



University of Tehran press

Research in Contemporary World Literature

http://jor.ut.ac.ir, Email: pajuhesh@ut.ac.ir

p-ISSN : 2588-4131 e-ISSN: 2588 -7092

Comparative Analysis of the Function of Myths in drama's by Jean Cocteau and Gholamhossein Sa'edi Based on Gilbert Duran's Views

Elham Sadat Maheri ¹ Fataneh Mahmoudi ² 0000-0002-6084-3208

1. Department of Art Research, Faculty of Art and Architecture, University of Mazandaran, Babolsar, Iran.. E-mail: Elm.zebra@gmail.com
 2. Department of Art Research, Faculty of Art and Architecture, University of Mazandaran, Babolsar, Iran.. E-mail: f.mahmoudi@umz.ac.ir

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received : 24 November 2021

Received in revised form: 30 September 2022

Accepted: 17 October 2022

Published online: January 2024

Keywords:

Jean Cocteau, Gholamhossein Sa'edi, Mythocritique, Gilbert Duran, Dahhak Deram.

ABSTRACT

This paper deals with the function of mythology in the dramatic text by criticizing the structuralist Gilber-doran under the title of "Mythocritique ". The aim of this study is to achieve reading the text based on the author's biography in three stages of Semiotic analysis, Psychoanalytic Criticism and finally the Mythological study of the work, in addition to recognizing personal myths And to answer the question: What was the function of myths in the formation of the drama of Jean Cocteau and Gholamhossein Sa'edi? This research is based on assumptions. These writers have had a special look at the mythology of their culture, and in their works, particularly the two selected works of this research, they have made a semi-faithful adaptation to these myths. By rereading Oedipus's mythology in plays, Cocteau has sought to show contemporary man before the political system and judiciary, and Sa'edi seeking to recreate the mythical story of Dahhak. The findings of this study indicate that the myth of Oedipus, which Jean Cocteau chose to show the disarmament of man against his own destiny, appears like his personal myth, and on the other hand, the myth of Jamshid, manifested as the enlightening myth in the story of Dahhak, can be regarded as the personal myth of Gholamhossein Sa'edi. Finally, with the comparative study of these two artists, they have reached common points such as using drama for enlightenment, sly view of myth, using fantasy literature and paying attention to the theme of death.

Cite this article: mahmoudi, fataneh & maheri, elham. "Compare the function of myths in the plays of Jean Cocteau and Gholam Hossein Saedi with the views of Gilbert Doran ". *Research in Contemporary World Literature*, 28 (2), 589-613. DOI: <http://doi.org/10.22059/jor.2022.334449.2235>.



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

DOI: <http://doi.org/10.22059/jor.2022.334449.2235>.



تحلیل تطبیقی کارکرد اسطوره در آثار نمایشی ژان کوکتو و غلامحسین ساعدی بر مبنای آراء ژیلبر دوران

۱- الهام السادات ماهری^۱ فتنانه محمودی^۲ ✉

۱- گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران، تهران، ایران. رایانامه: Elm.zebra@gmail.com

۲- گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران، تهران، ایران. رایانامه: f.mahmoudi@umz.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	این مقاله با نقد ساختارگرایانه ژیلبر دوران تحت عنوان «اسطوره سنجی» ^۱ به کارکرد اسطوره در متن نمایشی می‌پردازد. هدف این است طی سه مرحله «نمادسنجی»، «روان سنجی» و در نهایت «مطالعه‌ی اسطوره‌ای» اثر، علاوه بر شناخت اسطوره‌های شخصی، به خوانش متن مبتنی بر زندگی‌نامه مؤلف دست یابد و به این پرسش پاسخ دهد که: کارکرد اسطوره‌ها در شکل‌گیری آثار نمایشی ژان کوکتو و غلامحسین ساعدی چگونه بوده است؟ این تحقیق مبتنی بر مفروضاتی است. این نویسندگان نگاه ویژه‌ای به اساطیر فرهنگ خود داشته‌اند و در آثار خود، خاصه دو اثر انتخابی این پژوهش، به اقتباسی نیمه وفادارانه نسبت به این اسطوره‌ها دست زده‌اند. کوکتو با بازخوانی اسطوره‌ی اودیپ ^۲ در نمایشنامه‌ها، به دنبال نشان دادن انسان معاصر در برابر دستگاه سیاسی و قضا و قدر یا همان سرنوشت و ساعدی بدنبال بازآفرینی داستان اسطوره‌ای ضحاک بوده‌اند. یافته‌های پژوهش مبین این است که اسطوره‌ی اودیپ، که ژان کوکتو به دنبال نشان دادن خلق سلاح انسان در مقابل سرنوشت خویش آن را انتخاب کرده است، مانند اسطوره‌ی شخصی او نمود می‌یابد و از طرفی اسطوره‌ی جمشید که به عنوان اسطوره‌ی روشنگر در داستان ضحاک تجلی می‌یابد می‌تواند به مثابه‌ی اسطوره‌ی شخصی غلامحسین ساعدی در نظر گرفته شود. در نهایت نیز با مطالعه‌ی تطبیقی این دو هنرمند، به نقاط مشترک مانند بهره‌گیری از درام به منظور روشنگری، نگاه هجوآمیز به اسطوره، استفاده از ادبیات فانتزی و توجه به مضمون مرگ رسیده است.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۹/۰۳	
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۱/۰۷/۰۸	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۷/۲۵	
تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۱۱/۱۰	
کلیدواژه‌ها: ژان کوکتو، غلامحسین ساعدی، اسطوره سنجی، ژیلبر دوران، دستگاه دوزخی، نمایش ضحاک.	

استناد: محمودی، فتنانه و السادات ماهری، الهام. "تطبیق کارکرد اسطوره‌ها در نمایشنامه‌های ژان کوکتو و غلامحسین ساعدی با آراء ژیلبر دوران". پژوهش ادبیات

معاصر جهان، ۲۸ (۲)، ۶۱۳-۵۸۹.

DOI: <http://doi.org/10.22059/jor.2022.334449.2235>



© نویسندگان.

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران.

¹ Mythocritique

² Oedipus

۱- مقدمه

ادبیات تطبیقی را می‌توان شاخه‌ای از علوم انسانی برشمرد که با فراهم آوردن بستری مناسب جهت مطالعه و بررسی رابطه‌ی ادبیات و هنر ملت‌های گوناگون با هم، موجب آشنایی پژوهشگران این مباحث با زمینه‌های فرهنگی اقوام مختلف خواهد شد. از این جهت اهمیت و ضرورت پرداخت به این نوع پژوهش‌ها امری الزامی است. در ادب پارسی نیز، به عنوان گوشه‌ای از ادبیات جهان که سرشار از اسطوره‌های

است، دگرگونی و بازسازی اسطوره‌ها به چشم می‌خورد. این امر، در گذار از اوستا و متن‌های پهلوی به متن‌های حماسی و سپس متن‌های عرفانی، و با دقت در سیر تطور هر اسطوره در یک بازه زمانی طولانی اثبات می‌شود (حلبی ۵۶۴). هر اسطوره، همچون گفتاری است که درون نظامی نمادین (به مثابه زبان) ارائه می‌شود. عناصر دیگر و قاعده‌های مناسبات درونی این نظام ناشناخته‌اند (رویایی ۹۵). بنابراین در این پژوهش سعی دارد تا با بررسی نمایشنامه‌ی «ضحاک» از غلامحسین ساعدی و «دستگاه دوزخی» از ژان کوکتو، ضمن بررسی تطبیقی این دو نویسنده، با استفاده از رویکرد نقد اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران به تحلیل و بازشناسی نشانه‌های اسطوره‌ای در آثار این دو بپردازد. زیرا ژیلبر دوران یکی از مهم‌ترین نظریه‌پردازان است که علاوه بر تحلیل و بررسی آثار با رویکرد اسطوره‌ای، به تدوین یک چهارچوب نظری منسجم برای این نوع مطالعات پرداخته است. عموماً انگیزه‌ی تبدیل یک داستان، افسانه یا اسطوره به یک رویداد صحنه‌ای با کنشی دراماتیک، به دورنما یا دیدگاهی که هنرمند متأثر دارد مربوط می‌شود (هاچن^۱ ۱۳۳). با توجه به آثار نمایشی ساعدی و کوکتو، به نظر می‌رسد که هر دو نویسنده نگاه ویژه‌ای به اساطیر فرهنگ خود دارند و این اسطوره‌ها به خوبی در آثار ایشان متجلی می‌شوند. محتوای آثار غلامحسین ساعدی (۱۳۱۴-۱۳۶۴)، را مسایل روزمره‌ی زندگی ایرانی در شهر و روستا تشکیل می‌دهد و او بیشتر از هر کس، برای به تصویر کشیدن این مسائل، از قصه‌ها و اسطوره‌های کهن ایرانی مایه می‌گیرد. «ساعدی اغلب از نوعی راز و اشاره استعانت می‌گیرد، به قصد نشان دادن عمق فاجعه‌ای که معمولاً زمینه‌ی پنهان یا عاقبت محتوم یک ماجرای ظاهراً معمولی است. بدین گونه او از تمثیل‌سازی قصه‌های قدیم ایرانی استفاده می‌کند و جامعه‌ی کوچک او نمادی می‌شود از جامعه‌ی بزرگ کشوری یا جهانی - به تعبیری او عظمت و وحشت فقر و جهل را می‌نماید. البته این فقر و جهل فقط مادی نیست» (سپانلو ۲۲۱). «ویژگی مشخص آثار کوکتو در سینما و تئاتر، درهم آمیختن عناصر متقابل است و یکی از دلایل موفقیت کوکتو در خلق یک جهان تخیلی جذاب و مقبول، توانایی او در آمیختن اسطوره و واقعیت است» (محمدی ۲۶۷-۲۵۶). خلاف نمایشنامه‌های

¹ Hutcheon

ساعدی که به شکلی کاملاً واقع‌گرایانه تصویر شده‌اند، نمایشنامه‌های ژان کوکتو (۱۸۸۸-۱۹۶۳)، مملو از صحنه‌های تخیلی و رؤیایی است. «کوکتو در گذری دائمی از حقیقت به رؤیا است و مابین رؤیا و واقعیت، مرزی را رعایت نمی‌کند» (ملک‌پور ۳۵). لذا نظر به اینکه اسطوره‌سنجی، سعی می‌کند تا در یک اثر ادبی هنری از طریق کشف تکرارها و حشوهای معنایی و آنگاه شباهت آنها- به‌طور ضمنی یا صریح- با یک اسطوره‌ی مرجع که به نحوی با درک تاریخ احساسات و عقاید بشری به مفهوم کلی آنها مرتبط است، به نقد و تفسیر آن اثر پردازد (عوض‌پور و نامور مطلق ۲۰۵-۲۳۶). این پژوهش سعی دارد تا با تکیه بر اصول مطالعه‌ی تطبیقی و به‌کارگیری رویکرد «اسطوره‌سنجی» ژیلبر دوران، واکاوی نشانه‌های اساطیری در آثار نمایشی غلامحسین ساعدی و ژان کوکتو پردازد.

ثمینی (۱۳۸۷) در کتاب *تماشاخانه‌ی اساطیر*، اسطوره و کهن‌الگو در ادبیات نمایشی ایران، نمایشنامه‌ی «ضحاک» غلامحسین ساعدی را با نگاهی تحلیلی به اسطوره‌های به‌کاررفته در آن، مورد بررسی قرار داده است. ستاری (۱۳۹۱) در کتاب *آیین و اسطوره در تئاتر*، به بررسی رابطه‌ی اسطوره و تئاتر و چگونگی تجلی اساطیر یونان باستان در آثار نمایشنامه‌نویسان معاصر غربی، از جمله نمایشنامه‌ی «اورفه»^۱ اثر ژان کوکتو می‌پردازد. کهنمویی‌پور و رهبر (۱۳۸۶) در مقاله «بررسی علل بازخوانی اسطوره در تئاتر قرن بیستم فرانسه» به تحلیل علل بازگشت اسطوره به عرصه‌ی ادبیات نمایشی فرانسه و هم‌چنین معرفی ویژگی‌های اسطوره‌های معاصر که در این آثار نمود پیدا کرده‌اند می‌پردازد. نامور مطلق (۲۰۱۳/۱۳۹۲) در کتاب *درآمدی بر اسطوره‌شناسی*، هدف از اسطوره‌سنجی را در وهله‌ی اول، مطالعه‌ی جامع اسطوره و در نهایت راهی برای پی‌بردن به ضمیر ناخودآگاه گروهی می‌داند که در متن یک مولف متبلور گردیده است. نامور مطلق (۲۰۰۹/۱۳۸۸) در مقاله‌ی دیگری تحت عنوان «اسطوره‌سنجی نزد ژیلبر دوران، مورد کاربردی آثار خاویر دو مستر»^۲، به بررسی کتاب‌های دو مستر با عناوین *سفر پیرامون اتاقم*^۳ و *زن جوان سبیریایی*^۴، برپایه‌ی این نقد می‌پردازد. عوض‌پور و نامور مطلق (۱۳۹۳) در مقاله «ژیلبر دوران و نقد اسطوره‌ای»، پیکره‌ی مطالعاتی: *رمان قلب سگی*^۵ اثر «میخائیل بولگاکف»^۶، به بررسی رمان *قلب سگی بولگاکف* پرداخته و با به‌کارگیری سه مرحله‌ی نقد، یعنی نمادسنجی، روان‌سنجی و در نهایت اسطوره‌سنجی، شخصیت اسطوره‌ای این اثر را بازشناسی

1 *Orphée*

2 Xavier de Maistre

3 *Journey and Room*

4 *La Jeune Sibérienne*

5 *Heart of a Dog*

6 Mikhail Bulgakov

می‌کند. سورمان^۱ (۲۰۱۱) در مقاله‌ای با عنوان «سینما و تئاتر نزد ژان کوکتو»، ضمن بررسی شش آثار سینمایی و نمایشی کوکتو، به معرفی مبانی زیبایی‌شناسی او می‌پردازد و آن را در گرو معرفت‌شناسی خاص هنرمند قلمداد می‌کند. زیبایی‌شناسی خاص کوکتو، همان درهم‌آمیختگی خیال و واقعیت به کمک الهام‌گیری از اساطیر است که اساس نوشتار مقاله نیز بر پایه‌ی همین امر بنا شده است. ماتور^۲ (۱۹۹۰) در مقاله‌ای با عنوان «ژان کوکتو و اسطوره‌ی اورفه»، ضمن تأکید بر اینکه اسطوره‌ی باستانی یونان، یعنی اورفه، نقش مهمی در شکل‌گیری آثار هنری کوکتو، اعم از سینمایی، نمایشی و یا شعر داشته است، به تبیین ویژگی‌های این اسطوره می‌پردازد و در پایان اشاره می‌کند که با توجه به پیوند این اسطوره با مضمون «مرگ»، می‌توان مشاهده کرد که این مضمون در بطن تمامی آثار کوکتو نیز مشاهده می‌شود. آبیتهول^۳ (۲۰۱۲) در مقاله‌ای با عنوان «اسطوره‌ها و باورها در تئاتر»، با تأکید بر این نکته که اسطوره‌ها و باورها در هر منطقه، آیین و فرهنگی وجود دارد و با یکدیگر متفاوت است، و با اشاره به فراگیری و فراوانی این نوع از ادبیات در میان ملل مختلف، توضیح می‌دهد که ادبیات نمایشی نیز در طول تاریخ همواره از این باورها مایه گرفته و به سبب آنها رشد و نمو کرده است. به بیانی دیگر، نگارنده اساطیر را منبع مهمی برای تغذیه‌ی انواع هنرها، بلاخص هنرهای نمایشی می‌داند و تاریخچه‌ی نفوذ این باورها را در نمایشنامه‌های مطرح جهان بررسی می‌کند. لامنی^۴ (۱۰۲۱) در مقاله تحت عنوان «اسطوره اورفتوسکلید درک کوکتو» گفته شده که او اسطوره اورفتوس را در سرتاسر آثارش بکار برده است. در واقع کوکتو این اسطوره را به زمان خود منتقل کرده و دیدگاه خود در زندگی را در آن جلوه‌گر و حتی خودش در نقش اورفتوس ایفای نقش می‌کند. ماتور^۵ (۲۰۱۷) در مقاله‌ی «ژان کوکتو و اسطوره اورفتوس» بیان شده که به نظر می‌رسد اسطوره اورفتوس ژان کوکتو را به خود مشغول کرده است در طول زندگی حرفه‌ای خود به عنوان نمایشنامه‌نویس، فیلمبردار، طراح و شاعر آثاری از خود در قالب فیلم و نمایش با این عنوان به‌جای گذاشته که گواه این امر است. شعر و در عین حال آرزوی شاعر بودن در واقع پایه و اساس مفهوم اسطوره اورفتوس در کوکتو است. این اسطوره در حالی که زمینه مساعدی را برای توسعه مفهوم خاص او از شعر فراهم می‌کند، به او اجازه می‌دهد آن را به موضوع مرگ پیوند دهد.

۲- بحث و بررسی

رویکرد پژوهش (اسطوره‌سنجی)

1 Surmann, C

2 Mathur, C

3 Abiteboul,

4 Lumni

5 Chandrika Mathur

الف) روان‌سنجی

«اسطوره‌سنجی» ترکیبی است از دو واژه‌ی «میت»^۱ (اسطوره) و «کریتیک»^۲ (نقد) و از نظر معنایی به یکی از انواع مطالعه و نقد اسطوره‌ای در مقطعی خاص از فرایند نقادی در قرن بیستم اطلاق می‌شود (نامور مطلق ۲۰۱۳، ۳۶۰). این اصطلاح در بحبوحه‌ی دهه‌ی هفتاد میلادی مطرح شد و به‌عنوان روشی برای نقدهای ادبی و هنری به‌کار رفت. روشی که بر فرایند شناخت داستان اسطوره‌های ذاتی در آثار تمرکز می‌کند (راژوت^۳ ۳۲-۳۰). ابداع واژه‌ی روان‌سنجی اولین بار توسط «شارل مورون»^۴ شکل گرفت و ژیلبر دوران بر اساس آن واژه‌ی «اسطوره‌سنجی» را روی کار آورد. با مطرح کردن این واژه، دوران به‌نوعی در مقابل شارل مورون قرار می‌گیرد، چنان‌که یونگ در مقابل فروید یا روان‌جمعی در مقابل روان‌فردی قرار گرفته بود (برونل^۵ ۲). «روان‌سنجی»^۶ بر پایه‌ی دانش روان‌شناسی و اصول اساسی این دانش استوار شده و در میان جریان‌های متفاوت روان‌شناسی، بیش از همه پیرو «فروید»^۷ و نظریات او است. به این ترتیب این رویکرد بر ضمیر ناخودآگاه فردی تأکید زیادی دارد و عمده‌ی مطالعه‌ی آن بر اساس ضمیر شخصی پایه‌گذاری شده است. از نظر دوران روان‌سنجی محدودیتی دارد و آن این است که امکان مطالعه‌ی کامل را میسر نمی‌سازد و باعث می‌شود تا مرحله‌ی پایانی تحلیل آثار به صورت ناقص باقی بماند. به همین دلیل پیشنهاد می‌دهد که برای انجام یک تحقیق کامل، به اسطوره و خوانش‌های اسطوره‌ای مراجعه شود. چرا که اسطوره پا را از مصیبت‌ها و جراحات شخصی هنرمند که اساس مطالعه‌ی روان‌سنجی مورون هستند فراتر می‌نهد و اثر مورد بررسی را با معیارهای فرازمانی و فرامکانی مطالعه و تحلیل می‌کند. از طرفی روان‌سنجی شاخه‌ای از نقد روان‌شناسی به حساب می‌آید و هدف اصلی تمام این نقدها شناخت بهتر روان یا همان ضمیر ناخودآگاه شخصی مؤلف است. اما هدف اسطوره‌سنجی خوانش اسطوره و به‌واسطه‌ی آن شناخت ضمیر ناخودآگاه جمعی است که در متن یک مؤلف نمایان شده است. با این حال روان‌سنجی مورونی بر چند پایه‌ی بنیادین بنا شده است که محیط اجتماعی، شخصیت خلاق و زبان مهم‌ترین آنها به‌شمار می‌رود (نامور مطلق ۲۰۰۹، ۳۶۲).

1 Myth

2 Critic

3 Rajotte

4 Charles Mauron

5 Brunel

6 Psychocritique

7 Freud

ب) اسطوره‌ی شخصی

اسطوره‌ی شخصی یا همان برداشت شخصی از فراروایت‌های اسطوره‌ای موجود از ابداعات شارل مورون است. مورون در مطالعه‌ی روان‌کاوانه‌ی خود پیرامون اشعار برخی از شاعران مطرح آن دوران همچون «مالارمه»^۱ شبکه‌ای از استعاره‌ها کشف کرد که در کنار هم چهره‌ای اسطوره‌ای به خود می‌گرفتند و از این مطالعه به این نتیجه رهنمون شد که این چهره‌ی اسطوره‌ای در نزد هر هنرمندی به اسطوره‌ای مشخص ره می‌برد که می‌توان آن را اسطوره‌ی شخصی آن هنرمند نام نهاد (عوض‌پور ۴۰). در واقع اسطوره‌ها رویاهای وجدان جمعی هستند که احساسات بنیادی همچون عشق، کینه و انتقام را که میان همه‌ی انسان‌ها مشترک‌اند به نمایش می‌گذارد (لوی استراس ۲۳۶-۲۳۷). از نظر روان‌سنجی مورونی برای یافتن اسطوره‌ی شخصی یک مؤلف نخست مرحله‌ی گردآوری و مطالعه‌ی آثار یک مؤلف خاص و بررسی آنها است، ساختار منحصر به فردی را شکل می‌دهند که صورت اسطوره‌ای و موقعیت‌های دراماتیک را ترسیم می‌کنند. این اسطوره‌ها و جلوه‌های آنها به مثابه‌ی توصیفات و توضیحاتی در بیان شخصیت ناخودآگاه مؤلف و تحولاتی که آن را در برمی‌گیرند شناخته می‌شوند و با تطبیق آنها با منابعی چون سرگذشت‌نامه‌ی مؤلف، می‌توان به بررسی و ارزیابی این نتایج دست زد (نامور مطلق ۲۰۱۳، ۳۶۵).

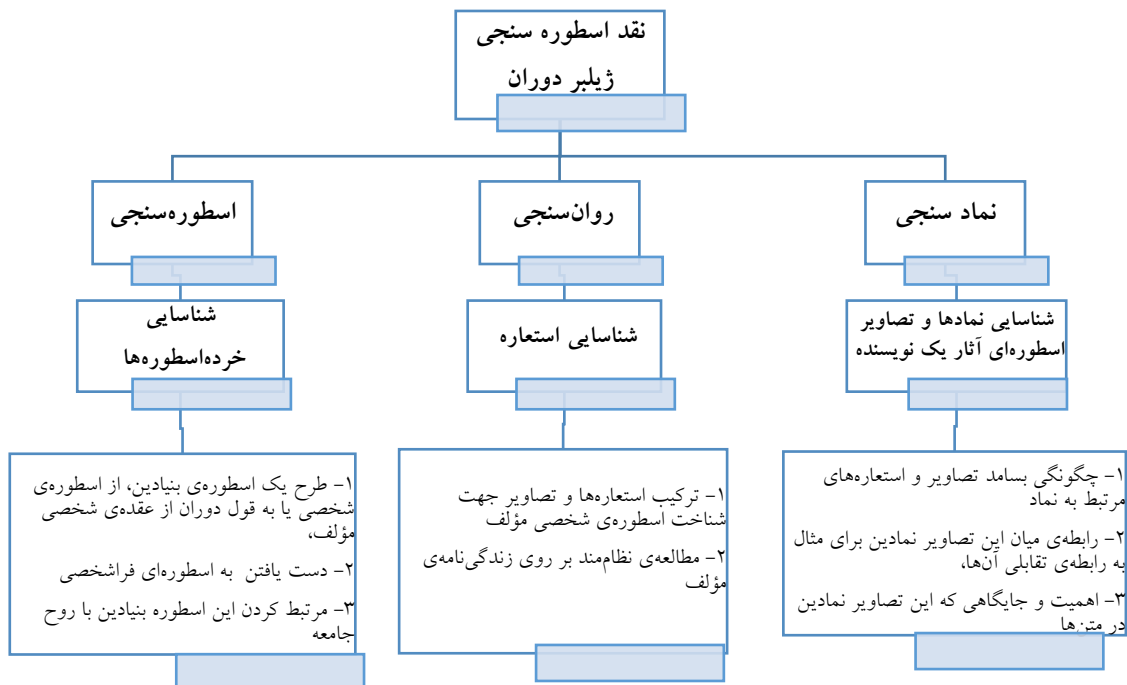
تفاوت‌های دیدگاه ژیلبر دوران و شارل مورون در این باره نیز از همین‌جا مشخص می‌شود. دوران می‌نویسد: «برخلاف مورون، من ترجیح می‌دهم عنوان عقده‌ی شخصی (به‌جای اسطوره) را برای نظام‌بخشی و مجموعه‌سازی تصاویر تشویش‌گر حفظ کنم و همراه با انسان‌شناسان، عنوان «اسطوره» را برای آن چیزی نگه دارم که به‌طور حقیقی در مورد ساختار یک فرهنگ معین و فراطبیعت انسانی به طبیعت بزرگ، آخرین روشننگری را می‌کند (دوران ۱۸۴). در واقع دوران ترجیح می‌دهد به روش خود که همان اسطوره‌سنجی نام دارد ابعادی گسترده‌تر، عمیق‌تر و فراشخصی‌تر ببخشد و آن را هر چه بیشتر به یک مطالعه‌ی فرهنگی-اجتماعی نزدیک سازد تا مطالعه‌ی فردی که فقط به بررسی ابعاد شخصی هنرمند می‌پردازد.

از نظر روش‌شناختی، رویکرد مطالعاتی اثر هنری و ادبی در اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران، در سه مرحله‌ی نماد سنجی، روان‌سنجی و در نهایت اسطوره‌سنجی به انجام می‌رسد (نامور مطلق ۲۰۱۳، ۳۷۸). در بخش نخست، به توصیف تقریباً سبک‌شناسانه و تفصیلی بخش‌های نمادین در فرایند صور هر اثر بسنده می‌شود. در بخش دوم، و با دنبال کردن روش شارل مورون، بازتاب‌های روان‌سنجی این نمادها را در زندگینامه و به ویژه برای اینکه تقلبی نبوده باشند سرنوشت‌نامه و

^۱ Etienne Mallarmé

نامه‌های مؤلف ساماندهی می‌شوند. سرانجام در بخش سوم، نشان داده می‌شود که روان‌سنجی گستره‌ی بالایی را می‌طلبد که متن اثر را به عنوان جهان شکل دهنده‌ی ارزش‌های نورانی بازیابی می‌کند و آن، با بنا نهادن یک اسطوره‌سنجی، امکان انجام اسطوره‌شناسی‌های بزرگ را فراهم می‌کند (دوران ۱۶۲). مرحله‌ی پایانی این شیوه‌ی مطالعاتی، اسطوره‌سنجی نام دارد و کار اصلی پژوهش‌گر در این مرحله انجام می‌یابد. در واقع در این مرحله پژوهشگر با طرح یک اسطوره‌ی بنیادین، از اسطوره‌ی شخصی یا به قول دوران از عقده‌ی شخصی مؤلف، به اسطوره‌ای فراشخصی دست پیدا می‌کند و با مرتبط کردن این اسطوره بنیادین با روح جامعه، به آن جنبه‌ای فرهنگی و اجتماعی می‌دهد. در این پژوهش با تکیه بر چهارچوب‌های تحقیق با استفاده از رویکرد اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران، چگونگی به‌کارگیری اساطیر در درام‌های غلامحسین ساعدی مورد بررسی و تحلیل قرار خواهد گرفت. این پژوهش قصد دارد تا با بهره‌گیری از آن به واکاوی اسطوره در اثر نمایشی این درام‌نویس بپردازد.

شکل ۱- نمودار نقد اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران



ماخذ نگارندگان

الف- اثر نمایشی دستگاه دوزخی ژان کوکتو

دستگاه دوزخی (۱۹۳۲) عنوان یکی از بی‌شمار آثار نمایشی ژان کوکتو است و دو سال بعد روی پرده رفت. کوکتو در دستگاه دوزخی به سراغ اقتباس از نمایش‌نامه‌ی شناخته‌شده‌ی یونان باستان یعنی «ادیپ شاه» می‌رود که در سال چهارصد پیش از میلاد توسط درام‌نویس شهیر یونان «سوفوکل» نوشته شده است. کوکتو با اندک تغییراتی که در داستان اصلی ایجاد می‌کند، درامی مدرن متناسب با عصر معاصر خود می‌نویسد و نام شخصیت‌های اصلی داستان یعنی اودیپ، ژوکاست و اسفنکس را نیز حفظ می‌کند. درام در چهار اکت نوشته شده و در ادامه برای آشنایی بیشتر با داستان آن، خلاصه‌ای به تفکیک صحنه‌ها ارائه می‌شود.

الف-۱- نماد سنجی دستگاه دوزخی

در اینجا ابتدا به معرفی عناصر نمادین و توصیف سبک‌شناسانه‌ی آنها در اثر پرداخته می‌شود. کوکتو نیز به برداشتی مستقیم از اساطیر دست زده و به جز تغییراتی محدود، ساختار اصلی داستان را با همه‌ی اسطوره‌هایی که در آن تجلی می‌یابند، حفظ می‌کند. میرمحمدی در این باره می‌نویسد: «در نمایشنامه‌ی دستگاه دوزخی کوکتو افعال و کنش‌های اصلی نمایشنامه‌ی سوفوکل را تغییر نداده است، اما به واسطه‌ی فضای متفاوت، روانشناسی متفاوت شخصیت‌ها و کاتالیزورهایی که خود کوکتو پیرامون این حوادث اصلی خلق می‌کند، اثر او در مقابل اثر سوفوکل شکلی متفاوت و تازه به خود می‌گیرد» (میرمحمدی ۷۱-۶۲).

با مقایسه‌ی داستان اودیپ و درام کوکتو، تفاوت‌ها آشکار می‌شود. نخست آنکه به نظر می‌رسد بعضی از ایده‌های کوکتو در نقطه‌ی مقابل درام سوفوکل قرار می‌گیرند. به‌عنوان مثال در دستگاه دوزخی، اودیپ توانایی حل معمای اسفنکس را ندارد و این خود اسفنکس است که پاسخ را به او می‌دهد و به این ترتیب اودیپ در حالتی ناشایست وارد تب می‌شود. در صورتی که در اصل داستان، او با سربلندی فاتح میدان است و اصلاً به دلیل همین رشادت در مقابل اسفنکس، مردم تب اودیپ را به پادشاهی منتخب می‌کنند. با این حال بدون هیچ شکی، نمایشنامه‌ی کوکتو هم‌چنان یک اثر اقتباسی از درام سوفوکل به حساب می‌آید. میرمحمدی در توضیح این هم‌جواری، ابتدا به مقایسه‌ی شخصیت‌های داستان اصلی و درام دستگاه دوزخی می‌پردازد و با تکیه بر این مسئله که شخص اول هر دو نمایش، فردی به نام «ادیپ» است، به بررسی کنش‌ها و اعمالی که برای او یا توسط او رخ می‌دهد، دست می‌زند. به این ترتیب افعال داستان اصلی به ترتیب زیر پیش می‌رود:

پیشگویی آپولون^۱ / فرمان قتل اودیپ توسط ژوکاست / نجات اودیپ توسط چوپان / گریز اودیپ برای باطل کردن پیشگویی / قتل لائوس^۲ (پدر واقعی) توسط اودیپ / شکست اسفکس / پادشاهی بر تب و ازدواج با مادر / گناهکار شناخته شدن اودیپ / خودکشی ژوکاست / اودیپ خود را کور می‌کند. همین کنش‌ها در نمایشنامه‌ی کوکتو نیز به‌طور کامل وجود دارد اما نحوه‌ی قرار گرفتن آنها در ساختمان اثر دچار تغییر شده است. به‌طور مثال در درام سوفوکل پیروزی بر اسفکس در روایت داستان ارائه می‌شود اما در دستگاه دوزخی در خود متن به تصویر کشیده می‌شود با وجود این خود شخصیت اسفکس و ویژگی‌های او نیز در دو نمایشنامه تفاوت‌هایی دارد. با این حال نکته‌ی مهم پیروزی اودیپ بر اسفکس است و به‌واسطه‌ی این پیروزی، هر دو نمایشنامه رشد می‌کنند و وارد مرحله‌ی جدیدی می‌شوند (میرمحمدی ۷۱-۶۲).

کوکتو در درام دستگاه دوزخی، به بازآفرینی اساطیر زیادی دست زده است. از اودیپ و اسفکس گرفته تا خدایان و الهه‌های مرگ، انتقام و پیشگویی. به این ترتیب با توجه به مرحله‌ی اول اسطوره‌سنجی دوران، همه‌ی این اساطیر می‌توانند به عنوان اسطوره‌های پیدا و پنهان اثر معرفی شوند. در نمایشنامه‌ی کوکتو، دو اسطوره‌ی مهم حضور دارند که به شناخت خود او در مرحله‌ی دوم اسطوره‌سنجی کمک خواهند کرد. یکی شخصیت اصلی درام، یعنی اسطوره‌ی «اودیپ» است و دیگری اسطوره‌ای که او را به مبارزه می‌طلبد و او کسی نیست جز «اسفکس». برای آشنایی بیشتر با «اسفکس» که عده‌ای او را به «ابولهل»^۳ ترجمه کرده‌اند، اول باید به این نکته توجه کرد که در درام کوکتو، او در هیئت زنی ظاهر می‌شود که اولاً به اودیپ علاقه‌مند است و دوم اینکه از فرط این علاقه، خود جواب معمایش را به او می‌دهد و به این ترتیب او بیشترین تغییر را نسبت به داستان اصلی می‌کند. کوکتو علاقه دارد که برخلاف سوفوکل، اسفکس را خوب و دارای منش انسانی جلوه دهد. کسی که سعی می‌کند از تقدیر شوم اودیپ جلوگیری کند اما موفق نمی‌شود.

الف - ۲- روان سنجی دستگاه دوزخی

ژان کوکتو از مهم‌ترین هنرمندان قرن بیستمی فرانسه به حساب می‌آید و جرقه‌ی اولین بارقه‌های تحول تئاتر این کشور توسط او و سایر دوستان هنرمندش زده شده است. خود او در رابطه با تئاتر می‌گوید: «درام عمل است. عملی معطوف به هدف» و منظور از این عمل معطوف به هدف، چیزی جز افشاگری علیه تابوهای اجتماعی و فردی نیست. استعداد سرشار او در تئاتر به صورت‌های مختلف تجلی می‌یابد. آثار مملو از فانتزی، طنز و کمدی، تاثیرپذیری از افسانه‌ها، پرداختن به تئاتر جنایی و

¹ Apollo

² Laos

³ Abulhol

خلق آثار روماتیک جلوه‌های این گوناگونی است» (دولت‌آبادی ۱۷۵-۱۶۳). کوکتو معتقد است: «کسی که درام می‌نویسد، قصدش آن است که مخاطبان خود را نسبت به وضعیت بشری هشدار دهد. عمل درام‌نویس داوری نیست، بلکه شهادت دادن است و آنچه را که از زشتی‌ها و پلیدی‌ها شهادت می‌دهد، به عنصری از اعتراض می‌آمیزد. به این ترتیب او در آثار نمایشی خود، همچون سایر آثار ادبی و هنری‌اش، در پی اعتراض به وضع موجود و جلوه‌دادن زشتی‌ها و زیبایی‌های روزگار در کنار هم است. با توجه به علاقه‌ی خاص کوکتو به اساطیر یونانی، خصوصاً اسطوره‌ی «اودیپ» که هم در درام «دستگاه دوزخی» و هم در درام «اودیپ شاه» خود به بازآفرینی آن پرداخته، باید به این مسئله توجه کرد که این اسطوره در زندگی او چگونه تجلی پیدا می‌کند و آیا می‌توان «اودیپ» را هم‌ارز اسطوره‌ی شخصی کوکتو در نظر گرفت؟ همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، کوکتو درام را عنصری می‌داند که قصد آن هشدار وضعیت بشری است. همان وضعیتی که در آن اودیپی که در پی یافتن هویت خود است، به‌شکلی ناخواسته گرفتارش می‌شود و بی‌آنکه خود دخالتی داشته باشد، مغلوب سرنوشت نامبارکی است که خدایان برای او در نظر گرفته‌اند. زندگی پرفراز و نشیب و آسیب‌های بی‌شماری که کوکتو از زمان کودکی تا بزرگسالی با آنها دست و پنجه نرم می‌کند نیز گویای همین حقیقت است. این آسیب‌ها با مرگ پدر در اوایل نوجوانی شروع می‌شود و او را مانند اودیپ به علاقه‌ی بی‌حدوحصر به مادر سوق می‌دهد با آنکه شکل این علاقه در داستان زندگی او و اودیپ متفاوت است. در طی سال‌ها و به‌واسطه‌ی مرگ هریک از عزیزانش، کوکتو بیش از پیش به این دستگاه دوزخی قضا و قدر بدبین می‌شود و از آنجا که خود را در برابر تقدیر ناکارآمد و دست خالی می‌بیند، برای مبارزه با آن به اعتیاد روی می‌آورد. به این ترتیب تعجب ندارد که چرا او به اودیپ توجه نشان داده است. کوکتو در پی آن است تا با زبانی اسطوره‌ای و البته شاعرانه، تصویری از استیصال انسان مدرن را در برابر هرآنچه که تقدیر برای او رقم می‌زند و او را خلع سلاح می‌کند، ارائه دهد. مرگ عزیزان یکی از وجوه این تقدیر است. همان‌طور که اودیپ به عزای عزیزترین کس خود یعنی ژوکاست می‌نشیند، کوکتو نیز در طی سالیان سال مرگ عزیزان را به چشم می‌بیند، درمی‌یابد که جلوگیری از وقوع آن برایش ناممکن است و این سرنوشت همه‌ی انسان‌ها است. بر اساس مرحله‌ی دوم از نقد اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران، در اینجا نیز می‌توان تبلور شخصیت کوکتو را در شخصیت‌های نمایشنامه‌هایش مشاهده کرد. اگرچه او در درام «دستگاه دوزخی» از سایر اساطیر یونان باستان نیز کمک می‌گیرد، اما در نهایت این حقیقت بروز می‌یابد که همه‌ی آنها آفریده شده‌اند تا در خدمت اودیپ و سرنوشت محتوم او باشند.

الف - ۳- اسطوره‌سنجی دستگاه دوزخی

کوکتو بر آن بود تا به انسان مدرن درمورد زندگی‌اش هشدار دهد. او از اسطوره‌های یونانی کمک گرفت و در خلال داستان‌های اساطیری، ایده‌های خود را در مورد زندگی، مرگ، انسان و سرنوشت به

تصویر کشید. اودیپ سمبل اسطوره‌ای است که در برابر آنچه برایش پیش می‌آید، مجبور به تسلیم است و این ویژگی در آثار دیگری از کوکتو نیز نمایان می‌شود. اسطوره‌ی /ورفه از دیگر اساطیری است که کوکتو به آن توجه خاصی نشان داده و در سال ۱۹۲۵ درامی تک‌پرده‌ای با همین عنوان نوشته است. در این درام اورفه شاعر نام‌داری است که اسبی سخنگو و اسرارآمیز پیام‌های جهان برین یا عالم غیب را به او می‌رساند. از جمله کلامی نامفهوم که در آن خبر از مسمومیت همسر اورفه، یعنی اوریدیس^۱ می‌دهد. با این حال فرشته‌ای نگاهدار اوست و قصد دارد او را از عالم ارواح برگرداند، به شرطی که اورفه دیگر هیچ‌گاه به زنش ننگرد. ولی از بخت بد اورفه در دعوایی زن و شوهری، وعده‌اش را از یاد می‌برد و اوریدیس به نگاه شوهرش می‌میرد. عاقبت همان که اوریدیس را کشته بود، به یاری کسانی دیگر اورفه را نیز می‌کشد و سر از تنش جدا می‌کند و سر بریده‌ی اورفه از اوریدیس می‌خواهد که به نزدش بیاید و او را با خود ببرد زیرا دیگر نمی‌تواند به وی بنگرد و از آن پس زن و شوهر در آن جهان دیگر خوشبخت به سر می‌برند[...]. (ستاری ۲۳۲). درام /ورفه داستانی تراژیک و اسرار آمیز است که اندیشه‌های کوکتو را درباره‌ی مرگ و عالم دیگری نشان می‌دهد. در اینجا نیز کوکتو باز در پی به‌تصویر کشیدن سرنوشتی است که خدایان برای اورفه‌ی شاعر در نظر گرفته‌اند با این تفاوت که اختیاری نیز به او داده‌اند. اگر اودیپ بی‌خبر از همه‌جا، به کشتن پدر و ازدواج با مادر تن می‌دهد، اورفه این فرصت را دارد که سرنوشت خود را در دست بگیرد. لازمه‌ی این کار، اجتناب از نگاه کردن به همسر خود است ولی اورفه در آن موفق نمی‌شود و ناآگاهانه باعث مرگ او می‌شود. درام اورفه با اصل داستانی آن قرابت‌ها و تفاوت‌هایی دارد. خود کوکتو در کنفرانسی با عنوان «پیرامون اورفه و اودیپ» پس از ارائه‌ی مختصری از داستان اسطوره‌ای اورفه می‌گوید: «من داستان اصلی را در درام خود موبه مو پی گرفتم. با این تفاوت که چند شخصیت به آن اضافه کردم: یک فرشته، مرگی که به شیوه‌ی قرون وسطی جان می‌گیرد، یک مامور دولت که برای شما آشنا به نظر می‌رسد و یک اسب سفید[...].» (کوکتو ۱۹۶۲). به این ترتیب کوکتو هم در دستگاه دوزخی و هم در /ورفه مسائلی هم‌چون عشق، سرنوشت و آزادی انسان را به چالش می‌کشد و چگونگی برخورد قهرمانان خود با این مسایل را به‌نمایش می‌گذارد.

¹ Eurydice

ب. اسطوره‌سنجی اثر نمایشی ضحاک غلامحسین ساعدی

ب-۱- نماد سنجی ضحاک

ساعدی به اقتباسی نیمه‌وفادارانه از اسطوره‌ی ایرانی ضحاک دست زده و حتی نام شخصیت‌های درامش را نیز از اصل اسطوره‌ای آنها برداشت کرده است. داستان ضحاک داستانی کاملاً شناخته شده در میان روایات شاهنامه است، با این حال در ادامه به توصیف اجمالی این داستان و شخصیت ضحاک پرداخته می‌شود.

ضحاک / دهاک / اژی دهاک به معنی اژدها یا ماربزرگ و دهاک نام خاص است که به صورت ضحاک درمی‌آید. در اوستا به‌عنوان فرمان‌روا از او یاد نشده است بلکه اژدهایی است که می‌خواهد مردم و هرچه روی زمین است را نابود کند. او در ادبیات پهلوی مردی است که نمونه‌ی کامل یک ستمگر و به‌وجودآورنده‌ی کیش‌های بد است که به ایران می‌تازد و بر جمشید پیروز می‌شود. بعد از مدتی فرمانروایی از فریدون شکست می‌خورد و در کوه دماوند زندانی می‌شود. او در پایان جهان از بند رها می‌گردد و به نابودی جهان می‌پردازد (آموزگار ۶۲). اژی دهاک در شاهنامه‌ی فردوسی با تغییر نام به ضحاک از قالب یک اژدهای درنده، به هیئت یک شاه مخوف درآمدی است. ضحاک شاهنامه انسانی‌تر است. او فریب می‌خورد و به‌نظر می‌رسد گاه خود از این فریب در رنج است [...] او در پی راهی برای رهایی از مارهای روی دوشش است که از بوسه‌ی ابلیس پدید آمده‌اند. خود ابلیس وارد عمل می‌شود و برای درمان این آزار، درآوردن مغز سر جوانان و خوردن آنها را به ضحاک پیشنهاد می‌دهد (ثمینی ۱۲۰).

در تحلیل چگونگی تجلی اسطوره‌ی ضحاک و داستان مرتبط به آن در نمایشنامه‌ی «ضحاک» پرسشی اساسی مطرح می‌شود: اینکه ساعدی در فرآیند این اقتباس تا چه حد متنی قائم به‌ذات آفریده و تا چه حد آن را با اصل اسطوره‌ای آن پیوند داده است؟ با نگاهی اجمالی درمی‌یابیم که این اقتباس، اقتباسی نیمه‌وفادارانه محسوب می‌شود. ساعدی علی‌رغم تمامی تغییرات در طرح داستانی، در زمان و مکان تغییری صورت نمی‌دهد. زمان هم‌چنان زمانی مجهول است که از تاریخ فراتر می‌رود و با تعاریف زمان اسطوره‌ای هم‌خوان می‌شود. زمانی که با واقعیت زمانی هم‌خوان نیست و در عوض با زمان خیالی / مثالی پیش می‌آید (ثمینی ۳۵۹). پیرنگ درام «ضحاک» به این قرار می‌باشد:

به حکومت رسیدن ضحاک توسط نجبا / زندانی شدن جمشید / ورود آشپز به دربار ضحاک / تلاش برای جلب نظر خواهران جمشید / به‌وجود آمدن مارها در مغز ضحاک توسط آشپز / کشتن نجبا و موبدان / گریز آشپز / قیام مردم برای حکومت دوباره‌ی جمشید.

روایت اصلی و اسطوره‌ای ضحاک نیز به قرار زیر است:

ضحاک با یاری اهریمن بر ایران حکومت می‌کند/ جمشید توسط او به دو نیم می‌شود/ خواهران جمشید را به همسری می‌گیرد/ مغز سر جوانان را می‌خورد/ فریدون با یاری ناهید و کاوه بر او پیروز می‌شوند/ فریدون ضحاک را در کوه دماوند به بند می‌کشد.

با مقایسه‌ی پیرنگ این دو داستان، تفاوت‌ها به‌خوبی خود را نشان می‌دهند. نخست مشخص می‌شود که در درام ساعدی جم یا جمشید هم‌چنان در دوران پادشاهی ضحاک زنده است و در قسمت‌هایی از درام حضور می‌یابد. این درحالی است که در روایت اسطوره‌ای خود، او پیش از به سلطنت رسیدن ضحاک کشته می‌شود. در درام ساعدی ضحاک تمایلی به کشتن او ندارد. در آغاز به نظر می‌رسد انگیزه‌ی او از زنده نگه داشتن جمشید، صرفاً ارباب‌ارنواز و شهرناز است. اما پس از تسلیم این دو، این انگیزه از میان می‌رود و جمشید تا پایان روایت الگوهای اسطوره‌ای را به‌کلی درهم می‌ریزد. حضور او به میدان آمدن فریدون و کاوه را منتفی می‌کند (ثمینی ۳۶). با این حال در اولین حضور جمشید در درام، هیچ نشانه‌ی مستقیمی که بر جم بودن او دلالت کند وجود ندارد. تا آنجا که در پرده‌ی دوم بار دیگر ظاهر می‌شود و در گفت‌وگوشودی با ضحاک و روایت چگونگی از تخت برافتادنش، نشان می‌دهد که همان جم است:

جمشید: «مرا توی زندان کردند، در همه‌جا جار زدند که من به اذن خدا کشته شده‌ام و آن وقت دستور شادمانی صادر کردند» (ثمینی ۸۷).

به این ترتیب جم در کنار ضحاک، اسطوره‌ی دیگری است که در درام به‌تصویر کشیده می‌شود. ثمینی در توضیح این اسطوره می‌نویسد: «او یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های اساطیری محسوب می‌شود. شهرت او از اساطیر زرتشتی فراتر می‌رود و تا اساطیر مشترک هند و ایرانی بال می‌گسترده» در ادامه نیز توضیح می‌دهد که در متون ایرانی او یک شاه آریایی است که دارای فرّ ایزدی است و رستگاری یک قوم به‌دستان او محقق می‌شود» (ثمینی ۹۸).

ضحاک مانند بسیاری از اساطیر ایرانی و یونانی دچار دگردیسی عجیب و غریبی می‌شود. رویش مار بر شانه‌های او در داستان اصلی و تولد آنها در مغز ضحاک ساعدی، گواه بر این امر است. نویسندگان بسیاری چون کافکا^۱ در «مسخ»^۲ و یونسکو^۳ در «کرگدن»^۴ از این اسطوره استفاده کرده‌اند و ساعدی نیز در فیلم‌نامه‌ی *گاو* و نمایش‌نامه‌ی *چوب‌به‌دست‌های ورزبل* بار دیگر به این دگردیسی روی می‌آورد.

^۱ Franz Kafka

^۲ *Metamorphosis*

^۳ Eugène Ionesco

^۴ *Rhinoceros*

ب-۲- روان سنجی ضحاک

اکنون در مرحله‌ی دوم تحلیل، با دنبال کردن روش شارل مورون به بازتاب‌های روان‌سنجی اسطوره‌های در نظر گرفته شده در مرحله‌ی اول، یعنی ضحاک و جمشید در زندگی‌نامه و زندگی‌نامه خودنوشت ساعدی پرداخته می‌شود. در گفت‌وگویی که با شبکه‌ی بی‌بی‌سی انجام شده، ساعدی دلایل تمایزش به نوشتن نمایش‌نامه را این‌چنین توصیف می‌کند: «برای اینکه آدم فضولی بودم، می‌خواستم قضایا رو یک‌جور دیگه حل بکنم (مثلا چه‌کار بکنم که نوشته‌ام همه‌فهم شود) من از گفت‌وگوی آدمیزاد خیلی خوشم میاد و دیالوگ اصلا برای من مسئله‌ی شوخی نبود. به‌ناچار، همین‌جوری یک‌دفعه دیدم هر نوع کاری می‌کنم، هر نوع معلقی که می‌زنم، آن چیزی است که اگر اینو بخوام یک‌کمی فشرده‌ترش بکنم تبدیل میشه به نمایش‌نامه. رو این اساس رفتیم و همین کار رو کردم» (جمشیدی ۱۰۶). ساعدی از نام مستعار «گوهر مراد» به عنوان امضای آثار نمایشی‌اش استفاده می‌کند و خودش نقل می‌کند که روزی در حال چرخیدن در قبرستانی، به سنگ قبری برمی‌خورد که روی آن نوشته شده بود «آرامگاه گوهر دختر مراد» و به‌این ترتیب این نام را برای نمایش‌نامه‌نویسی انتخاب می‌کند. با توجه به مضمون سیاسی درام ضحاک، کارنامه‌ی سیاسی ساعدی اهمیت می‌یابد. شاید همان حال و هوای بسته و به قول خودش تو سری خوری که در بچگی و در خانه‌ی پدری تجربه کرده بود، او را به اعتراض به وضع موجود و آغاز فعالیت‌های سیاسی در جامعه سوق داده است. ساعدی چهره‌ی سیاسی خود را خیلی زود نشان داد چرا که نوجوانی او مصادف بود با نهضت ملی شدن صنعت نفت و سپس کودتای ۲۸ مرداد سال ۳۲ دورانی که در آن همچون انقلاب ۵۷ بسیاری از جوانان و نوجوانان ایرانی به سوی فعالیت سیاسی کشیده شدند (بیضایی ۱۶۷).

برای تحلیل ضحاک از منظر دادوستدهای بینامتنی با داستان اصلی و با در نظر گرفتن دغدغه‌های سیاسی ساعدی، باید به گفتمان سیاسی مسلط در دوران نگارش این اثر یعنی سال‌های دهه‌ی پنجاه شمسی توجه کرد. گفتمانی که ساعدی خود در آن حضوری فعال دارد. از طرفی باید توجه داشت که بازسازی اسطوره‌ی ضحاک در جریان انقلاب مشروطه بسیار مورد توجه بود و بسیاری از روشنفکران آن زمان به اقتباس از این اسطوره در آثار خود پرداخته‌اند. دلایل این تمایل بیشتر دور زدن دستگاه سانسور رژیم و بیان حقایقی بود که عنوان کردنشان در فضای ممیزی موجود امکان نداشت. در این‌صورت در گفتمان سیاسی دهه‌ی پنجاه، ضحاک به شاه/ قدرتی بدل می‌شود که حکومتش پایدار نیست و قیام مردمی می‌تواند آن را سرنگون سازد (ثمینی ۳۶۱).

با در نظر گرفتن ضحاک به عنوان قدرتی که با شکنجه و ارباب مردم و اطرافیان خود را نابود می‌کند، جمشید می‌تواند به‌مثابه‌ی روشنفکری در نظر گرفته شود که یک‌بار توسط درباریان پس زده شده است و حالا دوباره برای به‌پاک‌کردن یک انقلاب جدید، به حضور او و دیگرانی نیاز است. بر اساس

مرحله‌ی دوم از روش نقادی ژیلبر دوران، زندگی شخصی غلامحسین ساعدی مانند بسیاری دیگر از نویسندگان و نمایش‌نامه‌نویسان، در شخصیت‌های اصلی آثارشان نمود می‌یابد و با اندکی تغییر، در آنها متجلی می‌شود. به این ترتیب ساعدی از اسطوره‌ی جمشید کمک می‌گیرد و آن شخصیت آرمانی را به تصویر می‌کشد که ذلت را نمی‌پذیرد و خواهان تغییر و اصلاح است. اسطوره‌ای که مانند آینه‌ای، خود ساعدی را به نمایش می‌گذارد. جمشید روشنفکری مانند او است که در جریان اصلاحاتی که سنگ آن را به سینه می‌زند، زندانی می‌شود ولی ناامید نمی‌شود. چرا که ساعدی بعد از آزادی از زندان نیز به فعالیت‌های خود ادامه می‌دهد. در عوض، ارنواز و شهرناز به‌مثابه‌ی مردمی هستند که بر خلاف جمشید، تن به مصالحه می‌دهند و در آخر مجبور به ترک قصر می‌شوند.

ب- ۳- اسطوره‌سنجی ضحاک

مرحله‌ی سوم از روش نقادی ژیلبر دوران ترکیب دو روش اول و دوم و نیل به اسطوره‌هایی است که بن‌مایه یا مضمون اصلی تمامی آثار یک هنرمند را تشکیل می‌دهند (عوض پور ۲۳۶-۲۰۵). به‌کارگیری این روش در مورد ساعدی کمی دشوار به نظر می‌رسد. زیرا تعدد و تنوع آثار او بیش از آن چیزی است که بتوان همه‌ی آنها در سایه‌ی یک اسطوره‌ی خاص بررسی کرد. با توجه به مرحله‌ی اول و دوم تحلیل و مضمون کلی درام «ضحاک»، تمرکز بر اسطوره‌ی روشنگر است که در نمایش‌نامه‌ی ضحاک در شخصیت جمشید تجلی می‌یابد. ساعدی اعتراض خود را به قدرت حاکم محدود نمی‌کرد و ایرادهای طبقه‌ی پایین‌دست و کسانی که مستقیماً در دستگاه نقشی ندارند را نیز به نمایش می‌گذاشت. در این میان وظیفه‌ی طبقه‌ی روشنفکر را اصلاح امور و آگاهی‌بخشی به مردم عامی در نظر می‌گرفت که در شخصیت‌های نمایشی‌اش نمود می‌یابند. به این ترتیب او در درام دیگری با نام «آی بی‌کلاه، آی با کلاه» سعی می‌کند با زبانی تمثیلی دوباره اسطوره‌ی روشنگری را به نمایش بگذارد. این نمایش در دو پرده اجرا می‌شود. در پرده‌ی اول ساعدی با نمایش مردی روی بالکن خانه‌ای متروکه در محله‌ای نوساز نشان می‌دهد که چگونه مردمی که گمان می‌کردند دزدی در خانه کمین کرده، فریب حرف‌های مرد روی بالکن را خورده‌اند. در این پرده مرد روی بالکن که نمادی از فرد آگاه است و به خلق و خوی مردم آشناست، به آنان القا می‌کند که دزدان در خانه کمین کرده‌اند. اما با دیدن پیرزنی که با عروسکی از خانه می‌رود، مردم متوجه می‌شوند که فریب خورده‌اند. در پرده‌ی دوم اما، این بار به‌راستی تعدادی دزد و غارتگر در همان خانه‌ی متروکه پناه می‌برند و مردم با بی‌تفاوتی و بی‌عملی باعث می‌شوند مرد روی بالکن که نماد روشنگری است، توسط دزدان غارت شود. ساعدی می‌خواهد در این پرده بگوید وقتی مردم اعتمادشان را نسبت به طبقه‌ی روشنفکر از دست بدهند، دچار انفعال می‌شوند و نتیجه این که غارتگران صحنه را به‌دست می‌گیرند. همان اتفاقی که در ضحاک نیز

می‌افتد و مملکت به دست فردی بیگانه و دیوانه می‌افتد که از مغر درباریان تغذیه می‌کند. در درام «دیکته» نیز این فرد روشنگر در قالب دانش‌آموزی نمود می‌یابد. نمایش در یک پرده اجرا می‌شود و موضوع آن درمورد محصلی است که قرار است امتحانی بدهد. او در مقابل تخته سیاهی ایستاده و ناظم و معلم‌هایی سعی دارند تا مسائلی را به او دیکته کنند. جمله‌هایی با مضمون اطاعت بی‌قید و شرط یا چشم و گوش بسته فرمان بردن را برای او می‌خوانند و به او تاکید می‌کنند تنها راه سعادتش، نوشتن این جمله‌هاست و گرنه عاقبت بدی منتظر او خواهد بود. محصل زیربار نوشتن جمله‌ها نمی‌رود و در نهایت توسط تعدادی به اصطلاح شاگرد اول که پیش‌تر جمله‌ها را نوشته‌اند و از امتحان سربلند بیرون آمده‌اند، کشته می‌شود. پیام این درام کاملاً واضح است و مدرسه به‌مثابه‌ی جامعه‌ای در نظر گرفته شده که اصلاح‌گران آن و کسانی که زیر بار فرمان بردن بی‌چون و چرا نمی‌روند، در نهایت قربانی سایر افراد جامعه می‌شوند که از آگاهی کمتری برخوردارند.

ج. علل تحلیل تطبیقی آثار نمایشی دستگاه دوزخی و ضحاک

ادبیات تطبیقی یکی از کهن‌ترین حوزه‌های تحقیقات ادبی است و به‌طور سنتی به حوزه‌ای از پژوهش‌های ادبی نسبت داده می‌شود که در آن آثار ادبی یا هنری از دو زبان و ملیت متفاوت با یکدیگر مقایسه می‌شوند و یکی تاثیرگذار بر دیگری شمرده می‌شود و در نهایت شباهت میان این دو اثر یا نویسنده مورد نظر به‌عنوان یافته‌های اصلی پژوهش مطرح می‌شود (نجومیان ۱۳۸-۱۱۵). در اینجا قصد بر آن نیست تا با روشی سنتی که نجومیان به توضیح آن می‌پردازد، اثبات کنیم که در مورد مطالعاتی ما، برای مثال غلامحسین ساعدی از ژان کوکتو تاثیر پذیرفته و درام ضحاک را بر اساس الگوهای به‌کار رفته در درام دستگاه دوزخی نوشته است. تحقیق در خصوص وجود شباهت و تفاوت در آثار ساعدی و کوکتو بدین سبب بوده است که بر اساس نقد اسطوره‌سنجی که پژوهشگر به توصیف تقریباً سبک‌شناسانه و تفصیلی بخش‌های نمادین (خرده‌اسطوره‌ها و متعلقات آنها) در فرآیند صورت‌ها اثر می‌پردازد و در این خلال با دنبال کردن روش شارل مورون، بازتاب‌های روان‌سنجی این نمادها را در زندگی‌نامه و نامه‌های مؤلف بررسی نموده و در روان‌سنجی که گستره‌ی زیادی می‌طلبد به بررسی سایر آثار مؤلف نیز پرداخته تا اسطوره‌های اصلی آن را بیابد نظر به اینکه آثار نمایشی این درام نویسان که خود زیرمجموعه‌ای از ادبیات و هنر هر ملت در نظر گرفته می‌شوند، به سبب داشتن ساختاری دراماتیک و البته برخورداری از شخصیت‌های متفاوت می‌توانند از جمله بهترین نمونه‌های مطالعاتی این روش نقد محسوب شوند. چرا که با توجه به مرحله‌ی اسطوره‌سنجی با شباهت و تفاوت‌های آثار این دو می‌توان مشاهده کرد که ساعدی و کوکتو به‌صورتی ناخودآگاه و یا حتی خودآگاه، جنبه‌هایی از شخصیت خود را در سایه‌ی شخصیت‌های نمایش قرار داده و این تطبیق به بهتر شناختن اسطوره‌های شخصی و یا اسطوره‌هایی که در آثار آنان متجلی می‌شوند کمک خواهد کرد.

د. شباهت‌های کارکرد اسطوره در آثار ساعدی و کوکتو

د- ۱- اثر نمایشی به‌مثابه‌ی روشنگری

ژان کوکتو و غلامحسین ساعدی از جمله هنرمندان پرکاری به‌حساب می‌آیند که هیچ‌کدام در یک دسته‌ی خاص از رسانه‌ها قرار نمی‌گیرند. ساعدی در ایران از جمله هنرمندانی شناخته می‌شود که برای بیان خود و تیرگی‌هایی که جامعه‌ی معاصرش به آن گرفتار است، به انواع هنرها دست می‌زند، آن‌چنان که کوکتو را در فرانسه به «پدر هفت هنر» می‌شناسند. با این حال هر دوی آنها به عنصر مهمی در این آثار چنگ می‌زنند و آن «درام» است.

اثر نمایشی گونه‌ای از ادبیات است که در اجرا صورت تحقق می‌یابد و به همین دلیل است که آن را «هنر صحنه» می‌نامند. همان‌طور که پیش‌تر نیز گفته شد، اساساً تفاوت قابل شدن میان درام و اجرا کاری دشوار به‌نظر می‌رسد. زیرا درام در خلال اجرای یک نمایشنامه تجربیات زندگی را به شکلی واقعی به مخاطب عرضه می‌کند و در نتیجه ملموس‌ترین گونه در میان کلیه‌ی ژانرهای ادبی به‌شمار می‌رود (میرشاه‌ولد ۲۱-۱۹). از همین نکته می‌توان علت توجه خاص هنرمندانی چون کوکتو و ساعدی را به این گونه‌ی ادبی روشن کرد. چرا که دغدغه‌ی عمده‌ی هر دو نویسنده بیان بی‌واسطه‌ی همین تجربه در خلال شخصیت‌های نمایشی است. همان‌طور که از بررسی درام «ضحاک» نتیجه گرفته شد، ساعدی در نمایشنامه‌هایش به‌دنبال راهی برای بیان اعتراض به وضع موجود زمانه‌ی خود بود و درام را بستری برای روشنگری در نظر می‌گرفت. او با وارد کردن پرسوناژهای متفاوت و ساختن تیپ‌های گوناگون شخصیتی در درام، در پی نشان دادن استیصال انسان‌ها هم در برابر دستگاه سیاسی حاکم و هم در برابر تاریک‌ترین لایه‌های روان خود بود. از طرفی دیگر، با بررسی درام «دستگاه دوزخی» کوکتو و تعدادی دیگر از آثار نمایشی او، واضح می‌گردد که کوکتو نیز به دنبال همین روشنگری بود. او مخاطب خود را به بیداری در مقابل اعمال رازگونه و سحرآمیز هستی‌اش تشویق می‌کرد تا مسئولیت خود را در قبال زندگی بهتر بشناسد و قصدش آن بود تا مخاطب را نسبت به وضعیت بشری هشدار دهد (دولت‌آبادی ۱۷۳-۱۶۵).

امتزاج اثر نمایشی و اسطوره، از دیگر ویژگی‌های مشترک ساعدی و کوکتو است. با مطالعه‌ی دو نمونه از آثار اقتباسی آنان روشن شد که هر دو نویسنده با الهام از داستان‌های اساطیری فرهنگ خود و بازخوانی آنان در درام، به دنبال روشی متفاوت برای بیان این روشنگری بوده‌اند. اگرچه تغییراتی در داستان رخ داده که این خود از ویژگی‌های یک اقتباس هنرمندانه است- هم ساعدی و هم کوکتو

توانسته‌اند داستان اسطوره‌ای مورد نظر خود را به فراخور زمان بازآفرینی کنند و به مدد آنها، شیوه‌ای جدید از درام‌نویسی را روی کار بیاورند.

د- ۲- رویکرد هجوآمیز به اسطوره

شاید مهم‌ترین نمود این نگاه متفاوت، در نگاه هجوآمیز ساعدی و کوکتو نسبت به داستان‌های اساطیری متجلی شود. اقتباس از اسطوره‌ها در طول تاریخ مورد توجه نویسندگان بی‌شماری قرار گرفته است و افراد زیادی به این قبیل بازآفرینی‌ها دست‌زده‌اند. اما در بررسی «ضحاک» و «دستگاه دوزخی» به زبانی هجوآمیز برمی‌خوریم که این دو اثر را حداقل از نظر کلامی به یکدیگر شبیه می‌کند. مسئله این نیست که ساعدی و کوکتو دست به تمسخر اسطوره‌ها زده یا با بازخوانی سعی در نشان‌دادن سطحی یا بی‌اهمیت بودن آنها داشته‌اند بلکه سعی می‌کنند تا با به‌کارگیری لحنی آبرونیک^۱، اولاً شیوه‌ای متفاوت را برای این اقتباس اتخاذ کنند، شیوه‌ای که درخور سایر آثار ادبی زمانه‌ی خود باشد، ثانیاً اینکه پوچی بعضی از حوادث زندگی بشری را به نمایش بگذارند. برای مثال، در درام «ضحاک»، ساعدی صحنه‌ای که با بازگشت حاکمی دیکتاتور (ضحاک) به‌جای جمشید بر مسند قدرت همراه می‌شود را از زبان یکی از نجبا این‌طور توصیف می‌کند: «نجبا و روحانیون در دستگاه او حرمت و مرتبت بلندی داشتند، در حالی که عوام‌الناس و مردم کوچه و بازار خوار و حقیر شمرده می‌شدند و اینها همه خصایصی بود درست عکس خصایص جمشید. ما به چنین امیری نیاز داشتیم» (ساعدی، ۱۴). ساعدی می‌کوشد تا با دادن لحنی مسخره به لحن شخصیت‌های ساده‌لوح نمایش، اوج بدبختی و کوچکی آنها را در برابر دستگاه حاکم به نمایش بگذارد. کوکتو نیز از این زبان طعنه‌آمیز استفاده می‌کند. نمایش او در عین جدی بودن دیالوگ‌ها، رگه‌هایی از طنز تلخ را به تصویر می‌کشد. همین که اسفنکس، هیولایی که بی‌رحمانه جوانان را به کشتن می‌دهد، به یک‌باره اسیر عشق اودیپ می‌شود، در هیئت دختری زیبا در می‌آید و نهایتاً خود جواب معما را به او می‌دهد، جنبه‌ای از این نگاه هجوآمیز است. در واقع هم ساعدی و هم کوکتو سعی می‌کنند تا آنجا که امکان دارد، قصه‌ی اسطوره‌ای خود را به زبانی معاصر تغییر دهند و از خشکی و یک‌نواختی آن کم کنند.

د- ۳- ادبیات فانتزی: از ضحاک تا اسفنکس

فانتزی تخیلی‌ترین گونه‌ی داستانی است. در فانتزی نویسنده با گذر از جهان واقع و نقض قوانین و چارچوب‌های جاری و دست و پاگیر آن، جهانی ثانوی با قواعدی نو خلق می‌کند. جهانی که مملو از عناصر و حوادث شگفت‌انگیز، موجودات خارق‌العاده و فضایی خیالی است (موسوی ۷۴-۶۱). شیلا اگف^۲، ادبیات فانتزی را با توجه به خصلت‌های دوگانه و متضاد موجود در آن، این‌چنین توصیف می‌کند:

¹ Irony

² Sheila A. Egoff

«فانتزی ادبیات تناقض است. کشف واقعیت است از دورن آنچه غیرواقعی است. کشف پذیرفتنی است از دل آنچه غیرقابل پذیرفتن است. کشف باورکردنی است از دل آن چه باورنکردنی است» (نادلمن^۱) (۹). کوکتو در بسیاری از درام‌ها و فیلم‌های سینمایی خود از ادبیات فانتزی بهره می‌گیرد و در گذری همیشگی از حقیقت به رؤیا به‌سرمی‌برد. تا آنجا که گاه حتی میان رؤیا و واقعیت هیچ مرزی قائل نمی‌شود. آن‌چنان که در «دستگاه دوزخی»، او به واسطه‌ی روی آوردن به داستان اسطوره‌ای اودیپ و به‌تصویر کشیدن شخصیت فراواقعی «اسفنکس» نیز به این فانتزی دست می‌زند. در مقابل، ساعدی نیز با بازگشت به اسطوره‌ی «ضحاک» و روی کار آوردن دوباره‌ی او، سعی می‌کند تا مانند بسیاری دیگر از آثارش، از ادبیات فانتزی و دنیای اعجاب‌انگیز آن بهره ببرد. همان‌طور که در درام «عزاداران بیل» و بسیاری از داستان‌های کوتاه خود به خلق این فانتزی دست می‌زند و به‌همین دلیل است که سبک او را «رئالیسم جادویی» می‌دانند. چرا که ساعدی سعی می‌کند با حفظ فضای رئال و واقعی اثر، عنصری خارق‌العاده و جادویی را در آن وارد کند و مخاطب را به شگفتی وا دارد. هم‌ایون کاتوزیان در تعریف سبک رئالیسم جادویی می‌نویسد: «سبکی است که در آن، پدیده‌های فوق‌طبیعی و حوادث غیرعادی رخ می‌دهد و وقایع عادی و سحرآمیز را بدون هیچ توضیح و توجیهی و حتی بدون اینکه نیازی به توجیه ببینند، در هم می‌آمیزند» (کاتوزیان ۴۱-۳۸). در نمایش «ضحاک» نیز چنین می‌شود. رویش مار در سر حاکم مستبد و خوردن مغز جوانان دربار عملی غیرقابل‌باور به‌نظر می‌رسد. با این‌حال، ساعدی به‌تأثیر از داستان اصلی این اسطوره، بازنمایی جدیدی از آن ارائه می‌دهد و در عین‌حال، شکل فانتزی آن را حفظ می‌کند. به‌این ترتیب «اسفنکس» و «ضحاک» دو شخصیت فراواقعی و تا حدودی شبیه به هم هستند. هر دوی آنها دارای خویی دیوانه‌وار و حیوانی هستند که به کشتن آدمیان و خوردن آنها علاقه دارند و این خصیصه‌ای است که ساعدی و کوکتو آن را به‌خوبی به نمایش می‌گذارند.

د-۴- مضمون مرگ

در دستگاه دوزخی مرگ از مهم‌ترین عناصر داستان به‌حساب می‌آید و اتفاقات گوناگون به‌دنبال آن رخ می‌دهند. نخست مرگ پدر اودیپ که به‌دستان خود او اتفاق می‌افتد و اولین جنبه‌ی تراژیک اثر را به نمایش می‌گذارد. سپس مرگ جوانان به دست اسفنکس و نهایتاً مرگ خودخواسته‌ی ژوکاست، مادر و همسر اودیپ که عذاب‌وجدانی ابدی را به او تحمیل می‌کند. همه‌ی این حوادث در پی یکدیگر اتفاق می‌افتند و «مرگ» عنصری است که تراژدی را به بالاترین حد تأثیر خود می‌رساند. اما به‌چه علت کوکتو آنقدر به این مضمون توجه نشان می‌دهد؟ یکی از دلایل مهم را پیشتر برشمردیم و آن تجربه‌ی زیسته‌ی خود او در مواجهه با این مضمون بود یعنی مرگ عزیزانی که او را به پرداختن به

¹ Nadelman

این مفهوم ترغیب کرده بود. اما دلیل مهم دیگری که می‌توان به آن پرداخت، شرایط اجتماعی و سیاسی‌ای بود که کوکتو در فرانسه‌ی آن روزها تجربه‌اش می‌کرد. وقوع جنگ‌های جهانی و به‌هم‌ریختن اوضاع کشورهای اروپایی و مرگ‌ومیر بی‌حدوحصر مردم در سایه‌ی این جنگ‌ها، موضوع آثار ادبی و هنری بسیاری شد که تا زمان ما نیز ادامه یافته است. به این ترتیب، کوکتو نیز مانند بسیاری دیگر از هنرمندان، به‌دنبال تصویر چهره‌ی تاریک مرگ در آثارش برآمد و البته که می‌دانیم برای این منظور، به سراغ بازآفرینی اساطیر رفته است.

در اثر نمایشی «ضحاک» نیز مضمون مرگ به شیوه‌ای متفاوت نشان داده شده است. ساعدی با تغییر داستان اصلی که در آن جمشید، پیش از به حکومت رسیدن ضحاک کشته می‌شود، شخصیت جمشید را در سایه‌ی یک ترس همیشگی از کشته شدن و ضحاک را در یک اشتیاق مدام برای کشتن به تصویر می‌کشد و این مسئله شاید به علاقه‌ی او در به نمایش گذاشتن تاریک‌ترین لایه‌های روان آدمی در آثارش مربوط شود. ضحاک بهترین سمبل برای نشان دادن این لایه‌های تاریک است. او که در ابتدا انسانی صرفاً بدذات معرفی می‌شود، در صحنه‌های پایانی نمایش و به سبب رویش مارها در مغزش، به کشتن و خوردن درباریان علاقه‌مند می‌شود و در عین حال جمشید را به واسطه‌ی محبوس بودنش، در یک ارعاب دائمی از کشته شدن قرار می‌دهد. به این ترتیب ساعدی نیز به فراخور اوضاع سیاسی جامعه‌ی ایران در آن سال‌ها، به این مضمون و حوادثی که در پی آن اتفاق می‌افتد، توجه نشان می‌دهد.

۵. تفاوت‌های کارکرد اسطوره در آثار نمایشی ساعدی و کوکتو

با مقایسه میان روش کار کوکتو و ساعدی، مهم‌ترین تفاوتی که به چشم می‌آید، رویکرد دو نویسنده نسبت به چگونگی بازپرداخت داستان اسطوره‌ای است. ساعدی با ایجاد تغییراتی در ساختار داستان ضحاک روشی متفاوت از کوکتو اتخاذ می‌کند. اضافه کردن شخصیت جارچی، زنده نگه داشتن جمشید و محبوس شدن او در زندان ضحاک، تولد مارها در سر او به جای رویش بر شانه‌ها، خوردن گوشت درباریان به جای مغز سر جوانان کشور، حذف کاوه و فریدون و قیام مردم برای دوباره روی کار آمدن جمشید، از جمله تغییراتی است که ساعدی در درام خود منظور می‌کند. در مقابل، کوکتو به جای ایجاد تغییرات فاحش در ساختمان اصلی داستان، سعی می‌کند تا با به‌هم‌زدن خط سیری اتفاقاتی که در درام سوفوکل می‌افتد، به این بازپرداخت دست پیدا کند. با این تفاوت که او سعی دارد تا زبان شاعرانه و اساطیری داستان را نیز حفظ کند و آن را به شیوه‌ای مناسب برای زمانه‌ی خود ارایه دهد. چرا که کوکتو قبل از هر چیز، خود را شاعر می‌داند و در نظر او شعر، بهترین هنرهاست. این درحالی است که ساعدی، درست در نقطه‌ی مقابل او، نه تنها زبان حماسی و شاعرانه‌ی شاهنامه را به کلی کنار می‌گذارد، بلکه با به‌کارگیری لحنی کاملاً معاصر، بیش از کوکتو به نمایشنامه‌اش جنبه‌ای از طنز تلخ می‌بخشد.

۳- نتیجه

کوکتو و ساعدی نمایشنامه را به عنوان رسانه‌ای برای بیان عقاید خویش برگزیده‌اند و سعی کرده‌اند تا با خلق شخصیت‌ها و تیپ‌های نمایشی متفاوت، از درام به عنوان وسیله‌ای برای روشنگری بهره بگیرند. ساعدی برای آگاه‌سازی آدم‌های جامعه‌ی خود نسبت به دستگاه سیاسی و اجتماعی دست به درام‌نویسی می‌زند و کوکتو همین رسانه را برای هشدار دادن به انسان جامعه‌ی اروپایی و جنگ‌زده نسبت به سرنوشت خود انتخاب می‌کند. به این ترتیب هر دو هنرمند از درام، داستانه‌های دراماتیک و البته اسطوره‌ای بهره می‌گیرند تا سهمی در آگاه‌سازی جامعه‌ی مدرن خود داشته باشند. از طرفی، شباهت دیگری که میان کوکتو و ساعدی به وضوح دیده شد، نگاه هجوآمیز آنان نسبت به داستان اسطوره‌ای است که در درام‌های خود به کار گرفته‌اند. این هجو در لحن ساعدی و در ساختار داستانی کوکتو به خوبی دیده می‌شود. با این حال باید دقت داشت که قصد دو نویسنده مسخره کردن یا داشتن نگاهی سطحی به داستان‌های اساطیری نبوده است. بلکه آنها سعی دارند تا با اتخاذ این رویکرد، جنبه‌ای معاصر و متناسب با زمانه به اسطوره ببخشند و در این کار نیز موفق می‌شوند. در ادامه‌ی بررسی دو درام، شباهت‌های دیگری نیز آشکار گردید. از جمله‌ی این شباهت‌ها تلاش هر دو هنرمند در استفاده از ادبیات فانتزی و توجه به مضمون مرگ است. همان‌طور که از داستان «ضحاک» برمی‌آید، مضمون مرگ از جمله مضامینی است که در آثار ادبی و هنری بسیاری متبلور می‌شود. کوکتو و ساعدی نیز از این قاعده مستثنی نبوده‌اند و با مقایسه‌ی دو درام مورد نظر، می‌توان چنین نتیجه گرفت که پرداختن به این مضمون، همواره از دغدغه‌های مهم هر دو نویسنده به‌شمار می‌رفته است.

در پاسخ به سوال پژوهش باید به رویکرد متفاوت این دو مؤلف در به‌کارگیری اسطوره‌ها اشاره کرد. با این توضیح که ساعدی روش ایجاد تغییراتی عمیق در ساختار داستان اسطوره‌ای شیوه‌ای جدید اتخاذ می‌کند. در مقابل، کوکتو به جای ایجاد تغییرات فاحش در ساختمان اصلی داستان، سعی می‌کند تا با به‌هم‌زدن خط سیری اتفاقاتی که در درام سوفوکل می‌افتد، به این بازپرداخت دست پیدا کند. با این تفاوت که او سعی دارد تا زبان شاعرانه و اساطیری داستان را نیز حفظ کند و آن را به شیوه‌ای مناسب برای زمانه‌ی خود ارائه دهد. از طرفی هر دو نویسنده به اقتباسی نسبتاً نیمه‌وفادارانه از داستان اسطوره‌ای فرهنگ خود دست زده‌اند و با اتخاذ رویکردی هجوآمیز نسبت به آنها، سعی در بازآفرینی این اساطیر در حال و هوایی متناسب با شرایط جامعه‌ی معاصر خود داشته‌اند.

References

- Abiteboul, M. "Mythes et croyances au théâtre". *Théâtre du monde*. 22 (2012):11-39.
- Amuzegar, Zhaleh. *Mythical History of Iran*. Tehran: Samt, 2012.
- Anoushirvani, Alireza.. "The Necessity of Comparative Literature in Iran". *Comparative Literature [Adabiat-e Tatbigi]*, 1.1(2010): 6-38.
- Awazpour, Behrooz, and Bahman, Namvar Motlagh. "Gilbert of the Age and Mythical Critique (Study Scale: The Dog Heart Novel by Mikhail Bulgakov). *Mystical and Mythological Literature [Adabiat-e Erfani va Osture shenasi]*, 10. 37 (2014): 205 - 236.
- Awazpour, Behrooz. *A Treatise on Personal Mythology*. Tehran: Iranian Book Design, 2016.
- Bassnett, Susan. "Reflection on Comparative Literature in the Twenty-First Century". *Comparative Cultural Studies*, no. 3(2006): 3-11.
- Bolton, Marjorie. *Anatomy of Drama*. Translated by Reza Shirmarz. Tehran: Qatre, 2004.
- Brunel, Pierre. *La mythocritique au carrefour européen*. Puf: 1992.
- Cocteau, JeanOrpheus: *Œdipus Rex ; The Infernal Machine*. Oxford University Press, 1962
- . *La Machine infernale*. Paris: Le livre de poche, 1992.
- Dolatabadi, Hassan. "Jean Cocteau: Father of Seven Arts". *Scene book [Ketabe Sahneh]*. 2 (2011): 165-173.
- Durand, Gilbert. *De la mythocritique à la mythanalyse*. Paris: Berge International, 1979.
- . *Introduction à la mythodologie*. Paris: Mythes et sociétés, 1996.
- Farhadi, Farhanaz, Halabi, Ali Asghar. "A Comparative Study of the Function of Georges Dumézil's Trifunctionalism Theory of Contemporary Mythologist in the Myth of "Rostam and

- Esfandiar". *Research in Contemporary World Literature [Pazhuhesh-e Zabanha-ye Khareji]*, 25. 2 (2019): 562-588.
- Hutcheon, Linda. "On the Art of Adaptation". *Daedalus*, 133. 2 (2004): 108-111.
- Jamshidi, Ismail. *Gem and Self-willed Death*. Tehran: Elm, 2002.
- Kahnmoueipour, Zhaleh, and Chitra Rahbar. "Investigating the Reasons for Rereading Myth in Twentieth-Century French Theater." *Research in Contemporary World Literature [Pazhuhesh-e Zabanha-ye Khareji]*, 12. 37 (2007): 43-54.
- Katozian, Homayoun. "Marxist Style and Magical Realism." *Iran Farda*, 2.12, 1994.
- Lumni. *Le mythe d'Orphée, clé de compréhension de Cocteau*, <https://www.lumni.fr/article/le-mythe-d-orphee-cle-de-comprehension-de-cocteau>, 2021. Accessed 30 Sep. 2022.
- Malekpour, Jamshid. *Excerpts from the History of the World Show*. Tehran: Kayhan, 1985.
- Mathur, C. "Jean Cocteau et le mythes d'Orphée". *Littératures*, no. 5 (1990): 42-54.
- Mir Mohammadi, Mehdi. "Conversation with the Play: Adaptation, Follow-up, Allusions". *Art Quarterly [Faslnameh Honar]*, 60 (2004): 78-90.
- Mir Shahvalad, Minoo. "On the Art of Adaptation." *Namayesh*, 119 (2009): 19-21.
- Mohammadi, Majid. "Cocteau's Trinity (Combination of Myth and Reality in Cocteau's Poetic Images)". *Farabi*. 22. (1994): 256-267.
- Mousavi, Mustafa, and Atefeh Jamali. "What is Fantasy and its History in World and Iranian Literature?" *Persian Literature [Adabe Farsi]*, 1.2 (2009): 61-74.

- Nadelman, Lane. "Fantasy, Escape from Reality or Promotion of Reality."
Translated by Hossein Ebrahimi. *Journal of Children and Adolescent Literature*. 23 (2000): 7-31.
- Namvar Motlagh, Bahman. "Mythology with Gilbert Doran". *Language and Literature [Naghd-e zaban va Adabiat-e khareji]*, 1. 2 (2009): 111-127.
---. *An Introduction to Mythology*. Tehran: Sokhan, 2013.
- Nojomian, Amir Ali. "Towards a New Definition of Comparative Literature and Comparative Criticism". *Literary Research [Pazhoresh-haye Adabi]*, 9. 38(2012):115-138.
- Nazari Monazam, Hadi. "Comparative Literature: Definition and Fields of Research". *Comparative Literature [Adabiyat-e Tatbighi]* , vol. 2 (2010): 221 - 238.
- Rajotte, P. "Mythes, mythocritique et mythanalyse: Théorie et parcours". *Nuit blanche, magazine littéraire*. 53(1993): 30-32.
- Royai, Talayeh. "'Birth of New Myths From the Modern Literature and Art". *Research in Contemporary World Literature [Pazhuhesh-e Zabanha-ye Khareji]*. 25.1 (2015): 91-109.
- Saedi, Ghulam Hussain. *Zahak*. Electronic Version. Tehran: Negah, 2014.
- Said, Edward.w. *Culture and Imperialism*. New York: Vintage Books, 1994.
- Samini, Naghmeh. "dialogue". *Scene Book [ketab-e Sahneh]*. 1 (1998): 63-72.
---. *Theater of Myths*. Tehran: Ney, 2008.
- Satari, Jalal. *Religion and Myth in Theater*. Tehran: Tous, 2012.
- Sepanloo, Mohammad Ali. *Leading Iranian Writers*. Tehran: Negah, 2008.
- Surmann, Caroline. *Cinéma et théâtre chez Jean Cocteau. Intermédialité et esthétique*, Paris, Classiques Garnier, 2012.
- Strauss, Lévi. *Structural Anthropology*. Paris: Plon Publishing, 1958.
- Wittgenstien, Ludwig. *The Blue and Brown Books*. Oxford: Blackwell, 1985.