

بازنمایی عروسک تا وانمایی مانکن براساس مفهوم وانموده بودریار

چکیده

بازنمایی یا تقلید مسئله‌ای بنیادین در فلسفه‌ی افلاطون و ارسطو است. از نظر افلاطون با طرح تمثیل غار، بازنمایی تنها سایه‌ای از واقعیت را نشان می‌دهد ولی ارسطو با طرح بازنمایی (تقلید) به‌عنوان کنش انسان بعد با ارزش‌تری به بازنمایی داد. با فاصله‌ی زمانی زیادی، مفهوم وانمودگی در مقابل بازنمایی در نظریات افرادی چون بودریار مطرح شد. در نظر بودریار بازنمایی به تدریج و با تغییر شرایط زیستی و تکنولوژیکی معاصر به وانمایی رسیده است، او مسیر بازنمایی تا وانمودگی را در چهار مرحله تعریف می‌کند که با شکل ارتباط با واقعیت سنجیده می‌شود و از بازتاب عمیق واقعیت به بی‌ارتباطی با واقعیت (وانموده) می‌رسد. در مقابل شباهت گاه‌نه‌چندان کامل در بازنمایی، وانموده‌ها نسخه‌هایی بسیار شبیه اما بدون ارجاع به واقعیت هستند که با تولید حاد واقعیت مرتبه‌ای نازل‌تر از اصل را می‌سازند. در مسیر بازنمایی پیکره‌ی نمایشی از گونه‌های ماسک و عروسک، انواعی از بازنمایی نمایش داده می‌شود که بدون شباهت به واقعیت، همگی به آن ارجاع دارند. ورود مانکن در آثار تادئوش کانتور، گویی مفهوم وانمودگی را جایگزین بازنمایی در تئاتر کرد. در این نوشتار عروسک و مانکن در پنج ویژگی با یکدیگر مقایسه می‌شوند: تقلید و روایت، جان‌بخشی و عدم جان‌بخشی، شخصیت‌بخشی پویا و ایستا، نمایش زندگی در مقابل نمایش مرگ، نسخه معادل یا فراتر از انسان در مقابل نسخه‌ی فروتر انسان، نشان می‌دهد که بازنمایی عروسک در مقابل وانمودگی مانکن قرار می‌گیرد. این مقایسه‌ی تحلیلی، بر اساس نظریه بودریار، وانمودگی مانکن در مقابل بازنمایی عروسک را نشان می‌دهد، نسخه‌ای که گرچه شبیه به واقعیت است اما فروتر از نمونه‌ی انسانی می‌نماید.

واژگان کلیدی: بازنمایی، وانمودگی، وانموده، بودریار، عروسک، مانکن، کانتور.

^۱ استادیار، گروه هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران

مقدمه

یکی از مفاهیم برخاسته از دوران پست مدرن، وانموده^۱ های بودریار است که با تأویل‌های متفاوت و متنوعی در حوزه‌های مختلف علوم انسانی و هنر به کار گرفته شد و خوانش‌هایی جدید به پدیده‌ها، رویدادها و موقعیت‌های فردی و اجتماعی داد. این مفهوم در پی اهمیت نقش رسانه در انتقال اخبار و رویدادها شناسایی و به تدریج به یکی از مضامین اصلی هویت معاصر تبدیل شد و بودریار از آن برای ارائه مفهوم حاد واقعیت^۲ استفاده کرد. به باور بودریار وانموده به عنوان تجسمی که دیگر ارجاعی مشخص به واقعیت ندارد، تمام مفاهیم و مکان‌ها و الگوهای شخصیتی زندگی ما را دربر گرفته است؛ به این ترتیب آنچه در هر حوزه در معرض تجربه قرار می‌گیرد دیگر نه یک واقعیت که وانمود آن است. به بیان بهتر آخرین مرتبه از بازنمایی در دوران معاصر به وانمود آن به صورت یک حاد واقعیت، تنها با شباهتی صرف به واقعیت، تقلیل می‌یابد. از صورتک و بعد عروسک به منظور بازنمایی انسان در تناثر استفاده می‌شود و بهره‌گیری از آن‌ها از نمایش‌های آیینی و سنتی تا روزگار نو و به شکل‌های واقع‌گرایانه تا انتزاعی، بازنمایی انسان را در صحنه‌ی نمایش بوده است. اما چند سالی است که مانکن (آدمک) به مثابه اجراگر در اجراهای تناثر و به طور مشخص در آثار تادئوش کانتور و سپس هنرمندان دیگر مورد استفاده قرار گرفته است. با توجه به تفاوت‌های شکلی و معنایی عروسک و مانکن، این جستار می‌کوشد نشان دهد مسیر معنایی از بازنمایی تا وانمایی با توجه به نظریه بودریار با سیر شکلی عروسک تا مانکن هماهنگ است.

پیشینه تحقیق

بودریار خود با این نظر که «تولید و بازتولید امر واقعی مشخصه‌ی زمان ماست» (بودریار، ۱۳۹۸: ۴۰)، برای وانمودگی نمونه‌هایی از مکان باستانی^۳، مکان تفریحی^۴، شخصیت سیاسی^۵ و مفاهیم کلی چون علم و قدرت^۶ می‌آورد. اما در پژوهش‌های متأخرتر تجسم وانمودگی وارد قلمروهای جزئی‌تر و متنوع‌تری شده است. در پژوهش‌های هنری نیز وانمودگی به عنوان معیاری مطالعاتی استفاده شده است که از میان آن‌ها می‌توان به نمونه‌های زیر اشاره کرد:

مقاله‌ی «نسبت نقاشی هایپررئالیسم و دنیای هایپررئالیستی بر اساس نظریه‌ی وانمایی بودریار» (۱۳۹۸) نوشته‌ی سحر باصری سعدی و جمال عرب‌زاده می‌کوشد تطبیق بازنمایی هایپررئالیستی را با بازنمایش حاد واقعیت در دوره پسامدرن نشان دهد. در حوزه‌ی عکاسی نیز حسین فرح‌بخش و نادر شایگان فر در مقاله «بررسی نظام نشانه‌ای وانمودگی از نظر بودریار و تطبیق آن بر مسئله‌ی عکاسی پست مدرن با تأکید بر آثار شری لواین» (۱۳۹۹) نشان می‌دهند که هنرمندان و به طور خاص شری لواین چگونه از هویت تصویر به مثابه وانموده بهره گرفته‌اند و با ارائه‌ی تصاویر فراواقعی در پی بازتولید کنایه‌آمیز وانموده‌ها برآمده‌اند. در حوزه‌ی رسانه مقاله «خوانش مفهوم وانموده در تیزرها و آگهی‌های تبلیغاتی تلویزیون ایران (دهه‌ی ۱۳۹۰)» (۱۴۰۲) نوشته‌ی شبمن نعمنی اردی، حسین اردلانی و ابوالفضل داودی رکن‌آبادی پژوهشی بر مشخص کردن ساختار یک وانموده قدرتمند در آگهی‌ها و تیزرهای تبلیغاتی انجام شده است.

در میان پژوهش‌های بین‌المللی می‌توان به «ییتس پست مدرنیست: پیکره و وانموده در ملکه‌ی بازیگر» (۲۰۰۰) نوشته سوزان بازرگان اشاره کرد که به مسئله‌ی بازنمایی به خصوص تجسم تصویر به عنوان پیکره یا وانموده و نمایشنامه‌ی ملکه‌ی بازیگر اثر ویلیام باتلر ییتس می‌پردازد. در پژوهش دیگری با عنوان «دون کیشوت و عصر

وانموده» (۲۰۰۵)، آوارو رامیرز به بررسی جهان غیرواقعی دون کیشوت می‌پردازد و روشی را نشان می‌دهد که نویسنده جهان وانموده‌ای را نمایش می‌دهد. در مرتبط‌ترین نمونه به مقاله حاضر، کارول سوزچینسکی در مقاله‌ای با عنوان «شخصیت- وانموده- شی- نماد» (۲۰۲۱)، تنوع هستی‌شناختی آدمک عروسک‌گون در تئاتر عروسکی برای جوانان و بزرگسال در لهستان بررسی می‌کند. اما تأکید مشخص این پژوهش بر مسئله‌ی بازنمایی عروسک در برابر وانمایی مانکن و جست‌وجوی دلایل آن است.

مبانی نظری تحقیق

بازنمایانندن به معنی نمایش دوباره‌ی چیزی در یک قلمروی دیگر است، وقتی نمایشی از یک موضوع در حوزه‌ای متفاوت از تجربه زیستی خودش انجام شود، یک بازنمایی یا دوباره‌نمایانندن است. بازنمایی برگردان واژه‌ی یونانی میمسیس (تقلید) است که محل مناقشه‌ی افلاطون و ارسطو بوده است. افلاطون با تمثیل غار بر این باور بود که تقلید، دو مرحله با واقعیت فاصله دارد. به اعتقاد او «مهارت‌های تقلیدی اشیایی را پدید می‌آورد یا اعمالی را انجام می‌دهد که از ساخته‌های مهارت‌های تولیدی تقلید می‌کنند، یا به عبارت دیگر نسخه‌ای از نسخه نوع اول‌اند، در نتیجه با نسخه مثالی خود دو گام فاصله دارند.» (رامین، ۱۳۹۹: ۲۳۷) پس به گمان افلاطون هنر تقلید از واقعیت دور است و سایه‌ای از واقعیت را نمایان می‌کند. اما ارسطو تقلید را به‌عنوان نمایش کنش انسان معرفی می‌کند و معتقد است «هدف هنرمند نه تنها ساختن یک نسخه درست بلکه ساختن یک نسخه‌ی ایده‌آل از اصل است. ما می‌توانیم اینجا اضافه کنیم که تولید یک نمایش (نسخه) ایده‌آل از اصل مستلزم مراحل تخیل است.» (چونگ هو، ۲۰۰۷: ۱۲۴)

اگرچه آشکارترین تجسم میمسیس یا تقلید در آثار ارسطو در هنر تئاتر است اما این واژه با نظر زیبایی‌شناسی ارسطو اساس تحلیل همه هنرها است. همچنین به نظر می‌رسد به گمان ارسطو نمی‌توان شباهت را به تنهایی به‌عنوان عامل تقلید در نظر گرفت. «البته شباهت بین اشیا گوناگونی وجود دارد ولی برای تعریف تقلید کافی نیست. عمل تقلید همیشه عامدانه است: شباهت به‌خودی‌خود به‌عنوان تقلید در نظر گرفته نمی‌شود، اگر هدف مشخصی در پس آن، آشکار یا پنهان، آگاهانه یا ناخودآگاه وجود نداشته باشد.» (زوران، ۲۰۱۵: ۴۶۹) اما در قلمروی مطالعات هنر گونه‌بندی مفهوم بازنمایی، برای آن سیری از هنر یونان تا هنر مدرن به‌وجود آورد. به‌طور مثال در بررسی بازنمایی در هنر نقاشی و عکاسی به سه مرحله یا سه گونه از مفهوم بازنمایی اشاره می‌شود:

الف. تقلید: که بر مبنای صرف تقلید است؛ مانند نقاشی‌های چشم‌فریب یونان باستان.

ب. شباهت: که بر مبنای شباهت از مورد تقلید است؛ مانند نقاشی‌های مکتب رئالیسم.

ج. نیت‌مندی (بازنمایی جدید): که بر مبنای نیت و هدف برای خلق اثر هنری است؛ مانند مکاتب نقاشی مدرن مثل کویسیم، آبستره و... (مقبلی، طالعی، ۱۳۹۳: ۲۲)

البته آشکار است که هر سه گونه در قلمروی بازنمایی قرار می‌گیرند اما وانموده مفهومی متأخرتر است که به‌طور مشخص در آثار سه متفکر - پی‌یر کلو سوفسکی، ژیل دلوز و ژان بودریار مطالعه شده است. «وانموده اصطلاحی لاتینی به معنای مجسمه یا بت و در ترجمه کلمه یونانی فاناسما^۷ به کار می‌رود. بودریار این مفهوم را برگرفت تا به وضعیت حاد واقعی جنبه‌های خاصی از فرهنگ معاصر اشاره کند.» (وارن اسمیت، ۱۳۹۹: ۴) وانمودکردن به معنی تظاهرکردن به اصلی است و گونه‌ای قلب کردن آن اصل است؛ اگر موضوعی وانمود به واقعیت کند می‌توان گفت که نشانه‌ای اصیل از آن را ندارد و تظاهر به آن می‌کند.

به نظر می‌رسد بنیامین با طرح مسئله «بازتولید مکانیکی» درآمدی برای مفهوم وانموده را بنیان گذاشت. او معتقد است تولید و تکثیر گسترده آثار فرهنگی «هاله» یا ویژگی بی‌همتای اثر هنری را که برخاسته از زمینه‌ی فرهنگی آن است، از بین می‌برد و مانند کپی‌های بسیار از تابلوی مونالیزا نسخ‌هایی بدلی بدون ارزش از آن به وجود می‌آورد. «او اصطلاح بازتولید مکانیکی را ابداع کرد تا به هر شکلی از تولید فرهنگی اشاره کند که مشخصه آن تکثیر نسبتاً گسترده مصنوعات فرهنگی از طریق تکنولوژی‌های ماشینی است که در آن هر کپی یا نسخه‌ای کم‌تر یا بیشتر از دیگر کپی‌ها اصالت ندارد.» (میلنر، براویت، ۱۳۸۵: ۱۰۶)

اما بودریار محدوده این تکثیر از آثار هنری را فراتر برد و تغییر هویت را به جای تکثیر قرار داد و به این ترتیب هویتی را نمودار ساخت که بدون داشتن ریشه‌ای در واقعیت تنها وانمودی از اصل است و گونه‌ای حاد واقعیت می‌سازد. چگونگی ارجاع به واقعیت تفاوت بازنمایی و وانمود است: «وانموده در مقابل بازنمایی قرار می‌گیرد. بازنمایی از اصل هم ارزی نشانه و امر واقعی سرچشمه می‌گیرد. وانمود حالت معکوس شکل آرمانی هم ارزی است.» (بودریار، ۱۳۹۸: ۱۶)

وانموده در دورترین نسبت معنایی با واقعیت و در شبیه‌ترین نسبت شکلی با واقعیت قرار می‌گیرد که به گفته‌ی بودریار هیاهوهای رسانه‌ای از رخدادی چون درگیری یا جنگ در نقطه‌ای از جهان نمونه‌ای از آن است. چیزی بسیار شبیه به واقعیت و به لحاظ وجودی (معنایی) شاید حاصل ماهیت اغراق‌آمیز یا دروغین رسانه‌ها که وانمودی از آن درگیری یا جنگ هستند. وانموده‌ها نسخه بسیار شبیه اما نازل‌تر از واقعیت هستند چراکه اصالت و راستی در نسبت با واقعیت یا ارجاع به واقعیت در آن‌ها از میان رفته است. «وانموده نسخه‌ای است که انقدر به اصل خود شبیه و نزدیک است که دیگر اصل اهمیتی ندارد یا اهمیت خود را از دست داده است.» (پاول، ۱۳۹۷: ۱۲۹)

بودریار مراحل گذر از بازنمایی به وانموده را با مراحل تصویر ارزیابی می‌کند، این‌که تصویر در هر کدام از این چهار مرحله در چه نسبتی با واقعیت قرار می‌گیرد و چقدر از واقعیت دور می‌شود. این چهار مرحله به ترتیب عبارت‌اند از:

«تصویر بازتاب واقعیتی عمیق است.

تصویر واقعیتی عمیق را می‌پوشاند و ماهیت آن را تغییر می‌دهد.

تصویر غیبت واقعیت عمیق را می‌پوشاند.

تصویر رابطه‌ای با واقعیت، هر چه که باشد، ندارد و وانمود خالص آن است.» (بودریار، ۱۳۹۸: ۱۶)

این چهار مرحله می‌تواند با توجه به موضوع مورد نظر بازیابی و تبیین شود و سیر بازنمایی تا وانمود آن را مشخص کند. درباره‌ی خود وانموده به عقیده‌ی بودریار سه مرتبه از وانمودگی وجود دارد که بر اساس تغییر قانون ارزش از رنسانس به بعد است:

«بدل‌سازی: الگوی غالب در دوره‌ی کلاسیک از رنسانس تا انقلاب صنعتی است.

تولید: الگوی غالب در دوران صنعتی است.

شبیه‌سازی: الگوی غالب در مرحله‌ی کنونی است که تحت حاکمیت کد است.» (بودریار، ۱۳۸۸: ۴۶۴). در مرتبه‌ی اول و دوم می‌توان نسخه شبیه را در مقابل امر واقعی سنجید، ولی در مرتبه سوم دیگر ارجاعی به امر واقعی نداریم و بودریار آن را «حاد واقعیت» می‌نامد که به معنی جهانی فاقد منشأ حقیقی است. گویی فاصله‌ای میان واقعیت و نمود آن شکل می‌گیرد و اصل آن را مخدوش یا ناپیدا می‌کند. وانموده‌ها به باور بودریار همه عرصه‌های زندگی ما را دربر گرفته‌اند از مفاهیمی چون قدرت، تا شخصیت‌هایی مانند رؤسای دولت‌ها،

رویدادهایی چون جنگ و مکان‌هایی مانند دیزنی‌لند یا موزه‌ها همگی وانموده‌هایی از اصل هستند که از واقعیت تهی شده‌اند؛ گویی دیگر واقعیتی وجود ندارد و همه چیز به گونه‌ای از حاد واقعیت تبدیل شده است.

بازنمایی در پیکره‌های نمایشی

تبار پیکره‌های نمایشی از ماسک (صورتک) آغاز می‌شود و با گذر از گونه‌ها و شکل‌های متفاوت عروسک به مانکن (آدمک) می‌رسد. اگرچه در سال‌های اخیر شاهد حضور ربات، سایبورگ و پروژکشن‌های سه‌بعدی به‌عنوان آخرین مرحله‌ی پیکره‌ی نمایشی بر صحنه هستیم، اما این نوشتار به‌طور مشخص به چگونگی بازنمایی عروسک در مقابل وانمودگی مانکن می‌پردازد.

ماسک

ماسک اولین تجسم سه‌بعدی انسان به‌صورت یک پیکره‌ی نمایشی است. صورتک اگرچه تنها بر روی چهره قرار می‌گیرد ولی از دیرباز در آیین‌ها و نمایش‌ها برای به‌وجودآوردن تغییری در ماهیت شخصیت یا ساختن یک شخصیت نمایشی به‌کار گرفته شده است. پیتر هال معتقد است:

ماسک همواره به تماشاگر «نمایانده» می‌شود، و داستان شخصیت را می‌گوید. به یک معنی در یک نمایش ماسک‌دار هر بازیگر متکی به خودش است [...]. در حقیقت کارکرد ماسک می‌تواند به‌جای محدودسازی به آزادسازی بینجامد. آن امکان‌های انسانی که بازیگر می‌تواند ایجاد کند- آن‌گزینه‌های احساسی که می‌تواند پی بگیرد- بی‌مرزند... درنهایت بازیگر آزاد می‌شود تا از تمام وجودش استفاده کند، ماسک، خود او می‌شود. (هال، ۱۳۸۷: ۲۲)

ماسک به‌طور مشخص بازیگر را که نمایان‌گر شخصیت نمایشی است به بازنمایان‌گر تبدیل می‌کند. ماسک بنا بر ویژگی‌های شکلی خود می‌تواند تغییراتی را در ابعاد جسمانی و روحی شخصیت به‌وجود آورد. چنان‌چه هال^۱ می‌گوید: «گاهی ماسک بازیگر را آزاد می‌سازد. گاهی او را به فهم دنیایی کاملاً جدید نائل می‌کند. او می‌تواند سنش، رفتارش، ساختمان جسمانی‌اش، حتی جنسیت را تغییر دهد... این فرایندی است همانند آفرینش شخصیتی واقعی، ولی ماسک گسترده‌ی بسیار وسیعی در اختیار بازیگر می‌گذارد.» (هال، ۱۳۸۷: ۲۳) صورتک در سه‌گونه‌ی بازنمایی می‌تواند تقلید (ماسک‌های یونان و روم) و نیت‌مندی (ماسک‌های مدرن و انتزاعی) را در بر گیرد.

عروسک

عروسک نمایشی در ادامه‌ی ماسک پیکره‌ای برای بازنمایی انسان، حیوان و یا شخصیت‌های خیالی یا انتزاعی بر صحنه‌ی اجرا است که در تکنیک‌های رایج دستی، میله‌ای، نخ‌ی، سایه و بسیاری گونه‌های ترکیبی و ابداعی ساخته می‌شود. شکل بازنمایی انسان در عروسک از واقع‌گرایانه تا انتزاعی متفاوت است و به‌عنوان یک پیکره‌ی ساخته شده می‌تواند در سبک‌هایی چون واقع‌گرایانه، اکسپرسیونیستی و فراواقرایانه بر اساس نمایش‌نامه یا ایده‌ی اجرا طراحی و خلق شود.

عروسک بر اساس یک متن نمایشی و ایده‌های طراح و سازنده‌ی عروسک خلق می‌شود که نمونه‌ای واقعی، نمادین یا انتزاعی از انسان است. در طراحی عروسک حتی در نمونه‌های واقع‌گرایانه تنها یک تقلید صرف صورت نمی‌گیرد، بلکه در نظر گرفتن ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه متناسب با متن و مخاطب در خلق عروسک

اهمیت دارد. «اما عروسک چه انسان و چه هر موجود واقعی یا غیرواقعی دیگر، باید بتواند تجسمی نمادین و خاص از نسخه واقعی بسازد و در این صورت است که عروسک نه تقلید کم ارزش موجود واقعی که خوانش هنرمندانه، تمثیلی و منحصر به فرد یک هنرمند از واقعیت است.» (مسعودی، ۱۳۹۷: ۲۱)

بازنمایی هنرمندانه‌ی یک انسان در قالب عروسک در کنار جان بخشی درست و اصولی آن، عروسک را برای تماشاگر زنده و باروح می‌کند و تجسم شاعرانه‌ی یک شخصیت انسانی را نشان می‌دهد. پس پیکره‌ی عروسک شاید دیگر واقعی یا شبیه به واقعیت موجود نباشد. طراح یا سازنده‌ی عروسک می‌تواند یک صورت بی‌چهره، یک انسان با دست‌ها یا پاها بلندتر یا کوتاه‌تر از حد معمول، یک پیکره بدون پا و یا هر ترکیب غیرواقعی دیگر را با معیارهای متن و افق‌های زیبایی‌شناسانه و دراماتیک بسازد. چنانچه در هیچ‌یک از تکنیک‌های اصلی عروسک، ما پیکره‌ی واقعی نمی‌بینیم؛ عروسک دستکشی فاقد پا است، عروسک میله‌ای پا ندارد و اغلب یک دست قابل حرکت دارد، عروسک سایه دوبرعده‌ی است و جزئیات حرکتی ندارد، عروسک میله‌ای رو میز (تیبیل تاپ) حرکت‌های دست محدودی دارد و عروسک نخ‌ی حرکت فک و دهان ندارد.^۹

اگرچه عروسک به‌هر حال - چه واقعی و چه انتزاعی - تقلیدی از شکل و رفتار انسان (یا هر مورد دیگری) است ولی هدف عروسک تقلید صرف نیست و تنها با شباهت‌های مورد نظر به عروسک تبدیل نمی‌شود. چنانچه ابراتسلف هنرمند نام‌آشنای تئاتر عروسکی معتقد است:

عروسک با تقلید از انسان یا تقلید از یک موجود زنده عروسک نخواهد شد، پیکره متحرکی در یک موزه‌ی مومی می‌شود. موزه‌ی مومی مادام خوش و در لندن پیکره‌هایی به‌اندازه طبیعی شخصیت‌های تاریخی از ناپلئون تا هیتلر دارد. در اینجا صدها پیکره هست که اگر می‌توانستند حرکت کنند هم عروسک نمایشی نمی‌شدند. حرکات آن‌ها ترساننده، عاری از ذوق و احمقانه می‌شد. یکی از این پیکره‌ها یک «زیبای خفته» است [..] که در تابوت آرمیده که سینه‌اش بالا و پایین می‌رود [.....] این کم‌ترین شباهت را به زندگی دارد. (ابراتسلف، ۱۳۸۲: ۲۴۶)

پس می‌توان گفت که عروسک حتی با صورت و پیکره‌ی واقع‌گرایانه به دلیل محدودیت‌های آناتومی و حرکتی، بازنمایی زیبایی‌شناسانه و شاعرانه از شخصیت انسانی است که دیگر در آن کمتر نشانی از الگوی واقعی به چشم می‌خورد. عروسک نمایشی در سه حالت ساده‌سازی، اغراق و یا دفرمه ساختن واقعیت پیکره‌ی انسانی را تغییر می‌دهد. ساده‌سازی تجریدی یا انتزاعی ساختن پیکره‌ی انسانی است مانند حذف جزئیات و فروکاستن یک پیکره‌ی انسانی در طراحی عروسک به یک دایره و یک مستطیل برای سر و بدن و چهار مستطیل باریک برای دست‌ها و پاها. در اغراق عناصری از پیکره‌ی انسانی برای انتقال مفهومی بزرگ‌تر، بلندتر و یا پهن‌تر از حالت واقعی می‌شوند مانند چشم‌های بزرگ‌تر که نیمی از صورت را بگیرند یا دست‌های بلندتر نهان و زمین برسند. دفرمه ساختن عروسک با توجه به رویکرد نمایشنامه به دو روش انجام می‌گیرد: یا ماهیتی هجوگونه و کاریکاتوری با هدفی طنزآمیز دارد، یا ماهیتی فراواقعی با برداشتی از اغواچ و دفرمه‌گی در نقاشی‌های سورنالیستی پیدا می‌کند. در هر سه حالت راه‌سازی، اغراق و دفرمه ساختن، گویی عروسک به‌عنوان تجسم پیکره‌ی انسانی با ارجاع به واقعیت موجود می‌کوشد با توجه به متن و ایده‌ی اجرا بازنمایی جدیدی برای شخصیت بسازد. عروسک‌ها با تغییر اندازه، تغییر شکل، اضافه یا کم کردن عناصر فیزیکی، تجرید و اغراق بازنمایی جدیدی ارائه می‌دهند که از واقعیت موجود سرچشمه می‌گیرد.

مانکن

به‌نظر می‌رسد هدف از ساخت اولین نمونه‌های مانکن - با معادل‌هایی چون مدل، آدمک، پیکره‌ی مصنوعی -

ارایه‌ی مدلی نزدیک به واقعیت برای نمایش بهتر لباس روی تن یا طراحی دقیق‌تر جزئیات اندام و مطالعه عینی‌تر فیزیولوژیک بخش‌های خارجی یا داخلی بدن بوده است. این لزوم نزدیکی به واقعیت برای استفاده ابزاری از بدن است که مانکن را به مدلی واقعی اما خشک، زمخت و به‌نوعی ماشینی از انسان تبدیل می‌سازد؛ مدلی که تنها بازنمود وجه فیزیکی انسان بدون ردی از احساس یا روح است. شاید تأکید بر وجه فیزیکی/ جسمانی صرف است که به مانکن بعدی ماشینی می‌دهد، انگار نسخه‌ای ماشینی از انسان ساخته می‌شود تا کارکردهای فیزیکی او را در قلمروهای متفاوت از برزندگی یک لباس تا طراحی یک پرتره و کارکرد عضلات و استخوان‌ها نمایان کند. طبیعی است این انحصار کارکرد فیزیکی، سطح بازنمایی آن را به نسبت نمایش یک انسان در نقاشی و عکس یا تجسم آن به‌صورت یک عروسک نمایشی، نازل‌تر می‌سازد چراکه فاقد نیروی بالقوه زندگی و احساس است که او را به جسمی مرده شبیه می‌کند. در مانکن دیگر نشانه‌ای از واقعیت وجود ندارد و آن را به حاد واقعیت ارجاع می‌دهد. «مانکن هم‌چنین سقوط واقعیت در حاد واقعیت است، در تقلیل بسیار دقیق واقعیت [...] آنچه واقعی است و ناپدید می‌شود، تبدیل به تمثیل مرگ می‌شود اما با زوال خودش نیرو می‌گیرد و برای خودش ابر واقعیتی می‌سازد.» (آمبوس فرگمبه در کارول گودیچلی، ۲۰۱۳: ۲۹۸)

به نظر می‌رسد حضور مانکن در آثار کانتور به‌مثابه نسخه‌ای فرودست است که با وجود شباهت شکلی به نمونه‌ی واقعی ارجاعی به اصل واقعیت ندارد و آن را مخدوش و تحریف می‌کند. به بیان دیگر ما نمونه‌ای شبیه به انسان را می‌بینیم که از واقعیت تهی شده و از این‌رو اضطراب‌آور می‌نمایند. «در کلاس مرده» مانکن‌ها جایگزین آدم‌ها نمی‌شوند بلکه هم‌زاد آن‌ها هستند، آن‌ها با بازتولید از بازیگران هستند که هم دور و هم نزدیک (به آن‌ها) به نظر می‌رسند و در نتیجه اضطراب‌آورند. آن‌ها ترکیبی مکانیکی (ساخته شده) و ارگانیک (طبیعی) هستند، اجداد سایبورگ‌ها.» (والنتینی در گودیچلی، ۲۰۱۳: ۲۰۷)

با این تحلیل مانکن‌ها نه در قلمرو بازنمایی که نمونه‌ای از وانمودگی هستند که با شباهت زیاد به اصل، نشانه‌ای از واقعیت ندارند و نسخه‌ای تنزل‌یافته‌تر یا مخدوش‌تر از واقعیت را می‌سازند که در ادامه به ربات‌ها و سایبورگ‌ها می‌رسد.

فاصله‌ی شکلی و معنایی عروسک و مانکن

تفاوت عروسک و مانکن از دو بعد شکلی و معنایی می‌تواند مورد مطالعه قرار گیرد. بعد شکلی از دو وجه شباهت و جان‌بخشی و بعد معنایی از منظر بازنمایی که در مجموع به فاصله یا شکافی میان عروسک و مانکن دلالت می‌کند. عروسک در بعد شکلی اگرچه می‌تواند در نسخه‌ای شبیه به واقعیت ساخته شود اما برای بازنمایی شخصیت الزامی به شباهت تام ندارد، اما ویژگی ذاتی مانکن (آدمک) شباهت کامل و تمام به انسان است طوری که به‌عنوان نسخه‌ای معادل انسان در طراحی لباس یا طراحی هنرمندان و یا تحقیقات زیست‌شناسان استفاده می‌شود. مسئله‌ی دیگر در بعد شکلی جان‌بخشی عروسک است که ناگزیر او را دارای ابزار جان‌بخشی از دست خود بازی‌دهنده تا میله و نخ به‌عنوان رابط با آن دست می‌کند و طبیعی است که وجودی دوگانه (در همراهی همیشگی عروسک و بازی‌دهنده) می‌سازد. اما اگرچه مانکن نیز برای حرکت نیازمند به کسی است اما به نظر می‌رسد جان‌بخشی در عروسک به حرکت‌بخشی در مانکن تبدیل می‌شود؛ به این معنی که اجراگر نه برای جان و روح بخشیدن به عروسک بلکه تنها برای جابه‌جا کردن یا تغییر دادن ژست یا موقعیت مانکن او را حرکت می‌دهد. همین حرکت‌بخشی مانع شکل‌گیری ماهیتی دوگانه میان مانکن و اجراگر (حرکت‌دهنده‌اش) می‌شود و هویتی مستقل برای مانکن می‌سازد. پس عدم الزام شباهت تام

و هویتی دوگانه در جان بخشی ویژگی شکلی عروسک است و شباهت تام و هویتی مستقل در حرکت دهی ویژگی شکلی مانکن قلمداد می شود.

به لحاظ معنایی عروسک بازنمایی یک شخصیت است که تلاش می کند با شکل ظاهری و جان بخشی هوشمندانه تجسمی کلاسیک، رئالیستی یا انتزاعی و نمادین از شخصیت به وجود آورد، اما مانکن وانموده یا نسخه‌ی فروتر و نازل تر شخصیت است که البته می تواند حرکت هایی کند اما تلاشی در دادن روح به آن نمی شود و در شکلی سخت و زمخت تنها وانموده‌ای از حرکت انسان را ارائه می دهد. معنای عروسک در قرارگرفتن در نسخه‌ای معادل یا حتی فراتر از شخصیت است، درحالی که معنای مانکن ارائه نسخه‌ای نازل تر و بی جان تر از او است. «مانکن برای کانتور نشانه‌ای بود از پست ترین مرتبه‌ی واقعیت، اشیای توخالی، یک لاک، یک صدف و با این عنوان نقش پیام آور مرگ را بازی می کرد.» (لیچ در گودیچلی، ۲۰۱۳: ۱۸۳)

آدمک‌های ژیزل و بین^{۱۱} تضاد میان زندگی و مرگ را به جاش می کشند و نمونه‌های بدن زن به مثابه‌ی ابژه‌ی خشونت را نشان می دهد که آن را از واقعیت دور کرده و از او وانموده می سازد.» (دابسن در گودیچلی، ۲۰۱۳: ۴۰۸)

حضور دیرهنگام مانکن‌ها با آثار تادئوش کانتور و بعدها ژیزل و بین در تناثر می تواند شکاف زمانی را میان دریافت کارکرد معنایی عروسک و مانکن نشان دهد. به این معنا که عروسک با بازنمایی شخصیت تا زمانی وسیله مناسبی برای نشان دادن جایگاه معنایی انسان است اما با نزول هویت انسانی در مواجهه با شرایط اجتماعی و سیاسی، تهاجم‌های نظامی یا بیهوده‌انگاری‌های فلسفی شاید دیگر عروسک نتواند تجسم شکلی کاملی برای این انسان نزول یافته یا تحت انقیاد ارائه دهد. همان طور که در نمایشنامه‌ای از بکت به نام «من نه» (۱۹۷۲) به عوض شخصیت فقط با یک دهان مواجه می شویم و در «صندلی‌ها» یونسکو صندلی‌های خالی جای مهمان را می گیرند. پس در این شرایط به نظر می رسد مانکن (آدمک) با بی‌روحي، سنگینی و رخوت ذاتی اش می تواند تجسم شکلی مناسب تری در قالب وانموده باشد و البته ربات که ادامه‌ی عروسک و با نمایش حاد واقعیت یک وانموده‌ی نهایی است.

بازنمایی عروسک تا وانمودگی مانکن

عروسک و مانکن هر دو در تناثر نمایش یک شخصیت هستند اما تفاوت آن‌ها در ماهیت و کارکرد، کنش عروسک را به بازنمایی می رساند و کنش مانکن را به وانمود تقلیل می دهد. به نظر می رسد بتوان در پنج دسته‌ی دوتایی دلایل این تفاوت را تبیین کرد: تقلید و روایت، جان بخشی و عدم جان بخشی، شخصیت بخشی پویا و ایستا، نمایش زندگی در مقابل نمایش مرگ، نسخه‌ی معادل یا فراتر از انسان در مقابل نسخه‌ی فروتر انسان. در بررسی این تفاوت به عنوان نمونه‌ی مطالعاتی از مانکن‌های اجرای «ویله پوله و یله پوله» اثر تادئوش کانتور استفاده شده است. او کارگردان لهستانی است که برای اولین بار با استفاده از مانکن/آدمک‌های واقعی (به عنوان کودکی شخصیت‌ها) جایگاه آن‌ها را به عنوان یک پیکره‌ی نمایشی بر صحنه تثبیت کرد. از اجرای کلاس مرده به بعد در اغلب آثار او مانکن حضور دارد ولی به طور مشخص در نمایش «ویله پوله و یله پوله» که شخصی ترین اثر کانتور و داستان زندگی خانواده‌ی او است، مانکن حضوری چشمگیر و مؤثر دارد. مانکن‌های این اثر در ابعاد واقعی و شبیه به واقعیت طراحی و ساخته شده‌اند.

۱) تقلید و روایت

به طور مشخص عروسک نمایشی حتی در گونه‌ی انتزاعی در فیزیک و رفتار، با کیفیتی از تقلید تلاش می‌کنند، شخصیتی را بازنمایی کند. با توجه به ماهیت تئاتری عروسک طبیعی است که می‌توان مفهوم تقلید را از بوطیقای ارسطو برداشت کرد: «معیار او شیوه‌ی بازنمایی است که او با اصطلاح «تقلید از کنش» توصیف می‌کند [...] وی تکامل ادبیات را در شیوه‌های تقلید می‌بیند و آثار روایی را نتیجه‌ی تقلید از کنش آدمیان.» (هنرمند، ۱۳۹۸: ۵۵)

با توجه به تنوع چگونگی بازنمایی می‌توان آن‌ها را در عروسک‌های واقعی تا انتزاعی تا شی و ماده به‌مثابه عروسک دسته‌بندی کرد که از تقلید کامل فیزیکی و رفتاری در عروسک‌های نخ‌پوش تا از جزییات (عروسک‌های کلاسیک نخ‌پوش سالزبورگ اطریش) تا تقلید جزیی از فیزیک و رفتار مانند عروسک‌های ابراتسلف را شامل می‌شود. اما به نظر می‌رسد که مانکن در شکل و رفتار تلاشی برای تقلید از یک شخصیت نمی‌کند. فیزیک سخت و سنگین و امکان حرکت‌های محدودتر گویی او را تنها به یک روایت‌گر صرف فرومی‌کاهد؛ مانند مانکن عروس در نمایش «ویله پوله ویله پوله»^{۱۲} اثر کانتور که راوی زنی مورد خشونت شده است.



عروسک‌های اپرای نخ‌پوش سالزبورگ



عروسک‌های ابراتسلف



«ویله پوله ویله پوله» اثر تادئوش کانتور

او وجودی است که با وجود ابعاد انسانی و شباهت ساختاری به دلیل کاستی‌هایش نمی‌تواند چیزی از حیات و کنش یک شخصیت انسانی را تقلید کند. او به دلیل شباهت آناتومیک به نمونه‌ی انسانی، در جسمی راکد و زمخت به جای تقلیدگویی کنش روایت‌گر داستانی است که زوالی را دنبال می‌کند.

۲) جان‌بخشی و عدم جان‌بخشی

عروسک نمایشی با جان‌بخشی بازی‌دهنده شکل می‌گیرد و هویت او از این دوگانگی شکل می‌گیرد، عروسک به‌مثابه جسم و بازی‌دهنده به‌مثابه روح. چنان‌چه فرانسیس به نقل از هلند و اشکل منتقد و معلم لهستانی می‌نویسد: «جوهره‌ی هنر عروسکی در پیوند مرموز بین عروسک و بازی‌دهنده‌اش است [...] تئاتر عروسکی بدون مهارت استادانه دستکاری و بازی‌دهندگی هیچ قدرت جادویی ندارد.» (فرانسیس، ۱۴۰۰: ۶۸)

جان‌بخشی فرآیند تبدیل عروسک به یک شخصیت است که در گونه‌های مختلف عروسک، دست یا گاه بدن بازی‌دهنده یا رابط‌هایی چون دست، نخ، میله‌های فلزی و در نمونه‌های عروسک‌های مکانیکی و الکترونیکی ابزارهای پیشرفته‌تری ابزار انتقال حس و حرکت برای جان‌بخشی می‌شوند. میزان و چگونگی جان‌بخشی نیز به نوع عروسک و شخصیت عروسک در اجرا بستگی دارد. یک عروسک نخی سالزبورگی به حرکات ظریف دست و پا و سر نیاز دارد، یک عروسک بونراکوی ژاپنی به ژست‌های ظریفی برای انتقال احساساتش نیاز دارد و یکی در تئاتر عروسکی ایشیا شاید تنها به حرکات‌های کوتاه و سریعی برای انتقال مفهوم مورد نظر نیاز داشته باشد. اما به‌هرحال این جان‌بخشی است که عروسک را به‌مثابه یک شخصیت بازنمایی می‌کند. اما به‌نظر می‌رسد در مانکن جان‌بخشی به حرکت‌دهی تقلیل می‌یابد؛ ابعاد بزرگ و نداشتن ابزار حرکتی یا هدایت‌گر موجب می‌شود که اجراگر ناگزیر به جابه‌جا کردن یا حرکاتی درشت برای نمایش شخصیت بسنده کند. مانند آدمک پدر بزرگ در نمایش ویله پوله که مانکنی به حالت نشسته روی صندلی است که توسط اجراگران به همان صورت جابه‌جا می‌شود.



«ویله پوله ویله پوله» اثر کانتور

هم‌چنین به‌نظر می‌رسد حرکت‌های زیاد و مکرر به‌خاطر سنگینی و جمود مانکن او را بیشتر مصنوعی و ماشینی می‌کند. حرکت‌دهی یا جابه‌جایی مانکن بدون انتقال نیرویی از جانب اجراگر تنها وانمودی از شخصیت را نمایش می‌دهد.

۳) شخصیت‌بخشی پویا و ایستا

جان‌بخشی بازی‌دهنده به عروسک پویایی می‌دهد، نیروی حیاتی بازی‌دهنده در جریانی مداوم به پیکره‌ی

عروسک وارد می‌شود و او را حتی در لحظات سکوت و سکون پویا و سرزنده نگاه می‌دارد. حرکت‌های ظریف سر، دست‌ها، نیم‌تنه یا حرکت‌های ریز اشیا مانند بازشدن آرام در کبریت یا کج‌شدن ملایم یک بطری [...] که تنها با کنش جان‌بخشی به دست می‌آید حس مداومی از زنده بودن برای عروسک می‌سازد و در مجموع به او شخصیتی پویا می‌بخشد. «عروسک موجودیتی است که انرژی اپراتور خود را جذب می‌کند و در نتیجه قادر است تماشاگر را به انرژی و سرزنده‌بودن خود متقاعد کند. مسئله اصلی در اینجا انتقال و حرکت بکر است.» (فرانسیس، ۱۴۰۰: ۶۶)

همین انتقال حرکت از بازی‌دهنده به مانکن است که وجود ندارد، در صحنه دیگری از ویله پوله اجراگری پاها و صورت پدر بزرگ مانکن را با دستمالی تمیز می‌کند بدون این‌که در این کنش حسی از پویایی در مانکن به وجود بیاید. به نظر می‌رسد در عدم جان‌بخشی در مانکن و حرکت‌های مقطع یا جابه‌جایی‌های هرازگاهش ایستایی ماندگاری به او می‌دهد. گویی جان‌بخشی او در ژست ثابت و نگاه طولانی و بلندمدت او است و این سکون طولانی در میان جابه‌جاشدن‌های بزرگ است که او را به شخصیتی ایستا تبدیل می‌کند. شخصیتی که فقدان جریان مداوم زندگی، یک ایستایی رو به مرگ برای او می‌سازند.

۴) نمایش زندگی / نمایش مرگ

طبیعی است که پویایی شخصیت عروسک به او زندگی می‌دهد. عروسکی که روح بازی‌دهنده به صورت پیوسته در او جاری است ناگزیر حس زنده‌بودن دارد. عمل بازی‌دهنده جان‌دار حتی در بی‌کنشی و بی‌سخنی عروسک نیز به او زندگی می‌دهد؛ با همین پیوستار نیروی سیال بازی‌دهنده است که عروسک همواره زندگی را نمایش می‌دهد، مگر وقتی که ارتباط بازی‌دهنده عامدانه یا غیرعامدانه با او قطع شود، چنان‌چه وقتی دست بازی‌دهنده از عروسک دست‌کشی در می‌آید، عروسک تکه‌پارچه‌ای بیش نیست. اما ایستایی، جمود و سنگینی مانکن او را از زندگی دور می‌کند، گرچه حرکت‌هایی منقطع گاه ژست‌های او را تغییر می‌دهد یا او را از جایی به جای دیگر می‌برد، اما عدم پیوستار نیروی جان‌بخشی و در عین حال رخوت و بی‌حسی پیکره‌اش بیشتر مرگ را در او نمایش می‌دهد.

من تلاش می‌کنم تا انگیزه‌ها و نیت این مخلوق غیرعادی را که به‌طور ناگهانی در افکار و عقاید من ظاهر شده ترسیم کنم [...] این‌که بیان‌کردن زندگی در هنر تنها از طریق فقدان زندگی و از طریق توسل به مرگ، از طریق وانمودها، از طریق پوچی و فقدان یک پیام الهی امکان‌پذیر است. این آدمک در تناثر من باید تبدیل به یک الگو شود که از طریق آن حس سنگین مرگ و شرایط مرده انتقال پیدا کند. الگویی برای بازیگر زنده. (ویتز، ۱۳۹۳: ۹۷)

گویی مانکن پیکره‌ای است در آستانه‌ی مرگ، یا در میانه‌ی مرگ و زندگی یا تنها وانمودی تقلیل‌یافته از زندگی است که به‌آسانی می‌تواند نشان‌گر زندگی انسان‌هایی فرتوت جسمی یا ذهنی در مجاورت مرگ را مجسم کند. چنان‌که در نمایش «ویله پوله و ویله پوله» در صحنه‌ی ورود سربازان و حمله‌ی گروهی آن‌ها به عروس، یک مانکن جای اجراگر عروس را می‌گیرد و با پرت‌شدن از سویی به سوی دیگر چون یک پیکره‌ی مصنوعی تجسمی از مرگ (روحي یا جسمی) ناشی از تجاوز را نمایش می‌دهد؛ مانکن عروس در این جا وانموده‌ای است که مشخص‌تر از اجراگر، این در آستانگی مرگ یا مرگ در پی خشونت را نشان می‌دهد.



نمایش ویله‌پوله ویله‌پوله، اثر تادئوش کانتور

۵) نسخه معادل یا فراتر از انسان / نسخه فروتر از انسان

عروسک در اغلب موارد برای نمایش شخصیتی معادل یا فراتر از انسان ساخته می‌شود. چراکه درام اغلب درباره زندگی‌های واقعی یا حماسی و قهرمانی است. حتی در نمونه‌های کم‌دی نیز مانند نمایش‌های سنتی عروسکی (خیمه‌شب‌بازی یا پانچ و جودی) گرچه شخصیت‌ها طنزآمیز هستند اما هوشمندی و نیرنگ‌بازی‌شان آن‌ها را معادل انسان قرار می‌دهد. علاوه‌براین در بسیاری از نمونه‌های سنتی و معاصر نمایش عروسکی ما با شخصیت‌هایی پهلوانی، اساطیری و ماورایی فراتر از انسان مواجه می‌شویم. همچنین باید به این موضع نیز اشاره کرد که جریان مداوم نیروی ازسوی بازی‌دهنده هیچ‌وقت عروسک را بی‌حس، ضعیف یا تقلیل‌یافته نشان نمی‌دهد، مگر این‌که این ضعف بخشی از شخصیت او در اجرا باشد. پس عروسک مشتاقانه می‌کوشد نسخه‌ای معادل و فراتر از انسان را بازنمایی کند.

اما در مقابل مانکن با پیکره‌ای سنگین و زمخت، عدم جان‌بخشی مداوم و نمایش مرگ، ناگزیر تجسم نسخه‌هایی فروتر از انسان است؛ فروتر نه به لحاظ طبقه اجتماعی بلکه به معنی نسخه‌ی تضعیف‌شده‌تر، تقلیل‌یافته‌تر، کم‌جان‌تر در مواجهه با جهان است. او ایستا در آستانه‌ی مرگ (روحی یا جسمی) با حرکت‌هایی سنگین و مقطع تنها وانموده و نسخه‌ای فروتر از انسان است. چنان‌که کانتور در بیانیه‌ی «تئاتر مرگ» می‌نویسد: «مانکن خلق‌شده‌ای از رده‌ی فرودست است؛ موجودی طراحی شده به شیوه‌ای بدعت‌آمیز که در فرایندی منع شده و به شکلی مخفیانه به تحریف و دگرگونی واقعیت می‌پردازد.» (کانتور، ۱۳۹۸: ۳۲) پس می‌توان گفت به بیان کانتور مانکن (آدمک) الگوی مناسبی برای بازیگر برای تجسم شخصیت انسان معاصر است یعنی انسانی در محاصره‌ی جنگ، در معرض سرکوب‌های اجتماعی و سیاسی، ایستا و سنگین با نمایش حس مرگ و تقلیل‌یافته‌تر از انسان. با این تعبیر می‌توان گفت شاید تا دوره‌ای عروسک در نسخه‌ای فراتر یا معادل انسان تجسم درستی برای نمایش او بوده است، اما به نظر می‌رسد افزایش سرکوب‌ها و سلطه‌های فردی، جنسیتی، اجتماعی، سیاسی و نظامی پیکره‌ی واقعی ولی سخت، راکد و بی‌حس مانکن را با عدم جان‌بخشی، حرکت‌های مقطع و نمایش آستانگی مرگ، نسخه‌ی مناسب‌تری برای نمایش انسان معاصر کرده است، نسخه‌ای که او را به وانموده‌ای نازل فرو می‌کاهد.

نتیجه‌گیری

ورود مانکن (آدمک) به تئاتر با آثار تادئوش کانتور و بعدها با هنرمندانی چون ژیزل و بین بر صحنه‌ی اجرا می‌تواند نمایانگر تغییری در تجسم یا بازنمود شخصیت انسان باشد. عروسک‌ها که در بعضی نمونه‌های آسیایی نمایش‌گر شخصیت‌های اساطیری و پهلوانی، و در اپراهای عروسکی (اوپرا) تجسم واقع‌گرایانه‌ای از شخصیت‌های انسانی در مقیاسی کوچک هستند و در عروسک‌های سنتی چون مبارک خیمه‌شب‌بازی و پانچ انگلیسی نمونه‌ی تیپیکال و طنزآلود از عامه‌ی مردم است، همگی از جنس بازنمایی هستند. اما به نظر می‌رسد با حضور مانکن به‌عنوان اجراگر مفهوم بازنمایی تغییر می‌کند؛ چنان‌که از دیدگاه بودریار سیر مراحل بازنمایی از بازتاب واقعیت به وانموده‌ی آن فروکاسته می‌شود، عروسک نیز با رده‌های متفاوت بازنمایی به مانکن به‌عنوان وانموده‌ای در نمایش انسان تقلیل می‌یابد. ویژگی‌هایی که برای مانکن برشمرده شده، شامل روایت به‌جای تقلید، عدم جان‌بخشی، شخصیت ایستا، نمایش مرگ و نسخه‌ی فروتر از انسان این وانمودگی را تبیین می‌کنند و نشان‌گر دورشدن از واقعیت و تسلط حاد واقعیت‌ها بر جهان معاصر است. باید خاطر نشان کرد که حضور ربات در ادامه‌ی عروسک و مانکن فصل جدیدی را در مفهوم وانمودگی رقم می‌زند که شایسته‌ی مطالعات بیشتر است.

پی‌نوشت‌ها

1. Simulacra
2. Hyperreality
۳. بازدید از غارهای لاسکو را ممنوع کرده‌اند، اما نمونه دقیق آن را در پنج‌متری آن مکان بنا کرده‌اند. (بودریار، ۱۳۹۸: ۲۱)
۴. دیزنی لند نمونه‌ی کامل انواع وانموده‌های پیچیده است. (بودریار، ۱۳۹۸: ۲۵)
۵. دیرزمانی است که یک رییس دولت - هرکه باشد - تنها وانموده‌ای از اوست. (بودریار، ۱۳۹۸: ۴۴)
۶. قدرت در اساس دیگر وجود ندارد، مگر برای این که عدم وجود قدرت را کتمان کند، نوعی وانمود که می‌تواند به شکلی نامحدود ادامه یابد. (بودریار، ۱۳۹۸: ۴۵)
7. Phantasma
8. Peter Hall
۹. البته عروسک‌های دستکشی و میله‌ای هم گاه فک‌زن نیستند.
۱۰. کلاس مرده از اولین آثار تادئوش کانتور است که اولین‌بار در سال ۱۹۷۵ در کراکو اجرا شد و در آن از مانکن/آدمک‌هایی استفاده شده بود. این اجرا به گونه‌ای تجسم بیانیه‌ی تئاتر مرگ کانتور بود.
۱۱. Gisele Vienne کارگردان معاصر فرانسوی که در آثار خود از مانکن/آدمک استفاده می‌کند.
12. Wielopole, Wielopole

فهرست منابع

- ابراتسف، سرگنی (۱۳۸۲)، حرفه‌ی من، ترجمه‌ی جواد ذوالفقاری، تهران: انتشارات نوروز هنر.
- ادگار، اندرو؛ سچ ویک، پیت (۱۳۸۷)، مفاهیم بنیادی نظریه فرهنگی، ترجمه‌ی مهران مهاجر و محمد نبوی، تهران: انتشارات آگه.
- بودریار، ژان (۱۳۹۸)، وانموده‌ها و وانمود، ترجمه‌ی پیروز ایزدی، تهران: انتشارات ثالث.
- بودریار، ژان (۱۳۸۸)، برگرفته از مبادله نمادین و مرگ، ترجمه‌ی عبدالکریم رشیدیان، مقاله‌ای از کتاب از مدرنیسم تا

- پست مدرنیسم، چاپ هفتم، تهران: نشر نی.
- پاول، جیمز (۱۳۹۷)، پست مدرنیسم، ترجمه‌ی حسینعلی نوذری، تهران: موسسه فرهنگی پژوهشی چاپ و نشر نظر.
 - فرانسیس، پنی (۱۴۰۰)، تئاتر عروسکی مدرن از نظریه تا عمل، پوپک عظیم پور، تهران: انتشارات نمایش.
 - مسعودی، شیوا (۱۳۹۷)، مبانی نظری تئاتر عروسکی، تهران: انتشارات کارنامه کتاب.
 - مقبلی، آناهیتا؛ طالعی بافقی، کاملیا (۱۳۹۳)، «بازنمایی در هنر نقاشی و عکاسی»، نشریه‌ی اطلاعات حکمت و معرفت، سال نهم، شماره (۱)، صفحه‌های ۱۹-۲۵.
 - کانتور، تادئوش (۱۳۹۸)، اتاق محقر خیال من، ترجمه‌ی محمدرضا خاکی، تهران: نشر روزبهان.
 - کرم اللهی، نعمت‌الله؛ حسنی، محمد (۱۳۹۶)، «مبانی نظری مفهوم «بازنمایی»؛ با تأکید بر ابعاد معرفت‌شناختی»، نشریه‌ی معرفت فرهنگی اجتماعی، سال هشتم، شماره‌ی (۴)، صفحه‌های ۶۸-۴۵.
 - میلنر، آندرو؛ براویت، جف (۱۳۸۵)، درآمدی بر نظریه فرهنگی معاصر، ترجمه‌ی جمال محمدی، تهران: انتشارات ققنوس.
 - وارن اسمیت، دانیل (۱۳۹۹)، فلسفه‌ی دلوز، ترجمه‌ی سید محمدجواد سیدی، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
 - ویتز، نونل (۱۳۹۳)، تادئوش کانتور، ترجمه‌ی رامتین رضانی، تهران: انتشارات قطره.
 - هال، پیتر (۱۳۸۷)، نمایان با ماسک، ترجمه‌ی آرا بز می و مهدی عاطف راد، تهران: انتشارات مینوی خرد.
 - هنرمند، سعید (۱۳۹۸)، بوطیقای ارسطو (ترجمه‌ی متن همراه با کنکاشی در تئوری بوطیقا)، تهران: نشر چشمه.
- Guidicelli, Carole, (2013) Uber-Marrionettes And Mannequins Craig, Kantor and their contemporary legacies, condition L>Entretemps/ Institut International de la Marrionette.
 - Hoe, L. (2007). Plato and Aristotle: Their views on mimesis and Relevance to Arts. *Philosophia: International Journal of Philosophy*, vol.36 no. 2.
 - Linker, K. (1984). FROM IMITATION TO THE COPY TO JUST EFFECT, ON READING BAUDRILLARD, JEAN. *Art forum*, 22(8), 44-47.
 - Zoran, G. (2015). Between appropriation and representation: Aristotle and the concept of imitation in Greek thought. *Philosophy and literature*, 39(2), 468-486.

Received: 2023/08/15
Accepted: 2023/12/05
Published: 2024/02/04

Representation of the Puppet to the Simulacrum of the Mannequin Based on Baudrillard's Concept of Simulacrum

Shiva Masoudi, School of performing arts and music, College of fine art, University of Tehran, Iran.

Abstract

Representation or imitation, with the conceptual framework of the value of imitation, is a fundamental issue in the philosophies of Plato and Aristotle. According to Plato, through the allegory of the cave, representation is a step behind reality, merely showing a shadow of reality. In contrast, Aristotle attributes a higher value to representation (imitation) as a human action. What is significant in Aristotle's perspective on representation in this article is the lack of a need for similarity in the act of representation.

Over a considerable period, the concept of pretense versus representation emerged in the views of experts, with Baudrillard's theories on pretense. According to Baudrillard, representation has gradually evolved into a pretense with changing contemporary living and technological conditions, such as Disneyland, a complex pretense. Baudrillard defines the path from representation to pretense in four stages, assessed by the degree of connection to reality, culminating in the absence of connection to reality (pretense).

In contrast to the somewhat imperfect authenticity and similarity in representation, pretenses are versions that closely resemble but lack reference to reality, creating a lower and deeper level of reality than the original. Along the path of representation, a display of various types of masks and puppetry is presented, ranging from imitation in pseudo-realistic puppets to similarity in parts of the faces and bodies of glove and rod puppets, and finally, symbolic representation in abstract puppets. Although different, they all refer to some form of representation without necessarily resembling reality.

The introduction of mannequins in the works of Tadeusz Kantor seems to replace the concept of representation with pretense in theater. In this article, by highlighting the formal and semantic differences between puppets and mannequins, these two representational forms are compared in five aspects: imitation and narrative, animation and lack of animation, dynamic and static character—bestowal, representation of life versus representation of death, equivalent or transcendent version of humans versus a degraded version of humans. This analytical comparison suggests that representation in puppets transforms into pretense in mannequins. By demonstrating this pretense and based on Baudrillard's theory emphasizing the superiority of pretense over—representation in contemporary times, mannequins appear to be a more suitable model for embodying contemporary humans—a version that, although resembling reality, portrays a more distant and lower representation of the human prototype.

Keywords: Representation, Simulation, Baudrillard, Puppet, Mannequin, Kantor.