

## تحلیل نمایشنامهٔ چهره اُرفه اثر آلیویه پی، بر مبنای اسطوره‌شناسی\*

احمد کامیابی مسک\*\*<sup>۱</sup>، لیلا ارجمند نصر<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> دانشیار دانشکدهٔ هنرهای نمایشی و موسیقی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۲</sup> کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۲/۱۰، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۴/۱۰)

### چکیده

بسیاری از نویسندگان اروپایی در سده‌های اخیر به بازنویسی اسطوره‌ها پرداخته‌اند. مبانی نظری اسطوره‌شناسی در انسان‌شناسی، دیرینه‌شناسی، ادبیات و هنر در سدهٔ بیستم، از اهمیت بیشتری برخوردار شده، بویژه بازخوانی اسطوره در نظریات مختلف، آغازی دوباره یافت. در این مقاله، نظریه‌های متفاوت در باب اسطوره، معرفی شده از جمله نظرات یونگ که به عنوان مبنای نظری تحلیل ما از نمایشنامهٔ چهرهٔ اُرفه نوشتهٔ آلیویه پی، نمایشنامه‌نویس معاصر فرانسوی، بکار گرفته شده است. یونگ، اسطوره را بازتولید کهن‌الگوهای جهان شمول بشری نامیده و ناقدان ادبی را به کشف و کاربرد این کهن‌الگوها در آثار ادبی رهنمون شده است. عده‌ای از نمایشنامه‌نویسان فرانسوی، آثاری بر این مبنای وجود آوردند؛ آلیویه پی، یکی از آنهاست که به پیروی از این جنبش ادبی اسطوره‌ای که با ادبیات نمایشی پیوندی دیرینه دارد، در آثارش از اسطوره استفاده کرده است. او با انتخاب اُرفه، اسطوره‌ای که در طول تاریخ بارها الهام‌بخش هنرمندان گردیده، نمایشنامه‌ای تحت عنوان چهرهٔ اُرفه، آفرید. پی، افزون بر اسطوره به دین و مذهب گرایش دارد که به خوبی در آثار نمایشی او نمایان است. در این مقاله ما ابتدا به تعریف اسطوره و خاستگاه آن، سپس از طریق تحلیل چهرهٔ اُرفه، کاربرد آن را در این نمایشنامه مورد بررسی قرار داده‌ایم.

### واژه‌های کلیدی

اسطوره، کهن‌الگو، مذهب، یونگ، آلیویه پی، چهره اُرفه.

\* این مقاله برگرفته شده از پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی با عنوان: «بررسی اسطوره و مذهب در آثار آلیویه پی با تکیه بر نمایشنامهٔ چهرهٔ اُرفه» است که در دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، توسط نگارندهٔ دوم و به راهنمایی نگارندهٔ اول به انجام رسیده است.

\*\* نویسندهٔ مسئول: تلفن: ۰۲۱-۸۸۲۷۳۱۱، نمابر: ۰۲۱-۸۸۲۷۳۱۱، E-mail: kamyabi1944@yahoo.FR.

## مقدمه

زمینه‌های جامعه‌شناختی، انسان‌شناختی، روان‌شناختی، آداب و رسوم آیین‌پرستان، و رویکردهای گوناگون ساختارگرایانه و کارکردشناختی، همچنین بر مبنای درک و ویژگی‌های شخصی و اندیشه‌ها و در نهایت باورهای فرهنگی‌شان، تعریفی از اسطوره پیشنهاد کردند.

ما در این مقاله خواهیم کوشید یکی از مؤلفه‌های مهم فرهنگ جهانی یعنی اسطوره و عناصر اساسی آن را مورد مطالعه قرار داده و الیویه پی<sup>۱</sup> را به عنوان یکی از مهم‌ترین نمایندگان هنر نمایشنامه‌نویسی جدید اروپا و اندیشه او را به مثابه آینه روشن ذهنیت مدرن درام نوین فرانسه معرفی کنیم.

الیویه پی، شاعر جوان و نامور فرانسوی در سال ۱۹۶۵ متولد شد. او به عنوان جوان‌ترین رئیس تئاتر اودئون پاریس (تئاتر اروپا) خدمت کرده و با زمینه مطالعاتی عمیق خود نه تنها در نمایشنامه‌نویسی بلکه در بسیاری از عرصه‌های ادبی هنری و فرهنگی همچون شعر، رمان، بازیگری و کارگردانی تئاتر و سینما، فعال است. او دانش‌آموخته «مرکز ملی تئاتر» و تحصیلات دانشگاهی در رشته‌های فلسفه و الهیات است. او برندهٔ اول جوایز «بنیاد بومارشه»<sup>۲</sup>، «استعداد جدید تئاتر»<sup>۳</sup>، «انجمن نویسندگان دراماتیک»<sup>۴</sup> در سال ۱۹۹۶ و «تئاتر جوان آکادمی فرانسه»<sup>۵</sup> است. او زمانی هم به نام بهشت اندوه<sup>۶</sup> دارد. در بین آثار متعددش، نمایشنامهٔ چهرهٔ آرفه<sup>۷</sup>، انتخاب گردید که در آن، اسطوره حضور دوبراره یافته است. نخست به تعریف اسطوره و خاستگاه آن پرداخته، سپس کهن‌الگوها و کاربرد آنها و معرفی یکی از اسطوره‌های مشهور یونان به نام «آرفه»<sup>۸</sup>، که در سدهٔ بیست نویسندگان و هنرمندان چون سارتر، ژیرودو و کوکتو بر اساس آن، رمان، نمایشنامه و فیلم سینمایی ساخته‌اند، همچنین به تحلیل نمایشنامهٔ چهرهٔ آرفه و نقش مذهب در آن پرداخته خواهد شد. روش تحقیق تحلیلی با استفاده از کتاب‌ها و مقالات و همچنین پژوهش‌های میدانی از جمله گفتگو با متخصصان و بویژه الیویه پی، نویسندهٔ نمایشنامهٔ مورد مطالعه، خواهد بود.

با توجه به تاریخ نمایش جهان، از سدهٔ هفدهم میلادی به بعد، آثار بسیاری از نمایشنامه‌نویسان کلاسیک اروپا، از لحاظ فرم و ساختار با تکیه بر قواعد ارسطویی و از لحاظ موضوع بر مبنای اسطوره‌های یونانی و رومی نوشته شده‌اند. اسطوره‌ها که در طول تاریخ به وسیلهٔ عوام به وجود آمده‌اند، ارتباطی عمیق با دین، مذهب، اخلاق و روانشناسی داشته و سازنده یا آفرینندهٔ کهن‌الگوهایی<sup>۹</sup> بوده که در طول زمان شکل گرفته‌اند و به عنوان عنصر یا مؤلفه‌ای مهم در بیشتر فرهنگ‌ها، منبعی مناسب و جذاب برای نویسندگان آثار فاخر در آمده است.

اسطوره‌ها در سده‌های اخیر برای شناخت اجتماعات بدوی و نیمه‌متمدن مورد استفادهٔ جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و حتی روانشناسان قرار می‌گیرند. شاعران، نمایشنامه‌نویسان و سایر هنرمندان سده‌های هیجده و نوزده، طبیعتاً در پی تحولات اجتماعی و علمی در اروپا، به نوآوری روی آوردند و بسیاری از آنها در خلق آثارشان، از قدما یعنی یونانیان و رومیان پیروی نکردند بلکه طرح‌هایی نو در انداختند. این نوآوری‌ها تا اواخر سدهٔ نوزدهم باب روز شد؛ همچنین تحولات اجتماعی، فکری، فرهنگی، بهداشتی و بویژه صنعتی سرعت گرفت، جمعیت جهان رو به فزونی گذاشت و بر تعداد فرهیختگان و پژوهشگران افزوده گشت. در سدهٔ بیستم با ظهور دستگاه‌های ارتباط جمعی، شاهد فراوانی اطلاعات همگانی هستیم.

واقع‌گرایی ادیبان و هنرمندان نیمهٔ دوم سدهٔ نوزدهم که موجب خستگی مخاطبان آن دوره شده بود باعث بوجود آمدن مکتب‌های دیگری چون سمبولیسم<sup>۱۰</sup>، سوررئالیسم<sup>۱۱</sup> و دادا<sup>۱۲</sup> شد که البته این مکتب اخیر شاید نتیجهٔ نیافتن موضوعات جدی و جالب بود. به این جهت ادبا و هنرمندان به گنجینهٔ غنی اسطوره‌ها روی آوردند زیرا انسان بدون تخیل نمی‌تواند زندگی کند و اصولاً پیشرفت او بر اساس تحقق‌بخشیدن به تخیلات و رؤیاهایش بوده و هست. این تحولات، از جمله گرایش به دین و مذهب را نیز دربرگرفت که در زمینه‌های مختلف فرهنگی و هنری به ویژه نمایشنامه‌نویسی نمود کرد. پژوهشگران، بر اساس تحقیقات در

## تعریف اسطوره

اسطوره تجلی باورهای مردم روزگاران نخستین در شکل سادهٔ آن است. حوادث بیان شده در اسطوره معمولاً موضوع تاریخی دارند و با افسانه‌ها و خرافات و رفتارهای عجیب‌انگیز نخستین روزگاران در مرزی بین واقعیت و خیال در آمیخته است که تودهٔ مردم آمال و آرزوهای خود را در آنها می‌بینند. به نظر برخی از پژوهشگران، اساطیر، تنها تخیلات، اوهام و عقاید بدوی هستند که بر پایه‌ای غیرمنطقی بنا شده‌اند و تعریف و توجیهی خردگرایانه از آنها وجود ندارد و همین نکته دلیل وجود تعاریف گوناگون از آن است:

اندرو لانگ<sup>۱۳</sup> معتقد است که «اسطوره، سازندهٔ نوعی دانش

بشری است و ویژگی توضیحی، مشخصهٔ اصلی آنست.» (ب.ن. از مختاری، ۱۳۶۹، ۲۲). میرچا الیاده<sup>۱۴</sup> می‌نویسد: «[...] اسطوره نقل‌کنندهٔ سرگذشتی قدسی و مینوی است، راوی واقعه‌ای است که در زمان نخستین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است. اسطوره همیشه متضمن روایت یک خلقت است.» (Eliade, 1957, 19).

برونیسلاو مالینوفسکی<sup>۱۵</sup> دربارهٔ اسطوره می‌گوید: «اسطوره در جامعهٔ بدوی، یعنی بصورت آغازین و زندهٔ خود، فقط قصهٔ نقل شده نیست، بلکه واقعیتی است تجربه شده و زنده که گویا در زمان‌های آغازین بوقوع پیوسته و از آن پس، جهان و سرنوشت آدم‌ها را تحت تأثیر قرار داده است.» (Malinowski, 1926, 21).

از دیدگاه قوم‌شناختی، اسطوره معمولاً بصورت یک حکایت یا داستان جلوه‌گر می‌شود و پدیده‌های طبیعی و گاه بخش‌هایی

جمعی، مقدم بر ناخودآگاه فردی می‌داند.

مارسل دتی‌ین می‌نویسد: «هر جهان بینی، یک رشته اساطیر جدید کشف می‌کند که با دانایی همان جهان بینی مطابقت دارد اما چنین می‌نماید که تکرار اساطیر، قدیم است.» (Détienne, 1981, 234).

می‌توان ویژگی‌های اسطوره را در چند مورد خلاصه کرد: اسطوره‌ها در قالب افسانه در اذهان مردم به ویژه عوام تجلی می‌کنند، عناصر ناشناخته که از مجهولات ذهنی آدمی است مانند مرگ و خلقت را مطرح می‌کنند، موجودات ماورایی را توجیه می‌کنند، به باورهای قومی، بومی و نژادی استحکام می‌بخشند، پیوند دهنده زندگی عملی و ماورایی‌اند، تمثیلی و نمادین‌اند.

## رویکرد یونگ به اسطوره

یونگ، منشأ اسطوره را در اعماق ذهن آدمی بخصوص در عرصه ناخودآگاه جستجو کرده است. وی به کمک روانشناسی اعماق، درونمایه ناخودآگاه او را کاویده است. به گفته وی:

«جهان ناخودآگاه از دو بخش اصلی تشکیل یافته، یکی ناخودآگاه فردی که صحنه بروز و ظهور خاطرات، امیال و زیست‌مایه‌های درونی آدمی است و دیگری ناخودآگاه جمعی که ریشه در تاریخ نوع بشر دارد و چیزی نیست جز تجربه‌های گذشتگان که در پرده‌ای از ابهام فرو رفته و از خاطر محو شده است. در حقیقت سر این سرنمون‌های فراموش‌شده تاریخ، هرچند یک بار در صفحه فرهنگ بشکلی مبدل و گاه اغراق شده همچون اسطوره‌ها پدیدار می‌شوند. این سرنمون‌ها یا صورت‌های متأصله را نمی‌توان بوضوح در فعالیتهای فرهنگی آدمی مشاهده کرد، بلکه بصورتی تمثیلی و استعاره‌ای در رفتار، گفتار و حالات افراد در جامعه در قالب اسطوره و یا اشکال دیگر، مانند ادبیات متجلی می‌شود» (ب.ن. ضیمران، ۱۳۷۹، ۲۲۴).

یونگ، نخست در سال ۱۹۱۹ درونه‌های ناخودآگاه جمعی را «کهن‌الگو» خواند و همین کهن‌الگوها هستند که تصاویر کهن نمونه‌ای را می‌سازند که از طریق اساطیر، رؤیاهای هنر و ادبیات با آنها آشناییم. کهن‌الگو و تصویر کهن‌الگو را اغلب منتقدان ادبی به اشتباه به جای هم می‌گیرند.

یونگ می‌نویسد: «کهن‌ترین قشرهای روان انسان به نسبت افزایش عمق، خصایص فردی خود را از دست می‌دهند و هرچه بیشتر عمیق شویم، هرچه بیشتر به ارگان‌های خودکار و مستقل روان آدمی نزدیک بشویم، این قشرها، بیشتر جنبه و خصیصه کلی پیدا می‌کنند تا آنجا که کم‌کم جهانی می‌شوند و عاقبت، با جنبه جسمانی انسانی یعنی شیمیایی او درهم می‌آمیزند از این روست که روان و جهان در کهن‌الگو یکی است» (یونگ، ۱۳۷۸، ۱۲۱).  
داریوش شایگان در مورد این قشرها، در بنهای ذهنی، خاطرات ازلی، می‌نویسد:

«این قشر عمیق ناخودآگاه به زبان تمثیل سخن می‌گوید و هرچه سمبل، دیرین‌تر باشد و عمیق‌تر، کلی‌تر خواهد بود. هرچه

از زندگی نسل‌های پیشین را ارائه می‌دهد. اسطوره‌ها غالباً جنبه نمایشی دارند و مقدس انگاشته می‌شوند؛ در عین حال از ارکان اصلی آیین، مذهب و جادو بشمار می‌آیند. موجودات اسطوره‌ای بیشتر زاینده پدیده‌های طبیعی‌اند که بشر یا از آن بهره می‌برد، یا قربانی آن می‌شود. گاهی خود پدیده‌های طبیعی بصورت موجودات اسطوره‌ای تغییر شکل می‌دهند. در واقع، دنیای اسطوره‌ها تابع قواعد ثابت نیست. همه دگرگونی‌ها و تغییر شکل‌ها می‌تواند بوقوع بپیوندد. یک شیء یا یک موجود می‌تواند اشکال گوناگونی بخود بگیرد.

جرج والی<sup>۱۷</sup> در کتاب پویش شعری<sup>۱۸</sup> می‌نویسد: «[اسطوره] بیانی مستقیم و فلسفی است که ورای علم است. اسطوره در ساختار و شمایل یک «نماد» یا «روایت»، بُرشی از واقعیت را نشان می‌دهد. اسطوره بیانی منسجم از هستی بشری است و می‌خواهد واقعیت را با ساختاری راستین و حقیقی بنمایاند تا تنها با یک اشاره، پیوندهای اساسی و نمایانی که واقعیت را برای بشر فراهم می‌آورند، نشان دهد. [...]» (والی، ۱۹۷۰، ۱۴۱).

اسطوره‌ها انواع گوناگون دارند که ما به معرفی سه گونه از آنها می‌پردازیم:

۱- اسطوره‌های خدانشناسانه: که راوی حکایات مربوط به خدایان هستند. مثلاً «بودا» بشکل ظاهری یک فیل از پهلوی مادرش بیرون آمد. «آتنا» سر تا پا مسلح از سر «زئوس» زاده شد اما گاهی نیز پیش می‌آید که رویدادهای واقعی، مبنای شکل‌گیری اسطوره‌ها قرار می‌گیرند. در جوامع باستانی، خدایان لزوماً همیشه پیش از انسان‌ها وجود نداشته‌اند، کاملاً بر عکس، انسان‌ها غالباً بصورت اشیا، حیوانات و خدایان تغییر شکل می‌داده‌اند. با ذکر این نکته که خدایان همیشه مورد احترام نبوده‌اند: آنها ویژگی‌هایی بسیار نزدیک به انسان‌ها داشته‌اند و امکان داشته است که قربانی ماجراهایی مشابه ماجراهای انسانی بوده باشند.

۲- اسطوره‌های فرجام‌شناختی: به مسائل آینده و پایان جهان می‌پردازند و در زمان ما نیز، در جامعه مخاطبان زیادی دارند. مرگ، در آنها طبیعتاً آفت تلقی می‌شود، که الزاماً مکافات اعمال خطاکارانه است. اسطوره‌های فرجام‌شناختی خود به دو گونه تقسیم می‌شوند: اسطوره‌های پایان جهان به وسیله آب یا آتش که غالباً منشأ ستاره‌شناختی دارند و بر اساس آنها بیشتر اوقات، بالای طبیعی از پس یک دوره طلایی می‌آید. اسطوره‌های هشدار دهنده پایان قریب‌الوقوع که به هر نوع فاجعه طبیعی پیش‌بینی نشده که انسان‌ها را به وحشت اندازد، گفته می‌شود.

۳- اسطوره‌های اجتماعی و روانشناختی: بیشتر روایت‌های اسطوره‌ای مربوط به مذاهب مختلف، ممکن است به مثابه حکایت‌هایی با ارزش نمادین تفسیر شوند، حکایت‌هایی که به شکل عینی واقعیت‌های عمیقی را مطرح می‌کنند. از دیدگاه فیلسوفان، بویژه افلاطون، اسطوره‌ها اهداف مشابهی دارند، یعنی نخستین تلاش برای توضیح پدیده‌های طبیعی و اجتماعی هستند، و به همین جهت با پیشرفت علم، رنگ می‌بازند.

از نظر روانشناختی نیز، مشخصاً کارل گوستاو یونگ<sup>۱۹</sup> درباره اسطوره‌ها مطالعات عمیقی داشته و آن را بیان ناخودآگاه

به آریدیس خشمناک شده بودند آن دلبستگی را اهانتی به خود شمردند و از سر کین‌توزی، وی را کشتند. به قولی دیگر ارفه در بازگشت از جهان ارواح، با تجاربی که آموخته بود، به رازآموزی پرداخت ولی زنان را از آن تعالیم سِرّی و باطنی محروم ساخت و در نتیجه زنان شبی بر سر ارفه و مردان پیرو او ریخته، همه را کشتند، او را قطعه قطعه کردند و سر سودازدهاش را به درون رودخانه تند آب هربوس انداختند. و هنگامی که موزها<sup>۳۳</sup> آن را یافتند در محراب جزیره دفن کردند، دیگر اعضای بدنش را نیز گرد آوردند و در مقبره‌ای در پای کوه المپ به خاک سپردند.

اصول عقاید کلامی ارفه بر اساس همین واقعه که کامل‌ترین شرح آن در کتاب چهارم جرجیوس<sup>۳۴</sup> اثر ویرژیل (سال ۲۸ پ. م.) و در کتاب‌های دهم و یازدهم مسخ Metamorphoses اثر اَوید (سال ۴۳ پ. م.) آمده، بنیان یافته است و مفسران، فرود آمدنش به اقامتگاه ارواح را چنین تأویل کردند که قصد ارفه از این سفر، کسب آگاهی برای راهیابی به سرزمین نیکبختان جاوید و احتراز از خطرات و دام‌های گسترده‌ایست که بر سر راه ارواح هست (گریمال، ۱۳۵۶، ۶۵۵).

خصوصیت اصلی ارفه را باید در گذار او به دنیای مردگان دانست که این امر مهیب تنها به یاری عشق امکان‌پذیر می‌گردد. «مردن برآستی چشم گشودن به جهان ناشناخته‌ای است که اعمال انسان در این جهان، ضامن نیکبختی یا شوربختی او در آن جهان است» (فاطمی، ۱۳۴۷، ۲۱۷). این گفته سعید فاطمی در کتاب اساطیر یونان و روم را باید بنیاد فکری ارفیسم دانست. اعتقاد ارفیک‌ها<sup>۳۵</sup> بر این بود که جسم مدفن روان انسانی است و مرگ را در حقیقت باید تولدی دیگر بشمار آورد که بشر را به سوی تکامل می‌کشاند. لازم به یادآوری است که اسطوره ارفه و به ویژه ارفه آلیویه پی شباهت زیادی به حماسه اسطوره‌ای گیلگمش دارد.

### تحلیل نمایشنامه چهره ارفه

نمایشنامه چهره ارفه به دو دوره تقسیم شده است: دوره اول «عشق بسیار ناب» نام دارد و از پانزده صحنه تشکیل شده و دوره دوم، «آنها تا جهنم راه پیمودند» به بیست و سه صحنه تقسیم شده است و در مجموع بیست شخصیت دارد. این نمایشنامه از آثار شاخص «پی» با محوریت اسطوره است. او در این نمایشنامه با چیره‌دستی در ساخت فرم و تناسب آن با محتوا، اسطوره و مذهب و کهن‌الگو را با هم درآمیخته است.

خلاصه نمایشنامه: سر بریده ارفه روی تخت آتلیه مجسمه‌سازی به نام «موزه»<sup>۳۶</sup> قرار گرفته و این مجسمه‌ساز می‌خواهد به او جان بخشد. «باتیست»<sup>۳۷</sup> پشت درب آتلیه بی‌صبرانه منتظر بازگشت ارفه به زندگی است و به شدت بر درب آتلیه می‌کوبد. «موزه» پرنده‌ای مکانیکی دارد که با روش «شکم‌زبانی عروسکی» با او حرف می‌زند. حرف‌های این پرنده در واقع ندای درونی موزه است. پرنده به باتیست گوشزد می‌کند که به درب می‌کوبند. موزه و باتیست از پشت درب با هم حرف می‌زنند. باتیست به زور وارد می‌شود. موزه از او می‌خواهد بیرون برود و به او پیشنهاد می‌کند که خودش را با گلوله بکشد.

به خصایص و داده‌های آگاهی نزدیک‌تر باشد، به همان اندازه از خصایص و صفات کلی‌اش کاسته خواهد شد. در خودآگاهی «سمبل» بصورت استعاره تنزل می‌کند و در این صورت طعمه تصرفات ذهنی و عقلانی است» (شایگان، ۱۳۸۳، ۱۹۰). این صورت‌های خفته در عمق ناخودآگاه را، یونگ «آرکتیپ» یا کهن‌الگو می‌نامد. آرکتیپ تاریخ دیرینه‌ای در فرهنگ غرب دارد (همان، ۱۹۱). شایگان نظرش را در همین زمینه ادامه می‌دهد:

«در حالیکه ناخودآگاه شخص مخزن «کمپلکس‌ها» یا

عقد‌هاست ناخودآگاه جمعی مشحون از صور نوعی (کهن‌الگوها) است. ناخودآگاه جمعی مخزن بقایای تجارب نیاکان و گنجینه‌ای است مملو از رسوباتی که از زمان آغاز حکایت می‌کند و در گنه خود صورت پیش‌ساخته نظام کیهان را داراست. بقایای دیرینه‌ای که در این مخزن رسوب کرده‌اند شامل تمامی خصایص موروثی، غرایز، خواست‌ها و خواهش‌های درونی هستند و همه این عناصر، نامتجانس، بطور متناقض و درهم و برهم، در توده این ناخودآگاه نهفته‌اند. اگر چنین ناخودآگاهی را می‌توانستیم به قالب انسانی در بیاوریم، بصورت موجودی درمی‌آمد که عاری از همه خصایص مربوط به جنس و جوانی و پیری می‌بود و بر فراز مرگ و زندگی می‌زیست و به تجارب دو میلیون ساله بشر مجهز می‌بود و نه محکوم به فنا می‌شد و نه مخلوق زمان. او می‌توانست خواب‌های ازلی ببیند و به علم غیب آگاه باشد چه او زندگی افراد، خانواده‌ها و اقوام و ملل را هزاران بار تجربه کرده بود و همه چیز را می‌دانست» (همان، ۱۲۴).

### ارفه، مشهورترین کهن‌الگوی تاریخ اسطوره‌ها

داستان ارفه، یکی از اسرارآمیزترین اساطیر یونانی است، که حتی در نظریات صدر مسیحیت اثر گذاشته است. مهم‌ترین واقعه زندگی ارفه، فرود به عالم ارواح، برای بازگرداندن همسر محبوبش آریدیس<sup>۳۸</sup> که به نیش ماری کشته شده بود به روی زمین است.

فرمانروای دنیای زیرین، هادِس<sup>۳۹</sup> و ملکه‌اش پرسِفون<sup>۴۰</sup>، با مشاهده عشق سوزان ارفه به همسرش، آریدیس را فراخواندند و او را به ارفه سپردند اما به یک شرط: وقتی که آریدیس از پی او می‌رود، او نباید سر برگرداند و به آن زن نگاه کند، مگر آن هنگام که از دنیای زیرین به درآمده باشند. پس هر دو با قبول این شرط به راه افتادند. از دروازه بزرگ هادِس گذشتند و به راستایی رسیدند که آنها را از دنیای تیره و تاریک زیرین بیرون می‌برد و از آنجا پیوسته به سوی بالا می‌رفتند. ارفه می‌دانست که آریدیس پیوسته از پی وی می‌رود ولی وسوسه شد و نگاهی زودگذر به پشت سر انداخت؛ آریدیس که هنوز از دنیای مردگان خارج نشده بود در دم ناپدید شد و بار دیگر به درون تاریکی دنیای زیرین لغزید. ارفه ناچار با دلی شکسته به جهان زندگان، شهرش «تراس» بازگشت. می‌گویند زنان این شهر که از وفاداری ارفه

به من پیشنهاد اجرای یک نمایشنامه کردند و چون زمان، مربوط به بعد از ماجرای «بوسنی» بود که از نظر سیاسی خیلی ذهن مرا مشغول کرده بود، اصلاً به فکر ساختن یک کار منظم و مرتب نیفتم. فوری یک عمل جنون‌آمیز به ذهنم رسید... جنون شاعرانه.

### نام‌های اسطوره‌های شخصیت‌ها

از آقای پی در مورد نام‌هایی که برای نمایشنامه‌اش انتخاب کرده است پرسیدیم: آیا نام‌هایی مثل: «موزه»، «ویکتور»، «بی‌ین‌ونو» اسطوره‌های هستند؟ و مثلاً موزه ارتباطی با موزه‌ها (ایزدبانوهای الهام) دارد؟ او چنین پاسخ داد:

پی: بله، موزه، یک شخصیت اسطوره‌ای است، و ویکتور البته شخصیت اسطوره‌ای نیست. اما می‌تواند وجود داشته باشد. لزومی ندارد که همیشه برای این نام‌ها معادل عینی پیدا کنیم. مثلاً «ویکتور» می‌تواند به معنای غلبه بر مرگ باشد. یا موزه یکی از همراهان اُرفه است.

و در پاسخ به این سؤال که از آغاز نگارش یک نمایشنامه، مراحل انتخاب نام‌ها برایش چگونه است؟ گفت:

پی: من معتمد به محض اینکه برای یک شخصیت نامی به ذهن بیاید این شخصیت را داریم، او را ساخته‌ایم. توضیح دادنش کمی مشکل است، اما برای من وقتی شخصیتی نام ندارد، نمی‌دانم با کی سر و کار دارم. معمولاً توضیح دقیقی یا بهتر بگویم معادلی برای نام‌هایم ندارم. مثلاً نمی‌دانم «لاوینیا» چرا «لاوینیا» است. معمولاً اینطوری پیش می‌آید که این نام‌ها را هنگام خواندن متون دیگر می‌ربایم، اما واقعا روش دقیقی برای این کار ندارم. معمولاً خیلی تجربی است. البته برای هر نمایشنامه، وضعیت فرق می‌کند. مثلاً در این اثر بیشتر اسامی اسطوره‌ای است، در واقع فقط نام‌های اسطوره‌ای است، در حالی که در بقیه کارهایم اینطور نیست. گاهی نام‌ها خیلی معنا دارند و گاه نه.

- بزرگ‌ترین دل‌مشغولی اُرفه در زندگی، همسرش اُریدیس است، اما در این نمایشنامه اُریدیس حضور ندارد. آیا لاوینیا، نماد مدرن اُریدیس است؟

پی: نه، نه. مشکل اُرفه اینست که ریشه در سنت‌های هم‌یونانی و هم لاتینی دارد. در این نمایشنامه، ما با اُرفه یونانی طرفیم، بنابراین اُریدیس در آن جایی ندارد، چون اُریدیس که سابقه جدیدتری نسبت به اُرفه دارد، مربوط به دوره لاتینی است. من سه منبع در اختیار دارم: اُرفه لاتینی را دارم که همراه اُریدیس است و همان داستان معروف نگاه کردن به او، و این داستان نویسندگان معاصر مرا خیلی به تفکر واداشته است؛ بعد اُرفه به عنوان شخصیت اسطوره‌ای یونان، صاحب اشعار تغزلی و غیره و بعد مکتب اورفیک<sup>۲۶</sup> که جدیدتر است. من همه اینها را با هم مخلوط کردم. بنابراین اُریدیس مشخصی در این نمایش وجود ندارد، برعکس شخصیت‌های دیگری هستند که در رابطه اُرفه - اُریدیس حضور دارند، مثل بی‌ین‌ونو و دختر بچه، مثل باتیست و همسرش که دوباره اسطوره اُرفه را بازی می‌کند، و همینطور ویکتور و سلنه که در مناسبات اُرفه‌ای حضور دارند، یعنی عشاقی که گرگ آنها را از هم جدا کرده است و غیره، بنابراین همه، به نوعی دوباره

باتیست بیرون می‌رود. صدای گلوله شنیده می‌شود که این صدا اُرفه را بیدار می‌کند. اُرفه پرند را می‌بیند و خواب بدی را که پیش از بیدار شدن دیده است برای تماشاگران حکایت می‌کند. او در خواب، خودش را در صحنه تئاتری با کف سیاه رنگ دیده است که گروهی در سکوت به انتظار گفته‌های او بوده‌اند. او به آنها می‌گوید: «من کسی نیستم که شما منتظرش هستید». موزه از زنده شدن او اظهار شادمانی می‌کند و از او می‌خواهد که گذشته‌اش را بخاطر بیاورد اما اُرفه نمی‌پذیرد که اُرفه واقعی است و می‌داند که منتظران اُرفه واقعی در راه، منتظرش هستند و او نمی‌تواند با صدای ساختگی، آنها را امیدوار کند. در همین زمان باتیست ظاهر می‌شود، او یک گوشش را از دست داده است. باتیست با اُرفه سخن می‌گوید و برایش توضیح می‌دهد که باید رهبری گروهی را بعهده بگیرد و آنها را بسوی باغ‌های «پرسفون» هدایت کند. موزه و اُرفه و باتیست سفرشان را آغاز می‌کنند و در مسیر، از ایستگاه‌های بیمارستان، کارگاه حفاری، خانه زنی به نام «لاوینیا»<sup>۲۸</sup> با توقیف کوتاه عبور می‌کنند، از باغ درختان زیتون می‌گذرند و به دروازه جهنم می‌رسند. در ایستگاه‌ها به ترتیب با «ویکتور»<sup>۲۹</sup>، زن مسن و بیمار، «سلنه»<sup>۳۰</sup>، «بی‌ین‌ونو»<sup>۳۱</sup> و «لاوینیا» آشنا می‌شوند و همه این افراد در ادامه سفر به آنها می‌پیوندند. در دروازه جهنم «پلوتون» و زن جوانی به نام استر<sup>۳۲</sup> به گروه اضافه می‌شوند. همه، شروع به نبش قبر می‌کنند. استر، جنازه برادرش را می‌یابد و از زن جوانی می‌خواهد که با جنازه برادرش برقصد. پلوتون با اُرفه در باره دنیایی صحبت می‌کند که اگرچه در آن جنگ به اتمام نرسیده، اما صلح هم هنوز برقرار نشده است. پلوتون می‌گوید که با طلوع آفتاب جلادان می‌آیند که همه را از بین ببرند. لاوینیا تصمیم می‌گیرد که در جهنم بماند چون فکر می‌کند که نام پرسفون برانزده او است. جلادان وارد می‌شوند. اُرفه و «بی‌ین‌ونو» تنها می‌مانند. «بی‌ین‌ونو» از اُرفه می‌خواهد که بمانند و با هم یک کلیسا بسازند، اما اُرفه به تردید افتاده و می‌خواهد دیگران این کار را انجام دهند. سپس اعلام می‌کند این آخرین شعر و تنها وصیتنامه من است: سه واژه: زندگی، مرگ، زندگی.

### نطفه نمایشنامه

در گفتگوهایی که با آلیویه پی<sup>۳۳</sup> داشتیم درباره چگونگی نگارش نمایشنامه چهره اُرفه چنین گفت:

پی: پیش از این کار، نمایشنامه لا سِرِوانت<sup>۳۴</sup> (چراغ امنیت صحنه تئاتر) را نوشته بودم که جنون‌آمیزتر از اُرفه بود. زمانش خیلی طولانی بود. برای اُرفه، من طرحی شاعرانه در ذهن داشتم، اثری اغراق‌آمیز، افراطی، متناقض... طرحی که در آن موضوع‌هایی کنار هم قرار می‌گیرند که با هم آشتی‌ناپذیرند. یعنی باز هم می‌خواستیم یک کار عجیب و غریب بکنم و این نکته خیلی اساسی بود چون نمایش از یک نوشتار معاصر تئاتری که بسیار موجز (مینی‌مالیستی) بود شکل گرفته بود. این نمایشنامه خیلی جنون‌آمیز است. کمی مثل کرومول<sup>۳۵</sup> و ویکتور هوگو، که هرگز اجرا نشد. از طرف رئیس تئاتر قصر پاپ (پاله دو پاپ) در آوین یون،

أرفه را، أرفه لاتینی را بازی می‌کنند.

- چرا باتیست با آن سماجت پشت درب آتلیه موزه منتظر می‌ماند و چرا أرفه را محصول دست موزه معرفی کرده‌اید.

پی: بله این نکته عجیب این نمایشنامه است. أرفه شاعر همیشه به خودش و بزرگی حرف‌ها و شعرهایش شک دارد، بنابراین شخصیت دیگری مثل موزه هست که خالق أرفه در تمام نمایش است. در واقع أرفه من، أرفه‌ای که من ساخته‌ام، شیاد است. شاید این نکته به وضعیتی که من هنگام نوشتن این نمایشنامه داشتم مربوط باشد. نوشتن شعری تغزلی در دورانی که توانایی پذیرش چنین شعری وجود ندارد. بنابراین شاید این فقط پارودی<sup>۳۷</sup> (هژو) یک شعر تغزلی باشد.

- آیا أرفه شما نماد امیدواری است یا ناامیدی؟ چون وارد دنیای مرده‌ها می‌شود...

پی: او بیش از هر چیز یک شاعر است یا خیلی ساده، یک شعر یا خود متأثر با همه ترسیده‌هایش، او یک شعر نمایشی یا متأثر شاعرانه است. یک شعر جهانی است.

## تحلیل عناصر نمایشی بر اساس نظریه کهن الگوهای یونگ

اسطوره‌ها از اساس با آیین خلقت و تکوین آن و مرگ ارتباط داشته‌اند. آیین‌ها هم بازسازی همین اسطوره‌های نخستین‌اند، کهن الگوها نیز تکرار همین اسطوره‌ها یا عملکرد آنهاست به همین دلیل، یعنی قابلیت اجرایی تکرار شونده، اسطوره‌ها و کهن الگوها منشأ و بن‌مایه بسیار مناسبی برای متأثر و نمایش محسوب می‌شوند. الیویه پی که خود شاعر است در مقدمه‌ای که برای نمایشنامه نگاشته به تعریف شعر و ویژگی رهاکنندگی آن تأکید می‌کند و خود را با کهن‌الگوی شعر و موسیقی تاریخ یونان یعنی أرفه، که با اشعار عاشقانه و موسیقی سحرآمیزش کوشیده بود همسر محبوبش آریدیس را از دنیای زیرین به روی زمین برگرداند، همزاد می‌داند و می‌خواهد در پیمایش به دنیای زیرین، بطور نمادین، مردم «بوسنی» را از جهنمی که برایشان ساخته بودند نجات دهد و تعهد انسانیش را بعنوان شاعر و هنرمند به انجام رساند.

الیویه پی در مقدمه نمایشنامه‌اش نوشته است:

«در انتظار لحظه‌ای هستم که شما بگویید: «من این سخنان را قبلاً برای خودم زمزمه کرده‌ام، من خودم این واژه‌ها را در ذهن داشته‌ام، همین واژه‌ها را.» آرامش در همین لحظه است. ما به همان اندازه مالکان این شعر هستیم که مالکان قطعه خاکی که ما را در آن خواهند گذاشت. مار، همین کلامی است که در هیچ کجا شناخته و تعریف نشده است. این لحظه که در هر لحظه می‌تواند لحظه‌ای که ما خود آن هستیم از بین ببرد، لحظه حذف ناگهانی انسان و حقیقت اوست.

شاید یکی از گفتارهایم، برایمان مشترک باشد؟ برای اینست که حرف می‌زنم و با تأثیر کلامم بر تاریکی مضاعف شنوندگانم می‌گویم. با جابجایی هر واژه، امکان وقوع معجزه‌های پیش می‌آید که هر یک از شما ممکن است دریافتش کنید. و در این لحظه هیچکس نخواهد توانست بگوید شاعر کیست. کسی که آن را شناخته، أرفه است. این‌دبانوی سالخورده خاطر، به او می‌نگرد و می‌خندد. أرفه لحظه ملاقات ماست که شخصی بخاطر آن نیمی از راه را پیموده است. با لبان خستگی ناپذیرم، با پاهای فراخواننده‌ام روی صحنه‌ها، با نفسی که روایتم را جادو می‌کند قصه‌ام را می‌سازد، با همه اینها، با حرف زدنم، نیمی از راه را می‌پیمایم» (Py, 1997, 7).

پی در این مقدمه از «مار» سخن گفته است، مار، واژه‌ای که در هیچ جا شناخته و تعریف شده نیست. این مار برای الیویه پی، نشانه گناه اولیه است که انسان را از جایگاه اصلی‌اش جابجا می‌کند. انسان شاعر را که خود «پی» است. و أرفه زبان اوست، کسی است که بفهمد شاعر کیست.

أرفه پی از همین آغاز، با مذهب در می‌آمیزد. نخستین کسی که منتظر زاده شدن مجدد اوست، «باتیست» است. «باتیست» بی‌صبرانه در انتظار به دنیا آمدن اوست و برای رسیدن به هدفش، آماده هر گونه فداکاری است حتی به قیمت از بین رفتنش تا منجی جهان ظهور کند. گرایش پی را همین جا با انتخاب نام شخصیت‌هایش می‌توان بوضوح دید. باتیست یکی از نام‌های مشهور کتاب مقدس یعنی ژان باتیست، یا همان یحیی تعمیددهنده است که حضرت عیسی را با دست‌های خودش تعمید داد. از همین آغاز أرفه هویتی عیسی‌گونه می‌یابد، اگر چه خودش، همچون حضرت عیسی، به رسالتش واقف نیست. صدای گوله‌ای که باتیست/یحیی به خودش شلیک کرده، أرفه/عیسی را پیدا می‌کند و او را تعمید می‌دهد. أرفه برمی‌خیزد و نخستین اعضای گروهش گرد او جمع می‌شوند. در واقع کهن‌الگوی سفر/کاروان نجات از همین جا شکل می‌گیرد و الگوی شفا و احیای مردگان با احیای خود ارفه/عیسی آغاز می‌گردد. اگر با دقت بیشتری به این موقعیت بنگریم در واقع نمایشنامه، با رستاخیز ارفه/عیسا آغاز می‌شود و با رستاخیز دیگر، دوباره به همان نقطه شروع می‌رسد.

ویژگی‌های مشترک ارفه و عیسی، یعنی یکی پنداشتن آنها از دید ما، می‌توانست تحلیل نهایی نمایشنامه باشد، اما شیوه‌ای که الیویه پی برای ساختار نمایشنامه‌آیین‌دیک‌اش برگزیده است، چنین اقتضا می‌کند که نتیجه نهایی، یعنی پیوند اسطوره و مذهب را در آغاز همین بخش به نظر خواننده برسانیم. أرفه/عیسی اندک اندک کاروانش را تشکیل می‌دهد، بر تعداد اعضایش می‌افزاید، بر رسالتش وقوف می‌یابد و سفری هدفمند را به سوی دیاری دیگر آغاز می‌کند.

در طول سفر، أرفه/عیسی با زنی به نام لاونیا برخورد می‌کند که به گروه او می‌پیوندد. لاونیا، کهن‌الگوی وسوسه زن اغواگر یا «روسپی مقدس» محسوب می‌شود.

أرفه برمی‌خیزد ↓ گروه تشکیل می‌دهد ← به جهنم می‌رسد ↓ مرده‌ها برمی‌خیزند ← عیسی به رسالتش عمل می‌کند ← شکنجه می‌شود، ← مصلوب می‌شود، ← معراج ← رستاخیز

پایان مُجرمیت. نوعی رهایی از مرگ» (ارجمند، ۱۳۸۷، ۹۷). آیین/ کهن الگوی قربانی نیز که آغاز خلقت و تکوین حیات با آن آغاز می‌شود نیز به راحتی در صحنه کاوش‌های باستان‌شناسان قابل تشخیص است.

گروه باستان‌شناسان در حال کُند و کاو زمین‌اند. یکی از آنها سر بریده اُرفه را پیدا می‌کند. اُرفه و موزه از پشت بوته‌ای شاهد این صحنه‌اند. موزه به اُرفه می‌گوید: «خودم این سر را چند سده پیش اینجا گذاشته‌ام. در روایت اصلی اُرفه، همچنین آمده است که اُرفه را پس از مرگ قطعه قطعه می‌کنند تا هر قطعه‌اش ریشه‌ای باشد برای رویش و باززایی. سر بریده هم نماد نامیرایی شعر و آواز اُرفه است و هم بازتابنده آیین قربانی دیونیزوسی.

صحنه دیگری که نشان‌دهنده همین کهن‌الگوست، صحنه مُثله کردن پسر استاد به دست لاونیا است که با همان منطق می‌تواند الگوی نامیرایی دانش باشد. در ایستگاه سوم به خانه لاونیا، وارد می‌شود. پسر یک استاد دانشگاه در اتاق اوست. موزه از او می‌پرسد چطور با لاونیا آشنا شده است. پسر استاد ماجرای آشنایی‌اش را تعریف می‌کند. لاونیا به استاد پیشنهاد می‌کند که بدن یکی از عشاقش را قطعه‌قطعه کند و به حراج بگذارند. بعد معلوم می‌شود که جوانی که باید قربانی شود پسر استاد است.

«ازدواج جادویی با ایزد بانو، ملکه جهان، نشان‌دهنده تسلط کامل قهرمان بر زندگی است.» (کمیل، ۱۳۸۵، ۱۲۹).

پی، درباره روسپی‌های مقدس می‌گوید:

«این گونه زنان گاهی با خدایان ازدواج می‌کنند و به تصرف آنها در می‌آیند... این خدایان گاهی به شکل مار، تجلی می‌یابند و ارتباط فرضی بین باروری زمین و وصلت زنان و مار، از همین جا شکل می‌گیرد» (فریزر، ۱۳۸۵، ۳۷۷). اما رابطه مذهبی/ کهن‌الگویی لاونیا در این است که نویسنده او را در رابطه‌اش با عیسی (و نه اُرفه)، معادل مریم مجدلیه، فرض کرده است، با این توضیح که مریم مجدلیه نیز زنی بود که به کاروان نجات عیسی پیوست و به او ایمان آورد. در پایان نمایشنامه، فقط لاونیا می‌پذیرد با جنازه برادر استر برقصد و برای این کار خود را عطر آگین و الگوی روسپی‌گری مقدس را تکرار می‌کند چون در این شیوه، این عمل روسپیان نه فقط بدن بود، بلکه عملی ستایش‌آمیز برای خدایان محسوب می‌شد.

اشاره به کهن‌الگوی رستگاری نیز با شکل‌گیری کاروان نجات و آغاز سفر، بخوبی آشکار است. مسیری که اُرفه در پیش گرفته و عده‌ای را نیز به عنوان پیروانش با خود می‌برد به رستگاری می‌انجامد؛ اگرچه پایان این سفر به دوزخ منتهی می‌شود، اما نویسنده معتقد است که این دوزخ در واقع مکانی است برای رهایی از مرگ. «این صحنه نوعی آشتی و سازش با مرده‌هاست.

## نتیجه

تصمیم می‌گیرد در این دوزخ بماند، یعنی پایانی امیدوارانه برای تطهیر و رهایی بعد از مجازات برای خود رقم می‌زند و به گفته نویسنده با ماندن در دوزخ و ازدواج با هادِس، (خودش به نوعی، پرسِفون، ملکه دوزخ می‌شود)، امید بازگشتی تطهیرشده و ابدی را برای دوستانش و از جمله اُرفه به ارمغان می‌آورد. آلیویه پی و بسیاری دیگر از نمایشنامه‌نویسان سده بیست و یکم مانند نمایشنامه‌نویسان سده‌های هفده و نوزده میلادی در اروپا، در واقع آغاز رویکرد نویسندگان به اسطوره و دین و مذهب را نوید می‌دهند.

می‌توان مجموع کهن‌الگوهای بکار رفته در متن چهره اُرفه را که همه دیدگاه مذهبی دارند، چنین خلاصه کرد:

سفر/ کاروان نجات، زن اغواگر/ روسپی‌گری مقدس، آیین قربانی، رستاخیز، شفا و احیای مردگان، رستگاری.

دوزخ صحنه پایانی نمایشنامه، همان رستاخیزی است که در بخش اول این مقاله معرفی شد. برداشت خوبی که آلیویه پی از ماجرا دارد و آن را شادی و رهایی می‌داند، در واقع امیدی است که به پایان جنگ‌های «بوسنی هرزگوین» در آن دوران داشته است (او در زمان جنگ به هرزگوین سفر کرده بود). لاونیا

11 Paradis de Tristesse.

12 Le Visage d'Orphée.

۱۳ اُرفه Orphée یا اسطوره اُرفئوس، شاعر و نغمه‌سرا، از جنبه‌های مختلف، بویژه از جنبه عاشق غمزده‌ای که برای باز یافتن همسر خود، آریدیس، به هادِس، جهان زیرین می‌رود همواره جاذبه بسیاری برای هنرمندان و شاعران داشته است. این خواننده تراکیایی، که در یونان قدیم او را بنیانگذار مناسک سری دینی موسوم به «اسرار اُرفئوسی» و در شمار شاعران پیش از هومر می‌دانستند، در عصر کلاسیک موضوع آثار ادبی و هنری بسیار گردید. از عنوان یکی از تراژدی‌های مفقود اشیل خبر داریم که ملهم از واقعه پاره‌پاره شدن اُرفئوس به دست ماینادس‌ها است. در دوره اسکندرانی، افسانه اُرفئوس با عناصر دیگری پُرماه‌تر شد که رقت‌انگیزی آن را تشدید کرد و جنبه داستانی پرطمطراق آن را، که مورد علاقه شاعران آن زمان بود، افزایش داد. سپس افسانه به شاعران رومی بازگشت: اُوید، مسخ‌ها، کتاب دهم، ویرژیل، زراعی‌ها، کتاب چهارم،

## پی‌نوشت‌ها

- 1 Archetype.
- 2 Symbolisme.
- 3 Surréalisme.
- 4 Dadaïsme.
- 5 Olivier Py.
- 6 Centre national de théâtre (Rue Blanche).
- 7 Fondation Beaumarchais.
- 8 Prix Nouveau Talant Théâtre.
- 9 SACD.
- 10 Prix Nouveau Talant Théâtre.

که با موفقیت، تمام شده، چون در واقع دو نمایشنامه داریم. ایده اولیه من برای این بخش این بود که پس از این که شخصیت زیر آسمان پرستاره خوابیده‌اند، بلند می‌شوند، راه می‌افتند، راه می‌روند. و معنای همه چیز را می‌فهمند.

ارجمند: حتی مرده‌ها؟

پی: حتی مرده‌ها، بلکه با مرده‌ها، (ارجمند، ۱۳۸۷، ۹۴ و ۹۵).

34 La Servante.

35 Cromwell.

36 Orphisme.

۳۷ Parodie (هژو، معادل پیشنهادی کامیابی مسک، استاد راهنما).

## فهرست منابع

الیاده، میرچا (۱۳۸۴)، اسطوره بازگشت جاودانه ترجمه بهمن سرکاراتی، انتشارات طهوری، تهران.

ارجمند، لیل (۱۳۸۷)، بررسی اسطوره و مذهب در آثار آلبویه پی با تکیه بر نمایشنامه چهره ارفه، پایان‌نامه کارشناسی ارشد از دانشکده هنرهای نمایشی و موسیقی دانشگاه تهران به راهنمایی احمد کامیابی مسک.

شایگان، داریوش (۱۳۸۳)، بت‌های ذهنی و خاطر ازل، چاپ دوم، انتشارات امیرکبیر، تهران.

ضمیران، محمد (۱۳۸۳)، گذر از جهان اسطوره به فلسفه انتشارات هرمس، تهران.

فاطمی، سعید (۱۳۴۷)، اساطیر یونان و روم یا افسانه خدایان، جلد اول، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۵)، شاخه زرین، ترجمه کاظم نیرومند، انتشارات آگاه، تهران.

کمیل، جوزف (۱۳۸۵)، قهرمان هزار چهره، شادی، ترجمه خسروپناه، نشر گل آفتاب، مشهد.

گروه نویسندگان (۱۳۷۳)، راهنمای رویکردهای نقد ادبی، زهرا میهن‌خوان، انتشارات اطلاعات، تهران.

گریمال، پی‌یر (۱۳۵۶)، فرهنگ اساطیر یونان و روم، جلد دوم، ترجمه احمد بهمنش، انتشارات دانشگاه تهران، تهران.

مختاری، محمد (۱۳۶۹)، اسطوره زال، تبلور تضاد وحدت در حماسه ملی، نشر آگه، تهران.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۸)، انسان و سمبل‌هایش، ترجمه دکتر محمد سلطانیه، انتشارات جامی، تهران.

Cassirer, Ernest (1964), *Myth of the State*, New Heaven.

Cassirer, Ernest (1954), *Philosophy of Symbolic Forms II*, New Heaven.

Dardel, Eric (1954), *The Mythic, Diogenes*, No.7 (summer).

Detienne, Marcel (1981), *L'Invention de la mythologie*, Ed. Gallimard, Paris.

Jung, C. Gustav (1934), *Über die Archetypen des kollektiven Unbewussten*, Eranos Jahrbuch, Zürich.

Malinowski, Bronislaw (1926), *Myth in Primitive Psychology*, Norton, London, U.K.

Py, Olivier (1997), *Le Visage d'Orphée*, Acte sud, France.

۳۱۴-۳۱۸. ارفئو (Orfeo) نمایش صحنه‌ای اثر آنجلو پولیتسیانو (سده ۱۵) نویسنده ایتالیایی که از کتاب چهارم ویرژیل گرفته شده است. رابرت هنریسون شاعر اسکاتلندی سده ۱۵ منظومه‌ای به نام داستان اورفئوس ساخت. کلاودیو مونتوردی سده ۱۶-۱۷ آهنگساز ایتالیایی از نمایشنامه ارفئو اثر پولیتسیانو، قطعه‌ای موسیقی برای اپرایی به نام «ارفئو» در یک مقدمه و پنج پرده ساخت که در سال ۱۹۰۷ در کاخ دوک مانتوا نمایش داده شد. در سال ۱۶۱۶ در فلورانس ایتالیا یک میان پرده با عنوان «ارفئوی غمگین» به وسیله «دومینیکو بلی» ساخته و نمایش داده شد.

چند سال بعد استفانو لاندی، اپرایی به نام «مرگ ارفئو» ساخت که در سال ۱۶۱۹ به نمایش در آمد. در اسپانیا در سده ۱۶ و ۱۷ سه نمایشنامه و اپرا با الهام از ارفه نوشته و اجرا شد. لوئیچی روسی، آهنگساز ایتالیایی اپرایی با عنوان «عروسی اورفئوس و اورودیکه» با یک مقدمه و سه پرده نوشت و در سال ۱۶۴۷ در پاریس اجرا کرد. ژان باتیست لولی در سال ۱۶۵۰ اپرای «ارفئوس» را اجرا کرد. چند آهنگساز آلمانی در سده هژده و باخ در سده نوزده «اپرا بوف» یا «اپرای فکاهی ارفه در جهان زیرین» را در دو پرده و چهار تابلو نوشت و اجرا کرد. لئو دلپ آهنگساز فرانسوی اپرایی به نام «مرگ ارفه» نوشت. آهنگسازهای ایتالیایی، فرانسوی و آلمانی در سده‌های نوزده و بیست اپراهای مختلفی به نام ارفه ساختند. آهنگساز آمریکایی ویلیام سومان اثری موسیقایی برای ویولن سل و ارکستر به نام «آواز ارفئوس» ساخت که در سال ۱۹۶۲ به صحنه رفت. اسطوره ارفئوس نیز الهام‌بخش نقاشان نامداری در اروپا قرار گرفته است. (سید حسینی، ۱۳۸۱، ۵۸۰).

- 14 Andreo Lak.
- 15 Mercea Eliade.
- 16 Bronislaw Malinowski.
- 17 Gorge Walley,
- 18 Poetic Process.
- 19 Karl Goustav Young.
- 20 Eurydice.
- 21 Hadès.
- 22 Perséphone.
- 23 les Muses.
- 24 Géorgiques.
- 25 Orphiques.
- 26 Musée.
- 27 Baptiste.
- 28 Lavanaia.
- 29 Victoria.
- 30 Séliné.
- 31 Bienvenue.
- 32 Esther.

۳۳ در مصاحبه‌هایی که نگارنده رساله در دو تاریخ مختلف با آقای آلبویه پی در پاریس داشته است. دنباله گفتگو به شرح زیر است:

«ارجمند: صحنه مرده‌ها هم از جنگ می‌آید؟»

پی: بله قطعاً صحنه مرده‌ها همان گورستان‌هایی است که در سارایه‌وو دیدم، گورستان‌هایی که در حیات مدرسه‌ها درست شده بود. اگر من روشن‌بین‌تر بودم، اگر عشق بیشتر در آن زمان داشتم، خیلی راحت ارفه را در سارایه‌وو می‌ساختم، در یک دنیای ویران شده.

ارجمند: آیا می‌توان صحنه مرده‌ها را رستاخیز دانست؟

پی: نه واقعاً. من سؤال مهم‌تری داشتم که در آخر جنگ مطرح می‌شد. اما در واقع همیشه در اروپا مطرح می‌شد به خصوص در اواخر جنگ جهانی. بله می‌توان گفت صحنه آخر، رستاخیز، اما نه رستاخیز مذهبی مسیحی. این نمایش باید بر اساس شادی ساخته شود. این چیزی است که من در جستجوی هستم. همه شخصیت‌ها می‌آیند، با شادی، بخش اول