

## An Examination of the Narratological Model of Bunraku Puppet Show Based on Seymour Chatman's Theory<sup>1</sup>

Fahime Mirzahosein<sup>2</sup>, Mohammad Bagher Ghahramani<sup>3</sup>, Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari<sup>4</sup>

Receive Date: 12 February 2024, Accept Date: 27 May 2024

Doi: 10.22034/theater.2024.442955.1040

### Abstract

Seymour Chatman belongs to a group of narratologists of the late period with a distance of two thousand years from the ancient period. In 1978, he published the book "Story and Discourse," in which he discussed cinema by going through the narratology of stories. Influenced by structuralists, Chatman divided the narrative theory into two parts: story and discourse. "The term 'story' is used to refer to the content aspect of the narrative, and 'discourse' is used to refer to the expression of the narrative" (Thomas, 2022, 62). Then he separated the existential elements of the narrative in cinema and expressed his opinion. Chatman's explanation of the basic levels of narrative paves the way for an examination of other media. For example, the Bunraku puppet show, which is about four hundred years old, is a narrative of plays whose actors are puppets that are brought to life by three players. In this particular genre, the sound is separated from the stage and settled in a corner. The narrator tells the story of the characters with a range of emotions alone. However, puppet theater needs believability, so how does it convey the narrative to the audience as a medium? In this article, an attempt is made to model Chatman's theories in an analytical-descriptive way and to extract the existential elements of the discourse in Bunraku puppet theater, and then by addressing the limitations of the puppets, a narrative system is formulated between three visual, vocal, and musical aspects.

**Keywords:** Narrative, Puppet Show, Bunraku, Seymour Chatman, Narrator

- 
1. This article is derived from Fahime Mirzahosein's doctoral dissertation project, titled 'An Examination of the Narratological Model of Bunraku Puppet Show Based on Seymour Chatman's Theory', in the field of Theater at the College of Fine Arts, University of Tehran. The dissertation was written under the supervision of Dr. Mohammad Bagher Ghahramani and the advisement of Dr. Behrooz Mahmoodi-Bakhtiari.
  2. PhD Candidate in Theatre, Department of Theatre, Faculty of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. Email: mirzahosein@art.ac.ir
  3. Associate Professor, Department of Theatre, Faculty of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author). Email: mbgh@ut.ac.ir
  4. Associate Professor, Department of Theatre, Faculty of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran. Email: mbakhtiari@ut.ac.ir

# بررسی الگوی روایت‌شناسی نمایش عروسکی بونراکو بر اساس نظریهٔ سیمور چتمن<sup>۱</sup>

فهیمة میرزاحسین<sup>۲</sup>، محمدباقر قهرمانی<sup>۳</sup>، بهروز محمودی بختیاری<sup>۴</sup>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۷/۲۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۳/۰۷

صفحه ۹ تا ۲۲

Doi: 10.22034/theater.2024.442955.1040

## چکیده

سیمور چتمن با فاصله‌ای دوهزارساله از دوران باستان و از روایت‌شناسان دورهٔ متأخر، در سال ۱۹۷۸ کتاب *داستان و گفتمان* را منتشر کرد و در آن با عبور از روایت‌شناسی داستان به سینما پرداخت. چتمن نظریهٔ روایی را به دو بخش داستان و گفتمان تقسیم کرد و سپس عناصر وجودی روایت را در سینما تفکیک و به بیان دیدگاه خود پرداخت. او از اصطلاح داستان برای اشاره به بخش محتوایی روایت استفاده کرد و شیوهٔ بیان روایت را نیز با واژه گفتمان تعریف کرد. این تقسیم‌بندی که به‌وضوح ساختار اصلی انواع هنرهاست راه را برای بررسی روایت در رسانه‌های دیگر می‌گشاید؛ برای نمونه نمایش عروسکی بونراکو، روایت نمایشنامه‌هایی با بازیگران عروسکی است که هر عروسک شخصیت توسط سه بازی‌دهنده جان‌بخشی می‌شوند. در این گونهٔ ویژه، صدا از صحنه جدا شده و در گوشه‌ای مستقر می‌شود. راوی، روند بیان داستان شخصیت‌ها را با طیفی از احساسات به‌تنهایی بیان می‌کند. با این حال، تأثیر عروسکی نیازمند باورپذیری است؛ پس چگونه روایت را به مخاطب انتقال می‌دهد؟ در این مقاله تلاش می‌شود تا به شیوهٔ تحلیلی - توصیفی از نظریات چتمن الگوبرداری شده و عناصر وجودی گفتمان را در تأثیر عروسکی بونراکو استخراج و سپس با پرداختن به محدودیت عروسک‌ها نظام روایی میان سه جنبهٔ بصری، آوازی و موسیقایی صورت‌بندی شود.

**واژگان کلیدی:** روایت‌شناسی، تأثیر عروسکی، بونراکو، سیمور چتمن، راوی

۱. این مقاله برگرفته از پروژهٔ رسالهٔ دکتری سرکار خانم فهیمة میرزاحسین با عنوان «بررسی الگوی روایت‌شناسی نمایش عروسکی بونراکو بر اساس نظریه سیمور چتمن» در رشتهٔ تئاتر است که در دانشکده‌گان هنرهای زیبای دانشگاه تهران، با راهنمایی دکتر محمدباقر قهرمانی و مشاورهٔ دکتر بهروز محمودی بختیاری در حال انجام است.

۲. دانشجوی دکتری تئاتر، گروه هنرهای نمایشی، دانشکدهٔ هنرهای نمایشی و موسیقی، دانشکده‌گان هنرهای زیبای، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
Email: mirzahosein@art.ac.ir

۳. دانشیار، گروه تئاتر، دانشکدهٔ هنرهای نمایشی و موسیقی، دانشکده‌گان هنرهای زیبای، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسندهٔ مسئول).  
Email: mbgh@ut.ac.ir

۴. دانشیار، گروه تئاتر، دانشکدهٔ هنرهای نمایشی و موسیقی، دانشکده‌گان هنرهای زیبای، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
Email: mbakhtari@ut.ac.ir

## درآمد

تزوتان تودوروف<sup>۱</sup> نخستین کسی بود که اصطلاح روایت‌شناسی را در کتاب *دستور زبان دکامرون* مطرح و از آن به‌عنوان علم یاد کرد. از دیدگاه او و بسیاری نظریه‌پردازان دیگر نظیر رولان بارت<sup>۲</sup>، ژرار ژنت<sup>۳</sup> و جرالد پرینس<sup>۴</sup> «کلام» مادی‌ترین عنصر روایت به‌شمار می‌رود. پرینس در نخستین ویراست فرهنگ *روایت‌شناسی* (۱۹۸۷) تعریف کردن یک یا چند «رخداد» واقعی یا داستانی از زبان یک، دو یا چند «راوی» (کم‌وبیش مشخص) برای یک یا دو «روایت‌شنوی» (کم‌وبیش مشخص) را روایت نامید. او در ویراست دوم که در سال ۲۰۰۳ منتشر شد، اگرچه تعریف روایت را گسترش داد، اما همچنان آن را «بازنمایی کلامی و شامل تعریف کردن یا گفتن رخدادها در قالب زبان» در نظر گرفت (پورتر، ۱۴۰۰: ۴۳). ژنت نیز «بر انتقال کلامی رخدادها در روایت‌های داستانی (در مقابل انتقال تقلیدی یا اجرایی در نمایش) تأکید می‌کند و وجود واسط روایی (راوی) را در داستان ضروری فرض می‌کند» (یان، ۱۳۹۲: ۲۷).

با این حال، مهم‌ترین هدف روایت‌شناسان تدوین یک نظریه روایی همراه با تبیین اجزای تشکیل‌دهنده آن بود. بنابراین تعاریف و سؤال‌های متعددی مطرح شدند؛ برای مثال، روایت چیست و چگونه می‌توانیم آن را تعریف کنیم؟ چطور و از چه راه‌هایی به مخاطب منتقل می‌شود؟ یک داستان در شیوه‌های روایی مختلف چگونه حفظ و یا دچار دگرگونی می‌شود؟ به عبارتی، مضمون نهفته در این قبیل سؤال‌ها ماده روایت را از کلام و ادبیات داستانی خارج و به رسانه‌های دیگر می‌رساند. پاسخ به این پرسش‌ها توسط نظریه‌پردازان مختلفی از جمله کلود برمود<sup>۵</sup>، ماری لو رایان<sup>۶</sup>، میکه بال<sup>۷</sup>، آنسگار و ورا نونینگ<sup>۸</sup>، دیوید هرمن<sup>۹</sup>، جاناتان کالر<sup>۱۰</sup>، برایان ریچاردسون<sup>۱۱</sup>، مونیکا فلودرنیک<sup>۱۲</sup>، اچ پورتر ابوت<sup>۱۳</sup> و سیمور چتمن به اشکال گوناگونی بیان شده است.

ایده نوین این گروه از روایت‌شناسان، به میان کشیدن درام و رسانه‌های دیگر بود. میکه بال نخستین روایت‌شناسی بود که تعریف روایت را بر مبنای طرح ارائه نمود «و همراه با آن فیلم، باله، کارتون و دیگر فرم‌های روایی که بیرون از سناریوی پیش‌ساخته راوی قصه‌گو در قالب نوشتار یا گفتار قرار گرفته‌اند» را به‌عنوان گونه‌های مختلفی از روایت در نظر گرفت (تدین، ۱۳۹۵: ۲۷۹). برایان ریچاردسون و مونیکا فلودرنیک نیز به تعاریف گذشته روایت که تنها حوزه داستان و رمان را در بر می‌گرفت، انتقاد داشتند. فلودرنیک با برشمردن انواع شخصیت‌های روایت‌گر دراماتیک و روایی بودن بسیاری از شرح صحنه‌ها تا آنجا پیش رفت که درام را مهم‌ترین گونه روایی اعلام کرد. برایان ریچاردسون نیز در مجموعه مقالات *وجوه روایی درام*، توجه ویژه‌ای به استفاده‌های دراماتیک از شخص روای داشت (تدین، ۱۳۹۵: ۲۸۱). اما همچنان پرسش اصلی درباره گستره روایت وجود داشت؛ برای مثال آیا نقاشی، موسیقی، فیلم، رقص، باله، بازی‌های رایانه‌ای و نمایش‌های عروسکی هم روایت‌مند هستند؟ به عبارتی، روایت در این رسانه‌ها چگونه به مخاطب منتقل می‌شود؟ رابطه روایتگر و روایت‌شنو چگونه عمل می‌کند؟ روایت داستان‌ها هنگام انتقال به صحنه نمایش عروسکی و اجرای عروسک‌ها چه تغییراتی می‌کنند؟ زیرا همان‌طور که می‌دانیم در نمایش عروسکی بازیگران، عروسک‌هایی هستند که روایت خود را از عوامل دیگر وام می‌گیرند. در این مقاله، نمایش عروسکی سنتی ژاپن به‌عنوان نمونه نظام روایی گفتمان عروسکی بررسی شده و تلاش می‌شود تا بوطیقای روایت که قابل تعمیم به برخی تکنیک‌های دیگر تئاتر عروسکی است، ترسیم شود. در میان نظریه‌پردازان حوزه روایت‌شناسی، سیمور چتمن به وجوه روایت و روایت‌گری در سینما پرداخته است و چارچوب نظری او در این

نمایشنامه‌های دههٔ هشتاد ایران» جزء محدود نوشته‌های علمی روایت‌شناسی در حوزهٔ درام هستند. محبی در مقدمهٔ رساله خود عنوان می‌کند که «نمایش عروسکی از حوزهٔ پژوهش او خارج است» (محبی، ۱۳۹۴: ۳).

روایت در نمایش عروسکی نیز به هیچ عنوان موضوع پرداخته‌شده‌ای نیست. آنچه در منابع محدود وجود دارد از توصیف راوی فراتر نمی‌رود؛ برای مثال رولان بارت در مقالهٔ خود با عنوان «دربارهٔ بونراکو» بدون داشتن تخصص کافی و درک درست از سه جنبهٔ بصری، آوازی و موسیقایی تئاتر عروسکی و به‌طور خاص بونراکو، مهارت‌های نقش‌خوانی راوی (تابو - عکس ۱) را تا حد صدا تقلیل داده و بونراکو را «صدا با حجم گسترده‌ای از سکوت» توصیف می‌کند (شکتر، ۱۳۹۷: ۱۲۴). دو دهه قبل مریم شهیدی (۱۳۸۴) در مجلهٔ هنر و معماری مقاله‌ای با نام «بونراکو، نمایش عروسکی، دریچه‌ای به ژاپن قدیم» چاپ کرد و در آن تعریف کوتاهی از تابو<sup>۱۴</sup> - کسی که لباس سنتی کامیشیمو<sup>۱۵</sup> پوشیده و به جای همهٔ شخصیت‌ها صحبت می‌کند- را به‌عنوان راوی نمایش ارائه داد.

فریندخت زاهدی نیز در کتابش با نام /ز

پژوهش مورد استفاده قرار می‌گیرد.

با توجه به مطالب گفته شده، هدف اصلی پژوهش تبیین چگونگی عملکرد روایت در نمایش عروسکی است. پس از تحلیل داده‌های گردآوری شده، به پرسش‌های زیر پاسخ داده خواهد شد:

۱. روایت در نمایش عروسکی چگونه عمل می‌کند؟
۲. عروسک و بازی‌دهنده چه نقشی در روایت داستان بر عهده دارند؟
۳. خصوصیت عروسک به‌عنوان بازیگر در نمایش‌های عروسکی چه نقشی در فرایند روایت برعهده دارد؟

### فرضیه‌های پژوهش

۱. هر نقل‌روایی از دو بخش تشکیل می‌شود: داستان که از وقایع و شخصیت‌ها تشکیل می‌شود و گفتمان که رسانهٔ روایی هنرمند است و خارج از انحصار ادبیات می‌باشد.
۲. هنگام بردن قصه‌ای از یک رسانه به رسانه‌ای دیگر نه تنها روایت‌گری و در ادامه آن ادراک روایی تغییر می‌کند، بلکه - به‌طور خاص در نمایش عروسکی - روایت‌های پنهانی که ناشی از محدودیت‌های عروسک‌ها است، توسط مخاطب به شیوه‌ای فعالانه خوانش می‌شود.
۳. انسجام روایی در نمایش عروسکی حاصل فرایند پیچیدهٔ ترکیب بازی‌دهندگان و انتقال کنش آنها به بازیگران بی‌جان است.

### پیشینهٔ پژوهش

پژوهش در حوزهٔ روایت‌شناسی درام به‌طور کلی سابقهٔ چندانی ندارد. در ایران نیز عموم رسالات و مقالات دانشگاهی به بررسی روایت در حوزهٔ ادبیات و داستان پرداخته‌اند. با این حال، پایان‌نامهٔ دکتر پرتو محبی با عنوان *ریخت‌شناسی روایت در ادبیات نمایشی معاصر ایران* و دو مقالهٔ «سیر تکاملی مطالعات نظری روایت‌شناسی در درام» و «روایت غیرطبیعی در



عکس ۱. (<https://www.princeton.edu/2023>).

می‌کردند. به این ترتیب، تصور می‌شود که هنر عروسک‌گردانی با الهام از استفاده کاهنان و ساخته‌هایشان از چوب مقدس آغاز شده است و بنابراین می‌توان آنها را نیای عروسک‌گردان‌ها در نظر گرفت» (<https://wepa.unima.org/en/>) (bunraku/2022).

در میانه قرن هشتم واژه «کوگوتسو»<sup>۱۸</sup> در تاریخ نمایش عروسکی ژاپن پدیدار می‌شود. این واژه به مرور زمان برای اشاره به نمایش عروسکی مورد استفاده مردم قرار می‌گیرد و بازی‌دهندگان نیز به تبع آن کوگوتسو ماواشی<sup>۱۹</sup> (نمایشگران دوره‌گرد) نامیده می‌شوند (<https://wepa.un->) (ima.org/en/bunraku/2022). آنها به سراسر ژاپن سفر می‌کردند و برای دریافت پول خانه به خانه نمایش عروسکی اجرا می‌کردند. «در این شکل از سرگرمی‌های خیابانی، که تا دوره ادو<sup>۲۰</sup> ادامه داشت، عروسک گردان دو عروسک دستی را بر روی صحنه‌ای به حرکت درمی‌آورد که متشکل از جعبه‌ای می‌شد که به دور گردن او آویزان بود» (<https://web-japan.org/2023>).

با این حال، بررسی چگونگی پدیدار شدن واژه کوگوتسو نشان می‌دهد که منشأی شرقی دارد. او گن چو<sup>۲۱</sup> (نمایشگر گره‌ای) در کتاب *نمایش عروسکی گره* می‌نویسد: «مدت‌های مدیدی، محققان درباره منشأ زبان‌شناختی و تفسیر این کلمه سردرگم بوده‌اند. بعضی از آنها تأکید دارند که از کلمه چینی کواوتو<sup>۲۲</sup> (که برای عروسک به کار می‌رود) گرفته شده است، درحالی‌که برخی ادعا می‌کنند می‌توان آن را در فاصله‌ای دورتر و در واژه ترکی کوکلا<sup>۲۳</sup> و یا حتی واژه یونانی کنولکا<sup>۲۴</sup> به معنای عروسک دنبال کرد. با این استدلال، عروسک گره، منشأی در چین یا آسیای صغیر داشته است. واژه کواوتو چینی اصطلاحی عامیانه بوده است که برای نمایش عروسکی در دوران هان شرقی<sup>۲۵</sup> (۲۵ تا ۲۲۱ بعد میلاد) و شش سلسله بعدی (۲۲۰ تا ۵۸۹ بعد از میلاد) به کار می‌رفته است. نقطه نظر جالب توجه دیگری نیز وجود دارد که

آیین تا پرفورمنس در ژاپن در بخش بونراکو آن را نوعی کمدی عروسکی توصیف کرد که با داشتن ریشه‌ای چینی- کره‌ای سرانجام با متون نمایشی چیکاماتسو مونزایمون<sup>۲۶</sup> به اوج رسید. نشر بیدگل هم در سال ۱۳۹۵ کتابی با عنوان *عروسک، ماسک و آشیای نمایشی* چاپ کرد که در بخش شجره عروسک با اشاره کوتاهی به بونراکو بدون نگاه به روایت تنها به دشواری و پیچیدگی‌های جانب‌خشی عروسک‌ها پرداخت. پژوهشگر برجسته هنریک یورکفسکی<sup>۲۷</sup> از معدود کسانی است که با پیشینه فلسفی به عناصر وجودی تئاتر عروسکی پرداخته است. هرچند او نیز مطلب مجزایی درباره روایت‌شناسی و الگوی آن در تئاتر عروسکی ننوشته است، اما در کتاب *عملکرد فرهنگی تئاتر عروسکی* هر حرکت عروسک را هنگام گفت‌وگوی آنها «ایجاد نوعی پل میان منشاء صدا و شخصیت سخنگو» می‌داند (یورکوفسکی، ۱۳۹۳: ۱۲۲). بی‌گمان منظور از منشاء صدا، همان راوی است.

### - بونراکو

عروسک‌ها در ژاپن تاریخچه‌ای دیرینه دارند و مثل بسیاری نمونه‌های دیگر، نخستین بار از معابد و مراسم مذهبی بیرون آمده‌اند. «مردم ژاپن برای باورند که جهان میان آنان و نیروهای نامرئی مشترک است» برای همین، تلاش می‌کنند تا با پیشکش‌ها و آیین‌های جادویی آن نیروها را آرام کنند (دله، ۱۳۸۲، ۱۵). آنها که کامی‌پرست هستند، برای هر جزئی از طبیعت روحی قائلند و به همین جهت، میلیون‌ها خدا یا الهه در فرهنگشان وجود دارد؛ برای نمونه، در گذشته هنگام برگزاری جشن‌های روستایی، کاهنان معابد خدایان و الهه‌گان را از محل زندگیشان در کوه‌ها و جنگل‌ها و... به معابد یا اقامتگاه‌های موقتشان دعوت می‌کردند و با شاخه‌ها عروسک‌هایی می‌ساختند و «از آنها سؤالاتی را می‌پرسیدند و پیام‌های آنها را تفسیر

به ژاپن، ژاپنی‌ها را که غرق طبیعت بودند، برانگیخت تا اصول مکانیکی آن را پیاده کنند و فراگیرند. آنها بر روی فنر مارپیچی، چرخ دنده و اهرم، میل‌لنگ و میلۀ محوری مطالعه کردند. ژاپنی‌ها نخستین کشوری بودند که پس از واردات ساعت به ساخت مدل خاص خود پرداختند. تا که در ۲۱ ساعت‌ساز اهل اوزاکا حدود سال ۱۶۶۰ با توجه به مکانیسم ساعت توانست نخستین عروسک کاراکوری<sup>۳۸</sup> را بسازد و برای چندین دوره برنده جایزهٔ اجرای نمایش مشهور جووروری شود. (یانگ، ۱۳۶۸: ۴۳). اگر منبع لاتین است ارجاع درون متنی باید به لاتین ذکر شود این عروسک‌های کاراکوری بعدتر الهام بخش مکانیسم حرکتی عروسک‌های بونراکو شدند. در مقالهٔ «بونراکو، میراث ناملموس» خاستگاه به زمانی باز می‌گردد که نمایش‌های عروسکی قدیمی‌تر (yatsuri ningyo) با روایت‌های قرون وسطایی (جووروری)<sup>۳۹</sup> ادغام می‌شدند و تحت عنوان نینگیو جووروری<sup>۴۰</sup> (روایت‌های عروسکی) به روی صحنه می‌آمدند (Senda, 2018: 210).

محبوبیت آنها با آثار نمایش‌نامه‌نویس، چیکاماتسو مونزائمون و راوی تاکموتو گیدایو<sup>۴۱</sup> به اوج خود رسید و تأسیس تئاتر تاکموتو در اوزاکا در سال ۱۶۸۲ دوران طلایی را برای این هنر رقم زد. به تدریج تئاتر تاکموتو و دیگران نیز به این عرصه پیوستند. آنها در سطوح مختلف به موفقیت‌هایی دست یافتند تا اینکه در اوایل قرن نوزدهم یکی از ساکنان منطقهٔ آواجی به نام بونراکوکین<sup>۴۲</sup> یک سالن تئاتر را افتتاح کرد (Sen-da, 2018: 210) که در اوزاکا مورد توجه همهٔ افراد قرار گرفت. کار او به حدی عالی بود که نامش مترادف با شکلی از هنر شد که امروز آن را تحت عنوان بونراکو می‌شناسیم.

### گردآوری و تحلیل داده‌ها

در این پژوهش که تمرکز اصلی‌اش بر بخش چگونگی انتقال روایت است نظر کلی چتمن در نظر گرفته می‌شود. چتمن معتقد

بر اساس آن کلمهٔ کوگوتسو ژاپنی، نام اولیه‌ای که برای عروسک به کار می‌رفته، آوایی شبیه به واژه‌های کواوتو، کنولکا، کوکلا و کوکتو دارد. از این دیدگاه به نظر می‌رسد که، می‌توان گفت عروسک گره، ریشه در آسیا داشته که به گره و درنهایت به ژاپن رفته است. نظریه‌ای که نشان می‌دهد نمایش‌های عروسکی در چین، گره و ژاپن خاستگاه مشترک داشته‌اند. با این حال، اگرچه بعضی از نظریه‌ها عروسک‌های گره‌ای را دارای ریشهٔ وارداتی می‌دانند، بعضی دیگر اصرار بر این دارند که نمایش عروسکی گره بدون هیچ تأثیر قاره‌ای حتی در مراحل نخستین آن، ساخته مردم همین کشور است» (Chon, 1979: 12).

البته این دیدگاهی است که در ژاپن وجود ندارد. یک منبع مکتوب دربارهٔ قدیمی با عنوان *Kairaiishi-ki* (یادداشتی در مورد عروسک‌گردانان) نوشتهٔ اوئه نو ماسافوسا<sup>۴۳</sup> (۱۰۴۱-۱۱۱۱) وجود دارد که عروسک‌گردانان را اعضای گروهی از شکارچیان دوره‌گرد توصیف می‌کند که در چادرها زندگی و سوار بر اسب سفر می‌کردند. آنها در چین سفر، پانتومیم و نمایش عروسکی اجرا می‌کردند. نمایش‌های آنها شامل رقص و مبارزات دیدنی توسط چهره‌های خارق‌العاده بود. زنان آنها، که فاحشه هم بودند، با آرایش غلیظ آواز می‌خواندند و رقص‌های مضحک را اجرا می‌کردند تا نظر عابران را به خود جلب کنند. زندگی این کوگوتسو ماواشی‌ها در حاشیه و خارج از سیستم اجتماعی به تصویر کشیده شده است. آنها خارجی‌هایی از قاره آسیا، احتمالاً آسیای مرکزی بودند (https://wepa.unima.org/en/japan/2022).

نزدیک به سیصد سال سکوت دربارهٔ تئاتر عروسکی. هم‌زمان با دوره‌ای که غرب روزگار قرون وسطی را سپری می‌کرد. در تاریخ ژاپن وجود دارد و بعد از آن نیز تنها اشاراتی در خصوص اجراهایی در دربار موجود است. اما قرن شانزدهم و اوایل قرن هفدهم (ورود ساعت خودکار اروپایی

تأسی از چتمن «گفتمان» نامیده می‌شود. به بیانی دقیق‌تر «داستان محتوای بیان روایی و گفتمان صورت آن بیان است» (لاچ، ۱۳۸۴: ۲۷). از آنجا که موضوع‌های پرداخته شده در هر متن یا به‌طور کلی هر اثر هنری ارتباط تنگاتنگی با جامعه مقصدش دارد و پیشینه مطالعاتی جامعه‌شناختی نیاز دارد؛ بنابراین به شیوه ساختارگرایی به فرم بیرونی یا گفتمانی تئاتر عروسکی بونراکو پرداخته می‌شود. همین‌طور، از آنجا که پرسش پژوهشی این مقاله چگونگی انتقال روایت است - و نه محتوای روایت - بنابراین جزئیات گفتمان مورد بررسی قرار می‌گیرند.

### ۱- اجرا (گفتمان)

سیمور چتمن در کتاب خود، گفتمان را به چهار بخش اصلی تقسیم می‌کند (چتمن، ۱۳۹۷: ۳۸):

- زاویه دید: نقطه نظری است که از آن داستان روایت می‌شود.
- سبک: نحوه بیان داستان است.
- زبان: ابزاری است که برای بیان داستان استفاده می‌شود.
- روایت‌گر: فردی است که داستان را روایت می‌کند.

در صحنه تئاتر بونراکو، زاویه دید مشخص است و تماشاگر همیشه مقابل صحنه حضور دارد. آنچه تماشاگر می‌بیند، شخصیت‌ها به توان سه یعنی همراه بازی‌دهندگانشان به‌علاوه سکوی صدا شامل راوی و نوازندگان نشسته و بی‌حرکت که مهم‌ترین سخنشان به تماشاگر این است که «ما دیدنی نیستیم» به عبارتی، تماشاگر به تدریج بخش بصری منتخب خود، که همان عروسک‌های حاضر بر صحنه هستند را بر می‌گزیند. چتمن این اتفاق را «عدم تمرکز تدریجی» می‌نامد و در سینما هنگام تمایز اشیاء واقعی از آنچه بر پرده دیده می‌شود می‌نویسد: «در زندگی واقعی هیچ لبه مستطیل سیاهی

است: «داستان و گفتمان دو جنبه مجزا از روایت نیستند، بلکه دو وجه یک سکه هستند. داستان بدون گفتمان قابل فهم نیست و گفتمان بدون داستان معنایی ندارد» (چتمن، ۱۳۹۷: ۵۹). او با نگاه به ساختارگرایان ضمن بررسی مبانی نظریه روایی، همچنان اجزای تشکیل‌دهنده ضروری روایت را داستان و نحوه ارائه آن بیان می‌کند. براساس تعریف چتمن «داستان، هسته معنایی روایت است و شامل عناصری مانند شخصیت‌ها، کنش‌ها، زمان، مکان و جهان داستانی می‌شود. گفتمان، نحوه ارائه داستان به مخاطب است و شامل عناصری مانند زاویه دید، سبک، زبان و روایت‌گر می‌شود» (چتمن، ۱۳۹۷: ۵۹).

بخش داستانی نمایش اگرچه اهمیت فراوانی دارد اما در این پژوهش به آن پرداخته نمی‌شود؛ زیرا پرسش اصلی چگونگی انتقال روایت است نه چیستی آن. به همین دلیل آنچه بر صحنه حضور دارد و به انتقال روایت یاری می‌رساند مورد بررسی قرار می‌گیرد.

تئاتر عروسکی بونراکو مثل همه دیگر تئاترها از دو بخش متن و اجرا تشکیل می‌شود. منظور از متن، نمایشنامه شامل شخصیت‌ها، رویدادها، توصیف صحنه‌ها و منظور از اجرا، چگونگی بیان متن است که از این پس به



عکس ۲. <http://ich.unesco.org/Bunraku/2024>.

اندازهٔ عروسک‌ها یک‌دوم تا دوسوم اندازهٔ واقعی یک انسان هستند و از آنجا که اجزای بدنی‌شان شامل سر چوبی، تنه، دست‌ها، پاها بوده و لباس نیز بر تن دارند وزن هر عروسک زیاد است. سه عروسک‌گردان با تمرین و ممارست بسیار، حرکات دقیق عروسک‌ها را برعهده دارند. اوموزوکای<sup>۳۴</sup> (عروسک‌گردان اصلی) دست چپ خود را از حفرهٔ موجود در پشت لباس وارد می‌کند و دسته سر را نگه می‌دارد و در حالی که کفش چوبی بوتای گتا<sup>۳۵</sup> به پا دارد، با دست راست خود نیز بازوی راست عروسک را حرکت می‌دهد.

در دست گرفتن یک عروسک جنگ‌جوی بزرگ می‌تواند تمرینی برای استقامت باشد؛ زیرا وزن آنها به ۳۰ کیلوگرم می‌رسد. حرکات بازوی چپ توسط هیداری زوکای<sup>۳۶</sup> (دستیار اول) و پاها توسط آشی زوکای<sup>۳۷</sup> (دستیار دوم)



عکس ۳. تصویرگری از صحنه تئاتر بونراکو (www.daily.artmagazine.com/edo/2023).



عکس ۴. (bunraku.library.columbia.edu/2024).

وجود ندارد که دقیقاً حدود یک بخش بصری را مشخص سازد؛ بلکه یک عدم تمرکز تدریجی وجود دارد که باعث می‌شود ما همان قدر که می‌بینیم، درک کنیم؛ ما می‌دانیم که می‌توانیم اشیای پیرامون را با کمی چرخش سر، مورد توجه و تمرکز قرار دهیم و آشکار است که معمولاً در یک اتاق تاریک، اشیاء را نمی‌بینیم» (چتمن، ۱۳۹۷: ۱۲۳). به این ترتیب تماشاگر زاویهٔ دید خود را به تدریج و با حذف عناصر منفعل بصری انتخاب می‌کند.

صحنهٔ تئاتر بونراکو «بازنمودی از یک همکاری نزدیک است» که بازخوانی روایی، موسیقی شامیسن<sup>۳۳</sup> و نمایش عروسکی را به شکلی هماهنگ در قالب یک اجرا به روی صحنه می‌آورد (Senda, 2018: 210). متن نمایشی با تفکیک توضیح صحنه‌ها و دیالوگ شخصیت‌های مختلف توسط یک نفر «تایو» اجرا می‌شود؛ امری نامتعارف در تئاتر صحنه‌ای که درام را. که به‌زعم بسیاری روایت‌شناسان خودش اشتراک فراوانی با روایت دارد. دوباره به روایت (در قالب همان تعریف سنتی پرینس) تبدیل می‌کند. این نوع اجرا جای هیچ شکی برای روایی بودن تئاتر عروسکی بونراکو باقی نمی‌گذارد؛ هرچند چرایی بازروایی یا روایت تک‌گویی باقی می‌ماند. با این حال پرسش اصلی هنوز چگونگی انتقال روایت در گفتمان تئاتر عروسکی است.

آنچه بر صحنه می‌بینیم، سبک بیانی است که با استفاده از «عروسک‌های بزرگ با لباس‌های واقعی پر نقش و نگار و چهره‌های نقاشی شده هستند که با دقت ویژگی‌های ذاتی یک پیرزن یا یک جنگ‌جوی قهرمان یا... را به نمایش می‌گذارند و توسط سه عروسک‌گردان سیاه‌پوش، یکی با چهرهٔ عریان و دو نفر دیگر با چهره‌های پوشیده به شکل ماهرانه‌ای به حرکت درمی‌آیند» تلاش دارد تا به روایتگری یاری برساند (Dasgupta, 1983: 29).

می سازد.» تغییر نماها از یک صحنه به صحنه دیگر به عبارتی «از یک نوع سیالی سریع‌الانتقال برخوردارند» (چتمن، ۱۳۹۷: ۱۳۴). حال آنکه در نمایش این‌گونه نیست و صحنه به‌زعم چتمن؛ این مجموعه واحد برای یک صحنه، یک پرده یا تمام یک نمایش کافی است. او معتقد است دیالوگ‌ها به‌عنوان ابزار بیانی دیگر، قادر به انتقال روایت هستند. به این ترتیب صحنه، عروسک‌ها و حرکاتشان در کنار روایت داستان بر صحنه عمل می‌کنند؛ اما هنوز نکاتی وجود دارد که در تئاتر عروسکی به محدودیت‌های عروسک‌ها و بازی‌دهندگان و امکانات صحنه ربط پیدا می‌کند:

- نخست؛ هر عروسک در تئاتر بونراکو صرف‌نظر از نقش و جنسیتش حداقل به سه بازی‌دهنده نیاز دارد. این افراد که در نظام آموزشی استاد و شاگردی سال‌ها ممارست داشته‌اند از امتیازات متفاوتی برخوردارند؛ به عبارتی، بازی‌دهنده اصلی یا اوموزوکای که کنترل سر، بدن و دست راست را برعهده دارد از امتیاز حضور با چهره‌ای آشکار (بدون نقاب) بر صحنه برخوردار است. چهره او در تلاش حسی برای یکی شدن با چهره عروسک است. هرچند او نیز به‌تدریج توسط تماشاگر و عدم تمرکز تدریجی‌اش نادیده انگاشته می‌شود. جنکینز از تجربه دیداری‌اش این‌گونه می‌نویسد: «در بونراکو قدرت احساسات عروسک‌ها با خلوص نمایش در ارتباط هستند. عروسک ظرفی است که احساسات عروسک‌گردانان، خوانندگان و نوازندگان شامپسن در آن جایی ندارند و تلاش‌های دقیقاً زمان‌بندی‌شده آنها منجر به اثری می‌شود که بزرگ‌تر از زندگی احساسی هر اجراکننده‌ای است» (Jenkins, 1983: 14).

- دوم؛ بازی‌دهندگان موظفند تا باورپذیری بی‌نقصی در تماشاگران بیافرینند؛ زیرا اگر تماشاگر زنده بودن عروسک‌های بی‌جان را نپذیرد ارتباط قطع خواهد شد و از آنجا که روایت ارتباطی دو سویه است پس بدون پیوند

کنترل می‌شود. برای عروسک‌های زن، آشی زوکای قسمت پایینی کیمونو را حرکت می‌دهد تا حرکات پاها را شبیه‌سازی کند (<http://www.mofa.go.jp/2023>). تا اینجا اشاره شد که سه بازی‌دهنده، یک عروسک و یک راوی وظیفه اجرای صحنه را برعهده دارند. با این حال، گفتمان نمایشی تئاتر عروسکی ژاپنی هیچ‌گاه بدون موسیقی صورت نگرفته است. موسیقی شامپسن همپای اعضای دیگر در خلق صحنه‌ها حضور دارد. اکنون پرسش «روایت چگونه عمل می‌کند؟» به پرسش «چگونه پنج واحد روایی می‌توانند یک روایت را به تماشاگر برسانند؟» تغییر می‌یابد. پیش از پاسخ، لازم است برخی از عناصر، ویژگی‌ها و محدودیت‌های عروسک‌ها بررسی شوند.

بر اساس نظر چتمن بعد از زاویه دید و سبک، زبان به مثابه ابزار بیانی، جزء مهم دیگری از گفتمان به شمار می‌آید و البته، بدیهی است زبان در صحنه تئاتر عروسکی با زبان در سینما تفاوت‌های قابل ملاحظه‌ای دارد. برای مثال امکان دیدن ظرایف احساسی شخصیت‌ها با نماهای نزدیک، بیانی است که در صحنه تئاتر بونراکو وجود ندارد. همین‌طور «روایت سینمایی ما را از چگونگی تغییر صحنه‌ها، رفتن شخصیت‌ها از نقطه‌ای به نقطه دیگر و غیره آگاه



عکس ۵. بوتای گتا (کفش چوبی). (bunraku.library.columbia.edu/2024)

- نکته ششم و آخر؛ که خاص صحنه‌های بونراکو است، ازدحام بدن‌ها روی صحنه است و با توجه به کیمونوها و سرپوش‌های سپاه رنگ بازی‌دهندگان در برابر صحنه‌های غالباً به رنگ روشن که هرگز نمی‌توانند پشت عروسک پنهان شوند نیاز به باورپذیری مضاعفی دارد.

آنچه تماشاگر بونراکو می‌بیند، بدن‌ها یا عروسک‌هایی بدون مغز، شعور و فرایندهای زیستی فیزیکی و شیمیایی است که با چهره‌هایی ثابت، بدون لب‌های متحرک، پوشیده در لباس‌هایی که برگردانی از مردم جامعه است در رابطه‌ای جزء به کلی با پنج واحد روایی دیگر قرار دارد؛ این پنج واحد شامل سه بازی‌دهنده، راوی و نوازنده هستند. این درحالی است که فقط یک عروسک روی صحنه باشد؛ به عبارتی یک به توان پنج است؛ بنابراین اگر بیش از یک عروسک روی صحنه باشند، این عدد به صورت تصاعدی افزایش می‌یابد؛ اما

تماشاگران با صحنه روایت محقق نمی‌شود. زیرا روشن است عروسکی که فاقد هر نوع ماهیچه و عضله و گرمای بدنی است. فقط. با محدود بودن به حرکات بدن و تکنیک ساخت می‌تواند باورپذیری را محقق کند. ما می‌دانیم عروسک‌های بونراکو از معدود عروسک‌هایی در جهان هستند که از مفصل‌بندی‌های دقیق و پیشرفته‌ای حتی در بندبند انگشتان و اعضای صورت برخوردارند که با کشیده شدن رشته‌هایی اخم کردن، خندیدن و حتی تغییر چهره از یک شاهزاده زیبا به جادوگری زشت رو ممکن است.

- سوم؛ حرکات‌های تند و سریع برای عروسکی سنگین و سه بازی‌دهنده که آن را جان‌بخشی می‌کنند، بسیار دشوار است؛ بنابراین تدارک هر حرکت تندی توسط بازی‌دهندگان در صورت انجام می‌تواند شگفتی بیافریند. عکس آن یعنی گندی حرکت شخصیت‌های عروسکی نیز نقص و محدودیت این‌گونه اجراها به شمار می‌رود.

- چهارم؛ در بونراکو امکان بداهه وجود ندارد؛ زیرا فاصله و تعداد میان منابع انرژی عروسک مانع حرکات و کلام بداهه می‌شود.

- پنجم؛ بازی‌دهندگان با عروسک‌های خود که دارای تکنیک‌هایی برای ایجاد تغییر هستند، می‌توانند در صحنه جادو بیافرینند؛ برای مثال، تبدیل چهرهٔ زیبایی یک زن به چهره‌ای زشت و شاخ‌دار.



عکس ۷. (the-kansai-guide.com/2024).



عکس ۸. (matcha-jp.com/2024).



عکس ۶. (bunraku.library.columbia.edu/2024).

توضیح صحنه‌ها را می‌خواند، گویی کنشی بر صحنه جاری نیست. خوانش روایت‌گرانه او تکمیل‌کننده فرایند درک داستان در مخاطب است؛ برای مثال در تراژدی خودکشی‌های عاشقانه در سوزناکی نوشته چیکاماتسو مونزائمون یکی از شخصیت‌های نمایش، راوی نام دارد. این کاراکتر صحنه‌ها را توصیف می‌کند: - راوی: مهمان‌خانه را تعطیل می‌کنند و در حیاط را می‌بندند... (چیکاماتسو، ۱۳۹۵: ۳۲)

روایتگر بونراکو، همچنین ویژگی‌های دانای کل را دارد. در آغاز صحنه سوم این نمایشنامه، راوی قبل از هر اتفاقی با کلماتش انگار پایان تراژدی را به مخاطب می‌گوید:

- راوی: بدرود ای دنیا بدرود ای شب! / مایی که در جاده مرگ هستیم، به چه چیز می‌مانیم؟ / به یخبندان جاده‌ای که به گورستان می‌رود / و با هر گام ما محو می‌شود؛ / چقدر این رویای یک رویا، اندوهگین است! (چیکاماتسو، ۱۳۹۵: ۳۳).

اینکه چرا در صحنه تئاتر بونراکو یک صدا. صدای راوی - می‌شنویم، دلایل تقریباً ناشناخته‌ای دارد؛ اما گفته می‌شود در قرن هفدهم، مونزائمون برای نوشتن متنی با تاکموتو گیدایو نمایشگر تئاتر عروسکی همکاری می‌کند به این امید که متنش یقیناً توسط بازیگران عروسکی دچار تغییر و تحریف نمی‌شود. «او از نحوه خواندن متون خود توسط بازیگران کابوکی به اندازه‌ای ناراحت و پریشان بود که به عروسک‌هایی که هیچ‌گاه سخن نمی‌گفتند روی آورده بود» (Dasgupta, 1983: 30). اندیشه‌ای که ردپایش بعدها در نظریات ادوارد گوردون کریگ<sup>۳۸</sup> دیده شد. کریگ که با شیفتگی به مطالعه ساختار عروسک‌های بونراکو پرداخته بود، اعتقاد داشت: «افراد مورد نیاز برای رسیدن به تئاتر مطلوب، بازیگران آتشین مزاج با احساسات قوی نیستند، بلکه هنرمندانی منظم هستند که حرکات آنها به‌طور سرسختانه بر اساس دستورات و خواست کارگردان صحنه باشد». بنابراین می‌توان

صرف‌نظر از رسانه - چه سینما باشد یا تئاتر عروسکی یا هر رسانه دیگری - تماشاگر نیاز دارد تا باور کرده و شگفت‌زده شود. در تئاتر عروسکی آنچه بر صحنه دیده می‌شود، اشیائی فاقد حیات هستند که به انتخاب راهبر صحنه نقش آفرینی می‌کنند. ما می‌دانیم حیات هر موجود زنده‌ای متعلق به خودش است و نمی‌تواند حتی بخش کوچکی از آن را به دیگران بدهد؛ برای مثال، اگر پای شخصیتی از داستان در اثر حادثه‌ای یخ زده و سپس قطع شود، در دنیای واقعی هرگز نمی‌توانیم جای پای آن شخص، چوب خشکی بگذاریم و مقداری از حیاطمان را به چوب بدهیم تا برای همیشه با او باشد. پس راه‌حل در نمایش عروسکی با جادویی به نام «جان‌بخشی موقتی در مکان صحنه تئاتر» رخ می‌دهد و نقش تماشاگر احتمالاً کم کردن فاصله میان منابع منتقل‌کننده حیات به عروسک‌ها و به هیچ رساندن این فاصله هنگام رخداد باورپذیری ایجاد شده از طریق جادوی جان‌بخشیدن است.

در تئاتر عروسکی بونراکو، تماشاگر همه واحدهای روایی را در فضای سه‌بعدی صحنه و کنار آن (جایگاه تیبو و نوازنده) می‌بیند و می‌شنود. سپس با تعیین بخش بصری اجرا و بهره‌گیری از عدم تمرکز تدریجی، گفتمان روایی حاضر بر صحنه را درک می‌کند. لحظه اطمینان تماشاگر به قدرت زندگی عروسک‌ها بر صحنه، نه‌تنها او را با مضمون جاری روایت درگیر می‌کند که با یاری رساندن به او کمک می‌کند تا دیگر اطراف را نبیند. این قدمی است بسیار نزدیک به تحقق باورپذیری!

چگونگی گفتمان در تئاتر عروسکی بونراکو به گونه‌ای است که عموماً شخص راوی در میان کاراکترهای متن مکتوب نمایشنامه وجود دارد و این روایت دوباره توسط یک راوی «بازروایت» می‌شود؛ به عبارتی دو راوی، یکی درون‌متنی و دیگری برون‌متنی حضور دارند. راوی برون‌متنی که جزء عناصر گفتمانی است به سادگی

کاری که انجام می‌دهند، ترکیب وجوه دیداری و شنیداری صحنه است. همان‌طور که پیش‌تر مختصر اشاره شد، در بخش شنیداری نمایش عروسکی بونراکو دو جایگاه وجود دارد:

جایگاه نخست و عالی به تایو (راوی) تعلق دارد: همان کسی است که با داشتن مهارت‌های آوازی و صدای رسا توانایی خوانش تمام نقش‌ها را دارد. «آنها با صورت‌هایی درهم و دستانی بر روی پاهای خود نشسته‌اند و به‌صورت مکرر چهره‌های جدی‌شان جای خود را به صورت‌هایی با انقباضات شدید می‌دهند» (Dasgupta, 1983: 30). با این روش، تایو عمیق‌ترین احساسات را در قالب کلمات به گوشت و پوست بازی‌دهندگان می‌رساند.

جایگاه دوم بخش صدا را نوازنده یا نوازندگان شامیسن در اختیار دارند. شامیسن، سازی است که با سه سیم، همراهی با آوازهای تایو و فضا سازی صحنه را برعهده دارد.

بخش بصری صحنه نیز دو قسمت دارد:

نخست: عروسک‌ها؛ بدن‌هایی بدون گوشت، استخوان، خون و حیات؛ نغمه ثمینی در کتاب *جنگ‌ها و بدن‌ها* دو اصطلاح «سی کاکو» و «سی شین» را معرفی کرده و می‌نویسد: «این دو اصطلاح در معنای بدنی به کار می‌رفت که در واقع بدن نبود؛ بدنی که گرسنه نمی‌شد یا گرسنگی‌اش مفهومی زیبایی‌شناسانه داشت... بدن‌هایی رمزآلود و مقدس» (ثمینی، ۱۳۹۸: ۲۲).

بدن‌هایی که در فرهنگ ژاپنی امکانی برای به رسمیت شناختن بدن در دین و آیین‌هایشان به شمار می‌رفتند. کاشیرا<sup>۳۹</sup> یا سرهای چوبی با صورت‌های پوشیده شده از خمیر گوفون<sup>۴۰</sup> همراه با لب‌های غیرمتحرک و لباس‌های عموماً گران‌قیمت و باشکوه یا با جزییات و ظرایف زیاد، نه‌تنها حالت ثابتی به چهره عروسک‌ها و ژست رفتاری آنها می‌دهند که وزن آنها را تا سی کیلوگرم می‌رسانند و تحمل این وزن برای اجراهای دو تا چهار ساعته امروزی تمرین‌های بسیاری نیاز دارد.

استدلال کرد که کریگ برای آنچه یک عروسک بونراکو عرضه می‌کند ارزش زیادی قائل است؛ ساختاری که حرکات پیچیده «متناسب با ساختار انسان» را ممکن می‌سازد (Yamagu- chi, 2013: 178). تک‌صدا بودن در نمایشی که نمایشنامه‌اش را یک نمایشنامه‌نویس نوشته است، اگرچه چندان متعارف نیست اما می‌تواند سبکی از گفتمان روایی باشد که اساساً ماهیتی انعطاف‌پذیر دارد. ابوت در کتاب *سواد روایت* می‌نویسد: «ما هیچ‌گاه مستقیماً با قصه مواجه نمی‌شویم، بلکه همواره آن را از لابلای گفتمان روایی بیرون می‌کشیم» (ابوت، ۱۴۰۰: ۵۲). از دید او قصه همیشه با واسطه‌هایی همچون صدا، سبک نوشتار، جهت دوربین، خلافت بازبزرگان... و حرکات عروسک‌های نمایشی منتقل می‌شود. آنچه در قاب صحنه بونراکو دیده و شنیده می‌شود گفتمانی است که به واسطه راوی، موسیقی شامیسن، بازی‌دهندگان عروسک و عروسک‌ها بیان می‌شود. به عبارتی، روایتی به دو شیوه سمعی و بصری و با بهره‌گیری از عناصر چهارگانه روایت گفتمانی چتمن. موضوع دیگری که چتمن (علاوه بر زاویه دید، سبک، زبان و روایتگر برای تدوین الگوی روایی) به آن پرداخته است، در نظر گرفتن سه موضوع زیر است:

۱. ارتباط درونی میان طرف‌های متعدد موجود در یک فعالیت روایی
۲. معنای نقطه‌نظر و ارتباط آن با صدا و ذات افعال گفتاری
۳. فکر به‌عنوان زیرمجموعه‌ای از مجموعه کلی افعال (چتمن، ۱۳۹۷: ۱۸۹)

مورد نخست بیش از موارد دیگر با موضوع این پژوهش مرتبط است. اگر طرف‌های متعدد موجود در نمایش عروسکی بونراکو را به سیاق چتمن به دو دسته صدا و تصویر (سمعی و بصری) تقسیم کنیم، آنگاه تماشاگران دریافت‌کنندگانی می‌شوند که مقابل صحنه و در جایگاه مخصوص خود نشسته‌اند و حداقل

برای روشن‌تر شدن موضوع، یک مثال، محدودیت‌های گفته شده را می‌تواند بهتر نشان دهد: در صحنه‌ای از جنگ میان دو جنگ‌جو کوکزینگا<sup>۴۱</sup> از ژاپن وری توتن<sup>۴۲</sup> از تاتارها (نمایشنامه نبردهای کوکزینگا<sup>۴۳</sup> هر شخصیت را سه بازی‌دهنده جان‌بخشی می‌کنند؛ بنابراین حداقل شش بازی‌دهنده پشت عروسک‌ها حضور دارند. عروسک‌های جنگ‌جو هرکدام شمشیری در دست دارند و بدیهی است که می‌بایستی در وضعیت حمله و دفاع با سرعت منطقی در میدان جنگ با هم برخورد کنند؛ اما شش بازی‌دهنده، دو عروسک سنگین همراه با بیان دیالوگ‌ها و شرح صحنه‌ها، چنانچه به صورت دقیق و طبیعی جان‌بخشی نشوند باورپذیری مختل شده و تماشاگر صحنه را باور نخواهد کرد. اما سال‌ها تمرین و مهارت بازی‌دهندگان در جان‌بخشیدن به عروسک‌ها اجرایی منطقی را محقق می‌کند. به همین دلیل بونراکو نمونه‌ای به‌غایت باورپذیر است زیرا با بهره‌گیری از الگوی روایتی خاص خود صرف‌نظر از زاویه دید، سبک، زبان و با کمک روایتگر موفق به عبور از محدودیت‌ها می‌شود. نمایشگران بونراکو در همان لحظات آغازین با استفاده از عدم تمرکز تدریجی مخاطب، حضور راوی، نوازندگان و بازی‌دهندگان را از دید تماشاگران محو و ناپیدا می‌کنند. در گام بعد، الگوی روایی به‌گونه‌ای پیش می‌رود که سایر محدودیت‌ها نیز حذف می‌شوند. روایت وظیفه جبران‌گند شدن صحنه‌های نمایشی و تعادل بخشیدن به سرعت اتفاق‌های بصری را به عهده دارد.

### نتیجه‌گیری

بونراکو تئاتری است که بر اساس نمایشنامه اجرا می‌شود و روشن است که با توجه به تعاریف کلاسیک از همان ابتدا از دایره روایت خارج شود؛ با این حال، روایت‌شناسی متأخر فرصت بازنگری در روایت درام را فراهم می‌آورد. سیمور چتمن با بررسی سینما و تقسیم روایت به دو

دوم: بدن‌های صاحب شعور و اراده بازی‌دهندگان که در رویارویی با سه چالش مهم قرار دارند؛ شنیدن داستان از سوی راوی و خلق احساس در درون خود، هماهنگ کردن با بازی‌دهندگان دیگر و سرانجام اعمال اراده و اختیار سه نفره خود به عروسک. هر دو گروه بصری بونراکو موظف به حذف هر نوع بروز حسی در چهره‌هایشان هستند. تایو که با صدایش در نمایش حضور دارد و در بخش‌های زیادی از نمایش، جملات عاطفی و احساسی نقش‌ها را می‌خواند، نیز بدن و چهره‌ای تقریباً ثابت دارد. بدن معنی که او هرگز هنگام روایتش هیچ حرکتی نکرده و حتی دست‌هایش را جز برای ورق زدن تکان نمی‌دهد.

پس آنچه برکل صحنه بونراکو مشاهده می‌شود، چهره‌های ثابت زندگان و عروسک‌هاست. به بیان دیگر، انتقال داستان با تمام احساسات و عواطفش تنها از دو طریق می‌تواند انتقال یابد: حرکت و صدا. اما محدودیت‌ها نیز غیرقابل انکارند. آنها شامل موارد زیر می‌شوند:

- صدای منفک‌شده در گوشه صحنه
- دشواری انتقال نقش از سه نفر به یک شخصیت
- وزن زیاد عروسک
- محدودیت‌های حرکتی هم در چهره و هم در اندام عروسک



عکس ۹. تایو و نوازنده شامیسن (ich.unesco.org/2024)

به مجموعه‌ای ناتوان از انجام حرکت‌های واقعی با حضور بدن‌های زاید سیاه‌پوش می‌شود که دریافت تماشاگر را مختل می‌کند؛ گرچه در واقعیت، این دریافت در بررسی عناصر دیگری همچون زاویه دید، سبک، زبان و روایتگر که پُرکننده محدودیت‌های صحنه عروسکی را برعهده دارد به صورت باورپذیری رخ می‌دهد این نتیجه را به دست می‌دهد که تئاتر عروسکی نیاز به روایتی دارد که در نقش مکمل، وجود مجموع خلأها، محدودیت‌های عروسک‌ها و منابع انرژی‌شان را پُر نماید.

بخش محتوای روایت و گفتمان راه تازه‌ای را برای بررسی روایت در هنرهای مختلف از جمله تئاتر عروسکی می‌گشاید. در تئاتر عروسکی بونراکو داستان نخست توسط نویسنده به صورت شخصیت‌های نمایشی روایت می‌شود. سپس در اجرا توسط تاپو بازروایت می‌شود و با انتقال به عروسک‌ها با همه محدودیت‌هایشان نقشی کمی برعهده گرفته و زمینهٔ باورپذیری صحنه را برای تماشاگران فراهم می‌کند. بدون بازروایت راوی که با مهارت‌های گسترده او اجرا می‌شود. صحنه تئاتر عروسکی بونراکو تبدیل

### پی‌نوشت‌ها

- |                                  |                            |                      |
|----------------------------------|----------------------------|----------------------|
| 1. Tzvetan Todorov               | 2. Roland Barthes          | 3. Gérard Genette    |
| 4. Gerald Prince                 | 5. Claude Bremond          | 6. Marie Laue Ryan   |
| 7. Mieke Bal                     | 8. Ansgar and Vera Nünning | 9. David Herman      |
| 10. Jonathan Culler              | 11. Brian Richardson       | 12. Monika Fludernik |
| 13. H. Porter Abbott             | 14. 17 Tayo                | 15. Kamishimo        |
| 16. Chikamatsu Monzaemon         | 17. Jurkowski, Henryk      | 18. Kugutsu          |
| 19. Kugutsu Mawashi              | 20. Edo period             | 21. Oh Kon Cho       |
| 22. Kuotou                       | 23. kukla                  | 24. koulka           |
| 25. The Eastern Han              | 26. Oe no Masafusa         | 27. Takeda           |
| 28. Karakuri                     | 29. Joruri                 | 30. ningyō jōruri    |
| 31. Takemoto Gidayū              | 32. Uemura Bunrakuken      | 33. Shamisen         |
| 34. Omozukai                     | 35. Butai Geta             | 36. Hidari-zukai     |
| 37. Ashi-zukai                   | 38. Edward Gordon Craig    | 39. Kashira          |
| 40. Gofun                        | 41. Koxinga                | 42. Ri Toten         |
| 43. The Battles of Coxinga, 1715 |                            |                      |

### فهرست منابع

- ابوت، اچ. پورتر (۱۴۰۰)، *سواد روایت*، ترجمهٔ رؤیا پورآذر، نیما مهدی‌زاده، تهران: اطراف. چاپ نهم.
- تدین، علی (۱۳۹۵)، *بوطیقای صحنه: مقالاتی در مطالعات تئاتر*، تهران: مؤسسه فرهنگی هنری فرهنگیان (آگه). جلد اول، چاپ اول.
- ثمینی، نغمه (۱۳۹۸)، *جنگ‌ها و بدن‌ها: نشانه‌تن در فرهنگ و سینمای پساجنگ ژاپن ۱۹۴۵ - ۱۹۶۵*، تهران: نشر نی. چاپ دوم.
- چتمن، سیمور پنجمین (۱۳۹۷)، *داستان و گفتمان (ساختار روایی در داستان و فیلم)*، ترجمهٔ راضیه سادات میرخندان، تهران: دین و رسانه. چاپ اول.
- چیکاماتسو، مونژامون (۱۳۹۵)، *چهار نمایش نامهٔ عروسکی ژاپنی*، ترجمهٔ مریم دادخواه، تهران: قطره. چاپ دوم.
- دله، نلی (۱۳۸۲)، *ژاپن: روح‌گریزان*، ترجمهٔ نسترن پاشایی، تهران: روزنه. چاپ اول.
- زاهدی، فریندخت (۱۳۹۷)، *از آیین تا پرفورمنس در ژاپن*، انتشارات دانشگاه تهران. چاپ اول.
- شکتر، جونل (۱۳۹۷)، *تئاتر مردم: یک کتاب مرجع*، ترجمهٔ مهران نوروزی، تهران: نشر قطره. چاپ اول.
- شهیدی، مریم (۱۳۸۴)، *بونراکو نمایش عروسکی درجه‌ای به ژاپن قدیم*، مجله هنر و معماری، ۶۴، ۹۶ تا ۱۰۳.
- لاج، دیوید (۱۳۸۴)، *درآمدی بر دستور زبان داستان*، مجله ادبیات داستانی، ۹۴ و ۹۵ تا ۲۲، ۲۷.
- محبی، پرستو (۱۳۹۴)، *ریخت‌شناسی روایت در ادبیات نمایشی معاصر ایران (۹۰ - ۱۳۶۰)*، رساله دکتری، دانشگاه تهران، ۲۱۰ صفحه.

- محبی، پرستو (۱۳۹۳)، سیر تکاملی مطالعات نظری روایت‌شناسی در درام، مجله صحنه، بهار و تابستان، شماره ۱۰، ۵ تا ۱۸.
- محبی، پرستو (۱۳۹۴)، روایت غیرطبیعی در نمایشنامه‌های دهه هشتاد ایران، مجله تئاتر، بهار، شماره ۶، ۱۲۱ تا ۱۴۰.
- یان، مانفرد (۱۳۹۲)، جستارهایی در باب نظریه روایت و روایت‌شناسی، ترجمه ابوالفضل حری، تهران: مؤسسه خانه کتاب و ادبیات ایران. چاپ اول.
- یانگ، راد (۱۳۶۸)، کاراکوری نینگیو: جشنواره نمایش‌های عروسکی سنتی ژاپنی، مجله نمایش، دوره قدیم، شماره ۲۹، ۴۳ تا ۴۴.
- یورکفسکی، هنریک (۱۳۹۳)، عملکرد فرهنگی تئاتر عروسکی، ترجمه زهره بهروزی نیا، تهران: نشر قطره. چاپ اول.

### فهرست منابع لاتین

- Chon, Oh Kon (1979). *Korean Puppet Theatre: Kkoktu Kaksi*, USA, Michigan State University.
- Dasgupta, Gautam (1983). *Bunraku Miniatures*, *Performing Arts Journal*, (Vol. 7), pp. 29-35.
- Jenkins, Ron (1983). *Bunraku Review*, *Theatre Journal*, (Vol. 35), pp. 414-415.
- Senda, Yasuko (2018). *Bunraku – intangible cultural heritage*, *Studies in the Art of Puppetry*, (Volume. 1), pp. 210–219.
- Yamaguchi, Yoko (2013). *Edward Gordon Craig and The International reception of Bunraku: Transmission of the Puppet Images in Gakuya zue shūi*, *Moderne Theater*, (Volume 28), pp. 176-192.

### فهرست منابع اینترنتی

- <https://princeton.edu/2023>
- <https://wepa.unima.org/en/bunraku/2022>
- <https://ich.unesco.org/2024>
- <https://dailyartmagazine.com/edo/2023>
- <https://bunraku.library.columbia.edu/2024>
- <https://the-kansai-guide.com/2024>
- <https://matcha-jp.com/2024>
- [ich.unesco.org/2024](https://ich.unesco.org/2024)

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی