

عروسکهای
خیمه‌شب‌بازی و
نقش آنها در اجتماع

مجموعه فرهنگ آسیا / ۱

عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی و نقش آنها در اجتماع

نوشته ساوینتری شیوا لینگایا
ترجمه علی آقابخشی



مرکز اسناد فرهنگی آسیا

۲۵۳۷

- عروسکهای خیمه‌شب‌بازی و نقش آنها در اجتماع
- نوشته‌ء ساویتری شیوالینگاپا
- ترجمه‌ء علی آقابخشی
- مسئول تولیدفنی: فرامرز طالبی
- مرکز اسناد فرهنگی آسیا
- این کتاب در سه‌هزارتیراز درخرداد ۳۷ در چاپخانه
- کاویان به چاپ رسیده است.
- همه حقوق برای مرکز اسناد فرهنگی آسیا محفوظ است
- تهران خیابان ثریا شماره ۱/۳۴

بها ۸۰ ریال

مرکز اسناد فرهنگی آسیا که با یاریهای وزارت فرهنگ و هنر و در ارتباط با سازمان آموزشی، علمی و فرهنگی ملل متحد (یونسکو) برای کمک به تحقیقات آسیایی و معرفی و ترویج فرهنگهای کشورهای آسیا تشکیل یافته، از همان آغاز کار، فعالیتهای خود را در جهت اشاعه اطلاعات فرهنگی به منزله بنیانیترین پشتوانه فعالیتهای تحقیقی متمرکز کرده کتابها و نشریههای متعدد در مجموعههای گوناگون انتشار داده است.

اینک انتشار مجموعه تازه‌ای با عنوان "مجموعه فرهنگ آسیا" آغاز می‌شود. غرض از انتشار این مجموعه معرفی فرهنگهای متنوع و غنی این قاره پهناور است و شناسایی مظاهر گوناگون آن از هنر و فلسفه و تاریخ گرفته تا مظاهر و نمونه‌های دیگر.

مرکز اسناد فرهنگی آسیا آرزومند است با همکاری صاحب‌نظران و دوستداران فرهنگ آسیا به غنای هرچه بیشتر این مجموعه بیفزاید و توفیق آن را بیاید که در حد توان مظاهر و جنبه‌های ناشناخته فرهنگ این قاره پهناور را، با یاری و همکاری همگان، به هموطنان گرامی معرفی کند.

مرکز اسناد فرهنگی آسیا

فهرست مطالب

۵	مقدمه
۹	پیدایش
۱۳	حماسه‌های هندی و تأثیرشان در نمایشهای عروسکی
۱۹	خیمه شب بازی
۳۵	عروسکهای خیمه شب بازی ترکیه‌ای و نخعی
۴۰	عروسکهای خیمه شب بازی یا کشاکشان یا سوتراداکمبئی
۴۵	جریانات خیمه شب بازی معاصر
۵۳	توضیحات مترجم

مقدمه

در اساطیر هندو، از آفریدگار جهان، برهما، به عنوان سوتره‌داره (sutradahara) یاد شده است - کسی که سر رشته نخها را به دست دارد. تمامی جهان بازیگاه اوست و همه مخلوقاتش همچون عروسکهای خیمه شب بازی، بازیچه دست او هستند. بشر هم به نوبه‌ی خود به تقلید از پروردگار خویش، عروسکهای ساخت و کوشش کرد تا به آنها جان ببخشد. از این رو انسان نیز سوتره‌داره دنیای عروسکهایش شد. آنها را با تصویری که از جهان اطراف خویش و عالم دیگر داشت، وفق داد و شکل بخشید. به صحبت و حرکت و ادارشان کرد و بدین گونه به آنان زندگی بخشید. این عروسکهای خیمه شب بازی نمادهائی شدند که انسان از طریق آنها می‌توانست «من‌دیگر» خود را در آنان متجلی سازد. از این راه، ضرورت خلاقیتش را ارضاء کرد و به عواطفش شکل بخشید.

بدین سان حتی نخستین عروسکها هم منحصرأً بازیچه‌هایی نبودند

که مراد از آنها فقط سرگرمی کودکان باشد. بنظر می‌رسد که خیمه‌شب‌بازی در روزگاران گذشته که اشکال سرگرمی زیادی وجود نداشت، جوانان و بزرگسالان تمام طبقات جامعه را نیز به یک اندازه تحت تأثیر قرار داده باشد. عروسکهای خیمه‌شب‌بازی، مانند سایر هنرهای نمایشی هند، برای جامعه حاوی پیامی هم بودند. از نظر هندوها، این عروسکها بیانگر مذهب، فلسفه و فرهنگ بودند. به‌دست خیمه‌شب‌بازان بزرگ این عروسکها چندان مؤثر می‌شدند که اغلب از طریق آنها معنویات، اخلاق، عقاید سیاسی و اجتماعی القاء می‌شد. گرچه تماشاگران اغلب به این نکته توجه نداشتند، ولی خیمه‌شب‌بازان تأثیر شگرفی را بر آنها اعمال می‌کردند. شگفت اینکه علی‌رغم بیجان بودن عروسکها، گویا خیمه‌شب‌بازی از هر گونه‌ی دیگر تأثیر به‌مردم نزدیک‌تر باشد. انسان خیلی زود به این نکته پی‌برد و هردست آویزی را به کار گرفت تا این «رابط» را میان عروسکها و تماشاگران بیافریند.

از آنجا که خیمه‌شب‌بازی یک هنر مردمی بود، خیمه‌شب‌باز غالباً نمایش را در روستاها اجرا می‌کرد. به روزگاری که ارتباط بسختی برقرار می‌شد، او با عروسکهایش از روستائی به روستای دیگر می‌رفت و خبرهای مهم روز را منتشر می‌ساخت. او با دلقکهایش مثل کیلیکاتیا (killikatia) یا کاتیا کاران (kahyakaran)، وقایع سایر دهات را به طنز تفسیر می‌کرد. بعنوان نمایشگر آزاد بود که بطور غیرمستقیم یا با نیشخند از رهبر سیاسی یا مذهبی دهات انتقاد کند. از جهتی خیمه‌شب‌باز با انگشت گذاشتن بر بدیها و زشتیهای که در روستاها

می‌دید، نقش یک مصلح را بازی می‌کرد. بعلاوه محتوای نمایشهای او همواره از حماسه‌هایی گرفته می‌شد که ثابت‌کننده‌ی پیروزی خیر بر شر، پیروزی خدا بر شیطان بودند؛ و این مزده فرجام نیک و ایمان به خدا را در میان مردم ساده‌ی روستائی منتشر می‌ساخت. این خیمه‌شب‌بازان ماهرانه گذشته را به حال، مردگان را به زندگان و عالم الهی را به بشریت پیوند می‌دادند.

اما به تدریج اشکال دیگری از تئاتر و سرگرمیها به خیمه‌شب‌بازی منضم شد و حتی جای آن را گرفت، تا سرانجام خیمه‌شب‌بازی اهمیت خود را از دست داد و حتی در بسیاری از نقاط کشور از بین رفت. در نتیجه‌ی پیشرفت ارتباطات و شرایط سفر، از نقش عروسکها در جامعه کاسته شد. معه‌ذا این نمایشها تا به امروز تقریباً به صورت اصیل خود باقی مانده‌اند.

پیدایش

مبدأ خیمه‌شب بازی مانند بسیاری دیگر از سنت‌های شفاهی هند، در زمانهای دور گم شده است. در این زمینه نوشته‌های بسیار کمی وجود دارد، زیرا این هنر سینه‌به‌سینه از نسلی به‌نسل دیگر انتقال یافته است. بدون شك خیمه‌شب بازی نتیجه‌ی تلاشهای نخستین بشر برای زندگی دادن به اشیاء بیجان است به این دلیل ممکن است منشأ خیمه‌شب بازی به مجسمه‌ها و آدمکهای جوامع اولیه برسد. انتقال از این آدمک‌های بیجان به عروسکهای متحرك تدریجاً صورت گرفت. تعیین تاریخ دقیقی در مورد آغاز خیمه‌شب بازی در هند مشکل بنظر می‌رسد؛ لیکن در این نکته که احتمالاً صورت ابتدائی خیمه‌شب بازی از این سرزمین سرچشمه گرفته باشد، اتفاق نظر وجود دارد. عروسکهای خیمه‌شب بازی که در آغاز بعنوان نمونه‌ای خام از انسان و خدا بودند، بعدها تبدیل به موضوع هنری شدند که نمایشهای مؤثری اجرا می‌کردند. کم و بیش کوششهایی انجام گرفته تا نشان دهد که خیمه‌شب بازی

قبل از نمایش سانسکریت وجود داشته و حتی گفته‌اند که - گرچه دلیل قاطعی در دست نیست - خیمه‌شب بازی راهگشای تآتر کهن سانسکریت است که این خود کهن‌ترین شکل تآتر شرق است.

در هند منشأ تآتر به آفرینش الهی نسبت داده می‌شود - مشهور است که برهمنای خالق، عناصر اصلی را از چهار «ودا» برگرفته و پنجمین ودا بنام «ناتیاودا» (Natya Veda) را برای سرگرمی مردم عادی بوجود آورده باشد. ناتیاودا رقص الهی بود همراه با تآتر که بهاراتهای (Baharatha) فرزانه، اصول آنرا در رساله مشهور خود «ناتیاشاسترا» (Natya Shastra) گردآوری و به انسانها سپرده است. گرچه تاریخ این گردآوری به دوران ودائی می‌رسد، ولی اثر مکتوب «ناتیاشاسترا» احتمالاً متعلق به اوایل قرن دوم میلادی است. اگر بپذیریم که تآتر عروسکی قبل از تآتر انسانی وجود داشته است - که دلایلی هم برای این باور وجود دارد - آنگاه می‌توان منشأ آنرا تا دوران ودائی پی گرفت.

در صورتی که مبدأ خیمه‌شب بازی، در آدمکها و مجسمه‌های ما قبل تاریخی باشد، ما را به قدیمی‌ترین تمدن شناخته شده‌ی هند می‌رساند، یعنی تمدن دره‌ی سند. مجسمه‌های سفالینه‌ای که از انسان و حیوانات در حفاریها بدست آمده، انسان را به این اندیشه می‌کشاند که امکان دارد بتوان منشأ آنها را تا به این گذشته‌ی دور رساند. علاوه بر این، مجسمه‌های ارابه‌ی کوچک گلی و رقاصه‌ی دست به کمر و نظایر آن نشانگر اینست که نشانه‌های جان بخشی تقریباً به قدمت سومین هزاره‌ی قبل از میلاد مسیح می‌رسد. ممکن است این ادعای جسورانه‌ی

باشد، لیکن گمان می‌رود که قدیمی‌ترین عروسکهای خیمه‌شب بازی بر جای مانده‌ی هند، عروسکهای راجستان باشند، ناحیه‌ای که تمدن سند در آنجا پراکند و دست نخورده باقی‌ماند، در حالی که این تمدن در حوضه‌ی سند از بین رفته است. اگر بپذیریم خیمه‌شب بازی در تمدن کهن دره‌ی سند وجود داشته است، چندان بعید بنظر نمی‌رسد که آنرا بعنوان عنصری از میراث دراویدی (Dravidian) محسوب داریم، زیرا بسیاری از نویسندگان بر این عقیده‌اند که معماران این تمدن نخستین دراویدها بودند.

اگر فرض کنیم که خیمه‌شب بازی قبل از تأثر کهن سانسکریت وجود داشته، باید آنرا بر آثار ابتدائی تأثر و رقص مقدم شمزد. قصه‌های جاتا کا (Jataka) متعلق به قرن دوم پیش از میلاد، از عروسکهای خیمه‌شب بازی نام می‌برد. آرتاشاسترا (Arthashastra) مشهور به کائوتیلیا (Kautilya)، صدراعظم امپراتور چاندر اگوپتا (Chandra Gupta) از «گروه عروسکی سیار»ی یاد می‌کند که برای اجرای نمایش به دربارش آمده بودند. «ناتیاشاسترا» و آثار کهن سانسکریت دوره‌های بعد، از سوتره داره بعنوان کارگردان گروه نام می‌برند. بنظر می‌رسد که این شخصیت از تأثر عروسکی بر آمده باشد.

به هر حال، عروسکهای خیمه‌شب بازی از زمانهای بسیار کهن در جنوب وجود داشته‌اند. در ادبیات تامیل (Tamil) دوره‌ی اول سنگام، اشاراتی به آنها شده است. تیرووالوار (Thriuvallavar) در اثر خود تیروکورا (Thirukural) می‌نویسد «سرکات آدمی که از وجدان حساسی برخوردار نیست، مانند حیات عروسکهای است که به وسیله‌ی نخ به حرکت

در می آیند.» در سیلاپاتی گارام (Silappatigaram)، که حکایت دختر رقصه‌ای در دربار ایلانگو (Ilango) شاه است، از «رقص پرشور عروسکها» یاد شده است. این هنر در با شکوهترین دورانهای قلمروی تا میلی کهن، همراه با عناصر دیگر تمدن هند، به کشورهای خاور دور راه یافت. بنابراین در اویدیها به یقین اولین کسانی بودند که در این ناحیه، همراه با برپا کردن مراکز بازرگانی هندی، خیمه‌شب بازی را نیز باب کردند. نمایشها و صنعت ساختن و بازی دادن عروسکها در درخاور دور با موارد مذکور در هند ارتباط بسیار محکمی دارد. دو نوع عروسک خیمه‌شب بازی وجود دارد: عروسکهای سایه‌چرمی، و عروسکهای چوبی که به وسیله‌ی نخها به بازی گرفته می‌شوند.

حماسه‌های هندی و تأثیرشان در نمایشهای عروسکی

حماسه‌های رامایانا (Rāmāyana) و مهابهاراتا (Mahābhārata)، از گذشته‌ی دور تا کنون بر تمام هنرها و ادبیات هند تأثیر گذاشته‌اند. نکته‌ی قابل توجه در این دو حماسه‌ی سحرآمیز و مهیج این است که آنها همیشه قسمتی از زندگی هندوها را تشکیل داده‌اند. این حماسه‌ها، گذشته از ارزشهای ادبی و مذهبی، از قابلیت نمایشی زیادی برخوردار هستند و سهم بزرگی در تمام هنرهای نمایشی داشته‌اند.

هردوی این حماسه‌ها، به‌مظاهر پروردگار ویشنو اشاره می‌کنند چنانکه در یکی به سری‌راما (Sri Rama) و در دیگری به سری‌کریشنا (Sri Krishna) اشاره شده است. محور حماسه‌ی رامایانا، سری‌راما، پسر بزرگ سلطان‌دشاراتها (Dasharatha) است که شاه لانکا (Lanka)، دیویزرگ، راوانا (Ravana) ی ده سر را کشت. در اینجا سری‌راما بعنوان یک انسان مثالی بدون هیچگونه صفات فوق بشری نشان داده شده است. او مدت ۱۴ سال بخاطر پیمانی که پدرش با یکی از سه

همسرش بسته بود، به زندگی کردن در جنگل مجبور شد. سیتا (Sita) همسر زیبای سری‌راما، او را در این تبعید همراهی کرد و در همین دوران بود که توسط راوانا ربوده شد. سری‌راما و برادر وفادارش لاکشمانا (Lakshmana) با کمک سلطان میمونها، سو‌گریوا (Sugriva) و هانومن (Hanuman) به جزیره‌ی لانکا می‌روند و پس از چندین روز نبرد جانانه، راوانا را می‌کشند و سیتارا نجات می‌دهند.

طرح حماسه‌ی رامایانا دارای وحدتی است که مه‌بهاراتا (Mahabharata) فاقد آن است. از طرفی مه‌بهاراتا گنجینه‌ای از حکایات فرعی است که عموماً برحول مظهر دیگر ویشنو، یعنی سری‌کریشنا متمرکز است. داستان مه‌بهاراتا دوران درازی را دربرمی‌گیرد و از موضوعات فرعی اصلی تشکیل می‌شود. دوخاندان پانداوا (Pandava) و کائوراوا (Kaurava)، رابطه‌ی نزدیکی با هم دارند. و در جوار یکدیگر حکمرانی می‌کنند. حسادت و کینه‌توزی، خاندان کائوراوا را بر آن داشت که پنج پانداوا را به اتفاق همسرشان، درائوپادی (Draupadi)، به جنگل تبعید کند - براساس توطئه‌ای، در جریان بازی تخته‌نرد، برادر بزرگ پانداواها را فریب داده و مغلوب ساختند. پس از طی چهارده سال که مجبور به زندگی کردن در جنگل شده بودند، پانداواها برای احیای قلمرو پادشاهی خویش باز گشتند. اما داریودھانا (Duryodhana)، بزرگ کائوراوا و برادر بد کارش دوشاسانا (Dushasana)، حتی از دادن پناهگاهی به آنها دریغ ورزیدند. پایمردی سری‌کریشنا نتیجه‌ای نبخشید، و سرانجام حل و فصل مسأله به بزرگترین نبردی واگذار گردید که وصفش هرگز در هیچ ادب دیگری نیامده

است. نبرد کروکشترا (Kurukshetra)، پیروزی قطعی را از آن خاندان پانداوا ساخت. منظور ویشنواز مظهر تحقق یافت-نیکی بربدی پیروز شد.

برای نمایش خیمه شب بازی چه چیزی می توانست مناسب تر از این دو حماسه باشد که دائرةالمعارفی است مستند از شیوهی زندگی هندوها، شامل خدایان، نیم خدایان، دیوان، قدیسان و انسان معمولی. هر چند حماسه ها محتوای عمیق فلسفی داشتند، لیکن مضمون حکایات طوری است که علاقهی شدیدی در بین مردم سادهی روستائی که تماشاگر نمایش خیمه شب بازی بودند برمی انگیزت. خطوط شخصیت های این حماسه ها چنان برجسته بود که مردم بی سواد روستائی باهیجان در نمایشها شرکت می کردند مثلا راما، لاکشمانا، آرجونا و کارنا که نمایندهی شجاعت و شرف بودند، به آسانی شگفتی و تحسین همه را برمی انگیزتند، درست مثل دهارماپوترا (Dharmáputra) و سایرین که باهوا خواهی سخت شان از حقیقت چنین کردند. سیتا، درائوپادی و دیگران مظاهر آرمانی زن هندی هستند که بایبادهای ناروایانهی که بر آنها رفته بود، حس همدردی دیگران را تحریک می کردند، درحالی که شاکونی (Shakuni) دوشاسانا (Dushasana)، ماندهارا (Mandhara) و غیره با بداندیشی و حيله گریهایشان در تودهی مردم تنفر و بیزاری برمی انگیزتند. شخصیت یکرویهی قهرمانان موجب می شد که خیمه شب باز بتواند به راحتی آنها را در عروسکهای خود بنمایاند.

راما و کریشنا تا به امروز از طریق این دو حماسه، شعر و نمایش را آراسته اند. گونه های دیگر تا ترمانند رامالایلا (Rama Lila)، راس لایلا

(Ras Lila) کریشناتام (Krishnattam) و نیز کاتا کالی (Kathakali) تنها بر اساس این دو حماسه نهاده شده‌اند. حتی فیلمهای تجارتي که بردنيای سر گرمیهای هند جديد تسلط دارند، تا حد زيادی در زمينه‌ی رامایانا و مهابهاراتا تهیه شده‌اند؛ بنابراین بهیچ وجه تعجب آور نیست که تمام خیمه‌شب‌بازان سراسر هند از زمانهای قدیم از مطالب فراوان این دو حماسه استفاده‌ی فراوان برده باشند.

همچنان که رامایانا پراکنده می‌شد، در نواحی مختلف بر گردانهای متفاوتی از آن مورد استفاده قرار می‌گرفته‌است. مثلاً در ساحل مالابار، کامبا رامایانا (Kamba Ramayana) که به زبان تامیل نوشته شده، همچنان بدون کوچکترین تغییری در نسخه‌ی قدیمی اجرا می‌گردد. تأثر سایه معمولاً قسمت معینی از جشنهای معابد را تشکیل می‌داد-نمایش با توجه به تعداد شبهای اجرا، یا با سیتاسوایام وارا (Sitaswyamwara) شروع می‌شد و یا با تبعید راما در پانچاوتی. و هر شب به ترتیب تاریخی وقایع، ادامه می‌یافت تا در پاتا بهیشکام (Pattabhishekam) (تاجگذاری) راما به اوج می‌رسید. بین مجلس قتل راوانا و تاجگذاری را مایک شب وقفه بود. مراد از این وقفه تطهیر گناهان ناشی از رو به رو شدن با شیطان بود که راوانا نشانه‌ی آن شمرده می‌شد. آخرین روز نمایش که اختصاص به تاجگذاری راما داشت، با شادی همگان همراه بود و پس از آن جشن به پایان می‌رسید. در کرالا (Kerala) مشهور است که چون پارواتی همسر شیوا، روزی که راما راوانا را می‌کشت حضور نداشت، شیوا تمام ماجرا را از راه خیمه‌شب‌بازی برای همسرش به نمایش گذارد. به همین دلیل در کرالا خیمه‌شب‌بازی رامایانا منحصراً جلوی

معبد شیوا یا پارواتی اجرا می‌شود.

از طرفی در ناحیه‌ی آندھرا (Andhra) ، مجالس گوناگون رامایانا، بعنوان حکایات مستقل تلقی می‌شوند - سیتاسوایام وارا، راوانا یودھا (R. yuddha) لانکادھانام (Lankadahanam) و غیره هر کدام يك شب به طول می‌انجامد. حوالی قرن شانزدهم ، طومار جدیدی بنام رامایانا رانگاناتھانا (R. Ranganathana) منحصرأً برای تأثر عروسکی نوشته شد و اجرای آن تا به امروز، علاوه بر زبان اصلی بصورت ترجمه نیز ادامه دارد.

در میسور (Mysore) و تامیل‌نادو (T. nadu) ، همچنین در آندھرا ، وقایع بیشتر از مہابھاراتا گرفته شده تا از رامایانا. هم عروسکهای تأثر سایه و هم ترکه‌ای و نخی هندی، وفادارانہ از این دو حماسه تبعیت کرده‌اند و در طول قرن‌ها برای قهرمانان‌شان در بین تماشاگران تحسین و احترام برانگیخته‌اند.

ذکر این نکته جالب است که حماسه‌ی رامایانا، و تا حدودی مہابھاراتا، در تأثرهای عروسکی کشورهای جنوب شرقی آسیا مانند مالزی، تایلند، اندونزی ، کامبوج و غیره تأثیر زیادی گذاشته‌اند. تا به حال در جاوه و بالی، براتایدها (Brata ydha) - نسخه محلی مہابھاراتا - که به زبان کاوی (Kawi) نوشته شده، مهمترین موضوع سایه بازی است و به وایانگک پوروا (Wayang Purwa) مشهور است. این هم به نوبه‌ی خود به مالزی راه یافت و نسخه‌ی مہابھاراتای آنها در زبان مالایائی حکایت پنانگک (Hikayat Penang) نامیده می‌شود. پاندا و اجایا موضوع اصلی تأثر سایه‌ی عروسکی وایانگک کولیت (Wayang Kulit)

گردید. خلاصه، نه تنها تأثر عروسکی، بلکه ادبیات و هنرهای دیگر آنها از حماسه‌های هندی تأثیر پذیرفت. آنچه در مورد این کشورها، عجیب بنظر می‌رسد این است که علی‌رغم گسترش آئین بودا و اسلام، تأثیر عمیق فرهنگ هندو در آنها از بین نرفت و این کشورها در حال حاضر نیز از حماسه‌های هندو سود می‌جویند که بدون شك بیانگر ریشه‌های عمیق آنها در این کشورها است.

خیمه شب بازی

بنظر می‌رسد که از روز گاران قدیم انواع عروسکهای خیمه شب-بازی در جنوب هند وجود داشته است. عده‌ای از قبایل بومی عروسکهای دستکشی به کار می‌بردند. این عروسکها بسیار ابتدایی بودند و از گل یا مواد مقوامانند ساخته می‌شدند. همچنین عروسکهای چوبی ترکه‌ای و نخی، و تعداد زیادی نیز عروسکهای چرمی برای تأثیر سایه وجود داشته است.

گمان می‌رود که تأثیر سایه‌ی عروسکی از جنوب هند و در حدود دوران حماسی نشأت گرفته، و از آنجا به سایر کشورهای خاور دور راه یافته است. در دنیای عروسکها، گویا عروسک سایه پیش از انواع دیگر شکل گرفته باشد. این عروسکها در هند در مسیر سواحل کرالو کارناتا کا، و در طول آندھرا پرادش تا اوریسا بدست آمده‌اند. حتی در امتداد ساحل جنوب مالابار نیز نشانه‌هایی از عروسکهای سایه بدست آمده است که در نواحی مختلف بانامهای متفاوت معروفند: در

آندھرا پرادش بنام تولوبومالاتا (Tholu Bommatala) ، در تامیل نادو بعنوان تول بومالاتام (Thol Bommatalam)، در حالی که در کراالا-تسول پاواکوت (Thol Pavakooth) و در کارناتا کا، توگالو گامبیاتا (Thogalu Gombeyeta) نامیده می‌شوند.

تولوبومالاتای آندھرا پرادش، بزرگترین نمایش خیمه شب بازی جهان است، و براساس جاتا کاها و کتابهای مقدس کهن از حدود ۳۰۰ سال قبل از میلاد وجود داشته و طی حکمرانی - سلاله‌های ساتاواھانا (Satavahana) ، پالاوا (Pallava) چالوکیا، (Chalukya) و کاکاتییا (Kakatiya) مورد تشویق و حمایت قرار گرفته است. تولوبومالاتا در قرن شانزدهم با حمایت حکمرانان ویجاینگار (Vijaynagar)، به ویژه بهودا ردی (Bhuda Reddy) شاه، رونق گرفت؛ و این زمانی بود که دستنویس «رامایانا رانگاناتھانا» به تلگو (Telugu) و منحصرأً برای عروسکهای سایه پرداخته شد.

این عروسکها که به اندازه‌های ۳۵ تا ۱۵۰ سانتیمتر بودند، با مهارت بسیار ساخته می‌شدند و با چابکدستی بسیار به بازی گرفته می‌شدند. اندازه‌ی خدایان و پهلوانان نسبت به شخصیت‌های کم اهمیت بزرگتر بود - اندازه‌ی هر شخصیت بر اساس اهمیت نقش محو له تعیین می‌شد.

جریان ساختن این عروسکها پراز ریزه کاری بود. طبق سنت، از پوست گوزن برای شخصیت‌های والا و از پوست بز، و گاهی هم از پوست گاو و گوساله و گاومیش برای شخصیت‌های کم اهمیت استفاده می‌شد. پس از دباغی چرم و در آوردن آن به صورت نرم و

نیم شفاف، با زغال طرح مورد نظر را روی آن می کشیدند، و آنگاه طرح را بادقت می بریدند تا شکل برجسته‌ای به آن بدهند. بازوها و ساق‌ها را جداگانه می ساختند و با نخهای محکمی به شانه و آرنج و یابه کمر و زانو متصل می کردند، تا عروسکها بتوانند به راحتی حرکت کنند. معمولاً محل گره خوردگی را با الیاف خیزران می بستند تا عروسکها دوام بیشتری داشته باشند.

در بین عروسکهای زن، برای رقصنده‌ها، مفاصل زیادتری در سر و کمر بکار برده می شد که بطور جداگانه به چوب و نخ کلفت و شلی در سطح شانه وصل شده بودند تا به سهولت به حرکت در آیند. آنگاه چرم را به دقت منگنه می کردند - هم برای تزئین وهم برای انعکاس بهتر نور از خلال چرم کاملاً شفاف - و آن را با رنگهای گیاهی رنگ می کردند. درباره‌ی لباس و رنگ قهرمانان تابع قراردادهای مشخصی بودند. شخصیت‌های معینی همیشه بارنگ معینی مشخص می شدند، مثلاً راما که همیشه شخص سیه چرده‌یی توصیف شده به رنگ نیلی سیر، سینا به رنگ طلائی و دیوان به رنگ سیاه در می آمدند، درحالی که بازیگران زن معمولاً با آمیزه‌ای از سایه روشنهای زرد، نارنجی و خرمائی نمایانده می شدند.

صحنه جای ساده‌ای بود. معمولاً حدود ۳۰ سانت ارتفاع، ۶۳۰ سانت پهنا و ۱۸۰ سانت عمق داشت، و از خیزران ساخته شده بود و اطراف و بالای آن را با کنف یا حصیرهای برگ نخل می پوشاندند. دوساری سفید - بطول ۶ متر و عرض ۱/۵ متر - را از درازا باتیغهای برگ نخل به هم وصل می کردند که بطور افقی تا حدود زانو سرتاسر

صحنه را فرامی گرفت تا برای انعکاس سایه‌ها کار پرده‌ی جلو را بکند. این پرده همیشه متمایل به جلو بود و در حدود ۴۵ سانت به جلو کشیده می‌شد تا مانع از افتادن سایه‌ی خیمه‌شب بازی پرده شود. تعدادی چراغدان معمولی از کاسه‌ی نارگیل در پشت صحنه و در یک ردیف، بالای سر خیمه‌شب‌باز آویزان می‌کردند تا سایه‌های عروسکها را روی پرده منعکس سازند.

به خاطر تسلط بر عروسکها یک چوب خیزران یا چوب برگ نخل سراسر پشت عروسکها جا داشت که از سر شروع می‌شد و چند سانتی حتی به پائین تنه نیز ادامه می‌یافت تا به دست گرفتن عروسکها را آسان سازد. خیمه‌شب‌باز از دست، پا، دهن و حتی گاهی از زانوهای خود برای به بازی گرفتن عروسکها کمک می‌گرفت. طبق سنت زن، پسران و عروسهای خیمه‌شب‌باز ساز می‌زدند.

نمایش قولوبومالاتا، یک شب و حتی در بعضی مواقع چندین شب بطول می‌انجامید که معمولاً در بیرون معبد شیوا و در طول جشن بهاری ماه‌اشیوارتری که تولد پروردگار شیوا - خدای نگاهدارنده‌ی عروسکها - جشن گرفته می‌شد برگزار می‌گردید. مایه‌ی اصلی معمولاً حماسه‌ی بزرگ رامایانا و گاهی هم مهاباراتا بود. حکایات فرعی مورد نمایش را غالباً سیتاسوایام و آرام، راما - راوانایودها، نبرد کروکشترا و نظایر آن تشکیل می‌دادند. دلتکی بنام جوتوپولیگادو (Iuttupoligadu) یا کیلیکاتیا (Killikatya) و همسر مهیش بانگاناکا (Banganakka) به این موضوعات جدی شور می‌بخشیدند. زبانی که برای این اشخاص خنده‌آور به کار می‌گرفتند معمولاً زبانی محاوره‌ای و اغلب وقیح بود.

این دلقکها اساس بذله گویان سنتی و نمادین تأثر کلاسیک بعدی را ریختند. با استفاده از این روش، خیمه شب بازان مجاز بودند اخباری را که از اینسو و آنسو کسب می کردند به آگاهی عموم برسانند. آنها با بیانی گزنده به زشتیهای موجود در جامعه اشاره می کردند - معمولاً گفتگوی دلقکهای جفت، بداهد گوئی بود.

عموماً قبل از آغاز نمایش به اجرای پاره‌ای مراسم مذهبی می پرداختند. خیمه شب بازان، نوازندگان و سوتره داره در حالی که با آهنگ طبل و سنج سرود می خواندند، در یک صف منظم، چراغ معبد مجاور را حمل می کردند. آنگاه جماعت سه مرتبه دور پرده می گشت. با چراغی که از معبد آورده بودند، چراغهای درون صحنه را روشن می کردند. قبل از آغاز نمایش، سرود نیایش سه درگاه پروردگار گانشا (Canesha) خوانده می شد و سوتره داره با معرفی قهرمانان، نمایش را آغاز می کرد. در حالی که سوتره داره حکایت را نقل می کرد، تمام قهرمانان روی پرده بی حرکت صف می بستند. دو یا سه تن از بازیگران به اقتضای نقشی که داشتند، می خزیدند یا راه می رفتند. خیمه شب بازانی که عروسکها را به بازی می گرفتند، معمولاً گفتار خودشان را می گفتند و پاهایشان را روی سکوی چوبی می گذاشتند که اثرات معینی به وجود آورند.

تولوبومالاتا، قرنهایست که به زندگانی ادامه داده و تقریباً به همان صورت اولیه اش به زمان ما رسیده است. برای مدتی، خیمه شب - بازان سیار که نمایش تولوبومالاتا را اجرا می کردند، منطقه آندرها را ترك گفتند و در مهاراشترا اقامت گزیدند. اما سرانجام به آندرها پراشد

باز گشتند و در دهکده‌ای به نام بومالاتاپنیلی (Bommalattapenilli)، به معنی دهکده خیمه‌شب‌بازی، ساکن شدند. به این ترتیب هنر باستانی این ناحیه توسط گروهی که برای حفظ سنت‌های خود تلاش می‌کردند احیاء گردید. اما در این جنبش تازه مردمی که باعث احیای آن شده بودند زبان ماراتی را در تفسیر حماسه‌ها بکار بردند و این کار تا همین اواخر، همپای سنت محلی ادامه داشت. بنابراین خیمه‌شب‌بازانی که از مهارشترآ آمده بودند، زبان ماراتی را به کار بستند؛ درست مثل پولوارهای کرالا که از زبان تامیل در تأثر عروسکی استفاده می‌کردند.

دلیل به کار بردن زبان تامیل، توسط پولارارهای کرالائی این است که منطقه نمایش عروسکهای چرمی تأثر سایه در کرالا، از آغاز به سرزمین تامیل تعلق داشته است، متن مورد استفاده فقط کامبارامایانا است که به زبان تامیل قدیم نوشته شده است.

بجای اجرای مجالس مختلف، پولوارهای کرالائی از قسمت مخصوصی از رامایانا شروع می‌کنند و چند شب نمایش را ادامه می‌دهند تا حماسه را به پایان ببرند. نمایش به مدت ۱۱، ۲۱ و یا ۴۱ روز بر حسب اهمیت معبدی که حامی آنست، ادامه می‌یابد.

تأثر سایه‌ی عروسکی کرالا، معروف به پاوائی کوتو، با حمایت و تشویق اولیای معبد و مساعده‌تهای مادی آنها حفظ شده است. تأثر ارتباط نزدیکی با مراسم معبد دارد. نمایش ممکن است تنها با تشریفات روشنایی آغاز گردد، یعنی چراغی که به وسیله کاهن از داخل محراب، همراه با طبل و موسیقی آورده می‌شود.

عروسکهای خیمه شب بازی... ۲۵

تماشاخانه به کوتو مادوم (Koothu Madom) شهرت دارد که مقابل معبد واقع شده و ساختمان ساده و ثابتی است، و از آجر و خشت و گل ساخته شده است. صحنه، بیش از ۱۸۰ سانت ارتفاع دارد و تماشاگران روی زمین و در هوای آزاد می‌نشینند.

پرده، از پارچه‌ی سفیدی است که در حدود هجده یارد درازا و یک متر و نیم پهنا دارد و بطور عمودی روی دیواره‌ی سکویی به ارتفاع ۹۰ یا ۱۲۰ سانت نصب گردیده است. پشت پرده، روی یک خیزران شکافته، چهل و یک چراغ قرار داده شده است - گاهی برای ساختن این چراغها از کاسه‌ی میوه‌ی نارگیل استفاده می‌شود - نقالان در حالی که از نظر تماشاگران مخفی هستند، از پشت تور عروسکها را به بازی می‌گیرند و دقت می‌کنند تا سایه‌ی خودشان روی پرده نیفتد.

پرده معمولاً به وسیله‌ی یک تیرچوبی که از مرکز سقف تماشاخانه می‌گذرد، تقسیم می‌شود. سمت راست، به شخصیت‌های نجیب‌نمایش اختصاص دارد - رام، سیتا، هانومن و غیره؛ در حالی که سمت چپ برای شخصیت‌های بدکاری چون راوانا و دیگران در نظر گرفته شده است. تمام عروسکهای نمایش به همین ترتیب منظم شده و مدتی پیش از شروع نمایش از پشت به پرده سنجاق شده‌اند.

عروسکهای پاوائی کوتو را تقریباً به شیوه‌ی عروسکهای آندرها می‌سازند، با این تفاوت که از نظر اندازه کوچکترند - بزرگترینشان ۶۰ تا ۷۵ سانت است - و رنگ آمیزی هم نشده‌اند و تنها سایه‌های سیاه و سفید می‌اندازند.

در نمایش پاوائی کوتو، مانند تولو بومالو، به دنبال مراسم مذهبی

معبد نمایش سر می گیرد؛ و هیأت، نقالان و چراغ مقدسی را که از معبد آورده‌اند همراهی می‌کند. تمام هیأت سه مرتبه دور کو تو مادوم بار می‌شورانگیز دستهای ساززن‌ها می‌گردند. آنگاه هیأت با طبل‌های پرسی و طبل مخصوصی بنام چندا (Chenda)، و دوتن سنج زن در حالی که چراغ معبد را بیرون گذاشته‌اند، وارد تماشاخانه می‌شوند. داخل تماشاخانه در تاریکی، پولوارها با تودایام (Thodayam) یا خواندن اوراد نمایش را شروع می‌کنند. این مراسم دارای احساسی حاکی از راز و رمز و وقار خاصی است. نقالان فریاد می‌کشند «یا-ها-آریا» و طبل‌ها و سنج‌ها با این ندا هماوازی می‌کنند. فریاد سه مرتبه و هر بار رساتر از پیش و به‌مراهی نوای دستهای ساززن‌ها تکرار می‌شود.

سپس چهل و یک چراغ را با چراغ معبد روشن می‌کنند، همراه با روشن شدن تک‌تک چراغها، عروسکها جان می‌گیرند. بخور قابل اشتعالی در چراغها می‌ریزند و شعله با غرشی آشوبنده زبانه می‌کشد. نمایش با سرود پولوار، در نیایش پروردگار گانشا - «حلال مشکلات» - آغاز می‌شود. سپس زبان به ستایش از حمایت تشویقی گشوده می‌شود که خیمه‌شب‌بازان از رئیس محلی دریافت کرده‌اند. آنگاه داستان جزء به جزء به زبان تامیل خوانده می‌شود و به زبان محلی مالایالام توضیح داده می‌شود.

پولوار (Pulavar) مثل دالانگ (Dalang) جاوه‌ای، در سراسر نمایش هست. او عروسکها را به بازی می‌گیرد، صدا درمی‌آورد و با آهنگ خاصی که وضعیت داستان اقتضا می‌کند، سخن می‌گوید تا فضای واقعی را برای تماشاگران پدید آورد.

در کراالا، برای تأثیر بخشیدن طبل مخصوصی بنام چندا، و سنجهای کوچک برنجی بنام الاتالام (Ela Talam) را به کار می‌برند. گاهی هم از يك زنگ برنجی بنام چنگالام (Chengalam) استفاده می‌شود. اینها ابتدائی‌ترین وسایل موسیقی هستند که در کراالا برای سایر اشکال سرگرمی نمایشی به کار گرفته می‌شوند.

درخیمه شب بازی کراالا، برخلاف آنده‌را، تسکین خنده‌آوری که حضور دلکها برمی‌انگیزد، وجود ندارد. اما پولاووار با آگاهی زیادش از مسائلی چون طالع بینی، نجوم، معماری و حتی داروهای بومی، به وسیله‌ی عروسکهایش به مردم آموزش می‌دهد. پولاووار که طبق سنت، از برهمنان تامیل مالایار، یا از سودرا (Sudra) های تامیل ویا از کاست نایار (Nayar) بود، هنرش را طی سالیان متمادی از پدرش فرامی‌گرفت.

امروزه پاوائی کوتوی کراالا از رونق افتاده. زیرا روستائیان وسایل دیگری برای سرگرمی یافته‌اند. نظر به اینکه پاوائی کوتو، قسمتی از جشنهای مذهبی را تشکیل می‌دهد، پولاووارها هنوز به برگذاری آن ادامه می‌دهند، در حالی که نمایش، ملاحظت جادوئی خود را از دست داده است.

تأثر سایه در کارناتا‌کا به تو گالوبو مبیاتا، یا تو گالو گومبیاتا و نیز چا کالادابومبیاتا معروف است. دست اندر کاران این فن، گروه دوره گردی مشهور به سیلکیاتا (Sillekyata) های کیلکیاتا هستند. این نام احتمالاً از بازیگر اصلی نمایش، کیلکیاتا (به کانادا (Kannada)، زبان کارناتا‌کا، به معنی بچه شیطان شرور) گرفته شده است که از او

و همسرش بانگاراما (Bangarakka)، تصاویر بدریخت و مضحکی ساخته شده که حاضرین را بازبانی خام و شوخیهای رکیک - بعنوان يك میان پرده - سرگرم می سازند. آنها همچنین به گامبه رامارو (Gomberamaru) یا گامبیاتاداواری (Gombeyatadavaru) (یعنی مردان عروسك باز) معروفند.

تو گالوبومبیاتا مانند تولوبومالاتای آندهر، در سالهای اخیر به وسیله کیلیکیاتاهائی که از منطقه‌ی مهاراشترا آمده بودند، دوباره رونق گرفت. آنان نسبت خود را به کشاتریائی (kshàtriya) می‌رسانند که گفته می‌شود از پانداواهائی هستند که پس از دست دادن پادشاهی خویش سرگردان شدند. لیکن نخستین مدرکی که بیانگر هویت آنها است، به سال ۱۵۲۰ برمی‌گردد، زمانی که به خاطر قدردانی از هنرشان، زمین وصله‌هائی از فرمانروایان قلمرو بیجاپور گرفتند.

تو گالوبومبیاتا در موارد بسیاری با تولوبومالاتا، به خاطر تشابهات فرهنگی و زبانی و تجربه‌ی مشترک تاریخی، دارای وجه اشتراك است. این عروسکها نیز از پوست بز یا گوزن ساخته شده و به همان روش هم رنگ آمیزی می‌شوند؛ پوست گوزن مناسبتر است، زیرا در برابر گرما و رطوبت مقاومت بیشتری دارد و همچنین بنظر می‌رسد که خوش‌یمن‌تر باشد. در گذشته‌ی دور، کدخدایان یا زمینداران به خاطر وظیفه‌ی مذهبی به خیمه‌شب‌بازان پوست گوزن هدیه می‌دادند تا عروسکهای از خدایان بسازند.

طرح عروسك، با يك قلم فلزی روی چرم شفاف ترسیم می‌شد و سپس مطابق طرح، بریده و رنگ آمیزی می‌گردید. دستها و پاها را

بطور جدا گانه می ساختند و بعداً به بدن عروسک متصل می کردند. سر عروسکهای رقصنده را جدا گانه آماده می کردند و بعد به بدن وصل می کردند تا بتواند آزادانه حرکت کند.

این عروسکها، از عروسکهای آندرها کوچکترند و در حدود ۶۰ تا ۱۰۵ سانت اندازه شان است. شخصیت‌هایی که معرف قدرت و نیروی جسمانی هستند، مانند بهیما، کیچا کا (Keechaka) و راوانا بیش از ۹۰ سانت؛ شخصیت‌های شریف و پهلوانی مانند کریشنا، آرجونا و کارنا حدود ۷۵ و شخصیت‌های مضحك، زیرك و شریر کمتر از ۶۰ سانتیمتر است.

وجه تمایز دیگر بین عروسکهای آندرها و کارناتا کا در این است که دسته‌ی نخست همیشه مطابق توصیفهای متون سنتی طرح ریزی و تزئین می شدند. حال آنکه گروه اخیر با یاری تخیل خیمه شب باز تزئین می شوند که معمولاً به تصویر سنتی قهرمانانش توجهی ندارد. هر چند که او دقت فراوانی به کار می برد تا شخصیت اصلی عروسکها را بنمایاند و واکنش مورد نظر را در تماشا گراننش برانگیزد؛ مثلاً شا کونی به وسیله‌ی يك عروسک بد قواره نشان داده می شود؛ ساخت مانترای طوری است که باعث برانگیختن خشم و نفرت می شد، در حالی که بهیما به خاطر نیرو و قدرتش حس احترام بر می انگیزد. خیمه شب با زانی هم بوده اند که با اتکا به موضوعات حماسی، قوه تخیل خود را در راه نو کردن جامه‌ها و تزئینات به کار می گرفتند. گاهی هم سربازان نبرد کروشتر را نمایش می دادند که مجهز به تفنگ و کلاه خود و شلوار بودند! در هر صورت، از نظر

هنری این عروسکها خیلی بهتر از عروسکهای آندرها تزئین می‌شدند. نظر به این که عروسکهای خیمه‌شب‌بازی، موضوعات پرستش به شمار می‌آمدند، از این رو عروسکهای نوساز را قبل از روی پرده آمدن یا حتی در بهاواله (Bahavale) (صندوق) گذاشتن، پرستش می‌کردند.

صحنه هم مثل عروسکها، از صحنهٔ تآتر آندرها کوچکتر است و معمولاً ۱۸۰ سانت ارتفاع، ۳۰۰ سانت پهنا و ۲۴۰ سانت گودی دارد. صحنه را معمولاً بطور موقت در هوای آزاد از خیزران می‌سازند و با برگ نخل و انبه می‌پوشانند، و طوری بنا می‌شود که روبه‌جهتی مناسب با موضوع نمایش، روز و ستاره باشد. در نیمه‌ی پائین صحنه، فرش سیاهی به ارتفاع ۷۵ سانت از زمین قرار گرفته، و نیمه‌ی بالایی با یک پارچه نازک سفید به پهنای ۱۰۵ سانت پوشیده شده تا کار پرده را بکند. مطابق سنت، پارچه‌ی سفید همیشه از روستا به امانت گرفته می‌شود. در گذشته از یک چراغ نفتی برای منعکس ساختن سایه‌ها کمک می‌گرفتند، ولی امروزه بیشتر از چراغهای گازی یا برقی استفاده می‌شود.

خیمه‌شب‌بازی در کارناتا‌کا، برخلاف آندهرایا کرالا، دقیقاً به اعیاد مذهبی مربوط نمی‌شود. نظر به این عقیده که عروسکها دارای نیروی معنوی هستند، خیمه‌شب‌بازی معمولاً برای درمان بیماریها و نزول باران و غیره اجرا می‌شود. هرچند که نمایش اغلب در اعیاد مذهبی برگزار می‌شود (ماههای فوریه و مارس) با وجود این هر وقت که کدخدایان دهات یا زمینداران موافقت کنند، گومبه رامارو که از

این ده به آن ده می‌رود، به اجرای نمایش می‌پردازد. نمایش همیشه به پیروی از سنت یا کشاگانا با نیایش به درگاه گانشا و سپس شارادا (Sharada)، الهه‌ی دانش، آغاز می‌شود. باز براساس سنت، سوتره - داره، روی صحنه می‌آید و بازیگران نمایش شامگاهی را يك به يك معرفی می‌کند؛ یکی از عروسکها روی پرده ظاهر می‌شود و به معرفی شخصیت‌های اصلی می‌پردازد (عروسکها در حال اجرای مختصری از نقش خود روی پرده می‌آیند) و پس از آن نمایش اصلی آغاز می‌شود.

متن این خیمه شب بازی، مانند متن یا کشاگانای دشتهای کارناتا کا است، و مایه‌های اصلی از رامایانا، مهابهاراتا یا پوراناها گرفته شده است. تمام عروسکها اغلب به وسیله‌ی يك خیمه شب باز به بازی گرفته می‌شود و همسرش با استفاده از يك بشقاب برنجی و چوبی بنام اوپانگا (Uppanga) ساز می‌زند. با وجود اینکه حدود ۱۰۰ عروسک در يك نمایش شرکت دارند، تنها دو یا سه تا از آنها در يك زمان بر پرده ظاهر می‌گردند، در حالی که در آنها چند خیمه شب باز، عروسکها را به بازی می‌گیرند و شش یا هفت عروسک نیز همزمان، روی پرده ظاهر می‌شوند.

خیمه شب بازان اغلب زنگوله‌هایی به مچهای خود می‌بندند تا عروسکهای رقصنده را همراهی کنند. ممکن است نمایش يك یا چندین شب به طول انجامد، نمایشی که از شامگاه آغاز و بامداد به پایان می‌رسد.

بطور معمول فقط زن و شوهر به اجرای نمایش می‌پردازند؛ اما

در پاره‌ای موارد که خانواده‌ی کیلکیاتا بزرگ است، نمایشهای پیچیده‌ای در یک صحنه‌ی دو طبقه با دو پرده، و دوسری عروسک اجرا می‌شود. آنها نمایشهائی مانند آیراوانا (Airavana)، مایراوانا (Mairavana) یا بهو کایلاسا (Bhukaiasa) دارند که شامل حوادثی است که همزمان در بهشت و زمین و دنیای زیرین به وقوع می‌پیوندد. در چنین شرایطی، چندین خیمه شب‌باز، عروسکها را روی دو پرده به بازی می‌گیرند.

هنر تو گالوبومبیتا کسه دقیقاً از متن‌ها، سرودها و نمایش‌های یا کشاگانا پیروی می‌کرد، مطابق سنت از پدر به پسر و سینه به سینه انتقال می‌یافت. هرچند که امروزه خیمه‌شب‌بازان جوان از این سنت پیروی نمی‌کنند. در بعضی موارد دیده شده که برخلاف گذشته، حکایت را نه از حافظه بلکه از روی نوشته نقل می‌کنند. همچنین زبان امروزی را در آن به کار می‌برند و از وسایل موسیقی، بیشتر از طبل و سازدهنی استفاده می‌کنند.

درست است که وجود سرگرمیهای دیگر از محبوبیت تآتر عروسکی در میان مردم کاسته، لیکن در نواحی مشخصی این قضیه کاملاً جنبه‌ی معکوس یافته است. خیمه‌شب‌بازان که براساس رسم همیشگی برای اجرای نمایش ناگزیر از کسب اجازه از کدخدایان ده یا زمینداران بودند، امروزه مشاهده شده که در بعضی نواحی زنان محل برای تدارک هزینه و برگذاری نمایش پیشقدم شده‌اند. در چنین مواردی خیمه‌شب‌بازان از روستائی که دعوت شده بودند، بعنوان پایگاهی برای اجرای نمایش در دهات مجاور استفاده می‌کردند. به این ترتیب آنها به صورت گروه تأتری سیاری درآمده، و حتی عده‌ای هم

عروسکهای خیمه شب بازی... ۳۳

در نواحی معنی مستقر شده‌اند. در واقع خیمه‌شب بازیها در بعضی موارد چنان موفقیتی کسب کرده است که پاره‌ای از خیمه‌شب‌بازان را به مال و مکنت رسانده است.

عروسکهای خیمه شب بازی ترکه‌ای ونخی

هر چند معروفترین و متداولترین خیمه شب بازیهای جنوب از نوع چرمی-سایه‌اند، نمایش عروسکی ونخی و ترکه‌ای نیز در گذشته‌ی دور وجود داشته‌اند که مهمترینشان عروسکهای بومالاتام تامیل نادو، و یا کشاگانای کارناتا‌کا، موسوم به سوترادا گومیه هستند.

تا آنجا که معلوم شده، قدمت بومالاتام (Bommalattam) که قرنهای پیش در پرده‌ی ابهام بوده، به حدود ۲۰۰ سال پیش از میلاد می‌رسد، و به علت توجه سلاطین تامیل تا نجور رونق داشته‌است. چنین بنظر می‌رسد که این هنر در اوج حکومت چولا (Chola) و پالاولا (Pallava) به کشورهای دیگر آسیا راه یافته باشد.

این عروسکها ترکیبی از عروسکهای ترکه‌ای و ونخی هستند که از چوب ساخته می‌شوند. معمولاً در حدود ۷۵ تا ۹۰ سانت ارتفاعشان است و دارای وزن زیادی هستند؛ بطوری که وزن تعدادی از آنها به ده کیلوگرم می‌رسد، هر چند که در بین آنها عروسکهای کوچکتری هم

می‌توان یافت که نمایانگر شخصیت‌های پائین‌ترند.

عروسکها با مهارت خاصی به وسیله‌ی جواهرات تزئین شده و مطابق شخصیتی که معرف آنند بالباسهای پرزرق و برق آراسته می‌شوند. پادشاه مزین به تاج، حمایل جواهر نشان، انگشتر وزره بود؛ دختر رقصنده با حلقه‌هایی دربینی و گوش، دستبند، خلخال، کمر بند و چندین نوع سینه‌ریز ظاهر می‌شد. سرو دست عروسکها با اندام انسان تناسبی ندارد، ولی بطور کلی از منظر بیان کننده‌ای برخوردارند. عروسکهای گوناگون - معرف خدایان، دیوان، شاهان، انسان و جانوران - هنگامی که به وسیله‌ی خیمه شب باز ماهر به بازی گرفته شوند، بسیار واقعی‌تر از عروسکهای سایه به نظر می‌رسند.

با تکامل عروسکهای چوبی و زمینه‌ی موسیقی آن، فکر تشکیل يك دسته‌ی کامل نوازنده پا گرفت. سرودها همراه شد با مری‌دانگام (Mridangam) که قدیمی‌ترین طبل دو طرفه‌ی سنتی است و با هر دو دست نواخته می‌شود. يك سنج کوچک برنجی برای حفظ ضرب‌آهنگ و همچنین آلت دیگری بنام اوتو (ottu) که پی در پی طنین می‌افکند به کار گرفته‌شد. و اخیراً سازدهنی هم به‌ار کستر اضافه شده‌است. گرچه گفتگو را خیمه‌شب‌باز بعهده دارد، يك خواننده‌ی زن غالباً به تشریح نقشهای زنانه‌ی نمایش می‌پردازد. اگرچه خوانندگان عموماً موسیقی کارناتائی کهن را خوب آموخته‌اند، ولی بیشتر اوقات آهنگهای قومی می‌خوانند. بعضی از قصیده‌های حماسی کمیاب، مانند آهیری (Ahiri) و گائوتا (Ghauta) معمولاً به یومالاتام خوانده می‌شوند. حرکات رقص عروسکها که از شیوه‌ی بهاراتاناتام اقتباس شده بطرز زیبایی

اجرا می‌شود.

موضوع نمایشها از پوراناها و اغلب از مهابهاراتا و اساطیر هندو گرفته شده‌است. نمایشی که بیشتر اجرا می‌شد، حکایت هاریس چاندرا (Harischandra) پادشاه صالحی بود که هیچکس نمی‌توانست در صداقت و درستیش تزلزل پدید آورد. خدایان او را در بوته‌ی سخت‌ترین آزمایشها قرار دادند، زن و تنها پسرش را از او جدا ساختند و مقامش را تا حد یک نگهبان معمولی گورستان پائین آوردند، همان گورستانی که همسرش نعش فرزندمار گزیده‌اش را بردوش می‌کشید. زن در حالی که قادر به پرداخت هزینه‌ی مراسم مرده سوزان نبود، از هاریس چاندرا تقاضا می‌کند، که جسد را به رایگان بسوزاند. در این لحظه خدایان وساطت می‌کنند، هریس چاندرا را تبرک می‌کنند و آنچه را که از دست داده بود به او بازمی‌گردانند. این حکایت پر مغز هنگامی که توسط عروسکها جان می‌گرفت، اغلب اشک از چشم تماشاگران جاری می‌ساخت. داستانهای دیگری هم مانند کاناگی (Kannagi)، والی تیرمانام (Valli Thirmanam) و ساویتری ساتیاوان (Savitri Satyavan) اجرا می‌شود. ذکر این نکته اهمیت دارد که رامایانا به وسیله‌ی بومالاتام اجرای نمی‌شوند - اجرای آن منحصرأً بعهده‌ی عروسکهای چرمی تأثر سایه است.

هرچند بومالاتام در خلال اعیاد معبد انجام می‌گیرد، لیکن هیچگاه قسمتی از آئینهای مذهبی را تشکیل نمی‌دهد. گاهی نمایش برای دفع ارواح خبیث و یا برای جلوگیری از گسترش بیماریهای واگیردار بر گذار می‌شود.

نمایش معمولاً يك شب تمام، و در هوای آزاد و روی صحنه‌ای که از چوبهای خیزران و بر گهای نخل درست شده اجرا می‌شود. خیمه شب‌باز در جایی بالاتر از عرسکهایش می‌نشیند که به وسیله‌ی پرده‌ای به طول ۱۰۵ سانت از نظر تماشاگران مخفی مانده و از همین جا با ترکه و نخ عروسکها را به بازی و می‌دارد. عرسکهای سنگین به وسیله‌ی نخهای محکمی به حرکت در می‌آیند که به يك حلقه‌ی پارچه پیچ وصلند. این حلقه مانند تاجی است بر سر خیمه شب‌باز و دستهایش را برای حرکت دادن ترکه‌ها که به دستهایش چسبیده‌اند آزاد گذاشته است. دستها و بازوهای عروسکها را با پارچه پوشانده‌اند تا تأثیر ملایمتری ببخشند.

بنظر می‌رسد که بومالاتام از دوران قدیم نمایش بسیار عامه‌پسندی بوده و هنوز نیز به خاطر تزئینات هنری عروسکها و موسیقی و رقص دلپذیرش مقبولیت عامه دارد. گفته می‌شود که نه فقط تآتر قومی تامیل مانند ترو، (Theru) و کوتو (koothu) و ویدی ناتاکام (Veedi natakam) بطور قابل ملاحظه‌ای از آن الهام گرفته است، بلکه حتی گمان می‌رود که رقصه‌های معبد آرایش لباس و تزئینات خویش را از نمایشهای بومالاتام اقتباس کرده باشند.

لازم به تذکر است که انواع عروسکهای سنگینتر، مشابه عروسکهای بومالاتام که در شمال تانجور، در ناحیه کارناتا کایافت شده‌اند، حدود ۱۲۰ سانت بلندی و ۲۰ کیلو گرم وزن داشته و دارای پاهای سنگین و آویزانی بوده‌اند که خیمه شب‌باز برای به حرکت آوردنشان، از پشت پرده به آنها لگد می‌زده‌است. معمولاً از ایوان

عروسکهای خیمه شب بازی... ۳۹

خانه بعنوان صحنه استفاده می کردند، زیرا برای آویختن پرده پشت صحنه، و برای نگهداری آنها باخیزران و آویزان کردنشان از تیرهای سقف ایوان کاملاً مناسب بوده است.

عروسکهای خیمه شب بازی یا کشاگانا یا سوترادا گمبئی

در کارناتاکه عروسکهای نخعی بنام سوترادا گمبئی (Sutrada Gombey) یا بمبئی (Bombey) و همچنین به عروسکهای یا کشاگانا (Yakshagana) شهرت دارند، زیرا سبک آنها از تأثر قومی یا کشاگانا (موسیقی قدیسان آسمانی) تأثیر پذیرفته که حتی در حال حاضر نیز در نقاط معینی از کارناتاکه مورد پسند عموم است. سوترادا گومبیاتا مانند تو گالو بومیاتا، در محتوا، آهنگها و نمایشها، از سنت یا کشاگانا پیروی می کند.

عروسکها بطور هنرمندانه ای از چوب تراشیده شده، به زیبایی رنگ آمیزی، و ماهرانه با خورده شیشه های رنگی، منجوق و بسالهای سوسک تزئین یافته اند. اینها از نظر اندازه نسبتاً کوچکند؛ قدشان به ۴۵

عروسکهای خیمه شب بازی... ۴۱

تا عسالت می‌رسد (اندازه‌ی عروسکهای قدیمی بیشتر از نود سانت بود). لباس عروسکها ساده ولی بطرز استادانه‌ای مزین به زینت آلات سنتی مانند گوشواره حلقه‌ی بینی، انگشتریهای پا، کمر بند و غیره است. چهره‌های زنانه آرایش گیسوی جالبی دارند که با گل و جواهر آراسته شده‌اند.

برخلاف عروسکهای سایه، تقریباً تمام قسمت‌های این عروسکها، مثل سر، دست، پا، ابرو، دهن و غیره، بطور مجزا به نخ وصل شده تا به بازی گرفتن آنها آسان باشد. از این جهت عروسکها، اعم از انسان و حیوان، توسط خیمه شب‌باز زبردست، روی پرده جاندار جلوه می‌کنند.

در خیمه‌شب‌بازی یا کشاگانا، رکن اصلی بها گواتار (Bhagavata) است - در لغت به معنی خواننده‌ی ترانه‌های خداست. بها گواتار معمولاً مردی است که در شستراها و حماسه‌ها استاد، و موسیقیدان پر استعدادی است. او همچنین «نقال»، استاد نمایش است. آوازها را اومی سازد و گاه می‌خواند و حتی هنگامی که خیمه‌شب‌بازان مشغول به بازی گرفتن عروسکها هستند، گفتگوها را بیان می‌کند. هر خیمه‌شب‌بازی، عروسکی را به بازی می‌گیرد و به راهنمایی بها گواتار - که رهبر است و ضرب نمایش را نگه می‌دارد - بداهه گوئی می‌کند، گفتگو می‌سازد و آواز می‌خواند.

در طول جشنها و روز بازارها، بها گواتارها برای بدست آوردن بهترین خیمه‌شب‌بازان، به رقابت بر می‌خیزند. خیمه‌شب‌بازان در زمین‌های کسار مشکل خود می‌بایست اشخاصی ورزیده، درخواندان ترانه‌های

مردمی ماهر، و از محتوای نمایشنامه‌ها آگاه باشند.

نمایش معمولاً در هوای آزاد، و روی صحنه‌ای اجرا می‌شود که باخیزران ساخته شده و بابر گگ نخل یا انبه پوشیده شده است. صحنه شامل دو سطح است: قسمت تحتانی برای عروسکها، و قسمت فوقانی که بالای عروسکها و تقریباً پشت آنها است به خیمه شب‌بازان اختصاص دارد. خیمه شب‌بازان برای هیجان بیشتر زنگوله به میج می‌بندند و پشت پرده، دور از چشم تماشاگران، عروسکها را به بازی می‌گیرند. نخ و رشته‌هایی که به عروسکها می‌پیوندد به قسمت‌های مختلف بدن خیمه شب‌باز وصل شده تا وی بتواند به راحتی و ماهرانه آنها را به بازی وا دارد.

هر چند که متن‌ها یکسانند (از «یا کشا گانا» اقتباس شده‌اند) لیکن کیفیت ترانه‌ها، گفتگوها و موسیقی خیمه شب‌بازهای یا کشا گانا، بطور قابل ملاحظه‌ای بر تآثر سایه برتری دارد. احتمالاً به خاطر این واقعیت است که تآثر سایه به وسیله کیلکیاتاها که این هنر را از پدران خود آموخته‌اند، بازی می‌شود؛ در حالی که خیمه شب‌بازی یا کشا گانا به وسیله یک بها گواتار که از متون مقدس (شستراها) و حماسه‌ها دانش اندوخته و در موسیقی کهن استاد است، هدایت می‌شود.

موضوعاتی چون کریشنا ساندھانا (K. - Sandhara)، کریشنا جونا - یودها، (K. - rjuna yuddha)، راوانا سامھارا، (R. Samhara)، سابهادر اکالیانا (Subhadra Kalyana)، و غیره توسط عروسکهای یا کشا گانا نمایش داده می‌شود. نمایشهای عروسکی در قسمت‌های مشخصی از سواحل کارناتا کابسیار مورد پسند است و اکثر بخش کاملی از هر جشن

عروسکهای خیمه شب بازی... ۴۳

و روز بازار را در برمی گرفته است. این نمایشها در دوره‌ی ویجای-نگار (Vijaynagar) به اوج محبوبیت خود رسیدند؛ گرچه در طول قرنهای هجدهم و نوزدهم دوباره رونق گرفتند، لیکن در حال حاضر از شهرت آنها به نحو قابل توجه‌ای کاسته شده است. این بازی عروسکی هنوز هم وجود دارد، اما بصورت ناچیز و پراکنده.

جریان‌ات خیمه شب بازی معاصر

هند بخت آن را داشته است که اشکال گوناگونی از تأثر سنتی عروسی را صاحب باشد که از صدها سال پیش تا به امروز موجودیت خود را حفظ کرده‌اند. اما قسمت عمده‌ی این هنر قدیمی در بسیاری از نواحی کشور از بین رفته، و فقط گاهی به مدت کوتاه به تشویق چند حکمران خیراندیش، احیا شده‌است. بنابراین می‌بینیم که تلاش زیادی در طول سلطنت نخستین پادشاهان تا میل برای گسترش تأثر عروسی بعمل آمد که بعدها سلاطین تانجور نایاک و سلاطین ویجای‌نگارم آندهرا به‌مراه سایر هنرهای نمایشی آن را مورد تشویق قرار دادند. به‌مین دلیل در این دوران چشم‌همچشمی این سنت در دور افتاده‌ترین روستاها که از ستیزه‌ها و جنگها و تاخت و تازها مصون بودند زنده ماند. بنظر می‌رسد که در شرایط سخت سیاسی نیز تأثر عروسی به بقای خود ادامه داده باشد. در قرن‌های هجدهم و نوزدهم بار دیگر در حوالی تانجور، تأثرهای عروسی سنتی متعددی ایجاد شد که به‌احیای موسیقی کلاسیک

ورقص کمک کرد.

در آغاز این قرن، مجدداً بیداری بزرگی در ملت پدید آمد. مردم به میراث کهن خویش بسالیدند و اغلب بسوی روستاها رو کردند تا ببینند از هنرها و پیشه‌های قدیمی چه برجای مانده است. آنها سعی خود را بر این نهادند که بسیاری از اشکال سنتی را متناسب جامعه‌ی جدید نوسازی کنند و تئاتر عروسکی نیز از این رهگذر مورد توجه قرار گرفت. اما بویژه پس از کسب استقلال بود که سعی زیادی به عمل آمد تا اهمیت لازم به تئاتر عروسکی داده شود. اکنون نه فقط در روستاها بلکه در شهرهای بزرگ هم عروسکهای سایه ناحیه‌ی آندرها، عروسکهای ترکه‌ای تانجور و کو ماکوران و همچنین عروسکهای یاکشاگانای ناحیه‌ی کارناتاکا مورد توجه واقع شده‌اند. مردمان ترقیخواه سعی کردند روشها و صناعات جدید را با در نظر گرفتن جوهر سنت‌ها القاء سازند، گروههای آماتور و افراد بخصوصی شروع به جمع‌آوری هرچه بیشتر اطلاعاتی از خانواده‌های خیمه شب‌باز قدیمی روستاها کردند که تقریباً به خاطر ناتوانی مالی حرفه‌ی خود را رها کرده بودند. در آندرها تأثر سایه‌ی عروسکی بجز در چند خانواده که این هنر را می‌شناختند، به تدریج از بین رفت؛ هرچند که آنها نیز به ندرت به اجرای نمایش می‌پرداختند. در اواخر قرن هجدهم گروهی از خیمه-شب‌بازان به قصد سکنی گزیدن، از ناحیه‌ی مهاراشترا به روستائی در حوالی مرز آندرها - کارناتاکا کوچ کردند که باعکس‌العمل شدید از جانب خیمه شب‌بازان اصلی این ناحیه مانند اوروجانگالو (Orujangalu)، کوتوتبولو (Kututbulu) و بالیجالو (Balijalu) و سایرین،

مواجه شدند. اما آنها این هنر را جدی نگرفتند و بعد از یکی دو نسل بطور کلی آنرا وانهادند. لذا این موج جدید خیمه شب بازان مهاراشرائی بود که این سنت را دوباره در جنوب برقرار ساخت. حکومت هم به نوبه‌ی خود، کوشش به خرج داد تا به این گروه در سطح ولایتی و ملی کمکهای مالی برساند. نمایشهای سایه بازی آندرها پس از راه یافتن به شهرها، صناعات فنی خویش را بهبود بخشید. بجاست که از رامانامورتی (Ramana Murthy) که یکی از خانواده‌های خیمه‌شب‌باز سنتی آندهر است نام برده شود که گروهی بنام «خیمه شب‌بازان هندی» بوجود آورد و در تمام شهرهای بزرگ کشور به اجرای نمایش پرداخت. او برای شرکت در چندین جشنواره‌ی جهانی خیمه شب بازی به خارج فرستاده شد و از حمایت انستیتوی مرکزی تحقیقات چرم در مدرس برخوردار گردید. در این انستیتو برای تولید چرم مخصوصی که مناسب ساختن عروسکهای خیمه شب‌بازی است آزمایشهایی با وسایل جدید صورت گرفته است.

نسخه‌ی جدید تولوبومالو به جای چرم نیم‌شفاف از چرم شفاف تهیه می‌شود، پس از آماده شدن جزئیات طرح چرم توسط ماشین تزئین و منگنه می‌شود. برای شفاف شدن چرم و امکان استفاده از رنگهای اسیدی به جای رنگهای سنتی گیاهی، چرم بطریق شیمیائی عمل آورده می‌شود. نوع کوچک این عروسکها را بعنوان نمونه‌های تزئینی برای فروش و صدور به خارج از کشور می‌سازند. سپس نور بهتر - استفاده از برق - و فنون جدید به بازی گرفتن عرضه گردید. از ضبط صوت هم برای تأثیر بخشیدن بیشتر و اینکه موافق سلیقه‌ی تماشاچیان نواحی مختلف

کشور باشد استفاده شد - زبان محلی جای زبان تلگو (Telugu) را گرفت. از این رو عروسک باز مجبور نبود که زحمت فراگیری و ترجمه‌ی حکایات را بر خود هموار سازد.

برنامه‌ی نمایشی هم مثل فنون صحنه دستخوش تغییر شد. صرف نظر از حماسه‌ها - اجرائی که اکنون به جای يك شب کامل به چند ساعت کاهش داده شده است - موضوعات اجتماعی، فرهنگی و سیاسی و وسیعاً مورد استفاده قرار گرفت. خیمه شب بازی ثابت کرد جائی که استفاده از سایر اشکال ارتباطی مقدر نبود، می‌تواند مؤثرترین وسیله باشد.

حکایات پنجه‌نترا (Panchatantra) با پیامی اخلاقی، جای مهمی در برنامه‌ی نمایشی اشغال کرد. اصول عدم خشونت و اهمیت احیای صنایع دستی روستا که توسط گاندی توصیه می‌شد، برای مضمون خیمه شب بازیها مورد قبول قرار گرفت. مجموعه‌ی کاملی از تلو بومالوی سنتی، از خانواده‌های مختلف سنتی و روستاها جمع آوری و بعنوان نمونه، توسط آکادمی دارپانا (Darpana) در حیدرآباد تنظیم و به وسیله‌ی مرینالینی سارابهائی (Merinalini Sarabhai) کارگردانی شد. رامایانا را نگانانتھانا به زبان گجراتی و هندی ترجمه و برای نمایشهای کوتاهتر تعدیل شد. آکادمی رقص دارپانا به تازگی قلمرو وسیعی برای موسیقی و رقص منظور کرد که در این مورد از راهنمایی و مساعدت آچاریالو (Acharyalu) کارشناس رقص کوچیپودی آندهرا برخوردار بوده است. به این ترتیب این هنر مردمی باردیگر وسیله‌ای شد تا در بین گروههای وسیعتری از مردم علاقه به رقص و موسیقی کهن برانگیزد.

عروسکهای سایه‌ی کرالا در ناحیه مالابار در برنامهی جدید احیاء شرکت نکردند و همچنان بعنوان بخش اصلی جشنهای معبدی باقی ماندند. اکثریت پولوارهای موجود در ناحیه‌ی پالگهات، در روستاهایی مانند نالی پالی، کوناته‌ار، کوتهانور، ماتهور و غیره تمرکز یافتند. اشخاصی مثل آپونی پولوار (Appunni Pulavar)، کریشان کوتینایار (Krishnan Kutinayar)، ناساپیلی (Nadesa Pillay) و غیره، به‌رغم عدم توجهی که این روزها روستائیان نشان می‌دهند، پاوائی کوتو را برقرار داشته‌اند. آموزشگاهی هم برای آموزش عروسک سازی در دهکده‌ی کوتهانور (Koothanoor) وجود دارد.

معابد خصوصی کالی بودجه‌ای برای ترویج این هنر در اختیار ندارد و در حال حاضر پاوائی کوتو، تنها تحت حمایت چند مشوق ثروتمند دهات قرار گرفته است. بسیاری از پولوارهای جوان، سنت خود را رها کرده و برای زندگی به‌جای دیگر رفته‌اند. لذا چنانچه به موقع نیروی تازه‌ای به‌پاوائی کوتو نرسد، در خطر از بین رفتن قرار می‌گیرد. عروسکهای بومالاتام تامیل نادو، مجدداً در طول قرن نوزدهم، مورد توجه گروههای کوچک افرادی که به‌احیای آنها علاقمند بودند، واقع شدند. در حقیقت نانو آیر (Nanu Iyer)، سنت بومالاتام را از سر گرفت و مریدانش تا به امروز آنرا زنده نگاهداشته‌اند. برادران کومبها کونام (Kumbha Konam)، مانی آیر و کریشنا مورتی که کار نانو آیر را دنبال می‌کردند، گروهی را به نام مانگالاکان سابه‌ا (Mangala Gaan Sbaha) به‌وجود آوردند و روشهای پیشرفته‌ی نمایش و فن صحنه‌سازی را عرضه داشتند. آنها موضوعات قومی جدیدی،

مانند رقصهای کاراگام (Karagam)، کاوادی (Kavadi)، پوجاری (Pujari) و کوراتهی (Kurathy) را بهم در آمیختند. نسخه‌ی جدید نمایشنامه هاریس چاندر، که توسط مشهورترین شاعر تانجور، چاندا سا کهیا پیلای (Chandasakhaya Pillai) نوشته شده، در طول این دوره اقتباس شد و اجرای آن تا به امروز نیز ادامه دارد.

تمایلات جدید موضوعاتی را به منظور باسواد کردن توده مردم در دهات در برمی گیرد، مردمی که هنوز به میزان زیادی بیسوادند. برنامه‌های گوناگون توسعه، مثل جنبه‌های مختلف برنامه‌های پنجساله، کنترل موالید، تغییر نظام مقیاسهای دهگانه و غیره از طریق این وسیله، تبلیغ می‌شود. این بازسازی و نیز معرفی فنون نمونه جدید، همراه با بازشناسی آن به مثابه‌ی یک شکل هنرملی، شواهدی هستند بوضع بهتر این هنر در آینده.

سوترادا گمبئی (عروسکهای یا کشاگانا)، عروسکهای چوبی نخی کارناتا کا، همراه با بومالاتام، توسط جریان تازه‌ی بازسازی تحت تأثیر قرار گرفتند. نامی که بانسخه‌ی جدید عروسکهای یا کشاگانا مترادف گشته، کوتاچی پاسوانا پا (Kotaji Basavanappa) است که مدرسه‌ای هم برای ساختن این عروسکهای خوش ساخت برای انداخت. در این مدرسه او صرف نظر از فنون به بازی گرفتن عروسکها، هنرها و علوم رانیز به خیمه شب بازان جوان می آموخت. هر چند که عروسکهای او ساده و صرفاً لباسهای قرمز و سفید به تن داشتند لیکن صحنه‌ی عروسکی وی بعنوان یک کار هنری واقعی محسوب می‌شود. متأسفانه، تمام مجموعه‌ی عروسکهای او به اضافه‌ی مجموعه‌ی سایر خیمه شب بازان

در حسیقی که در جشن سال ۱۹۲۸ رخ داد از بین رفت. اما بعضی از پیروانش کوشیدند تا دو مرتبه سبک عروسکهای یاکشاگانای او را به وجود آورند. در اینجایباید از پادمانابها کامات (Padmanabha Kamath) اهل اوپیناکودو (Uppinakudu) نام برد که موفق شد این سبک عروسکهای یاکشاگانا را تا به امروز ادامه دهد. او ظاهرشان را بهتر کرد و رنگهای دیگری نیز به رنگهای اصلی سرخ و سفید افزود؛ علاوه بر این آنها را با زینت آلات بیشتری آراست. حتی در او اخر هشتاد سالگی، با چنان مهارتی عروسکها را به بازی می گرفت که تا آن موقع مانند آن کمتر دیده شده بود. این عروسکها هنوز از سنت نمایش یاکشاگانا پیروی می کنند و چندان تحت تأثیر جریانات جدید خیمه شب بازی قرار نگرفته اند. به خاطر حمایت و مساعدتهای مالی که به آن می شود، این عروسکهای توانمند جای ممتازی را در بین عروسکهای جدید اشغال کنند، چرا که آنها با اسلوب ترین و خوش ساخت ترین عروسکهای خیمه شب بازی هندی هستند.

تأثر عروسکی هند، بادو رقیب عمده در دو جبهه متفاوت مواجه گردیده است. در سطح ملی اشکال مختلف سرگرمی تماشاگران ساده را که نسبت به هر چیز نو ظهور تأثیر پذیرند به طرف خود می کشد. سینما تا دورترین دهات رخنه کرده، و به تازگی تلویزیون در شهرهای بسزگ ریشه دوانده و گسترش آن به دهات دور، در آینده ی نزدیک قریب الوقوع است.

در جلسات بین المللی، هنگامی که خیمه شب بازان هندی با همکاران غربی و خاور دور خود مواجه می شوند، درمی یابند که تأثر عروسکی در خارج تا چه حد پیشرفته است. تأثر عروسکی هند برای

رسیدن به چنین مرحله‌ای، راه درازی باید بپیماید - با وجود این، خوشبختانه تأثر عروسی هند از توانایی‌های اصلی برخوردار است که اگر توسعه یابد، قادر به رقابت موفقیت‌آمیز با پیشرفته‌ترین تأثرهای عروسی جهان خواهد بود. اگر قرار باشد که تأثر عروسی در هند مورد توجه بزرگسالان، به ویژه مردم تحصیلکرده واقع شود لازم است که جان تازه‌ای در آن دمیده شود. کیفیاتی که به تأثر عروسی منحصر است، مانند توانائیش در خلق يك فضای بی‌زمانی، قدرتش در پیوند کهنه بانو، انتزاعی باعینی، مرده با زنده و نظایر آن را بایستی کاملاً به کار گرفت تا دوباره بتوان آنرا يك وسیله‌ی متداول سرگرمی ساخت. اینکه این شکل قدیمی هنر در طول چندین قرن بر جای مانده و به زمان حاضر رسیده است، برای هندیها به قدر کافی مایه‌ی دلگرمی است که با تلاشی همه‌جانبه و جدی آنرا به‌مقام فخیمش در دنیای سرگرمی باز گردانند.

توضیحات مترجم

Andhra Pradesh

آندھرا پرادش

ایالتی در جنوب شرقی هند که در سال ۱۹۵۳ از تلگو زبانان تشکیل شد و دارای جمعیتی بالغ بر چهل و پنج میلیون نفر است.

Brahma

برهما

از خدایان عمده‌ی آئین هندو. وی خالق است، ویشنو محافظ و شیوا مخرب.

برهما مصنف وداها و قانونگذار هند است و پرستش او قدیمترین آئین پرستش در این کشور است.

Bharata

بهارات

قهرمان و پادشاه هندی که گفته می‌شود بهاراتاها، مردم جنگجوی هند از او متأثر شده‌اند. به سرزمین هند، بهارات هم می‌گویند.

Bijapur

بیجاپور

شهری در جنوب شرقی ایالت بمبئی در هند.

Palghat

پالگهات

شهری در جنوب هند.

Pandu

پاندو

سلطان هندی و برادر دهریتاراشترا. پنج پسر او به پاندوها یا پاندواها معروفند که ماجراهایشان در مورد مبارزه برای کسب مجدد پادشاهی از کوروها، قسمت بزرگی از حماسه‌ی مهابهاراتا را تشکیل می‌دهد.

Panchatantra

پنجه‌تنتر

به‌سانسکریت پنج‌فصل معنی می‌دهد. کتابی است در پند و اندرز از زبان حیوانات که در حدود ۵۷۰ میلادی به‌پهلوی ترجمه شده و اصل قسمت عمده‌ای از کلیله و دمنه است.

Purana

پوران

به‌سانسکریت «باستانی» معنی می‌دهد و نام عمومی مجموعه‌های اساطیر و حکایات هندو است. گفته می‌شود که آنها توسط ویا‌سا، مصنف مشهور حماسه‌ی مهابهاراتا تألیف و یا تنظیم شده‌اند.

ShadowPuppet theatre

تئاتر سایه‌ی عروسکی، سایه بازی

Puppet theatre

تئاتر عروسکی

Tamil

تامیل

یکی از زبانهای دراویدی هند.

Tamil Nadu

تامیل نادو

ایالتی در جنوب شرقی هند.

Tanjore

تانجور

شهری در ایالت مدرس، در هند. معبد دراویدی آن، مربوط به قرن یازدهم میلادی یکی از شاهکارهای هنر هندی است.

Incarnation

تجسم، حلول

تجسم خدا بصورت انسان در آئین مسیح، در مذاهب دیگر هم، البته با اختلافات ویژه‌ای مورد نظر بوده است. مفهوم آواتاره Avatara - واژه سانسکریت برای تجلی، ظهور و تجسم الوهیت هندو - به معنی بالا نزدیکتر است. در حماسه‌ی مهابهاراتا بیش از ده آواتاره نام برده شده که در آنها ویشنو بصورت قو، ماهی، رامای تبردار، رامای، کریشنا و... ظاهر شده است؛ در صورتیکه در حماسه‌ی رامایانا، تجسم اصلی همان رامای است.

Telugu

تلگو

از زبانهای دراویدی هند.

Indus Valley Civilization

تمدن دره سند

عنوان تمدنی که از هزاره‌ی سوم قبل از میلاد تا حدود ۱۵۰۰ قبل از میلاد در دره‌ی رود سند و ریزابه‌های آن، در قسمتی از شمال غرب شبه قاره هند که امروز جزء پاکستان است، رونق داشته و از نخستین تمدنهای جهان محسوب می‌شود. این تمدن بوسیله‌ی اکتشافاتی که از ۱۹۲۲ بی‌بعد در شمال-غربی ناحیه‌ی سند و در پنجاب مرکزی بعمل آمده است مکشوف گردیده و این دو مکان مراکز اصلی تمدن دره‌ی سند و شهرهای عمده‌ی آن بوده‌اند. اقتصاد این تمدن بر کشاورزی سازمان یافته مبتنی بوده و با فعالیت تجارتنی تقویت می‌شده است و محتملاً با تمدن باستانی بین‌النهرین مرتبط بوده. هنر در این دوره رونق داشته و بعضی از مشابیهتهای آثار آن با آثار بابل‌سی از اسباب حیرت محققین می‌باشد. منشأ و طلوع و افول این تمدن هنوز مکشوف نشده، ولی به احتمال، با هجوم آریائیها، این تمدن در حدود ۱۵۰۰ قبل از میلاد، از بین رفته است.

Puppet show

خیمه‌شب‌بازی

نمایشی از عروسک‌های کوچک انسان و حیوان که روی صحنه‌ی کوچکی بتوسط دست شخصی که دیده نمی‌شود، بحرکت درمی‌آیند و مکالمه می‌کنند. خیمه‌شب‌بازی دو نوع است در نوع اول، عروسکها بوسیله‌ی نخ یاسیمی که از بالا به آنها وصل شده بحرکت درمی‌آیند و آنرا به فرانسوی ماریونت می‌نامند. در نوع دوم، پیراهنی کیسه مانند به گردن عروسک می‌چسبانند و کارگردان دست خود را طوری در کیسه داخل می‌کند که سه انگشت میانه‌ی دستش در سر عروسک قرار گیرد و دو انگشت دیگر دستهای عروسک را تشکیل دهد. عروسک پشت پرده اصطلاحی است که در مورد هر دو نوع بکار می‌رود. داستانهای خیمه‌شب‌بازی در تمام کشورها، از جمله در ایران، از افسانه‌های ملی اقتباس می‌شود.

Dravidians

دراویدها

به مردم و زبان نواحی جنوبی هند و شمالی سیلان اطلاق می‌شود که با آریائی‌هایی که وارد نواحی شمالی هند شدند، تفاوت دارد. چهار زبان عمده‌ی دراویدی عبارتند از تأمیل، تلگو، کان‌نادا و مالایالام که گاهی هم ادعا شده که نسبتی با زبان فنلاندی دارند. امسکان دارد اجداد دراویدها، مردم دره سند باشند که مذهبشان با مذهب آریائیها ترکیب شد و تشکیل هندوئیسم پیشرفته را داد؛ هرچند که شایع است که

آرپائیه‌ها بعدها با کشتی وارد هند شدند. امروزه در نواحی جنوبی هند، معابد بزرگ هندو و مکانهای مقدس بیشمار و متون مقدس، شامل وداها و جز آن وجود دارد.

Demon

دیو، شیطان

Rajasthan

راجستان

یکی از ایالات جمهوری هند که در شمال غربی این کشور واقع شده و در حدود ۲۵ میلیون نفر جمعیت دارد. عروسکهای خیمه شب بازی نخ‌نی Marionette راجستان شهرت داشتند.

Rama

راما

ششمین تجسم ویشنو. سرگذشت وی در حماسه‌ی رامایانا آمده است. وی پسر ارشد پادشاه آیودها در هند شمالی بوده است.

Ramayana

رامایانا

رامایانا (سرگذشت رامایانا)، یکی از دو حماسه‌ی منظوم هند به زبان سانسکریت است. احتمالاً از قرن سوم قبل از میلاد است، ولی بعضی، قسمت اعظم آنرا از حدود ۵۰۰ قبل از میلاد دانسته‌اند. بنقل روایات، سراینده‌ی آن مردی بوده، بنام والمیکی که در آغاز راهزنی پیشه داشته است و در نتیجه‌ی تکرار نام رامایانا در شمار قدیسان درآمده. این منظومه مشتمل

بر ۲۴۰۰۰ بیت است، از مه‌بهاراتا (حماسه منظوم دیگر) به مراتب کوتاهتر است و چون دارای موضوع واحدی (سرگذشت رامانا) است، نسبت به آن وحدت بیشتری دارد. رامایانا را خوانندگان در مراسم دینی می‌خواندند. نفوذ رامایانا در فرهنگ هندی از حساب بیرون است. پرستش رامانا و سیتا بعنوان تشخص الهی رواج فراوان دارد. وفاداری سیتا نسبت به شوهر، وظیفه شناسی رامانا، و وفاداری لاکشمانا نسبت به رامانا سخت مقبول ذهن هندیان است. رامایانا به بسیاری از لهجه‌های محلی هندی و نیز به فارسی ترجمه شده است. (دائرةالمعارف مصاحب)

Sanscrit

سانسکریت

زبان کلاسیک هند که از زبانهای هند و اروپائی و متعلق به دسته هند و ایرانی است و اکنون متروک می‌باشد. کهنترین صورت آن زبان ودائی است. در حدود ۴۰۰ قبل از میلاد، سانسکریت بعنوان زبان دری (درباری) و رسمی بکار می‌رفت. سانسکریت ادبیات وسیع و معتبر دارد. ادبیات سانسکریت کلاسیک، جز دستور زبان و فلسفه، تقریباً به تمامی منظوم است. این دوره با آثار حماسی بزرگ آغاز گردید که مشهورترین آنها مه‌بهاراتا و رامایانا است که اولی منشأ پوراناها و دومی منشأ اغلب حماسه‌های عشقی و درباری (۲۰۰ قبل از میلاد تا ۱۱۰۰ بعد از میلاد) بوده است.

Sutradhara

سوثره‌داره (سوثرادهارا)

درهند، کارگردان يك گروه تاتری سوثره داره (نگاهداننده‌ی نخها) نامیده می‌شود.

Shastra

شسترا (کتاب)

به هر کتاب آموزشی و مقدس اطلاق می‌شود.

Shiva

شیوا

به سانسکریت یعنی مهربان. یکی از سه خدای تثلیث هندو. او مظهر انهدام و در عین حال خدای تولید نسل است.

Rod Puppet

عروسک ترکه‌ای، مفتولی

عروسک مفتولی سنتی در ساده‌ترین شکل خود با وصل ترکه یا مفتولهای باریک به دستها و بازوها - و در صورت لزوم به ساقها - کنترل می‌شود. این عروسکها تمام قد بوده و مفتولسی هم برای کنترل عروسک، از داخل بدن تا سر آن عبور می‌کند. عروسک مفتولسی برعکس عروسک نخسی (ماریونت) از زیر به بازی گرفته می‌شود.

Marionette

عروسک خیمه‌شب‌بازی

واژه ماریونت که نخستین بار در قرن هفدهم میلادی متداول شد، معمولاً به عروسکهای که با نخهای بالای سرشان به بازی

گرفته می‌شوند، اطلاق می‌گردد. این کلمه احتمالاً ریشه لاتین دارد و گویا از مراسم جشن ماری Mary که در جمهوری ونیز بر گذار می‌گردید، گرفته شده باشد. ساختن و به‌بازی گرفتن ماریونتهای کلاسیک که نخهای زیادی در آنها بکار می‌رفت، بسیار دشوار بود.

Puppet

عروسک خیمه‌شب‌بازی

Hand puppet = Glove or fist puppet

عروسک دستی

عروسکهای دستی طوری ساخته می‌شوند که متناسب دست عروسک‌باز بوده تا وی قادر باشد با انگشت آنها را به‌بازی وادارد. آنها همچنین به عروسک دستکشی و عروسک مستی معروفند. تأثر عروسک دستی باصحنه مسطح ساخته‌نمی‌شود بلکه به نحوی است که عروسک‌باز از زیر و دور از چشم تماشاگران کار خود را انجام دهد.

Karnataka

کارناتا کا (کارناتکه)

ناحیه‌ای در جنوب بمبئی، در هند.

Caste

کاست

در جامعه‌ی هند دو اصطلاح همیشه باهم اشتباه شده‌اند: طبقه یا رنگ (وارنا) و کاست یا تولد (جاتی).

چهار طبقه جامعه هند عبارتند از کاهنهای برهمن، حکمران- جنگنده‌های شاتریا، بازرگانان و کشاورزان و ایسا و خدمتکاران سودرا. افراد سه طبقه‌ی بالا به‌هنگام بلوغ، طی شرکت در مراسمی، وارد دوره‌ی جدیدی از زندگی می‌شوند و به «دیگر بار تولد یافته» مشهورند. در قرن شانزدهم هنگامیکه پرتغالیها وارد هند شدند، کلمه‌ی کاستای (Casta) خود را برای هر گروه فامیلی و قبیله‌ای بکار بردند. کاستها به‌حدود سه هزار می‌رسند که زمانی از بین رفته و گاهی نیز دوباره به‌وجود آمده‌اند، درحالیکه چهار طبقه‌ی اصلی همیشه برقرار بوده‌اند. نجسها خارج از این نظام هستند و ممنوعیت زیادی را متحمل می‌شوند. مهاتما گاندی سعی به حمایت و رفع ممانعت از آنها کرد و آنها را «عزیزان خدا» نامید.

Kannada

کان‌نادا

زبان دراویدی میسور، جنوب هند.

Kawi

کاوی

زبان قدیمی جاوه

Kerala

کرایلا

ایالتی واقع در جنوب غربی هند، مشرف به دریای عرب. اکثریت مردم کرایلا به مسیحیت اعتقاد دارند و به مالایالام

تکلم می کنند.

Krishna

کرشنا

محبوبترین خدای هندو و قهرمان بسیاری از افسانه‌ها است. مشهور است که او هشتمین یا نهمین ظهور و یسئو است.

Kshatriya

کشاترییا (شاترییا)

طبقه‌ی حکمروا، طبقه‌ی دوم از چهار طبقه‌ی جامعه‌ی سنتی هند.

Kuru

کورو

شاهزاده لونارنژاد هندی که در شمال دهلی حکومت می کرد. او جد دهریتاراشترا و پانداواست. معمولاً پسرانوی کوروها یا کائوراواها هم نامیده می شوند. نبرد کائوراواها و پانداواها در کروکشترا (دشت کورو) - محل یکی از جدیدترین دانشگاه‌های هند - در گرفت.

Kumbakonam

کومباکونام

شهری در جنوب هند.

Ganesha

گانشا

از خدایان پائین مرتبه هند و پسر شیوا. گانشا باسرفیل و رنگ زرد میخکی نمایانده می شود. به نقل روایات، شیوا سرپسرش را می برد و بعداً به خاطر خوشنود ساختن زوجه اش - پارواتی - سربک فیل را جایگزین سر بریده می کند.

Lanka = Ceylon

لانکا، سیلان

اکنون سری لانکا نامیده می‌شود و در جنوب شرقی هند واقع شده است. این کشور به شکل گلابی است و پایتخت آن کلمبو نام دارد. سری لانکا از جانب شمال بوسیله تنگه پالک جدا می‌شود. در این تنگه رشته‌ای از آبتلها بطول حدود ۳۰ کیلومتر قرار دارد که پل طبیعی بین هند و سیلان است و به پل آدم یا پل رامامعروف است و زمانی برزخی بین هند و سیلان بوده، و برطبق روایات، رامآنها ساخت تا از آن طریق از هند به سیلان لشکر کشد و زوجهی خود را نجات دهد. قدیمترین سکنه‌ی سیلان احتمالاً نیاکان وداها Vedda بوده‌اند و این بومیان اصلی اکنون حدود ۳۰۰۰ تن هستند. در قرن ششم قبل از میلاد سینهالیها که اصلاً از هند شمالی بودند، آنها را مغلوب کردند (حماسه‌ی رامایانا احتمالاً بازگوی این پیروزی است).

Malabar

مالابار

اکنون بخشی از کرالا در هند است.

Mahabharata

مهابهاراتا

«نبرد بزرگ بهاراتاها»، طولانی‌ترین منظومه حماسی هند که به سانسکریت و مشتمل بر یکصد هزار بیت است و طولانی‌ترین منظومه جهان بشمار می‌آید. بنقل روایات، این حماسه توسط «ویاسا»ی فرزانه تصنیف شده است. جان کلام

مهابهاراتا، ۱۸ روز نبرد بین کائوراواها پسران کورو و پانداواها، پسران پاندو است. این حماسه شامل بسیاری از خطابه‌ها، افسانه‌های خدایان، داستانهای قهرمانان و حکما، آموزش مذهب و وظایف است. برجسته‌تر از همه، پروردگار و یشنو و تجلی آن کریشنا است. از این رو، این حماسه ودای کریشنا هم نامیده می‌شود.

Maharashtra

مهاراشترا

ناحیه‌ای که در حدود مغرب هند واقع شده است.

Puppetry

نمایش خیمه‌شب‌بازی

Shadow puppet play

نمایش سایه‌ی عروسکی، سایه‌بازی

Shadow puppet show

نمایش سایه‌ی عروسکی، سایه‌بازی

Veda

ودا (دانش، دانش مقدس)

نام عمومی چهار کتاب مقدس هندو: ریگ ودا، یا جورودا، ساماودا و اتهر و اودا. وداها مرجع کلیه آداب و سنن هنداست قدمت ریگ ودا حداقل به ۱۲۰۰ سال قبل از میلاد می‌رسد.

Vishnu

ویشنو

یکی از خدایان هندو که او را محافظ عالم و آمر کائنات می‌دانند بصورت بتی که چهار دست دارد، مجسم می‌سازند. ویشنو خدای متعالی و مهربانی است که سوار بر مرغ یا مار نمایانده می‌شود.

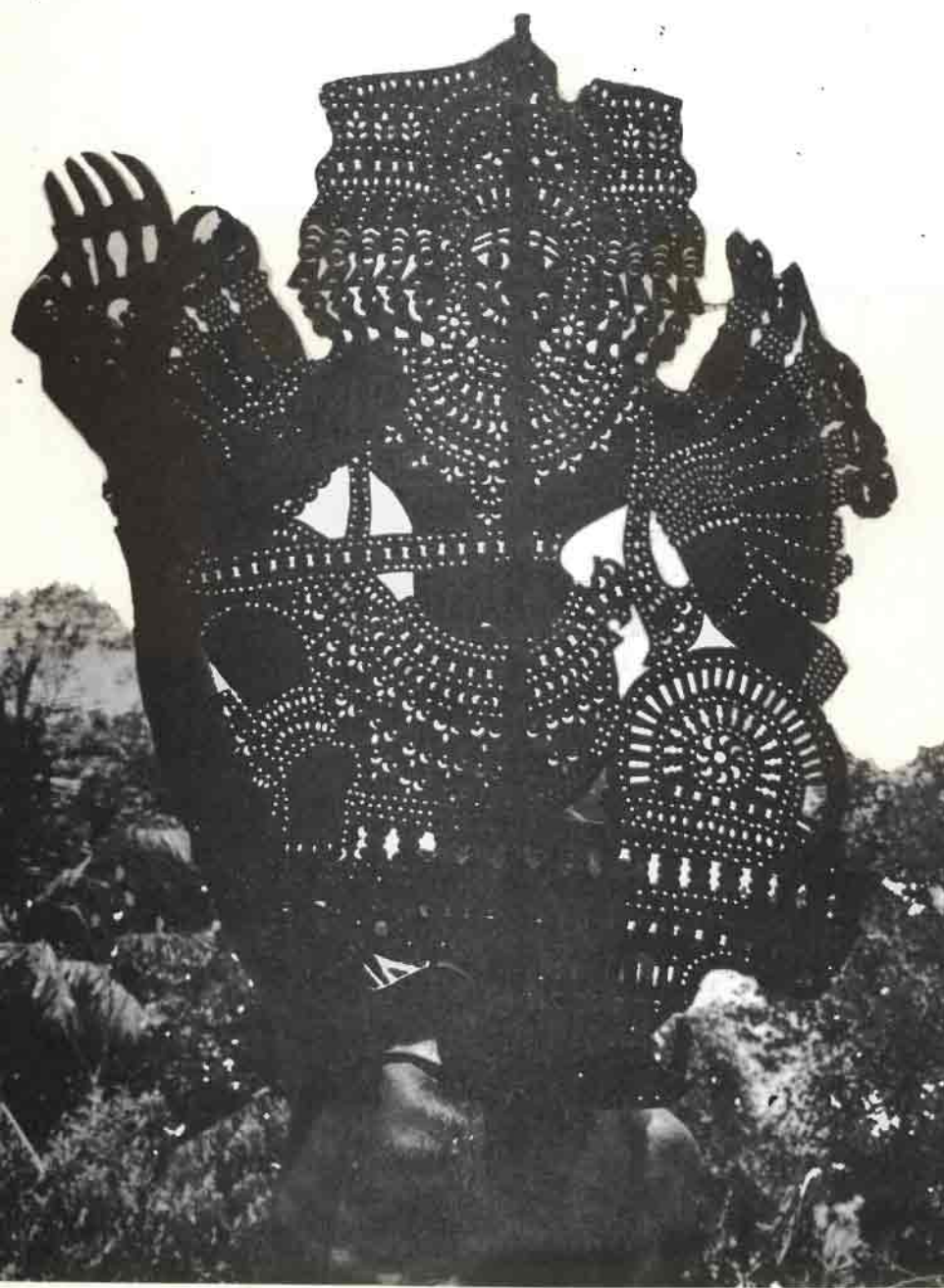
Folk art

هنر مردمی، هنر قومی

Hinduism

هندوئیسم

نامی که توسط اروپائیان برای مذهب اکثریت سکنه شبه قاره هند اختراع شد. هندوها مذهب خود را سانانادهارما (حقیقت ازلی) یا (حق) می خوانند. کلیسائی در کار نیست، سازمان خاصی وجود ندارد. اصول و تعالیم آن بی نهایت متعدد و گوناگون است. گفته شده که هند و کسی است که معتقد به کتابهای مقدس ودا بوده و در يك کاست متولد شده باشد و این می رساند که هندوئیسم يك مذهب تبلیغی نیست، هر چند که از آغاز تا جاوه و بالی گسترش یافت و امروزه دارای گروههای تبلیغی نظیر هیأت راما کریشنا است. در سال ۱۹۶۶ تعداد هندوها ۴۰۶ میلیون نفر بر آورد شد. اصولاً بینش هندو بر پوچ گرائی جهان محسوس استوار است. فلسفه‌ی هندو از جمله عوامل مهمی است که موجب شده تا نظام طبقاتی و کاستی - که در هند از همه غیر انسانی تر و وحشیانه تر است - هزاران سال برقرار باشد. یکی از ویژگیهای روح مذهبی هند این است که در هند هر گز فلسفه و دین و علم و اخلاق و حتی هنر از هم جدا نبوده اند. اکنون نیز در فستیو الهای هنری هند - یابین المللی - هنرمند هندی مذهب را در هنرش باز می گوید.



نا - دیو دوسر
ساح لانکا



کهدارنده تمبلاء
بر ماهرانه کنده کاری شده





نولوپوماتای آندھرا
سوکریوا

بومالاتام تامیل نادو
راما در حال کشتن راوانا





پورہاناخا، خواہر راوانای دیو





روسکهای خیمه شب بازی گومییاتای میسور
اما، سیتا، هانومن، و سوگرپوا