

## وقوع امر مضاعف در جاندار انگاری اشیا بی جان در تئاتر عروسکی و بررسی آن در داستان مرد شنی اثر هوفمان\*

شیدا لطفی\*\*، پویک عظیم پور تبریزی<sup>۱</sup>، شیوا مسعودی<sup>۲</sup>

کارشناس ارشد نمایش عروسکی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
 مربی دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
 استادیار دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.  
 (تاریخ دریافت مقاله: ۹۸/۸/۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۹/۳/۱۳)

### چکیده

امر مضاعف به خصلتی پارادوکسی اطلاق می‌شود که ایژه در آن واحد جاذبه و دافعه ایجاد می‌کند و یک جور تنافر در قوای شناخت پدید می‌آورد و ممکن است به طرزی ناراحت کننده خود را نشان دهد و در حالی که ممکن است آشنا به نظر برسد غریبه نیز جلوه می‌کند هدف از مطالعه حاضر چگونگی پدید آمدن امر مضاعف در آثار عروسکی است که تسریع کننده‌ی ارتباط سه جانبه عروسک، بازی‌دهنده و تماشاگر و برای باور به زنده بودن در طول اجرا است. به همین منظور در ابتدا به نظریه دریافت که به مواجهه مخاطب با اثر هنری و درک و تفسیر آن برای رسیدن به نوعی شناخت وضع شده پرداخته می‌شود و در ادامه با تکیه بر نظریه دوبینی که فرآیند تخیل تماشاگر برای زنده‌انگاری اشیا و عروسک‌ها بر روی صحنه را مورد مکاشفه قرار می‌دهد وقوع امر مضاعف تبیین می‌شود. روش تحقیق توصیفی، تحلیلی، کتب و مقالات خارجی و داخلی و استفاده از منابع کتابخانه‌ای است. در این مطالعه با در نظر گرفتن معانی امر مضاعف و با نگاهی به داستان مرد شنی اثر هوفمان چگونگی وقوع امر مضاعف تشریح و به بررسی آن در حوزه تئاتر عروسکی پرداخته می‌شود.

### واژه‌های کلیدی

عروسک، بازی‌دهنده، امر مضاعف، مخاطب، دو بینی، نظریه دریافت.

\*این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان "چگونگی وقوع امر مضاعف در به وجود آمدن رابطه عروسک و بازی‌دهنده با تمرکز بر آرا فروید و بررسی موردی آن در آثار الکا شوئنباين و فیلیپ ژانتی" به راهنمایی نگارنده دوم و مشاوره نگارنده سوم به انجام رسیده است.

\*\*نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۲۹۰۹۳۰۲، نامبر: ۰۲۱-۲۲۳۳۹۱۹۴، E-mail: lotfi\_sheyda@yahoo.com

## مقدمه

امروزه در سرتاسر دنیا شاهد اجراهای متنوعی از تئاتر عروسکی هستیم اما آنچه که با پیشرفت‌های متعددی در ساختار اجرا، ذهن اندیشمندان این عرصه را به خود مشغول داشته جان بخشی، هویت بخشی عروسک و یا زندگی دوباره‌ای است که توسط بازی‌دهنده عروسک به عروسک داده می‌شود. از زمان‌های بسیار دور از عروسک در اجراهای نمایشی برای سرگرم‌شدن انسان استفاده شده است و در هر قاره‌ای که انسان در آن سکونت داشته سنت عروسکی خاص خود را بنا نهاده، سنتی که متعلق به فرهنگ‌های طایفه‌ای یا روستایی می‌باشد یا برخاسته از تمدن‌های توسعه‌یافته یا تلفیقی از این دو، اما حتی در فرهنگ‌های مختلف و حتی اجراهای سنتی تعبیرهای متفاوتی در این رابطه شده است، گاهی به‌عنوان شیء آیینی استفاده شده و یا به مثابه حضور مقدس انگاشته شده و یا حتی دریافت آموزشی به‌عنوان یک وسیله‌ی مفید استفاده شده است و همچنین به‌عنوان درمانگر برای درمان یا اکتشاف خویشتن به کار برده شده است. اما ما در این پژوهش قصد داریم به بخش دیگری از این رابطه بپردازیم رابطه‌ای که امر مضاعف یا (دیگری) را در این بین به وجود می‌آورد. امری که در آن شخص و یا موقعیت در رابطه با اشیا بی‌جان و متحرک بیگانه به نظر می‌رسد و شرایط مطلوب برای بیداری از

این وضعیت زمانی ایجاد می‌شود که شخص درگیر یافتن زندگی در جسم بی‌جان است. امری دارای پیوند فراطبیعی و ترس که باعث بی‌اعتمادی انسان نسبت به اشیا می‌شود و ارائه‌دهنده‌ی زمینه‌ای پر از شک و تردیدی است که در پویایی اشیا بی‌جان برای انسان ایجاد می‌شود و مسئله‌ی اصلی ما در این پژوهش دیگری به وجود آمده در عروسک است. پیکره‌ای که طراحی می‌شود و حرکت و صدا در آن بخشیده می‌شود و تماشاگر می‌داند که این موجود یک ابزار تئاتری و شیء بی‌جان است با این حال در عالم خیالی که عروسک و بازی دهنده‌اش خلق می‌کنند شرکت می‌جوید و عروسک با تحریک تخیل مخاطب در نظر تماشاگر زنده به نظر می‌رسد و تماشاگر را به دنیایی از تخیلات و رویاها می‌برد و شگفت زده‌اش می‌کند. در این مطالعه کوشش شده امر مضاعف را با تأکید بر ماهیت اساسی عروسک یعنی به‌عنوان یک فیگور یا شیء نمایشی که با جان بخشی موجب ظهور دیگری می‌شود را با استناد به دو دیدگاه مهم، نظریه دریافت و نظریه دو بینی در تئاتر عروسکی تحلیل و تشریح کند و چگونگی به وقوع پیوستن این امر را مورد مذاقه قرار داده و یک نمونه بسیار معروف از شکل‌گیری امر مضاعف را در داستان مرد شنی مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد.

## Uncanny (امر مضاعف) در لغت

میان نمی‌رود (کوهن، ۱۳۹۶، ۱۰۴). به طور کلی این کلمه یکپارچه نیست اما متعلق به دو مجموعه است. *Das-Heimlich* شکل مثبت واژه *unheimlich* معنایی دوگانه و دو پهلو دارد. اولین سطح معنایی واژه به خانگی، آشنا، دوستانه، مطبوع، راحت و محرمانه اشاره می‌کند. بر این اساس، شما در دنیا احساس راحتی و خودمانی بودن می‌کنید. بنابراین شکل منفی این واژه با امر ناآشنا، غیرراحت، غریب و بیگانه مترادف خواهد بود. به دیگر سخن، شما در دنیا احساس بیگانگی می‌کنید و در خانه خود نیستید. تمام نمونه‌های پیش‌گفته به این سطح معنایی امر مضاعف اشاره داشتند. در سطح معنایی دوم با نیروهای مخرب امر مضاعف سرو کار داریم از *Das-heimlich* معنای پنهان شده از دیگران حیطه‌های تمام آن چیزهای نهفته، مرموز و مبهم نیز استفاده می‌شود از این رو *das Heimlich* حیطه‌های دورمانده از نگاه را کشف، نمایان و آشکار می‌کند (Freud, 1991, 4). با همه‌ی تعاریفی که از معنای امر مضاعف در بالا ذکر شد می‌توانیم دو حوزه‌ی بسیار مهم آن را مشخص کنیم که مد نظر می‌باشد. "امر مضاعف این دو حوزه‌ی معنایی را در خود دارد:

"Uncanny" یا امر مضاعف در لغت از واژه‌ای آلمانی آن هیلچ مخالف کلمه هملچ به معنای آشنا و بومی گرفته شده است. البته آشنا در اینجا به معنای چیزی جدید، غم انگیز، ناامید کننده و ترسناک است. در ترجمه انگلیسی آن هملچ به معنای ناخودآگاه یعنی آنچه که مبهم و غیرقابل دسترس به دانش است. همچنین این کلمه به‌عنوان مکان جسورانه، مشکوک و عجیب و غریب معنی شده است {...} (Freud, 1991, 4, 8). البته معانی متعدد امر مضاعف همچنان در کشورهای مختلف متفاوت است به‌طور مثال: ریشه‌ی اسکاتلندی این واژه به معنای زیرک، دانا، ناقلا ترجمه شده است. همچنین در زبان فارسی در فرهنگ معین به دو معنا ذکر شده است. ۱. پندار و گمان، ۲. تصور چیزی را کردن و در فرهنگ سخن به معنای آنچه در خاطر می‌گذرد. آنچه دیده یا شنیده می‌شود اما واقعیت ندارد. اما آنچه که در معنای این کلمه برای ما مورد سوال قرار گرفته و باعث می‌شود که آن را درک کنیم این است که چیزی مخفی و غیرقابل اعتماد در مفهوم آن وجود دارد، چیزی که پنهان شده است و از میان نرفته است به طوری که دیگران آن را دریافت نمی‌کنند و اگر دریافت کنند از آن رد می‌شوند و احساسی ترسناک، غریب و غیرقابل تصور را به وجود می‌آورد و این نیروهای پنهان به وجود آمده در من باعث می‌شوند تا من همواره با خودم غریبه بمانم، غرابتی درونی که هرگز از

اهمیت امر مضاعف در همین ماهیت دوگانه‌ی آن است. امر مضاعف پنهان را آشکار و لذا آشنا را به ناآشنا مبدل می‌سازد. یعنی از یک طرف بدان معنی است که چیزی آشناست و از سوی دیگر به معنای آنچه که پنهان است و از بین نرفته است می‌باشد تا جایی که باعث ایجاد احساس ناراحتی، بی‌اعتمادی و عدم اطمینان فکری

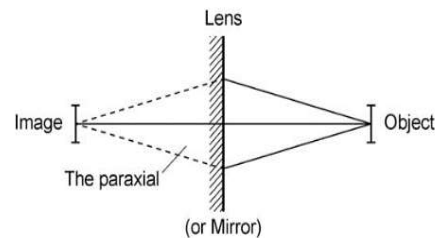
در این زندگی که عروسک‌ها پدید آورده‌اند هیچ چیز آغاز نمی‌شود و پایان نمی‌یابد بلکه زندگی در میانه ادامه دارد. چرا که عروسک<sup>۵</sup> به‌عنوان اسباب بازی این اجازه را به کودک می‌دهد تا شخصیت خود را تمرین کند و عروسک این فضا را در اختیار کودک قرار می‌دهد تا جهانی که کودک در این بین به وجود آورده است پیش برود. او همچنین بیان می‌کند که عروسک محیط کامل را برای ما ایجاد می‌کند و ما مجبوریم در مقابل با آن خود را متقاعد و تسلیم کنیم چرا که به طریقی عروسک بخشی از ما شده و تبدیل به موجودی شده که حضور ما در کنار او واقعی درک می‌شود و در واقع این مسئله شامل چیزی بیش از تلاش‌های تخیل اولیه ما نیست. او همچنان نشان می‌دهد که عروسک در نهایت ما را با این واقعیت روبه‌رو می‌کند که ما به واسطه رابطه‌ی تخیلی با عروسک سخن می‌گوییم و بعد از هفته‌ها و ساعت‌ها وقتی از عقاید دوگانه‌مان خسته شدیم با این واقعیت روبه‌رو می‌شویم که عروسک شیء بی‌جانی بیش نیست (Morton, 2013, 136-88). در این بیانیه نه تنها از مفهوم روابط بین انسان و عروسک آگاه می‌شویم بلکه به واسطه‌ی روند تکامل تخیل و وقوع حادثه‌ای که در تخیل می‌افتد درمی‌یابیم که عروسک اولین کسی است که ما را با سکوت بزرگ زندگی آشنا می‌کند و ناگهان فضایی تاریک و روشن در ما نفوذ می‌کند و ما را به مرزهای وجودیمان نزدیک می‌کند و هم زمان که تخیلمان در تیرگی فرو می‌رود ما با تصویری از خود مواجه می‌شویم که به نظر می‌رسد که ما مرزهای وجودی خود را رد کردیم و در جایی پنهانی قرار دادیم و در نهایت ما آن را در جایی به فراموشی سپردیم. با گذشت زمان و فراموشی ما یک تجربه دیگری می‌تواند ناشی از وجود موجود عمیق و سرکوب‌کننده که همان عروسک فراموش شده است باشد و به واسطه‌ی تجربه‌ای دوباره در ما ظاهر می‌شود و به ذهن باز می‌گردد و این مشخصه بی‌ظنیری است از دیگری در وجود من که دوباره در من رشد می‌کند. زیرا او همیشه قادر به فراموشی نیست بنابراین زمانی که در بزرگسالی دوباره کشف می‌شود به نظر می‌رسد که عروسک بار دیگر قدرت خود را باز یافته و مجدداً بدون اجازه از تخیل زندگی‌اش را به دست آورده و احیا شده است. برای بزرگسالان درست مثل فرزندی، عروسک نماد رویکرد وجود است، همانند کسی که فکر می‌کند قدرتمند است اما چیزی جز یک جسم ممکن نیست آن هم به آن معنا که خودمان هستیم و حتی عروسک در جایی می‌تواند به‌عنوان پیشگویی از یک جهان بی‌پاسخ و بی‌تفاوت نسبت به انسان باشد در حالی که انسان در او پوچی، زندگی و نخستین محل سکونت تاریک خود را پیدا می‌کند و این ترس از عروسک که در وجود ما به‌عنوان یک غایب است ممکن است از تعالی، عدم واقعی بودن یک قلمرو نامرئی معنوی، بی‌معنی بودن زندگی ما فراتر از حال حاضر باشد. اما واقعیت این است که این شیء کوچک می‌تواند در ما واکنشی عمیق و عاطفی نسبت به خیانت خود ایجاد کند و خودش با بی‌اعتمادی روبه‌رو شود، ناامید شود و این نشان می‌دهد

در فرد می‌شود و فرد نمی‌داند در کجا قرار دارد و باعث ایجاد تصور چیزهای عجیب و غریب در رابطه با اشیا و رویدادها می‌شود البته این تعریف ناقص است اما ما در تلاشیم که فراتر از معنی لغوی، مفهوم آن را بدست آوریم چرا که در بررسی مفهوم آن ما برای اولین بار به دیگری تبدیل خواهیم شد (Morton, 2013).

## زایش امر مضاعف

امر مضاعف یا دیگری‌ها تخطی از امور واقع و ممکن است. امری غیرواقعی که از واقعیت نشئت می‌گیرد و همچون یک‌روح در دو بدن است. جکسون<sup>۶</sup> برای تبیین ماهیت دوگانه‌ی امر مضاعف از اصطلاح پاراکسیس<sup>۷</sup> استفاده می‌کند.

پاراکسیس متشکل از دو جز (پار) و (اکسیس) به معنای محور است. جکسون ابتدا نمودار زیر را ارائه می‌دهد: در این نمودار، لنز یا آینه در میان شیء و تصویر شیء قرار گرفته است. در واقع تصویر یا سایه‌ای از شیء درست هم‌اندازه و موازی با آن در این سوی آینه یا لنز تشکیل شده است. به دیگر سخن پرتوهای نور در این سوی آینه پس از شکسته‌شدن تصویری مجازی در فضایی ایجاد کرده‌اند



که پاراکسیس نام دارد. این فضا محل تلاقی شیء با تصویر خودش است. اما در واقع در این فضای پاراکسیکال نه از شیء خبری است و نه از تصویر، جکسون این فضا را مبین گستره‌ی موهوم دیگری می‌داند که جهان خیالی اش نه تمام و کمال واقعی (عینی) است و نه کاملاً غیرواقعی (تصویر) است بلکه به طرز مشخص ناشدنی میان این دو قرار دارد. در واقع امر مضاعف یا دیگری حضوری موهوم دارد. مثل شیخ که نه زنده است و نه مرده. امر مضاعف بس ناپایدار است و شیشه‌ی عمرش با برطرف شدن شک و تردید مخاطب می‌شکند و از این رو به حوزه‌ی دیگری وارد می‌شود {...} (حری، ۱۳۹۳، ۹۷-۱۰۰). در ادامه به بررسی حوزه‌ی دیگری در تئاتر عروسکی می‌پردازیم.

## UNCANNY در تئاتر عروسکی

در ارتباط با بحث دیگری به نظر می‌رسد عروسک به خاطر تشابه فیزیکی‌اش و اعتقادات اولیه ما نسبت به آن چه در ابتدا اسباب بازی و به‌عنوان سرگرمی تلقی می‌شده می‌توانیم روابط عروسک را به‌عنوان قدرت تصور تماشاگر هم در نظر بگیریم. در این میان ریلکه<sup>۸</sup> توضیح می‌دهد که زندگی عروسک جایگزین زندگی واقعی و عادی می‌شود

اما در توانایی تبدیل شدن متفاوت باشد و متحرک و جاندار جلوه کند که این به خاطر توهم زنده‌انگاری است که عروسک را در موقعیت مبهم بین زنده و مرده قرار می‌دهد و نه تنها در تصور زندگی بلکه در واقعیت فیزیکی هم خود را معرفی می‌کند. همچنین عروسک‌ها، در عملکرد فوق‌العاده هستند و در گذار بین زندگی، تولد و مرگ مقدس‌ترین لحظات انسانی را تجربه می‌کنند. عروسک‌ها و اشیای بی‌جان با نیروی حیاتی در آن مرز زندگی می‌کنند. برای بزرگسالان این احتمال ترسناک است و تهدیدی برای تلاش‌های مداوم ما برای حفظ مرگ و زندگی به حساب می‌آید ولی عملکرد غیرمعمول عروسک در نهایت با مخاطره مستقیم یا تهدید از طریق توانایی برای تضعیف پیش‌فرض‌های ما از زندگی و مرگ مواجه می‌شود و برای عروسک باید بتوان احساسات فراموشکار متعالی به وجود آورد تا این تهدید از نابودی موجود برداشته شود همچنین این موضوع در عملکرد عروسک قرار دارد یعنی هنرمند را قادر می‌سازد مکانیزم‌هایی ایجاد کند که بتوانند توان عروسک را مهار و هدایت کنند و براساس روایت و ساختار شخصی خود و عملکرد به گونه‌ای فراطبیعی رقم زند. با این حال هنرمندان عروسکی تأثیرات ناشی از این کارکرد را ذکر کرده‌اند. "عروسک به دنبال خیانت و ترمیم عروسک‌ها است که بزرگسال را برای تصوراتی که توسط این چهره‌ها کمتر قابل اعتماد هستند را به کار گرفته است و درگیر می‌کند. مثلاً همانند تخیلی که برای کودکان در بازی است بنابراین آماده تبدیل اشیا به چیز دیگری است و برای زندگی دادن به این اشیا باید افکار نادیده گرفته شود. بازی‌دهنده عروسک در پشت عروسک قرار می‌گیرد و هدف او استفاده از عروسک برای انجام خواسته‌هایش است نه اینکه تنها بی‌معنی بودن جهان را جلوه دهد. بدین ترتیب حرکت، حس و احساسات از بازیگردان برداشته می‌شود و عروسک از عروسک خارج می‌شود و این حقیقت را به تصویر می‌کشد که او می‌داند که عروسک را می‌توان به‌عنوان چیزی فراتر از تصور خود به زندگی غیرانسانی در حوزه زندگی وارد کرد و در واقع این مشخصه بی‌نظیری است که ذهن به دنبال عواقب اثر گذاری آن است و اینکه آیا این کار واقعی است یا نه مهم نیست مگر اینکه نتیجه‌ی آن توسط فرد پذیرفته شود و با انجام این کار تخیل را که مجموعه‌ای از مفاهیم موقت درباره‌ی نهاد است را ایجاد می‌کند. بنابراین عروسک می‌تواند با کمک بازی‌دهنده، خود را قادر سازد تا قبل از به پایان رسیدنش خود را ارائه دهد و تحرک فراتر از تفکر نیروی پنهانی ذاتی را در تخیل برجسته کند و زمانی که ادراک هنوز در ذهن مخاطب تازه است عروسک‌ها می‌توانند به یکدیگر شباهت داشته باشند و به واسطه‌ی فراهم کردن زمینه تخیل یک قطعه محکم از جهان را شکل دهند و فرد قادر به درک عروسک به‌عنوان موجوداتی است که سعی دارند راه خود را به یک جهان نامطمئن تبدیل کنند و این تنها موقعیتی است که توسط نمایش عروسکی دست می‌دهد که حتی در زندگی هم وجود دارد بنابراین انعکاسی شفاف می‌تواند یک مدل پاسخ تفسیری به دیگران در خارج از درک مفهومی باشد و از

که ما به مرحله‌ای از آگاهی رسیدیم که عروسک چیزی فراتر از یک شیء است و بدون دیگری و این نهاد غایب درون خود هیچ دلیلی برای پاسخ به ما به‌عنوان فردی که آسیب دیده ندارد. در اصل عروسک تنها به‌عنوان یک بوم برای نمایش افکارمان به ما خدمت کرده و محصول تخیل ماست و برای ما بی‌نهایت پیچیده‌تر و پر مشقت‌تر از واقعیت مادی بوده است. بنابراین عروسک می‌تواند به‌عنوان وسیله‌ای باشد که از طریق آن ما با روح به‌عنوان کشتی ناقص دنیوی ارتباط برقرار کرده و محفوظ مانده‌ایم. پس از آن ما شاهد هستیم که احساس پریشانی و احساسات ناشی از آن می‌تواند از روابط زود هنگام ما با اسباب بازی‌ها پیمان و شکست نهایی بدن‌های مادی آن‌ها در برابر میل ما حاصل شود و نشان می‌دهد که ذهن در حال توسعه، عدم درک از زندگی اشیا بی‌جان را می‌تواند این تجربه‌ی اولیه متوقف کند و بر روش‌های قدیمی تفکر ما براساس منطق و عقل غلبه کند. کانت<sup>۴</sup> در این مورد اذعان دارد: دلیل اینکه شخصی قربانی تجربیات عظیم می‌شود زمانی است که فرد از ناکافی بودن تخیل برای ارا ئه‌ی ایده‌ای از کل که در آن تخیل به حداکثر خود می‌رسد و در تلاش‌های بی‌ثمر خود برای گسترش آن خود را می‌کشد و به لذت عاطفی می‌رسد (همان، ۸۶). البته ناسازگاری یک شیء به ظاهر زنده این است که برایمان دوره‌ای ابتدایی از توسعه شخصی و فرهنگی مان را یاد آوری می‌کند که مرز بین من و جهان کمتر تعریف شده است و این همان مفهومی است که توسط نظریات فروید نتیجه مجازات سرکوب شده از کودکی است که توسط برخی عواطف احیا شده یا بازگشت به زمانی است که اعتقادات اولیه ما به پایان رسیده و دوباره تایید شده است.

شباهت‌های عروسک‌های تئاتری<sup>۵</sup> (منظور از عروسک‌های تئاتری عروسک‌هایی است دارای قابلیت‌های حرکتی هستند و باتکنیک‌های مختلفی در نمایش‌ها توسط بازی‌دهنده‌ها به حرکت در آمده و زنده می‌شوند تا بر روی صحنه تئاتری به ایفای نقش بپردازند) از لحاظ فیزیکی می‌تواند تجارب فردی عروسک را تحت تأثیر قرار دهد زیرا با وجود اینکه مواد مادی آنها تقریباً یکسان است اما زمینه آنها در درگیر شدن در مفهوم امر مضاعف بسیار متفاوت است و این در حالی است که عروسک یک تصویر محرک در نظر تماشاگر است که توسط شخصی متحرک شده است، چرا که عروسک یک نهاد است که ماهیت وجودی خود را با جنبش و خلق توهم زنده‌بودن که توسط بازی‌دهنده یا افراد غیرتماشاگر اشغال شده به اثبات می‌رساند. "در نمایش عروسکی خالص تأکید و تمرکز میان زمان واقعی و طبیعی عروسک‌ها به‌عنوان شیء و زمان تخیلی و طبیعی عروسک به‌عنوان شخصیت در نوسان است" (کومینز، ۱۳۸۸، ۱۰۵).

همچنین عروسک تئاتری خود را به‌عنوان یک تخیل نامحدود معرفی می‌کند و برخلاف عروسک‌هایی که زندگی آن‌ها فقط یکبار تصور می‌شود، عروسک‌های تئاتری در جهانی زندگی می‌کنند که به ویژگی‌های تحریک کننده متکی هستند و این یعنی چیزی فراتر از یک شکل ثابت البته ممکن است شکل فیزیکی عروسک ثابت باشد

عروسک برای اینکه بتواند معرف زندگی باشد باید نشانه‌هایی از حضور زندگی را برای ما تداعی کند مانند سخن گفتن و حرکت کردن و همان نشانه‌هایی که معمولاً معنی زندگی را در بر دارد و عروسک این نشانه‌ها را از رابطه‌ای خارج از خود دریافت می‌کند. یعنی بازی‌دهنده خود که باعث آفرینش تخیلی از زندگی در عروسک می‌شود. در این رابطه هنرمند بخشی از خودش را به وسیله عروسک بیان می‌کند و شگفت آنکه بین عروسک و بازی‌دهنده شباهت‌هایی دیده می‌شود چرا که در مسیر تولید اثر هر دو رشد یافته‌اند و عمیقاً با هم آشنا شده‌اند. خالق و مخلوق در کنار هم هستند و تنها در تلاش برای خلق یک خیال است که بازی‌دهنده می‌تواند موجودی بی‌جان را به‌عنوان یک موجود جاندار تلقی کند. همچنین ایجاد توازن بین جان یافتن موجودی بی‌جان فراتر از عادت است که توسط بازی‌دهنده به عروسک القا می‌شود. از نظر یورکفسکی<sup>۱</sup> عروسک نشانه جان یافته از شخصی است که آن را با صدا و حرکت پشتیبانی می‌کند و نکته‌ی مهم‌تر این است که اگر بپذیریم که عروسک همزاد بازی‌دهنده است یا همان دیگری پنهان شده در بازی‌دهنده آنگاه می‌توان گفت که عروسک همان همزادی است که بازی‌دهنده انجام دادن تمامی چیزهایی که خود ناتوان از انجام دادن آنهاست را به او محول می‌کند. در واقع این همزاد از خود بازی‌دهنده توانا تر است و کارهایی را که بازی‌دهنده قادر به انجام آنها نیست را به عروسک خود محول می‌کند و تمامی آرزوها و امیال خود را به او واگذار می‌کند. چرا که با توجه به موضوع مورد توجه ما عروسک می‌تواند بعدی از شخصیت خود بازی‌دهنده باشد و بازی‌دهنده آن بخش از خود را در اختیار عروسک قرار می‌دهد که ناتوان از بروز آن در خود است پس آن را به عروسک محول می‌کند البته بازی‌دهنده که واقف‌تر از هر کسی بر وجود خود است در این مسیر هدایت عروسک را می‌پذیرد و همراهی می‌کند. این نوع نگاه به عروسک دیگر نمی‌تواند کنترل‌کننده باشد، بلکه نگاهی است مشتاق، نگاهی که آرزوی این را دارد که عروسک در مقام همزاد (بخشی از هویت پنهان شده خود) به بهترین شکل پاسخ‌گوی خواست بازی‌دهنده باشد.

ولی نکته‌ی مهم این است که هرچه حرکات دست بازی‌دهنده هنرمندانه‌تر شوند، در نتیجه عروسک بهتر و بهتر کار خود را انجام می‌دهد و این نیز به این راه می‌برد که عروسک سویه‌های حرکتی بیشتری را از خود نشان می‌دهد. این همان نقطه‌ی اضطراب‌زا است، چرا که در این صورت عروسک همزادی نیست که به تمامی آرزوها و اشتیاق‌های بازی‌دهنده خود عمل کند، بلکه با بیشتر شدن سویه‌ی حرکتی او و نزدیک شدن به نقطه‌ی تعادل، عروسک به موجودی نیمه‌مستقل تبدیل می‌شود که حرکات او دیگر به‌طور کامل مطابق با خواست بازی‌دهنده‌ی خود نیست. چرا که اگر عروسک را بخشی از هویت گمشده، پنهان و یا سرکوب‌شده بازی‌دهنده بدانیم پس در جایی که عروسک خود نمایی می‌کند یا در مقابل بازی‌دهنده جلوه‌ای از امیال او را به نمایش می‌گذارد اختیار را از بازی‌دهنده

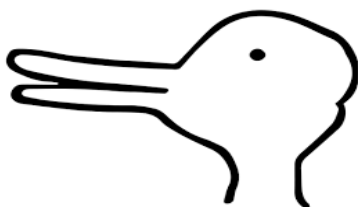
طریق این تجربه‌ی جادویی و نحوه‌ی ادراک مفاهیم نامتعارف ذهن، ذهن در نهایت می‌تواند خود را از بازدارندگی آزاد کند و درک عاطفی را که عروسک را با تخیل همراه می‌کند را دریافت کند" (Morton, 2013, 90).

عمل تخیل ترکیبی از تمام افکار و احساسات و عواطف است. تخیل که نوعی علامت و پیش در آمد واقعیت است درون خود امری واقعی است خاطرات و تخیلات نوعی چالش واقعی با هم دارند و در ابعاد تصویری فضای تئاتری نمودار می‌شوند در حالی که در ابعاد فیزیک واقعی وجود خارجی ندارند. همچنین در تئاتر عروسکی این میانجیگری بین بازی‌دهنده و تخیل تماشاگر و حرکت بخشی عروسک یکی از نکات مهمی است که باید به آن توجه شود واگنر<sup>۲</sup> از جمله کسانی است که در مورد اهمیت میانجیگری بازی‌دهنده در شکل‌گیری تخیل تماشاگر چنین نظری دارد: "بازی‌دهندگان عروسک به اجسام دست‌نشانده وارد می‌شوند و بدن‌های انسانی خود را با شیء در دست خود مبادله می‌کنند و این در مرز تاریخ بین زندگی و مرگ است که فرآیند زنده‌انگاری و نقش واسطه‌ای میانجی‌گری بازی‌دهنده به منصفه ظهور می‌رسد" (ibid, 116-120). در واقع امر مضاعف یا همان عجیب‌وغریب و پتانسیل ظهور فرم از این واقعیت است که روح عروسک از شیء به نحوی نسبت به آن چیزی که موجب برانگیختنش می‌شود حاصل می‌گردد، در حالی که عروسک‌ها برای تخریب مخاطب از طریق موانع فیزیکی گسترش می‌یابند و این ضربه عروسک بر مخاطب به دنبال پیداکردن خودمان در چیزی است که می‌دانیم از راه دور باور نمی‌کنیم و این شکاف می‌تواند از این واقعیت لذتی به وجود بیاورد، لذتی از این دست که عروسک تصویری را می‌تواند در ذهن ایجاد کند با این درک که زندگی غیرممکن و باور نادرست خودمان بخشی از ایجاد زندگی در عروسک است و تخیل در اینجا به‌عنوان یک برده باقی می‌ماند و حتی در بعضی مواقع تخیل باید از بین برود، ضعف‌های خود را بپذیرد و از لذت عدم ایجاد آنچه که ایجاد کرده است بیدار شود. در یک تئاتر مبتنی بر عروسک، عروسک خود بهانه‌ای برای کشف بیشتر است و روح عروسک توانایی دیدن مخاطب را دارد تا جایی که می‌تواند جهانی را که ساخته هدایت کند حتی زمانی که عمل عروسک پایان می‌یابد بخش کوچکی از خودمان را که توسط سرکوب‌ها از ما دور شده بود را به ما یادآور می‌شود. حال به بررسی چگونگی جاندارانگاری عروسک‌ها و اشیای نمایشی بر روی صحنه می‌پردازیم و از آنجایی که وقوع این باور یک فرآیند چند وجهی است ابتدا به رابطه بازی‌دهنده و عروسکش و سپس ارتباطی که بین بازی‌دهنده، عروسک و مخاطب برقرار می‌شود تا در یک اجرای عروسکی، شخصیت‌های عروسکی روی صحنه در خیال مخاطب زنده انگاشته شوند با رجوع به دو نظریه قابل بحث دریافت و دو بینی این فرایند موشکافی و تحلیل می‌شود.

**ارتباط متقابل بازی‌دهنده و عروسک**

که در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد حایز اهمیت است. "این دیدگاه برای هر کار هنری دو قطب را در نظر می‌گیرد. یکی قطب هنری و دیگری قطب زیبایی‌شناسی، که بخش هنری آن توسط هنرمند خلق می‌شود و بخش زیبایی آن توسط مخاطب تحقق می‌یابد و در رابطه با اثر ادبی اذغان دارد که وقتی ما متن را می‌خوانیم وارد کنش متقابل با آن می‌شویم و شروع به روشن کردن آن در ذهنمان می‌کنیم. آنچه که در ذهنمان ایجاد می‌شود کاملاً متفاوت از متن نوشتاری است، همواره نقطه‌ی تلاقی میان متن و خواننده وجود دارد اما این نقطه قابل تعیین نیست و وجودش مجازی است" (Iser, 1972, 279). در نظریه‌ی دریافت فرآیند خواندن فعالیت‌ی زمانمند است که همواره در طول زمان رخ می‌دهد و در حین خوانش متن است که متن خود را برای خواننده افشا می‌کند و می‌تواند به وجوهات آن دست یابد. همچنین معنا را محبوس در متن نمی‌داند و مقام خواننده را همچون کاشف معنا نازل در نظر نمی‌گیرد. بلکه خواننده را در مقامی خلاق و آفریننده که به آفرینش معنا در متن می‌پردازد در نظر می‌گیرد. "رابطه خواننده با متن رابطه‌ای دو جانبه و دیالکتیک است: از یک سو متن نقشی را به خواننده پیشنهاد می‌کند و سوی دیگر خواننده هم‌گرایش خودش را دارد. چون هیچ یکی از این دو هرگز نمی‌تواند مقهور دیگری شود و تنشی بین آن دو وجود دارد (ibid, 24). اثر هنری فقط سرخط معنا را به خواننده می‌دهد و با توجه به آن خواننده در مسیر دریافت گام بر می‌دارد. مسئله دیگری که در زمینه دریافت می‌توانیم به آن اشاره کنیم، مسئله آگاهی توسط ادراک حسی است. به‌طور مثال وقتی تصویر زیر را نگاه می‌کنیم، آن را یا اردک می‌بینیم و یا خرگوش اما واقعیت آن است که ما در اینجا فقط یک تصویر داریم و همین یک تصویر است که ما با آن مواجه می‌شویم. در واقع ما به آنچه که می‌بینیم ساختار می‌دهیم.

به زبان ساده می‌توان گفت آگاهی ماست که پدیدارها را در ذهن ما می‌سازد و آگاهی ما به آنچه که از راه حواس دریافت می‌کنیم ساختار می‌دهد و این ساختار به زمینه تجربیات ما بستگی دارد مثلاً اگر ما در محیطی پر از اردک زندگی کنیم تصویر زیر را اردک می‌بینیم البته عکس این مطلب نیز صادق است و ممکن است آن را خرگوش ببینیم. همچنین ادراک حسی به سایر صورت‌های ما مثل تخیل نیز رخ می‌دهد (فولسدال، ۱۳۷۵، ۹۴). ادراک حسی توسط آگاهی ما می‌تواند از جمله مواردی باشد که می‌تواند بر دریافت مخاطب بر آنچه که می‌بیند و براساس تجربیات خود دریافت می‌کند تأثیر بسزایی داشته باشد. چرا که مخاطبان ما تماشاگرانی آگاهی هستند



می‌رباید و بازی‌دهنده که رویارو با واپس‌زدگی‌های درونی خود است فقط هدایت عروسک را برعهده می‌گیرد و در واقع به تماشای دیگری خود می‌پردازد. منظور از تماشا را می‌توانیم در مفهوم نگاه از منظر لاکان<sup>۱</sup> دریابیم چرا که مفهوم نگاه در روانکاوی لاکانی به فهم این موضوع کمک شایانی می‌کند. "وی نگاه را به مثابه نگاه اربابانه در نظر می‌گیرد اما آن را به گونه‌ای معرفی می‌کند که اثری از اربابی و سروری وجود ندارد بلکه نگاه به چیزی بدل می‌شود که سوژه با ابژه روبه‌رو شده و بیشتر از اینکه سوژه‌کتیو (ذهنی) باشد ابژکتیو (عینی) است و این تلقی ابژکتیو به جای سوژه‌کتیو موجب تغییر مهم ما از تجربه‌ی نگاه می‌شود و این تجربه خیالی به صورت بالقوه به عرصه‌ی مواجهه با امر واقع بدل می‌شود" (لاکان، ۱۳۹۵، ۱۵). البته در رابطه‌ی بازی‌دهنده و عروسک به‌نظر می‌رسد که این بازی‌دهنده است که نگاه می‌کند و همه‌ی حرکات عروسک را با نگاه خود زیر نظر دارد. گویی عروسک صرفاً ابژه‌ی است برای نگاه کردن. نکته اینجاست که بازی‌دهنده در مقام سوژه‌ای که حرکات عروسک خود را می‌بیند و آن‌ها را بازنمایی می‌کند از یک نقطه و جایگاه خاص می‌بیند ولی از نقطه‌ها و جایگاه‌های بی‌شماری دیده می‌شود. به بیانی بهتر پیش از آنکه بازی‌دهنده عروسک خود را ببیند، همواره چیزی هست که به خود بازی‌دهنده خیره شده و او را می‌بیند، چیزی که بازی‌دهنده در فرآیند دیدن خود نمی‌تواند آن را بازنمایی کند. این نگاه خیره که بازنمایی نمی‌شود همان پس‌مانده‌ی امر واقعی است، چیزی که لاکان از آن تحت عنوان نگاه خیره به‌مثابه ابژه‌ی کوچک از آن یاد می‌کند. در واقع با نزدیک شدن عروسک به نقطه‌ی تعادل بیومکانیک نگاه بازی‌دهنده دیگر قادر نیست که او را بازنمایی کند و در نتیجه این عروسک است که به بازی‌دهنده نگاه می‌کند، همان نگاه خیره‌ای که عروسک بدل به همزادی همراه با تفاوت حداقلی با بازی‌دهنده می‌شود. این همان امری است که ما به‌عنوان دیگری از آن یاد می‌کنیم چرا که می‌تواند همان امیال در خود مانده ما باشد که پا به عرصه زندگی در قالب یک عروسک گذاشته و ما را جایی میان زندگی و تخیل و هیچ به همراه خود می‌برد. در ادامه با نگاهی به نظریه‌های دریافت و دوبینی راه را برای درک بهتر فراهم می‌کنیم.

### نظریه دریافت

از آنجایی که مخاطب جایگاه ویژه‌ای در خوانش هر اثر هنری از جمله تئاتر عروسکی دارد قبل از ورود به بحث دوبینی توضیح نظریه‌ی دریافت که براساس درک و دریافت و تجربه‌ی شخصی مخاطب جهت تفسیر معنی اثر هنری و تحت تأثیر فلسفه در مکتب کنستانتین و اولین بار در حوزه ادبیات شکل گرفت برای بررسی وضعیتی که مخاطب تئاتر عروسکی در آن قرار می‌گیرد تا بتواند بر اساس تخیل و درک و دریافت خود در فرآیند اجرا سهیم شود قابل تأمل است. دیدگاه این مکتب معتقد است که معنای اثر در یک فرآیند پویا در مواجهه مخاطب با اثر شکل می‌گیرد و در این میان آنچه

بدین ترتیب خواست تماشاگران مبنی بر تخیل زندگی را در خود بر آورده می‌سازد و عروسک به گونه‌ای لذت‌بخش درک تماشاگران از ارتباط میان اشیا و حیات را به چالش می‌کشد و اصطلاحی که یورکفسکی از آن یاد می‌کند رنگارنگی عروسک به معنای وجود دوگانه‌ی آن است، عروسک به‌عنوان شیء و شخصیت صحنه‌ای است. "شیء که وقتی حرکت بر آن مسلط می‌شود ما احساس می‌کنیم شخصیتی جاندار بر روی صحنه متولد شده و حضور پیدا می‌کند و وقتی که تسلط از ماهیت خود عروسک یا همان شیء متولد شده و حضور پیدا می‌کند ما خود عروسک را می‌بینیم. آن عروسک همان شیء است و هم‌زمان شخصیتی بر روی صحنه است منظور از رنگارنگی همین است همچنین که این پژوهشگر بیان می‌کند که مفهوم رنگارنگی در ذات عروسک نهفته نیست بلکه این رنگارنگی فقط از هنگام ظهور چیزی که وی با نام نظام نشانه‌ای عروسک از آن حرف می‌زند به کار افتاده است چراکه عروسک قرن هاست که این رنگارنگی را القا می‌کند و تنها از آن زمان است که عروسک به‌طور هم‌زمان هم به‌عنوان عروسک و هم به‌عنوان شخصیتی زنده انگاشته می‌شده است" (همان، ۱۱۵).

تنشی همیشگی که به علت وجوه دوگانه عروسک ایجاد می‌شود بروز هر وجه از عروسک زنده‌بودن یا شیء‌بودن در روند نمایش را اجتناب‌ناپذیر می‌کند و در عین حال تناقض‌برانگیز. عروسک همان چیزی است که به‌نظر می‌آید، هست و نیست و این همانا همان امر غریب شگرف و یا مضاعف است که باعث حضور قوی و انکارناپذیر این دیگری بر روی صحنه می‌شود.

حال با توجه به بررسی‌های فوق داستان مرد شنی بر اساس وقوع امر مضاعف شرح داده می‌شود. داستان مرد شنی از جمله داستان‌هایی است که توسط بسیاری از پژوهشگران و روانکاوان مورد بررسی قرار گرفته است و امر مضاعف امری غالب در این داستان تلقی می‌شود. داستان مرد شنی: داستان کوتاه مرد شنی توسط هوفمان<sup>۱۲</sup> به‌عنوان داستان شب در سال ۱۸۱۶ در آلمان انتشار یافت. داستان مرد شنی می‌تواند مثال ملموسی باشد از فرایند وقوع امر مضاعف در خیال تماشاگر. داستان توسط یک راوی گفته شده است و با یک نقل قول آغاز می‌شود: ناانیل - قهرمان داستان - نمی‌تواند میان رخداد‌های واقعی و رخداد‌های ظاهراً غیرواقعی فرقی بگذارد. او تصویر مرد شنی را باکوپلیوس - وکیل پدرش - و بعد با کوپولا - عینک‌ساز ایتالیایی - اشتباه می‌گیرد. این اشتباه و توهم از این جا نشأت می‌گیرد که ناانیل، (استعاره‌ی با این جمله‌ی جان دان شاعر متافیزیک انگلیسی مقایسه کنید «من هر چیز مرده‌ام») او مرد شنی را واقعی فرض کرده و او را مرد خبیثی می‌پندارد که هنگام به خواب نرفتن بچه‌ها سر و کله‌اش پیدا می‌شود و مشتی شن به سمت چشمان بچه‌ها پرتاب کرده به طوری که این شن‌ها به‌طور خونین از کله‌ی آنان بیرون می‌زنند. کاپلیوس مرموز به خانه آنها می‌آید و در خصوص انجام دادن برخی آزمایش‌ها با پدر ناانیل قرارداد می‌بندد، ناانیل با دیدن کاپلیوس او

که زندگی عروسک، هویت، حرکت و سخن عروسک را به واسطه‌ی تجربیات خود دریافت می‌کنند و با تخیل خود آن را باورپذیر می‌سازند و همواره تماشاگر به هنگام تماشای یک اجرای عروسکی بر روی مرزی از واقعیت و خیال براساس تجربه‌ی شخصی و درک و دریافت خود قدم بر می‌دارد.

## نظریه دوبینی

پیشتر به نقش عروسک به‌عنوان دیگری و در ادامه به رابطه عروسک و بازی‌دهنده اشاره شد حال به ضلع سوم این مثلث ارتباطی یعنی نقش فعال مخاطب پرداخته می‌شود و آنچه که در این میان بسیار مهم است تخیل و نحوه‌ی نگرش مخاطب به شیء تئاتری است که نظریه‌پردازان بسیاری به آن پرداخته‌اند. اتاکار زیچ<sup>۱۱</sup> نشانه‌شناس و هنریک یورکفسکی پژوهشگر تئاتر عروسکی از جمله کسانی هستند پس از دیدن اجراهای متفاوت عروسکی نظریاتی تحت عنوان دو بینی و رنگارنگی ارائه کرده‌اند و هر دو نحوه نگرش مخاطب برای زنده حس کردن اشیا و عروسک‌های تئاتری را روی صحنه مورد بررسی قرار داده‌اند.

اگر به صراحت در باب عروسک مذاقه کنیم، عروسک تنها به‌عنوان یک فرایند خاص اجرا، منصفه ظهور می‌یابد که در آن تماشاگران موجودی تئاتری را به‌عنوان شیء درک می‌کنند که نشانه‌های منتزع زندگی را به کار می‌گیرد. این امر تماشاگران را برای ارضای جنبه‌های روانشناختی از طریق تخیل به، زندگی داشتن شیء به ادراک در آمده یا عروسک تشویق می‌کنند (تیلیس، ۱۳۹۳، ۱۱۹). از آنجایی که تماشاگران عروسک را با درک و تخیل به‌عنوان شیء و به‌عنوان زندگی می‌بینند و عروسک را به دو نحو هم زمان دریافت می‌کنند نظریه دوبینی این وضعیت را به دقت مورد بررسی قرار داده است. در برخورد تماشاگر با شیء یا عروسک تماشاگر دو چیز را نادیده می‌گیرد: اول، عروسک به‌عنوان یک نشانه صرف. دوم، حضور انسان در نمایش عروسکی و در عین حال عروسک را به دو شیوه می‌بیند: اول به‌عنوان یک شیء ادراک شده و دوم با عنوان یک زندگی تخیل شده. بنابراین دو بینی به منظور پذیرش هم زمان طبیعت دو گانه‌ی عروسک توسط تماشاگراست یعنی بروز تنشی میان دو وجه شیء و زندگی در عروسک، فرآیندی که در آن تماشاگر یک شیء را که از نشانه‌های انتزاعی زندگی استفاده می‌کند به‌عنوان موجودی تئاتری درک می‌کنند و این فرآیند تماشاگر را تشویق می‌کند تا خواست روانشناختی خود را ارضا کند، خواستی نسبت به تصور و تخیل این امر که شیء درک شده واقعاً دارای حیات و زندگی است. هنر عروسکی بدون شک در محدوده‌ی ظریفی قرار دارد چرا که پذیرش عروسک توسط تماشاگر از طریق ادراک و تخیل تعارضی میان عروسک به‌عنوان شیء و موجود زنده ایجاد می‌کند و همواره در محدوده‌ی شک قرار دارد. قرارگرفتن عروسک در محدوده‌ی شک از مهم‌ترین مشخصه‌های عروسک است" (همان، ۱۲۴).

می‌بندد. سیکوس در رویکرد خود نسبت به امر مضاعف پا را از حوزه‌ی این اثبات‌گرایی فراتر می‌گذارد. دریافت سیکوس از بخردانگی امر مضاعف متناظر و موجد این نظریه درباره امر مضاعف است مبنی بر اینکه امر مضاعف براساس رابطه‌اش با «امر واقع» تعریف می‌شود؛ از این رو ویژگی‌های مضمونی و صوری آن به هم ارتباط پیدا می‌کند چرا که ویژگی‌های مضمونی و صوری مرز میان ساختارها را محو و ناپدید می‌کند. به زعم سیکوس، امر مضاعف فقط در ارتباط با امر آشنا و طبیعی معنا پیدا می‌کند. امر مضاعف به یک سمت منحرف است «فقط خود را - ابتدا به ساکن - بر لبه‌ی چیز دیگر نمایش می‌دهد». امر مضاعف بنابر اعتبار خود، هر نوع بازنمایی واقعیت وحدت‌یافته را بر هم می‌زند. امر مضاعف، یک دال اعتباری است چرا که امر مضاعف در واقع امری مرکب است؛ راه خود را از میان چیزها، درزاها و شکاف‌ها باز می‌کند، امر مضاعف بر خلاء تأکید می‌کند و در این خلاء می‌توان از وحدت اطمینان حاصل کرد. برداشت ساختارگرایانه‌ی سیکوس از امر مضاعف به منزله‌ی جلوه‌ای از ترسانندگی فانتزی را به هنر گروتسک<sup>۵</sup> ارتباط می‌دهد: «گروتسک یک ساختار است، جهانی بیگانه شده است، جهان خود ما که تغییر ماهیت داده است.» با این حال، امر مضاعف ساختار را بر هم می‌زند، مرز میان واقعیت و وهم است که هم می‌تواند زاییده‌ی خیال و پندار باشد و هم از واقعیت نشئت گرفته باشد، واقعیتی که بنا به دلایلی گوناگون اندکی غیرعادی و اغراق شده به نظر می‌آید. در امر مضاعف واقعیت دگرگون نمی‌شود بلکه معوج می‌شود و همواره در چالش با امر واقعی است و زاییده‌ی شک و تردید است. می‌توان گفت امر مضاعف و امر واقع یک روح در دو بدن هستند و جدایی ناپذیرند، ماهیت امر مضاعف به این دوگانگی بستگی دارد. امر مضاعف «امر واقع» را از معنای خود تهی می‌کند و نشانه‌ها را بدون هیچ دلالت‌پردازی به حال خود رها می‌کند. سیکوس ناآشنایی امر مضاعف را نه فقط اضطراب جابه‌جا شده‌ی جسمانی، بلکه تمرین رویارویی با مرگ، که غایبی محض است، می‌داند. مرگ را نمی‌توان به‌طور مستقیم نشان داد: تجلی مرگ در ادبیات یا به صورت شمایل مثل اسکلت‌های یادآور مرگ دوره‌ی قرون وسطی بوده است یا به صورت فضای محض. این شمایل یا فضا در هیأت یک روح بلورین شده و جسمیت می‌یابد: روح تصویر سر راست و فوری غرابت است. روح داستان رابطه‌ی ما با مرگی به عینیت درآمده است. در ناب‌ترین صورت خود - آن جا که مرگ‌های نهفته‌ی خود را بازمی‌یابیم - فقدان پنهان بودن ماست، چرا که در حوزه‌ی تفکر هیچ چیز جز نیستی و فنا شناخته‌شده‌تر و غریب‌تر نیست. در ناخودآگاه جایی برای بازنمایی فنا و نیستی ما متصور نیست (رزماری، ۱۹۸۱، ۲۱۲).

را مرد شنی می‌پندارد همچنین او شاهد کارهای کاپلیوس و پدرش هست که متوجه می‌شود کپلیوس می‌خواهد چشم‌هایش را از حدقه در بیاورد اما پدرش او را نجات می‌دهد.

در انفجاری پدر ناانیل جان می‌سپارد. ناانیل کاپولای عینک فروش را ملاقات می‌کند و از او یک دوربین جاسوسی می‌خرد و از طریق دوربین المپیبای مصنوعی را می‌بیند. ناانیل عاشق الیمپیا می‌شود که ظاهراً واقعی است ولی در واقع یک عروسک است و دست ساخته‌ی اسپالانزانی است همچنین ناانیل شاهد این صحنه است که حدقه چشم آدمک از چشم تهی می‌شود و به مرز جنون می‌رسد. ناانیل که کم‌کم قدرت تشخیص میان «به‌نظر آمدن» و «بودن» را از دست می‌دهد، درصدد برمی‌آید که خواهرش - کلارا - را (به تصور این که عروسک چوبی است) در بالای برج شهر بکشد. نویسنده در این جا کلارا را خواهر ناانیل معرفی می‌کند، در حالی که در داستان هوفمان، کلارا دختری است که از بچگی قرار بوده با ناانیل عروسی کند. اما با مشاهده‌ی کوپیلیوس در پایین برج مشاعر خود را از دست داده و سعی می‌کند کلارا را بکشد، برادر کلارا او را نجات می‌دهد اما ناانیل از بالای برج به پایین پرتاب شده و می‌میرد (حری، ۱۳۹۳، ۱۱۰-۱۱۱). فروید<sup>۱۳</sup> ویژگی‌های مختلفی از امر مضاعف را در این قصه ردیابی می‌کند؛ الگوی رفتاری غریزی، همزادداشتن و چندگانگی اشخاص، جاندارانگاری اشیای بی‌جان از جمله‌ی این ویژگی‌هاست. به زعم فروید، ترس‌های ناخودآگاه ناانیل به این ویژگی‌ها دامن می‌زند آنچه به منزله‌ی امر مضاعف تجربه می‌شود، عینیت‌سازی اضطراب‌های سوژه است که به صورت اشکال و نمودهای بیرون از فرد درمی‌آید. تعبیر فروید درباره‌ی ترس ناانیل از چشمان او از کوپیلیوس - کوپولا، می‌ترسد چرا که در ناخودآگاه او آن دو با مرد شنی ارتباط دارند، به منزله‌ی آشکارکنندگان هراسی ریشه‌دار که به عقده‌ی ناباروری دامن می‌زند - تهدید والدین به تنبیه فعالیت‌های بدنی پسر - هسته‌ی اصلی قرائت فروید از داستان مرد شنی را تشکیل می‌دهد. با این حال، هلن سیکوس<sup>۱۴</sup> مقاله‌ای انتقادی درباره‌ی نظریه‌ی فروید نگاشته و به برخی از حذفیات مقاله اشاره کرده است. بحث سیکوس این است که توجه بیش از حد فروید به بن‌مایه‌ی چشمان، فروید را از پرداختن به دیگر ویژگی‌های بنیادین امر مضاعف، یعنی عروسکی که جان می‌گیرد، بازداشته و از اهمیت این جاندارانگاری غافل مانده است. از نظر سیکوس، فروید از این معلول به معلولی دیگر می‌پرد تا به «نقطه‌ی قطعیت» یا واقعیت می‌رسد؛ جایی که فروید امیدوار است واقعیت چونان صخره‌ای سفت و محکم عمل کند تا بتواند بحث تحلیلی خود را بر آن استوار کند. فروید با اتخاذ موضع اطمینان عقلی و بخردانه در قبال قصه، وحدتی ایجابی را بر آن تحمیل می‌کند: فروید بر ساختار «باز» فضا در فرو

## نتیجه

داستان مرد شنی را در این راستا مورد بررسی قرار دادیم. آنچه که در این حوزه مورد توجه بود بسط و گسترش این معنا در نمایش عروسکی

در بررسی‌های انجام‌شده ابتدا به تعریفی از معنای لغوی امر مضاعف (دیگری) پرداختیم و حضور و کاربرد آن در حوزه تئاتر عروسکی و



واقعی خود را در مقابل ناخودآگاه سرکوب شده و غریب می‌یابد و با مرئی شدن آنچه که نامرئی است به منزله‌ی مرگ و نیستی کنار گذاشته شده است و پرده از روی فقدان‌ها برمی‌دارد. چرا که ما هیچ نوع بازنمایی زبانی مناسبی برای بُعد جدید (دیگری) به وجود آمده نداریم و این دیگری جایی در زندگی واقعی ندارد بُعدی که شاید بخشی از هویت نهفته بازی‌دهنده باشد و توسط زندگی عروسک بر او حاکم می‌شود و دیگری به وجود آمده در این فضا با میانجیگری بازی‌دهنده بین عروسک و مخاطب نقش مهمی ایفا می‌کند و به شیء یا عروسک زندگی می‌بخشد و عروسک را به شیء تئاتری تبدیل می‌کند. چرا که بازی‌دهنده با جان بخشی به عروسک بخشی از حس و حال خود را به عروسک می‌دهد و عروسک را نماد دیگری خود می‌کند و آن را از یک شیء روزمره دور می‌کند. می‌توان گفت امر مضاعف بر شکل‌گیری آثار هنرمند برای بازآفرینی دیگری خود در کل اثر تأثیر داشته و هم تأثیر شگرفی بر روی دریافت مخاطب داشته است. چرا که اگر این رابطه و هویت دیگری در بین بازی‌دهنده و عروسک شکل نگرفته بود راه را برای درک و دریافت تماشاگر می‌بست و یا باور زندگی در عروسک را برای او سخت می‌کرد. می‌توان گفت امر مضاعف مدرن مشحون از میل ناخودآگاهی است که می‌توان آن را با نظم فرهنگی مرتبط دانست. نمایش عروسکی به اعتبار فضای خیال انگیز و فانتزی و فراواقعی که دارد وقوع امر مضاعف را برای جاندارانگاری اشیا تئاتری و عروسک‌های تئاتری امری اجتناب‌ناپذیر کرده است و همواره تماشاگر را در یک وهم تخیلی آشنا و ناآشنا روبه‌رو می‌کند.

است چرا که در نظام نشانه‌ای رایج یک عروسک تئاتری با نشانه‌های صدا، حرکت، طراحی قابل شناسایی است. در این مطالعه رابطه سه گانه و در هم تنیده: بازی‌دهنده، عروسک و مخاطب مورد تجزیه و تحلیل واقع شده است. برای تفسیر این مثلث ارتباطی، نظریه دریافت، دوبینی و رنگارنگی مورد استناد واقع شده است. نقطه‌ی وحدت‌آمیز این ارتباط تخیل و تصور ذهن مخاطب است. زندگی عروسک خیالی تصور شده در ذهن مخاطب به‌عنوان محدودیت‌های جسم مادی در تخیل تماشاگر جایگزین می‌شود و در حقیقت این شیء با گسست تصور مخاطب مقابله می‌کند و همچون شخصیتی جاندار متصور می‌شود اما این آگاهی و تصورات ذهن مخاطب را با دوران کودکی خود پیوند می‌دهد چرا که قدرت بی‌نظیر عروسک برای او بازگشتی است به دوران کودکی و شرایط مطلوبی را برای بیدار شدن احساسات سرسختانه در شخص ایجاد می‌کند که باعث می‌شود مخاطب درگیر یافتن زندگی در جسم بی‌جان شود. مخاطب در چالشی انکارناپذیر با زنده‌انگاری عروسک بی‌جان واقعیت‌های نهفته در خود را به یاد می‌آورد که توسط زندگی یافتن شیء بی‌جان در او جان می‌گیرد. دال بر اینکه از خودبیگانگی، مسخ‌شدگی، همزادداشتن، میانجیگری و تغییر ماهیت از جمله جلوه‌های میل نا خود آگاهند و مخاطب ممکن است در ابتدا با شک و تردید به این جهان نگاه کند اما در واقع او در تلاش برای مقابله با واقعیتی درونی است که دگرگون شده و برای او آشناست، چرا که سال‌ها در سطح هوشیاری و آگاهی او سرکوب و پنهان شده است و با پذیرش دوباره زندگی در شیء بی‌جان در دنیای

## پی‌نوشت‌ها

1. Uncanny. امر مضاعف
2. Jackson.
3. Paraxial.
4. Rainer Rilke..
5. Doll.
6. Immanuel Kant.
7. Puppet.
8. Contra Wagner.
9. Henryk Jurkowski.
10. Jacques Lacan.
11. Otakar Zich.
12. Ernest Hoffmann.
13. Sigmund Freud.
14. Helen Cixous.
15. Grotesque.

## فهرست منابع

جکسون، رزماری (۱۳۸۳)، *رویکردهای روانکاوانه به فانتاستیک*، ترجمه لیلا اکبری، نشر پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.  
حری، ابوالفضل (۱۳۹۳)، *کلیک خیال‌انگیز*، تهران، نشر نی.  
فولسدال، داگفین (۱۳۷۵)، *آوای هوسرل درباره بداهت و توجیه*، ترجمه منوچهر بدیعی، نشر فرهنگ.

کوهن، جاش (۱۳۹۵)، *چگونه فروید بخوانیم*، ترجمه صالح نجفی، تهران، نشر نی.  
کومینز، لورنس (۱۳۸۷)، *زیان عروسک*، ترجمه شیوا مسعودی، تهران، نشر نمایش.  
رک، لاکان، ژاک (۱۳۹۵)، *دیالکتیک نگرستن و نگرسته‌شدن*، ترجمه دکتر مهدی ملک، نشر نی.  
تیلیس، استیو (۱۳۹۳)، *زیبایی‌شناسی عروسک*، ترجمه پوپک‌عظیم پور، تهران، نشر قطره.

E.T.A. Hoffmann. *The sandman*. (1967). New yourk  
Jackson. Rosemary. (1981). *Fantasy: The literature of sub-  
version*. New yourk. Methuen

Morton. David. (2013). *Transcending the inanimate: Evoking  
the sublime in puppet\_based performance*. Canada: Queensland  
university of technology creative in dustries faculty Drama  
Sigmund. Freud. (1991). *The Uncanny*, Retrieved from:  
<http://courses.washington.edu/freudlit/Uncanny.Notes>.

Iser, Wolfgang (1972), "The Reading Process: A Phenom-  
enological Approach", *New Literary History*, Vol. 3, No. 2.

## The Uncanny Occurrence of Alive Object-Puppet Theater in Hoffman's "The Sandman"\*

Sheyda Lotfi<sup>1</sup>, Poopak Azimpour Tabrizi<sup>2</sup>, Shiva Masoudi<sup>3</sup>,

<sup>1</sup> Graduate Master in Puppet Theatre, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

<sup>2</sup> Instructor, Faculty of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

<sup>3</sup> Assistant Professor, Faculty of Performing Arts and Music, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received 26 Oct 2019, Accepted 2 Jan 2020)

**U**ncanny refers to a paradoxical feature in which the object creates attraction and repulsion simultaneously, creating a kind of hatred in cognition; it may manifest itself in a disturbing way, seeming familiar and strange at the same time. The purpose of this research is to show how this Uncanniness occurs in puppet performance, accelerating the three-way communication between the puppet, the puppeteer and the spectator, and strengthening the belief that the puppet or object is alive during the performance. For this purpose, the first step is to study reception theory, which refers to the audience's reception of the art work and their understanding and interpretation in order to achieve a kind of established knowledge. In the next step, the occurrence of Uncanniness is established through the study of the double vision theory, which analyzes the process of the spectator's imagination in bringing objects and puppets to life on the stage.

In this study, by considering the Uncanny meanings and by looking at the story of "The Sandman" by Frederick Hoffman, the characters and the conflict are first defined in the story's three opening letters. Furthermore, the psychological conflict of the protagonist, Nathanael, is presented, who is torn between hallucinations and reality. Nathanael struggles his whole life against posttraumatic stress which comes from a traumatic episode with the sandman in his childhood experience. Until the end of the book it remains unclear whether this experience was real, or just a dream of the young Na-

thanael. The text clearly leaves the decision open in as much as it offers two understandings: that of Nathanael's belief that there is a dark power controlling him, and Clara's postulation against this by arguing that it is only a psychological element.

The story is partly a subjective description of the proceedings from Nathanael's viewpoint which, due to enormous psychological problems, is not likely objective – or possibly objectively portrayed. Hoffman consciously leaves the reader unsure. Of central importance is the "eyes" theme (interpreted by Freud in his 1919 essay, *The Uncanny*, as fear of castration), the "steps", the robot, and laughter. Puppets also have an immortal aspect compared to humans -puppets do not die but human beings do- but the scene is a place for the subconscious mind and the world within the characters. According to Freud, it can be said that the Uncanny factor has had an effect both on the works and the formation of works of the artist in recreating another in the whole work, and has also had an extraordinary effect on the audience's perception and it can be said that this modern duality is full of unconscious desires that can be related to cultural desires and order. The conclusive analysis of the data examines how Uncanny happens and forms a connection between the puppet and the unconscious of the audience. The research method is descriptive and analytical based documented resources.

### Key words

Puppet, Puppeteer, Uncanny, Audience, Double vision, Reception Theory.

\* This article is extracted from the first author's master thesis, entitled "How it happened (uncanny) in the relationship between the puppet and the puppeteer with a focus on Freud's views and its case study in the works of Erika Schnbein and Philippe Gianti", under supervision of second author and the third author as advisor in College of Fine Arts, University of Tehran.

\*\*Corresponding Author: Tel: (+98-912) 2909302, Fax: (+98-021) 22339194, E-mail: lotfi\_sheyda@yahoo.com