

# بازخوانی انیمیسیم بر جان بخشی عروسک بر اساس نظریه ادوارد برنت تیلور

زهره بهروزی‌نیا

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۱/۲۵

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۰۳/۱۸

**بازخوانی انیمیسیم<sup>۱</sup> بر جان بخشی عروسک  
بر اساس نظریه ادوارد برنت تیلور<sup>۲</sup>**

**زهره بهروزی نیا**

مریی، دانشکده‌ی سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران

### چکیده

ادوارد برنت تیلور یکی از انسان‌شناسان اهل بریتانیا است که بنیان‌گذار انسان‌شناسی فرهنگی نیز شناخته می‌شود. براساس مهم‌ترین نظریه‌ی او، «انیمیسیم» ریشه و جوهره‌ی اصلی دین است که پایه‌های اعتقادی بشر را تا به امروز تشکیل داده‌است. از طرفی بازی‌دهندگی عروسک نیز که در انواع نمایش‌های عروسکی یکی از ارکان مهم این هنر جادویی به شمار می‌رود، براساس باور و تخیل بازی‌دهنده در جان‌بخشی عروسک شکل‌گرفته و تأثیر خود را بر پایه‌ی اعتقاد به جان‌انگاری، بر روی مخاطب خود می‌گذارد. در این پژوهش سعی بر آن است با بررسی مفهوم «انیمیسیم» و قوانین مطرح شده آن توسط تیلور، به تأثیر آن در کیفیت جان‌انگاری و جان‌بخشی عروسک پرداخته شود. فرضیه تحقیق بر این اساس است که: «انیمیسیم» انسان اولیه، پایه و اساس جان‌گرفتن عروسک است که براساس نظریه‌ی تیلور از ابتدای آفرینش وجود داشته و امروزه این مفهوم در شکل جان‌بخشی عروسک مشاهده می‌گردد و بر روی کیفیت بازی‌دهندگی تأثیر می‌گذارد. همچنین پرسش اصلی این پژوهش این است که آیا «انیمیسیم» انسان اولیه همان جان‌بخشی عروسک در دنیای معاصر است و چه تأثیری بر روی آن دارد؟

این مقاله براساس پژوهش‌های انجام گرفته توسط پژوهشگران دینی و تئاتر عروسکی، ابتدا به تعریف انیمیسیم، شکل‌گیری بت‌ها و حرکت بخشی آن‌ها می‌پردازد و سپس «خاستگاه عروسک و تغییر بت‌ها به آن‌ها براساس قانون الگوی تکامل تیلور را بررسی می‌کند. در پایان با مقایسه‌ی بازی‌دهنده‌ی عروسک و جان‌دهنده به بت‌ها، نقش جان‌انگاری اشیاء توسط انسان‌های اولیه با اتکا بر نظریه‌ی «انیمیسیم» تیلور در بازی‌دهندگی عروسک اثبات می‌گردد.

واژگان کلیدی: خاستگاه عروسک، انیمیسیم، ادوارد تیلور، بازی‌دهندگی عروسک

از اولین لحظه‌ای که انسان توانست به وجود خود، آگاه شود و اشیاء را ببیند، سعی کرد جهان اطراف را زیر سلطه خود درآورد. جهانی که در ابتدا شامل پدیده‌های طبیعی و نیازهای اولیه‌ی او بود. پس به ناچار برای به سلطه درآوردن جهان، به اشیاء پناه برد و با اشکال مختلف آنان را به خدمت گرفت. در ابتدا برای تهیه غذا و رفع بلاای طبیعی و سپس با ایجاد تغییر شکل و افزودن شیء به شیء دیگر یا کاستن از آن، روند توسعه‌ی اشیاء را آغاز کرد. بر طبق باور انسان اولیه، اشیاء قدرت و انرژی‌های بسیاری در خود نهفته داشتند و باید برای حفظ آن‌ها، مقدس شمرده می‌شدند، پس براساس این اعتقاد، بت‌ها خلق شدند و تکامل یافتند. اشیای مقدس (بت‌ها)، صاحب روح و مکان‌هایی برای پرستش شدند و در گذر زمان قابلیت حرکتی یافتند. از سویی دیگر نظریه‌پردازان تئاتر عروسکی نیز همچون هنریک یورکفسکی<sup>۳</sup>، چارلز نودیر<sup>۴</sup>، آنی گیلس<sup>۵</sup> و سایر آنان، بر این باورند که سرچشمه‌ی وجودی عروسک‌های نمایشی، بت‌ها هستند، بت‌هایی که امکان حرکت یافته و در گذر زمان تبدیل به عروسک شده‌اند. «این نیاز مقابله با قدرت‌های ماوراءالطبیعه در بسیاری از آداب و تشریفات مذهبی با استفاده از بت، توسعه یافت که در ابتدا بت‌ها پرستیده می‌شدند و بعدها برای استفاده در اعمال سحر و جادوگری آن‌ها ساخته شدند و در نهایت به صورت پیکره‌هایی ماهرانه و مفصل‌بندی شده - به شکل عروسک‌ها - درآمدند و...» (یورکفسکی، ۱۳۹۳: ۲۱).

ادوارد تیلور سرچشمه‌ی دین را، قائل شدن روح و روان برای گیاهان، حیوانات و اشیاء توسط انسان اولیه می‌داند. او با مطرح کردن «انیمیسیم» تحول زیادی در مطالعات انجام گرفته درباره‌ی منشاء دین ایجاد کرد و با ارائه‌ی نظرات مهمی درباره‌ی جان‌انگاری جهان، مباحث گسترده‌ای را در آیین‌های اولیه آغاز نمود. همچنین جان‌انگاری در هنر عروسکی نیز یکی از مهم‌ترین ارکان آن به شمار می‌رود. عروسک نمایشی، زمانی به رسمیت شناخته می‌شود که با قوه‌ی تخیل بازی‌دهنده، در برابر مخاطب تبدیل به یک شخصیت جاندار گردد و زندگی کند. «عروسک پیکره‌ای بی‌جان است که به کوشش انسان ساخته می‌شود تا در مقابل تماشاگر به حرکت در آید» (برد، ۱۳۸۱: ۱۱).

با توجه به ویژگی‌های موجود در عروسک نمایشی (شیء بودن و جان داشتن) این سوالات فرعی نیز مطرح می‌شود:

آیا نظریات تیلور درباره‌ی جان‌انگاری اشیاء، می‌تواند به جان‌بخشی عروسک نیز تعمیم یابد؟

تفاوت‌های موجود میان قائل بودن جان برای شیء و جان‌بخشی عروسک در چیست؟ از آن جایی که پژوهشی به‌صورت مشترک در زمینه‌ی نظریات تیلور و نمایش عروسکی تاکنون انجام نشده‌است، این تحقیق در هر دو حوزه به‌صورت مستقل بررسی شد. برای نوشتن تحقیق حاضر، به دلیل وابستگی مباحث مطرح شده به علوم انسانی و به ویژه انسان‌شناسی، دین و نمایش عروسکی، تحقیقات از نوع کتابخانه‌ای بوده و با بررسی پژوهش‌ها و مطالعه‌ی کتاب‌های موجود در زمینه‌ی ذکر شده، این پژوهش صورت گرفت.

### پیشینه‌ی تحقیق

از مهم‌ترین کتاب‌هایی که در زمینه‌ی تئاتر عروسکی به این پژوهش کمک کرده‌است می‌توان از مجموعه مقالات نظریه‌پردازان لهستانی نمایش عروسکی، هنریک یورکفسکی با نام‌های «عملکرد فرهنگی عروسکی» و «سنت و زمان حال تئاتر عروسکی» نام برد که هر دو

توسط زهره بهروزی‌نیا ترجمه شده و در سال‌های ۱۳۹۳ و ۱۳۹۸ توسط انتشارات قطره و افرا به چاپ رسیده‌اند. کتاب «عملکرد فرهنگی عروسکی» به بررسی نظریات مختلف درباره‌ی تعریف عروسک و ویژگی‌های آن در آیین‌ها و دنیای معاصر و کتاب دوم به خاستگاه عروسک در سرزمین‌ها و دوره‌های مختلف می‌پردازد. در زمینه‌ی نظریات تیلور، منابع محدودی وجود دارد که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به «تجربه دینی بشر» نوشته‌ی نینیان اسمارت، ترجمه مرتضی گودرزی و همچنین کتاب «در میان بومیان جزایر پولینزی، نقد و بررسی نظریات ادوارد برنت تیلور» نوشته‌ی نادره استوار که در سال ۱۳۹۶ به چاپ رسیده‌است، اشاره کرد که در آن‌ها بخش‌هایی به نظریات تیلور اختصاص یافته‌است. «علم ادیان از نظر تکامل اجتماعی در دنیای کهن» نوشته‌ی یوسف فضایی در سال ۱۳۸۳ نیز از میان مجموعه مقالات موجود، یکی از مقالات کاربردی برای نگارنده بود.

### انیمیسیم (جان‌انگاری)

کلمه‌ی «انیمیسیم» که از واژه‌ی لاتینی «انیماس»<sup>۶</sup> سرچشمه گرفته‌است به معنای روح و روان است. «اصطلاح فنی انیمیسیم را در فارسی به معنای روح پرستی، روح‌پنداری و اعتقاد به ارواح ترجمه کرده‌اند ولی دکتر «امیرحسین آریانپور» در فرهنگ عظیم علوم انسانی و در کتاب «زمینه جامعه‌شناسی» انیمیسیم را به‌صورت جان‌گرایی ترجمه و مصطلح کرده‌اند» (استوار، ۱۳۹۶: ۱۵) این واژه برای اولین بار توسط ادوارد برنت تیلور (۲ اکتبر ۱۸۳۲- ۲ ژانویه ۱۹۱۷) انسان‌شناس و قوم‌شناس انگلیسی متولد لندن و براساس پژوهش‌هایش در زندگی و اعتقادات مردم اولیه، در کتاب «فرهنگ ابتدایی» به‌کار گرفته شد و وارد ادبیات انسان‌شناسی شد. او معتقد است انسان اولیه این سؤال را مطرح کرده‌است که چه تفاوتی بین بدن مرده و زنده وجود دارد؟ چرا او خواب مردگان را می‌بیند و در خواب با آن‌ها حرف زده و زندگی می‌کند؟ این موجوداتی که در عالم واقعی وجود ندارند، چه هستند و در کجا قرار دارند؟ پاسخگویی به این پرسش‌ها با مفهوم «انیمیسیم» تنها راه حلی بود تا او بتواند بر ترس از ناشناخته‌های خود غلبه کند. «به عقیده‌ی تیلور، سرچشمه‌ی این عقیده‌ی بشر نخستین این بوده‌است که در هنگام خواب و رویا اشخاصی را می‌دیدند و با آنان سخن می‌گفتند که از مدت‌ها پیش، مرده بودند؛ آن‌گاه پس از بیدار شدن دچار شگفتی می‌شدند» (فضایی، ۱۳۸۳: ۱۹۳).

انسان برای این موجودات غیرعینی، هویتی تعریف کرد و به آن احترام گذاشت و از آن جایی که او را دارای قدرتی ویژه می‌دانست، به آن اعتقاد یافت و آن قدرت برتر را روح نامید. بنابراین انسان اولیه و ناتوان در تسلط بر جهان خود، برای دستیابی به موفقیت و ادامه‌ی زندگی، برای تمام جهان هستی از جمله حیوانات، گیاهان و جمادات روح قائل شد. او همه چیز را از جمله وزش باد، جریان رودخانه‌ها، حرکت ابرها، تولد و مرگ حیوانات، رشد گیاهان و هر آنچه که از شناخت و قدرت او خارج بود، صاحب جان و شعور می‌دانست. «انیمیسیم را در سه محور می‌توان مورد بررسی قرار داد: نوع اول، انیمیسیم در موجودات زنده که تصور نوعی شعور ذاتی در آن‌ها ممکن است، مانند گیاهان و جانوران. نوع دوم انیمیسیم در پدیده‌ها و عناصر طبیعت و نوع سوم، انیمیسیم در اشیاء و ابزار ساخته دست انسان» (سلاجقه، ۱۳۸۵: ۲۶۰-۲۵۹).

از آنجایی که انسان، اشیاء را نیز درون این جهان پر از ارواح قرار می‌داد، تصمیم گرفت تا برای ادامه بقا و رسیدن به اهدافش، آن‌ها را به خدمت گیرد. بنابراین دست به آفرینش زد که اولین آن‌ها، تغییر چیزها به اشیاء، سپس به ابزارها و وسیله‌هایی بود که او برای رسیدن

به اهدافش آن‌ها را به کار می‌گرفت. او به عملکرد اشیاء و قدرت آن‌ها برای برآورده ساختن نیازش پی برد و آنچه که درباره‌ی نیروهای مافوق خود می‌اندیشید و از آن‌ها هراس داشت، با اشیاء به عینیت درآورد و از آن‌ها استفاده کرد. با گذشت زمان این اشیاء شکل‌های کامل‌تری به خود گرفتند، گاهی به آن‌ها وسایل تزئینی اضافه شد و گاهی با یکدیگر ترکیب شدند و این چنین بت‌ها توسط انسان و متناسب با نیروی مافوق موجود، در انواع و اشکال مختلف خلق شدند که ما امروزه اشکال گوناگون و متنوع آن‌ها را در موزه‌های هنری دنیا به عنوان آثار هنری می‌بینیم. «به عبارت دیگر، نسبت به اشیایی خاص، قبایل بدوی احترام و تقدیس قائل می‌شوند و آن‌ها را از آن جهت فیتیش‌های طبیعی می‌گویند که دارای شکل و صورتی خاص هستند، مانند سنگ‌ریزه و قلوه‌سنگ‌های عجیب یا سنگ‌های فرود آمده از آسمان (شهاب سنگ)، استخوان و...» (معصومی، ۱۳۸۷: ۶۵).

در حقیقت بت‌ها (شکل به عینیت رسیده ارواح) سرچشمه گرفته از صور خیالی انسان هستند و او آن‌ها را همان‌گونه که جهان هستی را دارای جان می‌دانست، صاحب روح کرد و این چنین انسان برای بردگی ارواح، مکان‌های مقدسی ساخت و آیین‌های مختلفی خلق کرد که بعضی از آن‌ها هنوز در میان مردم رایج و معمول است. براساس باور جان‌انگاری، تمامی بت‌ها دارای صفات انسانی بوده و به همین دلیل رفتار و اعمال انسانی انجام می‌دادند و این ویژگی باعث می‌شد تا انسان احساس نزدیکی بیشتری با آن‌ها داشته باشد. «در آنیمیسم صفات و حالات انسانی و جاندار اشیاء و پدیده‌ها بیان می‌شود، مثل اینکه آن‌ها «فی‌نفسه» جان دارند و دارای صفت‌هایند» (سلاجقه، ۱۳۸۵: ۲۶۳).

در راستای اعتقاد به «آنیمیسم»، ارواح به دو دسته‌ی خوب و بد تقسیم می‌شوند. ارواح خوب توانایی انجام اعمال و رقم زدن اتفاقات خوب مانند سلامتی، عشق، فرزندآوری و حاصلخیزی را دارند و ارواح بد، حوادث ناخوشایندی مانند مرگ، بیماری و بلایا را برای انسان به وجود می‌آورند ولی انسان باید برای رضایت هر دو دسته‌ی ارواح تلاش کند، زیرا به توجه هر دوی آن‌ها نیازمند است. پس برای رضایت ارواح خوب عبادات و انجام اعمالی مانند قربانی و نیایش را خلق می‌کند و با سحر و جادو، خشنودی ارواح بد را جلب می‌کند. او برای انجام این اعمال احتیاج به اشیایی ساخته شده‌ی مقدسی دارد که در این امور نقش بسیار مهمی ایفا می‌کنند.

### حرکت بخشی بت‌ها و تغییر آن به عروسک

خلق بت ارائه‌ی بصری خدایان و نیروهای مقدسی بود که از «آنیمیسم» آغاز شد و به پرستش بت‌ها منجر گردید. این بت‌ها در فرهنگ‌های مختلف به دلیل الگوبرداری از نفس انسانی، دارای شخصیت انسانی بودند و به همین دلیل این امکان فراهم شد تا آن‌ها به دنیای انسانی با همه‌ی شرایط مشکل و پیچیده‌اش وارد شوند و در شکل جدید خود، نقش‌هایی فراتر از آنچه که قبلاً به عهده داشتند برعهده بگیرند. آن‌ها توانستند برای اثبات قدرت خود، همه صفات و ویژگی‌های روانی انسان‌ها را همچون آگاهی، علم، نفرت، عشق، توانایی و خصوصیات فیزیکی همچون حرکت دادن سر، دست، پا، نگاه کردن و... داشته باشند. «پیکرگردانی با زبانی رمزی و نمادین موفقیت هوشمندانه‌ی انسان را در دوران کهن بازمی‌گوید و ناتوانی‌های او را به توانایی بدل می‌سازد» (رستگار فسایی، ۱۳۸۱: ۱۱۵). می‌توان از شکل‌های اولیه‌ی جان‌بخشی اشیاء که در تاریخ نیز آمده است، به پیکمالیون<sup>۷</sup> اشاره کرد. پیکمالیون که یکی از پادشاهان یونانی در اساطیر است، به دلیل اینکه زنی را شایسته‌ی عشق خود نمی‌یافت، مجسمه‌ای

ساخت و از افرویدیت<sup>۸</sup>، خدای عشق و زیبایی خواست که به او جان دهد و افرویدیت که میزان عشق پیگمالیون را نسبت به مجسمه می دانست، به آن جان داد.

بنابراین انسان با جان بخشی به اشیاء در رقابت با خدایان بود و سعی می کرد که آن‌ها را با سرسپردگی خود تسخیر کند. بت‌ها که در ابتدا برای پرستیده شدن خلق شدند و سپس به قلمرو سحر و جادو راه یافتند، برای قبولاندن و نشان دادن انرژی‌های درونی خود، نیاز به ارتباط بیشتری با انسان داشتند تا بتوانند به حیات خود ادامه دهند و زنده بمانند، پس حرکت‌های ابتدایی شکل گرفت تا انسان اولیه، آن ماهیت شیء گونه را بپرستد و به او احترام گذارد. در حقیقت این تمام آن چیزی بود که در ذهن آدمی شکل گرفت تا بتواند به بقای خود ادامه دهد. بت‌ها که می توان آن‌ها را «مجسمه‌های مقدس» نیز نامید، در ابتدا در فضاهای خصوصی افراد پرستیده می شدند اما در گذر زمان، از مکان‌های خصوصی افراد خارج شدند و در عبادت‌های دسته‌جمعی مورد استفاده قرار گرفتند. آن‌ها برای نشان دادن قدرت خود نیازمند به مکان‌ها و آداب خاصی شدند، در نتیجه عبادتگاه‌ها در شکل‌های مختلف به وجود آمد و خدایان در محل‌های مشخصی که برای آن‌ها درست شده بود قرار گرفتند. اما انسان اولیه نیاز داشت با خدای خود صحبت کند و از او اعمالی ببیند تا بتواند او را باور کرده و به او اعتماد کند. بنابراین بت‌ها به تدریج در مراسم مهم مذهبی و در پرستشگاه‌ها شروع به حرکت کردند و این حرکت بخشی و باور آن توسط انسان‌هایی صورت می گرفت که در ذهن خود به «انیمیسیم» اعتقاد داشتند و از انرژی موجود در اشیاء برای انجام امور خود یاری می طلبیدند. «هرودوت (۴۲۵-۴۸۴ ق. م) می نویسد که در جشنواره‌ی ازیریس زنان به دور مجسمه‌هایی که به واسطه‌ی ریسمان‌هایی دستانشان را به حرکت در می آوردند، می گشتند و طواف می کردند» (غریب‌پور، ۱۳۶۴: ۱۰).

البته در ابتدا بت‌ها دارای شکلی ناقص بودند و تنها می توانستند حرکات بسیار ساده‌ای داشته باشند، اما همین حرکات ساده، نیروی نهانی آن‌ها را دو چندان کرد و قدرت معنوی آن‌ها را افزایش داد. می توان دلیل پیشرفت حرکات آن‌ها را باور داشتن به قدرت‌های درونی آن‌ها دانست و این باور تا جایی پیش رفت که ما آن‌ها را امروزه در شکل‌های پیشرفته‌ی خود یعنی ربات‌ها می بینیم. این بت‌ها در ابتدا فاقد مفصل بودند و یکپارچه از سنگ یا چوب شکل گرفته بودند و تنها حرکات ساده به چپ و راست یا بالا و پایین داشتند. بت‌های کوچک‌تر با دست و بت‌های بزرگ‌تر با پنهان شدن کاهنان در داخل یا پشت آن به‌طور غیرمستقیم به واسطه‌ی ابزارهایی حرکت داده می شدند. «پیش از این می دانستیم که پیکره‌های سنت دینی بزرگ‌تر، اغلب توسط کاهنان پنهان شده در آن‌ها و یا با استفاده از مکانیزم‌های ساده با مهارت حرکت داده می شده‌اند» (یورکفسکی، ۱۳۹۸: ۶۵).

قدرت نهانی بت‌ها تا جایی پیش رفت که علاوه بر حرکت، دارای صدا نیز شدند و با گفت‌وگو با مردم ارتباط گرفتند. به‌عنوان نمونه می توان از مراسمی در گورنه<sup>۹</sup> نام برد که در آن کاهن بزرگ انتخاب می شد، در آن مراسم کسانی که آمادگی داشتند تا کاهن شوند روبه‌روی بت قرار می گرفتند و بت، نام کاهن منتخب را بر زبان می آورد و سپس با حرکاتی، به او نیرو و قدرت ماورایی می بخشید. اینکه چه کسانی کاهن بزرگ را انتخاب می کردند هنوز مشخص نیست اما این حرکات توسط مفصل‌های تعبیه شده در پیکره انجام می گرفت و چنان مردم به آن باور داشتند که تصمیم بت را بدون چون و چرا می پذیرفتند.

بت‌ها با گذر زمان دارای اعضای قابل حرکت شدند زیرا برای قبولاندن سحر و جادو به مردم، نیاز به حرکت بیشتری داشتند. بنابراین امکانات مفصل‌بندی پیدا کردند و کارهای

خارق‌العاده‌تری انجام دادند. این حرکات توسط سیستم‌هایی متشکل از ریسمان، وزنه و اهرم، غلطک و چرخ‌هایی که از داخل کار می‌کردند و با وزنه‌هایی سنگین می‌شدند، انجام می‌شد. این امکانات حرکتی با پیشرفت مکانیک، توسعه یافت، تا جایی که مجسمه‌های خدایان به صورت مستقل و بدون حضور جان‌دهنده حرکت داده می‌شد. از کسانی که در ساخت پیکره‌های متحرک بدون حضور انسان تلاش کرده بودند می‌توان از هرو<sup>۱</sup> نام برد که برای باکوس<sup>۱۱</sup> در مراسم با شکوه آیینی‌اش تمهیداتی به کار برده بود که او بتواند بر روی سکوی ثابت، به صورت خود به خود به بالا حرکت کرده و در نقطه‌ای ثابت شود.

حرکت‌بخشی خدایان به شکل ابتدایی و پیشرفته در همه‌ی فرهنگ‌ها و سرزمین‌ها دیده می‌شود. بنا بر مستندات موجود، در بابل، بین‌النهرین و در میان اقوام مختلف بومی، خدایان برای برگزاری جشن‌ها و مراسم‌های مذهبی از شهری به شهر دیگر حرکت داده می‌شدند یا از مکان‌های خود خارج شده و در آیین‌های مختلف حاصلخیزی و مرگ شرکت می‌کردند. «برای برگزاری این جشن‌ها، تندیس خدای شهر را سوار بر زورقی از راه رود به این پرستشگاه می‌آوردند و پس از پایان یافتن آیین از همان راه به شهر و پرستشگاه باز می‌گردانیدند» (ارفعی، ۱۳۸۷: ۱۹۴). همچنین در میان قبایل اولیه، بت‌ها در آیین‌های حاصلخیزی و مرگ، نقش‌های مهمی در انجام این‌گونه مراسم‌ها می‌پذیرفتند. به‌عنوان مثال در آفریقا، بت‌ها که بر روی زانوان کاهنان قرار گرفته بودند، با تکان دادن سر خود از حوادث آینده خبر داده و میزان باروری و بلا یا را به مردم اطلاع می‌دادند.

کسانی که خدایان را به حرکت درمی‌آوردند باید دارای دو ویژگی مهم می‌بودند. ویژگی اول داشتن باور محکم و قدرتمند به نیروی خارق‌العاده‌ی بت بود که به اعتقادات او مربوط می‌شد و ویژگی دوم داشتن قدرت جان‌بخشی و باورپذیر کردن آن. هر دوی این ویژگی‌ها به «انیمیس» مربوط می‌شد زیرا باور به «انیمیس» جوهری حرکت‌بخشی به اشیاء بود. این جان‌دهنده‌ها که معمولاً کاهنان بودند، واسطه‌ی بین خدایان و انسان‌ها معرفی می‌شدند.

پس از به وجود آمدن ادیان مختلف و شناخت انسان از طبیعت و پیشرفت علم، جایگاه بت‌ها تغییر یافت و آن‌ها موقعیت جدیدی به دست آوردند. بت‌ها با گذشت زمان و با قدرت یافتن قوه‌ی خیال انسان، از دست کاهنان و جادوگران خارج شدند و کارکردهای متفاوتی به خود گرفتند. آن‌ها که قابلیت حرکتی بیشتری پیدا کردند، قداست خود را از دست دادند و وارد دنیای انسانی شدند و از آن زمان به بعد هم طبقه‌ی انسان‌ها به شمار آمدند و به جای نشان دادن خدای جاوید، نقش موجودات فانی را برعهده گرفتند. این اشیاء مقدس پس از خارج شدن از دستان کاهنان، به آیین‌های مذهبی مانند آیین حاصلخیزی، باروری و آیین مرگ وارد شدند.

پس از به وجود آمدن ادیانی همچون مسیحیت، مبلغان دینی این‌گونه اشیاء را وسیله‌ای مناسب برای تبلیغ ادیان و آموزش قوانین و دستورات الهی دانستند و برای کشاندن مردم به معابد، شروع به بازسازی داستان‌های دینی با آن‌ها کردند که به دلیل نقش‌پذیری شخصیت‌ها و متحرک بودن، عروسک نامیده می‌شدند.

«جان‌بخشی یا اشیاء با زندگی عامل اساسی عروسک است. هنر عروسکی ارائه‌ی یک حرکت مرتبط با ارائه‌ی شکل است» (یورکفسکی، ۱۳۹۸: ۳۷).

بنابراین عروسک‌ها، اشیایی هستند که از پیکره‌ها و تندیس‌های خدایان زاده شده‌اند و به همین دلیل ماهیتی فراتر از یک شیء ساده دارند. آن‌ها می‌توانند مانند انسان راه بروند، صحبت کنند و دستان خود را به هر سویی که بخواهند بچرخانند و دارای حرکات و صدایی غیرانسانی



باشند اما فارغ از تمام خطاها و گناهان انسانی، زیرا آنها تنها یک شیء هستند که توسط انسان دارای ماهیت می گردند. در حقیقت عروسک صورت خیالی انسان است که در یک شیء تجلی یافته و توسط نیروی محرکی به حرکت درمی آید. او با انرژی نهفته در خود، می تواند جهانی خلق کند که تماشاگرانش را در سراسر جهان تحت تأثیر قرار دهد.

### اصول تیلور و تعمیم انیمیسیم به بازی دهنده گی عروسک

با توجه به اینکه تیلور، «انیمیسیم» را پایه‌ی نظام اعتقادی انسان می داند، برای تثبیت نظریه‌ی خود و تفسیر در باب تغییر دین از «انیمیسیم» به سحر و جادو و سپس به توحید و یکتاپرستی و افول آن با پیدایش علم، اصولی را تبیین می کند. دو اصل مهمی که او بعد از نظریه‌ی «انیمیسیم» مطرح می کند عبارتند از:

۱- وحدت روانی بشر، ۲- الگوی تکامل انسان در طول زمان  
اصل اول به شباهت افعال و رفتارهای انسان‌ها در زمان‌ها و مکان‌های مختلفی اشاره دارد. از نظر تیلور اجتماع ابتدایی انسان با وجود تفاوت سرزمین‌ها، دارای مبانی فکری و نظری مشترکی بوده‌اند. به‌عنوان مثال مفهوم جان‌انگاری برای تمامی انسان‌های ابتدایی در همه‌ی سرزمین‌ها قابل اثبات است و محدود به مکان نمی شود.

اصل دوم، تغییر امور انسان را، با تکامل ذهنی انسان و شناخت او از جهان هستی مرتبط می داند. به‌عنوان مثال نقاشی‌هایی که در دیوارهای غارها توسط انسان ابتدایی به منظور حفاظت او از طبیعت کشیده می شده‌است امروزه بر روی بوم‌ها و تابلوهای نقاشی، توسط هنرمند معاصر و به منظور خلق یک اثر هنری نقاشی می شود، یا پیکره‌هایی که روزی به‌عنوان بت‌ها پرستیده می شدند، امروزه توسط مجسمه‌سازان ساخته می شوند و در گالری‌ها و نمایشگاه‌ها به‌عنوان یک اثر هنری در معرض چشمان مخاطب قرار داده می شوند.

آن چیزی که انسان ابتدایی را از انسان معاصر با توجه به توسعه‌ی علم و دستیابی به امکانات مختلف تکنولوژی و تغییر نگرش و جهان بینی او، جدا می سازد، تغییر هدف است. اگرچه شکل انجام امور از حالت بدوی خارج گشته است اما براساس اصل دوم تیلور که از قانون الگوی تکامل پیروی می کند، جوهره‌ی عمل در نهاد انسان باقی مانده است که می توان آن را به جایگاه بت و تغییر آن به عروسک تعمیم داد. بنابراین می توان یک بازی‌دهنده‌ی عروسک را بازمانده‌ی تکامل یافته‌ی یک کاهن و شمن دانست. هم بازی‌دهنده‌ی عروسک و هم جان‌دهنده‌ی پیکره‌ی مقدس، برای جان‌بخشی به اشیای بی جان باید از خود فاصله گرفته و در قالب آن شی (بت و عروسک) خود را نشان دهد به‌گونه‌ای که هر دو متناسب با شکل و حجم شی، تولید صدا و حرکت کرده و با به‌کار بردن قوه‌ی ذهن خود آن‌ها را برای باورپذیر کردن، زنده نشان دهند. تنها تفاوتی که می توان در جان‌بخشی عروسک و بت مشاهده کرد تغییر هدف از پرستش، به سرگرمی و آموزش است. در حقیقت انسان ابتدایی با در نظر گرفتن مفهوم «انیمیسیم» می‌خواست از خدا پیروی کند، اما اینک با آگاهی انسان به جهان هستی با او به رقابت می پردازد. «ما نظریه‌ی عروسک زنده را مدیون جاندارپنداری هستیم که وجود روح را در هر شکلی از ماده فرض کرده‌است. یک بت مادی برای نشان دادن اجداد یا خدایان به خدمت گرفته می شد زیرا ماده خودش سرشار از انرژی معنوی بود» (همان، ۴۲).

یکی از مهم‌ترین اصولی که در بازی‌دهندگی عروسک و زنده نشان دادن آن وجود دارد ایجاد همذات‌پنداری است و لازمه‌ی این حس، باورپذیری است. اصل ایجاد آن در مخاطب، همذات‌پنداری خود بازی‌دهنده با عروسک است زیرا او باید هر فعل و رفتاری را نشان دهد

که عروسک قرار است نشان دهد. او باید متناسب با شخصیت عروسک گریه کند، بخندد، نفس بکشد و چنان شود که مخاطب، او را جزئی مستقل از عروسک نبیند و همراه عروسک شود. در حقیقت عروسک ترکیبی از رفتارها و احساسات انسانی است که به صورت مستقل آن را نشان می‌دهد. عروسک‌ها چه بر روی صحنه و چه در مراسم آیینی، در برابر مخاطبین خود جان گرفته و احساس همذات‌پنداری را در آن‌ها ایجاد می‌کنند و لازمی ایجاد این حس، جان‌پنداری یا همان جان‌انگاری عروسک توسط بازی‌دهنده است، به طوری که هر چه این جان‌انگاری برای عروسک پررنگ‌تر باشد، بازی‌دهنده می‌تواند آن را برای تماشاگر زنده‌تر نشان دهد. متناسب با شرایط ایجاد شده توسط جان‌دهنده، مخاطب نیز درگیر فرایند ذهنی «انیمیسیم» می‌گردد و آن شی را با قوه‌ی تخیل و تجسم خود زنده می‌انگارد، درحالی‌که می‌داند آن عروسک خارج از دستان بازی‌دهنده یک شی بی‌جان است و تماشاگر تا جایی با عروسک‌ها زندگی می‌کند که بازی‌دهنده می‌خواهد آن را زنده نشان دهد و آن را زنده می‌انگارد. «همذات‌پنداری، نوعی دیگر از «انیمیسیم» یا «شخصیت‌بخشی» است که در نتیجه‌ی آن نه تنها اشیاء و پدیده‌ها جاندار انگاشته می‌شوند یا به آن‌ها شخصیت بخشیده می‌شود، بلکه نوعی «همذات‌پنداری» یا همدلی بین حالات، صفات و رفتار و احساس آن‌ها با راوی ایجاد می‌شود» (سلاجقه، ۱۳۸۵: ۲۶۷).

هنگامی که یک بازی‌دهنده، عروسکی را در دست می‌گیرد تا با آن نمایشی را نشان دهد، شخصیت خود را بسط داده و جنبه‌های مختلف خود را وارد زندگی عروسک می‌کند و آن را در ذهن خود ترسیم کرده و به آن روح می‌بخشد. در حقیقت او به زندگی عروسک از پیش آگاه است و از هنگامی که نقش خود را از یک انسان به یک بازی‌دهنده‌ی عروسک تغییر می‌دهد، از بعد انسانی خود خارج شده و به موجود دیگری تبدیل می‌شود. لازمی این تغییر، شناخت و قدرت تخیل اوست و منشأ این شناخت، آگاهی از توانایی‌ها و قابلیت‌های فیزیکی خود و عروسک و تبدیل آن به یکدیگر است. بنابراین یک بازی‌دهنده قبل از جان‌بخشی به یک عروسک، نسبت به آن یک پیش‌آگاهی دارد که این همان جان‌انگاری است که با قرارگرفتن در الگوی تکامل تغییر شکل داده‌است. هنگامی که یک هنرمند عروسکی، شیئی را که به‌عنوان عروسک می‌شناسد در دست می‌گیرد، به هویت آن باور دارد و آن را در ذهن خود زنده می‌یابد، بنابراین او از پیش، عروسک را صاحب جان می‌داند و برای او یک زندگی در نظر گرفته‌است. هر چه بازی‌دهنده‌ی عروسک دارای تخیل جان‌پنداری بیشتری باشد عروسک دارای زندگی بیشتری خواهد بود و پیش‌چشم‌ان مخاطب زندگی بهتر و باورپذیرتری خواهد داشت. بنابراین جان‌انگاری در ذهن بازی‌دهنده‌ی عروسک به او کمک می‌کند تا بتواند یک شی (عروسک) را زنده نشان دهد.

حال این سؤال مطرح می‌شود که آیا تنها قرارگرفتن بت یا عروسک در دستان انسان باعث جان‌بخشی می‌شود؟ جواب این سوال منفی است. جان‌بخشی کاملاً رابطه‌ی دو سویه با جان‌انگاری توسط بازی‌دهنده - جان‌بخش و مخاطبین دارد. بنابراین جان‌بخشی به سه عنصر اصلی شی، بازی‌دهنده - جان‌بخش و مخاطب نیاز دارد و اگر مفهوم «انیمیسیم» در یکی از دو عنصر بازی‌دهنده - مخاطب (تماشاگران) در عروسک و جان‌بخش - مخاطب (پرستش‌کنندگان) به وجود نیاید، آن شی تنها یک شی بی‌جان است و عملکرد مناسب را نخواهد داشت.

قانون دوم تیلور (الگوی تکامل) به ما می‌گوید که مفهوم «انیمیسیم» برای انسان ابتدایی و انسان معاصر کاملاً متفاوت است. انسان ابتدایی همواره به جان‌انگاری معتقد است اما انسان

مدرن تنها هنگام برخورد با عروسکی که در دستان بازی‌دهنده است و خود می‌داند که وارد دنیای جان‌بخشی می‌شود به فرایند جان‌انگاری می‌رسد و آن موجود را زنده می‌پندارد. براساس قانون الگوی تکامل انسان در طول تاریخ، می‌توان شباهت‌ها و تفاوت‌های میان یک بازی‌دهنده‌ی عروسک با یک جان‌دهنده‌ی پیکره‌های مقدس را به‌صورت زیر طبقه‌بندی کرد:

بازی‌دهنده‌ی عروسک	جان‌دهنده‌ی پیکره‌ی مقدس
۱- او با شی بی‌جان مواجه است که برایش مقدس است.	۱- او با یک شی بی‌جان مواجه است که برایش مقدس است.
۲- او به داشتن شخصیت (انیمیسیم) برای آن معتقد است و آن را زنده می‌انگارد.	۲- او به داشتن روح (انیمیسیم) در آن معتقد است و آن را زنده می‌انگارد.
۳- او برای زنده نشان دادن آن براساس شکل و شخصیت شی از توانایی خود مانند صدا و حرکت کمک می‌گیرد.	۳- او برای زنده نشان دادن آن براساس شکل و قدرت شی از توانایی خود مانند صدا و حرکت کمک می‌گیرد.
۴- او عروسک را در ذهن خود، دارای حرکت و تصویر می‌بیند.	۴- او پیکره را در ذهن خود، پویا و دارای قدرت می‌داند.
۵- او دارای مخاطب است و مخاطبان او تماشاگران تاثیر هستند.	۵- او دارای مخاطب است و مخاطبان او شرکت‌کنندگان در مراسم آیینی هستند.
۶- او سعی می‌کند زنده بودن عروسک را به تماشاگران بیاوراند.	۶- او سعی می‌کند زنده بودن پیکره را به مخاطبان بیاوراند.
۷- هدف او لذت بردن از حرکات عروسک توسط مخاطب است.	۷- هدف او اثبات قدرت پیکره است.
۸- مخاطبان او سرگرم می‌شوند.	۸- مخاطبان او در شرایط تزکیه و تهذیب قرار می‌گیرند.
۹- او در صحنه‌ی تاثیر به جان‌بخشی باور دارد.	۹- او در پرستشگاه و مکان‌های مقدس به جان‌بخشی باور دارد.
۱۰- زمان برای او محدود است	۱۰- زمان برای او مهم نیست و تا جایی ادامه می‌دهد که نتیجه حاصل شود.

به باور تیلور، انسان اولیه برای مهار ترس‌های درونی خود از قدرت‌های ماورایی، قائل به روح برای جهان هستی (گیاهان، حیوانات و اشیاء) شد که می‌توانست با خدمت کردن به آن‌ها بقای خود را تضمین کند. تیلور باور داشتن به ارواح را جوهره‌ی دین می‌داند و این نظریه‌ی خود را با عنوان «انیمیسیم» برای اولین بار در «کتاب فرهنگ ابتدایی» مطرح می‌کند. او برای تبیین آن، دو اصل وحدت روانی بشر و الگوی تکامل و پیشرفت روانی انسان را نیز مطرح کرده‌است که می‌توان براساس این دو قانون نتیجه گرفت که جان‌انگاری یا همان انیمیسیم از انسان اولیه به انسان امروزی به ارث رسیده‌است. در حقیقت «انیمیسیم» همان‌گونه که برای انسان ابتدایی وجود داشته برای انسان امروزی نیز دارای معنی است که ما نمود آن را در تأثیر عروسکی و در جان‌بخشی عروسک مشاهده می‌کنیم. براساس قانون اول یعنی وحدت روانی بشر، می‌توان نتیجه گرفت که «انیمیسیم» برای تمامی انسان‌ها در همه‌ی مکان‌ها و زمان‌ها معنی و مفهوم داشته و آن‌ها را صاحب رفتار و اعمال مشابهی از جمله خلق بت، پرستش، حرکت‌بخشی آن حتی به شکل بازی‌دهندگی عروسک و انجام عبادات و مراسم کرده‌است. قانون دوم یعنی الگوی تکامل و پیشرفت فکری انسان در طول زمان و تغییر جان باوری در طول تاریخ به دلیل وقوف انسان به جهان و دسترسی او به علم، ثابت می‌کند که یک بازی‌دهنده‌ی عروسک همان کاهن و شمنی است که برای بت‌ها جان قائل بوده و آن‌ها را حرکت می‌داده‌است.

تغییر هدف از جان‌بخشی به اشیاء، تمایز بین آن‌ها را مشخص می‌کند زیرا همان‌گونه که بت‌ها با تغییر هدف (پرستش) به عروسک‌ها (آموزش و سرگرمی) تبدیل شده‌اند، کاهنان و جادوگران نیز با تغییر هدف به بازی‌دهندگانی تبدیل شده‌اند که عروسک‌های خود را دارای شخصیت می‌دانند و از تمام امکانات و توانایی خود (حرکت و صدا) استفاده می‌کنند تا آنان را باورپذیر کنند که لازمه‌ی آن جان‌انگاری یا همان «انیمیسیم» است. بنابراین انسان معاصر نیز مانند انسان بدوی به «انیمیسیم» معتقد است و با رویکرد جدیدی به آن می‌پردازد که این امر در هنر عروسکی قابل تشخیص است. یک بازی‌دهنده، عروسک را موجودی همزاد خود می‌پندارد و آن را با مهارت تمام به حرکت درمی‌آورد زیرا او برای آن شی جان قائل است. هر چه این جان‌انگاری در ذهن او پررنگ‌تر باشد عروسک دارای حرکات بهتر و پویاتری خواهد بود زیرا با جان‌انگاری برای عروسک (شی) دنیای کاملی را متصور می‌شود و هر چه اعتقاد او بیشتر باشد زندگی عروسک دارای جزئیات بیشتری خواهد بود. همچنین «انیمیسیم» فرایندی ذهنی است که به تناوب، ابتدا در ذهن بازی‌دهنده‌ی عروسک شکل می‌گیرد و سپس با دیدن عروسک در ذهن مخاطب نقش می‌بندد و به او کمک می‌کند که با زندگی عروسک همراه شود و آن را با علم به بی‌جان بودن، باور کند.

بازخوانی  
انیمیسیم بر  
جان‌بخشی  
عروسک  
براساس نظریه  
ادوارد برنت  
تیلور

- ارفعی، عبدالمجید. (۱۳۸۷) اساطیر: اکتیو (آیین آغاز سال نو در بابل)، مجله‌ی فرهنگ و مردم، شماره‌ی ۲۷ و ۲۸، صص ۱۹۱-۲۰۳
- استوار، نادره. (۱۳۹۶) در میان بومیان جزایر پولینزی، نقد و بررسی نظریات ادوارد برنت تیلور، انتشارات بال سو، تهران
- برد، بیل. (۱۳۸۱) هنر عروسکی، مترجم: جواد ذوالفقاری، انتشارات موسسه‌ی فرهنگی هنری نوروز هنر، تهران
- رستگارفسایی، منصور. (۱۳۸۱) اسطوره‌های پیکرگردانی، مجله‌ی مطالعات ایرانی مرکز تحقیقات فرهنگ و زبان ایران، شماره‌ی اول، صص ۱۳۹-۱۷۶
- سلاجقه، پروین. (۱۳۸۵) از این باغ شرقی، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، تهران
- غریب‌پور، بهروز. (۱۳۶۴)، دنیای گسترده‌ی نمایش عروسکی، انتشارات سروش، تهران
- فضایی، یوسف. (۱۳۸۳) علم ادیان از نظر تکامل اجتماعی در دنیای کهن، مجله‌ی دانش و مردم، شماره ۳ و ۴، صص ۱۹۲-۲۰۱
- معصومی، غلامرضا. (۱۳۸۷)، اساطیر و آیین‌های باستانی جهان، انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی، تهران، چاپ دوم
- یورکفسکی، هنریک. (۱۳۹۳) عملکرد فرهنگی عروسک، مترجم زهره بهروزی‌نیا، انتشارات قطره، تهران
- یورکفسکی، هنریک. (۱۳۹۸) سنت و زمان حال تئاتر عروسکی، مترجم زهره بهروزی‌نیا، انتشارات افراز، تهران

- 1- Animism
- 2- Edward Burnett Tylor
- 3- Henryk Jurkowski
- 4- Charles Nodier
- 5- Annie Gilles
- 6- Anima
- 7- Pygmalion
- 8- Aphrodite
- 9- Gurneh
- 10- Hero
- 11- Bacchus

بازخوانی  
انیمیزم بر  
جان‌بخشی  
عروسک  
براساس نظریه  
ادوارد برنت  
تیلور

۱۰۸