

# مبارک و کاراگز: افول و شکوفایی مطالعه‌ی تطبیقی حضور دو شخصیت عروسی در ایران و ترکیه

سپیده نورائی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۳/۱۳

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۸/۲۹

**مبارک و کاراگز: افول و شکوفایی مطالعه‌ی تطبیقی  
حضور دو شخصیت عروسی در ایران و ترکیه**

**سپیده نورائی**

کارشناس ارشد پژوهش هنر - دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات تهران

## چکیده

عروسک و عروسک‌گردانی از دیرباز در مشرق‌زمین علاوه بر سرگرمی، نمودی برای بیان دردها و انتقادات عامه بوده‌است. بررسی و مقایسه‌ی شیوه‌های مختلف عروسک و عروسک‌گردانی می‌تواند راهکاری برای پی‌بردن به ریشه‌های مشترک فرهنگ‌ها و ملل باشد. عروسک مبارک و کاراگز از دو نمایش خیمه‌شب‌بازی و سایه‌بازی در دو کشور همسایه هستند، مدت‌هاست که در ترکیه از روش سایه‌بازی با محوریت شخصیت کاراگز (قره‌گوز)، برای بیان فرهنگ، ارتباط و آموزش خصوصا در جهت تربیت نسل جدید، پویایی اقتصادی خاستگاه عروسک و همچنین گسترش فرهنگ و تبلیغات بهره برده شده است و باعث شناخت بیشتر کاراگز در بین عموم و همین‌طور معرفی او به جهان گردیده است. نگارنده پس از شرکت در جشنواره‌های نمایشی کشور ترکیه متوجه محبوبیت و ارتباط عمیق مردم با عروسک مذکور گردید، اما مسئله‌ی قابل توجه این است که با توجه به محدودیت‌های مشترک هر دو نمایش و هر دو شخصیت عروسکی در برهه‌ای از زمان، کاراگز و نمایش سایه با حمایت همه جانبه دوباره احیا شده و حتی عروسک کاراگز در فضاهایی غیر از فضای نمایشی نیز حضور دارد. بر همین اساس فرضیه این تحقیق بر این مبنا استوار است که با مطالعه تطبیقی و مقایسه این دو شیوه نمایش عروسکی و تاکید بر اهمیت کاراگز و مبارک و همچنین با توجه به جایگاه مناسب این عروسک در ترکیه می‌توان به راه‌هایی برای رشد و شکوفایی بیشتر مبارک در ایران نیز دست یافت. از این رو این سوال پیش آمد که چگونه می‌توان از عروسک مبارک هم مانند همتای ترکیه‌ای‌اش با توجه به کارکرد فرهنگی و اقتصادی سود جست؟ باید گفت در راستای مطالعه‌ی انجام شده به روش میدانی و جمع‌آوری منابع، آرا و نظرات صاحب‌نظران، علاوه بر معرفی دو نوع عروسک و نمایش آن‌ها، سعی شده‌است با تحلیل راه‌کارهای مثبت در مورد عروسک کاراگز، دلایل مهجور ماندن عروسک مبارک را بررسی کند. نتیجه این‌که با توجه به قرارداد عروسک کاراگز در فضاهای مختلف فرهنگی و تاثیر مثبت آن بر شناخت، اجتماع، فرهنگ و اقتصاد کشور ترکیه می‌توان گفت با توجه به وجوه مشترک زیادی که بیشتر در جنبه‌ی شخصیت‌پردازی دو عروسک تبلور پیدا کرده است، با برنامه‌ریزی و آماده‌سازی بستر مناسب، عروسک مبارک نیز پتانسیل احیا را دارد و استفاده از این شیء ارزشی که باری از احساس و ادراک دارد جامعه را به سمت شناخت شاعرانه سوق می‌دهد، بنابراین عروسک مبارک می‌تواند در تعامل با تولیدات فرهنگی دیگر قرار گرفته و یک فضای کاربردی بینارسانه‌ای ایجاد کند. آیا الگوبرداری از روش منظم و حمایت مداوم کشور ترکیه از عروسک کاراگز، ما را به دستیابی برای ایجاد راهکارهایی که بتواند از ظرفیت‌های عروسک مبارک حداکثر استفاده را ببرد، رهنمون خواهد کرد؟

واژگان کلیدی: عروسک، کاراگز، مبارک، سایه‌بازی، خیمه‌شب‌بازی، بورس.

در خصوص نحوه‌ی پیدایش و زمان پیدایی نمایش عروسکی در ایران نظرات گوناگونی ارائه شده است که عموماً بر حدس و گمان و احتمالاتی استوار است که پژوهشگران این عرصه ارائه نموده‌اند. با این وجود آنچه همگان متفق‌القول بر آن استوارند، این است که بنابر احتمال نزدیک به یقین، نمایش عروسکی و بویژه سایه‌بازی (خیال، خیال‌بازی، بازی خیال) و خیمه‌شب‌بازی (شب‌بازی، نمایش عروسکی‌ای که عروسک‌های آن عیان هستند)، از قرون ۴ و ۵ هجری در شهرها و روستاهای ایران رواج داشته و سند آن وجود اصطلاحات مربوط به این شکل نمایشی در اشعار شاعرانی همچون اسدی طوسی (قرن ۵ هجری)، خاقانی (قرن ۶ هجری)، خیام نیشابوری، نظامی (قرن ۶ و ۷ هجری) و عطار نیشابوری (قرن ۷ هجری) است. همچنین کتاب «عطا ملک جوینی» تحت عنوان «تاریخ جهانگشا» به عنوان سندی در اثبات وجود نمایش عروسکی در زمان اشغال ایران توسط مغول‌ها، مورد وثوق پژوهشگرانی همچون بهرام بیضایی و به تبع آن یوسف صدیق است. بهرام بیضایی (در کتاب نمایش در ایران)، ابوالقاسم جنتی عطائی (در کتاب بنیاد نمایش در ایران)، جمشید ملک‌پور (در کتاب تاریخ تئاتر در ایران) و یوسف صدیق و همکارش (در کتاب پژوهشی در خیمه‌شب‌بازی در ایران) بر این نکته اتفاق نظر دارند که مهم‌ترین اشکال نمایش عروسکی ایرانی، «خیمه‌شب‌بازی» و «سایه‌بازی» است که دومی اجرای سایه‌ای اولی است (شفیعی و یزدی، ۱۳۹۳: ۴۵). کشور ترکیه نیز پیشینه‌ی نمایش عروسکی خود را از نظر قدمت به شعر خیام مربوط می‌داند. غریب‌پور در رابطه با ویژگی‌های نمایش عروسکی می‌گوید: «موضوع اغلب نمایش‌های عروسکی وقایع تاریخی، داستان‌ها و افسانه‌ها و مطالب مذهبی بوده است. اما از آغاز، در اجرای عروسک‌ها دستکشی، نمایشگران عروسکی سیار متوسل به ذائقه و طبع ساده پسند عوام شدند. درحالی‌که استفاده از شیوه‌های نمایشی دیگر همچون عروسک‌های نخی و نمایش‌های سایه‌ای بیشتر در زمینه‌ی کارها و آثار عمیق و روشنفکرانه بوده است. گزندگی‌جملات و حالات سیاسی یا اجتماعی نمایش‌های عروسکی به نحوی بوده است که در بسیاری موارد نمایشگران عروسکی تحت آزار و ایدای حکومت‌ها قرار گرفته‌اند. اما به هر حال کاسپر، پولچینلا، پانچ، گینول، پتروشکاه، کارا گز، و دیگران با وجود فشارها و با وجود تنگناهای دائم توانسته‌اند دوام بیاورند» (غریب‌پور، ۱۳۶۴: ۱۶ و ۱۷).

#### پیشینه‌ی تحقیق

در رابطه با کاراگز به عنوان معرفی این عروسک تنها به چند صفحه در منابع بسنده شده و همین‌طور در مورد عروسک مبارک با وجود پتانسیل زیادی که برای احیا دارد مقالات اندکی موجود است مخصوصاً به صورت نگاه با رویکردی خاص و کاربردی. گفتنی است تاکنون هیچ‌گونه مطالعه تطبیقی بین دو عروسک انجام نشده است و کاراگز ترکیه را به پهلوان کچل نسبت داده‌اند که به نظر می‌رسد به دلیل شباهت ظاهری دو عروسک مذکور باشد حال اینکه توجه این پژوهش بیشتر بر جنبه‌ی شخصیت‌پردازی و درواقع حضور این دو عروسک تقریباً هم قدمت در حال حاضر است.

#### مواد و روش‌ها

این تحقیق به صورت میدانی در ایران و ترکیه انجام شده است. در ایران با استفاده از مطالعه منابع و مقالات، مصاحبه با صاحب‌نظران و در ترکیه با بازدید از موزه‌ی کاراگز و مصاحبه

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

### ۱- نمایش سایه‌بازی (کاراگز)

نظرات مختلفی درباره‌ی ورود سایه‌بازی به آناتولی وجود دارد، یکی از این نظرات نشان می‌دهد که سایه‌بازی از آسیای مرکزی و ایران به آناتولی آمده است. طرفداران این نظر ارتباط بین بازی عروسکی با نام «خیمه‌شب‌بازی» و «کولکورچاک» که در آسیای مرکزی به صورت سایه‌بازی اجرا می‌شد، برقرار کردند. آن‌ها به‌طور مخصوص «خیمه‌شب‌بازی» را به عنوان بازی سایه ارزیابی کردند و اظهار داشتند که ترک‌ها سایه‌بازی را در آسیای مرکزی انجام دادند و از طریق مهاجرت به آناتولی آوردند، برخی از محققان نیز از این نظر حمایت می‌کنند، با این حال «خیمه‌شب‌بازی» از عروسک‌ها با طناب و «کلکورچاک» از عروسک‌های دستی استفاده می‌کند و هنوز هم در ازبکستان یکی از جمهوری‌های آسیای مرکزی انجام می‌شود. یکی از دلایل گیج‌کننده و اشتباه، استفاده از واژه‌ی «dream» برای دو نمایش سایه‌بازی و خیمه‌شب‌بازی است که در قرن ۱۸ کلمه‌ی کاراگز برای این نمایش به‌کار برده شد تا گیج‌کننده نباشد (آند، ۱۹۷۷: ۲۶۲). ورود بازی سایه به منطقه آناتولیا روایت‌های متفاوتی دارد: نظریه‌ی اول این است که این بازی از آسیای میانه با همکاری ایران به آناتولیا آمده‌است. نظریه‌ی دوم می‌گوید بازی سایه از مصر آمده‌است و نظریه‌ی سوم معتقد است بازی سایه از طریق کولی‌ها و کسانی که از هند و جاوه همراه آن‌ها بودند، توسط این گروه وارد آناتولیا شده‌است. روایت‌هایی هم می‌گویند که این بازی از اسپانیا وارد آناتولی شده. به هر حال بازی سایه از راه‌های متفرقه به آناتولی آمده‌است. در ضمن هنرمندان ترک دوباره روی آن کارکردند و فضای جدیدی ایجاد کردند و به‌وجود آوردند (اووزهان، ۲۰۱۴: ۲۱). در دوران عثمانی نمایش کاراگز در مناطق مختلف یا کافه‌ها برگزار می‌شد. در این دوره دو نوع نمایش کاراگز اجرا می‌شد: اول هنرمندان صلح کاراگز که در هنر بسیار موفق بودند و در نمایش‌های ویژه در کاخ‌ها و منازل حضور داشتند و دیگری هنرمندان عمومی کاراگز که نمایش‌های خود را در کافه‌ها و باغ‌هایی که مردم بیشتر به آن می‌آمدند اجرا می‌کردند (اووزهان، ۱۹۸۸: ۴۹).

### ۱-۱- کاراگز و شخصیت آن

افسانه‌های زیادی براساس ریشه‌ی کاراگز به‌وجود آمده‌است که یکی از محبوب‌ترین آن‌ها چنین نقل می‌شود: در دوره‌ی سلطان اورهان (اورخان) (۱۳۵۹-۱۳۲۶) مسجدی در بورسا ساخته می‌شود، حاجی‌وات سنگ‌تراش و کاراگز آهنگر در مسجد کار می‌کردند، مکالمه‌ی این دو به قدری خنده‌دار می‌شود که ساختن مسجد متوقف می‌شود و سلطان خشمگین شده هر دو را به دار می‌آویزد، بعدها سلطان پشیمان می‌شود و یکی از محافظین او به نام شیخ کوشتری برای تسلی خاطر سلطان، پرده و عروسک‌هایی برای نمایش آن دو مرد مرده می‌سازد. این افسانه به شکل‌های مختلفی نقل شده است، در تعریف دیگر چنین آمده است که کوشتری عروسک درست نکرد بلکه به جای عروسک از دمپایی زرد استفاده کرد (عظیم‌پور، ۱۳۸۹: ۴۵۴).

نام کاراگز (چشم‌سیاه) احتمالاً از رنگ چشم و ابروهای ضخیم شخصیت اصلی و یا از اقدامات بی‌پروای او بدون تفکر در مورد جزئیات اتفاق می‌افتد. دیدگاه دیگر ادعا می‌کند که نام کاراگز از «کاراکوش»<sup>۷</sup> (پرنده‌ی سیاه) گرفته شده است. Bahattin karakuş یکی از افسران

و دولتمردان صلاح‌الدین ایوبی بوده است که درباره‌ی او قصه‌ها و جوک‌هایی گفته می‌شود. درواقع او شجاع و سرسخت بود. در بازی به عنوان یک مرد نادان، احمق، بی‌ادب و بدرفتار نشان داده شده است (آند، ۱۹۸۵: ۲۷۴). کاراگز نماد سنتی «کوچک مردی» است که درواقع سخنگوی مردم و به نوعی تجسم دیدگاه بنیادی در جامعه به شمار می‌آید. صورتی گرد با چشم‌های بزرگ و سیاه دارد، سرش کچل است و کلاه‌ی به نام «ışkirkak» آن را می‌پوشاند. او مردی ساده است و واکنش‌هایش را به سرعت انتقال می‌دهد. او نماد و یا سمبل اخلاق عمومی است، کار خاصی ندارد، بی‌سواد و شجاع است، سرش را تکان می‌دهد و به راحتی خشمگین و عصبانی می‌شود، به بحث و دعوا می‌پردازد و به راحتی بدون هیچ مشکلی سوگند می‌خورد، سخاوتمند و مفید است و به فریب‌کاری و ریاکاری واکنش نشان می‌دهد.

### ۲-۱- روش و ساختار کاراگز و عناصر نمایش سایه

صحنه‌ی کاراگز را چهارچوبی با ورق‌ی یا طاقی مات و سفید که ترجیحاً از جنس کتان مرغوب مصری است از مخاطبان جدا می‌کند. این صحنه مثل بوم نقاشی بالا قرار می‌گیرد و محکم به یک چهارچوب می‌چسبد. اندازه‌ی پرده در گذشته دو متر در دو و نیم متر بود اما امروزه اندازه تا یک در شصت سانتی‌متر کاهش یافته است. گرداننده پشت پرده می‌ایستد، عروسک‌ها را نگه می‌دارد و از یک چراغ پی‌سوز به عنوان منبع روشنایی در پشت پرده استفاده می‌کند. استفاده از چراغ پی‌سوز از این روی است که سایه‌ی خوبی می‌اندازد و سبب می‌شود عروسک‌ها حرکت کنند به نحوی که بسیار طبیعی و زنده به نظر برسند. نور در پس و زیر پرده ثابت است. فاصله‌ی نور را نیاز به فوکوس تعیین می‌کند. عروسک‌ها بین نور و پرده‌ای قرار می‌گیرند که سایه‌شان روی آن می‌افتد. پرده، نور را پخش می‌کند و نور از طریق ماده شفاف رنگی می‌تابد و شخصیت‌ها را مثل شیشه‌های رنگی نشان می‌دهد و عروسک‌ها با چوب هدایت می‌شوند. شخصیت‌ها تخت، صاف، رنگی و برجسته هستند، از پوست حیوانات (بویژه شتر) در ساختن عروسک‌ها استفاده شده است. این پوست‌ها به خوبی دباغی می‌شوند در محلولی حاوی سبوس خیس‌انده شده و چربی‌اش گرفته می‌شود و کاملاً نرم می‌گردد، سپس پوست در طول ماه‌های جولای تا آگوست در معرض آفتاب خشکانده می‌شود. پس از آن پوست صاف می‌شود و با یک تکه شیشه موهایش را جدا می‌کنند و سرانجام پوست را صیقل می‌دهند، کلیت طرح به صورت یک قالب آماده می‌شود سپس با یک چاقوی منحنی کوچک به نام نورکان، تراشیده می‌شود، بعد این قالب تراشیده شده را با رنگ‌های گیاهی (مثل آبی روشن، بنفش پر رنگ، سبز زیتونی، سبز گیاهی، زرشکی، آجری، زرد و قهوه‌ای) رنگ می‌کنند. مفصل از یک تکه روده درست می‌شود و این روده دور هر قطعه که روی هم قرار می‌گیرد، بسته شده و سپس از هر دو طرف گره زده می‌شود. کار شخصیت‌ها شکل آن‌ها را تعیین می‌کند.

خیالچی (شب باز، اوستا، استاد) کسی است که نمایش کاراگز را اجرا می‌کند، تصاویر را به حرکت درمی‌آورد و صدای بیش از صد کاراکتر را تقلید می‌کند. حاضر جوابی و قابلیت طنزپردازی بیش از حد داشتن از ضرورت‌های یک خیالچی است. شاگرد، همکار خیالچی است، در کنار او هنرجویی این رشته را می‌کند، وظیفه‌اش در نمایش، رساندن تصاویر به دست استاد است که پشت سر هم وارد پرده می‌شوند. صندوقکار، وردست شاگرد است، تصاویری که قرار است نمایش داده شوند را از صندوق بیرون می‌آورد، مرتب می‌کند و چاتل را به آن‌ها نصب نموده و به دست شاگرد می‌رساند. یارداک، ترانه‌ها و رنگ‌های نمایش را می‌خواند،

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

برخی از کاراگزچی‌ها به‌طور سنتی علاوه بر یارداک، یک اکیب همخوان دارند. دایره زن کسی است که دایره زنگی می‌زند. عمله، لوازم استفاده شده در نمایش را مرتب و جمع می‌کند. و در مورد موسیقی، به‌گفته روحی به نقل از آزل: «ترک با موسیقی متولد می‌شود، با موسیقی زندگی می‌کند و با موسیقی می‌میرد»، نمایش کاراگز در طول تاریخ نوع خاصی از موسیقی تپیک شوخ را آفریده و پرورش داده و آن را کاراکتریزه کرده که می‌توان گفت به قطع یقین موسیقی خاص کاراگز است. در نمایش‌های کاراگز موسیقی جایگاهی بسیار مهم و وسیع دارد. این موسیقایی بودن تا آنجا اهمیت دارد که تا به حال نمایش کاراگز بدون موسیقی اجرا نشده است، حتی در برخی نمایش‌ها (مثل فرهاد و شیرین) بنا بر سنت یک اکیب موسیقی دیده می‌شود (روحی، ۱۹۷۵: ۳۱۰).



شکل ۱: عروسک‌های کاراگز-سمت راست و حاجی‌وات - سمت چپ (اووزهان، ۲۰۱۴: ۲۲)

### ۳-۱- شخصیت‌های دیگر در این نمایش

در این نمایش شخصیت‌های مختلفی وجود دارد که از دیدگاه افراد مختلف طبقه‌بندی شده‌اند. پروفیسور متین‌اند این طبقه‌بندی را چنین می‌داند: شخصیت‌های اصلی: کاراگز، حاجی‌وات، زنان. گویش استانبول: تریاکی، Çelebi، Beberuhi؛ شخصیت‌هایی از آناتولیا: دریای سیاه، کاستامونو، کایسری و اژه؛ شخصیت‌های خارج از آناتولی: مهاجر، آلبانیایی، عربی و ایرانی؛ شخصیت‌های غیرمسلمان: رمی، یونانی، اروپایی، ارمنی و یهودی؛ شخصیت‌های معلول: لکتی، خمیده، Himhim، دیوانه، کر، احمق و...؛ شخصیت‌های قلدر و مست: Efe، Zeybek، Matiz، Tuzsuz، سرخوش<sup>۱</sup> و گردن کلفت؛ شخصیت‌های سرگرم‌کننده: دختر

رقصنده، پسر رقصنده، آهنگساز، خواننده، آکروبات، پانتومیم، ستارگان (افراد معروف) و نوازنده؛ شخصیت‌های ماورایی: موجودات، جادوگر، سحرکننده و شیطان؛ شخصیت‌های ثانویه و کودکان (آند، ۱۹۶۷: ۲۷۶).

#### ۴-۱- بخش‌های نمایش کاراگز

مقدمه؛ در این بخش تصویری در پرده مشخص است و به صورت گل و گیاهان و... به نام «Göstermelik» نمایش داده می‌شود که به آرامی پایین می‌آید و معمولاً، همزمان در «ترکه» هم دمیده می‌شود. حاجی‌وات وارد صحنه می‌شود و با خواندن آوازی به نام «سماعی»<sup>۱</sup> کاراگز از خانه‌اش بیرون می‌آید و در تراس قرار می‌گیرد و شروع به بحث با حاجی‌وات می‌کند. در این قسمت حاجی‌وات با آواز خواندن اطلاعاتی درباره‌ی نمایش سایه‌ی کاراگز می‌دهد و در مقابل خانه‌ی کاراگز می‌رود و او را صدا می‌زند و به گپ زدن دعوت می‌کند. کاراگز هم برای اینکه پایین نیاید صحبت‌هایی می‌کند و بعد عصبانی شده و به وسط پرده می‌آید و با حاجی‌وات درگیر می‌شوند.

مکالمه (بحث و گفت‌وگو)؛ در این قسمت کاراگز و حاجی‌وات با طرح معماها و صحبت‌های محاوره‌ای با هم گفت‌وگو می‌کنند و سوال می‌پرسند و به‌طور کلی برخی رویدادها و رویاها را به‌گونه‌ای طرح می‌کنند انگار آن‌ها واقعی هستند. در محاوره‌ها معمولاً حاجی‌وات، کاراگز را به اشتباه هدایت می‌کند، به همین دلیل آن‌ها با هم دعوا دارند و به سمت پایان گفت‌وگو می‌روند. در این بخش است که تقلیدها، سوء تفاهم‌ها و طنزها به شدت نشان داده می‌شود.

بازی؛ در واقع در این بخش پس از پایان مکالمه، بازی اصلی شروع می‌شود و موضوع مورد نظر انتخاب می‌شود و با توجه به موضوع، کاراکترها به‌طور مناسب به پرده می‌آیند و بازی می‌کنند و کار را به نتیجه می‌رسانند. در این قسمت کاراگز و حاجی‌وات تصمیم می‌گیرند یک کسب و کار انجام دهند مانند قایقران، فروشنده و... و یا آن‌ها سعی می‌کنند یک مشکل را حل کنند، به دلیل حس ترس و جهل کاراگز آن‌ها در کسب و کار شکست می‌خورند. در این قسمت است که ما با کاراکترهای دیگر نمایش آشنا می‌شویم و تمام شخصیت‌های دیگر می‌توانند در این بخش باشند.

پایان؛ این قسمت بسیار کوتاه است. هنگامی که موضوع به پایان می‌رسد حاجی‌وات به کاراگز می‌گوید «پرده را نابود و ویران کردی فوراً به صاحبش اطلاع بدهم» و در نتیجه اعلام می‌کند بازی تمام شده است. کاراگز و حاجی‌وات محل و نام بازی بعدی را اعلام کرده و پرده را ترک می‌کنند.

#### ۲- خیمه‌شب‌بازی

خیمه‌شب‌بازی به گونه‌ای طرح مسئله هستی و ارتباط بین عالم و آدم است. خیمه عالم اصغر و عروسک‌ها عالم اکبرند، البته این مسئله امری تمثیلی و تجربیدی است همچون نسبت آدم، عروسک، آینه آدم و آدم آینه‌ی خالق و خالق، منشاء انسان و انسان، منشاء عروسک است. حضرت حق با نخ عقل اولی و نخ تقدیر و نخ اجبار همراه با آزادی و اختیار، آدمی را هدایت می‌کند و انسان نیز در کسوت عروسک‌گردان با نخ‌ی که در دست اراده او قرار دارد و آزادی که نخ و عروسک آن را کنترل می‌کند آن‌ها را هدایت می‌کند. عروسک‌گردان پنهان و مستور و حضرت خالق نیز در غیب است و عروسک‌ها و آدم در عالم ظاهرند. صدای حق

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه



در ترجمان مکتوب آسمانی به سمع آدمی می‌رسد و صدای عروسک نیز با صفاتی متمایز از صدای انسان ایجاد می‌شود. واسط میان انسان و خدا ملائک و انسان‌های برگزیده‌اند و در خیمه‌شب‌بازی مرشد همین وظیفه را برعهده دارد (عظیم‌پور، ۱۳۸۹: ۲۴۹).

## ۲-۱- مبارک و شخصیت آن

«مبارک» در معنی یعنی برکت داده و با برکت که برای شادباش و تهنیت به‌کار می‌رود (عظیم‌پور، ۱۳۸۹: ۸۵). غلام سیاه، غلام سلیم‌خان، در هر داستان به یکی از نام‌های مبارک، نوکرسیاه، یاقوت، زمرد، الماس و گاه بشارت که البته در برخی داستان‌ها نام برادر وی است، خوانده می‌شود. مبارک یکی از شخصیت‌های نمایش‌های عامیانه است و میان مردم شهر شهرت دارد. مبارک درواقع برده‌ای سیاه‌پوست است که از زنگبار به جنوب ایران آورده شده‌است. او با صراحت و طنز و شیطنتی ظریف، سال‌های سال محور اصلی تصادمات خنده‌آور در خیمه‌شب‌بازی بوده است. کار ویژه‌های وی همانا تلطیف فضای خشن دربار سلیم‌خان (سلطان‌سلیم) و یاری قهرمان برای استیلا بر دیو است. او دارای شخصیت شوخ‌طبع و جسور است که در برخورد با عروسک‌هایی همچون سلطان‌سلیم مسائل سیاسی و اجتماعی را با گفتاری طنزآمیز و جمله‌هایی نیش‌دار بیان می‌کند. از صفات شخصیت وی می‌توان به پرشور و خستگی‌ناپذیر بودن، استفاده از قدرت پهلوان برای رفع مشکلاتی که فقط با زور حل می‌شود، شیرین‌زبانی، زبان چرب و نرم داشتن، خود را در دل دیگران جای کردن، داشتن نیت خیر، فضول (کنجکاو) در همه‌ی امور، جست‌وجوگری امور پنهان تا پای جان، عاشق شدن به فردی از طبقه‌ی خود (طیاره‌خانم)، صراحت‌بیان داشتن، شفاف و بی‌پیرایه سخن گفتن و اظهار نظر کردن، عیان کردن اسرار خطاکاران، حاضر جواب بودن، نقشه‌ی ریاکاران و دروغ‌گویان را نقش بر آب کردن، صاحبان زر و زور و تزویر را ریشخند و استهزا کردن، شجاعت در سوال کردن در مورد اموری که دیگران جرات پرسیدن ندارند، ترس بودن در اظهار نظر، زیرک بودن و فهمیدن مسائل پشت پرده، با پنبه سر بریدن، نقد کردن امور شاه و رعیت در زمانه‌ی خویش، مهربان بودن، امیدوار بودن، متواضع در برابر فرودستان و گردنکش در برابر فرادستان، پرسیدن سوالات مکرر برای دریافت منظور نهایی افراد، چابک بودن، تظاهر به سادگی و کج‌فهمی به منظور درک اندیشه‌ها و انگیزه‌ها و منظور واقعی افراد، پذیرش خطاهای خود، ثابت‌قدم بودن در قول‌ها و وعده‌ها و... اشاره کرد.

او نوکری با پوشش قرمز و صورت سیاه است که از هر فرصتی برای طنزپردازی با ترندهای نیرنگ‌بازانه در هجو تمسخر ارباب و دیگر دولتمندان استفاده می‌کند. او برای نشان دادن ضعف اخلاقی یا فساد مالی ارباب، گاه خود را به بلاهت می‌زند و با آزادی حاصل از آن پرده از خلاف‌کاری‌ها و دغل بازی‌های ارباب بر می‌دارد. او ماهیتی دوگانه دارد. شادی‌آور است و در درون زیر چهره سیاهش اندوهگین می‌نماید، با همه به آسانی همراه می‌شود اما خودش به هیچ مکان و تبار خانوادگی تعلق ندارد، هوشمند است ولی گاه نادان می‌نماید، نوکر است ولی گاه خود را ارباب می‌نماید و در حقیقت دلچکی آگاه است که در ظاهر نوکری ساده می‌نماید (بیضایی، ۱۳۹۴: ۱۶۴-۱۶۳؛ شفیع، یزدی، ۱۳۹۳: ۴۸؛ ثمینی و همکاران، ۱۳۹۲: ۵۴). مبارک شخصیت پر شر و شوری است که پیوسته گرفتاری ایجاد می‌کند و یا در محصه‌ای گرفتار می‌شود. مبارک نوکری است که از سر حماقت‌ها و ندانم کاری‌ها و یا زرنگی‌هایش باعث می‌شود مردم به اسرار اربابش پی ببرند (صدیق، ۱۳۸۳).

## ۲-۲. شکل، اندازه، لباس و جنس عروسک مبارک

بلندی قامت مبارک یک وجب یا اندکی بیشتر بود، به طور متوسط (حداکثر ثلث ذرع) یا ۲۰ تا ۲۵ سانتیمتر. از چوب ساخته شده بود و مفاصل حرکتی آن هم وسعت کافی نداشت. از نظر فنی هم یعنی نوع حرکت دادن عروسک، باید افزود که هم عروسک نخ‌ی و هم عروسک دستی در کار بوده است. «مبارک با دو نخ هدایت می‌شود یکی از نخ‌ها به سر و نخ دیگر به کمرش وصل می‌شود. سادگی عروسک و محدودیت نخ‌ها این امکان را به بازی‌دهنده می‌دهد که در کوتاه‌ترین زمان و صرف کمترین انرژی حرکت‌های متنوع، شاداب و سریع صورت دهد» (عظیم‌پور، ۱۳۸۹). استاد نخ‌ها را در دوره‌های پیش به انگشتان خود می‌بست و کمی بعد به چوبی که آن را در دست می‌گرفت و از بالای تجیر (که هم زمینه‌ی صفحه‌ی بازی بود و هم صحنه را از پشت صحنه جدا می‌کرد) تکان می‌داد. اما در عروسک دستی، عروسک را چون دستکش به دست می‌کردند و در این حال انگشت‌های شست و وسطی به جای دو دست عروسک قرار می‌گرفت و انگشت ابهام به جای سر عروسک و مچ به جای تنه‌اش و حرکات همین چهار مفصل بود که حالات عروسک را مجسم می‌کرد. «استاد» از زیر بساط عروسک‌ها را بالا می‌آورد و نمایش می‌داد (بیضایی، ۱۳۹۴: ۱۰۷). رنگ صورت مبارک سیاه و لباسش سرخ (قرمز) است.



شکل ۲: عروسک مبارک (عظیم‌پور، ۱۳۸۹: ۳۶۸)

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

## ۲-۳. ساختار اجرایی خیمه‌شب‌بازی

ساختار اجرایی خیمه‌شب‌بازی توام با اجرای زنده موسیقی، نمایشی موزیکال است که این موسیقی را دونفر که به آن‌ها پاخیمه‌ای می‌گویند اجرا می‌کنند. نوازندگان آن یک نفر کمانچه‌کش و دیگری ضرب‌گیر است که وظیفه‌ی مرشدی را نیز به عهده دارد. عروسک‌ها

را شخص دیگری که لقب استاد دارد در فضای بسته‌ی داخل خیمه می‌گرداند. صدای همه‌ی عروسک‌ها را استاد به وسیله‌ی صغیر ایجاد می‌کرد؛ سوتکی که استاد خیمه شب باز و وردستش به دهان می‌گذاشتند و به یاری آن صدا را زیر و نازک می‌کردند (بیضایی، ۱۳۹۴: ۲۳۵). صغیر یا سوتک دو قطعه‌ی فلزی یا پلاستیکی است که بینشان پارچه‌ای گذاشته شده و محکم به هم بسته شده‌اند. استاد خیمه‌شب‌بازی صغیر را در دهان می‌گذارد و از آن صدا درمی‌آورد. همین صداها است که حرکت‌های عروسک‌ها را همراهی می‌کند و به اصطلاح گفت‌وگوی آن‌ها به حساب می‌آید. مرشد، این صداها را برای تماشاگران معنی یا به اصطلاح ترجمه می‌کند (شهریاری، ۱۳۶۵: ۱۷۰) و طبیعتاً همه‌ی صداها جنس یکسان دارند، موسیقی خیمه‌شب‌بازی از جنس مطربی است. دارای ضرب آهنگ شاد، تند در قطعات مشخص و آوازی و کند در قطعات آزاد است. داستان خیمه‌شب‌بازی، شکل و موضوع خود را از اپیزودهای متنوعی می‌گیرد که نام کلی آن بارگاه سلیم‌خان است. حتی اگر برخی از اپیزودها استقلال نسبی داشته باشند، باز ارجاع همه‌ی آن‌ها به ریشه‌ی اصلی داستان یعنی همان بارگاه سلیم‌خان است. بارگاه سلیم‌خان داستان معین و منسجمی نیست زیرا نفوذ اپیزودهای فرعی و وقایع بداهه، گاهی به حدی در آن گسترده است که نیازی به یک داستان واحد و منسجم ندارند (عظیم‌پور، ۱۳۸۹: ۲۵۰).

ابزاری که برای اجرای یک نمایش خیمه‌شب‌بازی در ایران به کار می‌رفته عبارت بودند از خیمه، که برای اجرای نمایش اول خیمه‌ای در محل برپا می‌کردند و نمایش در داخل آن برگزار می‌شد. این خیمه تقریباً حالت رازگونه‌ای به نمایش می‌داد تا بر هیجان تماشاگران بیفزاید. صادق هدایت در یادداشت‌های دست‌نویس خود که تاریخ اکتبر سال ۱۹۲۷ را دارد از خیمه‌ی این نمایش تصویری به دست می‌دهد که به اختصار نقل می‌شود: «خیمه چادر چهارگوشی است با ارتفاع ۱۷۰ سانتی‌متر و عرض ۱۹۰ سانتی‌متر که به وسیله‌ی طناب و میخ‌های آهنی که در انتهای طناب است به زمین ثابت می‌شود. بخش جادویی خیمه که در مقابل نظر بینندگان قرار می‌گرفته در حدود ۵۵ سانتی‌متر از کف زمین بالاتر است و با پارچه‌ای سیاه رنگ پوشیده و ملبله‌های ابریشمی کوچک به آن دوخته شده‌است (هدایت، ۱۳۷۹: ۴۱۶: ۴۱۸).

نظع، عبارت بود از سفره‌ای چرمین یا سفره‌ای از جنس پارچه‌ای نرم که عروسک‌ها را به روی آن حرکت می‌دادند. صندوق، همان که خیم از آن به «صندوق عدم» یاد می‌کند، عبارت از جعبه‌ای بود که عروسک‌ها را در داخل آن می‌گذاشتند. عروسک‌ها یا لعبت‌ها که قهرمانان اصلی نمایش بودند.

#### ۲-۴- شخصیت‌های دیگر نمایش خیمه‌شب‌بازی

تعداد عروسک‌ها به نسبت احتیاج هر نمایش متفاوت بود و این تعداد ممکن بود به هشتاد عروسک برسد. در نمایش شاه سلیم (و به قول گرداندگانش سلیم خان) سی و یک نقش مختلف وجود داشت و بعضی از این نقش‌ها هم دو یا چند نفری بود از این قرار: ۱- سلیم‌خان ۲- غلام سیاه (به نام مبارک) ۳- جارچی باشی ۴- سقاباشی ۵- جاروکش (دو نفر) ۶- قشون سلیم‌خان (پیاده چهار نفر، سواره چهار نفر) ۷- مهمانان سلیم خان (چهار نفر) ۸- ادیب هند ۹- سپهسالار اردوی سلیم‌خان ۱۰- کره اسب سلیم خان ۱۱- مهتر (دو نفر) ۱۲- بابا تیمور (که کره را می‌گیرد) ۱۳- پهلوانان (یک عروسک بزرگ و دوتا کوچک) ۱۴- برزو (قهرمان سلیم‌خان) ۱۵- طبال ۱۶- شیپورچی ۱۷- شاطرهای جلودار سلیم‌خان (چهار نفر) ۱۸- شاطرباشی (جلوی درشکه‌ی سلیم خان) ۱۹- نقارچی‌ها (سه نفر) ۲۰- رقاصان (دو نفر) ۲۱- فرخ خان (پسر سلیم

خان که می‌آید به تخت می‌نشیند) ۲۲- عروس ۲۳- بنگه‌های عروس (چهار نفر) ۲۴- شیشه باز ۲۵- راهبه‌ها (که دیر خوانده می‌شدند، دو نفر) ۲۶- زن فانوس باز ۲۷- مرتاض هند ۲۸- عروسک مبارک ۲۹- گولک ۳۰- رقاصه کرد ۳۱- چوب باز. این نمایش روی هم ۴۳ عروسک داشت و اجرای آن سه ساعت طول می‌کشید (بیضایی، ۱۳۹۴: ۱۰۶).

جدول ۱: وجوه اشتراک و تمایز مبارک و کاراگز در دو نمایش سنتی خیمه شب‌بازی و سایه‌بازی

عنوان‌ها	عروسک مبارک	عروسک کاراگز (Karagoz)
نمایش سنتی	است	است
حضور مرشد	در کنار خیمه و مرئی	در پشت پرده و پنهان
حضور کاراکترهای دیگر در نمایش	وجود دارد	وجود دارد
استفاده از موسیقی	کاربرد دارد	کاربرد دارد
استفاده از آلات موسیقی سنتی	بله	بله
شعر خواندن	بله	بله
حرکات موزون	دارد	دارد
نمایش طنز	است	است
شخصیت نقادانه	دارد	دارد
شوخی با اربابان	دارد	دارد
وجود رنگ مشترک در لباس عروسک‌ها	رنگ لباس قرمز	از رنگ قرمز استفاده شده
جنس عروسک	پارچه ایی و سه بُعدی	چرمین و تخت
نوع بازی گردانی عروسک	نخی و دستی	با چوب
نور پردازی	پروژکتور	شیدر نوری
صدا سازی	تماماً با صفیر است	در بعضی از مواقع در صفیر دمیده می‌شود
نوع ساز	تنبک و کمانچه	دایره زنگی
نوع نمایش	خیمه شب بازی	سایه بازی

### ۳- چگونه می‌توان از عروسک مبارک برای کارکرد فرهنگی و اقتصادی سود جست؟

برای رسیدن به جواب بهتر است بیشتر به فعالیت‌های انجام شده در رابطه با عروسک کاراگز توجه کرد. با توجه به ممنوعیت‌هایی که در دوره‌های مختلف برای نمایش سایه‌ی کاراگز و مشخصاً شخصیت نقادگونه‌ی کاراگز اتفاق افتاد، در قرن ۱۹ دو اقدام برای بازگرداندن کاراگز انجام گرفت؛ برخی عروسک‌گردانان چند ابتکار در روش اجرای نمایش سایه مطرح کردند تا اجراهای کاراگز را متناسب با شرایط روز کنند، این عروسک‌گردانان محتوای نمایش کاراگز را به گونه‌ای بسط دادند تا شامل مسائل جدید نیز بشود. آن‌ها سناریوی جدیدی اقتباس کردند و کاراکترهای جدیدی نیز به نمایش افزودند. باید گفت تلاش‌هایی که برای بازگرداندن کاراگز صورت گرفته تا زمان حاضر ادامه داشته است. یکی دیگر از اقدامات آن‌ها ایجاد موزه‌ای به نام کاراگز در شهر بورسا است که هر آنچه از نمایش سایه باقی‌مانده در آن‌جا گردآوری شده است. اقدامات دیگری مانند تولید کالاهای مختلف با تصویر مشخص از کاراگز، استفاده از مجسمه‌های این عروسک در شهرسازی، جمع‌آوری مطالب و تولید محصولات آموزشی در قالب کتاب، کاتالوگ، انیمیشن و برنامه‌های تلویزیونی، تشکیل انجمن کاراگز، برگزاری جشنواره‌های ملی مخصوص نمایش‌های کاراگز، پررنگ کردن شخصیت کاراگز در فیلم‌ها و سریال‌ها حتی با تکه‌کلام‌های آشنای این عروسک ملی، زمینه‌ی خوبی برای یادآوری مداوم او به بیننده است و درواقع او را در یک نظام بینارسانه‌ای و بینافرهنگی قرار می‌دهد. همه‌ی این

مبارک و کاراگز: افول و شکوفایی مطالعه‌ی تطبیقی حضور دو شخصیت عروسکی در ایران و ترکیه

## Archive of SID

اقدامات با برنامه‌ریزی منسجم و اتحاد ملی، حمایت شهرداری و متمولین جامعه در راستای حفظ عروسک کاراگز کاملاً مشهود است و حضور همه جانبه کاراگز را می‌توان دید، به طوری که تبدیل به کالایی جهت سوغاتی برای توریست‌ها شده است و قطعاً تأثیر بسزایی در معرفی او به هموطنانش و دیگران خواهد داشت.

با این توضیحات می‌توان گفت عروسک کاراگز به این دلیل که از فضای نمایشی خود با همان شخصیت و همان شکل خارج شده و به شکل مجسمه‌ای در سطح شهر، تصویر بر روی اجناس و متریال‌های مختلف و همین‌طور استفاده از نام آن نمود پیدا کرده‌است، جایگاهی ویژه علاوه بر جایگاه گذشته‌اش یافته و حضورش را در جامعه توسعه داده است. در مورد عروسک مبارک این اتفاق بسیار کم افتاده است. و معمولاً شاید در نزدیکی عید نوروز عروسک‌های کوچکی که برای سفره‌ی هفت‌سین آماده می‌شود تنها نشانه‌ای از عروسک مبارک باشد که آن هم بسیار محدود است و معمولاً عروسک مبارک به شکل اصلی خود در دسترس نیست و حتی هنرمندان عروسک‌گردان و عروسک‌ساز هم متحدالشکل این عروسک را نمی‌سازند. همچنین از تصویر آن به عنوان نماد، آن طور که به صورت گسترده این اتفاق در مورد همتای ترکی آن افتاده است در جایی استفاده نشده‌است. قابل ذکر است که در جشنواره‌ی دوسالانه‌ی یونیمبا مبارک از تصویر مبارک در طول جشنواره استفاده می‌شود که برای احیای این عروسک کافی نیست.



شکل ۳: فروشگاه‌های با نام کاراگز در بازار سنتی شهر بوسا، با پرده‌ی نمایش سایه‌بازی برای آشنایی مراجعه‌کنندگان (عکس از نگارنده)



شکل ۴: نمایی از فضایی درونی و بیرونی موزه‌ی کاراگز در شهر بورسا (عکس از نگارنده)

#### ۴- چگونگی زمینه‌سازی برای توسعه‌ی فرهنگی در جهت احیای عروسک مبارک و قرارداد آن در تعامل با دیگر تولیدات فرهنگی

باید توجه داشت که توسعه فرهنگی همان‌طور که از سویی زمینه‌ساز و علت توسعه ابعاد دیگر جامعه است، در دیگر سو، معلول آن‌ها نیز هست، به این معنا که پیشرفت همه‌جانبه جامعه، خود برای رشد و بالندگی فرهنگ کمک شایانی است. به عبارت دیگر، با وجود اولویت فرهنگ بر دیگر عناصر اجتماعی در فرآیند توسعه‌یافتگی، آنچه که نقش تعیین‌کننده نهایی را برعهده دارد، نوع کنش و واکنش یا به عبارت بهتر نوع تعامل مثبت در قالب ارتباطی دیالکتیکی میان فرهنگ و عناصر دیگر جامعه همچون اقتصاد، سیاست و... است. بنابراین در ترسیم یک الگوی مناسب برای توسعه جامعه، باید برنامه‌هایی برای تمام ابعاد جامعه ارائه گردد. این نکته نیز نباید فراموش شود که در این برنامه‌ریزی باید شرایط حاکم در یک جامعه کاملاً در نظر گرفته شود. به بیان دیگر هر اندازه که یک الگوی توسعه از جامعیت برخوردار باشد، تا زمانی که مختصات بومی آن جامعه را مدنظر قرار نداده‌باشد، مثمرتر نخواهد بود. فرهنگ عبارت است از نظام مشترکی از باورها، ارزش‌ها، رسوم، رفتارها و موضوعاتی که اعضای یک جامعه در تطبیق با جهانشان و در رابطه با یکدیگر به کار می‌برند و از راه آموزش از نسلی به نسل دیگر انتقال می‌دهند. فرهنگ دارای دو عنصر مادی و غیرمادی است که ویژگی‌هایی

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

به شرح ذیل دارد: نخست، فرهنگ‌ها و جوامع در سطح بسیار وسیعی ناهمگون هستند. این حالت به‌ویژه زمانی بیشتر مشهود است که هویت‌های ملی وسیعی به عنوان جایگزین‌هایی برای فرهنگ ذکر می‌شوند. دوم، فرهنگ عاملی است که با زمان، جغرافیا، تاریخ، مذهب، طبقه اجتماعی، نژاد، شهرنشینی، روستانشینی، ملیت و مقولات بسیار دیگری درهم می‌آمیزد. سوم، فرهنگ‌ها از طریق مسافرت، تجارت، وسایل ارتباط جمعی، گروه‌های تبلیغی و دیگر منابع تغییر و توسعه می‌یابند. چهارم، فرهنگ غریزی نیست، بلکه آموختنی است. به عبارت دیگر فرهنگ از عادات و تجربیاتی تشکیل می‌شود که افراد در طول حیات خویش می‌آموزند. فلسفه وجود تعلیم و تربیت در جامعه انسانی براساس همین ویژگی است. پنجم، فرهنگ افراد یک جامعه را قادر به پیش‌بینی رفتار یکدیگر می‌سازد به طوری که افراد می‌توانند برحسب رفتار و گفتار خود، واکنش‌های دیگران را از پیش تشخیص دهند و بدانند که برای دریافت واکنش مطلوب، چه رفتار و گفتاری باید داشته باشند. با توجه به اهمیت توسعه فرهنگی، باید تلاش نمود تا در تمام سیاست‌گذاری‌ها، برنامه‌ریزی‌ها، اقدامات و فعالیت‌های صورت گرفته در حوزه مدیریت فرهنگی، همواره بعد زیرین فرهنگ را مورد توجه قرار داد، زیرا هرگونه برنامه‌ریزی در این حوزه بدون توجه به بعد معنوی فرهنگ اثربخش نخواهد بود. از سوی دیگر اثرات ابعاد معنوی فرهنگ را از طریق محصولات، آثار، فعالیت‌ها و مصرف فرهنگی در قالب سطح مشهود آن می‌توان مورد ارزیابی قرار داد. بنابراین برای بهبود آثار سیاست‌ها و اقدامات فرهنگی، توجه متعادل به هر دو بعد فرهنگ الزامی است (صالح‌نیا، نرگس، جلال دهنوی و امین حق‌نژاد، ۱۳۸۹). مبارک در طول دوره‌های مختلف جایگاه ویژه‌ای در نمایش ایرانی پیدا کرده‌است و با توجه به کمرنگ شدن و حمایت این نمایش‌ها همچنان عموم مردم تصویر او و تا حدودی شخصیت او را می‌شناسند و به هر حال از شناخته شده‌ترین عروسک‌های نمایشی در ایران است اما متأسفانه نسل جدید در بیشتر مواقع با این شخصیت نمایشی آشنایی ندارند و به نظر می‌رسد کمتر مواجه شدن با این نمایش، این شخصیت عروسکی و حتی ندیدن و استفاده نکردن از نشانه‌های این عروسک و تصویر آن علت این گسست باشد، چرا که با استفاده از تصویر مبارک هم می‌توان کودکان را با او، شخصیت و نمایش‌هایش آشنا کرد. به نظر می‌رسد در کشور ایران به دلیل اقلیم و زبان‌های گوناگونی که وجود دارد و با توجه به شخصیت‌های عروسکی که در مناطق مختلف بسیار هستند، مبارک را آن‌چنان که باید قبول نکردند و پویایی کمتر آن به این دلیل است اگرچه مبارک همچنان نفس می‌کشد و در بین مردم ایران شناخته شده‌ترین عروسک نمایشی و محبوب است. همان‌طور که قبلاً گفته شد ساخت موزه‌ی کاراگز در پایتخت فرهنگی ترکیه، شهر بوسرا، از اقدامات مهم در جهت احیای عروسک کاراگز است که از معماری آن تا چیدمان داخلی همه و همه مرتبط با نمایش سایه‌بازی و کاراگز طراحی شده است، درست است که در ایران هم موزه‌هایی در رابطه با عروسک مبارک یافت می‌شود اما هیچ کدام نام مبارک مبارک را ندارند! از دیگر فعالیت‌های مثبت ترکیه در رابطه با عروسک کاراگز ایجاد فستیوال‌های مختلفی است که در همه‌ی آن‌ها به صورت مرتب برای بازدیدکنندگان و شرکت‌کنندگان اجرای نمایش کاراگز وجود دارد و البته مهم‌ترین آن‌ها جشنواره‌ای با نام خود کاراگز است که تمامی آثار، اجرای نمایش سایه‌ی کاراگز است. اگرچه جشنواره‌ای با نام تهران مبارک (یونیمبا مبارک) در ایران برگزار می‌شود اما آیا جایگاه مبارک و عروسک‌گردانان قدیمی این هنر در این جشنواره‌ها جایگاه ویژه‌ای در جهت احیای این عروسک است؟ آیا آن‌طور که این شخصیت عروسکی پتانسیل حضور در فضاهای مختلف را دارد نمایش داده می‌شود؟ اما به هر روی هر دو عروسک با توجه به

## Archive of SID

حضورشان در طول سال‌های بسیار و تکرار شخصیت‌شان در نمایش و همین‌طور ویژگی‌های کلامیشان همیشه شناخته و دوست داشته شده‌اند و در فرهنگ جاری بوده‌اند و در جایگاه‌هایی از شهر و بازار و سینما حضور داشته‌اند و همچنان متکثر در اجتماع بوده‌اند. با توجه به برخی تولیدات و لوازمی که با تصویر کاراگز دیده شد به نظر می‌رسد این فعالیت برای زنده نگه داشتن این شخصیت عروسکی بسیار مؤثر است، مخصوصاً در نگاه کودکان و پیوند آن‌ها با هویت این عروسک و آشنایی و ارتباط با فرهنگ خود. آن‌ها خواستار آن شده و دنبال‌کننده و مخاطب نمایش‌ها و حتی یادگیری ساخت این عروسک می‌شوند. کما اینکه در موزه‌ی کاراگز روزهایی برای آموزش ساخت عروسک‌های سایه‌بازی اختصاص داده شده است. با توجه به توضیحات در رابطه با پتانسیل و توسعه‌ی فرهنگ، مشاهده شد که استفاده از تصویر عروسک کاراگز بر بسیاری از لوازم در دسترس و در دید و استفاده‌ی فرهنگی و اقتصادی، تأثیرات مثبتی در شکوفایی این هنر ارزنده مخصوصاً در رابطه با پرورش کودکان در فرهنگی آشنا و ارتباط و احیای آن داشته است.



مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

۷۸

شکل ۵: برخی لوازم تبلیغاتی و مصرفی مختلف با استفاده از امان کاراگز که در سطح شهر موجود و در دسترس است (عکس از نگارنده).



از آن جایی که عروسک‌ها راهی به تامل در مورد زندگی اجتماعی، فرهنگی، هویتی و آیینی انسان‌ها هستند، می‌توانند روایت دیروز و امروز را پیوند دهند و کنش‌های بشری را بازنمایی و بازپروری کنند. با توجه به ویژگی‌های فرهنگی و هویتی عروسک‌های ملی می‌توان از این ویژگی‌ها برای توسعه تعاملات فرهنگی و اقتصادی از یکسو و همچنین بهبود روابط عاطفی بهره جست.

۱- کم و بیش در هر دو کشور مذکور حمایت‌هایی برای زنده ماندن این دو نوع نمایش انجام می‌گیرد. جشنواره‌ای تحت عنوان «یونینما مبارک» در کشور ایران هر دو سال یک بار در تهران برگزار می‌شود و در کشور ترکیه در شهر فرهنگی بورسا و دیگر شهرها، سالانه جشنواره‌های زیادی برگزار می‌شوند که بخشی از این جشنواره‌ها مختص به تئاتر و تئاتر عروسکی است. جشنواره‌ای که نام کاراگز را دارد نیز هر دو سال یک بار در همان شهر برگزار می‌شود. به غیر از اجراهایی که وجود دارد هر روز نمایش کاراگز در موزه‌ی کاراگز با جدیت اجرا و دنبال می‌شود و تاثیر زیادی در بیان فرهنگ، تاریخ و نمایش این کشور در نگاه بینندگان که از کشورهای مختلف در جشنواره شرکت کرده‌اند ایجاد می‌کند و همچنین کودکان ترک ارتباط زیادی با نمایش کاراگز برقرار می‌کنند. در روزهای غیر از جشنواره نیز این موزه به کار خود ادامه می‌دهد و به آموزش ساخت عروسک‌های سایه‌بازی می‌پردازد و هر هفته اجرای نمایش را برگزار می‌کند، این در حالی است که در ایران تنها در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اجراهایی وجود دارد و یا در مراسم‌های خاص به صورت محدود نمایش خیمه‌شب‌بازی (مبارک) برگزار می‌شود. بنابراین کمبود اجرای نمایش خیمه‌شب‌بازی حتی در جشنواره‌ای که نام مبارک را یدک می‌کشد، در کمرنگ شدن این عروسک بسیار موثر است. قابل ذکر است اجراهای جدید و به روز از خیمه‌شب‌بازی، اجراهای قابل قبولی است که نیاز به حمایت بیشتری برای ادامه‌ی مسیر دارند.

۲- عروسک کاراگز که بیشتر از عروسک مبارک در فضاهای غیرنمایشی مورد استفاده قرار گرفته و با استفاده از تصویر و نشانه‌ی آن در فضای شهرسازی، موزه، پوستر، تبلیغات، تلویزیون، سینما، انواع کالاهای مورد استفاده عموم و بسیاری موارد دیگر معرفی شده‌است، بی‌شک در طول زمان و با تکرار شخصیت خود در نمایش که شخصیتی متکثر و سیال است، جایگاه ویژه‌ای در نگاه مردمان کشورش به دست آورده است. تکرار این شخصیت در ابعاد مختلف بصری، کلامی و حتی استفاده از عنوانش و همین‌طور به‌کارگیری تصویر او بر کالاهایی که به‌طور مداوم در رویت است، باعث پیوند روزافزونش با مردم شده است. و این تصویر ثابت حاوی بار معنایی قوی از گذشته تا حال و آینده است و تنها تصویری ساده از یک عروسک نیست چرا که با دیدن تصویر کاراگز بارقه‌ای از فرهنگ از ذهن بیننده می‌گذرد و تمام خصوصیات این شخصیت و لحن او در نمایش‌های مختلف، انتقادهایش و شوخی‌هایش تداعی می‌شود. به‌علاوه‌ی اینکه شخصیتی موثر در فرهنگ ترکیه است و تمام این کشور او را به عنوان عروسک شاخص تئاتر خویش قبول دارند و حمایت می‌کنند. این اتفاق در مقیاسی بسیار کمتر برای مبارک افتاده است و مبارک نیز با تمام محدودیت‌های مشترکی که با کاراگز دارد پتانسیل این وضعیت را داراست. به دلیل شناخت افراد از دیرباز تا امروز حتی آشنایی اندک عامه‌ی مردم، مبارک می‌تواند همان‌طور که در نزدیکی سال جدید و در سفره‌ی هفت‌سین نشانه‌هایش دیده می‌شود، پررنگ شود، چرا که با برنامه‌ریزی دقیق، فرهنگ، آمادگی پذیرش بیشتر او را خواهد داشت.

۳- با قرارداد عروسک مبارک در فضاهایی غیر از فضای نمایشی می‌توان از آن در کارکرد فرهنگی و اقتصادی سود جست و با جای دادن عروسک مبارک در تعامل با تولیدات فرهنگی دیگر می‌توان به کارکردهای مذکور رسید. در ترکیه با حمایت شهرداری و متمولین جامعه، عروسک کاراگز و جشنواره‌های مرتبط با آن پابرجاست. با توجه به پتانسیل و پیشینه عروسک مبارک و تاثیر آن در اجتماع، فرهنگ و اقتصاد، با تصحیح مدیریت فرهنگی کلان کشور و در نظر گرفتن ارگانی با بودجه مکفی پیشنهاد می‌شود، بهره‌وران اعم از سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری، اداره‌ی کل امور هنرهای نمایشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران (رسانه‌ی ملی)، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، وزارت آموزش و پرورش و نشریات مرتبط با ادبیات کودکان و نوجوانان، متولی احیای این عروسک برای تولید کالاهایی با برند «مبارک» از نظر ظاهری و محتوا باشند. همچنین موزه‌ای با نام مبارک همانند آنچه که در مورد عروسک «کاراگز» اتفاق افتاده است، ساخته شود، چرا که این رویداد سبب کمک به پیوند، شناخت و حمایت نسل جدید از عروسک ملی خواهد شد.

۴- با توجه به هویت‌های پویای این عروسک‌ها، در مورد عروسک کاراگز ایجاد فضایی بینافرهنگی و بینارسانه‌ای موجب زنده ماندن این عروسک و ارتباط عمیق مردمان ترکیه از هر قشری با آن شده است و به نظر می‌رسد این نتیجه‌ی مثبت را برای عروسک مبارک که همچنان حتی خود عروسک هم برای خرید در دسترس نیست، می‌توان متصور شد و با در تعامل قرارداد آن در تولیدات فرهنگی دیگر، به فضای بینارسانه‌ای کاربردی رسید. داشتن موزه‌ای با نام مبارک پیشنهاد می‌شود که تمام نشانه‌های معماری در این موزه با نمایش خیمه‌شب‌بازی و نشانه‌های ایرانی همخوان باشد. و می‌توان در این موزه که نام اختصاصی مبارک را دارد به غیر از جمع‌آوری و نمایش عروسک‌های سنتی جهان، اجرای نمایش هفتگی خیمه‌شب‌بازی، تعلیم عروسک‌سازی و عروسک‌گردانی، برگزاری جشنواره و دعوت از کشورهای دیگر برای ارائه‌ی نمایش‌های سنتی خود و همین‌طور فروش بسیاری از محصولات فرهنگی را با لوگوی طراحی شده با نشانه‌های عروسک مبارک را داشت. این محصولات در مکان‌های پر تردد مانند مراکز خرید، مترو و... نیز می‌توانند به عنوان شعبه‌های کوچکی با نام مبارک در سراسر ایران وجود داشته‌باشند و در هر جشنواره‌ای که با نمایش مرتبط است این محصولات می‌توانند ارائه شوند و همین ارائه‌ی محصولات است که می‌تواند بسیاری را دوباره جذب کرده و به پای صحنه‌ی نمایش بیاورد و این پیوند را روز به روز محکم‌تر و دلنشین‌تر کند و در ادامه سبب معرفی عروسک مبارک به جهان شود. توجه به این امر خود عاملی برای فعالیت‌های اقتصادی و اشتغال‌زایی در حیطه‌ای نو خواهد بود.

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه

- بیضایی، بهرام. (۱۳۹۴) نمایش در ایران، تهران، انتشارات روشنگران، چاپ دهم
- شهریار، خسرو. (۱۳۶۵) نمایش، فرهنگ واژه‌ها، اصطلاح‌های سبک‌های نمایشی، نشر امیرکبیر، تهران
- صدیقی، یوسف. (۱۳۸۳) پژوهشی در خیمه‌شب‌بازی ایران، با همکاری فاطمه داوری، نمایش (انجمن نمایش)، تهران
- غریب‌پور، بهروز. (۱۳۹۴) دنیای گسترده نمایش عروسکی، انتشارات سروش، تهران
- عظیم‌پور، پویک. (۱۳۸۹)، فرهنگ عروسک‌ها و نمایش‌های عروسکی آیینی و سنتی ایران، انتشارات نمایش، تهران
- هدایت، صادق. (۱۳۷۹) فرهنگ عامیانه‌ی مردم ایران، گردآورنده صادق هدایت، نشر چشمه، تهران
- ثمینی، نغمه، محمود بختیاری، بهروز، قهرمانی، محمد باقر و مسعودی، شیوا. (۱۳۹۳) تبارشناسی دلچک در نمایش سنتی ایران، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۱، جلد ۱۹، ۴۷-۵۸
- شفیع، اسماعیل و یزدی، نرگس. (۱۳۹۳) الگوی مناسب آموزش مهارت‌های «تفکر نقادانه» در نمایش سنتی عروسکی ایران (با تکیه بر خیمه‌شب‌بازی)، نشریه هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره ۲، جلد ۱۹، ۴۱-۵۲
- صالح‌نیا، نرگس، دهنوی، جلال و حق‌نژاد، امین. (۱۳۸۹) نقش فرهنگ در توسعه اقتصادی، ماهنامه مهندسی فرهنگی، شماره ۴۳ و ۴۴، ۶۶-۷۹
- And, Metin (1967), **Karagoz Ve Orta Oyununda Kisiler Ve Kisileştirme**. İstanbul, Türk Dili
- And, Metin (1977), **Dunyada Ve Bizde Golge oyunu**. Ankara, Dogn Matbaacilik. Turkiye Is Bankasi Kultur Yarinlari
- And, Metin (2005), **Karagoz, Turkish Shadow Theatre**. Turkey, Doşt Publication
- Ethem, Ruhi (1975), **Musiki Mecmuasi**. Turkey, Üngör
- Ozhan, Mevlut (2014), **Puppetry and Shadow play**. Bursa, Metropolitan Municipality library
- Ozhan, Mevlut (1988), **Geleneksel Turk Tiyatrosunda Ahilik**. Ankara, Turk Folklor Araştırmaları

1- kasper

۱- Pulcinella؛ یکی از نقش‌های اساسی کمدیا دل آرتِه (نمایش عامیانه‌ی ایتالیایی شبیه سیاه بازی) است. احتمالاً از piccolo pulicino pulicinello به معنی «جوجه کوچولو» گرفته شده که یادآور منشأ دهقانی این نقش است. پولچینلا لباسی سفید، نقابی سیاه و دماغی نوک تیز شبیه منقار پرندگان دارد. پولیشینل و پانچ، عروسک‌های فرانسوی و انگلیسی، تحت‌تأثیر پولچینلانند.

3- Punch؛ عروسک نمایش عروسکی انگلیس. نام او همچون برخی از خصوصیاتش از پولچینلا گرفته شده است. در سال ۱۶۶۲ به شکل عروسک نخی وارد نمایش عروسکی این کشور شد و به سرعت مبدل به پرسناژ محبوب مردم گردید. در قرن هجدهم به شکل دستکشی درآمد. از خصوصیات عمده‌ی او که مورد علاقه‌ی تماشاگران است خشونت و بی‌ملاحظگی را می‌توان نام برد.

4- Guignol

۵- Petrouchka؛ مهم‌ترین پرسوناژ نمایش عروسکی سنتی روسیه که خشن، چالاک، تیزهوش و حقه باز است.  
۶- Karagöz؛ نمایش سایه‌ای ترکیه و همین‌طور اسم شخصیت اصلی این نمایش.

7- Karakuş

8- Sarhoş

9- Külhanbeyi

10- Semai

مبارک و  
کاراگز: افول  
و شکوفایی  
مطالعه‌ی  
تطبیقی حضور  
دو شخصیت  
عروسکی  
در ایران و  
ترکیه