» (ویلشر، ۱۳۹۲: ۱۱) و از منظر معنایی و نشانه‌شناسی:

وسيله‌ای است که پیامی انتزاعی را منتقل می‌کند که صاحب ماسک برای زمان خیلی کوتاهی به دلیل فقدان یک فعل واحد، خود را آشکار نمی‌کند یا نشان نمی‌دهد. ماهیت ماسک از نظر معنایی در میان سه حوزه مراسم، کارناوال‌ها و هنر تئاتر ماهیتی مشترک است (روزیک<sup>۱</sup>، ۱۹۹۷: ۱۸۳).

واژه ماسک (نقاب) برگرفته از واژه «پرسونا» در زبان لاتین است. پرسونا به ماسک‌های تئاتری یونان باستان اشاره دارد. احتمالاً این یک تصادف تاریخی نیست که کلمه شخص، در اولین معنی آن، یک ماسک باشد. انسان‌ها همواره در زندگی اجتماعی خود نیز، خودآگاه و ناخودآگاه، در حال ایفای نقش‌های مختلف‌اند و هم‌آوایی تاریخی واژه‌های ماسک (نقاب) و شخصیت بر این واقعیت صحنه می‌گذارد. رفته‌رفته ماسک‌ها به خود واقعی ما یا حداقل به خودی که علاقه داریم باشیم بدل می‌شوند و به گفته گافمن: «درنهایت، تصور ما از نقش به طبیعت دوم و بخشی جدایی‌ناپذیر از شخصیت ما تبدیل می‌شود.» (گافمن<sup>۲</sup>، ۱۹۷۱: ۳۰).

نقاب واقعیت جاری شکل انسانی را تغییر می‌دهد و با فاصله‌ای که میان خود اصلی و شکل تغییریافته جدید به وجود می‌آورد، حسی از بیگانگی و غریبگی می‌سازد و گاه خیال و توهم را بازنمایی می‌کند. نقاب قلمروهای متفاوتی را تجسم می‌بخشد و گویی گونه‌ای هویت دوم برای فرد می‌سازد.

نقاب‌ها می‌توانند هرچیزی از شیطانی تا گروتسک و دلکی را نشان دهند... نقاب‌ها قدرت دارند جذب کنند، دفع کنند، هویت اصلی بازیگر را بیپوشانند یا او را از قدرت و امتیاز خاصی برخوردار کنند (ران<sup>۳</sup>، ۲۰۰۷: ۲۹).

نقاب در جشن‌های کارناوالی هم و با ماهیت آن، می‌تواند برای هرکس ویژگی‌هایی برهم‌زننده، گروتسک، غریب و مضحک پیدا کند. «شرکت‌کننده در کارناوال مجاز است، در محدوده زمانی معین، خود اجتماعی معمول خویش نباشد.» (روزیک، ۱۹۹۷: ۱۹۸).

نقاب گروتسک در قرون وسطا به تغییر، مسخ، دگردیسی و تخطی از مرزهای طبیعی مربوط است و علاوه بر مفاهیم نمادین چندلایه و پیچیده‌اش، منشأ بسیاری از تقلیدهای تمسخرآمیز، کاریکاتورها و ژست‌های خنده‌دار و شکل‌های عجیب‌وغریب محسوب می‌شود.

1. Rozik  
2. Goffman  
3. Ran

انسان کارناوالی با نهادن نقاب بر چهره‌اش به بدن جمعی همهٔ انسان‌ها می‌پیوست (نولز، ۱۳۹۱: ۳۱). بنابراین، آنچه نقاب را همچون مضمونی کارناوالی بااهمیت می‌کند، توانایی تغییر ماهیت شکلی فرد است برای مقابله یا سرکشی از وضعیت موجود و شکل‌دادن به یک هویت جمعی غریب که با دوگانگی میان طنز و شعف از یک‌سو و بیگانگی و هراس از سوی دیگر موجب تداعی امر گروتسک می‌شود؛ آنچه به گمان باختین در پیوند با امر کارناوالی است.

دیوانگی: شور و خنده و سرکشی از قواعد جاری در کارناوال ناگزیر رنگی از دیوانگی دارد ولی اگر دیوانگی هرگونه عمل یا رفتار خارج از هنجارها و قواعد اجتماعی در نظر گرفته شود، حضور سه شخصیت دلک، ابله و ولگرد، که خویش‌کاری هر سه گونه‌ای سرکشی از این قواعد است، می‌تواند تجسم آشکار دیوانگی در کارناوال شود.

در قرون وسطا، ادبیات نخاله‌های جامعه، سه شخصیت برجسته را ترسیم می‌کند... این سه شخصیت ولگرد<sup>۱</sup>، دلک<sup>۲</sup> و ابله<sup>۳</sup> بودند... این انگاره‌ها به اعماق فرهنگ عامه برمی‌گردند که قبل از ساختارهای طبقاتی وجود داشتند (باختین، ۱۳۸۷: ۲۲۳).

این سه الگوی شخصیتی با خود نشانه‌هایی از دیوانگی را وارد کارناوال می‌کنند و خصوصیات آن‌ها می‌تواند به‌منزلهٔ مظاهری از امر کارناوالی تعبیر شود؛ خصوصیتی چون جسارت، حماقت، صراحت، طنزآوری و سرکشی در رفتار و گفتار که بین آن‌ها تقریباً مشترک است. با وجود این شباهت‌ها و هم‌پوشانی‌ها در ویژگی‌ها و کارکردها، تأکیدهای رفتاری مشخص هر یک می‌تواند آن‌ها را تا حدودی تفکیک و تقسیم‌بندی کند.

ابله: آشکار است که بلاهت و سادگی تأکید رفتاری این شخصیت است. او کسی است که به دلیل حماقت‌هایش شکست می‌خورد.

ابله شخصی مسخره و فرومایه می‌نماید که براساس قواعد اجتماعی عمل نمی‌کند و شکست‌ها و نقص‌ها و ناکامی‌ها را نشان می‌دهد... و او برای رفتار مخالفش از جمع متمایز می‌شود (ران، ۲۰۰۷: ۲۹).

این بلاهت می‌تواند طبیعی یا مصنوعی (عامدانه) باشد. ابله مصنوعی در فرهنگ عامیانه کسی است که برای گفتن حقایق و مصون ماندن از عواقب آن به بلاهت تظاهر می‌کند. ابله طبیعی یا مصنوعی با شکست‌هایش در مقابله با قواعد جامعه و سرکشی رفتاری و رفتاری از قوانین جاری نظم جاری را می‌شکند و فضایی کارناوالیته می‌سازد.

دلک: تأکید رفتاری دلک در بین این سه شخصیت، طنزآوری و خنده‌سازی است. او با شوخی‌های کلامی و رفتاری، با تمسخر و ریشخند، با آوازخوانی‌ها و رک‌گویی‌های مضحک در جشن‌های مردمی موجب خنده و سرگرمی است. دلک‌ها به دو گروه درباری و میدانی تقسیم

---

1. rogue  
2. clown  
3. fool

می‌شوند که دلک‌های کارناوال‌ها ناگزیر در میدان قرار می‌گیرند. آن‌ها گاه مهارت‌های دیگری چون شاعری، تردستی و اجرای نمایش‌های خیابانی دارند و البته این مهارت‌ها را اغلب برای هدف طنزآفرینی به کار می‌برند.

دلک بی‌ادب، لذت‌طلب، شوخ‌طبع و باهوش است. او خاری برای عاقلان و هموردی برای فضیلت‌نمایان است. او می‌تواند تردست، بلاگردان، پیشگو و راهنما باشد (آیتو، ۲۰۰۱: ۶).

**ولگرد:** ولگرد در واژه به معنای پرسه‌زننده است؛ کسی که جایی برای زندگی ثابت ندارد و پرسه‌زننده در خیابان‌هاست. به نظر می‌رسد ولگرد به دلیل ماهیت زندگی‌اش زمینه‌ای از دغل‌کاری و نیرنگ‌بازی را در خود دارد.

باختین ولگرد را از دلک و ابله در شکل متمایز می‌سازد. او معتقد است برخلاف دیگر نقاب‌های کارناوال، ولگرد هنوز پیوندی با واقعیت دارد. ... باختین او را «نیرنگ‌بازی شاد» توصیف می‌کند (ویلیامز<sup>۱</sup>، ۲۰۱۵: ۱۱۰).

ابله و دلک و ولگرد هر یک به گونه‌ای در مقابله با قوانین و قواعد اجتماعی یا نظم جاری دست به یک نمایش‌گری می‌زنند؛ ابله با ابله‌نمایی و شکست‌هایش، دلک با طنزآوری و گستاخی‌های و ولگرد با پرسه‌زنی و نیرنگ‌بازی‌هایش. این ویژگی‌های نمایش‌گری طغیان‌گرانه در برابر نظام جاری، ناگزیر هاله‌ای از جنون و دیوانگی را به آن‌ها می‌دهد.

**بازی:** یوهان هویزینگا در بررسی خود در کتاب همولودنر، بازی را به سه عنصر اساسی قائل می‌داند: اول، بازی را وسیله‌ای برای خلق جهانی غیرواقعی می‌داند. دوم، این جهان با جدیتی اساسی (میان شرکت‌کنندگان) پخش می‌شد و به اندازه دنیای غیربازی در اصول خود جدی بود. سوم، مجادله‌ای بود. بازی همیشه موضوع مسابقه بود (هویزینگا<sup>۲</sup>، ۱۹۷۰: ۲۶-۳۰).

اما از دیدگاه پژوهش‌گران بعدی، بازی فعالیت‌گسسته از واقعیت نیست. «زیرا بازی را می‌توان شکل دیگری از واقعیت دانست.» (اهرمن<sup>۳</sup>، ۱۹۶۸: ۳۳). مانند کارناوال که به اعتقاد باختین شکل دیگری از زندگی مردم بود. باختین «کارناوال را به‌عنوان یک جهان جایگزین برای فرهنگ و جامعه رسمی، به‌عنوان «زندگی دوم مردم» می‌داند.» (اسکرایینر<sup>۴</sup>، ۱۹۷۸: ۳۱۸).

کارناوال نمایشی مردمی است که در ذات خود ماهیتی بازی‌گون دارد و برگزاری کارناوال با نقاب‌هایی چون ابله و دلک و ولگرد به یک بازی با نقشه و نقش‌واره‌های مشخص می‌ماند. کارناوال نیز مانند بازی سلسله‌مراتب، هدف و کارکرد مشخصی ندارد و به همین دلیل نیز لذت و سرخوشی و رهایی می‌سازد.

باختین معتقد است بازی‌ها شرکت‌کنندگان خود را به بیرون از زندگی روزمره رهنمون

1. Williams
2. Huizinga
3. Ehrmann
4. Scribner



می‌شوند، آن‌ها را از هنجارهای معمول می‌رهانند و قواعد آسان‌گیرانه خود را جایگزین متعارفات تثبیت‌شده رسمی می‌کنند (نولز و پوراآذر، ۱۳۹۱: ۳۲).

کارناوال اگرچه چون یک بازی فعالیتی اجتماعی برای تفریح و سرگرمی است، شکل برگزاری میدانی و مردمی‌اش آن را چون پدیده و کنشی اجتماعی قابل خوانش و تفسیر می‌سازد. سه شخصیت ابله، دلکک و ولگرد علاوه بر تأکید بر مضمون دیوانگی، در تجسم دو مضمون نقاب و بازی نیز نقش دارند. باختین معتقد است این سه شخصیت فرهنگ عامیانه قرون وسطا- که در شکل باستانی نقاب و لباس ویژه‌ای داشتند- با خود سه چیز را وارد ادبیات می‌کنند:

نخست ارتباط حیاتی با البسه و زیب و زیورهای نمایش و نقاب... دومین چیز که... پدیده‌ای مرتبط با مقوله اول است، استعاری بودن هویت این شخصیت‌هاست که وجودشان معنای مستقیمی ندارد... سومین عامل، که نتیجه عوامل قبلی است، وجود این انگاره‌ها انعکاس نوع دیگری از وجود است... این شخصیت‌ها نقاب‌پوشان زندگی هستند؛ وجود آن‌ها با نقشی که ایفا می‌کنند یکی است و بیرون از نقش‌هایشان اصلاً وجود ندارند (باختین، ۱۳۸۷: ۲۲۳).

این سه شخصیت نقاب‌پوش، که زندگی و نقششان یکی است و گویی زندگی‌شان همواره در امتداد بازی نقش ثابتشان جریان دارد، با شکلشان (نقاب)، رفتارشان (دیوانگی) و روش زندگی‌شان (بازی) آشکارا تجسم کارناوالیته‌اند. گردهم آمدن این سه مضمون در این سه شخصیت، به گمان باختین، حقوقی را به آن‌ها می‌دهد که بر وجه جنون و بازی طغیان‌گرانه آن‌ها تأکید می‌کند: «حق نفهمیدن، حق اشتباه کردن، حق مسخره کردن... حق خود نبودن... حق بازی کردن زندگی مانند نمایشی خنده‌دار...» (همان: ۲۲۸).

این چهار مضمون (مرگ، نقاب، دیوانگی و بازی) در کنار سه شخصیت (ابله، دلکک و ولگرد) و منطق وارونه‌سازی و گروتسک حاکم بر کارناوال در بازیابی کارناوالیته در پدیده‌های اجتماعی یا آثار ادبی راهنما خواهند بود.

## روش‌شناسی تحقیق: مضامین کارناوال

### نمایش‌گری

بازنمایی خود در مقابل جمع در کلی‌ترین وجه می‌تواند نمایشی قلمداد شود که هرکس بارها در موقعیت‌های مختلف آن را اجرا می‌کند. به تعبیر گافمن، ما در زندگی روزمره خود در هر لحظه و در هر مکان در حال اجرای نقشی هستیم که به ما محول شده یا خود آن را انتخاب کرده‌ایم: نقش‌های خانوادگی، نقش‌های اجتماعی و گاه نقش‌های انتخابی.

احتمالاً یک تصادف تاریخی صرف نیست که کلمه «شخص» اولین معنی‌اش نقاب است. این درواقع اعتراف به این حقیقت است که همه انسان‌ها همیشه و در همه‌جا، کم‌وبیش آگاهانه، مشغول بازی کردن نقشی هستند... (گافمن، ۱۳۹۲: ۳۱).

بازی کردن نقش‌های مختلف در زندگی آن را به اجرایی غریزی یا آگاهانه تبدیل می‌کند؛ همان‌طور که گافمن هر فعالیت شخصی در برابر جمع را «اجرا»<sup>۱</sup> و شخص را «اجراگر»<sup>۲</sup> می‌نامد. اجرا نمایش هویت، بخشی از هویت یا هویت انتخابی و دلخواه شخص است که به نمایش گذاشته می‌شود، پس می‌توان گفت نقش‌ها گاه در راستای هویت و بخشی از وظایف فردی و اجتماعی است مانند نقش مادر، برادر یا معلم، پرستار و قاضی؛ اما گاهی اجراگر برای هدفی خاص نقش‌هایی متفاوت و گاه متناقض با هویت اصلی خود را برعهده می‌گیرد. این نقش‌های انتخابی برای او هویت کاذب جدیدی می‌سازند که برای ساختن آن فرد ناگزیر است چون بازیگری به آن نقش نگاه کند و در اجرای آن نقش انتخابی به نمایش‌گری دست بزند. این نقش انتخابی می‌تواند برخاسته از انگیزه‌های روان‌شناسانه یا سودجویی‌های حرفه‌ای یا مالی باشد؛ اما در رده سنی جوانان گاه می‌تواند تنوع‌طلبی یا ماجراجویی نیز قلمداد شود. اما، با هر انگیزه و هدفی، اجراگر باید توانایی‌های لازم برای نمایش‌گری آن نقش متفاوت را در خود بپرورد و برای این کار باید به بیان گافمن نمای شخصی خود را بسازد. گافمن عناصر سازنده نمای شخص را در این اجرا به دو بخش «قیافه» و «منش» تفکیک می‌کند:

«قیافه»<sup>۳</sup> را می‌توان در مورد آن عناصری به کار برد که کارشان نشان دادن پایگاه اجتماعی مجری هنگام اجراست. این عناصر گاهی وضعیت آیینی موقت شخص را نشان می‌دهند... «منش»<sup>۴</sup> را می‌توان برای آن عناصری به کار برد که کارشان عبارت است از آگاهی‌دادن در مورد نقشی که از مجری انتظار می‌رود در موقعیت پیش رو برعهده بگیرد (همان: ۳۶).

پس کسی که هویتی جدید را نمایش‌گری می‌کند لازم است قیافه و منش جدیدی نیز متناسب و هماهنگ با این هویت بسازد. ساختن این هویت‌های کاذب گاه شکلی وارونه نیز می‌گیرد. به این معنا که ساختن یا تقلید کردن قیافه و منش خاصی شخص را به نمایش‌گری هویت جدیدی هدایت می‌کند. اجراگر موفق کسی است که با استفاده از قیافه (شامل آرایش چهره و شکل پوشش) و منش (شامل ژست‌های بدنی و حرکتی) بتواند هویت جدید را به کامل‌ترین شکل نمایش‌گری کند.

### هویت در فضای مجازی

بازنمایی در فضای مجازی انتخابی و اختیاری است. به این معنا که فرد در شبکه‌های مجازی می‌تواند فقط بخش‌هایی انتخابی از هویت خود را نشان دهد، آن را تغییر دهد یا به‌طور کلی

1. perform
2. performer
3. appearance
4. manner

هویت جدیدی از خود بسازد. پس تفاوت اصلی بازنمایی خود در فضای واقعی روزمره یا فضای مجازی در داشتن یا ساختن هویت است. همین مسئله است که تعریف یا چارچوب‌های هویت در فضای مجازی را پیچیده و دشوار می‌کند. گیدنز با مطرح کردن هویت در جهان پست‌مدرن به‌عنوان یک پروژه معتقد است:

مردم هویتشان را در رسانه‌ای که استفاده می‌کنند می‌سازند، با لباس‌هایی که می‌پوشند، چگونه خود را می‌آریند و حتی چگونه بدنشان را با ورزش یا جراحی پلاستیک تغییر می‌دهند. به عبارت دیگر، مردم با خرید و نمایش چیزهایی که به‌عنوان نشانه‌های نمادین عمل می‌کنند، آن‌که هستند (هویتشان) را آشکار می‌سازند (مارویک<sup>۱</sup>، ۲۰۱۲: ۳۵).

این امکان انتخاب برای ساخت هویت و بازنمایی جدید، فرد را در مواجهه با انگیزه‌ها و امیال متنوعی قرار می‌دهد که به او بازنمایی هویتی جدید را پیشنهاد می‌دهد.

... دنیای دیجیتال به روش‌ها و درجه‌های مختلف بر توانایی (فرد) نه‌تنها در شکل‌گیری بازنمایی ذهنی، بلکه در تمایل به نمادسازی تأثیرگذار است (مارزی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۶: xxxiii).

شبکه‌های اجتماعی مملو از نمایش راهکارهایی است که ابعاد هویت ظاهری را تغییر می‌دهد؛ از برنامه‌های ورزشی برای تناسب اندام و فروشگاه‌های عرصه لباس‌های به‌روز تا لوازم و مواد آرایشی جدید برای مدل‌های جدید و گاه غریب آرایش صورت مو و بدن.

رسانه‌های جدید هویت یا راهی را که مردم خودشان را نشان می‌دهند تغییر می‌دهند... این رسانه‌ها منابع موجود برای ساختن یا اجرا کردن هویت (جدید) را ممکن می‌سازند تا سبک‌های متفاوت زندگی و فردیت‌های (مختلف) امتحان شوند (مارویک<sup>۳</sup>، ۲۰۱۲: ۳۶۲).

نکته درخور توجه در ساختن هویت‌های جدید، امکان آزمودن فردیت‌های متفاوت و گاه متناقض با فردیت اصلی است؛ این امکان که فرد خودش را آن‌گونه که در رؤیایش یا کابوسش می‌بیند، با وجهی فرشته‌گون یا شیطانی، آن‌گونه که می‌خواهد ولی نمی‌تواند نشان دهد. گویی بازنمایی هویت جدید راهی برای رهایی از محدودیت‌ها یا فراتر رفتن از داشته‌ها می‌شود و به همین دلیل لحن نمایش‌گری می‌گیرد؛ نمایشی که فرد از هویت انتخابی‌اش می‌سازد و با استفاده از امکانات اجرایی‌اش (قیافه، منش) ما را به پذیرش آن وامی‌دارد. نمایش‌گری در فضای مجازی ساختن هویتی متفاوت از فرد است که به این دلیل فراتر از بازنمایی چون اجرای نمایشی است. این نمایش می‌تواند چون سرکشی از هویت موجود قلمداد شود که در قالب یک نمایش‌گری ماهیتی کارناوالی می‌یابد. به نظر می‌رسد این نمایش‌گری با هویت جدید برساخته به دلیل محدودیت‌ها و موانع مرسوم اجتماعی و البته قواعد شاید نادرست الزام‌های جنسیتی<sup>۴</sup> برای زنان متداول‌تر است.

1. Marwick  
2. Marzi  
3. Marwick

۴. که کارویژه زن را در تعلق به همسر و فرزندآوری می‌داند.

## عروسک‌های زنده<sup>۱</sup>

عروسک‌های زنده اصطلاحی برای پدیده اجتماعی معاصر است و به دختران جوان یا زنانی اشاره دارد که خود را به شکل عروسک‌های بازی رایج بازسازی می‌کنند و با گذاشتن فیلم و عکس از خود در شبکه‌های اجتماعی هویت جدید خود را نمایش می‌دهند. فرهنگ لکسیکو در تعریف عروسک‌های زنده می‌نویسد: «شخصی که شبیه عروسک می‌شود، شخصی با ظاهر عروسک‌گون یا با ویژگی‌های عروسک.»

بن ولنتین آن‌ها را با مراحل شکل‌گیری هویت جدیدشان کامل‌تر معرفی می‌کند:

عروسک‌های زنده دختران یا زنانی هستند که خودشان را به عروسک‌های زنده تبدیل می‌کنند. آن‌ها خود را می‌آرایند، گریم می‌کنند، عمل‌های جراحی می‌کنند، از ترفندهای دوربین و فوتوشاپ استفاده می‌کنند تا یک مفهوم فراعادی از زیبایی ناسالم و غیرواقعی را مجسم کنند (ولنتین، ۲۰۱۲: ۳۵۶).

## پیشینه

اگرچه پیشینه ساخت عروسک‌های زنده به روایت اووید<sup>۲</sup> در کتاب *متامورفوسیس*<sup>۳</sup> به پیگمالیون<sup>۴</sup> و گالاتئا<sup>۵</sup> باز می‌گردد و در دوره رومانتیک‌ها داستان مرد سنی اثر هوفمان آن را مؤکد و مشخص می‌کند، در این دو نمونه و روایت‌های مشابه، مردی پیکره زنی را می‌سازد و او چون موجودی زنده ستایش می‌شود و مورد مهرورزی قرار می‌گیرد؛ اما در معرفی عروسک‌های زنده به اختیاری و انتخابی بودن عروسک‌شدگی توسط دختران یا زنان اشاره شد، پس پیشینه آن‌ها را باید در عروسک‌شدگی‌های انتخابی جست‌وجو کرد.

شاید بتوان پیشینه عروسک‌های زنده را در پیکره‌های سراسر سفید، نقره‌ای و... میدان‌های اروپا دانست. این پیکره‌ها چون مجسمه‌ای ثابت به نظر می‌رسند و مدت‌های طولانی بی‌حرکت می‌مانند، ولی هنگام نزدیک شدن یا لمس شدن توسط فردی به طور ناگهانی زنده می‌شوند و

1. Living Dolls

2. Valentine

3. Ovid

4. Metamorphoses

۵. pygmalion: افسانه پیگمالیون روایت‌گر داستان مجسمه‌سازی به نام پیگمالیون است که مخالف سرسخت زنان و بیزار از جنسیت مؤنث است؛ تا زمانی که مجسمه زنی را به دست خود می‌سازد و عاشق مخلوق خویش می‌شود. روایت شده است که او بر تن مجسمه لباس می‌کرد و با زیورهای زنانه آن را می‌آراست. سرانجام با یاری ونوس، که دل بر این عاشق رحم آورده بود، مجسمه زنده می‌شود. پیگمالیون نام آن زن را گالاته یا گالاتئا می‌گذارد و با او ازدواج می‌کند. جرج برنارد شو در سال ۱۹۱۲ و ویلیام شونک گیلبرت در سال ۱۸۷۱ نیز نمایش‌نامه‌هایی به این نام نوشته‌اند.

6. Galatea

شگفتی تماشاگران‌شان را موجب می‌شوند. اما به نظر می‌رسد که فراتر از پیشینه می‌توان ریشه این عروسک‌های زنده را در میل دخترکان در پوشیدن لباس‌های شخصیت‌های فیلم‌های انیمیشن جست‌وجو کرد؛ زیرا شکل این عروسک‌های زنده اغلب به عروسک‌هایی چون باری و قهرمان‌های دختر فیلم‌های انیمیشن شباهت دارد. ناناشا والتر<sup>۱</sup> نویسنده کتاب عروسک‌های زنده با نگاهی کلان به تأثیر عروسک‌های بازی بر زندگی دختران می‌گوید:

اغلب به نظر می‌رسد عروسک‌ها از مغازه‌ها گریخته‌اند و زندگی دختران را تسخیر کرده‌اند... داشتن یک زندگی عروسکی آرزویی برای بسیاری دختران شده است (والتر، ۲۰۱۰: ۱۹).

به جز میل عمومی دخترکان به پوشیدن لباس‌های پرنسس‌های دیزنی، که به نظر می‌رسد امری رایج و پذیرفته‌شده است، پژوهش‌گرانی چون والتر در طول تحقیقی آماری به تأثیر عروسک‌های بازی چون باری<sup>۲</sup> و برتز<sup>۳</sup> بر زندگی دختران می‌پردازند: بازیگر و خواننده، هیلاری داف<sup>۴</sup>، گفته است: «وقتی من جوان‌تر بودم، خیلی تحت‌تأثیر باری بودم. او نقش یک الگو را در زندگی من و دوستانم داشت. من حالت و روحش را دوست دارم... (همان: ۲۱).

پژوهش‌های بسیار انجام‌گرفته روی باری نشان می‌دهد که تأثیر باری در امریکا و بعد سایر کشورها روی زندگی دختران به گونه‌ای فرهنگ باری منجر شد.

عروسک باری تأثیر زیادی روی مسئله خودباوری و تصویر بدنی دختران دارد... بازتاب این عروسک محبوب آن را به تصویر زن تبدیل کرد... زندگی کامل و ایدئال باری پیامی ناخودآگاه برای دختران جوان دارد که برای داشتن زندگی شاد و شگفت باید کاملاً شبیه باری باشند (یونکو<sup>۵</sup>، ۲۰۱۹: ۹۲).

به نظر می‌رسد این عروسک‌ها همان الگویی را می‌سازند که شاید دختران جوان با دغدغه ساختن هویت ظاهری ایدئال در جست‌وجوی آن‌اند؛ هویتی که با بازنمایی آن خود را در ظاهر و ژست‌هایی قراردادی و فراتر از معیارهای معمول نمایش‌گری می‌کنند.

این فرهنگ روی زندگی دختران جوان تأثیر می‌گذارد؛ از شخصیتی که می‌خواهند باشند تا لباس‌هایی که بپوشند و روشی که به بدنشان نگاه کنند... شکل برندهای معروف مثل عروسک برتز الگویی است که دختران جوان از روی آن نمونه‌سازی می‌کنند (والتر، ۲۰۱۰: ۱۲۷).

البته تأثیر عروسک‌هایی چون باری و برتز و دختران فیلم‌های انیمیشن دیزنی روی ساختن هویت جدید و متفاوت انکارناپذیر است، اما به نظر می‌رسد گسترش فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی نیز راهکارهای متنوعی برای این تغییر هویت و نمایش‌گری عروسک‌های زنده ارائه داد.

1. Natasha Walter
2. Barbie
3. Bratz
4. Hillary Duff
5. Uncu

من ادعا نمی‌کنم که عروسک‌های زنده به‌عنوان یک جریان به خاطر اینترنت پدید آمد، ولی حضور گسترده آن‌ها امکان دیدارشان را بیشتر کرد. شبکه‌های اجتماعی مانند چت‌روم‌ها یا یوتیوب به تحمیل بدن غیرطبیعی به زنان کمک کرد (ولنتین، ۲۰۱۲).

به‌رحال امروزه عرصه عروسک‌های زنده شاید برگرفته یا ادامه‌دهنده دخترکانی با لباس پرنسسی یا دخترانی با حالت بدنی و پوششی باری، شبکه‌های اجتماعی است. این دختران (یا زنان) در صفحات شخصی‌شان با هویت غریب، گروتسک و بی‌جان‌انگارشان دنبال‌کننده‌های (تماشاگران) زیادی دارند که هر روز در انتظار نمایش‌گری جدید آن‌ها هستند.

### کارناوال‌بته در فضای مجازی

کارناوال در یک عرصه اجتماعی-جهان واقعی یا جهان ذهنی (ادبیات) شکل می‌گیرد. اما شیوه و قواعد زندگی معاصر جهان سومی را در فضای مجازی برای ارتباط‌های اجتماعی ساخته است که به نظر می‌رسد نسبت به دو گونه دیگر عمومی‌تر، گسترده‌تر و تأثیرگذارتر است. عروسک‌های زنده چون اغلب پدیده‌های معاصر اجتماعی شبکه‌های اجتماعی را عرصه نمایش‌گری خود ساخته‌اند و به کمک گستردگی و تنوع قاب‌ها یا پلتفرم‌های آن می‌توانند قدرتمندتر و مؤثرتر عمل کنند. نوشته‌ها، عکس‌ها و فیلم‌های بارگذاری شده در فضای مجازی نشان‌دهنده همسانی آن با فضای کارناوال است؛ همان سرکشی از قوانین جاری، همان لحن تمسخرآمیز و طنزآلود، همان ازمیان‌رفتن طبقات اجتماعی، گاهی همان حالت گروتسک میانه طنز و خشونت و همان حس رهایی که چون یک کارناوال واقعی (فیزیکی) برای کاربرانش می‌سازد.

این شبکه‌های (اجتماعی) به خاطر ویژگی‌هایشان شبیه کارناوال هستند. مردم کاری را در این شبکه‌ها انجام می‌دهند که در زندگی روزمره هرگز انجام نمی‌دهند. چیزی را می‌گویند که هرگز نمی‌توانند بگویند... این نوع فضای مجازی مانند زندگی دومشان است... شبکه‌های اجتماعی خصوصیات زیادی از تئوری کارناوال باخنین دارند (کالمان، ۲۰۲۰: ۲۷۱).

همچون کارناوال، که به گمان باخنین تکوین یک زندگی دوم برای مردم است، فضای مجازی نیز امکان یک زندگی دوم فراتر از قواعد جاری و با امکان حضور در قالب هویت‌های متفاوت و گاه متعدد را فراهم می‌کند. شبکه‌های مجازی محیطی است برای بازگشت به قلمروی محدودیت‌ها و ممنوعیت‌ها، امور زمینی و جسمانی و گروتسک که شاید در عرصه واقعی قابل بازنمایی نباشد.

انسان‌ها در وضعیت کارناوالی جهان را زیر و رو می‌کنند و تمام منطق عقلانی حاکم بر آن‌ها را به باد استهزا می‌گیرند. باخنین دقیقاً زمانی را هدف گرفته است که در آن «تن خوار شمرده می‌شد»... کارناوال سده‌های میانه مبارزه‌ای علیه چنین خواست و اراده‌ای است... رقصیدن، پوشیدن لباس زنانه، خوردن و نوشیدن و... تمسخر فرهنگ رسمی است (انصاری، ۱۳۸۴: ۲۱۴).

فضای مجازی همان قلمروی اموری است که در جهان واقعی شرم حضور انجام آن را دشوار یا غیرممکن می‌کند. پس در فضای کارناوالیته شبکه‌های مجازی هرگونه تغییر هویت نه تنها امری ساده و ممکن است، بلکه نمایش‌گری با هویتی غریب و متفاوت را به کاری مردم‌پسند و پربازدید تبدیل می‌کند.

### کارناوالیته در عروسک‌های زنده

چنان‌که گفته شد چهار عنصر مرگ، نقاب، دیوانگی و بازی از مضمون‌های اصلی کارناوالیته به تعبیر باختین‌اند و بازیابی آن‌ها در هر پدیده یا جریان اجتماعی می‌تواند آن را تجسمی از امر کارناوالیته نشان دهد. بازیابی این عناصر در عروسک‌های زنده می‌تواند فرضیه ما را دال بر امکان شکل‌گیری کارناوالیته توسط عروسک‌های زنده در فضای مجازی تأیید کند.

### مرگ انسان باززایی عروسک بی‌جان

آنچه در نمایش‌گری عروسک‌های زنده رخ می‌دهد درست مخالف جان‌بخشی در تئاتر عروسکی است. عروسک نمایشی بی‌جان در تئاتر عروسکی به وسیله بازی‌دهنده برای نمایش‌گری جان‌دار و باروح می‌شود؛ درحالی‌که نمایش‌گری عروسک‌های زنده با تبدیل انسان زنده به عروسک‌بازی بی‌جان شکل می‌گیرد. عروسک نمایشی جان‌دارشدگی و عروسک زنده بی‌جان‌نگاری را نمایش می‌دهد، پس عروسک نمایشی به سوی زندگی می‌رود و عروسک زنده به سوی مرگ. این مرگ‌انگاری در پیشینه عروسک‌های بازی نیز دیده می‌شود.

در دوران ویکتوریایی، زمانی که مرگ بخش معمولی از زندگی روزمره بود، بعد از مرگ کودک یا طفل خردسال عروسک‌های سوگواری<sup>۱</sup> ساخته می‌شدند برای دوره اندوهناک کسانی که باید فقدان او را تاب می‌آوردند. با بازنمایی واقع‌گرایانه، عروسک‌های سوگواری ویکتوریایی تصویر دقیق و تکان‌دهنده‌ای از کودک مرده بودند... که با موها و لباس‌های واقعی خود کودک دارای شخصیت می‌شدند. عروسک‌های سوگواری آینه‌ای می‌شدند از کودکی که رفته بود (برند،<sup>۲</sup> ۲۰۲۰).

مرگ پیوندی ناگزیر با عروسک‌های بازی بی‌جان‌نگار دارد. آن‌ها با واقع‌گرایی کاملی در ظاهر و پوشش، گویی درست لحظه مرگ پیش از زوال جسم را بازنمایی می‌کنند و به همین دلیل ماهیت کارناوالی دارند، چون در نقطه میانی زندگی و مرگ‌اند؛ زندگی‌ای که تمام شده و مرگی که به دلیل ظاهرنشده نشانه‌های زوال – هنوز نیامده است. پس نمایش‌گری عروسک‌های زنده می‌تواند چون جشن کارناوالی طغیان‌گرانه در یادبود مرگ یا تجسم در میان زندگی و مرگ بودن قلمداد شود.

1. Mourning Dolla  
2. Brand

## نقاب چهره و بدن در عروسک‌های زنده

نقاب برای عروسک زنده تنها چهره‌ای نیست که آرایشی چون عروسک می‌شود، بلکه شامل کارهایی است که باید روی بدن انجام گیرد تا او را به یک عروسک زنده تبدیل کند؛ این تغییر بدنی گاه با عمل‌های جراحی پیچیده و متعدد به دست می‌آید.

مدل ۲۱ ساله به لطف جراحی پلاستیک و آرایش هرروزه که این تبدیل را ممکن می‌سازد، اکنون یک عروسک زندهٔ باربی است. براساس گفتهٔ مدیر بخش جراحی پلاستیک منهن، والریا<sup>۱</sup> باید افزایش حجم سینه را تحمل می‌کرد تا به اندازهٔ مورد نظر دست می‌یافت. بخش‌هایی از گوشت درآورده شد تا به اندازهٔ ۱۸ اینچی کمر برسد (داک ری،<sup>۲</sup> ۲۰۱۳).

برخلاف شکل معمول نقاب در صورت و بدن، که ماهیتی خارجی دارد و آراستن و پیراستن با مواد آرایشی و پوشیدنی‌های متفاوت ساخته می‌شود، این تبدیل در عروسک‌های زنده گاه ماهیتی درونی می‌یابد و با کم و زیاد کردن بخش‌هایی از صورت یا بدن به وجود می‌آید. همین ماهیت درونی و جسمی نقاب است که آشکارا هویت جدیدی می‌سازد، بدن جدیدی می‌سازد و هویت اولیه را کاملاً ناپدید می‌کند و به این ترتیب آن را وارد قلمروی کارناوال می‌کند:

... در مراسم کارناوال، جایی که فرد از پشت نقاب ناپدید می‌شود، همزاد خود را در آن می‌یابد. ... مفهوم «همزاد»... نه به شکافته شدن خود، بلکه به دوگانگی در شخص اشاره دارد. ... این بدن است که از مرزهای خود تجاوز می‌کند و مبالغهٔ خود را نشان می‌دهد (لاکمن،<sup>۳</sup> ۱۹۸۸: ۱۴۵).

این تجاوز از مرزهای بدن، که معادل نقاب درونی بر چهره و بدن در عروسک‌های زنده است، طغیان‌گری کارناوالیته را در آن‌ها مجسم می‌کند؛ نقابی که مرزهای بدن را تغییر می‌دهد و گونه‌ای نمایش‌گری کارناوالی طغیان‌گرانه از چهره و بدن ارائه می‌دهد.

## دیوانگی (ابله و دلگد) در عروسک‌های زنده

فراتر رفتن از مرزهای واقعی و گذشتن از چهارچوب‌های فیزیکی در نقاب‌های سنگین چهره و بدن را می‌توان گونه‌ای از دیوانگی برای عروسک‌های زنده تعبیر کرد که طغیان‌گری از آداب و قاعده‌های جاری محسوب می‌شود. اما نشانه‌های از وجود سه تیپ شخصیتی ابله، دلگد و ولگرد که چنان‌که گفته شد خود با سرکشی از قواعد و قراردادهای جاری در قلمرو جنون جای می‌گیرند نیز بر نمود دیوانگی در عروسک‌های زنده تاکید می‌کند.

**عروسک چون ابله:** بلاهت هم در شکل ظاهری و هم در رفتار عروسک بازی قابل تجسم است. آن‌ها در ظاهر و کنش در تناقض با معیارهای انسانی می‌نمایند.

ابله‌ها در تمام زمینه‌ها و انواع به عنوان شخصیت‌هایی دیده می‌شوند که به شکل

1. Valeria Lukyanova
2. Doc Ray Enhancements
3. Lachman



گریزناپذیری تصویر انسانی را نقض می‌کنند و با ساختن نمایشی از نقص به یک روش زندگی با جامعه می‌رسند. ... ابله نشان‌دهنده دگرذیسی‌های آناتومیک یا ظاهر و رفتار غیرطبیعی است (ران، ۲۰۰۷: ۲۶).

عروسک بازی از منظر ظاهری با نقاب عروسکی بی‌جان‌انگارش و از منظر رفتاری با بی‌حرکی و بی‌حسی‌اش چون ابله‌ی می‌نماید که فقط خیره نگاه می‌کند، لخت گوشه‌ای می‌افتد و هیچ واکنشی ندارد. او در قالب عروسک زنده نیز با بلاهتی برگرفته از تناقض هویت سنی فردی‌اش با هویت عروسک‌گون و کودک‌صفتش، بی‌اعتنا به واقعیت اطراف، با میمیکری ثابت فقط نظاره‌گری منفعل است. ابله‌نمایی عروسک زنده بر دیوانگی او در بازنمایی این هویت جدید تأکید می‌کند.

**عروسک چون دلک:** ظاهر عروسک زنده، که دختری جوان یا زنی به شکل عروسک است، ترکیبی نامتجانس می‌نماید. او با میانه‌ای از ترس و طنز لحنی گروتسک می‌سازد که می‌تواند خنده‌ای از سر بهت یا ترس را در پی داشته باشد؛ ولی وجه دلک‌گون عروسک بازی بیشتر با طغیان‌گری و سرکشی دلک همساز است. عروسک زنده در گستره فضای مجازی چون دلک میدانی است:

دلک میدان فضایی متفاوت با نظم جاری زندگی، با ترمز از قوانین حکومتی، قراردادهای اجتماعی و اصول اخلاقی حاکم می‌ساخت... کارناوالیته دلک میدانی راه‌گریزی موقت بود برای رهایی از سلطه قوانین و اصول ناگزیر اجتماعی (مسعودی، ۱۳۹۵: ۱۱۷).

عروسک زنده از قراردادهای مرسوم ظاهری و رفتاری برای ساخت هویتی غریب و متفاوت سرکشی می‌کند. روش طغیان‌گرانه او، چون یک دلک در شکستن قواعد اجتماعی، می‌تواند رهایی از سلطه هویت ثابت و کسب هویتی عروسک‌گون و جدید تعبیر شود. سرکشی دلک‌گون عروسک زنده تجسم دیگری از دیوانگی اوست.

**عروسک چون ولگرد:** پرسه‌زنی و فریب‌کاری خویش‌کاری ولگرد در نظر گرفته می‌شود. تبار اجتماعی پرسه‌زنی و سرگردانی به کولی‌ها بازمی‌گردد که فریب‌کاری از ویژگی‌های مشخص آن‌هاست.

کولی‌ها در رابطه اجتماعی شارلاتان و نیرنگ‌بازند و بسیاری کارهایشان را با مکاری پیش می‌برند. ... مکاری توانایی آن‌ها برای تظاهر را بالا می‌برد و از آن‌ها بازیگری توانا می‌سازد (همان: ۶۱).

پس فریب‌کاری زمینه‌ای برای بازیگری و نمایش‌گری فراهم می‌کند و بازتاب جنون ولگرد در عروسک‌های زنده همان گرایش مزمن به فریب‌کاری غریبش در نقش‌پوشی یک عروسک‌بازی بی‌جان‌انگار است. عروسک زنده نمایش‌گری در بازنمایی دغل‌بازانه هویتی متفاوت است که با پرسه‌زنی در فضای مجازی به دست می‌آید.

بیشتر از ۹۵ درصد افراد ۱۸ تا ۳۴ ساله در آمریکا از سرویس‌های شبکه‌های اجتماعی استفاده

می‌کنند که مشهورترین آن‌ها فیسبوک، اینستاگرام و توئیترند (لیلا و لیپسمن<sup>۱</sup>، ۲۰۱۶).

تمایل به پرسه‌زنی در شبکه‌های اجتماعی به عادت گاه نزدیک به اعتیادی برای گروهی از مردم، به خصوص نسل جوان، تبدیل شده است:

شواهد اخیر نشان می‌دهد که افراد ممکن است مجبور به حفظ شبکه‌های اجتماعی آنلاین خود شوند؛ به گونه‌ای که در برخی شرایط به استفاده بیش از حد از شبکه‌های اجتماعی منجر می‌شود. (گریفیث و آل<sup>۲</sup>، ۲۰۱۴: ۱۱۹-۱۴۱).

اما برای بعضی این کار به حرفه‌ای تمام‌وقت تبدیل شده است. عروسک زنده پرسه‌زنی دائمی در فضای مجازی است؛ گویی پرسه‌زنی در شبکه‌های اجتماعی میدان نمایش‌گری او را می‌سازند. عروسک زنده با تجسم سه تیپ ابله، دلقک و ولگرد، که همگی سایه‌ای از جنون دارند، جهان کارناوالی خود را با بازنمایی هویتی نقاب‌دار و ساختگی در میدان‌های مجازی نمایش می‌دهد.

### عروسک‌بازی، بازی عروسک

نظریه‌پردازانی چون شکندر فعالیت‌هایی چون بازی و ورزش را همپای آیین از ریشه‌های مرتبط با تئاتر معرفی کرده و ویژگی‌های مشترکی میان آن‌ها و تئاتر بازیابی می‌کند. یکی از این ویژگی‌ها «نسبت‌دادن نوعی ارزش ویژه به اشیا» است.

غالباً وسایل صحنه تئاتر و لباس‌ها طوری طراحی می‌شوند که گران‌تر از آنچه واقعاً هستند به نظر برسند. اما در زمان اجرا این اشیا بسیار بااهمیت‌اند؛ به نحوی که اغلب مرکز ثقل کل فعالیت هستند. گاهی اوقات - مثلاً در تئاتر و بازی کودکان - این اشیا در خلق واقعیت نمادین بسیار تعیین‌کننده و حیاتی‌اند (شکندر، ۱۳۸۶: ۲۹).

عروسک‌بازی کودکان با همین رویکرد می‌تواند فعالیت‌های اجرایی و نمایشی قلمداد شود؛ کودکی که به خود و عروسکش نقش‌های متفاوتی می‌دهد و جهانی خیالی را با عروسک‌بازی خود به نمایش می‌گذارد. همچنین، در نگاهی تخصصی‌تر، عروسک‌بازی پیشینه‌ای مشخص برای نمایش عروسکی در نظر گرفته می‌شود.

اگر عروسک‌نمایشی برای خلق سرگرمی در کنار بعدی آموزشی و تربیتی باشد، به طور مشخص اهداف عروسک‌بازی را دنبال می‌کند و بیشتر در حوزه مخاطب کودک قرار می‌گیرد (مسعودی، ۱۳۹۷: ۴۲).

دخترچه‌ای که از بازی با عروسک خود جهان نمایشی خود را می‌سازد، در رویکردی معکوس و پارادوکسیکال گاه به دختر جوانی تبدیل می‌شود که خود را به شکل عروسک‌بازی‌گونی برای نمایش‌گری ارائه می‌کند. در ذات عروسک‌بازی، امر بازی نهفته است؛ چنان‌که فعل بازی کردن (هم در فارسی و هم در انگلیسی) هم به بازی کودکانه با عروسک و

1. Lella & Lipsman  
2. Griffiths et al

هم بازی نمایشی عروسک زنده دلالت دارد. اگر دخترک با عروسک، بازی نمایشی برای خودش خلق می‌کند، عروسک زنده از بازی خودش به‌عنوان عروسک در فضای مجازی نمایش می‌سازد. این نمایش‌گری با بازنمایی غریب عروسک زنده در ظاهر و رفتار یک بازی کارناوالی می‌شود، زیرا هم‌زمان ابعاد سرگرمی‌سازانه‌ای برای مخاطب و تأثیر سرخوشانه‌ای برای اجراگر (عروسک زنده) دارد که بر ماهیت کارناوالی آن تأکید می‌کنند. از آنچه گفته شد پیداست نشانه‌های چهار مضمون مرگ، نقاب، دیوانگی و بازی در عروسک زنده به نمایش‌گری او در فضای مجازی وجهی کارناوالی می‌بخشد.

## نتیجه‌گیری

کارناوال، که در نهادش یک سرکشی هنجارشکنانه دارد، برای اجراگر لذت اجرای نمایشی طغیان‌گرانه و برای تماشاگر حیرتی در کنار خنده‌ای شاید با لحنی گروتسک بسازد که در مجموع سرگرمی‌ساز است. عروسک زنده مقدمات یک اجرای کارناوالی را با انتخاب نقش عروسک‌بازی بی‌جان‌انگار (مرگ)، انتخاب نقابی سنگین با تغییر چهره یا اندام به وسیله عمل جراحی متعدد (نقاب) فراهم می‌کند و با شخصیت‌سازی هیبتی مجنون با ابله‌نمایی کودکانه، سرکشی دلکچگون و فریب‌کاری پرسه‌زننده (دیوانگی) بازی یک نقش، یک هویت متفاوت را در فضای مجازی نمایش می‌دهد (بازی). دختر جوانی با طی این مراحل هویت متفاوت و تصویری غریب از خود می‌سازد که تماشاگر را در حیرتی فرو می‌برد که از یک سو می‌تواند او را از عجیب‌بودن انتخاب این هویت به خنده بیندازد و از سوی دیگر از دلهره جان‌دار شدن عروسک بی‌جان مشوش کند. این عروسک زنده با فراتر رفتن از معیارها و هنجارها و قراردادهای، میمیک‌ها و ژست‌هایی متفاوت و عروسک‌گون می‌سازد و نقش یک عروسک‌بازی را برای تماشاگران همیشه‌حاضرش در شبکه‌های اجتماعی نمایش می‌دهد. نمایش‌گری او، که برخاسته از چهار مرحله انتخاب مرگ‌نمایی، نقاب‌داری، مجنون‌انگاری و بازی‌گونی است، با معیارهای باختین همچون کارناوالی تمام‌عیار است. نمایش‌گری عروسک‌های زنده، که به‌منزله پدیده‌ای اجتماعی به شکل‌های مختلف در فضای مجازی در حال تکثیر است، بی‌تردید مسئله‌ای درخور پژوهش‌های بیشتر از نظر ابعاد هستی‌شناسانه، روان‌شناسانه و مطالعات تطبیقی فرهنگ و رسانه است.



نمونه یک عروسک زنده که با عمل‌های جراحی متعدد به این شکل درآمده است. عروسک زنده با کم و زیاد کردن بخش‌هایی از صورت یا بدن به وجود می‌آید.

## منابع

- آیتو، جان (۱۳۸۶). فرهنگ ریشه‌شناسی انگلیسی، ترجمه حمید کاشانیان، تهران: فرهنگ نشر نو/ معین.
- انصاری، منصور (۱۳۸۴). *دموکراسی گفت‌وگویی*، تهران: مرکز.
- باختین، میخائیل (۱۳۸۷). *تخیل مکالمه‌ای*، ترجمه رؤیا پورآذر، تهران: نی.
- تامپسون، فلیپ (۱۳۶۹). *گروتسک در ادبیات*، ترجمه غلامرضا امامی، شیراز: نشر شیوا.
- شکنر، ریچارد (۱۳۸۶). *نظریه اجرا*، ترجمه مهدی نصرالله‌زاده، تهران: سمت.
- فریزر، جیمز جویز (۱۳۸۳). *شاخه زرین*، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: نشر آگه.
- کلپیر، آلن (۱۳۹۷). *تاریخ اجتماعی مردن*، ترجمه قاسم دلیری، تهران: ققنوس.
- گافمن، اروینگ (۱۳۹۲). *نمود خود در زندگی روزمره*، ترجمه مسعود کیانپور، تهران: مرکز.
- مسعودی، شیوا (۱۳۹۵). *کارنامه تلخکان*، تهران: نی.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۷). *مبانی نظری تئاتر عروسکی*، تهران: کارنامه کتاب.
- مکاریک، ایرنا ریما (۱۳۹۰). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*، ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.
- رونلد، نولز (۱۳۹۱). *شکسپیر و کارناوال پس از باختین*، ترجمه رؤیا پورآذر، تهران: هرمس.
- ویلشر، توبی (۱۳۹۲). *راهنمای عملی تئاتر ماسک*، ترجمه غلامرضا شهبازی، تهران: سمت.
- Brand, Kara, (2020). 16 Dec, *The Eerie Story Behind Victorian Mourning Dolls*, (16 Dec), Retrieved from website: <https://the-line-up.com>
- Ehrmann, J. (1968). *Homo Ludens revisited*, Yale French Studies, XLI, 31.
- Goffman, Erving (1959). *The Presentation of Self in Everyday life*. London: Penguin.
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J. and Demetrovics, Z. (2014). *Social networking addiction: an overview of preliminary findings*, in Rosenberg, K. and Feder, L. (Eds.): Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment, pp.119–141, New York: Elsevier.
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, Boston and Henley: ROUTLEDGE & KEGAN PAUL London.
- Kalaman, S. Batu, M. (2020). *Carnavalesque Theory and Social Networks: A Qualitative Research on Twitter Accounts in Turkey*, USA: In kir, serpil, New Media and Visual Communication in Social Networks, IGI Global, Hershey PA.
- Lachmann, R., Eshelman, R., Davis, M. (1988- 1989). *Bakhtin and Carnival*. Culture as Counter-Culture Critique, University of Minnesota Press. No 11: 115- 152.
- Lella A. & Lipsman A. (2016). *U.S. Cross-Platform Future in Focus*, comScore.
- Lexio, *Living Doll*, Retrieved from Lexio, Oxford English and Spanish dictionary, synonyms, and Spanish to English translator: [https://www.lexico.com/definition/living\\_doll](https://www.lexico.com/definition/living_doll)
- Marwic, E. Alice. (2013). *Online Identity*, In Hartley, John, Burgess Jean, Bruns, Axel, *A Companion to Media Dynamics*, Block well Publishing Ltd.
- Marzi, Andrea. (2016). *PSYCHOANALYSIS, IDENTITY, AND THE INTERNET Explorations into Cyberspace*, Karnac Books Ltd.

- Otto, K. Beatrice. (2008). *Fools Are Everywhere*, Chicago And London: The University of Chicago Press.
- Personalities Who Underwent Cosmetic Enhancement Surgery to Look Like Living Dolls* (2013, 8, October) Retrieved from DOC Ray <http://enhancementscosmericsurgery.com/personalities-who-underwent-cosmetic-enhancement-surgery-to-look-like-living-dolos-2>
- Ran, Faye. (2007). *Tragicomedy and Fool, In Robb, David, Clowns, Fools and Pícaros Popular Forms In Theatre, Fiction And Film*, Amesterdam- New York.: Rodapi.
- Rozik, Eli. (1997). *Mask and Disguise in Ritual, Carnival and Theatre*, South African Theatre Journal, 11:1, 183-198.
- Scribner, Bob. (1978) *Reformation, carnival and the world turned upside-down*, Social History, 3:3, 303-329.
- Uncu, Gonca, (2019). The “BARBIE” Dolls As Popular Culture Icon A new Image Of Woman Created Within , The context Of Gender, In Aslan, Cahit, Aydogmus Ordem, Ozlem, Social Science I, Akademisyen. Ankara: Kitabevi A.S.
- Valentine, Ben, (2012). 27 September, *Our Living Dolls, Hyperallegric*. Retrived from website: <http://hyperallegric.com/57313/living-dolls>.
- Walter, Natasha. (2010). London: Published by Hachette Digital.
- Williams, E.A. (2015). *Bakhtin And Boart: The Rogue, The Clown and The Fool in Carnival Film*, Sydney: Philment Journal, No 20.