

رابطه میان بازی‌دهنده عروسک و عروسک - شیء بر اساس نظریه «قدرت» فوکو

زهرة بهروزی‌نیا^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۶/۱۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۰/۲۸

صفحه ۶۵ تا ۷۴

Doi: 10.22034/THEATER.2024.414567.1014

چکیده

میشل فوکو یکی از برجسته‌ترین اندیشمندان قرن بیستم است که مفهوم نوینی از واژه قدرت را ارائه داده و از تعاریف رایج آن فاصله می‌گیرد. به باور او قدرت متعلق به طبقه خاصی نبوده و کنشی دوطرفه است که در همه سطوح جامعه، ارتباطات و مناسبات جریان داشته و همه افراد را در هر سطحی درگیر می‌کند.

هنر عروسکی از گونه‌های مهم هنر تئاتر به شمار می‌رود که برای درک و ایجاد ارتباط با مخاطب، تمامی تلاش خود را بر پایه باورپذیری عنصر بی‌جان خود، یعنی عروسک - شیء بنا می‌گذارد؛ به همین دلیل یک نمایشگر عروسکی جهت زنده نشان دادن عروسک - شیء در ارتباطی فراتر از تعاریف متداول با یک شیء قرار می‌گیرد و با تغییر ماهیت با استفاده از قوای ذهنی و فیزیکی خود، به آن جان می‌بخشد.

در این پژوهش سعی بر آن است تا با بررسی مفهوم قدرت از دیدگاه فوکو به ایجاد این ارتباط میان بازی‌دهنده عروسک و عروسک - شیء پرداخته شود. همچنین پرسش اصلی این پژوهش این است که بر اساس نظریه قدرت فوکو رابطه میان عروسک - شیء و بازی‌دهنده آن چگونه بوده و این مفهوم چه تأثیری بر این رابطه دارد؟

مؤلف ابتدا به بررسی مقوله قدرت بر اساس نظریه فوکو و سپس به ارتباط میان بازی‌دهنده عروسک با عروسک - شیء پرداخته و در پایان نظریه قدرت را با ارتباط میان بازی‌دهنده عروسک و عروسک - شیء تطبیق می‌دهد. نتایج این پژوهش نشان داد که میان انسان و عروسک - شیء به دلیل جان‌بخشی و تظاهر به جاندار بودن آن توسط بازی‌دهنده بر روی صحنه، قدرت سیال موجود در طبقات مختلف اجتماعی تأثیر داشته و هر دو از آن تبعیت می‌کنند، تا جایی که عدم ایجاد تعامل قدرت و به هم خوردن توازن دوسویه آن بین این دو عنصر، می‌تواند عروسک - شیء را از هدف اصلی خود دور و قرارداد زنده‌بودن عروسک را در نزد مخاطب برهم زند و عروسک را (در صورت شیء بودن) تبدیل به همان اشیای روزمره مورد استفاده انسان کند.

این مقاله توصیفی - تحلیلی بوده و به صورت کتابخانه‌ای و بر اساس پژوهش‌های صورت گرفته توسط پژوهشگران حوزه جامعه‌شناسی و هنر عروسکی انجام شده است.

واژگان کلیدی: قدرت، عروسک، بازی‌دهنده عروسک.

درآمد

از ابتدای خلقت، نیاز به سلطه درآوردن اشیاء جهت غلبه بر ترس‌ها و اضطراب‌های درونی ناشی از عدم شناخت انسان نسبت به طبیعت و جهان، همواره یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های او بوده است. اشیائی که در ابتدا می‌توانست در رفع نیازهای اولیه انسان در خدمت او باشد در گذر زمان و توسط خود او به اشکال و وجوه مختلف دیگری درآمد. پس او رقابت خود را با خدایان آغاز کرده و برای اشیاء، جان در نظر گرفت تا بتواند قدرت خود را با آن‌ها، به رخ خدایان بکشد. «پیکرگردانی با زبانی رمزی و نمادین موفقیت هوشمندانه انسان را در دوران کهن باز می‌گوید و ناتوانی‌های او را به توانایی بدل می‌سازد» (رستگار فسایی، ۱۳۸۱: ۱۱۵).

حرکت بخشی خدایان به شکل ابتدایی و پیشرفته در همه فرهنگ‌های اولیه و سرزمین‌ها دیده می‌شود. نیاز به تسخیر درآوردن اشیاء از قوم‌های بدوی آغاز شده و به تمدن‌های بابل و بین‌النهرین نیز می‌رسد و این میراثی است که امروزه انسان مدرن نیز آن را به دوش کشیده تا جایی که امروزه بیشترین نمود آن را می‌توان در بازی‌دهی عروسک‌های نمایشی با تکنیک‌های مختلف و با کارکردهای متنوع دید. «عروسک پیکره‌ای بی‌جان است که به کوشش انسان ساخته می‌شود تا در مقابل تماشاگر به حرکت درآید» (برد، ۱۳۸۱: ۱۱).

از طرفی پل میشل فوکو، نظریه قدرت خود را در دوره‌ای مطرح می‌کند که جامعه آن زمان فرانسه دچار افت‌وخیزهای سیاسی بوده و تعاریف جدیدی از قدرت را به جهان عرضه کرد که توانست در کنار سایر نظریه‌پردازان و پژوهشگران، او را به یکی از تأثیرگذارترین و بحث‌برانگیزترین متفکران قرن بیستم تبدیل کند تا جایی که سایر متفکران و اندیشمندان حوزه‌های مختلف نیز درباره او اظهار نظر کنند. ژیل دلوز درباره فوکو می‌گوید: «فوکو با انتشار کتابی در سال ۱۹۷۵ تلقی جدید از قدرت را که در جست‌وجویش بودیم بدون آن که بتوانیم آن را بیابیم ابداع کرد» (دلوز، ۱۳۸۶: ۴۹).

با توجه به این‌که هنر بازی‌دهی عروسک (جان‌بخشی به اشیاء) با وجود دو عنصر اساسی یعنی عروسک - شیء و انسان (در نقش بازی‌دهنده عروسک) صورت می‌گیرد، می‌توان مفهوم قدرت را بر اساس نظریه مدرن فوکو در به وجود آمدن رابطه دوسویه بین این دو عنصر در نظر گرفت و این فرضیه را شکل داد که جان‌بخشی عروسک - شیء بدون قدرت دوسویه امکان‌پذیر نخواهد بود، اگرچه به نظر می‌رسد که بازی‌دهنده به دلیل ماهیت انسانی بودنش در یک رابطه تک‌سویه با عروسک - شیء و مهار کردن آن قرار می‌گیرد اما نمی‌توان بدون در نظر نگرفتن قدرت اعمال شده از سمت

اشیاء به بازی‌دهنده، هدف اصلی یعنی زنده نشان دادن و باورپذیر کردن آن را در نزد مخاطب دنبال کرد.

در این پژوهش قصد بر آن است تا با بررسی شکل‌گیری قدرت بین بازی‌دهنده عروسک و عروسک - شیء به این سؤالات پاسخ داده شود که:

قدرت، چگونه در جان‌بخشی عروسک میان بازی‌دهنده و عروسک - شیء جریان دارد؟

بر اساس نظریه فوکو، تأثیر قدرت در شکل‌دهی حرکت عروسک چگونه است؟

با توجه به این‌که در زمینه استفاده از نظریات فوکو در نمایش عروسکی پژوهش‌های بسیاری تاکنون صورت نگرفته و همچنین به دلیل وابستگی مباحث مطرح در این مقاله، به علوم انسانی و به‌ویژه جامعه‌شناسی و نمایش عروسکی، تحقیقات در هر دو حوزه به صورت مستقل انجام شده است.

پیشینه تحقیق

از مهم‌ترین کتاب‌هایی که در کنار مقالات و تحقیقات صورت گرفته در این زمینه به این پژوهش کمک کرده است، کتاب فوکو در *بوتۀ نقد*^۲ به قلم دیوید کوزنرهای (۱۳۸۰) است که شامل مجموعه‌ای از مقالات درباره تفسیر اندیشه‌های فوکو است و همچنین به کتاب فوکو^۳ به قلم ژیل دلوز (۱۳۹۶) می‌توان اشاره کرد که هر دو به بررسی و تحلیل اندیشه‌های فوکو می‌پردازند.

درباره هنر عروسکی، کتاب *تئاتر عروسکی مدرن / نظریه تا عمل*^۴ به قلم پنی فرانسیس (۱۴۰۰)، مورد استفاده نگارنده قرار گرفت؛ این کتاب به بررسی تاریخ، زیبایی‌شناسی و انواع هنر عروسکی می‌پردازد. همچنین مجموعه مقالات نظریه‌پرداز لهستانی نمایش عروسکی، هنریک یورکفسکی تحت عنوان‌های عملکرد فرهنگی عروسکی (۱۳۹۳)، سنت و زمان حال تئاتر عروسکی (۱۳۹۸) و اندیشه‌های فلسفی هنریک یورکفسکی درباره تئاتر عروسکی (۱۴۰۰) نام برد که هر سه توسط نگارنده این مقاله ترجمه شده و به ترتیب توسط انتشارات قطره، افرا و نمایش به چاپ رسیده‌اند. در کتاب *عملکرد فرهنگی عروسکی* به بررسی نظریات مختلف درباره تعریف عروسک و ویژگی‌های آن در آیین‌ها و دنیای معاصر و در کتاب دوم به خاستگاه عروسک در سرزمین‌ها و دوره‌های مختلف پرداخته شده است؛ در کتاب سوم آرا و اندیشه‌های فلسفی نویسنده، درباره تئاتر عروسکی مطرح می‌شود.

مقالاتی نیز درباره نظریه قدرت فوکو، توسط برخی پژوهشگران نوشته شده است که به تحلیل و بررسی این نظریه پرداخته‌اند؛ از جمله این مقالات می‌توان به مقاله «اکاوی

در تعریف کلاسیک، قدرت همواره معادل حکومت تعریف می‌شود و متعلق به افرادی خاص است که باعث پدیدار شدن طبقات فرودست و فرادست در اجتماع می‌شوند. این ساختار، ویژگی‌هایی چون دستوری بودن، طبقاتی بودن، منفی و سرکوبگر بودن را داراست. بر اساس این نگرش مردم عادی و فرودستان فاقد قدرت هستند و هدف اصلی در این‌گونه از جوامع مبارزه فرودستان (افراد فاقد قدرت) با فرادستان (صاحبان قدرت) برای تغییر یا بهبود وضعیت موجود است که معمولاً با مقابله فرادستان مواجه می‌شود. مطابق با این بینش، قدرت محدود و محصور در دستان عده‌ای از افراد است که می‌توانند به کمک آن بر افراد دیگر تسلط داشته و آن‌ها را مدیریت کنند.

«قدرت یعنی توانایی یک فرد یا یک گروه برای وادار کردن دیگران به انجام کاری که صاحب یا صاحبان قدرت خواهان آن‌اند» (عضدانلو، ۱۳۸۴: ۲۷۲).

همچنین جامعه‌شناسان پیرو نظریه ماکس وبر^{۱۲} قدرت را منحصر به یک طبقه خاص دانسته و افراد جامعه را فاقد اراده در شکل‌گیری آن در نظر می‌گیرند.

«درحالی که مارکسی‌ها قدرت را به صورت منفی در نظر می‌گیرند، قدرت برای آن‌ها مترادف سلطه‌گری، زورگویی، خدعه، اقتدار، یا انحصاراً سرکوب است - نیچه‌ای‌ها قدرت را مولد اثرات مثبت و منفی همسان می‌بینند» (کوزنزهوی، ۱۳۸۰: ۱۹۳).

اما آنچه باعث می‌شود تا فوکو به‌عنوان یک نظریه‌پرداز در جهان مطرح شود نگاه جدید او به مقوله قدرت است. او برخلاف نظریات رایج درباره قدرت، آن را دارای نمودار طولی و در انحصار یک طبقه خاص اجتماعی مانند حاکمان یا ثروتمندان نمی‌داند و برای آن زمان و مکان مشخص نمی‌کند، آن را برخلاف تعریف مارکسیست‌ها محدود و متمرکز نمی‌بیند، بلکه معتقد است قدرت، به شکل عرضی در اجتماع جاری است و همه افراد از آن برخوردارند. قدرت در تعاملات انسانی، گفتار، رفتار و روابط تعریف می‌شود و تمامی جنبه‌های اجتماعی را در بر می‌گیرد، در حقیقت قدرت زاینده هرگونه رابطه‌ای است تا جایی که سادگی و پیچیدگی روابط بر شکل قدرت تأثیر می‌گذارد.

«قدرت، نه یک نهاد است نه یک ساختار؛ نیرویی که بتوان برای آن مکانی تعیین کرد، هم نیست. قدرت «همه‌جا» هست، قدرت نامی است که می‌توان به موقعیت استراتژیک و پیچیده در جامعه‌ای خاص داد» (میلر، ۱۳۹۸: ۲۴۹).

قدرت، پدیده‌ای نامحدود تعریف می‌شود که از کنش میان روابط شکل می‌گیرد و اُبژه و سوژه را به وجود می‌آورد

مفهوم قدرت در نظریات میشل فوکو» (۱۳۸۸) نوشته مهرداد فوابخش و فاروق کریمی و همچنین مقاله «گفتمان قدرت در اندیشه فوکو» (۱۳۸۷) نوشته سید مهدی فتاحی اشاره کرد که هر دو به ترتیب در فصلنامه مطالعات سیاسی و دانشنامه علوم و تحقیقات به چاپ رسیده‌اند. هر دوی این مقالات به‌طور تخصصی درباره نظریه قدرت فوکو به بحث پرداخته و اشاره‌ای به ارتباط آن با سایر حوزه‌ها نمی‌کنند. همچنین می‌توان از مقاله‌ای تحت عنوان «تجسم مفهوم بدن‌های رام فوکو در عروسک (با بررسی موردی اپرای عروسکی نخعی)» (۱۳۹۹) نوشته شیوا مسعودی نام برد که به بررسی مفهوم بدن‌های رام فوکو و ارتباط آن با عروسک نخعی می‌پردازد؛ این مقاله در مجله هنرهای نمایشی به چاپ رسیده است.

فوکو و نظریه قدرت

پل میشل فوکو (۱۹۲۶-۱۹۸۴) فیلسوف و اندیشمند فرانسوی در خانواده‌ای متمول در شهر پواتیه^۵ به دنیا آمد و پس از طی تحصیلات مقدماتی به «اکول نرمال سوپریور»^۶ رفت و فلسفه خواند. در دهه شصت میلادی تحت تأثیر جنبش‌های دانشجویی قرار گرفت و مسیر فکری خود را تغییر داد و از همان زمان بود که به مقوله روابط قدرت پرداخت. پس از درگذشت هیپولیت^۷ در سال ۱۹۷۰ و رسیدن فوکو به مقام استادی، تغییرات بسیاری در تفکرات او ایجاد شد که باعث شکل‌گیری فعالیت‌هایش در حوزه‌های مختلف گردید. از میان تمامی مفاهیم و مضامینی که فوکو در آن زمان به آن‌ها پرداخت، ارائه مفهوم جدید او از قدرت بود که توانست تعاریف کلاسیک و سنتی را کنار بزند و عرصه نوینی را برای این واژه باز کند؛ ارائه این مفهوم کمک وافر را برای دنیای مدرن جامعه‌شناسی به ارمغان آورد.

قدرت، یکی از مفاهیمی است که در روابط اجتماعی بسیار مطرح بوده و پژوهشگران و اندیشمندان علوم اجتماعی و انسانی رویکردها و نگرش‌های متفاوتی به این واژه دارند؛ به همین دلیل قدرت، دارای رویکردهای گسترده‌ای است؛ یکی از مهم‌ترین این رویکردها که توانست تغییرات بنیادی‌ای را در درک از مفهوم واژه قدرت ایجاد کند، توسط فوکو ارائه شد. او که تحت تأثیر اندیشمندانی چون هایدگر^۸، فروید^۹، مارکس^{۱۰} و به‌خصوص نیچه^{۱۱} قرار داشت تعریف فرامدرنی از قدرت به جهان اهدا کرد.

«نیچه، مارکس، فروید» نه تنها به‌عنوان یکی از جستارهای فوکو، بلکه نشان فصل مشترکی است که در آن، برداشت وی از قدرت را می‌توان یافت» (کوزنزهوی، ۱۳۸۰: ۱۹۱).

و تا مادامی که از اشکال متنوعی برخوردار است، نمی‌تواند در انحصار قرار گیرد و نباید آن را با واژگان و کلمات منفی تعریف کرد؛ زیرا قدرت می‌تواند تولید کند و باعث لذت انسان شود. هر انسانی خود صاحب قدرت است که می‌تواند آن را به شکل وسیع‌تری در موقعیت مناسب، نشان دهد و هویت او از طریق اعمال قدرت بر بدن، امیال و نیازهای او شکل می‌گیرد تا جایی که قدرت او را با شرایط زیستی خود سازگار می‌کند. در حقیقت قدرت، نظامی چرخشی است که در تمامی شئون زندگی انسان وجود دارد و همراه اوست.

بر اساس تحلیل او، میان قدرت و آزادی رابطه‌ای مستقیم وجود دارد؛ زیرا تا آزادی نباشد قدرت نمی‌تواند خود را نشان دهد. این آزادی است که می‌تواند باعث تبلور قدرت شود و بر گزینش‌ها و انتخاب‌های افراد آزاد تأثیر گذارد. اگر این آزادی وجود نداشته باشد پس هیچ اعمال قدرتی صورت نمی‌گیرد و این مترادف مفهوم سلطه و سلطه‌گری است.

«آزادی هم شرط قدرت است و هم معلول آن. آزادی شرط قدرت است چرا که قدرت تنها بر موجودات آزاد اعمال می‌شود، معلول آن است زیرا اعمال قدرت همواره با مقاومتی مواجه می‌شود که تجلی آزادی است» (کوزنزهوی، ۲۰۹: ۱۳۸۰).

پس قدرت ارتباطی دوسویه است. هر جا قدرتی اعمال شود مقاومت هم صورت می‌پذیرد و کنش‌ها و رفتارها را شکل می‌دهد؛ اگرچه این مقاومت وجود دارد اما این قدرت است که افراد و اشیاء را کنترل کرده و مسیر را برای آن مشخص می‌کند. همین کنش و واکنش، سوژه و اُبژه را به وجود می‌آورد، در حقیقت قدرت به اُبژه‌های تبدیل می‌شود که سوژه را به وجود می‌آورد.

«قدرت از نظر فوکو دو کار انجام می‌دهد. نخست، روابط میان افراد را نمایش می‌دهد و دوم، سوژه و اُبژه را شکل می‌دهد» (بهیان، ۱۵: ۱۳۸۹).

قدرت نمی‌تواند صرفاً سرکوبگر باشد بلکه می‌تواند ارتقادهنده نیز باشد و انسان همواره در این روابط وجود دارد. از آنجایی که قدرت ریشه در تمامی روابط اجتماعی دارد انسان معنای دیگری می‌یابد در حقیقت، او تبدیل به موجودی می‌شود که در شرایطی صاحب قدرت و در شرایطی دیگر فاقد قدرت می‌شود و این شرایط، زاینده مناسبات اجتماعی بوده که فرد در آن قرار می‌گیرد. در این روابط انسان تبدیل به سوژه‌ای می‌شود که منطبق بر شرایط تغییر یافته و در یک موقعیت تبدیل به سوژه و در موقعیت دیگری از این وضعیت خارج می‌شود. این شرایط قدرت است که اشکال مختلفی را به انسان تحمیل می‌کند. قدرت با تبدیل کردن انسان به سوژه، رفتار آن‌ها را جهت داده و بر اساس تأثیرگذاری خود

بر آن‌ها مفاهیم را شکل می‌دهد. در این بُعد از روابط، زور و اجبار معنایی نداشته و به تبع آن پیروی محض نیز به وجود نمی‌آید و حتی سرپیچی نیز امکان حضور می‌یابد.

قدرت از خاستگاهی واحد نمی‌آید، بلکه هر آنجا که عمل می‌کند یافت می‌شود، یعنی در مناسبات متغیر و ناپایدار روابط نیرو در سطوح موضعی. قدرت، نه یک نهاد است نه یک ساختار؛ نیرویی که بتوان برای آن مکانی تعیین کرد، هم نیست. قدرت «همه‌جا» هست، قدرت نامی است که می‌توان به موقعیت استراتژیک و پیچیده در جامعه‌ای خاص داد (میلر، ۱۳۹۸: ۲۴۹).

ارتباط میان بازی‌دهنده و عروسک - شیء

جان‌پنداری برای اشیاء، اولین شکل از خیال انسان بود تا بتواند بر جهان مادی اطراف خود تسلط یابد و از آن بهره برد. این جان‌پنداری در گذر زمان با خلق تکنیک‌های حرکتی، توانست موجوداتی متحرک و قابل باور بیشتری را به تصویر کشد تا انسان قدرت خود را به خدایان نشان داده و با آنان به رقابت بپردازد.

«تاریخ در حال نشان دادن تلاش‌های بسیاری از انسان‌هاست که هدف‌شان پیروی از خدایان یا رقابت داشتن با خدا در آفرینش زندگی است» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۲۳).

این جان‌پنداری برای اشیاء که ابتدا جهت انجام مناسک و آیین‌های مذهبی در نظر گرفته می‌شد با گذر زمان از موجودات مقدس به اشیاء هنری نظیر مجسمه‌ها، تندیس‌ها و عروسک‌ها تغییر شکل یافته و کارکرد دیگری به خود گرفت؛ که از میان آن‌ها، عروسک‌ها تنها اشیائی هستند که با امکانات حرکتی ساخته شده و با هدف باورپذیری و ایجاد همزادپنداری به حرکت درمی‌آیند. اگرچه از قرن بیستم، هنر عروسکی تعاریف گسترده‌تری یافته و به هر شیئی اطلاق گردید که بتواند نقش یک شخصیت را بر روی صحنه بپذیرد. «عروسک در شرایط درست یک شیء متحرک، مستقل، ساخته‌شده برای اعمال دراماتیک، به صورت مرئی و نامرئی و به وسیله تکنیک‌هایی که سازنده و مبتکر آن انتخابشان کرده است، برای اجرای تئاتری استفاده می‌شود» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۱۰۳).

عروسک شیء بر روی صحنه ماهیت و کارکرد دیگری یافته و بر اساس ویژگی‌های داده شده به آن، به ایفای نقش می‌پردازد. پتانسیل نهفته در هر شیء (حتی عروسک ساخته شده برای هر نقش) منجر به ایجاد شخصیت نمایشی متناسب با نمایشنامه می‌شود. به عنوان مثال یک مداد با توجه



اختیار بازی‌دهنده خود قرار داده تا بازی‌دهنده بتواند آن را همان‌گونه که لازم است، بازی دهد و به ایفای نقش بپردازد. در حقیقت بازی‌دهنده و عروسک هم در نقش فاعل قرار می‌گیرند و هم در نقش مفعول.

او نیز ویژگی منحصر به فرد را از سازنده‌اش دریافت می‌کند و با الصاق به خود می‌کوشد تا به هدف نمایشی خود دست یابد. به همین دلیل فاعل بودگی عروسک، نتیجه توافق بین بازیگران (بازی‌دهندگان) و مخاطب و همچنین نتیجه یک قرارداد پذیرفته شده تئاتری است (یورکفسکی، ۱۳۹۹: ۶۸).

بازی‌دهنده عروسک از همان ابتدایی که عروسک را در تمرینات خود در دست می‌گیرد، اجازه می‌دهد تا عروسک جزئی از او شود، تا جایی که کاملاً با او یکی می‌شود؛ در حقیقت او با موجودی یکی می‌شود که در زنده بودن با او در تناقض است؛ او تمامی امکانات خود را در اختیار عروسک قرار می‌دهد، تا به هدف خود برسد.

اما این ارتباط، میان بازی‌دهنده عروسک و عروسک - شیء، ارتباطی دوسویه است. از یکسو بازی‌دهنده تلاش می‌کند که عروسک - شیء را زنده نشان دهد و از سوی دیگر عروسک - شیء تلاش می‌کند که زنده نشان داده شود و این ارتباط با رد و بدل شدن نیروهایی در هر دو، صورت می‌پذیرد. تغییر یافتن عروسک از شیء بی‌جان به موجودی جاندار و زنده توسط بازی‌دهنده و تغییر یافتن بازی‌دهنده عروسک از انسان به هر شخصیت نمایشی دیگر توسط عروسک.

ارتباط میان بازی‌دهنده و عروسک - شیء بر اساس نظریه قدرت

در جان‌گیری یک شیء بر روی صحنه، تماشاگر با فرایند خلق مواجه است که توسط بازی‌دهنده صورت می‌گیرد؛ این فرایند از همان ابتدای انتخاب عروسک توسط بازی‌دهنده آغاز می‌گردد، یعنی از زمانی که بازی‌دهنده، عروسک را برای اولین بار می‌بیند، او تمامی امکانات خود را در اختیار عروسک قرار داده و آن را تبدیل به یک سوژه می‌کند. اگرچه در این فرایند، عوامل دیگری مانند نویسنده، کارگردان و سایر وجود دارند اما این بازی‌دهنده است که واسطه به مقصد رساندن اهداف آنان بوده و با بدن خود، ارتباطی مستقیم با عروسک پیدا می‌کند. مثلاً در عروسک دستکشی یا تکنیک‌های دیگر مانند ماروت، دست بازی‌دهنده، بخشی از بدن عروسک می‌شود.

به کارکرد روزانه‌اش، شکل، فرم و رنگ آن می‌تواند نقش یک شخصیت تئاتری را بر روی صحنه پذیرفته، آن را در ذهن تماشاگر باورپذیر سازد و دنیای آن شخصیت را بازآفرینی کند؛ این قراردادی می‌شود تا تماشاگر با آن همراه شود.

هنگامی که یک بازی‌دهنده عروسک، عروسکی را به انتخاب خود یا کارگردان برای ایفای نقش در داستان خود می‌گیرد و آن را به حرکت درمی‌آورد، از ماهیت وجودی خود فاصله گرفته و تبدیل به شخصیتی می‌شود که باید در عروسک، آن را به تبلور برساند. او صدا و بدن خود را تغییر داده و تمامی تلاش خود را به کار می‌برد تا احساسات خود را به عروسک نزدیک سازد و خود را شبیه به آن کند. این تغییر با تحلیل شخصیت نمایشی و شکل و فرم عروسک همراه است؛ حتی اگر عروسک یک شیء ساده‌ای (مانند مسواک) باشد که بازی‌دهنده از آن در کارهای روزمره خود استفاده می‌کند. زمانی که قرار است همان مسواک نقش شخصیت نمایشی را بازی کند، بازی‌دهنده باید در ذهن خود عملکرد آن را تغییر داده و به آن وجه جدیدی را اضافه کند تا بتواند تماشاگر را متقاعد نموده و آن را زنده نشان دهد؛ بنابراین برای تحقق این امر باید با عروسک - شیء یکی شود.

«هدف برای هر دو، پیکره عروسک و شیء - عروسک، متقاعد کردن تماشاگران به این امر است که شیء دارای تنفس است، الهام بخش و زنده است» (فرانسیس، ۱۳۹۹: ۵۷).

این تغییر شکل تنها به بازی‌دهنده عروسک ختم نشده و عروسک - شیء نیز تغییر می‌یابد. در حقیقت، عروسک نیز برای ساختن تصویر مناسب برای مخاطب خود، تغییر شکل یافته و تبدیل به شیئی می‌شود که کاملاً خنثی و فارغ از ویژگی‌های کارکردی خود است. عروسک و بازی‌دهنده در یک زندگی اجباری بر روی صحنه قرار می‌گیرند که باید از یکدیگر تبعیت نموده و با هم سازگار گردند.

رویکردی که می‌توان به این سازگاری داشت، رویکرد فاعل و مفعولی است و باید بازی‌دهنده و عروسک با یکدیگر به تعامل لازم و کامل برسند. بازی‌دهنده، فاعلی است که عروسک خود را متناسب با توانایی‌های خود انتخاب می‌نماید؛ اما این عروسک است که متناسب با شکل، فرم، اندازه و مهم‌تر از همه شخصیت، بازی‌دهنده خود را تغییر می‌دهد. به‌عنوان مثال، یک بازیگر یا بازی‌دهنده بر اساس آگاهی خود از توانایی در حرکت‌بخشی، یک تکنیک عروسکی را انتخاب می‌کند؛ اما این عروسک است که بر اساس شخصیت نمایشی خود، کلام، لحن و حتی فیزیک بازیگر را تغییر داده و او را از خود واقعی جدا می‌سازد و به آن هویت جدیدی می‌دهد. عروسک - شیء نیز مجبور است تا خود را به‌طور کامل در

در این حالت، سوژه (عروسک - شیء) قدرت تغییر بازی دهنده خود را دارد و او را وادار می‌سازد تا از ماهیت حقیقی خود فاصله گرفته و به شخصیت جدیدی بدل شود. در اینجا به ارتباط دوسویه قدرت بین بازی دهنده عروسک و عروسک - شیء بر اساس نظریه قدرت فوکو می‌پردازیم و چرخه قدرت را در یک نمایش عروسکی بررسی می‌کنیم.

۱. قدرت، امری عرضی تعریف می‌شود که در تمامی سطوح و بین تمامی عناصر اجتماعی جریان دارد و آن، به‌عنوان یک نهاد یا یک ساختار از بالا به پایین شناخته نمی‌شود؛ بلکه قدرت نیرویی است که در تمامی ارتباطات، تعاملات و اقشار اجتماعی وجود داشته و سیال است.

قدرت از خاستگاهی واحد نمی‌آید، بلکه هر آنجا که عمل می‌کند یافت می‌شود، یعنی در مناسبات متغیر و ناپایدار روابط نیرو در سطوح موضعی. قدرت، نه یک نهاد است نه یک ساختار؛ نیرویی که بتوان برای آن مکانی تعیین کرد، هم نیست. قدرت «همه‌جا» هست... (میلر، ۱۳۹۸: ۲۴۹)

بر اساس این تعریف می‌توان آن را در تولید یک نمایش عروسکی بدین گونه شرح داد:

زمانی که یک کارگردان نمایشنامه‌ای را انتخاب می‌کند تا آن را بر روی صحنه به نمایش درآورد، وارد چرخه تبادل قدرت با نویسنده می‌گردد. او باید در روند تولید، خود را با نظرات و ایده‌های نویسنده، همسو سازد و از طرفی در بخش‌های دیگر، ایده‌ها و اهداف خود را دنبال نماید اما به‌گونه‌ای که اهداف نویسنده را نیز تحقق بخشد. پس از آن بر اساس شخصیت‌های موجود در نمایشنامه، باید عروسک‌ها خلق شوند - حضور بازیگر در کنار عروسک در نقش



شکل ۱. کله بطری: یک عروسک با سه بازی دهنده (میلر، ۱۴۰۰: ۱۷۹)

شخصیتی دیگر نیز از این قانون مستثنا نیست. در اینجا، کارگردان وارد چرخه دیگری از قدرت با طراح - سازنده عروسک می‌شود و این طراح - سازنده است که با تغییر شکل و فرم مواد در جهت رسیدن به هدف کارگردان وارد چرخه دیگری از قدرت شده و موجود جدیدی را به نام عروسک خلق می‌کند. در این چرخه نیز تبادل قدرت دوسویه است زیرا طراح - سازنده علاوه بر ارائه نظرات خود، باید تابع نظرات و ایده‌های کارگردان نیز باشد. این چرخه، در رابطه با سایر عناصر خلق نمایش از جمله طراح صحنه، طراح لباس و... نیز شکل می‌گیرد. اما چرخه قدرت، تنها به این ترتیب از روابط خلاصه نمی‌شود. بازی دهنده می‌تواند در چرخه قدرت با نویسنده قرار گیرد همان‌گونه که طراح و سازنده عروسک نیز در این رابطه با نویسنده سهیم می‌شوند. از آنجایی که بازی دهنده باید بتواند شخصیتی را که نویسنده خلق کرده بر روی صحنه زنده کند، به‌طور طبیعی وارد چرخه دیگری از قدرت شده و علاوه بر کارگردان با نویسنده نیز وارد ارتباطی دوسویه شده و آن را شکل می‌دهد.

در روند بازی دهی عروسک و ارتباط میان عروسک - شیء و انسان، عروسک - شیء، دیگر موجودی بی‌جان نیست بلکه عروسک، شیئی می‌شود که دارای ماهیتی جاندار است؛ زیرا برای هدف نمایشی ساخته شده که می‌تواند در داستان یک هنرمند، طی ایجاد یک قرارداد ذهنی، زندگی کند. «بنابراین شیء برای گسترش در جهان و برای اثبات کامل موجودیت، خود را به فرد (بازیگر) می‌سپارد» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۱۰۳).

و این سرسپردگی دوسویه بین هر دو عامل اتفاق می‌افتد. انسان خود را به عروسک و ویژگی‌هایش که همان قدرت نهانی اوست، می‌سپارد و عروسک به توانایی حرکت بخشی بازی دهنده. این همان تعامل قدرتی است که به‌طور یکسان بر یکدیگر اعمال می‌کنند و اگر این تعامل یعنی انتقال قدرت از بازی دهنده به عروسک و از عروسک به بازی دهنده، در توافقی مستمر صورت نپذیرد، مفهوم عروسک، به‌طور کامل تغییر می‌یابد. ممکن است در بخشی از این تعامل، توازن انتقال قدرت بر هم ریزد و این امر به دلیل زنده‌بودن هنر نمایش عروسکی بر روی صحنه، امری کاملاً طبیعی است. هنگامی که به دلایل مختلفی از جمله خستگی، عدم تمرکز، عدم آرامش بازی دهنده، زمان و مکان نامناسب اجرا و یا نقش داشتن خود بازی دهنده به‌عنوان بازیگر، توازن انتقال قدرت بر هم می‌ریزد، عروسک از نقش واقعی خود فاصله گرفته و حتی می‌تواند ماهیت شیء بودن خود را به تماشاگر نشان دهد. در حقیقت، او تصویری که از خود در ذهن مخاطب

تماشاگر خود زنده شده و باورپذیر می‌گردد؛ در این لحظه است که عروسک هم سوژه می‌شود و هم اَبژه و به موازات آن بازی‌دهنده نیز این نقش‌ها را به خود می‌گیرد. در حقیقت این بازی‌دهنده است که قدرت سوژه بودن را به عروسک داده در حالی که خود او نیز سوژه است. هنگامی که عروسک می‌خواهد زنده باشد و بازی‌دهنده را مطابق با شرایط خود تغییر دهد، این عروسک است که نقش سوژه را بر عهده دارد؛ در موقعیت دیگری که بازی‌دهنده عروسک را حرکت داده و نیروهای خود را جهت زنده نشان دادن آن به کار می‌برد، بازی‌دهنده تبدیل به سوژه می‌شود. در حقیقت عروسک به دلیل ماهیت وجودی خود تبدیل به سوژه نمی‌شود، بلکه دقیقاً زمانی که بر روی صحنه و در نزد تماشاگر جان می‌گیرد این نقش را به خود می‌پذیرد.

«بازیگر - بازی‌دهنده می‌تواند عروسک را در مقام سوژه و یا به صورت اَبژه‌ای منفعل نشان دهد» (یورکفسکی، ۱۳۹۹: ۷۷).

برای درک بهتر می‌توانیم مثالی بزنیم: اگر همان عروسک استاد ذکر شده در بالا باید بر روی صحنه سیگار بکشد و بازی‌دهنده فردی سیگاری نباشد، بازی‌دهنده تبدیل به مفعولی می‌شود که باید به‌طور هم‌زمان فاعل این فعل نیز باشد. بازی‌دهنده از خود فاصله گرفته و تبدیل به فردی می‌شود که باید فعل سیگار کشیدن را به تماشاگر نمایش دهد و به‌طور هم‌زمان عروسک تبدیل به فاعلی می‌شود که باید مفعول هم باشد زیرا این قدرت و تمرکز بازی‌دهنده است که به او اجازه نشان دادن فعل سیگار کشیدن را می‌دهد و به کمک قدرت انسان است که نقص حرکتی خود را پوشش داده و به زندگی خود در ذهن تماشاگر رنگ و بویی دیگر می‌بخشد. یا اگر عروسکی ویژگی خاصی مانند دهان بسیار بزرگ را داشته باشد که از ویژگی‌های فیزیکی بازی‌دهنده خود به دور است، بازی‌دهنده برای شخصیت‌پردازی بهتر این عروسک باید خود را تبدیل به موجودی کند که دهان بسیار بزرگی دارد و رفتار و کردارهایی را از خود نشان دهد که مربوط به یک شخصیت با این ویژگی‌ها است. یا ممکن است شخصیت نمایش، یک قاتل یا یک مأمور اعدام باشد که در مکان یا زمانی متفاوت با مکان و زمان بازی‌دهنده زندگی می‌کند و بازی‌دهنده باید آن را مطابق با این شرایط بر روی صحنه بازی دهد؛ مکانی که ممکن است او شناختی نسبت به آن نداشته باشد یا شخصیتی که ممکن است با شخصیت واقعی او فرسنگ‌ها فاصله داشته باشد. در حقیقت عروسک از شخصیت تقلید نمی‌کند بلکه او خود شخصیت می‌شود و شخصیت خود را بر روی صحنه زندگی می‌کند. اگر بازی‌دهنده نقش صدایی‌نگی نیز داشته

ساخته است را بر هم می‌زند و تصویر واقعی خود را نمایان می‌سازد.

در نظر بگیرید قرار است برای نمایش *اولئانا* نوشته دیوید ممت، یک عینک نقش استاد را که فردی تحصیل کرده است، بازی کند. تماشاگر طبق قراردادی، آن را به‌عنوان یک شخصیت پذیرفته و با آن همراه می‌شود اما این همراهی تا زمانی ادامه دارد که او از کارکرد واقعی عینک که همان وسیله‌ای برای بهتر دیدن است فاصله گرفته و آن را به‌عنوان استاد پذیرفته باشد. تماشاگر، کارکرد واقعی عینک را می‌شناسد و ممکن است بارها از آن استفاده کرده باشد؛ اما بر روی صحنه و به یاری بازی‌دهنده، او تصویر جدیدی از عینک (استاد) را برای خود می‌سازد. این تغییر درک از عینک به واسطه همان تعامل قدرت میان بازی‌دهنده و عروسک - شیء است که صورت می‌گیرد. حال در لحظه‌ای بازی‌دهنده در چرخه قدرت با عروسکش تحت تأثیر شرایط موجود قرار گرفته و از چرخه خارج می‌شود؛ یعنی یا مغلوب قدرت عروسک - شیء شده و قدرت لازم را جهت بازی‌دهی عروسک از دست می‌دهد یا بر قدرت عروسک غلبه می‌کند و به ماهیت اصلی خود بازمی‌گردد، در این صورت توهم صحنه‌ای عروسک می‌شکند و تماشاگر در همان لحظه از شخصیت استاد فاصله گرفته و عینک را با ماهیت واقعی خود می‌بیند. بازی‌دهنده می‌تواند دوباره به این چرخه بازگردد و به محض ورود به آن دوباره توهم صحنه‌ای در ذهن تماشاگر شکل گرفته و او را باور می‌کند و این باورپذیری تا جایی ادامه می‌یابد که یا بازی‌دهنده باز از چرخه قدرت خارج شود و یا نمایش به انتها برسد.

۲. قدرت، افراد را هم به سوژه تبدیل می‌کند و هم به اَبژه؛ در هر جایی که قدرت وجود داشته باشد، مقاومت نیز وجود دارد و اساساً مفهوم قدرت در کنار مقاومت شکل می‌گیرد. تبادل قدرت و مقاومت در یک رابطه می‌تواند آن‌ها را تبدیل به سوژه و اَبژه نماید. در نمایش عروسکی هنگامی که یک عروسک بر روی صحنه، فعلی را به نمایش می‌گذارد، ما با دو عنصر نقش که هم به عروسک و هم به بازی‌دهنده مربوط بوده، مواجه می‌شویم. بازی‌دهنده با اعمال قدرت خود، سعی می‌کند عروسک را به تسخیر خود درآورده تا بتواند آن را با زیبایی تمام حرکت داده و جان ببخشد (قدرت) و عروسک، بازی‌دهنده را به تسخیر خود درمی‌آورد تا نقش خود را هر چه کامل‌تر توسط بازی‌دهنده (با تغییر لحن و فیزیک او در صورت یکی بودن صدایش و بازی‌دهنده) به تماشاگر نشان دهد (مقاومت) و در جایی که این اعمال قدرت‌ها یکسان و کامل اتفاق می‌افتد، عروسک - شیء با تمامیت کامل برای

ذهنی و ارضا شدن غرایز و امیال انسانی باشد تا شکوه و غرور فروخورده انسان را به او بازگرداند. عروسک‌ها که از تکامل بت‌ها به وجود آمده‌اند تبدیل به نمادی از خدایانی شده که در دستان انسان جان گرفته و به موجوداتی زنده و قابل باور تبدیل می‌شوند. مانند مجسمه گالاتیا که توسط پگمالیون ساخته و چنان عاشق او شد که از آفرودیت خواست تا به او جان ببخشد و آفرودیت به آن مجسمه زندگی اعطا کرد.

پس انسان با جان بخشی به عروسک به ارضای نفس خود دست می‌یابد و به‌عنوان خالقی منحصر به فرد از جان بخشی به شیئی بی‌جان لذت برده و قدرت خود را به رخ دیگران می‌کشد تا عقده‌های بدون پاسخ خود را در برابر عالم هستی فروبشانند. در حقیقت، این جان بخشی طی یک فرایند ذهنی صورت می‌پذیرد، اگرچه انسان معاصر غرق شده در زندگی روزمره، از این دلیل غافل است و بدون آگاهی از سرچشمه عروسک، تنها آن را در دستان خود گرفته و به زایش خود جهت یک شخصیت جدید بر روی صحنه ادامه می‌دهد، اما همواره از به وجود آوردن شخصیتی متفاوت و جدا از خود، لذت برده و آن را به‌عنوان بخشی از توانایی بی‌حد و حصر خود به رخ اشیاء می‌کشد.

ما نظریه عروسک زنده را مدیون جاندارپنداری هستیم، که وجود روح را در هر شکلی از ماده فرض کرده است. یک بت مادی برای نشان دادن اجداد یا خدایان به خدمت گرفته می‌شد زیرا ماده خودش سرشار از انرژی معنوی بود (یورکفسکی، ۱۳۹۸: ۴۲).

از طرفی با ایجاد ارتباط دوسویه بین آن دو (عروسک -

باشد، این تغییر به مراتب بیشتر خواهد بود و عروسک قدرت خود را به بازی دهنده تحمیل می‌نماید. اما همان بازی دهنده نیز باید قدرت خود را که از توانایی او سرچشمه می‌گیرد، بر عروسک که موجودی بی‌جان است تحمیل نماید تا عروسک حرکت کرده و صحبت کند اگرچه هرگز تماشاگران، بازی دهنده را به‌عنوان موجودی زنده بر روی صحنه ندیده و تمام تمرکز خود را به زنده بودن عروسک می‌دهند و از اعجاز آن بهره می‌برند.

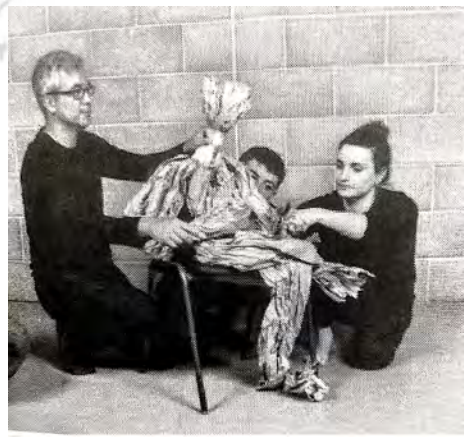
۳. قدرت، تولیدکننده دانش است. قدرت بر کسی تحمیل نمی‌شود بلکه در یک رابطه دوجانبه ایجاد لذت و دانش می‌کند. «هیچ رابطه قدرتی بدون تشکیل حوزه‌ای از دانش متصور نیست و هیچ دانشی هم نیست که متضمن روابط قدرت نباشد.» (دریفوس و رایینو، ۱۳۷۸: ۳)

در رابطه میان انسان و عروسک - شیء، دو مفهوم تولید لذت و دانش شکل می‌گیرند. انسان اولیه برای غلبه بر ترس‌ها و طبیعت، بت‌ها را خلق کرد. این بت‌ها که در ابتدا برای پرستیده شدن شکل گرفته بودند، در گذر زمان قابلیت‌های مختلفی یافتند و با انسان ارتباط بیشتری پیدا کردند. بت‌ها، کم‌کم قابلیت حرکت یافتند و باورپذیرتر شدند. «پیش از این می‌دانستیم که پیکره‌های سنت دینی بزرگ‌تر، اغلب توسط کاهنان پنهان شده در آن‌ها و یا با استفاده از مکانیزم‌های ساده با مهارت حرکت داده می‌شده‌اند» (یورکفسکی، ۱۳۹۸: ۶۵).

بت‌ها که از خیال انسان شکل گرفته بودند ابتدا وارد دنیای آیین‌ها و سپس سحر و جادو شده و در خدمت نیازهای بشر قرار گرفتند. آن‌ها دارای مفصل‌بندی و صدا شده تا تأثیر بیشتری بر مردم بگذارند و این چنین عروسک در رقابت با خدایان به وجود آمد تا بتواند پاسخی بر مجهولات



شکل ۳. شبه عروسک‌ها (غریب‌پور، ۱۳۶۴: ۹)



شکل ۲. عروسک کاغذ قهوه‌ای در حال اجراء در مقابل بازیگر (میلار، ۱۴۰۰: ۲۶۰)

نمایش که هر عروسک را سه بازی‌دهنده حرکت می‌دهد، ارتباط بازی‌دهنده‌ها با عروسک و همچنین ارتباط میان هر سه بازی‌دهنده بسیار مهم می‌شود. از این سه بازیگر تنها یک نفر از آن‌ها چهره خود را نمی‌پوشاند و باید با تمرکز کامل، وظیفه خود را ایفا کند. عروسک از پیش ساخته شده، خود را به داستان او می‌سپارد، اما او که «استاد» نامیده می‌شود و طی سال‌ها تلاش و کسب مهارت و آگاهی به این مقام رسیده است، باید در یک تبادل قدرت با عروسک تمامی حواس خود را به نوازنده در حال نواختن شامیزن^{۱۳} و خواننده صحنه جوروری بسپارد. او در طول اجرا هیچ کلامی بر زبان نمی‌آورد زیرا هیچ کدام از عروسک‌ها کلامی نمی‌گویند و او موظف است تمامی احساس عروسک را با هماهنگی لازم در نسبت با دو بازی‌دهنده دیگر و نوازنده و خواننده به تماشاگر نشان دهد.

موفقیت عروسک‌دار در آن است که با عروسک خود یکی شود و خود نیز جذب درام گردد. عروسک‌داران باید آموزش‌ها و تمرینات سخت و طاقت‌فرسایی را پشت سر بگذارند. آن‌ها ابتدا هدایت پاها (معمولاً برای استاد شدن در این کار ده سال تجربه و تمرین لازم است)، سپس دست چپ (ده سال دیگر برای این همین کار)، و سپس هدایت سر و دست راست را می‌آموزند (براکت، ۱۳۷۵: ۶۰).

بازی‌دهنده بونراکو برای ارائه مهارت خود نیاز به شناختن ریتم، آگاهی به داستان‌های اسطوره‌ای خود، دانش چگونگی طراحی حرکات عروسک و تعامل با دیگر بازی‌دهندگان و نوازنده و خواننده دارد. او باید صورت و قابلیت حرکات عروسک خود را به طور کامل بشناسد و بداند که نگاه عروسک، حرکات سر و دست‌ها آن چه حسی را هم‌زمان با پخش موسیقی به تماشاگر ارائه می‌دهد. با تمام این پیچیدگی‌ها، بازی‌دهنده عروسک بونراکو حاضر است که سال‌ها مرارت بکشد تا به مقام استادی برسد و این انگیزه، زاینده لذت و تولید دانش است که بر مبنای قدرت شکل می‌گیرد.

نتیجه‌گیری

فوکو از فیلسوفان قرن بیستم، برخلاف مارکسیست‌ها «قدرت» را متعلق به یک جامعه و قشر خاص و تسلط گروهی از جامعه بر گروهی دیگر نمی‌داند. از نظر او «قدرت» در همه ارکان جامعه و همه امورات آن جاری است و در حقیقت در قلمرو اختصاصی کسی یا چیزی نبوده و در تمامی سطوح مختلف اجتماعی و روابط انسانی جریان دارد. در چرخه‌ای که فوکو آن را می‌سازد، تمامی افراد در شبکه‌ای از قدرت قرار دارند و حتی در کمترین و کوچک‌ترین روابط خود با

شیء و بازی‌دهنده) بازی‌دهنده تمامی مهارت و توانایی خود را به کار برده تا بتواند به هدف خود بر روی صحنه برسد. او باید بتواند از هر ماده‌ای شخصیتی بسازد و این تولید، با درک انرژی موجود در آن ماده مهیا می‌شود. او تلاش می‌کند تا دانش و مهارت خود را برای به تسخیر درآوردن عروسک بالا برده و خود را پرورش دهد. همچنین تحلیل و آنالیز شخصیت نمایشی از ارکان بازی‌دهی است که بازی‌دهنده باید به آن به‌طور کامل دست یافته و به مناسبات لازم در ارتباط با شخصیت‌های دیگر نمایش واقف گردد. این تحلیل، کمک می‌کند تا وجوه مختلف نقش که باید توسط عروسک - شیء به نمایش درآید، به‌طور کامل بر روی صحنه ظاهر شود. یکی از مهم‌ترین ارکان بازی‌دهی، باور شرایط مفروض است که برای شخصیت نمایش در نظر گرفته شده است. «باور به شرایط مفروض، استعداد یک بازیگر را تشکیل می‌دهد. فقدان این باور از عدم توانایی بازیگر حکایت دارد» (یورکفسکی، ۱۳۹۹: ۵۷).

در نظر بگیرید که قرار است عروسکی با تکنیک نخی بر روی صحنه شخصیتی را خلق کند. بازی‌دهنده ملزم است تا با شناخت بر ویژگی‌های نقش، آگاهی‌های لازم را علاوه بر وقوف به شرایط مفروض نمایش، ارتباطات شخصیت با سایر شخصیت‌ها، سبک و گونه انتخابی کارگردان برای نمایش، عروسک را به حرکت درآورد. از طرفی بازی‌دهنده این عروسک در دو وضعیت مهارتی نسبت به تکنیک نخی قرار دارد. ۱- او این تکنیک را می‌شناسد و مهارت لازم را نسبت به آن دارد ۲- این تکنیک را نمی‌شناسد و باید مهارت لازم را در جهت حرکت بخشی بهتر پیدا کند. در هر دو وضعیت، بازی‌دهنده ملزم است تا دانش خود را ارتقا بخشد. حتی اگر بازی‌دهنده تکنیک نخی را به‌طور کامل بشناسد باید متناسب با نوع شخصیت، حرکات مناسبی را برای عروسک طراحی کرده و آن را بازی دهد و این تولید دانش در چرخه قدرتی قرار می‌گیرد که عروسک به بازی‌دهنده اعمال می‌کند. در حقیقت این عروسک و نقش اوست که دانش لازم را برای بازی‌دهنده به ارمغان آورده و در لحظه‌ای که جان می‌گیرد، لذت لازم را به او می‌دهد و این چنین عروسک خود را آرام‌آرام در دامنه قدرت بازی‌دهنده قرار داده و بازی‌دهنده تبدیل به شبحی می‌شود که از روح و جان خود به عروسک می‌بخشد. در بازی‌دهندگی عروسک‌های کلاسیک که عروسک از جزئیات بیشتری برخوردار است این تولید دانش به مراتب بیشتر خواهد بود زیرا هر خطایی توسط بازی‌دهنده می‌تواند توهم تماشاگر را نسبت به عروسک بر هم زند. در این مورد می‌توانیم از عروسک‌های بونراکو که متعلق به کشور ژاپن است مثال بزنیم. در این نوع

آن درگیرند. قدرت به صورت نیروهایی سیال در همه جا وجود داشته و هر آنجا که عمل می‌کند خود را نشان می‌دهد؛ قدرت شکل انجام کارهاست. بر اساس نظریه فوکو: ۱. قدرت طولی نیست و از ساختار عرضی تبعیت می‌کند. رابطه میان بازی دهنده عروسک با عروسک - شیء نیز رابطه‌ای دوسویه و درگیر قدرت است. بازی دهنده با اعمال قدرت خود، شیء را در اختیار گرفته و آن را به شخصیت نمایشی نزدیک می‌سازد و تا زمانی که شرایط او (فیزیکی، مکانی، زمانی و...) اجازه می‌دهد عروسک را به حرکت درمی‌آورد. از طرفی این عروسک - شیء است که با ارائه شکل، فرم و حتی تکنیک حرکتی شخصیت خود، بازی دهنده را به تغییر فیزیک و صدای خود وادار نموده و باعث تغییر هویت او بر روی صحنه برای نشان دادن یک شخصیت نمایشی می‌شود. پس رابطه میان بازی دهنده و عروسک - شیء رابطه‌ای عرضی تعریف می‌شود. ۲. قدرت، طرفین خود را به سوژه و اُبژه تبدیل می‌کند. در چرخه قدرت که بین بازی دهنده و عروسک - شیء وجود دارد هر دو به‌طور هم‌زمان تبدیل به سوژه و اُبژه‌هایی می‌شوند تا بتوانند در ذهن تماشاگر، قرارداد جدیدی نسبت به جان داشتن یک شیء بی‌جان ساخته و تأثیر درست و مناسبی را از خلق خود بر جای گذارند و به هدف اصلی خود که هدف اصلی نویسنده و کارگردان است، یعنی جاندار بودن عروسک - شیء، نزدیک

پی‌نوشت‌ها

۲. ترجمه پیام یزدانجو، نشر مرکز.
۳. ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهان دیده، نشر نی.
۴. ترجمه شده توسط پویک عظیم‌پور، انتشارات نمایش.
11. Friedrich Wilhelm Nietzsche
12. Max Weber
۱۳. سازی شبیه عود که متعلق به ژاپن است و در نمایش‌های یونراکو نواخته می‌شود.

منابع

- برد، بیل (۱۳۸۱)، هنر عروسکی، ترجمه جواد ذوالفقاری، چاپ اول انتشارات موسسه فرهنگی هنری نوروز هنر، تهران
- بهیان، شاپور (۱۳۸۹)، روش‌شناسی میشل فوکو، علوم/اجتماعی، شماره هشتم، صص ۱-۲
- دریفوس، هیوبرت، رابینو، پل (۱۳۷۸)، میشل فوکو: فراسوی ساخت‌گرایی و هرمنوتیک، ترجمه حسین بشیریه. چاپ اول، تهران: نشر نی
- دلوز، ژیل (۱۳۸۶)، فوکو، ترجمه نیکو سرخوش و افشین ابراهیم‌زاده، چاپ اول، انتشارات: نی، تهران
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۱)، اسطوره‌های پیکرگردانی، مجله مطالعات ایرانی مرکز تحقیقات فرهنگ و زبان ایران، شماره اول، صص ۱۳۹-۱۷۶
- عضدانلو، حمید (۱۳۸۴)، آشنایی با مفاهیم اساسی جامعه‌شناسی، چاپ اول، انتشارات: نی، تهران
- غریب‌پور، بهروز (۱۳۶۴)، دنیای گسترده نمایش عروسکی، چاپ اول، انتشارات: سروش، تهران

شده و عروسک را یک شخصیت نمایشی منطبق با ویژگی‌های تعریف شده در ذهن آن‌ها نشان دهد. هنگامی که بازی دهنده به دلایل شرایط موجود بر صحنه از چرخه قدرت خارج گردد، تصویر عروسک در ذهن تماشاگر ویران شده و دیگر او را به‌عنوان شخصیت نمایشی نمی‌پذیرد. در این موقعیت، بازی دهنده یا عروسک تنها یا سوژه‌اند یا اُبژه و مادامی که نقش دوگانه خود را به دست نیاورند در شکل دهی توهم، برای تماشاگر عاجزند. ۳. قدرت، تولید دانش و لذت می‌کند. در هنر عروسکی، بازی دهنده بنا بر فرونشاندن عقده‌های خود جهت رقابت با خدایان، که ممکن است آن را در دنیای امروزه به فراموشی سپرده باشد، با جان بخشیدن به موجودی بی‌جان به ارضای نفس و لذت رسیده و توانایی خود را در نزد تماشاگر به نمایش می‌گذارد. همچنین او برای ارائه بهتر وجودی خود و نیاز به بی‌نقص نشان دادن مهارت‌هایش تلاش می‌کند دانش لازم را به دست آورده، در برابر قدرتی که عروسک - شیء به او تحمیل می‌نماید مقاومت کند و قدرت خود را به آن منتقل نماید. بنابراین قدرت در ارتباط میان بازی دهنده و عروسک امری جاری است که باعث بهتر شدن کیفیت جان‌بخشی عروسک بر روی صحنه می‌شود تا تماشاگر بتواند آن را که ممکن است شیء روزمره باشد به‌عنوان موجودی دارای روح پذیرفته، قوه تخیل خود را به آن بسپارد.

1. Paul Michel Foucault

5. Poitiers
6. Ecole Normale Superieare
7. Jean Hyppolite

8. Martin Heidegger
9. Sigmund Freud
10. Karl Heinrich Marx

- فرانسیس، پنی (۱۳۹۹)، تئاتر عروسکی مدرن از نظریه تا عمل، ترجمه پویک عظیم‌پور، چاپ اول، انتشارات: نمایش، تهران
- کوزنز هوی، دیوید (۱۳۸۰)، فوکو در بونه نقد، ترجمه پیام یزدانجو، چاپ اول، انتشارات: مرکز، تهران
- گ. براکت، اسکار (۱۳۷۵)، تاریخ تئاتر جهان، جلد دوم، ترجمه هوشنگ آزادی‌ور، چاپ دوم، انتشارات مروارید، تهران
- میلار، مروین (۱۴۰۰)، راهنمای عملی بازی دهنده عروسک، ترجمه سلما محسنی، چاپ اول، انتشارات: نمایش، تهران
- میلر، پیتلر (۱۳۹۸)، سوژه، استیلا و قدرت، ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهان‌دیده، چاپ هشتم، انتشارات: نی، تهران
- یورکفسکی، هنریک (۱۳۹۳)، عملکرد فرهنگی عروسک، ترجمه زهره بهروزی نیا، چاپ اول، انتشارات: قطره، تهران
- یورکفسکی، هنریک (۱۳۹۹)، اندیشه‌های فلسفی هنریک یورکفسکی درباره تئاتر عروسکی، ترجمه زهره بهروزی نیا، چاپ اول، انتشارات: نمایش، تهران.