

نگرشی نو بر نقش اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی دوره معاصر ایران با توجه به نمایشنامه چهار صندوق بیضایی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۴/۲۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۶/۱۲

کد مقاله: ۹۱۵۱۱

ندا تک‌سایه^{۱*}، عطاالله کوپال^۲، میترا علوی‌طلب^۳

چکیده

بی تردید یکی از مهمترین و اصلی‌ترین پیوندها و مشابهت‌های ادبیات نمایشی و فانتزی، بهره‌گیری هر دو هنر از بن-مایه‌های اسطوره‌ای است. بسیاری از آثار شاخص ادبی در جهان آبخوری اسطوره‌ای دارند و همین به آنها اعتبار، عمق، معنا و البته ماندگاری بخشیده است. این مشابهت در طی زمان همچنان جایگاهش را در پیرنگ و شخصیت‌پردازی ادبیات نمایشی دوره معاصر حفظ کرده و به شکلی کاملاً نوآوری شده، در گونه فانتزی خودنمایی می‌کند. بسیاری از نمایشنامه-های عصر حاضر با اسطوره در تعاملند و سرشار از بینامتنیت اسطوره، ادبیات نمایشی و فانتزی هستند. در این تحقیق هدف کاربردی و روش توصیفی-تحلیل و تطبیقی است، از این رو چهار صندوق بیضایی مورد تحلیل قیاسی قرار گرفت. و از نظریه، نظریه پردازانی در باب اسطوره و فانتزی همچون الیاده، تالکین، نور تروپ فرای بهره گرفته است. محقق نتیجه گرفت، حضور ناپیدای اسطوره در نهان نمایشنامه به صورت نشانه‌هایی رمزگشایی شده و با جادوی فانتزی به پیوند اسطوره و فانتزی پرداخته است.

واژگان کلیدی: اسطوره، ادبیات نمایشی، فانتزی، دوره معاصر، بهرام بیضایی

۱- کارشناس ارشد ادبیات نمایشی دانشگاه آزاد اسلامی (نویسنده مسئول) ntaksaye@yahoo.com

۲- دانشیار گروه ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج

۳- استادیار گروه هنر دانشگاه دامغان

۱- مقدمه

اینکه داستان تخیلی و اسطوره‌ای از کی و کجا آغاز شده مشخص نیست، اما همواره این گونه به صورت ادب شفاهی و گاهی مکتوب در میان آدمیان رواج داشته است. آثار افرادی چون هومر، فردوسی، افسانه‌هایی چون گیلگمش، مهابهاراتا، هزار و یک شب و شاه آرتور اولین نمونه‌های مکتوب ادبیات فانتزی هستند که ریشه در اسطوره قومی و قبیله‌ای دارد. اسطوره با آدمی زاده شد، تغییر و تحول پیدا کرد و در پیکره داستان‌ها، حکایت‌ها و همراه با آثار ادبی و هنری تداوم پیدا کرد تا به عصر حاضر رسید و خود را در گونه ادبی چون فانتزی به صورت مرموزی وارد کرد تا جاییکه بازجست اسطوره در آثار فانتزی تاکنون دغدغه مخاطبی خاص قرار نگرفته، شاید بتوان گفت چون اسطوره‌ها ریشه در ناخودآگاه بشر دارند، پس بشر با تمام وجود آن را درک کرده و آینه‌ای ازلی می‌داند که برای هر کسی حرفی برای گفتن دارد. اسطوره‌ها یک شاید بودن را به جاودانگی تبدیل می‌کنند. اسطوره‌ها چیزها را انکار نمی‌کنند، بلکه کارکرد واقعی به آن داده و آن را پالایش می‌کنند، اسطوره‌ها محدود به زمان و مکان نبوده و در غالب عصر معاصر می‌توانند گویای همانی باشند که در سده‌های قبل برای مردمان آن بودند؛ در سیر زمان تغییر کرده و امروزی می‌شوند. این امروزی شدن در گونه فانتزی ظهور و مرز مشترک ایجاد می‌کند. نگارنده با توجه به نیاز درونی و خودآگاه به اسطوره و نیاز انسان معاصر در به پرواز درآوردن رؤیا و خیال بر آن شد تا به اهمیت اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی بپردازد تا هم نویسندگان معاصر بتوانند از اسطوره نمونه برداری کنند و هم گونه فانتزی را رواج دهند.

۲- اهمیت و ضرورت تحقیق

گونه فانتزی اسطوره‌ای در ایران تقریباً ناشناخته است. به طوری که تعدادی نمایشنامه انگشت شمار را می‌توان در این زمینه جست. بیشتر آثار معروف ترجمه‌اند، اما از آنجا که تاریخ و جغرافیای هر قومی فانتزی مخصوص به خود را دارد، شاید تقلید از این آثار خیلی به کار نویسندگان ایرانی نیاید و نیاز مخاطب را پاسخگو نباشد. چرا که اسطوره‌ها و داستان‌های افسانه‌ای بومی ایران بر اساس اقلیم ایران است و اگر فانتزی سازی اسطوره‌ای با اسطوره ایرانی عجین نباشد، مخاطب را جذب این گونه نخواهد کرد و احساسش را بر نخواهد انگیخت. چرا که اسطوره پاسخ به نیاز جمعی که ریشه در ناخودآگاه بشر دارد، است. معهدا نگارنده نیاز به فانتزی سازی از طریق اسطوره را در دوره معاصر ضروری دانست.

۳- هدف کلی تحقیق

شناخت نقش اسطوره در ادبیات نمایشی فانتزی دوره معاصر ایران با توجه به نمایشنامه «چهار صندوق» بهرام بیضایی

۴- سوال پژوهش

پژوهش قصد دارد به این پرسش پاسخ دهد، که چگونه می‌شود با وارد کردن اسطوره‌های ایرانی به ادبیات نمایشی دوره معاصر ایران، نمایشنامه‌هایی فانتزی با ریشه‌ای اسطوره‌ای خلق کرد؟

۵- فرضیه پژوهش

فرضیه این پژوهش مبتنی است بر این امر، اسطوره‌ها از مهمترین عناصر و مزیت ادبیات نمایشی دوره معاصر ایران هستند، که می‌توانند در ارائه مفاهیم نمایشی فانتزی نقش مهمی داشته باشند.

۶- چارچوب نظری

این پژوهش بر روی چهار صندوق بیضایی و باز جست نشانه‌های اسطوره‌ای و فانتزی اثر می‌پردازد. از آنجا که نمایشنامه در دوره معاصر ایران توسط بیضایی به نگارش در آمده، نگارنده بر آن شد تا آن را ضمن اینکه وارد فضای فانتزی می‌کند، نشانه‌های فانتزی خوب را در آن بازجست کند. سپس رمزگشایی اسطوره‌ای انجام پذیرد تا مشخص شود، نمایشنامه یک اثر فانتزی است که ریشه اسطوره‌ای ایرانی دارد. با توجه به نظریه، نظریه پردازانی چون تالکین، مسعودی، الیاده و نور تروپ‌فرای نوع و گونه فانتزی نیز در اثر نمایان خواهد شد.

۷- روش پژوهش

در این پژوهش از روش توصیفی - تحلیل و تطبیقی استفاده شده است و با رویکردی قیاسی به تحلیل نمایشنامه چهار صندوق بیضایی پرداخته می‌شود. قرار دادن نمایشنامه در جدول، نمودار و با مشخص کردن محدوده فانتزی و عناصر فانتزی خوب بر اساس نظریه، نظریه پردازان پرداخته می‌شود.

۸- پیشینه پژوهش

در هیچ یک از پژوهش‌هایی که تا کنون پیرامون ادبیات نمایشی فانتزی صورت گرفته است، به طور همزمان به ریشه اسطوره ایرانی در ادبیات نمایشی دوره معاصر ایران پرداخته نشده است. این پژوهش بیشتر با استفاده از اسناد و مدارک به مرز مشترک اسطوره و ادبیات نمایشی دوره معاصر ایران پرداخته است.

از جمله مهمترین پژوهش‌ها می‌توان به نمونه‌های زیر اشاره کرد:

فرنگیس احمدیان در پایان‌نامه کارشناسی ارشد از دانشکده علوم انسانی واحد شاهرود به راهنمایی دکتر محمدتقی ایمان‌پور در سال ۱۳۹۰ تحت عنوان مقایسه تطبیقی اسطوره‌های آفرینش در ادبیات یونان و روم با اساطیر ایران باستان به این نتیجه رسید که اسطوره خاستگاه تفکر و عاطفه بشر است و آرزوهای او را باز می‌تابد. بر همین اساس با دین و فلسفه پیوندی نزدیک دارد، زیرا انسان در جوامع کهن پیچیدگی جهان طبیعت را به گونه‌ای نمادین برای خود رمزگشایی می‌کند و از طریق اسطوره‌ها و افسانه‌ها به نیازهای مادی و معنوی خود پاسخ می‌دهد و با نمادهایی از خدایان، نیمه خدایان یا قهرمانان به پرسش‌های خود پاسخ می‌دهد. در اسطوره‌ها صحت تاریخی چندان مهم نیست، اما همگی طرحی فراگیر و جهانی دارند. در این پژوهش ساختار کلی اسطوره و آیین‌های هر یک از دو تمدن روم - یونان و ایران را که مستقل از دیگری شکل گرفته و بر اثر تلاقی دو فرهنگ بر یکدیگر اثر گذارده‌اند را مطرح می‌سازد. او معتقد است هیچ دو مجموعه اساطیری، آیینی و فرهنگی نیست که در کنار هم قرار گیرد و بر هم بی اثر باشد.

در پایان‌نامه کارشناسی ارشد از دانشگاه تربیت مدرس دانشکده هنر و معماری گرایش ادبیات نمایشی به راهنمایی دکتر سیدحسب‌الله لزگی و پژوهشگری آزاده شکوری‌راد در سال ۱۳۸۷ با عنوان *فانتزی و بررسی آن در ادبیات نمایشی کودک* به این نتیجه رسیده است که در اغلب نمایشنامه‌های مورد بررسی مشاهده می‌شود، نویسندگان آنها تنها به برداشت داستان‌های کهن و عامیانه اکتفا کرده‌اند و در واقع به جای روایت قصه از شیوه دیالوگ نویسی استفاده شده است، تا قابلیت اجرا داشته باشد. کمتر دیده می‌شود از عناصر فراواقعی که لازمه دنیای فانتزی است به کار گرفته باشند. یکی از عناصر مهم در ادبیات نمایشی، عنصر اسطوره است که می‌توان به واسطه آن به نمایشنامه غنا بخشید. در این پژوهش با رسم چندین نمودار توانسته نشان دهد که فانتزی به دو گونه فراتری و فروتری تقسیم می‌شود. او اظهار می‌دارد فانتزی‌ها براساس بن‌مایه به هفده گونه تقسیم می‌شوند. وی توانسته به زیبایی فانتزی را در ادبیات نمایشی کودک بررسی کند.

در پایان‌نامه کارشناسی ارشد سمیه نوبخت از دانشگاه آزاد واحد تهران مرکز دانشکده هنر و معماری گروه نمایش با گرایش کارگردانی به راهنمایی استاد امیرابوالفضل دژاکام در سال ۱۳۹۰ با عنوان *فانتزی در تئاتر* به این نتیجه رسیده است، فانتزی بر اساس شخصیت‌های غیر واقعی ساخته می‌شود و در آن موجودات ناموجود به تصویر کشیده می‌شوند، از این جهت قدمت این گونه ادبی به آغاز تمدن بشر باز می‌گردد. داستان‌های فانتزی ادامه شیوه افسانه نویسی است و ریشه در اسطوره دارد. در واقع اسطوره، فانتزی عام محسوب می‌شود به این دلیل اسطوره شامل افسانه، حکایات عامیانه و داستان‌های جن و پری می‌شود که از ناخودآگاه جمعی بشر به وجود می‌آید. فانتزی ملکه ادبیات کلاسیک است که روزی معظم بوده، اما از فرط کهن سالی رقت آمیز شده است. در این پژوهش بیان می‌شود تخیل فانتاستیک آن گونه است که از مرزهای واقعیت فراتر می‌رود و به صورت خاص ابعاد و اشکال واقعیت را در جهت نیازها و خواسته‌های خود دگرگون می‌کند. این دگرگونی حاصل پیوندی است که انسان بین زمان حال، گذشته و آینده برقرار می‌کند. به گونه‌ای که انسان همیشه در بستری از یک زمان مرکب و سه بخشی زندگی می‌کند.

«سرچشمه‌های فانتزی در ادبیات کهن فارسی» به قلم ابودر کریمی در سال ۱۳۸۵، قسمت اول شماره ۱۰۶-۱۰۵-۱۰۴ (ص، ۱۳۸-۱۴۴) در کتاب ماه کودک و نوجوان به چاپ رسیده است. او معتقد است سرتاسر ادبیات فانتاستیک برآمده از بازآفرینی انگاره‌ها و روایت‌های داستانی کهن است این انگاره‌ها و روایت‌ها، اعم از اساطیر و افسانه‌ها و آمیزه‌هایی خلاقانه با پیوند تاریخ به وجود آمده است. در این مقاله کریمی تأکید می‌کند درون‌مایه فانتزی مدرن چیزی جز درون‌مایه‌های کهن نیست و معتقد است باز خوانی نادرست از متون کهن فکر خلاق را با مشکل مواجه می‌کند. او به خوبی و روشنی بیان می‌کند برای اقتباس از یک متن کهن در فانتزی باید مقتضیات ادبی، هنری و اجتماعی دوران معاصر را درک کرد. او در توضیح این مطلب می‌گوید: آنچه از افسانه‌ها و اسطوره‌های کهن در اذهان مخاطبان آشنا صورت می‌بندد داستان‌های مهیج پر حادثه و نفس‌گیر است که لحظه به لحظه مخاطب را در خوف و رجا با خود همراه می‌کند، در حالی که هنگام رجوع به متون کهن جز گفتگوهای ملال‌آور میان قهرمانان چیزی حاصل نمی‌شود. کریمی با توضیحات در مقاله خود بین مخاطب کهن و مخاطب معاصر تفاوت قائل است. وی در این فصل با اشاره به قصه دوقوی و ویژگی‌های خیال آفرینانه آن به خوبی ریشه فانتزی در ادبیات کهن را نمایان می‌سازد. او در این مقاله حکایت می‌کند شناخت نمادهای این داستان ما را به شناخت تخیل و فانتزی ایرانی کمک می‌کند، مانند بسیاری از نمونه‌های کهن فانتزی: هفت‌خوان رستم، هفت‌خوان اسفندیار، همایون و سام نامه و ...

در مقاله «فانتزی در ادبیات کودک، بازیابی؛ گریز و تسلی» به قلم جی. آر. آر. تالکین ترجمه غلامرضا صراف، به سال ۱۳۸۵، در کتاب ماه کودک و نوجوان شماره ۱۱۷-۱۱۶-۱۱۵ (ص، ۵۲-۶۰) تالکین توجه ما را به اشیاء و کلمات اطرافمان جوری دیگر و با نگاهی جدید جلب می‌کند. او می‌گوید هر چیزی که اطراف ما به‌صورت طبیعی است در نگاهی دیگر و متفاوت می‌تواند بعد

فانتزی داشته باشد. اما چیزی که در این مقاله مورد توجه است سه ویژگی بارز فانتزی است، یعنی گریز، تسلی و بازیابی. تالکین یکی از کارکردهای اصلی داستان پریان را گریز می‌داند و می‌گوید: حتی اگر فقر، گرسنگی، درد و بی‌عدالتی هم وجود نداشته باشد که فانتزی از آنها گریز به تسلی کند، کنجکاو‌هایی نظیر دیدن عمق دریا یا امواج آسمان‌ها یا میل گفتگو با حیوانات و البته جاودانگی همیشه وجود دارند، تا دست‌مایه فانتزی قرار بگیرند و گریز از مرگ کاربرد فانتزی را همیشگی می‌کند. داستان‌های جن و پری به‌عنوان ریشه‌های فانتزی سرشار از مضمون گریز از مرگ هستند بر این اساس تالکین معتقد است همه داستان‌های فانتزی باید عنصر تسلی یا پایان خوش را داشته باشند. این تسلی صرفاً برای اندوه این جهان نیست، بلکه رضایت خاطر و پاسخی به این پرسش است؛ آیا چنین چیزی حقیقی است؟

نورتروپ فرای (۱۳۸۸) در فصل دوم کتاب *رمز کل*، کتاب مقدس و ادبیات به زبان ولیکوفسکی می‌گوید: «به روز رسانی کردن اساطیر و همسنگ کردن داستان‌های قدیمی با علایق مردمان امروز باعث طیب خاطر یا همان آرامش درونی می‌شود. فرای معتقد است در اساطیر تاریخ افسانه‌ای و سنتی فراوانی وجود دارد پس باعث رشد تاریخ هم می‌شود. او ادبیات را جزئی از اجزای اسطوره می‌داند همچنین اسطوره به‌عنوان یکی از اشکال تفکر تخیلی و خلاق با رشد جامعه یا تکنولوژی پیشرفت نمی‌کند یا منسوخ نمی‌شود. او در اسطوره دو جنبه در نظر می‌گیرد، یکی ساختار داستان اسطوره که در ادبیات گره می‌خورد و دیگری نقش اجتماعی اسطوره است یعنی چه چیزی برای افراد هر جامعه اهمیت دارد. فرای می‌گوید: اسطوره یعنی کارهایی که باید به‌جا آورده شود یا اعمال مشخص جدایی ناپذیر. فرای معتقد است در اساطیر تاریخ افسانه‌ای و سنتی فراوانی وجود دارد، پس باعث رشد تاریخ هم می‌شود. در حماسه گیلگمش که از کتاب مقدس قدیمی‌تر است، ادبیات و اسطوره درهم تنیده شده است. در آثار هومر نیز که با عهد عتیق همزمان است می‌توان تنیدگی اسطوره و ادبیات را یافت از این رو ادبیات جزئی از اجزای جدایی ناپذیر تکامل اسطوره است.

میرچا الیاده (۱۳۹۲) در کتاب *چشم‌اندازهای اسطوره بیان* می‌داند: مشکل می‌توان تعریفی برای اسطوره پیدا کرد اسطوره یک واقعیت فرهنگی پیچیده است و بیان‌کننده سرگذشتی مینوی و قدسی است. اسطوره واقعه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرف اتفاق افتاده است. بنابراین اسطوره همیشه روایتی از خلقت کیهان و موجوداتش را دارد یعنی می‌گوید چگونه چیزی پدید آمده، موجود شده و هستی خود را آغاز کرده است. او معتقد است از آنجا که اسطوره، اعمال و شاهکار موجودات ما فوق‌طبیعی و تجلی نیروهای مینوی را شرح می‌دهد پس خودش سرمشق و الگوی نمونه همه کارها و فعالیت‌های معنی‌دار آدم‌ها می‌شود. او می‌گوید: سرچشمه اساطیر بیان‌کننده دگرگونی‌های کیهان، تکمیل و غنا یافته است.

کتاب *مقدمه‌ای بر فانتزی* به قلم شیوا مسعودی (۱۳۸۷) ضمن ارائه تعریفی شفاف و موجز از فانتزی با مشخص کردن مرزهای آن با برخی مکاتب هنری و همچنین بیان گونه‌های فانتزی، هم فانتزی را از غیر فانتزی به خوبی تفکیک کرده و هم فانتزی را به حوزه نمایش نزدیک کرده است. او با توجه به سه عنصر شخصیت، موقعیت و فضا سازی در یک ساختار نمایشی می‌گوید: ویژگی فانتزی در نمایشنامه بر اساس این عناصر خواهد بود و بر اساس این سه عنصر می‌توان اثر را به مرزهای ادبیات فانتاستیک وارد کرد. او معتقد است هر یک از این عناصر می‌توانند داستان را به مرز میان واقعیت و خیال بکشانند و جهانی فانتزی را خلق کنند. او با ارائه سه طرح سه ضلعی مشخص می‌کند اگر هر یک از این عناصر در رأس مثلث در خیال و دو رأس دیگر بر واقعیت قرار داشته باشد می‌توان گفت اثر فانتزی خلق شده است.

کریستوفر وگلر در کتاب *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه* (۱۳۹۰) تعریف می‌کند که کهن الگوها شخصیت‌ها و انرژی‌هایی در رؤیای همه آدم‌ها و اسطوره تمام فرهنگ‌ها مدام تکرار می‌شوند. به نظر یونگ این کهن الگوها جنبه‌های مختلف ذهن بشر را نشان می‌دهند. به عبارت دیگر، ذات یا هویت ما به شکل این شخصیت‌ها تجسم پیدا می‌کند تا هر یک نقش خود را در نمایش زندگی ما اجرا کند.

یونگ معتقد است کهن الگوها و اسطوره شناسی‌ها ریشه در ناخودآگاه جمعی دارند حتی می‌توان این کهن الگوها و اسطوره‌ها را در داستان‌های فانتزی نیز یافت. وگلر اظهار می‌دارد کهن الگوها به تعداد خصلت‌های بشری متنوع هستند و برای درام‌پردازی کارآمدند. او یک نمونه کهن الگوی اسطوره‌ای - فانتزی را معرفی می‌کند، الگوی «پسرک ابدی و ازلی» که در داستان‌های اسطوره‌ای به‌عنوان «کوپید» همیشه جوان یافت می‌شود و در داستان‌های فانتزی به‌نام «پیتترین» یافت می‌شوند و معرف شخصیت‌هایی است که دلشان نمی‌خواهد بزرگ شوند.

از نظر نگارنده در میان پژوهش‌های انجام شده، مسعودی و تالکین از اهمیت بیشتری برخوردار بودند. مسعودی با به کتابت درآوردن فانتزی و مشخص کردن محدوده فانتزی، نگارنده را در ایجاد نمودارها جهت وارد شدن نمایشنامه مورد نظر یاری رساند. همچنین نظریه تالکین براساس رهایی، گریز و تسلی به یاری نگارنده آمد در جهت تشخیص فانتزی خوب همچنین نظریه، نظریه پردازانی چون نور تروپ فرای و میرچا الیاده در باب اسطوره توانست، یاریگر باشد تا به‌طور موشکافانه به کشف نشانه‌های اسطوره در نمایشنامه مورد نظر پرداخته و با کهن‌ترین نوع اسطوره ایرانی مقایسه کرده، با هاله‌هایی از شگفتی و رمزوراز جنبه تقدس آن را تصدیق و به سبک و سیاق آن می‌پردازد.

۹- اسطوره چیست؟

میرچا الیاده در تعریف اسطوره می‌گوید: اسطوره، نقل‌کننده سرگذشتی قدسی و مینوی است. راوی واقعه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است. بنابراین، اسطوره همیشه متضمن روایت یک «خلقت» است، یعنی می‌گوید چگونه چیزی پدید آمده، موجود شده و هستی خود را آغاز کرده است.

۹-۱- کارکرد اسطوره

اسطوره‌ها در تمامی جوامع وجود داشته‌اند، بنابراین باید به اسطوره به‌عنوان یکی از عناصر بنیادین فرهنگ بشر توجه نماییم. به دلیل تنوع اسطوره‌ها، عمومیت بخشیدن به آنها کاری بس دشوار می‌نماید. چرا که اسطوره در بارزترین شکل خودش بازتاب تصاویر انسان از خود می‌باشد، بنابراین اسطوره شناسی هم در مطالعه جوامع و هم در فرهنگ انسانی از اهمیتی خاص برخوردار است و آنچه باعث اهمیت ویژه اسطوره می‌شود این است که انسان بتواند جنبه‌ای از اسطوره را مشخص و آن را با زندگی خود پیوند دهد.

۹-۲- اسطوره و ادبیات

«در همه مکتب‌های ادبی شناخته شده جهان می‌توان پیوند اسطوره را با ادبیات مشاهده کرد، زیرا در همه آنها آثار ادبی مختلفی تولید می‌شود و این آثار از زاویه دید صاحبان و منتقدان آن مکتب تحلیل و بررسی می‌شود. از این رو چون در ادبیات عناصری مانند: تخیل، رمز، مجاز، استعاره و تصویر که از مشترکات اسطوره و ادبیات است، وجود دارد. در نتیجه تأثیر اساطیر را بر این مکتب‌ها برخی کمتر و برخی بیشتر نمی‌توان انکار کرد. در میان مکتب‌های کلاسیسیم، رمانتیسیسم، رئالیسم (به‌ویژه رئالیسم‌های جادویی سوررئالیسم و سمبولیسم) بیش از دیگر مکتب‌ها می‌توان رنگ و بوی اسطوره و افسانه را مشاهده کرد. (سید حسینی ۱۳۷۶، ۱۱۲)»

۱۰- فانتزی چیست؟

فرهنگ لغت کامل راندوم هاوس فانتزی را اینطور تعریف می‌کند: «کاری خیال پردازانه یا تخیلی، به‌ویژه آنچه به حوادث غیر طبیعی یا مافوق‌الطبیعه می‌پردازد» (نیدلمن لین، ۱۳۸۹، ص ۸) نیری به قول از براون وتامیسون، فانتزی را به آن بخشی از ادبیات اطلاق می‌کند که در آن، وقایع، فضاها و شخصیت‌های داستانی، خارج از قلمرو باورها صورت گیرد؛ ولی در ادامه می‌نویسد: «فانتزی داستانی است که احتمال وقوع آن در دنیای واقعی نمی‌رود و به همین دلیل هم بر آن ادبیات تخیلی غیر ممکن نام نهادند. در این داستان‌ها، حیوانات سخن می‌گویند، اجسام بی‌روح جان می‌گیرند، شخصیت‌ها یا گولند یا به اندازه بندانگشت. (نیری، ۱۳۷۷، ص ۴۹)»

۱۰-۱- عناصر فانتزی

فانتزی به وسیله عناصر و موضوعاتی شناخته می‌شود که در ادبیات فانتزی بسیار به کار گرفته شده است. این عناصر را می‌توان در عنوان‌های زیر طبقه‌بندی کرد:

- ۱- مخلوقات اسطوره‌ای: اژدها، تک شاخ، شیردال، قنطورس، ققنوس و
- ۲- موجودات فراواقعی: دیو، جن، پری، گول، کوتوله‌های جادویی و
- ۳- انسان‌هایی با ویژگی‌های فیزیکی و رفتاری خاص
- ۴- جادوگران، ساحران و انسان‌هایی که نیروهای مرموز و تأثیرگذار دارند
- ۵- حیواناتی که دارای رفتار یا تفکری انسانی هستند
- ۶- انسان‌هایی با شخصیت روان‌پریش (پارانویید) یا چند شخصیتی

۱۱- فانتزی در ادبیات نمایشی

«اشتراکات دیگری نیز در مکتب‌های دیگر ادبیات نمایشی و فانتزی وجود دارد که اثر نمایشی را وارد قلمرو فانتزی می‌کند. که عبارتند از سیال بودن زمان و مکان، سطحی بودن یا چند بعدی بودن شخصیت‌ها، موقعیت‌های شگفت و مضحکه‌های غریب و وهم آلود. اینها می‌تواند ادبیات نمایشی را به قلمرو فانتزی پیوند بزنند. (مسعودی ۱۳۸۷، ۶۸-۶۹)»

۱۲- تحلیل نمایشنامه چهار صندوق، اثر بهرام بیضایی

نمایشنامه چهار صندوق یازدهمین نمایشنامه بیضایی است که در سال ۱۳۴۶ به نگارش در آمد. بیضایی نمایشنامه نویسی است که به شکل هنرمندانه اساطیر را در آثارش به تصویر می‌کشد. وی با بهره‌وری از اسطوره‌ها در عصر نو، اندیشه‌ها و باورهای جامعه خود را بازتاب می‌دهد. بیضایی انسانی مدرن است، که با تفکر اسطوره‌ای در نمایشنامه‌هایش دست به روشی نو می‌زند و گاه فانتزی را نیز وارد بعضی از نمایشنامه‌هایش می‌کند. از این رو می‌توان در بعضی از آثارش این اشتراک اسطوره و فانتزی را دید. مانند هشتمین سفر سندباد و چهار صندوق، نمایشنامه‌ها فاقد زمان و مکان هستند، شخصیت‌ها اگرچه عروسک بوده و دیالوگ دارند، اما تمثیلی از انسان هستند.

۱۲-۱- پیرنگ نمایشنامه

در نمایشنامه چهار صندوق پنج شخصیت حضور دارند، چهار نفرپوش (نامی است که خود بیضایی به شخصیت‌ها نسبت می‌دهد. نفرپوش‌ها، عروسک‌هایی هستند که تیپ آن شخصیت رنگی را اجرا می‌کنند) به رنگهای زرد، سبز، سرخ، سیاه و شخصیت مترسک. مکان و زمان در نمایشنامه قید نشده است، نمایشنامه به سبب فانتزی بودنش، بی مکان و بی زمان است.

چهار نفرپوش به رنگهای زرد، سبز، سرخ و سیاه در جایی تنها هستند، که ناگهان احساس ترس می‌کنند هر یک به تنهایی اعلام خطر می‌کنند، از چیزی که نمی‌دانند چیست که آنها را ترسانده، حتی نمی‌دانند کی و از کجا می‌آید؟ نفرپوش سرخ نگران مال و سرقفلی‌هایش است. نفرپوش سبز نگران اوراق و مقدساتش است و زرد می‌خواهد فکر کند و اوست که مسئولیت فکر کردن را به عهده دارد. نفرپوش سیاه با سرخ و سبز شوخی می‌کند، اما سبز و سرخ خوش‌شان نمی‌آید.

هر سه گوشه‌ای ساکت می‌نشینند زرد ناگهان فریاد می‌زند، مترسک، باید لولوی سرخرمن درست کنیم تا او را بترسانیم. همه از این فکر راضی هستند. نفرپوش‌ها می‌گویند مترسک باید ما را از همه چیز و در همه جا حفظ کند مثلاً در خانه و خیابان، نفرپوش زرد می‌گوید پس باید مجهز شود به اسلحه. نفرپوش‌ها دست به کار می‌شوند و هرکدام یک قسمت از مترسک را می‌آورند.

زرد، تنه چوبی و چشم‌های ذغالی را آماده می‌کند، سرخ، صورت نئی چند طرفه و سیدی وارونه را به جای سر مترسک می‌آورد. نفرپوش سبز اوراد و اذکار می‌خواند و به بدنه فوت می‌کند، سیاه می‌دود یک دامن علفی زنگوله دار پیدا می‌کند، دو شاخ می‌آورد یکی زرهی از پشم بز، یکی گلوبندی از نعل اسب همه را بر مترسک سوار می‌کنند.

از ساخت چنین خلقتی لذت می‌برند و به خود می‌بالند. حال قرار است او را مجهز به آلات جنگی کنند، هر یک سلاحی می‌آورند، سرخ شلاق و یک تفنگ نیم‌دار به شان‌اش می‌آویزد؛ سیاه یک شیپور به او وصل می‌کند؛ زرد یک دوربین لوله‌ای وصل می‌کند و سبز اوراد می‌خواند. کار ساخت تمام می‌شود، ناگهان مترسک می‌خندد. هرچهار نفرپوش به همراه مترسک از شادی به دور خود می‌چرخند. هرکدام به مترسک می‌آموزند باید چگونه از سلاح‌ها استفاده کند تا از گزند دشمن در امان باشند. پس از آموزش دادن به مترسک خیال‌شان راحت می‌شود و می‌روند تا به کارهای‌شان برسند، که ناگهان مترسک جلوی آنها را می‌گیرد. از آنها می‌پرسد اگر از من راضی نباشید با من چه می‌کنید؟ آنها می‌گویند هرچی به تو دادیم ازت می‌گیریم. مترسک نگران می‌شود و می‌خواهد به آنها با اسلحه حمله کند، که سیاه می‌گوید ما تو را درست کردیم تا با دشمن ما در بیفتی! مترسک انکار می‌کند که آنها او را ساخته‌اند و از همانجا بر نفرپوش‌ها سخت می‌گیرد و با اختلاف انداختن بین نفرپوش‌ها بر آنها حکومت می‌کند.

سرخ، اولین نفرپوشی است که به خاطر حفظ سرمایه و اموال و موقعیتش دست به خیانت می‌زند و به زیر سلطه مترسک می‌رود. نفرپوش بعدی، سبز است که نماینده افراد مذهبی جامعه است، که سلطه مترسک را از سر قضا و قدر می‌پذیرد. نفرپوش زرد که نماینده افراد فرهیخته جامعه است، آشکارا با مترسک مخالفت می‌کند، اما مترسک با دوزوکلک او را گناه کار و خائن جلوه می‌دهد. او به جمع سرخ، نماینده افراد بازاری و سرمایه‌دار و سبز می‌پیوندد، اما برای کنترل نفرپوش سیاه به او امر می‌کند تا برای خودش صندوقی بسازد چون نفرپوش سیاه زیر بار حرف زور نمی‌رود.

سه نفرپوش دیگر هم هر کدام برای خودش صندوقی می‌سازند و خودشان را در آن حبس می‌کنند.

پس از مدتی زرد با شنیدن صدای گریه سیاه از صندوقش بیرون می‌آید و شروع به فریاد زدن می‌کند. سبز و سرخ هم با شنیدن سرو صدا از صندوق‌شان بیرون می‌آیند و گذشته را به یاد می‌آورند. یادشان می‌آید که آزاد بودند و صندوق و مترسکی در کار نبود. این چهار نفر تصمیم به از بین بردن مترسک می‌گیرند. زرد باز هم پیشنهاد می‌دهد و می‌گوید باید صندوق‌ها را بشکنیم. از صندوقش تبری در می‌آورد و به سمت نفرپوش‌ها می‌گیرد. سیاه اولین نفرپوشی است که پیشنهاد را می‌پذیرد و دست به تیر می‌شود و صندوقش را چند پاره می‌کند. سرخ که مشوق سیاه بود وقتی نوبتش می‌رسد از شکستن صندوقش سرباز می‌زند تیر را به سمت سبز می‌گیرد تا او صندوقش را بشکند، اما سبز هم نمی‌پذیرد. حتی زرد هم که می‌بیند در اقلیت است تن به شکستن صندوقش نمی‌دهد. سیاه می‌خواهد خودش صندوق‌های آنها را بشکند، اما نفرپوش‌ها اجازه نمی‌دهند و به او می‌گویند تا وقت داری تو هم شروع به ساختن دوباره صندوقت کن ما کمکت می‌کنیم، اما سیاه می‌گوید دیگر حاضر نیست به آن صندوق باز گردد. و به آنها می‌گوید شما رفیق نیمه راه بودید.

نفرپوش‌ها از او ناراحت می‌شوند و باز به خودشان حق می‌دهند، ناگهان مترسک از راه می‌رسد سه نفرپوش به درون صندوق-های‌شان می‌روند. مترسک با دیدن صندوق شکسته و بیرون بودن سیاه از صندوق تا می‌آید حرکتی انجام دهد، نفرپوش سیاه با نعره‌ای فریاد می‌زند خورشید خورشید و پایان

نفرپوش سبز، نقش پوش همه‌آنهایی است که شخصیت خودشان را به دین و علم گره زده‌اند و در پناه هویتی که با باورهای اجتماعی زنگ‌زده مربوط به عالم غیب است، برای خود سنگر ساخته‌اند. سبز بیشتر مرد حرف است تا عمل.

نفرپوش سرخ نماینده طبقه مرفه و صنف بازی است. از ابتدای نمایشنامه او تاجری مرفه تصویر می‌شود که به کسب و کار مشغول است. او نشان دهنده قدرت اقتصادی یک نظام اجتماعی و منفعت طلب است و می‌شود گفت حزب باد است.

نفرپوش سیاه نقش پررنگی دارد. رنگ سیاهش نشان از بدبختی طبقه کارگر دارد که نماینده‌شان است. و درست مثل سیاه، سیاه بازی باوه می‌گوید، اما ناگهان با حرف‌های دقیقش مخاطب را می‌خکوب می‌کند واقعیت نمایش تنها از دهان اوست که بیرون می‌آید. درست مثل توده مردم که کوتاه فکر به نظر می‌رسند، اما در مواقع حساس با تدبیر عمل می‌کنند و واقعیات تلخ را با لحنی نیشدار بیان می‌کنند.

نفرپوش زرد بیشتر از بقیه نفرپوش‌ها دوست دارد قهرمان باشد و دم از تغییر، امید، روشنفکری و نبوغ فکری می‌زند و سعی دارد دیگران را با خودش همراه کند. او نماینده روشنفکران است و آینده را پیش‌بینی می‌کند، اما در نمایشنامه وجودش همانقدر که مفید است مضر هم هست. خود اوست که پیشنهاد ساخت و تجهیز مترسک را می‌دهد و باز هم خود اوست که در برابر او جبهه می‌گیرد و در آخر هم خود اوست که پیشنهاد شکستن صندوق‌ها را می‌دهد و تنها سیاه به پیشنهاد او جامه عمل می‌پوشاند، حتی خودش هم جرأت انجام این عمل را ندارد و در آخر باعث می‌شود که سیاه مقصر جلوه کند. زرد هم مرد عمل نیست رهبری بی-عمل و بی‌جرأت است.

حال بر اساس مطالعات نظری که قبلاً عنوان و توضیح داده شد، این عناوین مطرح می‌گردد.

۱۲-۲- روش‌های فانتزی سازی در نمایشنامه

انتخاب چهار نفرپوش و مترسک در جایگاه شخصیت‌ها به دلیل اینکه شخصیت‌ها غیرواقعی هستند، یکی از مهم‌ترین عوامل فانتزی سازی در این اثر است. نفرپوش‌ها به دلیل اینکه نماینده چهار قشر مختلف جامعه هستند و با اعتقادات آنها صحبت می‌کنند و نظر می‌دهند، همچنین مترسک، با اینکه یک موجود تخیلی است، اما توانسته به شخصیتش جسمیت ببخشد؛ توانسته‌اند از سوی مخاطب باور پذیر باشند و چون باور پذیری یکی از ویژگی‌های مهم در پرداخت یک فانتزی است، نمایشنامه چهار صندوق از این دیدگاه، ساختار فانتزاستیک خوبی پیدا می‌کند و روشن است تلاش نویسنده در پرورش شخصیت‌هایی فانتزی ساز به ثمر نشسته است. این روش هنگامی به اوج می‌رسد که قهرمان داستان (نفرپوش سیاه) مانند یک ملیجک دربار و یا یک تلخک، معضلات اخلاقی سه نفرپوش دیگر را بیان می‌کند و در مصاحبت با مترسک در قالب طنزی تلخ او را به سخره می‌گیرد و در پایان نمایشنامه با صدای بلند آمدن خورشید را نوید می‌دهد.

الف- روش جریان سیال ذهن:

از دید نگارنده در نمایشنامه چهار صندوق جریان سیال ذهن یافت نشد.

در نمایشنامه نفرپوش‌ها گذشته را فراموش کرده‌اند و هیچ تعریفی از آینده ندارند بجز ترس از آینده.

ب- روش تداعی:

نگارنده تداعی یا روایت در روایت را در این نمایشنامه نیافت، اما عینیت بخشیدن به مثل‌ها، اصطلاح‌ها و اورد، اذکار و دعا یافت شد؛ زیرا این اثر یک اثر اسطوره‌ای بوده (بنابر نظر یونگ مفاهیم اساطیری در فضای ذهنی بشر قرار دارد، که پایه این کهن‌الگوها ناخودآگاه جمعی بشر است؛ می‌توان حضور مترسک، نحوه ساخت و همچنین حرکت‌دار شدنش با خواندن اورد و اذکار را جنبه‌ای اسطوره‌ای دانست) و استفاده از مثل‌ها، نشانه‌ها و رموز از یکی از ارکان اسطوره می‌باشد.

۱۲-۳- انواع تخیل به کار رفته در نمایشنامه

الف- تخیل کنشی (تخیل حرکت): در تخیل کنشی شخصیت داستان از یک دنیای واقعی به دنیای غیر واقعی و خیالی در حرکت است (محمدی ۱۳۷۸، ۶۹) نمایشنامه چهار صندوق از نوع فانتزی‌های فراتری است و تمام ماجراهای نمایشنامه در دنیای غیرواقعی رخ می‌دهد. شخصیت اصلی در روند نمایشنامه، با دنیای واقعی کاری ندارد و همچنان در لحظه موقعیتش را می‌سنجد و حرکت می‌کند. به منفعت و عاقبتش فکر نمی‌کند و تنها فردسانی است که حرکت به همراه دارد.

ب- تخیل کنشگری (تخیل صورت): تخیل کنشگری یا تخیل شخصیت‌ها، تخیل ترکیب اجزا و اشکال موجود است برای رسیدن به شکلی تازه (محمدی ۱۳۷۸، ۶۹) در این فانتزی در برخی از ماجراها به ناگاه سرو کله اساطیر در ماجرا پیدا می‌شود و

فضایی جاوید می‌سازد. مانند حضور مترسک که دارای قدمتی ازلی است و همچنین جاندار انگاشتن مترسک با پوشاندن لباس آدمی به آن و خواندن اوراد و اذکار می‌توان گفت موجود جدیدی خلق شده است.

ج- تخیل زمان: تخیل زمان، گذر از زمان حال و برگشت به گذشته و یا رفتن به آینده است (محمدی ۱۳۷۸، ۶۸) از آنجا که در این نمایشنامه جریان سیال ذهن یافت نشد، بنابراین تخیل زمان هم یافت نگردید. در این نمایشنامه به زمان به شکل مقدس و اسطوره‌ای اشاره می‌شود، نوعی بی‌زمانی حاکم بر نمایشنامه است تا پایان نمایشنامه که با دیدن خورشید زمان مشخص می‌شود (زمان رهایی).

۱۲-۴- عناصر نمایشنامه و تخیل فانتزی

الف- طرح: آنچه در این نمایشنامه فانتزی در مقابل رئالیسم مطرح است، قطعاً حضور نفرپوش‌ها و شخصیت مترسک است. آنچه باعث فانتزی شدن طرح این نمایشنامه شده است تفاوت در نوع نگاه نویسنده به نفرپوش‌ها و مترسک، شخصیت‌های فانتزی ساز این نمایشنامه است. طرح نمایشنامه پیچیده و گنگ است پر از نشانه و رمز است، (از آنجا که اسطوره‌ها پر از نشانه و رمز هستند، و ریشه در ناخودآگاه ما دارند. بنابراین می‌توانیم با استناد بر کهن الگوها رمزها و نشانه‌ها را شناسایی و منظور نویسنده را درک کنیم) این نمایشنامه نکات ظریف رهایی و آزادی بیان دارد از این رو مربوط به همه اعصار و دوران می‌باشد.

ب- موضوع: نویسنده نمایشنامه دغدغه فرهنگی و اجتماعی‌اش را با وجود چهار نفرپوش که برگرفته از تخیل خلاق و فعال اوست و هر نفرپوش ریشه در گروهی اجتماعی دارد، مطرح می‌کند. عامل اصلی موفقیت نویسنده در به ثمر نشستن این موضوع، اشراف کامل او به مسائل فرهنگی و تاریخی کشورش است که ریشه‌های اسطوره‌ای نیز به همراه دارد. زیرا او به تاریخ کشورش بسیار علاقه‌مند است و بیان مسائل را در قالب تاریخی برای عبرت‌آموزی از گذشته‌ها، بازگشت به ریشه‌ها و فرافکندن پیرایه‌های موهوم و ساختگی پیرامون، برای بهتر شدن دنیای معاصر می‌داند. بیضایی رسالتش مرور حافظه قومی مردم سرزمینش است او معتقد است اگر حافظه تاریخی قومی به آفت فراموشی گرفتار شود، تاریخش با همان اشتباهات، سلسله‌وار تکرار می‌شود. این مطالب باعث چیرگی او به موضوع نمایشنامه است.

ج- زاویه دید: انتخاب نفرپوش‌ها که نمایندگان افراد و طبقات جامعه هستند و انتخاب مترسک به‌عنوان عامل اصلی فانتزی تخیلی است. چرا که این اشخاص بازی، نمادها و نشانه‌هایی از افراد واقعی جامعه هستند، در نمایشنامه پیوندهای اندکی با مرزهای واقعیت وجود دارد. جهان خلق شده به خیال و وهم نزدیکتر است، جهان خیالی جایگزین جهان واقعی می‌شود. چون انتظار نمی‌رود شخصیت مترسک اطلاعات و آگاهی داشته باشد در می‌یابیم که گاهی زاویه دید نامحسوس نویسنده به کمک آمده برای تقویت فضای فانتزی و اسطوره‌ای و عمق بخشیدن به محتوا، در روایت دخیل می‌شود زیرا به میان کشیدن این شخصیت‌های اسطوره‌ای و فانتزی تناقضی در نمایشنامه پدید می‌آورد.

نمایشنامه با گفتگوی نفرپوش‌ها آغاز می‌شود که از چیزی ناشناخته می‌ترسند از این رو سعی می‌کنند چیزی بسازند تا آن چیز مبهم را بترسانند. وقتی در حال مطالعه نمایشنامه هستیم، اصلاً فکر نمی‌کنیم این نفرپوش‌ها که با معرفی رنگ‌ها وارد صحنه می‌شوند، غریبه هستند و نیاز به شناساندن دارند. زیرا خیلی ناخودآگاه فرد مخاطب رنگ‌ها را در جا و طبقه اجتماعی خودش قرار می‌دهد و با آن همذات‌پنداری می‌کند. انگار چیزی در ناخودآگاه مخاطب است که او را در این امر یاری می‌دهد. رنگ‌ها جوری انتخاب شده‌اند که به لحاظ روان‌شناسی رنگ‌ها، توانسته همان چیزی را که نویسنده مدنظر داشته، منتقل کند. اینها می‌تواند جنبه‌های اسطوره‌ای اثر باشد، چرا که نیاز به آموزش ندارد و ریشه در ناخودآگاه جمعی دارد. وقتی نمادها و نشانه‌ها را بشناسیم درک پیام این نمایشنامه که مبارزه با نمایندگان بی‌کفایت اقشار جامعه به لحاظ تاریخی و عقیده آنهاست، کار سختی نیست. همه چیز در قالب نشانه‌شناسی مطرح می‌شود به همراه زیرکی خاصی که تنها قلم توانای بیضایی را می‌طلبد. از زمانی که مترسک ساخته می‌شود نمایشنامه وارد فضای فانتزی می‌شود تا پیش از این فردپوش‌ها خیلی واقعی جلوه می‌کنند، اما با وارد شدن چیزی که ساخته دستشان است، برای بهبود شرایط موجود و جان گرفتن آن همچنین در دست گرفتن قدرت توسط مترسک نمایشنامه را وارد فضای فانتزی می‌کند.

د- شخصیت پردازی: یکی از مهمترین عناصر در فانتزی‌ها شخصیت پردازی فانتاستیک است. در نمایشنامه چهار صندوق تأثیرگذارترین عنصر در ایجاد ساختار فانتزی نمایشنامه، نوع شخصیت پردازی آن است. مهمترین شخصیت فانتزی نمایشنامه به دلیل اینکه خودش موجودی خیالی است که دارای حرکت شده، می‌تواند برجسته‌ترین شخصیت فانتزی نمایشنامه باشد که با چهار نفرپوش ارتباط و گفت‌وگو دارد.

ه- صحنه‌سازی: تشریح صحنه‌ها موازی با طرح فانتزی اثر و اسطوره حاکم بر تخیل استوار است. نمایشنامه چهار صندوق به لحاظ دیالوگ محوری که یکی از اجزای تشکیل دهنده فانتزی است، نمایشنامه‌ای دیالوگ محور بوده، حرکت‌ها و کنش‌ها همگی در یک صحنه اتفاق می‌افتند. نمایشنامه زمان و مکان خاصی را اشاره نمی‌کند، تا مجلس دوم همه چیز بی‌مکان و بی‌زمان است. از نظر نگارنده نشان دهنده این است که نمایشنامه مختص همه مکان‌ها و همه زمان‌هاست، یک جور مکان و زمان بیکران بر نمایشنامه قالب است. در لحظه مخاطب نمی‌داند روز است و یا شب، شاید نویسنده خواسته به مخاطب

اختیار دهد می‌تواند خودش را در هر لحظه و هر مکانی با نفرپوش‌ها تصور کند و بداند هیچ مرز و منعی وجود ندارد تا نفرپوش‌ها و مترسک بتوانند حضوری پررنگ داشته باشند.

سبز: {می‌خندد} بیایید فکرش را هم نکنیم

زرد: موافقم، ولی جاش به چی فکر کنیم؟

سبز: اینجا کجاست؟

زرد: همون جای موعود*

سبز: گفتید کجا؟

زرد: همونجا که ما با هم قرار داشتیم

وجود قهرمان خیالی که همگی از روز ازل آن را می‌خواندند اینجا با اسامی مختلف ذکر شده که سرچشمه‌ای اسطوره‌ای را در خود دارد.

زرد: اون منتظر دستی است از غیب

سبز: بله اشارات تاریخی به ظهور فراوان هست. همه مدارک و ادله گویا و مثل روز روشن است

سیاه: {خوشحال} کی می‌آد؟ کی می‌آد؟

(ص ۵۹)

سبز: تنها چیزی که روشن نیست همین است

«در جایی از متن به خواب و رؤیا اشاره می‌کند که آن هم عنصری از فانتزی است اینکه مترسک خواب است و آنها نیز تا به حال خواب بوده‌اند و یکی کابوس دیگری است»

سبز: حالا او کجاست؟

سیاه: خواب، به نظرم خوابیده

زرد: ما کابوس او هستیم

سبز: خواب؟ چنین چیزی ممکن نیست

(ص ۶۴)

زرد: او هم کابوس ماست

در جایی از متن به مکانی در همه جغرافیا و زمانی صبح مانند اشاره می‌شود

سبز: باید ثابت کنیم اینطور نیست، باید یک کار تاریخی بکنیم

سرخ: البته در محدوده جغرافیا!

زرد: فقط تا صبح وقت داریم

سیاه: تا خروسخون

سرخ: درسته، درسته

(ص ۶۴)

هرچهار: {رو به تماشاگران} تا یک خروس بخواند

در متن زمان صبحی تعیین شده که خروس می‌خواند یعنی بین سیاهی و سپیده صبح. شاید این زمان نشان از بیداری انسان‌ها دارد. انسان‌ها از سیاهی شب به سپیده صبح می‌روند، روز نو می‌شود و زمانی برای عبادت موجودات است، این زمان مقدسی است که برای اسطوره مد نظر داریم. زمانی که خداوند در تمام ادیان به روز و شب قسم می‌خورد و در ناخودآگاه جمعی بشر ثبت شده است، که این زمان زمانی تقدس یافته است.

در متن نمایشنامه دوبار قرار است کسی بیاید یک‌بار، اول نمایشنامه کسی می‌خواهد بیاید که برای مقابله بر ترس از او چهار نفرپوش مترسک را می‌سازند، و یک‌بار هم وقتی بعد از مدتی نامعلوم از صندوق بیرون می‌آیند، سیاه نوید آمدن کسی را می‌دهد که قرار است منجی آنها باشد. قهرمانی که در طول نمایشنامه هرگز نمی‌آید

سیاه: پله، پله، قدم به قدم، اول - به دلم افتاده! دوم - به خوابم آمده! سوم اون منو نجات می‌ده!

زرد: چهارم - پس چرا هیچ خبری ازش نیست؟

سیاه: پنجم - اون بی‌خبر می‌آد

زرد: شیشم - به نظرت دیر نکرده؟

(ص ۶۶)

سیاه: هفتم - ولی همین خودش حکمتی داره!

در این قسمت از متن وجود قهرمان بیرونی نفی می‌شود. نفرپوش زرد نوید از قهرمان درونی می‌دهد. قهرمان در نمایشنامه با توجه به این دیالوگ‌ها که در فانتزی، فانتزی دیالوگ محور نامیده می‌شود؛ در وجود نفرپوش سیاه است که با توجه به دیالوگ‌های نفرپوش زرد بیدار می‌شود و بر علیه شرایط موجود قیام می‌کند. آنتاگونیست نمایشنامه نفرپوش سیاه است

سبز: آرام باشید جانم- {به سیاه نگاه می‌کند} «و هیچکس بر تو اشکی نخواهد فشاند اگر بیهوده باشی»- این حرف مقدسی است که بی‌شک کسی آنرا گفته، شاید هم خود من. بله- من بیهوده نیستم. نفس شرکتیم در زندگی بیهودگی، وجودم رو نفی می‌کند.

طی جلسه چهار نفرپوش زرد، سرخ و سبز با حرف‌هایی که می‌زنند سیاه را متقاعد می‌کنند که باید او جلو بیفتد و از خود، قهرمانی و ایثار نشان دهد

سیاه: چرا به من نگاه می‌کنین؟

زرد: منظورم اینه شاید لازم باشه یکی خودشو جلو بندازه تا دیگران فرصت کنن اسلحه رو از چنگش دربیارن
سیاه: داره وحشتم می‌گیره
(ص ۶۸)

قهرمان از شرایط قهرمانی مدرن برخوردار است از طبقه مهمی نیست، قدرت خاصی ندارد. قهرمان گاهی دانا و گاهی بسیار ساده با مسائل برخورد می‌کند. این نشانه قهرمان مدرن است که در فانتزی نیز فانتزی مدرن از همین شرایط برخوردار است، قهرمان از افراد عادی جامعه است نه نیروی خاصی دارد و نه از طبقه اشراف است.
زرد: از همین حالا اعلام می‌کنم که ما برای حداقل زندگی می‌جنگیم.

سیاه: {آهسته به زرد} حداقل زنگی چیه؟

زرد: {شعار می‌دهد} تنفس!
(ص ۶۹)

در متن اشاره به صبحی با طلوع خورشید دارد، که در آن نوید زندگی بهتر را می‌دهد. این همان زمان بیکرانی است که یکی از نشانه‌های اسطوره و فانتزی به شمار می‌رود
زرد: اگر عین پیش‌بینی عمل بشه، قول می‌ده که فردا، که فردا طلوع خورشید و در شرایط بهتری ببینیم

نفرپوش سیاه که به تحریک سه نفرپوش دیگر قهرمان درونی‌اش را یافته است، تحت‌تأثیر آنها دست به عمل می‌شود و شرایط موجود را با شکستن صندوقش تغییر می‌دهد، اما سه نفرپوش دیگر او را همراهی نمی‌کنند. او تنهاست، اما منتظر بانگ خروس می‌ماند تا با آمدن خورشید روزی نو را تجربه کند روزی که به نشانه نجات او از شرایط سخت است
سیاه: چقدر به خوندن خروس مونده

{سکوت. کسی جواب نمی‌دهد}

سیاه: {بی‌تاب} مشرق کدوم طرفه؟ {مکت. ناگهان} چرا نشستین منو نگاه می‌کنین؟ {به سبز} گوشام درازه. آره؟- {به سرخ} قیافم مثل سفته واخواست شده می‌مونه، آره؟

سبز: شما با ما بر سر قهر هستید جانم. من عمیقاً برای شما متأسفم

سیاه: این حرف‌ها چه دردی از من دوا می‌کنه؟

(ص ۸۳)

نفرپوش سیاه پس از شکستن صندوقش تنها باقی می‌ماند. قهرمان دوباره زمان و مکان جهان شمول را مطرح می‌کند. شاید از دید نگارنده می‌خواهد اعلام کند، این تنهایی که از طرف اقشار دیگر جامعه، مردم عادی را تهدید می‌کند و تنها یک طبقه خاص (طبقه کارگر، طبقه متوسط و رو به پایین) جامعه است که بدون در نظر گرفتن منافعش به مبارزه با ترس‌ها و زور گویی‌ها بر می‌خیزد و این تنهایی جهان شمول است، تا جایی که طبقات دیگر جامعه او را متجاوز و یاغی قلمداد می‌کنند
سیاه: بیا بگیر و بشکنش.

زرد: نمی‌تونم

سیاه: [دیوانه‌وار] پس من می‌شکنم!

زرد: [سر راهش را می‌گیرد] من ازش دفاع می‌کنم
(ص ۸۲)

مترسک نمادی از شیطان وجود انسان‌هاست که هر کسی شهامت مقابله و مبارزه با آن را ندارد، اما نفرپوش سیاه که از ابتدای نمایشنامه وجود خورشید که نوری از طرف خداوند است و نشانه‌ای از ایمان و رهایی از بندها را در ناخودآگاه بشر تداعی می‌کند، را نوید می‌دهد به همراه بانگ خروس که نشانه صبحی نو و زندگی جدید را دارد در آخر سیاه با مترسک تنها می‌ماند و با دیدن نور خورشید و رهایی از بندها و رنج‌ها و سیاهی‌ها رها می‌شوند. اما نفرپوش‌ها سبز، سرخ و زرد در بندی که خودشان برای خودشان ساخته بودند، حبس می‌مانند و خورشید را نمی‌بینند. وجود مترسکی که ساخته دست بشر است و حالا به حرکت درآمده خودش نشانه‌ای از عنصر فانتزی است، همچنین می‌تواند تداعی کننده سرچشمه اسطوره باشد. انسان از ابتدای کشاورزی با ساختن مترسک از جولان موجودات متجاوز جلوگیری کرده است پس از قدمت آن می‌توان به سرچشمه اسطوره در آن اشاره کرد.

لحن:

لحن نمایشنامه ساده و روان است و خاص قلم بیضایی است. پر از رموز و نشانه‌هایی که فضایی اسطوره‌ای-فانتزی متفاوتی را خلق کرده است.

درون مایه:

درون مایه در نمایشنامه چهار صندوق بر بستر اسطوره و پایه فانتزی استوار است. اندیشه‌ای عمیق را در خواننده بیدار می‌کند. قهرمان نمایشنامه برخلاف ظاهری ساده، دغدغه‌هایی عمیق و جدی مانند: ظلم به طبقه کارگر، سپر بلا کردنش از طرف بقیه طبقات جامعه، نادان انگاشته شدن طبقه متوسط جامعه، به تمسخر گرفتن باورهای سنتی و خرافاتی را در پس ذهن خود دارد و تنها راه بازگویی آنها را پنهان کردنش در پس ظاهری ساده و لوده می‌بیند و جدی ترین مسائل فرهنگی، اجتماعی و سنت‌های اشتباه حاکم بر اطرافش را به چالش می‌کشد و با تمسک به ویژگی‌های شخصیتی لودگی با جسارت بیشتر و آشکارا آنها را مورد نقد و طعنه قرار می‌دهد مانند: تلخک‌ها و ملیجک‌های دربار و یا برخی دیوانگان، همچون بهلول که بزرگترین معضلات حکومتی یا اجتماع را به زبان کنایه مطرح می‌کردند.

چهار صندوق یک نمایشنامه فانتزی است. با توجه به فضایی غیرواقعی و تعاملات اجتماعی-فرهنگی و سنتی که در نمایشنامه رخ می‌دهد و تخیلی بودن شخصیت‌ها عناصر فانتزی داستان شکل می‌گیرد و این نمایشنامه را در زمره نمایشنامه‌های فانتزی می‌توان برشمرد. فضای نمایشنامه، شخصیت‌ها، حوادث و اتفاقات حتی باورهای خرافی-سنتی حاکم بر نمایشنامه، همه مصداق‌های فانتزی-اسطوره‌ای دارند تا سرانجام یک نمایشنامه فانتزی اسطوره‌ای شکل گرفته است.

همه رموزها و نمادها مانند مترسک ساخته دست بشر، چهار نفرپوش نماینده چهار طبقه جامعه و... تمثیلی از حضور فقر، جهل، نادانی و غلبه باورهای خرافی و سنتی بر جامعه مدرن است.

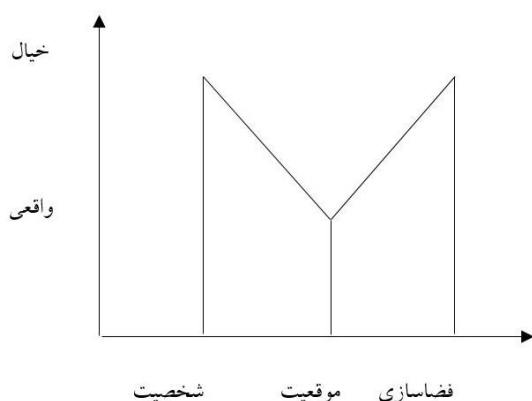
کل جامعه به چهار طبقه تمثیل شده که هر کدام نماینده یک طبقه است و مترسک تمثیلی از پیشوایی است که ساخته دست خود طبقات اجتماع است و هر طبقه هر تحفه‌ای که دارد برای او پیشکشی می‌آورد و در آخر مترسک با همان پیشکشی‌ها هر چهار طبقه را به اسارت خود در می‌آورد و در صندوق‌هایی که زاییده افکار و اعتقادات خودشان است، زندایی می‌کند.

در این نمایشنامه گاهی رد پای فانتزی سیاه یا گوتیک (این گونه از فانتزی اشباح، سحروجادو، رمز و معما، خونریزی کشتار و مرگ در هم آمیخته تا فضایی دلهره‌آور را خلق کنند) به چشم می‌خورد بیشتر تولید ترس و وحشت می‌کند، اما آنچه مسلم است کلیت ساختار نمایشنامه با ویژگی‌های برجسته و خاص داستان‌های فانتزی غیرواقعی یا فراتری، همچنین در گونه فانتزی رفتارها (مدلی از کمدی رفتارهاست، مهمترین ویژگی در این گونه نوع برخورد افراد جامعه با یکدیگر است) نیز می‌شود گنجانند.

براساس نظر شیوا مسعودی در کتاب مقدمه‌ای بر فانتزی «رخدادها یا شخصیت‌هایی در انواع ادبیات نمایشی وجود دارند که اثر نمایشی را جزء ادبیات فانتزی محسوب می‌کند. سیال بودن زمان و مکان سطحی شدن یا چند بعدی بودن شخصیت‌ها، موقعیت‌های شگفت و مضحکه‌های غریب و وهم‌آلود همگی می‌توانند ادبیات نمایشی را به قلمرو فانتزی پیوند بزنند» (مسعودی ۱۳۸۷، ۶۸)

دقیقا در نمایشنامه چهار صندوق سطحی و گاهی چند بعدی بودن شخصیت‌ها و دیالوگ‌هایی که غریب و وهم‌آلود هستند وجود دارد.

شیوا مسعودی در کتاب مقدمه‌ای بر فانتزی بیان می‌دارد: «با توجه به اهمیت سه عنصر شخصیت، موقعیت و فضا سازی در ایجاد یک ساختار نمایشی، تبیین ویژگی فانتزی در نمایشنامه براساس این عناصر انجام می‌شود. بر این اساس یک اثر نمایشی با یک شخصیت، یک موقعیت یا یک فضای میان خیال و واقعیت، می‌تواند به مرزهای ادبیات فانتزی وارد شود» (همان، ۶۹)



نمودار ۱- محدوده فانتزی براساس فضا، موقعیت و شخصیت (نمودار از نگارنده)

در نمایشنامه چهار صندوق شخصیت و فضای داستان بین واقعیت و خیال پرسه می‌زند، گاهی نفرپوش‌ها اینقدر واقعی هستند که تداعی کننده افشار جامعه می‌شوند و خیلی ملموس به نظر می‌آیند، حتی گاهی مترسک نیز که شخصیتی خیالی دارد، چنان از خودش اقتدار نشان می‌دهد با دیالوگ‌های حساب شده که فضایی واقعی تداعی می‌شود. این بالانس بین واقعیت و خیال کمک می‌کند تا نمایشنامه را به مرز خیال و واقعیت که فضای جهان فانتزی است، بکشاند.

اگر نمایشنامه را در سه طرح مثلثی که رأس آن در خیال و دو رأس دیگر بر زمینه واقعی باشد قرار دهیم به این صورت خواهد بود که شخصیت‌ها خیالی، موقعیت واقعی و فضا بین واقعیت و خیال باشد. جدولی می‌شود به این صورت:

۱۲-۵- عناصر یک فانتزی خوب از دید تالکین؛ گریز، بازیابی، تسلی

۱. گریز (رهایی از پلشتی‌های زندگی و نه از واقعیت)، قدیمی‌ترین گریز، گریز بزرگ یا گریز از مرگ است. در نمایشنامه چهار صندوق گریز از مرگ توسط قهرمان نمایشنامه (سیاه) صورت می‌گیرد. او برای گریز از کشته شدن به دست مترسک در پایان نمایشنامه است، که فریاد می‌زند خورشید، خورشید
۲. بازیابی یا اصلاح دید (بینش یا نوسازی یا بدست آوردن دوباره دیدگاهی پاک، اصلاح دید انسان از هر آنچه برای او تبدیل به عادت شده و تازگی خود را از دست داده است). در نمایشنامه مورد نظر شخصیت سیاه بعد از اینکه مدتی در صندوق مانده، با بینشی نو و اصلاح شده عادت ماندن در صندوق را کنار می‌گذارد و با دیدی پاک صندوقش را ترک می‌کند.
۳. تسلی (پایان خوش یا عاقبت بخیری، سرنوشت خوش شخصیت اصلی، غلبه عوامل انسانی بر پلیدی‌ها یا پیروزی خیر بر شر). (حاجی ملاحسینی ۱۳۸۸، ۱۲) در نمایشنامه چهار صندوق، نفرپوش سیاه عاقبت بخیر می‌شود و با غلبه بر ترس پیروز شده و نوید نور و روشنایی و یا روزی نو را می‌دهد.

جدول ۱- خلاصه تحلیل نمایشنامه چهارصندوق (جدول از نگارنده)

مؤلفه‌های تحقیق	نتایج تحلیل
شخصیت	از مهمترین عناصر درفانتزی، شخصیت‌پردازی فانتاستیک است. مترسک مهمترین شخصیت فانتزی است. موجودی خیالی که دارای حرکت شده، می‌تواند برجسته‌ترین شخصیت فانتزی نمایشنامه باشد.
طرح	طرح نمایشنامه پر رمز و راز و نشانه است. نکاتی در باب اسطوره مانند حضور مترسک و فانتزی که همان حرکت دار شدن مترسک است، را در خود دارد.
صحنه سازی	تشریح صحنه‌ها موازی با طرح فانتزی و اسطوره حاکم بر تخیل استوار است. حرکت‌ها و کنش‌ها همگی در یک صحنه اتفاق می‌افتد
لحن	لحن ساده و روان پر از رموز و راز بوده و دیالوگ محور است.
درون مایه	درون مایه بر بستر اسطوره و پایه‌ای فانتزی استوار است. اندیشه‌ای عمیق را در مخاطب بیدار می‌کند. قهرمان بر خلاف ظاهری ساده و لوده، دغدغه‌هایی عمیق و جدی دارد.
جریان سیال ذهن	در نمایشنامه جریان سیال ذهن یافت نشد
زاویه دید	انتخاب نفرپوش‌ها که نمایندگان طبقات جامعه هستند و مترسک به عنوان عامل اصلی فانتزی و اسطوره، به جهان خیال نزدیکتر است. چون انتظار نمی‌رود مترسک اطلاعات و آگاهی داشته باشد در می‌یابیم که زاویه دید نامحسوس نویسنده به کمک آمده برای تقویت فضای اسطوره‌ای و فانتزی، برای عمق بخشیدن به محتوا در روایت دخیل می‌شود.

۱۳- نتیجه گیری

نمایشنامه نویسان معاصر ایرانی در استفاده از اسطوره‌ها در ادبیات نمایشی فانتزی خود رویکرد ثابت و یکسان ندارند، بلکه به دلایل مختلف ادبی، اجتماعی، سیاسی و فرهنگی و به شکل‌های گوناگون به بازتاب اسطوره روی آورده‌اند. برخی از نویسندگان به کاری تلمیحی و تزئینی بسنده کرده‌اند و بعضی دیگر بازنویسی امروزی از اساطیر را بهترین مأمّن برای تسکین دردهای شخصی و اجتماعی و بازیابی هویت ملی و فرهنگی دانسته‌اند.

بنابراین از یک سو استفاده از اسطوره در نمایشنامه‌های فانتزی زمینه بازخوانی و بازنگری اسطوره‌های کهن را فراهم می‌کند و همچنین خود بستری برای تجلی فضای اجتماعی، فرهنگی و هنری حاکم می‌شود و از دیگر سو ظرفیت القای اندیشه و انعکاس برخی رخدادهای فرهنگی- اسطوره‌ای تاریخ معاصر به نویسنده امکان می‌دهد به مدد قوه تخیل علاوه بر غنای اثر و آفرینش خلاقانه و فانتزی سعی کند تا معضلات اجتماعی عصر حاضر را به تصویر بکشد. همچنان که فانتزی برای این خلق شد تا انسان معاصر برای رهایی از سختی‌های زندگی به آن پناه برده و با کمک گرفتن از نیروهای ماورالطبیعه بتواند بر سختی‌ها غلبه کند.

نگارنده پس از شناخت مرز بین واقعیت اسطوره‌ای که دارای زمانی بیکران است و فانتزی که زمانی تخیلی دارد و گاهی واقعی و گاهی غیرواقعی می‌نماید، به این نتیجه رسید برای خلق یک اثر فانتزی علاوه بر شناخت کامل اسطوره از ازل تا به امروز و شناخت عناصر فانتزی در اسطوره‌ها تا به دوران معاصر، می‌توان با شناخت این حد فاصل و به‌کارگیری عناصر فانتزی که بسیار متنوع بوده و اکثراً خاستگاه‌های اسطوره‌ای را در بر و ریشه در ناخودآگاه جمعی بشر دارد، اثری فانتزی در دوران معاصر خلق کرد، که پاسخگوی نیاز انسان مجازی زده عصر حاضر باشد و تمام تخیلات او را جامه عمل بپوشاند و او را از این بند مجازی برهاند.

این پژوهش پس از تحلیل‌های صورت گرفته، به این نتیجه رسید که رویکرد اسطوره در فانتزی می‌تواند تخیل نامحدود نویسنده و مخاطب را در جهت اهداف سازنده نظم، انسجام و ساختار بخشد و باعث ایجاد جهانی می‌شود که او را از پلشتی‌های زندگی گریز می‌دهد. دیدش را از عادت‌ها اصلاح کرده و دید نوینی از جهان به‌دست می‌آورد؛ این تحولات باعث تعالی او در نتیجه «تسلی» می‌گردد.

از طریق نمایشنامه‌های اسطوره-فانتزی می‌توان افسانه‌ها، اسطوره‌های کهن ایران باستان را در ذهن مخاطبان زنده کرد و این گنجینه‌ها را اینگونه معرفی و حفظ کرد. پس فانتزی می‌تواند در اتصال گذشته به آینده نیز نقش اساسی داشته باشد.

۱۴- پیشنهادها

توصیه می‌گردد، دانشگاه‌ها دوره‌های آموزشی در خصوص شناخت اساطیر ایرانی برای دانشجویان ادبیات نمایشی در نظر بگیرند.

۱. توصیه می‌گردد، تهیه کنندگان فعالیت آموزشی از قبیل کارگاه‌های اسطوره‌شناسی و فانتزی در جهت مشارکت نویسندگان در زمینه نمایشنامه‌های اسطوره‌ای-فانتزی بیشتر استفاده کنند.

۲. با توجه به اینکه سطح تحصیلات و مطالعه در زمینه اسطوره نقش مهمی دارد، پیشنهاد می‌شود افرادی که اطلاعات کافی در زمینه اسطوره ایرانی دارند در زمینه فانتزی نویسی فعالیت کنند.

۱۵- پیشنهادها برای تحقیقات آتی

۱. بررسی عوامل آموزشی ترویجی مؤثر در موفقیت فانتزی نویسان ایرانی
۲. بررسی عوامل اقتصادی و اجتماعی مؤثر در موفقیت فانتزی نویسان معاصر ایران

منابع

۱. الیاده، میرچا (۱۳۹۲)، «چشم انداز اسطوره»، ترجمه جلال ستاری، چاپ دوم، انتشارات توس
۲. بیضایی، بهرام (۱۳۷۹)، «نمایشنامه چهارصندوق»، چاپ چهارم، تهران: انتشارات روشنگران و مطالعات زنان
۳. تالکین، جی. آر. آر (۱۳۸۶)، «فانتزی در ادبیات کودک، بازیابی، گریز و تسلی»، ترجمه غلامرضا صراف، نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، ۱۱۷، ۵۲
۴. حاجی ملاحسینی، شهره (۱۳۸۸)، «فانتزی پری‌وار در سه‌گانه تالکین»، نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، ۱۴۰، ۲۰-۱۲
۵. شکوری‌راد، آزاده (۱۳۸۷)، «فانتزی و بررسی آن در ادبیات نمایشی کودک»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس
۶. فرای، نور تروپ (۱۳۸۸)، «رمز کل: کتاب مقدس و ادبیات»، ترجمه صالح حسینی، انتشارات نیلوفر
۷. کریمی، ابودر (۱۳۸۵)، «سرچشمه‌های فانتزی در ادبیات کهن فارسی»، نشریه کتاب ماه کودک و نوجوان، قسمت اول، ۱۰۶، ۱۶۱
۸. محمدی، محمدهادی (۱۳۷۸)، «فانتزی در ادبیات کودک»، نشرروزگار
۹. مسعودی، شیوا (۱۳۸۷)، «مقدمه‌ای بر فانتزی»، انتشارات نمایش
۱۰. نوبخت، سمیه (۱۳۹۰)، «فانتزی در تئاتر»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری، گروه نمایش، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی
۱۱. نیدلمن لین، راث (۱۳۷۹)، «فانتزی فرار از واقعیت یا ارتقای واقعیت»، ترجمه حسین ابراهیمی، پژوهشنامه کودک و نوجوان، ۲۳، ۲۷-۹
۱۲. وگلر، کریستوفر (۱۳۹۰)، «ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه»، ترجمه عباس اکبری، انتشارات نیلوفر

