



Relationships and kinship of the mythical character of Zahhak in cinema

Majid Houshangi^{1*}, Abolqasem Dadvar², Sepideh Niyazi³

^{1*}Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature, Alzahra University, Tehran, Iran.

²Professor of Art Research Department, Faculty of Arts, Alzahra University, Tehran, Iran.

³MA in Art Research Department, Faculty of Arts, Alzahra University, Tehran, Iran.

Article Info	ABSTRACT
Article type: Research Article	The myth of Zahhak is one of the characters of Iranian myths and seems to have common features with some villains in form and content. This research, using the descriptive-analytical method, investigates intertextuality between three cinematographic works with the characteristics and capacities of Zahhak's character to discover the relationships and kinship of this field to achieve a new meaning of these contradictions and similarities. It was done with the aim of investigating the commonalities of Zahhak's character with three movie characters "Sauron in Lord of the Rings", "Voldemort in Harry Potter" and "Immortan Joe in Mad Max: Fury Road". One of the results of this research is that all four characters seek to establish their dominance over society through mind control or taking lives, with the help of distorted and pragmatic companions, and the common thing in all these four characters is to achieve immortality through exploitation and exploitation. In the field of form, the use of common signs such as being accompanied by a snake, proximity to scary elements, color and place, etc., can imply the expression of common signs in the heart of history, considering the difference in time and cultural context. which indicates commonalities in the collective unconscious and internal human taboos. The symbolic similarity in the use of the snake or dragon element in these four characters shows the connection of all three characters with this terrifying creature, which is the basis of the definition of dark and evil forces.
Received: 19/10/2024	
Accepted: 22/12/2024	
Key word: interdisciplinary studies; Zahhak; Sauron; Voldemort; Immortan Joe	

Cite this article: Houshangi, Majid., Dadvar, Abolqasem ., Niyazi, Sepideh. (2025), Relationships and kinship of the mythical character of Zahhak in cinema, *Interdisciplinary research in persian Language and literature*, Vol. 3, New Series, No.2, Autumn and Winter 2025: pages:229-257.

DOI: 10.30479/irpli.2024.21079.1209



© The Author(s).

Publisher: Imam Khomeini International University

***Corresponding Author:** Majid Houshangi

Address: Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature, Alzahra University, Tehran, Iran.

E-mail: m.houshangi@alzahra.ac.ir



مناسبات و خویشاوندی شخصیت اسطوره‌ای ضحاک با برخی شخصیت‌های سینمایی*

ابوالقاسم دادور^۱، مجید هوشنگی^{۲*}، سپیده نیازی^۳

۱. استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

۲. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

۳. کارشناسی ارشد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

اطلاعات مقاله چکیده

نوع مقاله:

مقاله پژوهشی

دریافت:

۱۴۰۳/۰۷/۲۸

پذیرش:

۱۴۰۳/۱۰/۰۲

مطالعات میان‌رشته‌ای معاصر در حوزه هنر، به بررسی ارتباط بین ادبیات و سینما می‌پردازد. در این راستا، شخصیت اسطوره‌ای ضحاک در شاهنامه، با برخی شخصیت‌های شرور سینمایی، در دو حوزه فرم و محتوا، وجوه مشترکی دارد. این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی، اشتراکات شخصیت اسطوره‌ای ضحاک در شاهنامه را با سه شخصیت شرور سینمایی «سائورون»، «ولدمورت» و «جوجاودان» در حوزه‌های فرم و محتوا بررسی می‌کند و هدف آن، کشف مناسبات و خویشاوندی‌های این شخصیت‌ها و دستیابی به درک جدیدی از وجوه اشتراک آن‌هاست. این پژوهش با رویکردی میان‌رشته‌ای تلاش دارد تا به تحلیل و تبیین روابط مفهومی و معنایی میان ویژگی‌ها، دلالت‌ها، کنش‌ها و نظام نشانه‌ای حاکم بر سه شخصیت شرور سینمایی و شخصیت ضحاک در شاهنامه بپردازد. از نتایج این پژوهش آن است که هر چهار شخصیت از طریق کنترل ذهن یا گرفتن جان‌ها، به کمک همراهانی مسخ‌شده و عمل‌گرا، به‌دنبال تثبیت سلطه خود بر جامعه هستند و امر مشترک در این چهار شخصیت، رسیدن به جاودانگی از طریق استثمار و حذف دیگران است. در حوزه فرم، کاربرد نشانه‌های مشترک چون همراهی با مار، مجاورت با عناصر هراس‌آور، رنگ و مکان و... می‌تواند دلالت‌گویایی نشانه‌های مشترک در دل تاریخ با توجه به تفاوت در زمان و بافت فرهنگی داشته باشد که دلالت بر اشتراکات در ناخودآگاه جمعی و تابوهای درونی انسانی است.

کلمات کلیدی: مطالعات بینارشته‌ای؛ ضحاک؛ سائورون؛ ولدمورت؛ جوجاودان.

استاد: دادور، ابوالقاسم. هوشنگی، مجید. نیازی، سپیده. (۱۴۰۳). مناسبات و خویشاوندی شخصیت اسطوره‌ای ضحاک با برخی شخصیت‌های سینمایی، دوفصلنامه پژوهش‌های میان‌رشته‌ای زبان و ادبیات فارسی، سال سوم، دوره جدید، شماره اول، بهار و تابستان، ۱۴۰۳: ۲۵۷-۲۲۹.

DOI: 10.30479/irpli.2024.21079.1209

ناشر: دانشگاه بین‌المللی امام خمینی (ره)

حق مؤلف © نویسندگان.



* - نشانی پست الکترونیکی نویسنده مسئول: m.houshanghi@alzahra.ac.ir

۱. مقدمه

روابط میان دانش‌ها که از قرن نوزدهم به صورت ویژه‌ای مورد توجه صاحب‌نظران قرار گرفت، با معرفی نماد «جهانی شدن» در قرن بیستم باعث به وجود آمدن شاخه‌ای جدید در مطالعات با عنوان «مطالعات بینارشته‌ای» شده است. این رویکرد که بررسی مسائل و موضوعات بینافرهنگی و مناسبات میان علوم می‌پردازد با فراتر رفتن از محدودیت‌های یک رشته خاص، به محققان امکان می‌دهند تا با نگاهی جامع‌تر به پدیده‌ها و موضوعات بپردازند. این رویکرد که به بررسی مسائل و موضوعات بینافرهنگی و مناسبات میان علوم می‌پردازد از دیدگاه کلین به عنوان روشی برای ادغام دانش، نظریه‌ها و ابزارهای دو یا چند رشته تعریف می‌شود و به منظور حل مسائل پیچیده و ایجاد درک جدید از مفاهیم مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد. او تأکید دارد که این روش‌ها به طور خاص برای شناخت بهتر پدیده‌هایی مفید هستند که با یک رشته به تنهایی تحلیل‌پذیر نیستند. (Klein, 1990) در واقع «مطالعات بینارشته‌ای شامل تحقیقاتی است که با درهم تنیدن اطلاعات و نظریه‌های دو یا چند رشته با شاخه‌های مختلف علوم به حل مسائلی می‌پردازد که پاسخ‌شان در فضای محدود یک رشته یا یک علم به دست نمی‌آید. بدین سان مطالعات بینارشته‌ای افق دید وسیع‌تری و عمیق‌تری بر پژوهشگر می‌گشاید» (انوشیروانی، ۱۳۹۲: ۴) و به پژوهشگر حوزه هنر این امکان را می‌دهد تا از محدوده زمان و مکان فراتر رود و مجال شناخت گسترده‌ای را از فرهنگی به فرهنگی دیگر مهیا کند. از سویی در دهه‌های اخیر، سینما به عنوان یک هنر جهانی، شاهد الهام‌گیری، اقتباس و تلمیح به الگوها و عناصر دیگر رشته‌هاست که ادبیات و روایت‌های جاری در آن به صورت ویژه‌ای در این دست ارتباطات نقش برجسته‌ای دارد. در این میان متون اساطیری و حماسه‌های کلاسیک ملت‌ها با بهره‌مندی از ظرفیت‌های تصویری و نظام روایت‌پردازی برجسته خود، نقشی برجسته در این دست ارتباطات برعهده دارد. از سویی می‌توان گفت، سینما به عنوان واحدی متکی بر نما و تصویر در حوزه روایت و شخصیت‌پردازی گاه به صورت ضمنی و با اتکا بر تواردها و الهامات نویسندگان و کارگردانان آن، دست به خلق عناصری از داستان و تصویر می‌زند که در نگاهی عمیق دارای خویشاوندی و ظرفیت‌های تحلیلی عمیقی با شخصیت‌های اسطوره‌ای دیگر ملت‌ها خواهد بود. یکی از این ارتباطات را می‌توان میان شخصیت اسطوره‌ای ضحاک با شخصیت‌های شرور در سینمای هالیوود مشاهده کرد. در این راستا، پژوهش حاضر در تلاش است تا با بررسی ابعاد مختلف این ارتباطات و مناسبات به تحلیل ابعاد این خویشاوندی و پاسخ به برخی چرایی‌ها در این ارتباط بپردازد. از آنجا که شخصیت‌های ضحاک، سائورون، لرد ولدمورت و جوجاودان در رسیدن به اهداف شرورانه خود، دارای اشتراکات کنشی، تصویری، وحدت در فرم و ریخت هستند، به صورت هم‌سویی در حرکت به سمت تاریکی، میل به شرارت و سلطه بر جوانان،

خسونت، قدرت طلبی، خونخواری و کشتار، به همراه عناصری چون محکوم بودن، تنهایی و انزوا، خویشاوندی‌های عینی داشته و در هر چهار شخصیت به‌عنوان شاخص برجسته و قابل توجه مشاهده می‌شود. لذا این تحقیق با هدف گسترش دانش بنیادی و با بهره‌گیری از روش توصیفی تحلیلی به بررسی خویشاوندی شخصیت اسطوره‌ای ضحاک با شخصیت‌های شرور سینمای هالیوودی یعنی سائورون در «ارباب حلقه‌ها»، لرد ولدمورت در «هری پاتر» و جو جاودان در «مکس دیولنه، جاده خشم» خواهد پرداخت.

۲. پیشینه پژوهش

در حوزه مطالعات تطبیقی با محوریت اسطوره‌ها، می‌توان به پایان‌نامه «بررسی نحوه کارکرد اسطوره‌ها و نشانه‌های اسطوره‌ای در ساخت و طراحی پیام‌های ارتباطی، مطالعه موردی در سه حوزه (ادبیات، سینما، تبلیغات)» (شارقی، ۱۳۹۵) اشاره کرد که در آن نویسنده به اسطوره‌ها نگاه کلی دارد و به تحلیل نشانه‌شناختی آن‌ها در سه حوزه مشخص می‌پردازد. در این خصوص و با رویکردی مشابه، به مقالات «ضحاک و لوکی: مقایسه دو اسطوره ایرانی و اسکاندیناوی بر مبنای نمایشنامه‌های ضحاک و ایولف کوچک در چهارچوب نظریه کنش‌گرایانه ژرژ دومزیل» (زاهدی و دیگران، ۱۳۹۷) و «بررسی تحلیلی- تطبیقی رمان دراکولای برام استوکر و اسطوره‌ی ضحاک» (رضایی و قادری، ۱۳۹۹)، به مقایسه و تطبیق شخصیت اسطوره‌ای ضحاک با دیگر شخصیت‌های اسطوره‌ای یا ادبی پرداخته‌اند. در این مقالات، شخصیت ضحاک از دیدگاه تطبیقی و با تأکید بر کنش‌ها و ویژگی‌های نمادین آن در متون مختلف تحلیل شده است. با تمرکز بر تفسیر و تأویل این شخصیت‌ها در حوزه نوشتاری، به بررسی شباهت‌ها، تفاوت‌ها و جنبه کنش‌گری آن‌ها در قالب اقتباس‌های موجود از اصل شخصیت اسطوره‌ای بسنده شده و از این محدوده فراتر نرفته‌اند، و جنبه‌های دیگر تحلیلی در حوزه‌های مختلف اسطوره‌شناسی و ادبیات تطبیقی مورد بررسی قرار نگرفته است. کارمزدی (۱۳۹۸) در رساله «مطالعه ظرفیت‌های نمایشی جهان مارول برای بازتولید اسطوره‌ها و ابرقهرمان‌های ملی در سینما و تلویزیون ایران (با مطالعه موردی داستان‌های شاهنامه)» بر چگونگی به‌کارگیری قابلیت‌ها و مشخصه‌های جهان مارول برای ساخت برنامه‌های مختلف نمایشی در سینما و تلویزیون ایران براساس داستان‌های شاهنامه توجه دارد و بر امکان داستانی شدن این شخصیت‌های اسطوره تأکید دارد. خورسندی (۱۴۰۰) در پایان‌نامه «اصل خیر و شر به‌عنوان بنیان اولیه روایت داستانی در فیلم‌های بلند انیمیشن، مورد مطالعاتی: داستان ضحاک» با مطالعه شخصیت ضحاک از طریق رویکرد ریخت‌شناسی روایت پراپ بر پی‌رنگ و داستان این اسطوره تأکید دارد و با توجه بر اصول خیر و شر به تحلیل و آنالیز انیمیشن‌های بلند می‌پردازد تا با بهره‌گیری از آن‌ها به اسلوب فیلمنامه‌نویسی براساس داستان فریدون و ضحاک دست‌یابد.

از این‌رو، تا کنون هیچ‌یک از پژوهش‌های موجود به‌طور خاص بر محوریت شخصیت ضحاک در پیوند با نظام تصویری و سینمایی معاصر متمرکز نبوده‌اند؛ بلکه بیشتر جنبه‌های دیگر اسطوره اژی‌دهاک را بررسی کرده و به تحلیل شخصیت این اسطوره و هم‌خوانی‌های آن با برخی از شخصیت‌های شرور در سینمای هالیوود نپرداخته‌اند.

۳. مبانی نظری

پژوهش حاضر مبتنی بر مطالعات بین‌رشته‌ای است که تلاش دارد میان ادبیات کلاسیک و مدرن‌ترین نمود هنری دنیای معاصر، یعنی سینمای هالیوود، به پیوندی درونی و خویشاوندی مناسبات و نشانه‌ها دست یابد. از آنجا که این روابط مبتنی بر متنیت این دو حوزه است و در سویی متن با نمود عینی خود حضور داشته و در سوی دیگر، متن به مثابه روایت و تصویر جلوه‌گر است می‌توان به بررسی این نشانه‌ها در این دو سو پرداخت. این رویکرد بر این فرض استوار است که متن و تصویر، دو نظام نشانه‌ای مستقل هستند که می‌توانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. تبدیل نشانه‌های نوشتاری به نشانه‌های تصویری، یکی از روش‌های تکثیر مفاهیم است که تحت عنوان روابط بین‌نشانه‌ای شناخته می‌شود. لذا می‌توان با توسع نظر از زبان به تصویر و روایت و کنش قهرمانان مورد نظر، مبانی نظری را با رویکردی بینامتنی پیش برد. با ورود نظریات نسل دوم بینامتنیت مانند ژنت و ریفاتر امکان مطالعات بینامتنی هنر به صورت کاربردی امکان‌پذیر و از آن به مانند رویه‌ای برای نقد آثار هنری بهره گرفته شد. از این رو، منتقدین و نظریه‌پردازان بینامتنی همواره توجه ویژه‌ای به آثار ادبی و آثار هنری مانند هنرهای تجسمی، نمایشی و سینمایی داشته‌اند. از دیدگاه هنری، با توجه به تنوع متون در این حوزه، انواع روابط میان‌متنی، از جمله روابط بین‌فرهنگی، بین‌هنری، و بین‌نشانه‌ای، تعریف و به کار گرفته شده‌اند. نظریه بینامتنیت با اهمیتی روزافزون در جامعه هنری ایران مورد توجه و استفاده قرار گرفته است و همچنین در حوزه بین‌فرهنگی نیز راه یافته است؛ زیرا «دلالت‌های حقیقی هر اثر هنری را فقط می‌توان از طریق شناخت چیرستی فرهنگی و زمینه‌های اجتماعی، اعم از ارزش‌ها، باورها، ابزارهای کسب مشروعیت و مقبولیت و مواردی نظیر این درک کرد.» (جاوید و احمدی، ۱۳۹۲: ۷۸-۷۹)

از منظر نشانه‌شناسی نیز این مبانی نظری، دو کاربرد اساسی دارد: یکی درون‌نشانه‌ای در زمانی که دو متن مورد بررسی در یک نظام نشانه‌ای قرار داشته باشند مثلاً هر دو کلامی یا نوشتاری یا تصویری باشند؛ و دیگری بین‌نشانه‌ای که دو متن مورد نظر، از دو نظام گوناگون برخاسته باشند. به عنوان مثال یکی از متن‌ها در نظام نشانه‌ای نوشتاری و دیگر متن، در نظام نشانه‌ای تصویری قرار داشته باشد. این رویکرد، بر این فرض است که متن و تصویر، دو نظام نشانه‌ای مستقل هستند که می‌توانند با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. (انصاری و دیگران، ۱۳۹۳: ۱۵-۱۸) با توجه به این مبنا، بینامتنیت به مطالعه ارتباط

میان متن‌ها در یک نظام نشانه‌ای، درون‌نشانه‌ای *intersemiotic* و به مطالعه روابط میان متن‌ها از نظام‌های گوناگون بین‌نشانه‌ای *Intersemiosis* گفته می‌شود. (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۲۶۰) لذا تحلیل بین‌نشانه‌ای یکی دیگر از رویکردهای مورد نظر این گفتار در رابطه با خوانش متن‌ها است. در حالی که بینامتنیت به ارتباط میان دو یا چند متن می‌پردازد، بین‌نشانه‌ای به ارتباط میان دو یا چند نظام نشانه‌ای اشاره دارد. در برخی موارد، این دو مفهوم می‌توانند با یکدیگر ارتباط داشته باشند. به عنوان مثال، یک متن ادبی ممکن است با ارجاع به یک متن دیگر، ارتباط بینامتنیت برقرار کند. این ارجاع می‌تواند در سطح زبان به تصویر یا سایر نظام‌های نشانه‌ای صورت گیرد. در این حالت، ارتباط بینامتنیت، می‌تواند به ایجاد ارتباط بین‌نشانه‌ای نیز منجر شود. به عنوان مثال، اگر یک متن ادبی، با ارجاع به یک اسطوره، ارتباط بینامتنیت برقرار کند، این ارجاع می‌تواند منجر به ایجاد ارتباط بین‌نشانه‌ای میان دو نظام نشانه‌ای زبان و اسطوره شود. (Genette, 1997) تبدیل نشانه‌های نوشتاری به نشانه‌های تصویر یکی از متنوع‌ترین شکل‌های تکثیر مفاهیم است که تحت عنوان روابط بین‌نشانه‌ای شناخته می‌شود. به نظر می‌رسد یکی از مهم‌ترین روش‌های تکثیر اسطوره‌ها، برگردان‌های بین‌نشانه‌ای *intersemiotic translation* است که به انتقال معنا از یک نظام نشانه‌ای به نظام نشانه‌ای دیگر گفته می‌شود. (مهرنگار و دیگران، ۱۳۹۲: ۱۳۳-۱۳۴)

اصطلاح «بینامتنیت *Intertextuality*» در دهه ۱۹۶۰ توسط یولیا کریستوا *Julia Kristeva* مطرح شد، اما بعدها نام آن را به «جایگشت *Transposition*» تغییر داد. رولان بارت، از این مفهوم برای بررسی بینامتنیت خوانشی و هنری استفاده کرد و بر اهمیت دریافت بینامتنی تأکید داشت و از پیشگامان به‌کارگیری بینامتنیت در هنر است. او هر مجموعه از نشانه‌ها را متن در نظر می‌گیرد و رابطه بین انواع متن‌ها را در این حوزه مورد بررسی قرار می‌دهد. بدین صورت بارت، روابط بین‌نشانه‌ای را در حوزه بینامتنیت در نظر می‌گیرد. (بارت، ۱۳۸۳: ۱۵۷) از دیگر نظریات تأثیرگذار و قابل توجه در این زمینه، نظریات مایکل ریفاتر، محقق آمریکایی، است. که در واقع تداوم‌دهنده نظریات رولان بارت محسوب می‌گردد. ریفاتر با تکیه بر نظریه نشانه‌شناسی پیرس و با توجه به تأثیر دریافت مخاطب بر خوانش متن، «بینامتنیت خوانشی» را بررسی می‌کند. او با تأکید بر جهان نشانه‌ای، مبحث نشانه‌شناسی بینامتنی *Intertextual semiotics* را مطرح کرده و آن را به دو گونه خوانش نشانه‌ای *semiosis* و محاکاتی *mimesis* تقسیم می‌کند. «بنابراین، خوانش محاکاتی خوانشی است که براساس مقایسه و شباهت‌های صور متنی با منابع واقعی و بیرونی صورت می‌گیرد. در مقابل، خوانش نشانه‌ای براساس پیوند متن با خود و متن‌های دیگر تعریف می‌گردد.» (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۲۳۶) خوانش نشانه‌ای نزد ریفاتر به دلیل آشکار کردن لایه‌های عمیق‌تر متن و پیوند آن با ذهن مخاطب اهمیت دارد. این خوانش نشان می‌دهد که اثر هنری از پیوند جهان درون و بینامتنی با خوانش نشانه‌ای شکل می‌گیرد.

درست در اینجاست که مکتبی در خوانش بینامتنی شکل می‌گیرد که به روابط تأثیر و تأثیری در مکتب فرانسوی پایان می‌دهد و به دنبال بررسی پیوند آثار و متون از طریق گفت‌وگوهاست. این نگاه که به مکتب آمریکایی موسوم است مدعی است که در کشف معنای متن، می‌توان از برهم‌چینی و خوانش مشترک آثار متعدد در شناخت موضوعات مشترک بهره جست و معنا را علاوه بر متن از خلال گفت‌وگوی نشانه‌های مشترک در دیگر متن‌ها استخراج کرد.

لذا با توجه به این مبانی، پژوهش حاضر سعی دارد با رویکردی آمریکایی روابط بین‌نشانه‌ای و تحلیلی از مناسبات شخصیت‌های سه گانه هالیوودی و شخصیت ضحاک استفاده ارائه دهد.

۳-۱. اسطوره، ادبیات و سینما

اسطوره که از دانش‌های باستانی و راه‌های شناختی و معرفتی از زمان‌های کهن در ادبیات به‌شمار می‌رود، با گسترش آگاهی‌های عقلانی و فناورانه به تدریج کارکرد خود را به سوی زیبایی‌شناختی تغییر داد و در دوره‌های متأخر به منبع الهامی اثرگذار در ادبیات و هنرهای تجسمی بدل شد. از سوی دیگر، ادبیات که منبع الهام بسیاری از آثار هنری است، به‌عنوان پلی مؤثر در انتقال روایات و شخصیت‌های اسطوره‌ای به دیگر شاخه‌های هنری نقش ایفا کرد. در این راستا «ادبیات، نه به‌عنوان موضوعی تفننی، که به‌عنوان بخشی بسیار مهم از شعور اجتماع و بازتاب درخور توجهی از فرهنگ، مورد بررسی قرار می‌گیرد. از این منظر ادبیات آینه‌ای می‌شود برای بازنمایاندن حقایق فرهنگی اجتماعی و تاریخی اجتماع، البته به روش علمی.» (حسین‌زاده، ۱۳۸۴: ۱۱۹) ادبیات و سینما دو ساحت مرتبط با یکدیگر هستند که در شکل‌گیری و توسعه یکدیگر نقش داشته، از یکدیگر تأثیر می‌پذیرند و به یکدیگر می‌افزایند. این پیوند ادبیات و هنر را به یک فرصت برای ارتقای اعتقادات و ارزش‌های جامعه تبدیل می‌کند و همچنین هنر را به‌عنوان ابزاری برای انتقال و بیان ارزش‌های فرهنگی به نسل‌های آینده معرفی می‌کند. عامل اصلی پیوند این دو ساحت با جهان اسطوره، تخیل است. از نظر باشلار در واقع انسان برای تغییر جهان خود از دو ابزار می‌تواند بهره‌برد یکی علم که بر جهان عینی سیطره دارد و دیگری تخیل که مربوط به جهان ذهنی است (Bachelard, 1983:1). اسطوره ادبیات و سینمای فانتزی به دنیای دوم تعلق دارند و «در قلمرو شناختی داستان‌های اساطیری ابزاری برای پیوند واقعیت درونی با واقعیت بیرونی است که نه در قالب‌های واقعی بلکه در قالب تخیل شکل می‌گیرند.» (امینی و سرامی، ۱۴۰۱: ۷۶)

سینما نیز به‌عنوان یک رسانه قدرتمند، نقش مهمی در بازسازی و بازنمایی اسطوره‌ها ایفا می‌کند. از آنجا که «سینما به‌عنوان یکی از محبوب‌ترین رسانه‌ها و بسترهای مطالعات فرهنگی منعکس‌کننده مجموعه‌ای از پدیده‌های اجتماعی و اقتصادی و فرهنگی در جوامع مدرن است.» (شمس نجف‌آبادی و

ناظری، ۱۳۹۶: ۳۲) در دوره جدید بخش مهمی از این کنشگری در کاربست نظام اساطیری بر دوش این رسانه فراگیر نهاده شده است. این مسئله به صورت ویژه‌ای در خلق ابرقهرمانان و موجودات فرازمینی و شگفت انگیز در سینمای هالیوود نمود یافته است. جوزف کمبل و ریچارد رینولدز، ابرقهرمانان را استمرار اساطیر کهن می‌دانند. رینولدز در کتاب "ابر قهرمان: اسطوره مدرن" استدلال می‌کند که ابرقهرمانان، مانند خدایان و نیمه خدایان در اسطوره‌های باستانی، امیدها و آرزوهای ما را تجسم می‌دهند و بهترین‌های بشریت را در دنیایی از چالش‌ها و عدم قطعیت‌ها نشان می‌دهند (Reynolds, 1994). آن‌ها این شخصیت‌ها را مانند قهرمانان اساطیر کهن، دارای قدرت‌های خارق‌العاده‌ای می‌دانند، که به آن‌ها کمک می‌کند تا با نیروهای شر مبارزه کنند و از مردم عادی محافظت کنند. آن‌ها همچنین دارای ویژگی‌های اخلاقی و فضیلت‌هایی هستند که آن‌ها را به نماد امید و آرمان‌ها تبدیل می‌کند.

از آنجا که اسطوره هرگز کاملاً نابود نمی‌شود. تغییر شکل می‌دهد، ادغام می‌شود و با انطباق خود با مسایل و مضامین تازه حیاتی تازه از سر می‌گیرد (رستگارفسای، ۱۳۸۳: ۲۵) و به تعبیر استروس، « انسان، حیوان اسطوره‌ساز است» (استروس، ۱۳۷۹: ۵۵) می‌توان به جاودانگی اسطوره‌ها در هر بازه زمانی و در شاکله‌هایی نو و جدید باور داشت. این مساله خود را در ظهور ابرقهرمانان بیش از هر چیز نمود می‌دهد. عامل ظهور و محوریت ابرقهرمانان و شخصیت‌های اساطیر کهن در همه ساحت‌های زمانی و هنری، دلالت بر نیاز انسان‌ها به وجود ناجی و قهرمانی والاتر دارد. انسان‌ها همیشه به دنبال الگوهایی هستند که به آن‌ها کمک کنند تا زندگی خود را معنادارتر کنند و در برابر نیروهای شر مقاومت کنند. ابرقهرمانان، با قدرت‌ها و ویژگی‌های اخلاقی خود، می‌توانند به این نیاز پاسخ دهند و به مردم کمک کنند تا با چالش‌های زندگی روبه‌رو شوند. لذا «تکرارپذیری ساختار اسطوره و ویژگی بسیار کارآمد برای بازسازی آن در جامعه معاصر است. شناخت این ساختار و استفاده از آن در رسانه هنر، عامل اصلی در تجدید حیات اسطوره‌ها به شمار می‌رود... این قهرمانان همان جذابیتی را برای مخاطب امروز دارند که رستم و فریدون و هرکول در روزگار کهن داشته‌اند؛ بنابراین، ساختار همواره ثابت است و قهرمانان فیلم‌های امروزی شخصیت‌های جایگشت یافته‌ای هستند که در پس ظاهر معاصر خود، قهرمانان اسطوره‌ای را به یاد مخاطب می‌آورند.» (شمس نجف‌آبادی و ناظری، ۱۳۹۶:

۴. تحلیل و بررسی داده‌ها

در این بخش ابتدا به بررسی کلیاتی در نظام نشانه‌های متنی در خصوص ضحاک در سلسله متون ایرانی پرداخته و پس از آن به بررسی خویشاوندی این نشانه‌ها با سه شخصیت سینمایی مذکور خواهیم پرداخت.

۴-۱. اسطوره اژدهاک (ضحاک)

در اساطیر ایرانی، اسطوره اژدهاک (ضحاک) نمادی از شر، تاریکی و خشکسالی است که از زمان‌های کهن در باورهای مردم ایران ریشه دارد. این شخصیت اسطوره‌ای در متون مختلفی از جمله اوستا، متون پهلوی و شاهنامه فردوسی بازتاب یافته و با حفظ بن‌مایه‌های اصلی، در طول زمان دچار تغییرات و تحولاتی شده است. در اوستا، این اسطوره به صورت یک نیروی طبیعی و جهانی توصیف شده است. او نمادی از ابرهای توفان‌زا و سیاه است که مانع بارش باران می‌شوند و باعث خشکسالی می‌شوند (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۲۳۸). همچنین به شکل یک اژدهای سه‌سر سه‌پوزه شش چشم تصویر شده است که وظیفه او نابود کردن آفریده‌های اهورامزدا و گسترش بیماری، تب و مرگ در جهان است (هینلز، ۱۳۹۹: ۴۹ و ۶۰). این اژدها تجسم اهریمن در جهان است و با ویژگی‌هایی چون ویرانگری و مخالفت با ارزش‌های اهورامزدا شناخته می‌شود. یکی دیگر از نام‌های اسطوره ضحاک، «دروغ» است که نشان‌دهنده ارتباط او با دیو دروغ و اهریمن است. در متون ودایی، این اسطوره با شخصیت‌هایی مانند داسه (اژدهای سه‌سر شش چشم) و ویشوروپه (پدر داسه که خود نیز اژدها بود) مقایسه شده است (حسین‌زاده، ۱۳۸۴: ۴۲-۴۳ و ۱۱۳). همچنین، او با ورتره، مظهر خشکسالی در وداها، نیز شباهت دارد. در شاهنامه فردوسی، این اسطوره با نام ضحاک، به عنوان یک پادشاه تازی معرفی می‌شود که با فریب و نیرنگ، پدر خود را می‌کشد و بر تخت پادشاهی می‌نشیند. او با کمک اهریمن، به قدرت و ثروت زیادی دست می‌یابد، اما درنهایت به دلیل ظلم و ستمگری خود، توسط فریدون شکست می‌خورد و در کوه دماوند زندانی می‌شود. در روایت فردوسی، ضحاک دارای ویژگی‌های شخصیتی منفی مانند جاه‌طلبی، خودبینی، کم‌خردی، سبکساری، شکم‌پرستی، زن‌بارگی و بی‌رحمی است. او برای حفظ قدرت خود، دست به هر جنایتی می‌زند و حتی حاضر است جان انسان‌ها را قربانی کند. یکی از مهم‌ترین نمادهای مرتبط با ضحاک، مار است. در شاهنامه، دو مار از شانه‌های ضحاک می‌رویند که برای سیر شدن، نیاز به خوردن مغز انسان‌ها دارند. این مارها نمادی از اهریمن و نیروهای شیطانی هستند که در وجود ضحاک لانه کرده‌اند، زیرا که «مار در اسطوره ضحاک درحقیقت نماینده اهریمن است که با دم او از شانه‌های ضحاک می‌روید.» (همان: ۹۶) علاوه بر مار، کوه آتشفشان نیز یکی دیگر

از نمادهای مرتبط با اسطوره اژی‌دهاک (ضحاک) است. در برخی از توصیفات شاهنامه، این اژدهای اهریمنی به کوه آتشفشانی تشبیه شده است که دود و گدازه‌های مرگبار از آن بیرون می‌آید. (فردوسی، ۱۳۹۷: ۲۰۲) این نماد نشان‌دهنده قدرت ویرانگر و خشم فروخورده ضحاک است. در مجموع، شخصیت ضحاک در شاهنامه فردوسی، نمادی از شر، ظلم، ستم، خشکسالی، دروغ و فریب است.

۴-۲. سائورون Sauron (ارباب حلقه‌ها)

کنش‌ها و فعالیت‌ها

- تسلط بر سرزمین میانه: سائورون می‌خواهد بر تمام سرزمین میانه تسلط یابد و آن را به یک امپراتوری تاریک تبدیل کند. او می‌خواهد تمام موجودات سرزمین میانه را تحت فرمان خود داشته باشد. او معتقد است که تنها او شایسته حکومت بر سرزمین میانه است.
- بازیابی حلقه یگانه: سائورون می‌خواهد حلقه یگانه را که توسط ایسیلدور از او ربوده شده است، بازیابی کند. این حلقه، منبع قدرت اوست و به او اجازه می‌دهد تا تمام حلقه‌های دیگر را کنترل کند.
- نابودی نژادهای آزاد: سائورون می‌خواهد نژادهای آزاد سرزمین میانه، مانند الف‌ها، انسان‌ها و هابیت‌ها را نابود کند. او معتقد است که این نژادها مانع رسیدن او به اهدافش هستند.

• خصوصیات شخصیتی

- قدرت‌طلبی: سائورون یک شخصیت قدرت‌طلب است. او می‌خواهد بر تمام سرزمین میانه مسلط شود و آن را به یک امپراتوری تاریک تبدیل کند.
- شرارت: سائورون یک شخصیت شرور و شیطانی است. او از کشتن و نابودی لذت می‌برد.
- خودخواهی: سائورون فقط به خودش اهمیت می‌دهد. او حاضر است هر کاری برای رسیدن به اهدافش انجام دهد.
- طماعی: سائورون به قدرت، طمع دارد. او برای بدست آوردن سایر سرزمین‌ها آن‌ها را غارت می‌کند و می‌سوزاند و از بین می‌برد.
- مخفی‌کاری: سائورون یک شخصیت مخفی‌کار است. او دوست ندارد که دیگران از اهداف و نقشه‌هایش آگاه شوند. او بدون اطلاع سایر پادشاهان یک حلقه برای کنترلشان می‌سازد.
- فریبکاری: سائورون یک شخصیت مکار است. او از حيله و نیرنگ برای رسیدن به اهدافش استفاده می‌کند. حلقه‌ها را به‌عنوان هدیه به پادشاهان سرزمین‌های مختلف می‌دهد. اما در واقع به دنبال تسلط بر آن‌ها است.

• خصوصیات ظاهری

در ابتدای فیلم، سائورون با زره سراسر آهنین، کلاه خود و نقاب سیاه به تصویر کشیده می‌شود. او خود در جنگ تسلط بر کل سرزمین میانه حضور دارد و بعد از جدا شدن حلقه از او به مانند روحی است که جسمیت ندارد ولی حضور آن هر چند ضعیف احساس می‌شود. در ادامه و بعد از بازیابی قدرت خود به صورت یک چشم آتشین در بالای برج موردور به نمایش در می‌آید. در یک صحنه در انتهای داستان، در میان مردمک چشم مار مانند آتشین، به صورت یک انسان با زره و کلاه خود سیاه نمایان می‌شود. (شکل ۱-۲)

۴-۲-۱. ضحاک و سائورون

در فیلم ارباب حلقه‌ها، «سائورون» به عنوان نماد شرارت و قدرت، با شخصیت اسطوره‌ای «اژی دهاک» قابل مقایسه است. نام دو شخصیت سائورون و اژی دهاک از لحاظ معنایی قابل قیاس هستند؛ زیرا که در نظام زبانی، نام سائورون در زبان کونینان به معنای «وحشتناک» است. این معنا، با ویژگی‌های شرور و اهریمنی سائورون در فیلم ارباب حلقه‌ها سازگار است. «نام سائورون که در زبان یونانی به معنای خزنده است (سائورون) یادآور تصویر یک مار است.» (Ramaswamy, 2014: 117) این معنا، در نظام تصویری، با مار، نماد شر و ارتباط با اهریمن در اسطوره اژدی دهاک، ارتباط دارد. (شکل ۱-۱)



سائورون و حلقه یگانه (نگارندگان)



نقاشی سائورون، اثر تالکین (Hammond&scull, 2005)

از لحاظ پوشش ظاهری سائورون با زرهی سرتاسری، کلاه خود، و نقاب که در نظام نشانه‌ای زبانی نماد قدرت و جنگ هستند، و شمشیر و دشنه، که در نظام نشانه‌ای تصویری نشان‌دهنده آمادگی او برای جنگ و کشتار هستند، در تصویر دیده می‌شود. این ظاهر ترسناک و خشن، سائورون را به شخصیتی غیرقابل نفوذ و خطرناک تبدیل می‌کند. این پوشش با زره سراسر آهنین، کلاه خود و نقاب مشبک فولادینی که ضحاک در هنگام حمله به فریدون بر تن داشته مشابهت دارد. (فردوسی، ۱۳۹۷: ۷۵) همچنین او یک دشنه فولادین کبود رنگ و کمند ۶۰ وجبی دارد که نشان از آمادگی او به جنگ بودن است. (سیرجانی، ۱۴۰۲: ۱۴۰) (شکل ۱-۳)



چشم مارگون سائورون (نگارندگان)



ایجاد حلقه از آتشفشان (نگارندگان)

سائورون با خلق حلقه قدرت، تمام ویژگی‌های شرارت خود را در آن تجلی می‌بخشد. به گونه‌ای که حلقه قدرت، به عنوان نمادی از وجودیت اوست و زمانی که از او جدا می‌شود، جسمیت او نیز از بین می‌رود و تبدیل به چشمی مارگون و ناظر می‌گردد. شکل (۱-۴) این نشان‌دهنده آن است که این سه ویژگی شرارت، یعنی بی‌رحمی، کینه‌توزی و عطش تسلط بر تمام موجودات، به هسته وجودی سائورون مرتبط هستند. در مقام مقایسه، حلقه یگانه و چشم مارگون سائورون و مارهای دوش ضحاک، هر سه به عنوان نمادهای شرارت و فساد، در دو فرهنگ متفاوت، یعنی فرهنگ غربی و فرهنگ ایرانی، حضور دارند. حلقه یگانه، ساخته سائورون، ارباب تاریکی، برای کنترل تمام زندگی و ارضا حس قدرت‌طلبی او است. مارهای دوش ضحاک نیز، نماد پیوند او با ابلیس و رسیدن به پادشاهی جهان هستند. این دو نماد، هر دو، به عنوان بخشی از وجود شخصیت‌های منفی داستان‌های خود، نقش مهمی در پیشبرد داستان دارند.



نابودی جهان (نگارندگان)



حلقه برای کنترل تمام زندگی‌ها (نگارندگان)

حلقه به کمک جادو، به عنوان نماد قدرت و رمز و راز، ایجاد شده است. این حلقه روی خود طلسمی دارد که به زبان الف‌ها نوشته شده است و تنها با انداختن در آتش نمایان می‌شود. این طلسم قدرت کنترل تمام موجودات را به حلقه می‌دهد. همچنین، حلقه درون هر کسی که آن را به دست می‌آورد، نوعی خواستن شدید ایجاد می‌کند که باعث می‌شود از آن به مانند یک محافظ مراقبت کنند. این امر می‌تواند تأییدی بر قدرت جادویی حلقه باشد. از نگاه دیگر، حلقه، به نوعی صاحب خود را دچار طلسم می‌کند و اندیشه او را تحت کنترل خود می‌گیرد. شکل (۱-۵) این کنش سائورون، شباهت زیادی به جادوگری ضحاک دارد که شهرناز و ارنواز را با جادو در اختیار خود گرفت. (فردوسی، ۱۳۹۷: ۵۱) شباهت کنش طلسم کردن انسان‌ها نیز می‌تواند نوعی کنترل یک جامعه محسوب شود.

شکل (۱-۷) و شکل (۱-۸)



نگاره ضحاک بر تخت، موزه هنر شهر لس‌آنجلس
(URL2)



ارتباط حلقه و جادو (نگارندگان)

قدرت سائورون فاسد کننده است، زیرا او پیروانی را برای حمایت از هدف خود خواهانه خود به خدمت می‌گیرد. (Ramaswamy, 2014: 101) سائورون با پیشکش حلقه‌های قدرت به پادشاهان سایر سرزمین‌ها، سعی در کنترل آن‌ها دارد. ضحاک نیز برای کسب قدرت و تثبیت حکومت خود، از طریق حيله و نیرنگ، سعی در جمع‌آوری «محضر» از پادشاهان سایر سرزمین‌ها داشت. (فردوسی، ۱۳۹۷: ۶۳)

«ارباب تاریکی» به‌عنوان نماد شرارت، در راستای اهداف خود، «نابودی انسان»، «نابودی طبیعت» و «خشونت علیه حیوانات» را دنبال می‌کند. این اهداف، در مقام مقایسه با اسطوره اژی‌دهاک شباهت‌هایی دارد. همانگونه که سائورون برای ساخت سلاح، درختان جنگل را از بین برد اژی‌دهاک نیز به واسطه ایجاد خشکسالی، در مقام دیو اپوش، باعث تخریب طبیعت می‌شود (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۲۳۸) و ضحاک هنگام پیدا نکردن فریدون مرغزار را به آتش می‌کشد (فردوسی، ۱۳۹۷: ۵۹). البته کنش نابودی زندگی و انسان در سائورون با کنش نسل‌کشی شخصیت ضحاک نیز همخوانی دارد (پورداوود، ۱۳۷۷: ۱۴۸-۱۴۹). «حلقه یگانه» نماد قدرت و فساد سائورون است، در حالی که چشم سائورون نماد «شر همه‌جا حاضر» او است. این نمادها برای ایجاد حس خطر و تعلیق و تأکید بر تهدیدی که سائورون برای دنیای «سرزمین میانی» ایجاد می‌کند، استفاده می‌شوند. (Ramaswamy, 2014: 101) همان‌طور که حضور شخصیت اژی‌دهاک در تمام تجلیاتش باعث وقوع ویرانی و ترس و وحشت می‌شود. شکل (۱-۶)

سائورون، ارتشی از اورک‌های آدمخوار، دیوان، و موجودات شیطانی دارد. این ارتش، با سپاهی از دیوان، پری‌ها، و موجودات اهریمنی که در شخصیت ضحاک حضور دارند، شباهت‌هایی دارد. داشتن «ارتش اورک‌های آدمخوار، دیوها و موجودات شیطانی» و «سپاهی از دیوان و پری‌ها و موجودات اهریمنی» نیز هر دو به ارتباط این دو شخصیت با جنبه اهریمنی و تاریک موجودات اشاره دارد.

نشان گشت کردار فرزندگان پراکنده شد کام دیوانگان
هنر خوار شد جادویی ارجمند نهان راستی آشکارا گزند

شده بر بدی دست دیوان دراز به نیکی نرفتی سخن جز به راز

(فردوسی، ۱۳۹۷: ۵۱)

از نگاهی دیگر «اورک‌ها»، «دیوان»، و «موجودات اهریمنی» نماد حیوانات وحشی و ترسناک و «دیوان» و «پری‌ها» نیز نماد نیروهای ماوراءالطبیعه هستند. شکل (۱-۹) او ارتش خود را برای گسترش ویرانی در سرزمین میانه و نابودی خوبی‌ها در جهان می‌فرستد. موردور محل فساد جادوی شیطانی است. ارتش سائورون و ساکنان موردور اکثراً اورک‌هایی هستند که در ابتدا الف‌هایی بودند که فاسد شده بودند و به بخش تاریک، وارگ‌ها، غول‌ها و دیگر موجودات افسان‌های تاریکی پیوستند. (Vehkomäki, 2020: 34)

درواقع همانطور که ضحاک با ایجاد سپاهی از دیوان و پری‌ها و موجودات اهریمنی به دنبال غارت و کشتار بی رویه در جامعه بود؛ سائورون نیز به کمک ارتشی از اورک‌های آدمخوار، دیوها و موجودات شیطانی برای بدست آوردن سرزمین‌ها از همین کنش غارت و کشتار استفاده می‌کند. از این منظر و در مقام مقایسه اشتراک میان دو شخصیت ضحاک و ارباب حلقه‌ها مشهود است. شکل (۱-۱۰)



غارت، کشتار، سوزاندن (نگارندگان)



سپاهی از دیوان (نگارندگان)

از سوی دیگر، عمر طولانی سائورون و زندانی بودن او در بالای برج سرزمین موردور به شکل تک چشم آتشین مارگون، با زندانی بودن ضحاک در غار تا آخر دنیا، پیوند دارد و در بررسی روابط خویشاوندی، مفهوم عمر طولانی و جاودانگی در هر دو شخصیت وجود دارد. سائورون به‌واسطه اتصال خود به حلقه و به شکل یک روح، بیش از سه هزار سال باقی می‌ماند و تلاش می‌کند تا دنیا را تحت سلطه خود درآورد. ضحاک نیز، در غاری در دماوندکوه، زندانی است و تا آخر دنیا زنده می‌ماند. حلقه یگانه به‌عنوان نمادی از وجودیت سائورون است و او بعد از ورود به دنیای تاریکی او از الف به تک چشم مارگون آتشین تغییر حالت می‌دهد که در مقام مقایسه با تغییر ظاهر ضحاک بعد از بوسه زدن شیطان بر شانه‌هایش و تبدیل شدن به یک «اژدهافش» در تشابه است. این شباهت به تجسم دوباره هر دو شخصیت نیز مرتبط است؛ زیرا که سائورون بعد از تبدیل شدن به روح به‌صورت یک تک چشم باز می‌گردد و شخصیت ضحاک نیز در پایان دنیا دوباره وارد صحنه جهان می‌گردد و به دست گرشاسب کشته خواهد شد.

۴-۳. لرد ولدمورت Lord Voldemort

• کنش‌ها و فعالیت‌ها

- تسلط بر دنیای جادوگری: ویژگی اصلی لرد ولدمورت، تسلط بر دنیای جادوگری است. او معتقد است که جادوگران برتر از ماگل‌ها (افراد بی‌جادو) هستند و باید بر آن‌ها حکومت کنند. او همچنین می‌خواهد تمام جادوگران و ماگل‌هایی را که با او مخالف هستند، نابود کند.
- نابودی هری پاتر: علاوه بر این، لرد ولدمورت به دنبال نابودی هری پاتر به عنوان تهدیدی جدی است.
- از بین بردن ماگل‌ها: ولدمورت به دلیل خودبرتربینی برای سایر انسان‌ها حق زندگی کردن قائل نبود و به دنبال کشتن و نابودی آن‌هاست.
- خصوصیات شخصیتی
- شرارت: رد ولدمورت، شخصیتی شیطانی و بدذات است و از انجام قتل و ایجاد ویرانی، به وجد می‌آید.
- قدرت‌طلبی: لرد ولدمورت به قدرت و کنترل علاقه زیادی دارد. او می‌خواهد بر دنیای جادوگری مسلط شود.
- خودخواهی: لرد ولدمورت فقط به خودش اهمیت می‌دهد. او حاضر است هر کاری برای رسیدن به اهدافش انجام دهد.
- وسواس: لرد ولدمورت شیفته قدرت، جاودانگی و انتقام بود. او حتی برای تحقق اهدافش، از آسیب رساندن و کشتن دیگران نیز دریغ نمی‌کرد.
- جذاب: لرد ولدمورت قادر بود پیروان را جذب و دستکاری کند، اغلب از ترس و ارباب استفاده می‌کرد. او همچنین ذهن خوانی ماهر بود.
- بی‌رحم: لرد ولدمورت از کشتن نمی‌ترسید و اغلب از شکنجه و اشکال دیگر قساوت برای پیشبرد اهداف خود استفاده می‌کرد.
- روان‌پریش خشمگین: لرد ولدمورت از رنج دیگران لذت می‌برد و هیچ احساس پشیمانی یا همدلی ندارد. به ویژه به آزار و اذیت ماگل‌ها علاقه دارد، زیرا آن‌ها را پست‌تر از جادوگران می‌داند.
- بی‌وجدان: لرد ولدمورت فاقد وجدان است و هیچ احساسی نسبت به دیگران ندارد. او ارزش و انسانیت هیچ کس را به جز خودش به رسمیت نمی‌شناسد.

- نژادپرست: لرد ولدمورت معتقد است که جادوگران خون خالص برتر از جادوگران متولد ماگل هستند. او به دنبال ایجاد یک دنیای جادوگری است که در آن فقط جادوگران خون خالص حکومت کنند.

رولینگ همچنین اظهار داشت که تصور لرد ولدمورت تحت تأثیر آمورتنسیا - یک عشق‌افزا که توسط مادرش، جادوگری به نام مروپ گوانت، به ماگل تام ریدل داده شد - به ناتوانی او در درک عشق مرتبط است. این «یک راه نمادین برای نشان دادن این است که او از یک اتحاد بی‌عشق آمد - اما البته، اگر مروپ زنده مانده بود و خودش او را بزرگ می‌کرد و او را دوست داشت، همه چیز تغییر می‌کرد. افسونی که به واسطه آن تام ریدل پدر لرد ولدمورت شد مهم است زیرا نشان دهنده اجبار است، و نمی‌تواند راه‌های پیشگیرانه بیشتری از نتیجه چنین اتحادی برای ورود به جهان وجود داشته باشد» (URL3). مانند بسیاری از شرورهای آرکی تایپ، غرور لرد ولدمورت باعث سقوط او می‌شود. او همچنین از ترس بیمارگونه مرگ رنج می‌برد، که او آن را یک ضعف شرم‌آور و ننگین انسان می‌داند. تفاوت میان هری و لرد ولدمورت این است که هری مرگ را می‌پذیرد؛ بنابراین هری در نهایت از دشمنش قوی‌تر است.

• خصوصیات ظاهری

لرد ولدمورت قبل از آنکه جسمیت پیدا کند به مانند روحی سرگردان بود، در اولین سکانسی که چهره او نشان داده شد به شکل یک صورت دیده می‌شود شکل (۱-۱۱) و پس از آن شبیه یک موجود نحیف بدون لباس به تصویر کشیده شد. شکل (۱-۱۲) اما پس از بازیابی بدن خود، پوستی رنگ پریده، صورتی سفید گچی و جمجمه مانند پیدا می‌کند. سوراخ‌های بینی او شکاف‌های مارمانندی دارد و چشمانش آبی با هاله‌ای قرمز رنگ است. بدن او لاغر و اسکلتی و دست‌هایش بلند و نازک بود. انگشتانش بلند و غیر طبیعی بود و مو و لب نداشت. پیش از آنکه جسم خود را از دست بدهد، قدی بلند و پوستی رنگ پریده داشت. موهایش سیاه و چشمانش قهوه‌ای تیره بود. او می‌توانست با ظاهرش افراد زیادی را مجذوب خود کند. شکل (۱-۱۳)



تجسم نهایی ولدمورت
(نگارندگان)



تجسم ثانویه ولدمورت
(نگارندگان)



تجسم اولیه ولدمورت
(نگارندگان)

۴-۳-۱. مناسبات و خویشاوندی شخصیت‌های لرد و لدمورت و اسطوره اژی‌دهاک (ضحاک)

بین ظاهر و لدمورت با ظاهر شخصیت ضحاک، ارتباطی معنادار وجود دارد. ظاهر و لدمورت با چشم‌ها و حلت مارگونه یادآور صورت ظاهری ضحاک با مارهایی بر دوش و اژدهای اژی‌دهاک مرتبط می‌کند. هر دو شخصیت، ظاهری ترسناک و خشن دارند که باعث می‌شود که اطرافیان‌شان از آنها بترسند. حالت چهره و حضور مار در هر دو شخصیت این مناسبات را تقویت می‌کند. از سویی، هر دو شخصیت، بعد از ورود به دنیای تاریکی و اهریمنی، ظاهری ترسناک پیدا می‌کنند. در مورد و لدمورت، اعتقاد بر این است که تقسیم روح و کم شدن وجه انسانی‌اش باعث تبدیل شدن او به حالت هیولایی شده است. در مورد اژی‌دهاک نیز، بوسه ابلیس بر شانه‌های او باعث تبدیل شدن او به هیولایی با سه سر می‌شود.

علاوه بر این، هر دو شخصیت، برای رسیدن به اهداف خود، مرتکب جنایات می‌شوند. و لدمورت برای رسیدن به جاودانگی، دست به کشتار و ویرانی می‌زند. اژی‌دهاک نیز، برای رسیدن به قدرت، پدر خود را می‌کشد. در سطح زبان، هر دو شخصیت با مار مرتبط هستند. در فیلم هری پاتر، ظاهر لرد و لدمورت پس از تقسیم روحش به هفت جان‌پیچ، به شدت تغییر می‌کند. او بینی و گوش‌های خود را از دست می‌دهد و پوستش سفید و چروکیده می‌شود و همانند ضحاک ظاهر انسانی خود را از دست می‌دهد.

نکته بسیار مهم در خویشاوندی این دو شخصیت، وابستگی به ادامه حیات هر دوی آنها در کشتن جوانان است؛ کشتن انسان‌ها برای تقسیم روح خود- که یکی از آنها مار است- می‌تواند قابل قیاس با کشتن دو جوان روزانه توسط ضحاک برای آرام کردن مارهای خود باشد. «رولینگ بارها و بارها به لرد و لدمورت ویژگی‌های مارگونه می‌بخشد» (Ramaswamy, 2014: 101). شکل (۱-۱۳)

خویشاوندی دیگر این دو شخصیت در بازگشت دوباره از مرگ است. هر دو ترک این جهان و بازگشت دوباره را در تقدیر خود دارند. در اساطیر، ضحاک پس از شکست خوردن از فریدون، در کوه دماوند زندانی می‌شود. اما او در پایان جهان بازمی‌گردد تا به دست گرشاسب کشته شود (کزازی، ۱۳۸۸: ۴۳-۴۵). این موضوع، شباهت زیادی به بازگشت و لدمورت در داستان هری پاتر دارد. و لدمورت نیز، دوباره بازمی‌گردد تا به دست هری پاتر کشته شود.

وسواس شدید لرد و لدمورت ریشه در ترس شدید او از مرگ دارد. این ترس، در واقع، ناشی از ناشناخته بودن مرگ است. و لدمورت، مانند بسیاری از انسان‌ها، از ناشناخته‌ها می‌ترسد و از اینکه پس از مرگ چه چیزی در انتظارش است، بی‌اطلاع است. به همین دلیل، او به دنبال راه‌هایی برای جاودانگی است. یکی از راه‌هایی که و لدمورت برای رسیدن به جاودانگی انتخاب می‌کند، تقسیم روح خود در

جان‌پیچ‌های مختلف است. شکل (۱-۱۷) این عمل - که با کشتن افراد دیگر انجام می‌گیرد - باعث می‌شود که روح و لدمورت در چند مکان مختلف وجود داشته باشد و در نتیجه، احتمال مرگ او کاهش یابد. حال در این میان، «جان‌پیچ» شی‌ای است که یک جادوگر قسمتی از روح خود را در آن مخفی و از آن برای فنا ناپذیر کردن خود استفاده می‌نماید (رولینگ، ۱۳۸۴: ۸۲). همچنین یکی از جان‌پیچ‌های لرد سیاه در وسط یک دریاچه قرار دارد (رولینگ، ۱۳۸۶: ۱۳۹) وجود جان‌پیچ مار و ارتباط و لدمورت با مقوله جاودانگی، ارتباط میان شخصیت و لدمورت با اسطوره اژی‌دهاک را تقویت می‌کند. در اسطوره اژی‌دهاک نماد مار و جاودانگی از نمادهای اهریمنی و ارتباط با جهان تاریکی است. به اعتقاد مسکوب، شست و شو در خون همچون انتقال نیروی جان کشته به کشته، نشانه رویین تنی و گاه چون نوشیدن آب زندگی نماد بی‌مرگی پهلوان است (مسکوب، ۱۳۷۰: ۵۱). شکل (۱-۱۵)



ناگینی، جان‌پیچ و لدمورت (نگارندگان)



ناگینی در حال شکار انسان (نگارندگان)

ازسوی دیگر، در صحنه‌ای از فیلم «هری پاتر و یادگاران مرگ»، و لدمورت به صورت موجودی سه‌سر آتشین عظیم نمایان می‌شود همانطور که پیش‌تر ذکر شد یکی از تجلیات اسطوره اژی‌دهاک داشتن سه‌سر سه‌پوزه و شش چشم است و این تجلی و لدمورت نمود و خویشاوندی بسیار با شخصیت ضحاک دارد. (ر.ک: زامیاد یشت و هینلز) شکل (۱-۱۶) در ضمن، حضور یک دالان - غار مخفی که ماری عظیم از نوع باسیلیسک در آن حضور دارد و تحت کنترل لرد و لدمورت است می‌تواند با مارهای دوش ضحاک و نمود اژدهایی اژی‌دهاک مرتبط باشد زیرا همانطور که این مار با حمله کردن یا نگاه کردن در چشمان انسان‌ها باعث مرگشان می‌شود؛ مارهای اهریمنی ضحاک و خویشکاری اژدی‌دهاک نیز با کشتن و نابودی انسان مرتبط است. رابطه میان مار باسیلیسک و ضحاک، رابطه میان دو متنی است که هر دو در مورد مارهایی اهریمنی هستند که می‌توانند باعث مرگ انسان‌ها شوند. در بررسی روابط خویشاوندی می‌توان میان باسیلیسک و مارهای اهریمنی ضحاک ارتباط معنادار برقرار کرد. این ارتباط، باسیلیسک را به نماد قدرت اهریمنی و مرگبار تبدیل می‌کند و آن را با اسطوره‌های کهن ایرانی پیوند می‌دهد. شکل (۱-۱۷)

ازسویی دیگر حضور دالان - غار برای حفظ یکی از جان‌پیچ‌های ولدمورت می‌تواند یادآور غاری باشد که ضحاک تا پایان دنیا در آن زندانی است. این ارتباط بینامتنیت، معنای دالان - غار را در متن هری پاتر غنی‌تر می‌کند. زیرا که به‌نظر می‌رسد دالان - غار محل زندگی هر دو شخصیت است.



دالان مخفی مار غول‌پیکر (نگارندگان)



ولدمورت با سه سر (نگارندگان)

لرد ولدمورت به‌دنبال تسلط بر جهان جادو و کشتن تمام انسان‌های عادی و بدون جادو است. همان‌طور که در صحنه‌ای فیلم او به ماری که جان‌پیچ اش است انسانی را نشان می‌دهد و با عبارت «شام» مار را به خوردن انسان ترغیب می‌کند. شکل (۱-۱۴) این امر با اسطوره اژی‌دهاک برای «تهی کردن جهان از انسان‌های آفریده هورمز» برابری می‌کند و در مقام مقایسه میان ولدمورت و اژی‌هاک غیرقابل انکار است. زیرا «ضحاک از بند برهد؛ و خدایی (= فرمانروایی) بر دیوان، مردمان را فراز گیرد (=بده عهده گیرد). چنین گوید که: «هرکه آب و آتش <حو> گیاه را نیازارد، پس بیاورید تا او را بجوم.» (میرفخرایی، ۱۳۶۷: ۶۰)

لرد ولدمورت برای رسیدن به اهداف خود کودک کشی را به همراه دارد؛ همانگونه که ضحاک برای نگه‌داشتن قدرت و حکومت مستبدانه خود به‌دنبال کشتن فریدون، کودک هنوز به دنیا نیامده، است و معتقد است که او انسان خوبی است و چرا باید یکی بخواهد او را از بین ببرد؟!

همراهان و یاران لرد سیاه، گروهی از جادوگرانی هستند که خود را مرگ‌خوار **Death eater** (مرده‌خوار) می‌دانند و به مانند دیوها و موجودات شرور بی‌رحم عمل می‌کنند. همچنین دیوانه‌سازها و موجودات شرور دیگر نیز با او همراه هستند. همان‌طور که در برخی از صحنه‌های فیلم شاهد انسان‌ربایی، غارت اموال و شکنجه افراد توسط مرگ‌خوارها و همراهان ولدمورت هستیم، هم در سطح جامعه و هم در مدرسه هاگوارتز. این همراهان یادآور سپاه شخصیت ضحاک است که متشکل از دیوها، پری‌ها، انسان‌های شرور و موجودات خطرناک دیگر است. شکل (۱-۱۸) میان یاران و همراهان ولدمورد و سپاه ضحاک در مقام مقایسه شباهت‌های رفتاری، از جمله فعالیت‌های شرورانه، مانند انسان‌ربایی، غارت اموال و شکنجه افراد - که فردوسی با عنوان «کردار دیوان» از این رفتار یاد می‌کند - و شباهت‌های ظاهری، مانند ظاهری ترسناک و وحشتناک وجود دارد. (فردوسی، ۱۳۹۷: ۵۱) شکل (۱۹-۱)



غار، کشتار (نگارندگان)



ارتشی از مرگ‌خواران و غول (نگارندگان)

ولدمورت به‌عنوان جادوگر ماهر و بزرگی شناخته می‌شود و رهبر گروهی از جادوگران سیاه است؛ همانگونه که ضحاک یا اژی‌دهاک به واسطه داشتن سپاهی از دیوان و پریان و دانستن جادو، «پیشوای جادوگران است.» (هدایت، ۱۳۷۹: ۴۶۶) رابطه میان ولدمورت و ضحاک یا اژی‌دهاک، رابطه میان دو شخصیتی است که هر دو رهبری گروهی از جادوگران سیاه را برعهده دارند. شکل (۱-۱۸) به‌واسطه تسلط بر جادو است که ولدمورت می‌تواند ذهن افراد را تحت‌سلطه خود بگیرد و وارد ذهن آن‌ها شود. در صحنه‌ای از فیلم، یکی از استادان به هری این را گوش‌زد می‌کند. این کنش در خویشاوندی با کنش کنترل ذهن دو دختر/خواهر جمشید توسط ضحاک قرار دارد.

۴- جو جاودان Immortan Joe

کنش‌ها و فعالیت‌ها

- کنترل آب و آبادانی: او با کنترل آب سعی در سلطه بر انسان‌ها دارد. جو به‌دنبال حفظ کنترل مطلق بر دژ و ساکنان بیابان پسا‌آخرالزمانی است. او حکومت خود را از طریق زور و ترس اعمال می‌کند و در این راه با استفاده از آب، بنزین و گلوله به‌عنوان پول بر جنگجویان و سربازان محافظ سلطه می‌یابد.
- جاودانگی و بقا: هدف نهایی جو جاودان تضمین بقای خود و امپراتوری اوست. او به‌دنبال جاودانگی است و برای این منظور دخترانی را دزدیده و در تلاش است تا وارثین سالمی داشته باشد. ادعا می‌کند که جاودانه است. او، دارای یک کاراپاس پلاستیکی* روی سینه خود است که زخم‌های او را می‌پوشاند.
- ادعای پیامبری: او خود را نجات‌دهنده و مسیح می‌داند. در این راستا حضور پسران جنگ به مانند پیش‌مرگانی برای جو، باعث تشدید موقعیت پیامبرگونه او می‌شود.

• خصوصیات شخصیتی

- سلطه‌گری و قدرت‌طلبی: بزرگترین اهرم فشار او کنترل آب است.
- فریب‌کاری: او با وعده‌های دروغین پسران جنگ و مردم را تحت سلطه خود قرار داده است.

- جذاب: جو جوادان هاله‌ای از جذابیت و اقتدار را از خود ساطع می‌کند. او قادر است احترام و وفاداری جنگجویان را به دست آورد. جذابیت او براساس توانایی او در ارائه تصویری از قدرت و آسیب‌ناپذیری است.
- بی‌رحم: جو جوادان از هر وسیله‌ای برای رسیدن به اهداف خود استفاده می‌کند. او هیچ مشکلی ندارد که جان دیگران، از جمله جنگجویان خود، را برای حفظ قدرت خود فدا کند.
- وسواسی: جو جوادان رفتار و سواس گونه‌ای جهت حفظ میراثش بروز می‌رود.

• خصوصیات ظاهری

یک مرد تنومند و عضلانی با موهای بلند و سفید از ویژگی‌های ظاهری اوست. او پوست سفید و پر از زخمی دارد که بر اثر سمی بودن آب و هوا به وجود آمده است. همچنین یک پوشش کاراپاس مانند می‌پوشد که بر رویش مدال‌های مختلفی از قطعات کامپیوتر و ماشین نصب شده است و زخم‌های او را می‌پوشاند. همچنین با ماسکی که حالت لبخند دارد و دو لوله از آن بیرون آمده است در جامعه حضور پیدا می‌کند.

۴- ۱. مناسبات و خویشاوندی شخصیت‌های جو جوادان و اسطوره اژی‌دهاک (ضحاک)

جو بعد از آنکه بیمار می‌شود از یک ماسک با دو لوله که به آن وصل است تنفس می‌کند او روی این ماسک با دندان، طرحی از لبخند ایجاد کرده است. شکل (۱-۲۲) این وابستگی به لوله‌ها برای زندگی نشان از تبدیل شدن آن به عضوی از بدن اوست. این دو لوله که رابط تنفسی جو جوادان است می‌تواند تداعی به نوعی مارگونگی ضحاک داشته باشد. مضاف بر اینکه ارتباط بین بیماری تنفسی و لوله‌ها می‌تواند مبین ارتباط مارها و نفوذ اهریمن در ضحاک باشد. می‌توان رابطه خویشاوندی میان لوله‌های تنفسی جو و مارهای دوش ضحاک در روایت فردوسی را نماد قدرت و سلطه آن‌ها دانست. شکل (۱-۲۰)



ماسک اکسیژن جو جوادان (نگارندگان)



پوشش کاراپاس جو جوادان (نگارندگان)



ظاهر جو جوادان (نگارندگان)

جو را با لقب «ناجی» در جامعه می‌شناسند. این لقب به واسطه ادعای او بر «نجات‌دهنده بودن» دلالت دارد و حسی از الوهیت و جاودانگی را تداعی می‌کند. همچنین پوشش کاراپاسی که برای حضور در برابر مردم بر تن می‌کند نیز تأکیدی بر این ادعاست. آرزوی جاودانگی میل به داشتن وارث را در او تقویت می‌کرد. زره محکم و نفوذناپذیر جو ظاهری آسیب‌ناپذیر به او می‌بخشید. زره زمخت

او شبیه به پوست موجودات اساطیری همچون اژدها و مار است که با نامیرایی مرتبط هستند. از این زاویه با صفت جاودانگی و طول عمر و نماد مار در شخصیت ضحاک خویشاوندی ضمنی خود را حفظ می‌کند. شکل (۱-۲۱)

در فیلم، جو اغلب در کنار آبخوان بزرگی دیده می‌شود که نمادی از قدرت اوست. این مخزن آب، مشابه تجلی ابرهای «باران - دزد» در اسطوره اژی‌دهاک است که نشان می‌دهد جو کنترل کاملی بر منابع آب دارد و می‌تواند آن را به‌عنوان سلاحی برای کنترل مردم استفاده کند. شکل (۱-۲۳) این نمادگرایی تصویری، بر قدرت جو و توانایی او در کنترل زندگی مردم تأکید می‌کند. کنترل آب و ذخایر غذایی توسط جو و اژی‌دهاک در اساطیر ایرانی، نمونه‌ای از استفاده از قدرت آب برای کنترل انسان‌ها و تحمیل سلطه است. در مقام مقایسه میان کنش اسطوره مورد نظر و جو جوادان در کنترل آب، اهمیت آن را در دستیابی به قدرت و کنترل اوضاع نشان می‌دهد و در واقع به واسطه این کنش، هر دو شخصیت درصد کنترل جامعه هستند. شکل (۱-۲۴) و شکل (۱-۲۵).



کنترل ذخایر غذایی توسط جو جوادان (نگارندگان)



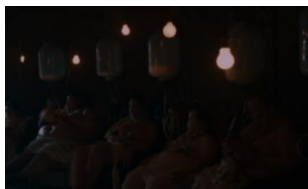
تقسیم آب میان ساکنان سرزمین بایر (نگارندگان)



کنترل اهرم دسترسی به آب توسط جو جوادان (نگارندگان)

در فیلم «مکس دیوانه: جاده خشم»، تصاحب تعدادی از دختران جوان توسط جو برای ادامه نسل با اعمال زور و زندانی کردن آن‌ها در یک غار-لتاق با دری فولادین و قطور و هم زمان اسارت زنان قلعه برای تولید شیر؛ نشان دهنده سلطه بر زنان توسط جو جوادان است. شکل (۱-۲۶) جو زنان قلعه را برای تولید شیر اسیر می‌کند. این زنان باردار به حالت مسخ شده‌ای با عروسک‌هایی شبیه به نوزاد در حال شیردهی دیده می‌شوند. این تصویر، نشان‌دهنده اسارت و بردگی زنان و همچنین مسخ شدن آنها توسط جو است. همانگونه که شخصیت ضحاک با استفاده از جادو، خواهران جمشید را به همسران خود تبدیل می‌کند که نشان از سلطه ضحاک بر زنان و استفاده از آنها برای ادامه نسل خود دارد. هر دو شخصیت اصلی، ضحاک و جو، زنان را به‌عنوان ابزاری برای اهداف خود می‌بینند. شکل (۱-۲۷)

در هر دو روایت، زنان به‌عنوان موجوداتی بی‌روح و ابزاری برای اهداف مردان دیده می‌شوند. در شخصیت ضحاک، خواهران جمشید به‌عنوان اشیاء جنسی و در فیلم مکس دیوانه: جاده خشم، زنان قلعه به‌عنوان منبع شیر و تولید مثل دیده می‌شوند.



اسارت زنان در توسط جو برای تولید شیر (نگارندگان)



تصاحب زنان توسط جو برای بقا (نگارندگان)

در فیلم «مکس دیوانه: جاده خشم»، پسران جنگی، گروهی از مردان جوان هستند که از سنین جوانی به آن‌ها تلقین می‌شود که به جو جاودان به‌عنوان ناجی خود ایمان داشته باشند و در جنگ بمیرند تا راهی برای رسیدن به والهالا، یک زندگی پس از مرگ بهشت گونه، پیدا کنند. این ایمان مذهبی، که با خالکوبی‌های پیچیده و عجیب آن‌ها از جمجمه‌ها و شعله‌های آتش نیز تقویت می‌شود، آن‌ها را به موجوداتی بی‌فکر و عمل‌گرا تبدیل می‌کند که تنها هدف آن‌ها نبرد و مرگ است. این گروه‌ها با بی‌فکری، به موجوداتی عمل‌گرا و بی‌رحم تبدیل می‌شوند. این ویژگی، شباهت‌های قابل توجهی با سپاه دیوان و موجودات نابودگر اهریمنی که در اختیار ضحاک، پادشاه ستمگر ایران، بودند، دارد. این موجودات نیز با ایمان مذهبی به ضحاک و بی‌فکری در انجام دستورات او، ابزاری برای اعمال قدرت و ستم او بودند. این حد از سلطه‌پذیری توسط پسران جنگی با سپاه دیوان و موجودات نابودگر اهریمنی که در اختیار ضحاک بودند مشابهت دارد. شکل (۱-۲۸) و شکل (۱-۲۹)



سپاهی از پسران جنگی (نگارندگان)

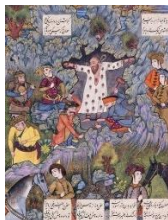


سپاهی از کودکان (نگارندگان)

حضور کودکان و جوانان در میان پیش‌مرگان جوجاودان به شستشوی مغزی جوانان تا مرحله کشتن خود اشاره دارد که این عمل می‌تواند با کنش نسل‌کشی ضحاک در ارتباط باشد. پسران جنگی سپاهی هستند وفادار و بدون اندیشه که به دنبال جلب رضایت جو حتی حاضرند جان خود را بدهند. همانطور که در روایت فردوسی، ضحاک برای حفظ قدرت خود، به دنبال قربانی کردن فریدون نوزاد است و هر روز مغز دو جوان ایرانی را می‌گیرد. این عمل، نشان‌دهنده استیلا بر ذهن یک ملت و نابودی نسل آینده است. حضور کودکان و جوانان در میان پیش‌مرگان جوجاودان نیز نشان‌دهنده خشونت و بی‌رحمی اوست. این افراد بدلیل شست‌وشوی مغزی جان خود را فدای جو می‌کنند. این امر، نشان‌دهنده نابودی نسل آینده و همچنین تکرار چرخه خشونت و بی‌رحمی است.

ضحاک پس از شکست خوردن از فریدون، در غاری در انتهای جهان زندانی می‌شود. این غار مکانی دورافتاده و مرموز است. شکل (۱-۳۱) جو جاودان در درّی شبیه غار در بیابان زندگی می‌کند.

شکل (۱-۳۰) این غار- دژ نیز مکانی دورافتاده و مرموز است که تنها با اجازه جو می‌توان به آن وارد شد. هر دو غار، در روایت ضحاک و جو جاودان، مکان‌هایی هستند که در آن‌ها شخصیت‌های شرور زندانی می‌شوند. این مکان‌ها از دسترس عموم دور هستند و دسترسی به آن‌ها دشوار است.



نگاره ضحاک در کوه دماوند زندانی می‌شود، شاهنامه

رشید، قرن ۱۷ میلادی، موزه گلستان، شماره ثبت

(URL4) ۲۲۳۹



نحوه ورود به دژ جو جاودان (نگارندگان)

۵. نتیجه‌گیری

با توجه به مباحث طرح شده، این پژوهش بر آنست که ضحاک به‌عنوان شخصیتی اسطوره‌ای با برخی از ضد قهرمانان در آثار سینمایی هالیوود مناسبات و خویشاوندی‌های نزدیک و معناداری دارد. در بررسی مناسبات میان شخصیت ضحاک و شخصیت‌های سائورون، ولدمورت و جو جاودان و شخصیت اسطوره‌ای ضحاک، روابط در سطح نمادین، ویژگی‌های ظاهری، کنش و خصوصیات شخصیتی قابل مشاهده است. شباهت نمادین در کاربست عنصر مار یا اژدها در این چهار شخصیت، نشان‌دهنده ارتباط هر سه شخصیت با این موجود هراسناک است که مبنای تعریف نیروهای تاریک و شر است. همچنین، شباهت ظاهری این شخصیت‌ها، بیانگر نسبت مشترک فرهنگ‌ها در تجلی بخشی هویت تیپ شرور دارد. علاوه بر این، همسویی در کنش‌های این شخصیت‌ها، مانند دستیابی به قدرت و سلطه از طریق خشونت و کشتار نشان‌دهنده هدف مشترک آنها و محل زندگی غارگونه در هر چهار شخصیت نشانه نوع تفکر و شخصیت آن‌هاست.

در یک نگاه کلی می‌توان گفت هر چهار شخصیت با کمک دستکاری ذهن و اندیشه جوانان یا کل جامعه سعی در حفظ سلطه و قدرت خود دارند، نماد بارزی از استبداد و قدرت طلبی با اعمال زور و قدرت هستند. عطش سیری‌ناپذیری برای جاودانگی و پادشاهی بی‌انتها دارند. تنها به خود اهمیت می‌دهند و صاحب سپاهی هستند بدون اندیشه و دنباله‌رو که برای رسیدن به اهداف خود از آن‌ها استفاده می‌کنند. هر چهار شخصیت باعث تخریب طبیعت هستند و برای تثبیت موقعیت خود از هیچ‌کاری فرو گذار نیستند حتی کشتن کودکان، افراد ضعیف‌تر از خود و یا کشتار جوانان. از طریق کنترل ذهن یا گرفتن جان‌ها به دنبال تثبیت سلطه خود بر جامعه هستند. امکان هرگونه اندیشه‌ورزی را از جامعه سلب می‌کنند. شستشوی مغزی می‌تواند ابزاری برای کنترل و استثمار افراد باشد.

در اسطوره اژی‌دهاک (ضحاک) و داستان‌های ارباب حلقه‌ها، هری پاتر و مکس دیوانه: جاده خشم، نشان داده شد که شستشوی مغزی باعث شده است که افراد به طور کامل تسلیم شخص یا گروه دیگری شوند و به طور بی‌فکر و عمل‌گرا در راستای خواسته‌های آنها عمل کنند. این امر می‌تواند منجر به خشونت، بی‌رحمی و نابودی شود. همچنین مکان‌مندی این چهار شخصیت و ارتباطشان با غار - مکانی که دور از دسترس سایر انسان‌هاست - نشان از پیوند هر چهار شخصیت با آن‌هاست و احساس تنهایی و انزوا در هر چهار شخصیت نمود دارد، و از آنجا که با نیروهای خوب، دوستی و عشق غریبه هستند به دنبال سلطه و اعمال زور بر دیگرانند. در پایان مقایسه سه شخصیت می‌توان مشاهده کرد که شخصیت ولد موردوف از ابعاد گوناگون نسبت مشترک بیشتری با شخصیت اسطوره‌ای ضحاک در فرهنگ ایرانی داد و ابعاد خویشاوندی او در حوزه فعلیت و فرم از میان دو شخصیت دیگر بیشتر است. در انتها با توجه به نتایج حاصل از این پژوهش، می‌توان ادعا کرد که در هر چهار شخصیت «مضمون شر» با تداعی‌های مشترک و تصاویر مشابه جلوه گر شده است که در فراسوی اختلاف فرهنگ‌ها و نسل‌ها کاربرد مشترک و نتایج عینی مشابه دارد و این میزان نشانه‌های مشترک، برخاسته از نظامی آرکی‌تایپی یا وجوه مشترک روانی در تصویرگران و خالقان این شخصیت‌ها دارد و این شاخص‌ها نشانگر نوعی جامعه‌شناختی مشترک از نشانه‌ها پست و پلشت دارد.

یادداشتها

- ۱- مایکل ریفاتر (به انگلیسی: Michael Riffaterre) (۱۹۲۴ - ۲۰۰۶). منتقد ادبی آمریکایی، که تحلیل متنی او بر پاسخ‌های خواننده تأکید می‌کند. (URL1)
- ۲- کاراپاس یک اصطلاح جانورشناسی است و به معنی لایه سختی است که همه یا بخشی از پشت برخی جانوران را می‌پوشاند. (نگارندگان)

منابع

الف) کتاب‌ها

- بارت، رولان (۱۳۸۳). *رولان بارت: امپراتوری نشانه‌ها*، (ناصر فکوهی، مترجم)، تهران: نشر نی.
- پورداوود، ابراهیم (۱۳۷۷). *یشت‌ها*، جلد دوم، نشر: اساطیر.
- جی. کی. رولینگ (۱۳۸۴). *هری پاتر و شاهزاده دورگه*، (ویدا اسلامی، مترجم)، تهران: تندیس.
- جی. کی. رولینگ (۱۳۸۶). *هری پاتر و یادگاران مرگ*، (ویدا اسلامی، مترجم)، تهران: تندیس.
- حسین‌زاده، حمزه (۱۳۸۴). *ضحاک از اسطوره تا واقعیت*، تهران: انتشارات ترفند.

- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳). *پیکر گردانی و اساطیر*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- سیرجانی، سعید (۱۴۰۲). *ضحاک ماردوش*، تهران: نشر پیکان.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۸۵). *سایه‌های شکارشده (گزیده مقالات فارسی)*، تهران: طهوری.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۷). *شاهنامه فردوسی براساس نسخه مسکو*، تهران: نشر نگاه.
- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۸). *مازهای راز*، جستارهایی در شاهنامه، تهران: نشر مرکز.
- میرفخرایی، مهشید (۱۳۶۷). *روایت پهلوی، متنی به زبان فارسی میانه (پهلوی ساسانی)*، تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۴). *درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها*، تهران: سخن.
- هدایت، صادق (۱۳۷۹). *مجموعه نوشته‌های پراکنده صادق هدایت*، به کوشش حسن قائمیان، تهران: نشر ثالث.
- هینلز، جان (۱۳۹۹). *شناخت اساطیر ایران*، (ژاله آموزگار و احمد تفضلی، مترجم)، تهران: نشر چشمه.

ب) مقالات

- استروس، لوی (۱۳۷۹). *کتاب ماه هنر*، شماره ۲۷-۲۸.
- امینی، سرامی، & قدمعلی (۱۴۰۱). *کارکرد تربیتی اسطوره فریدون و ضحاک بر مبنای تئوری انتخاب گلاسر*. *تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)*، ۱۴ (۵۱)، صص ۵۹-۸۴.
- انصاری، عشقی سردهی، & امیر احمدی (۱۳۹۳). *قصیده ایوان مداین خاقانی با رویکرد بینامتنیت بیناشانه‌ای و درون‌نشانه‌ای*، پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی، ۵ (۱۸)، صص ۱۱-۳۰.
- انوشیروانی، علیرضا (۱۳۹۲). *مطالعات بینارشته‌ای ادبیات تطبیقی*، *مجله ادبیات تطبیقی (ویژه‌نامه فرهنگستان)*، پیاپی ۷، صص ۳-۹.
- جاوید صباغیان، مقداد، & سید احمدی زاویه (۱۳۹۲). *بررسی و تحلیل روابط دوجانبه مطالعات تطبیقی هنر و تاریخ هنر، کیمیای هنر*، شماره (۶)، صص ۷۵-۸۸.
- شمس نجف آبادی، & ناظری (۱۳۹۶). *اسطوره و ابرقهرمان سازی سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی*، *نشریه علمی پژوهش هنر*، ۷ (۱۳)، صص ۳۱-۴۲.
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۷۰). *بخت و کار پهلوان در آزمون هفت خان*، ایران‌نامه، شماره ۳۷، صص ۲۴-۵۱.
- مهرنگار، چیتی، خدایار، & فهیمی فر. (۱۳۹۲). *تحلیل ترانسانه‌ای دگردیسی و آیین تشریف در شاهنامه به روایت تصویر، ادبیات تطبیقی (ویژه نامه فرهنگستان)*، ۷ (۴)، صص ۱۲۸-۱۵۴.

منابع لاتین

A) Books

- Bachelard, G. (1983). *Water and Dreams: An Essay on the Imagination of Matter*. The Pegasus Foundation and Braun-Brumfield.
- Genette, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the second degree* (Vol. 8). U of Nebraska Press.
- Hammond, W. G., & Scull, C. H. (2005). *J. R. R. Tolkien: Artist and illustrator*. HarperCollins.
- Klein, J. T. (1990). *Interdisciplinarity: History, theory, and practice*.
- Reynolds, R. (1994). *Super heroes: A modern mythology*. Univ. Press of Mississippi.

B) Theses

- Ramaswamy, S. (2014). Archetypes in fantasy fiction: A study of JRR Tolkien and JK Rowling. *Language in India*, 14(1), 621.
- Vehkomäki, A. (2020). *Mythological archetypes in the Legendarium of JRR Tolkien and JK Rowling's Harry Potter series* (Master's thesis, A. Vehkomäki).

منابع اینترنتی

- URL1:<https://www.britannica.com/biography/Michael-Riffaterre> [Jan/15/2024]
- URL2:<https://themarkaz.org/zahhak-an-etiology-of-evil/> [Jan/26/2024]
- URL3:<https://www.the-leaky-cauldron.org/2007/7/30/j-k-rowling-web-chat-transcript/> [Jan/22/2024]
- URL4:https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Baysonghori_Shahnameh_6_The_tyrant_Zahhak_is_nailed_to_the_walls_of_a_cave_in_Mount_Damavand.jpg [Jan/24/2024]

Books

- Barthes, R. (2004) *Rolan Bart: Emperāturi-e Neshaneha*, Trans nāser fakoohi, Tehrān: Ney [in Persian]
- Ferdowsi, A. (2018) *Shahnameh-ye Ferdowsi bar Asas-e Virayesh-e Moscow*, Tehrān: Negāh [in Persian]
- Hedayat, Sadegh (1990) *Majmue-ye Neveshteha-ye Parakandeh-ye Sadegh Hedayat*, ba Kooshesh-e Hasan Qāemian, Tehrān: Sāles [in Persian]
- Hinnells, J. (2019) *Shenakht-e Asātir Iran*, Trans Zhaleh Amuzgar va Ahmād Tafazoli, Tehrān: Cheshmeh [in Persian]

- Hosseinzādeh, H. (2005) *Zahhāk az Ostooreh tā Vāgheiat*, Tehrān: Tarfan [in Persian]
- Kazazi, M. (2009) *Māzhay-e Rāz Jastārkhāi Dar Shahnameh*, Tehrān: Markaz [in Persian]
- Mirfakhraei, M. (1988) *Revāyat-e Pahlavi Matni be Zaban-e Pārsi-e Miyāneh (Pahlavi-Sāssāniyān)*, Tehrān: Moaseseh Motāleāt va Tahghighāt Farhangi [in Persian]
- Nāmvar Motlagh, B. (2015) *Darāmadi bar Bināmetniat: Nazariyehā ve Kārbordhā*, Tehrān: Sokhan [in Persian]
- Pourdavoud, E. (1998) *Yasht hā*, Volume 2, Tehrān: Asātir [in Persian]
- Rastegār Fasāei, M. (2004) *Peykar Gardāni va Asātir*, Tehrān: Pajooheshgah Olum-e Ensāni Va Motāleāt-e Farhangi [in Persian]
- Rowling J. K. (2005) *Harry Potter Va Shahzadeh Dorageh*, Trans Vida Islamieh, Tehrān: Tandis [in Persian]
- Rowling J. K. (2007) *Harry Potter Va Yadegar-e Marg*, Trans Vida Islamieh, Tehrān: Tandis [in Persian]
- Sarkārāti, B. (2006) *Sāyehāy-e Shekār Shodeh (Majmoo-e Maghalat-e Parsi)*, Tehrān: Tahoori [in Persian]
- Sirjani, S. (2024) *Zahhāk-e Mārdoosh*, Tehrān: Peykān [in Persian]

Articles

- Amini. A & Sarāmi. Gh (2022). Kakard-e Tarbiyati-e Ostooreh-e Fereydoon va Zahhāk bar Mabnay-e Teori-e Entekhāab-e Gelāser, *Tafsir va Tahlil Motun-e Zabān va Adabiyāt-e Parsi (Dehkhodā)*, 14.15, p: 59-84.
- Anoushirvani. A (2013) Motaleāt-e Beynāresh-teh-I Adabiyāt-e Tatbighi, *Majale Adabiat-e Tatbighi (Vijeh nameh Farhangestān)*, 7, p: 3-9.
- Ansari. H & Eshghi Sardehi. A & Amir Ahmadi. A (2014) Ghasihey-e Ivan-e Madaen-e Khaghani ba Roykard-e Beynāmetniat-e Beyna Neshāne-I va Daroon Neshāne-I, *Pajooheshhay-e Naghd-e Adabi va sabk shenāsi*, 5.18, p: 11-30.
- Javid Sabbāghian. M & Seyed Ahmadi Zaviye. S (2013) Barresi va Tahlil-e Ravābet-e Dojānebeh-ye Motāleāt-e Tatbighi-e Honar va Tarikh-e Honar, *Kimiay-e Honar*, 6, p: 75-88.
- Mehrnegār. M & Chiti. R & Khodāyār. E & Fahimifar. A (2013) Thlil Tarāneshāne-I DegarDisi va Ayin-e Tasharof Dar Shāhnaeh Revāyat-e Tasvir, *Majale Adabiat-e Tatbighi (Vijeh nameh Farhangestān)*, 4.7, p: 128-154.
- Meskoob. Sh (1931) Bakht va Kar-e Pahlevān dar Azmoon-e Haft Khan, *Iran nameh*, 37, p: 24-51.

- Shams Najafabadi. E & Nazeri. A (2017) *Ostoore va Abarghahremān sazi-e Sinamāi-e Modern az Manzar-e Motāleāt-e Farhangi*, *Nashriy-e Elmi-e Pajohesh-e Honar*, 7.13, p: 31-42.
- Strauss, L. (2000) *Ketab-e Māhe Mehr*, 27.28.