بررسی تطبیقی نمایشنامهٔ *ناخوانده‌ی* موریس مترلینک و *آخر بازی* ساموئل بکت با تکیه‌بر مضمون مرگ و با نگاهی به نظریهٔ مارتین هایدگر

مجتبی اشرفی[1]دانش‌آموخته کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران.

شهرام زرگر[2]مربی پایه ۱۴ دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

ناهید شاهوردیانی[3]دانشیار دانشکده زبان‌های خارجه (زبان و ادبیات فرانسه) دانشگاه تهران.

Mojtaba Ashrafi, Master's degree in Dramatic Literature, Iran University of Art, Tehran, Iran.
Sahram Zargar, Faculty member of cinema & Theater, Iran University of Art, Tehran, Iran.
Nahid Shahverdiani, Associate Professor of French Language and Literature, University of Tehran, Tehran, Iran.

این مقاله مستخرج از پایان نامه‌ی کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان «بررسی تطبیقی مضمون مرگ و انتظار در تئاتر ساموئل بکت و موریس مترلینک (در انتظار گودو و آخر بازی از بکت – کورها و ناخوانده از مترلینک) با تکیه بر نظریهٔ زمان آنری برگسون» است که در سال ۱۴۰۳ تحت راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره‌ی نویسنده‌ی سوم در دانشگاه هنر ایران انجام شده است.

This article is extracted from the Master's thesis of the first author, entitled *"A Comparative Study of the Theme of Death and Waiting in the Theater of Samuel Beckett and Maurice Maeterlinck (Waiting for Godot and Endgame by Beckett – The Blind and The Intruder by Maeterlinck) Based on Henri Bergson's Theory of Time"*, which was completed in 2024 at the Iran University of Art under the supervision of the second author and the advisory of the third author.

مرگ و نحوهٔ بازنمایی آن، مضمون مشترکی است که آثار موریس مترلینک و ساموئل بکت را به هم پیوند می‌دهد. این دو در ناخوانده (۱۸۹۰) و آخر بازی (۱۹۵۷)، به‌فاصلهٔ تقریبی نیم قرن، به این مفهوم پرداخته‌اند. در این پژوهش می‌کوشیم نشان دهیم که دو نمایشنامه از نظر پلات نمایشی و محتوا چقدر به یکدیگر شباهت دارند و مفهوم مرگ چگونه در آثار این دو مشترک و تأثیرگذار بوده است. در این مطالعه نظریهٔ فیلسوف مدرن، مارتین هایدگر برای فهم بیشتر موضوع مورد استفاده قرار می‌گیرد. در دیدگاه هایدگر مرگ امکان دازاین برای فهم اگزیستانس خویش است. مفهوم زمانمندی از نظر هایدگر، زمانمندی اصیلِ دازاینی است که قاطعانه تقدیر خود را در به‌سوی مرگ بودن درک کرده باشد. در این پژوهش، کوشیده شده، ضمن بهره‌گیری از روش تحلیلی کیفی، با تکیه‌بر مطالعات کتابخانه‌ای و اسنادی، و کاربست نظریهٔ مارتین هایدگر، بررسی تطبیقی‌ای میان دو نمایشنامهٔ فوق ارائه شود. دستاوردهای پژوهش بیان‌گر این است که مضمون مرگ در آثار این دو نویسنده، و مشخصاً این دو نمایشنامه مشترک بوده و بسامد زیادی داشته است. بکت در آخر بازی در محتوا و پلات نمایشی، تا حد زیادی تحت تأثیر نمایشنامهٔ ناخوانده‌ی مترلینک بوده است. او فرم «تئاتر ایستای» مترلینک را به فرم «تئاتر ایستای دورانی» تحول داده است. هر دو نمایشنامه‌نویس در آثار خود از الگویی بهره گرفته‌اند که می‌توان آن را «دراماتورژی آستانه مرگ» نامید.

واژگان کلیدی: آخر بازی، ساموئل بکت، مرگ، موریس مترلینک، ناخوانده، مارتین هایدگر

[1] Mojtaba.ashrafi19@gmail.com
[2]Shahram_zargar@yahoo.com
[3]NSHAHVER@ut.ac.ir

Abstract
Death and the manner of its representation constitute a shared theme that links the works of Maurice Maeterlinck and Samuel Beckett. In *The Intruder* (1890) and *Endgame* (1957), written nearly half a century apart, these two playwrights address this concept. This research seeks to demonstrate the extent of similarity between the two plays in terms of dramatic plot and content, and how the theme of death has been shared and influential in the works of both. In this study, the theory of the modern philosopher Martin Heidegger is employed to deepen the understanding of the subject. In Heidegger's view, death is the possibility of Dasein for understanding its own existence. The concept of temporality, for Heidegger, is the authentic temporality of a Dasein that has resolutely understood its destiny in being-toward-death. This research, employing a qualitative analytical method and relying on library and documentary sources, and applying Martin Heidegger's theory, offers a comparative study of the two aforementioned plays.
The findings indicate that the theme of death is both highly frequent and thematically central in the works of both playwrights, particularly in these two plays. In *The Intruder*, Maeterlinck constructs a domestic space in which death is not a visible event but an invisible, palpable presence that gradually invades the home. Through symbolic and atmospheric cues—the sound of a scythe being sharpened outside, the extinguishing of the lamp, and the unexplained silences—Maeterlinck dramatizes death as a "presence of absence." Death is sensed but never seen; it is an intruder whose arrival is felt through its effects on the living. This dramaturgical approach, which Maeterlinck pioneered as "static theatre," transforms death from a dramatic event into an existential condition.
In *Endgame*, Beckett advances this dramaturgy further into what might be termed a "theatre of pure absence." The play is set in a desolate, enclosed space where four characters exist in a state of utter decay and repetition. Here, death is not a presence that arrives from outside but the very void that constitutes the characters' existence. They are neither fully alive nor dead; they are suspended in a liminal state, awaiting an end that never fully comes. The title *Endgame* itself suggests a life reduced to its last, futile moves. Hamm and Clov are trapped in an endless cycle of repetition, each dependent on the other for a semblance of existence. In this world, death is not an event that happens to someone; it is the condition of existence itself. This condition is not a prelude to death but death itself as an ongoing state.
The comparative analysis reveals that Beckett's *Endgame* is considerably influenced by Maeterlinck's *The Intruder* in terms of both content and dramatic structure. Both plays employ a static, minimalist form in which external action is almost entirely absent. Both center on characters confined to a single room, waiting for something that never arrives as expected. Both feature a blind central figure who senses the approach of death more acutely than others, and both present an intergenerational structure that underscores the universality of death. Furthermore, in both plays, death is not represented as a singular event but as a pervasive condition that shapes the characters' existence from within. This shared dramaturgical pattern can be understood as a "dramaturgy of the threshold of death," in which death is neither fully present nor entirely absent, but perpetually suspended between being and non-being. In both plays, the boundary between life and death is deliberately blurred, creating a liminal space where characters exist in a perpetual state of dying.
However, crucial distinctions emerge as well. Maeterlinck's death is metaphysically charged; it retains a transcendent, mystical quality rooted in the Symbolist tradition. Beckett's death, by contrast, is utterly immanent and secularized; it carries no transcendence, only the absolute void of meaninglessness. If Maeterlinck's characters wait for a death that arrives, Beckett's characters wait for a death that never arrives, caught in an unbearable stasis that is itself a form of dying. In Maeterlinck, death is a "presence of absence"; in Beckett, it is "pure

absence." Both playwrights, nevertheless, converge on the understanding that death is not an event that happens at the end of life but a condition that pervades life itself.
In conclusion, this study argues that *Endgame* can be read as a radicalization and philosophical intensification of the dramaturgical concerns first articulated in *The Intruder*. Beckett inherits Maeterlinck's static theatre and his preoccupation with death as a pervasive presence, but he empties that presence of any metaphysical consolation, resulting in a profound shift from a theatre of "death as presence" to a theatre of "death as void." Beckett has transformed Maeterlinck's "static theatre" into a "cyclical static theatre," and both playwrights have employed a pattern that can be termed the "dramaturgy of the threshold of death."
Keywords: *Death*, *Endgame*, Martin Heidegger, Maurice Maeterlinck, Samuel Beckett, *The Intruder*.

آماده انتشار هنرهای زیبا

۱. مقدمه:

«مرگ را نه می‌توان پذیرفت، نه می‌توان از آن گریخت و نه می‌توان آن را نفی کرد. همیشه ترسی خاص که با نیستی رابطه دارد همراه آدم است.» (یونگر، ۱۳۴۶، ۶۷)

موریس مترلینک، یکی از نویسندگانی است که درون‌مایهٔ مرگ و انتظار، در اکثر متن‌ها و به‌خصوص تک‌پرده‌ای‌هایش (برای مثال :*کورها*، *ناخوانده*، *هفت شاه‌پری* و...) دارای بسامد زیادی است. این درون‌مایه از زمان مرگ برادرش اسکار در مه ۱۸۹۰ به‌شدت در آثار او بیشتر دیده می‌شود و یکی از دلمشغولی‌های این نویسنده تا پایان زندگی‌اش بوده است. به‌گفتهٔ پیتر سوندی: «در آثار مترلینک، تنها یک لحظه مد نظر است، لحظه‌ای که سرنوشت، انسانِ درمانده را دربرمی‌گیرد.» (Szondi, 1987, 32) آثار این نویسنده اگرچه زبانی ساده دارند، به‌شدت دارای عمق فلسفی می‌باشند. مترلینک آثار فلسفی کهن و عرفا را مورد مطالعه قرار می‌داد و گاه حتی سخت تحت تأثیر برخی از آن‌ها قرار می‌گرفت. به‌طور مثال در دوره‌ای سخت تحت تأثیر عرفای فلاندری بوده است.» (استو، ۱۳۸۳، ۱۸)

ساموئل بکت، به‌عنوان یکی از سردمداران تئاتر ابزورد، نویسنده‌ای است که همواره دغدغهٔ انسان بازمانده از جنگ جهانی را داشته است. دورانی که انسان دچار نسیان شده، و در برابر جهانی ویران شده و سرشار از نیستی قرار گرفته است .در این شرایط یکی از دغدغه‌های همیشگی بکت مسئلهٔ مرگ است که در آثارش (به‌خصوص در *آخر بازی*) به‌شکلی ویژه به آن پرداخته است. بکت نیز همچون مترلینک به پدیدهٔ مرگ به‌خصوص در نمایشنامه‌هایش رویکردی فلسفی داشته است. اگرچه بکت هرگز خود را یک فیلسوف نمی‌داند و مستقیماً به فیلسوف و فلسفهٔ خاصی اشاره ندارد اما بعضی منتقدان همواره معتقد بوده‌اند که اندیشه‌های بکت با آراء برخی از فیلسوفان پهلو می‌زند و در این میان هایدگر فیلسوف اگزیستانسیالیست نیز قابل تأمل است. چنانچه کارسو به نقل از لانس اس. تی. جان باتلر می‌نویسد: «بکت و هایدگر در جهان مشابهی زندگی می‌کنند و آن‌ها با یک هستی‌شناسی مشترک باهم مرتبط هستند.» (Caruso, 2011, 3)

تگارت (۲۰۱۰) معتقد است مترلینک راه را برای کسانی چون بکت هموار کرد تا از صحنهٔ تئاتر برای بازتاب نگرشی تراژیک نسبت به رازهای زندگی روزمره استفاده کنند. مترلینک در یکی از معروفترین جُستارهای خود این اندیشه را در تصویری چنین خلاصه می‌کند: «پیرمردی، در صندلیِ راحتیِ خود نشسته، با انتظاری خاموش و چراغی در کنارش، که ناخودآگاه گوش به همهٔ قوانینِ ابدیِ حاکم بر خانهٔ خود سپرده، و بی‌آنکه درک کند، سکوتِ درها و پنجره‌ها و صدای لرزانِ نور را تفسیر می‌کند... به این باور رسیده‌ام که او، با تمامِ بی‌تحرکی‌اش، در واقع زندگی‌ای عمیق‌تر، انسانی‌تر و جهانی‌تر از عاشقی دارد که معشوقه‌اش را خفه می‌کند، یا از سرداری که در جنگ پیروز می‌شود، و یا از شوهری که آبروی خود را بازمی‌ستاند.» (Maeterlinck, 1897, 105) این تصویر، پیش‌درآمدی است بر بسیاری از شخصیت‌های بکتی. نیازی نیست بدانیم که «بکت بسیار از *کورها*، *درون* و [*ناخوانده*] مترلینک تمجید کرده است.» (Pilling, 1976, 220) تا زمینهٔ مشترکِ تماتیک و سبکیِ این دو را ببینیم.

پرسش اصلی این پژوهش آن است که نمایشنامه‌های *ناخوانده* و *آخر بازی* در استفاده از مضمون مرگ چگونه باهم همسانی دارند؟ و شباهت محتوا و پلات این دو نمایشنامه تا چه اندازه می‌تواند دلیلی بر تأثیر و تأثر دو نوشته باشد؟ فرضیهٔ پژوهش آن است که نگاه به مضمون مرگ در نوشتن آثار دو نمایشنامه‌نویس و

آماده انتشار مقاله‌های ریبا

به‌خصوص این دو نمایشنامه مشترک بوده، و بیشتر در محتوا و شخصیت‌پردازی نمود دارد. همچنین به‌نظر می‌رسد با مشخص کردن شباهت‌های محتوا و فرم و پلات نمایشی (استفاده از تئاتر ایستا) در *آخر بازی* بکت و *ناخوانده‌ی* مترلینک بتوان بر نزدیکی دیدگاه این دو نویسنده و تأثیر گرفتن بکت از تئاتر مترلینک صحّه گذاشت.

تحلیل تطبیقی این دو نمایشنامه، دو مفهوم تحلیلی را نیز به‌عنوان دستاورد ارائه می‌دهد: «تئاتر ایستای دورانی» که تحول فرم تئاتر ایستای مترلینک در آثار بکت را توصیف می‌کند، و «دراماتورژی آستانه مرگ» که الگوی مشترک بازنمایی مرگ به‌عنوان وضعیتی وجودی و مستمر در این دو اثر را صورتبندی می‌نماید . توضیح مفصل این دو مفهوم در بخش‌های تحلیل و نتیجه‌گیری خواهد آمد.

۲. پیشینهٔ پژوهش:

پیش از این چند مقاله درمورد آثار هر یک از این دو نمایشنامه‌نویس به‌صورت مجزا و با تکیه‌بر مفاهیم مختلف به زبان فارسی نوشته شده است. به‌طور مثال: *بازخوانی نمایشنامه پایان بازی اثر ساموئل بکت بر اساس اصول اگزیستانسیالیسم* نوشتهٔ محمد باقر انصاری، *نشریه نقد و نظر*، دوره ۲۷ شماره ۴. اما تاکنون هیچ مقاله‌ای به فارسی به بررسی تطبیقی این دو نمایشنامه (*ناخوانده* و *آخر بازی*) از هیچ منظری نپرداخته است. گفتنی‌ست تنها یک مقاله: *نگاه منطبق بکت و هایدگر به مسئله مرگ با تکیه بر نمایش آخر بازی* نوشتهٔ حسین اصل عبداللهی، مجله پژوهش‌های فلسفی، زمستان ۱۴۰۳ شماره ۴۹ به مفهوم مرگ از منظر هایدگر، روی یک نمایشنامه (*آخر بازی*) بکت می‌پردازد. پیرامون آثار مترلینک و یا تطبیق او با آثار بکت مقالاتی در سطح بین‌الملل نوشته شده (مقالهٔ اشلی تگارت در مورد سکوت) اما تا کنون به فارسی کتاب خاصی نوشته یا ترجمه نشده است، و تنها یک مقاله پیش از این در تطبیق آثار این دو نویسنده، و آن هم از نگارندگان همین مقاله به چاپ رسیده است!

بکت با استقبال بیشتری روبه‌رو بوده و کتاب‌های مجزایی پیرامون آثار او به فارسی نوشته و ترجمه شده است. به‌طور مثال: *بکت*، نوشتهٔ آ.آلوارز ترجمه فرهادپور، و همچنین *بکت و تئاتر معناباخته*، جیمز رابرتس ترجمه پاینده. تنها کتابی که با تمرکز بر *مفهوم مرگ در آثار بکت* به فارسی منتشر شده، کتاب *مرگ و بکت*، ترجمه اصلانی است. در این مقاله تا اندازه‌ای از این کتاب و همچنین کتاب *بکت و تئاتر معناباخته* و مقاله اشلی تگارت استفاده شده است.

۳. مرگ در اندیشهٔ هایدگر

فلسفهٔ هایدگر بر پایهٔ *هستی‌شناسی* و *وجود* بنیان نهاده شده و مسئلهٔ فلسفی از نظر او همین است. از همین رو وی به مرگ نیز از منظر هستی‌شناسی می‌نگرد و آن را پدیده‌ای می‌داند که هستی دازاین را به تمامی تحت‌الشعاع قرار می‌دهد. زمانمند بودن دازاین با مسئلهٔ مرگ پایان می‌یابد، و زمان با مرگ دازاین برای آن دازاین دیگر وجود ندارد. پس می‌توان گفت در بررسی مسئلهٔ وجود، گریزی از مسئلهٔ مرگ وجود ندارد؛ چرا که این دو موضوع جدایی‌ناپذیرند. اما مفهوم زمانمندی از نظر هایدگر، زمانمندی اصیلِ دازاینی است که قاطعانه تقدیر خود را در *به‌سوی مرگ بودن* درک کرده باشد.

۳-۱ دازاین اصیل و نا اصیل

مرگ امکان دازاین برای فهم اگزیستانس خویش است. هایدگر دازاین را به دو دسته اصیل و غیراصیل تقسیم می‌کند. دازاین غیراصیل در برخورد با مسئلهٔ مرگ و برای فرار از ترس آن سعی می‌کند خود را در زندگی غیراصیل و روزمره غرق کند. تکرار اعمال روزانه، وابستگی به ابزار روزمره، متوسل شدن به یادآوری خاطرات گذشته و ارتباط با دازاین‌های دیگر، همه تلاش‌های انسان برای گریز از تفکر مرگ و ترس از فرارسیدنِ آن هستند.

اما وقتی از وجود اصیل یا اگزیستانسیال سخن می‌گوییم بدین معنا نیست که وی در اندیشهٔ دائمی به مرگ است، بلکه منظور فهمیدن متناهی بودن دازاین است. یعنی درک این نکته که بالأخره دازاین روزی با مسئلهٔ مرگ و تمام شدن و وقوع این امکان آخر خویش روبه‌رو خواهد شد. از نظر *هایدگر* این ادراک مسئله از سوی دازاین، در حقیقت *به‌سوی مرگ بودنِ دازاین* است که زندگی‌اش و طرح‌افکنی‌هایش را برای آینده براساس این نگاه، ترسیم می‌کند. دازاین آگاه است که زمانی خواهد مرد، همچون دیگر دازاین‌ها که مرگ آن‌ها را دیده، و باتوجه به همین مسئله زندگی‌اش را می‌چیند. بر همین اساس است که *هایدگر* در رسالهٔ تاریخ درمورد مفهوم زمان می‌گوید:

«به یک معنا، فقط در مرگ است که من می‌توانم به گونه‌ای قاطع بگویم: من هستم.» (*احمدی*، ۱۳۸۲، ۵۰۲).

هایدگر مرگ را امکان می‌داند اما چیزی نیست که دازاین آن را مستقیماً تجربه کرده باشد یا بتواند تجربه‌اش کند؛ هر دازاین باید ارتباط و ادراکی ذاتی با آن داشته باشد و به آن به مثابه یک امکان برای زندگی بنگرد. باید تأکید کرد که مرگ امکانی اگزیستانسیال نیست، چرا که امکان اگزیستانسیال قابلیت بالفعل شدن دارد و اگر مرگ ما فعلیت بیابد، دیگر ما نیستیم که آن را تجربه کنیم. هایدگر پیشنهاد می‌دهد:

«ما باید ارتباط‌مان با مرگ را به صورتی فرض کنیم که طی ارتباط با هر امکان اصیل هستی‌مان و از این رو با هستی فی‌نفسه‌مان آشکار می‌شود.» (*ادواردز و دیگران*، ۱۳۹۶، ۹۷). بنابراین دازاین درصورتی‌که هستی خویش را فهم کند اصیل است و دازاین اصیل است که رو *به‌سوی مرگ بودن* خویش را باور دارد. همچنین مرگ و هستی را موازی با یکدیگر ادراک می‌کند تا جایی که مرگ فعلیت امکان‌ها را متوقف کند.

۳-۲ هستی و نیستی:

«بدون مرگ تجربه‌ای از نیستی قابل تصور نخواهد بود. زمان به این دلیل با هستی یکی است که با مرگ هر دازاین، برای آن دازاین، زمانبودگی تمام خواهد شد.» (*احمدی*، ۱۳۸۲، ۴۸۹).

«در اندیشه هایدگر، هستی و نیستی جدایی‌ناپذیرند. هایدگر مرگ را «غیاب تمام وضعیت‌ها» تلقی می‌کند؛ پدیده‌ای که وجود «آن یا این جایی» را از دازاین سلب می‌کند.» (ادواردز و دیگران، ۱۳۹۶، ۹۷). بنابراین مرگ پدیده‌ای مربوط به هستی است که دازاین را در وضعیت ترس‌آگاهی قرار می‌دهد.

هایدگر در «متافیزیک چیست؟» نشان می‌دهد که پرسش از هستی تنها از رهگذر پرسش از نیستی قابل طرح است. به تعبیر او، نیستی نه عدم مطلق، بلکه ساحتی هستی‌شناختی است که هم‌بسته با هستی و در نسبت با دازاین آشکار می‌شود (هایدگر، ۱۳۸۹). مرگ، به‌عنوان «امکان ناممکن»، نقطه‌ای است که در آن هستی دازاین با نیستی مواجه می‌شود.

۳-۳ ترس آگاهی

«هایدگر میان «ترس» و «ترس‌آگاهی» تمایز قائل می‌شود. در ترس، ابژهٔ بیرونی برای علت ترس مطرح است؛ اما در ترس‌آگاهی، «نه ابژه داریم و نه سوژه»، بلکه با امری فرادستی مواجهیم. ترس‌آگاهی اضطراب بنیادینی است که دازاین را از روزمرگی می‌رهاند و او را با «عدم» آشکار مواجه می‌کند.» (ادواردز و دیگران، ۱۳۹۶، ۱۹) «ترس‌آگاهی است که به دازاین می‌فهماند به دنیا آمده و در این جهان است؛ و دازاین تنها در صورتی اصیل است که «رو به‌سوی مرگ بودن» خویش را باور کند.» (هایدگر، ۱۳۸۹، ۱۸۲)

«اگر امکان ترس‌آگاهی همواره در کمین ننشسته بود، ما خود را در میانهٔ موجودات گم‌وگور نمی‌کردیم.» (هایدگر، ۱۳۸۹، ۹۲)

۳-۴ نیهیلیسم

«هایدگر نیهیلیسم را نه در مرتبه ارزش‌ها، بلکه از حیثی وجودشناسانه بررسی می‌کند. او «نیهیلیسم» را معادل «غفلت و فراموشی وجود» می‌داند و بر همین اساس، «تاریخ اندیشه غرب» را «تاریخ بسط نیهیلیسم» معرفی می‌کند. این «غفلت از وجود» به «گشتل تکنولوژی» می‌رسد؛ جایی که همه چیز، از جمله انسان، به «منبع ذخیره» تقلیل می‌یابد. (سلطانی‌فر و گندمی نصرآبادی، ۱۴۰۳)

۴. خلاصهٔ نمایشنامه‌ها:

۴-۱. *ناخوانده* (۱۸۹۰):

همچون برخی دیگر از آثار مترلینک[۲] این نمایشنامه نیز پلات داستانی[۳] آن‌چنانی ندارد. شاید تنها ماجرایی که در آن اتفاق می‌افتد مُردن زن زائوست که آن هم در آخر نمایشنامه است.

نمایشنامه در اتاق نشیمن نیمه‌تاریک ویلایی قدیمی رخ می‌دهد. شخصیت‌ها، شامل پدربزرگِ کور، پدر، عمو و سه دختر، در انتظار بهبودی زنی هستند که تازه زایمان کرده است. پدربزرگ به‌شدت نگران حال اوست اما دیگران او را آرام می‌کنند. دختر بزرگتر، اورسول، مدام از پنجره به بیرون نگاه می‌کند و وقایع را گزارش می‌دهد. با گذشت زمان، نگرانی پدربزرگ بیشتر می‌شود و کم‌کم شخصیت‌ها صداهایی را می‌شنوند که گویی کسی وارد خانه شده است. سرانجام، خواهر روحانی با لباس سیاه، فوت زن را اعلام می‌کند و پدربزرگ، در تاریکی، صدای گریهٔ نوزاد را می‌شنود و می‌فهمد که تنها مانده است.

۴-۲. *آخربازی* (۱۹۵۷):

در این نمایشنامه، در مورد پلات کار حتی سخت‌تر می‌شود زیرا ما هیچ نوع ماجرایی نداریم که بتوان پلات داستانی از آن تهیه کرد.

«[نمایشنامه] در محیطی بسته و بی‌اثاث و زیر نوری مایل به خاکستری (نه روز است و نه شب) شکل می‌گیرد. دو دریچهٔ بی‌پرده، بالای دیوار رو به بیرون باز می‌شود، دریچهٔ سمت چپ رو به دریا و دریچهٔ سمت راست رو به خشکی. *کلو* هرچندگاه یک‌بار از یکی از این دریچه‌ها به بیرون نگاه می‌کند و خبر می‌دهد که در هر دو سو از زندگی خبری نیست و همه چیز مرده است. در وسط اتاق *هام* (پدر) کور و مفلوج بر صندلی چرخدارش نشسته است و دستمالی خونین روی صورتش انداخته است. در سمت چپ جلوی صحنه، *نگ* و *نل* پدر و مادر پیر و بی‌پای او در دو سطل آشغال، گذاشته شده‌اند. *هام* کور و مفلوج، بدون *کلو* می‌میرد، اما *کلو* هم اگر خانه را ترک کند از گرسنگی خواهد مرد.» (سید حسینی، ۱۳۸۵، ۱۰۱۲-۱۰۱۳) در انتها، مادرِ *هام* می‌میرد و پدرش هم در شرف ازبین رفتن است. *کلو* تصمیم خود را برای رفتن قطعی می‌کند اما

نمی‌رود و *هام* نیز تمام نشانه‌های حیات (سوت و غیره) را از خود جدا می‌کند و دور می‌اندازد و آمادهٔ مردن می‌شود.

۵. تجزیه و تحلیل:

۵-۱. نام آثار

عنوانی که مترلینک برای نمایشنامهٔ خود انتخاب می‌کند چند پهلوست. l'intruse در لغت به معنی *ناخوانده*، *مهمان ناخوانده*، و همچنین *مزاحم* می‌باشد، که به‌نوعی اشاره به مرگ دارد و به‌گونه‌ای برای این خانواده که در ابتدای نمایش، به‌ظاهر در آرامشی موقت به سر می‌برد، تمامی این معانی را درخود دارد. این متن از همان ابتدایش با اشاراتی سمبولیستی به مرگ و ترس از آن آغاز می‌شود:

«*پدربزرگ: بهتره همین‌جا بمونیم، آدم چه می‌دونه چه اتفاقی می‌افته.*

پدر: دیگه جای نگرانی نیست. هیچ خطری وجود نداره، نجات پیدا کرده...» (*مترلینک*، ۱۳۹۸، ۵۷)

در نمایشنامهٔ *آخر بازی*، یکی از استعاره‌هایی که در طول تمام نمایشنامه وجود دارد بازی شطرنج است که البته عنوان نمایشنامه یعنی *آخر بازی* هم بدان اشاره دارد. این حالت در بازی شطرنج تنها زمانی رخ می‌دهد که دو بازیکن خیلی بد بازی کرده باشند و به‌نظر می‌رسد که *هام* مسبب اصلی این رخداد وحشتناک بوده است. خود *بازی* نیز در این متن اشاره‌ای به زندگی است.

«*کلو: [عجولانه.] بیا بازی رو تموم کنیم!*

هام: هرگز!» (بکت، ۱۳۸۳، ۱۰۲)

همچنین نام این اثر نیز همچون *ناخوانده* اشاره‌ای تلویحی به مرگ دارد. اگر *ناخوانده* با اشاراتی به مرگ آغاز می‌شود، این متن صریح‌تر و در بدو تولدش با مرگ آغاز می‌شود و مخاطب را در اولین لحظهٔ مواجهه‌اش با جهانِ نمایش، با مسئلهٔ مرگ روبه‌رو می‌کند. *آخر بازی* با آخرین کلمات مسیح بر صلیب شروع می‌شود:

«*کلو: تمام شد، تمام، داره تمام می‌شه، شاید داره تمام می‌شه.*» (بکت، ۱۳۸۳، ۷)

کلو در این‌جا پایان *زمان‌مندی دازاین* را اعلام می‌کند. درواقع از ابتدا متن برای مخاطب با مرگ و پایان دازاین *هام* آغاز می‌شود، و سپس گویی با برداشتن کفن یا همان پارچه‌ای که بر صورت اوست شاهد روند رو به‌سوی مرگ بودن هستی او و دیگران می‌شویم. این صحنه درحالی‌ست که *هام* بی‌حرکت (مُرده) روی ویلچر نشسته و بر چهره‌اش دستمالی خونین دارد. «در ابتدا نمایش *کلو* با کشیدن پرده‌های دو پنجره، و برداشتن ملافه‌ها از روی سطل آشغال‌ها و به‌خصوص صندلی چرخ‌دار *هام* نمایش را آغاز می‌کند.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۷۲) گویی او از روی همه چیز و حتی دو کاراکتر دیگر کفن مرگ را برمی‌دارد. در این نمایشنامه ما چند *ساعت پایانی زندگی* (آخر بازی) *هام* و دیگران را شاهد هستیم و این نمایش (این چند ساعت پایانی) شاید هربار که نمایشنامه به پایان می‌رسد دوباره آغاز می‌شود و دوباره همان قصه برایمان بازگو می‌شود. در *ناخوانده‌ی* مترلینک نیز ما شاهد چند ساعت پایانی زندگی زن زائو هستیم. و هر دو نمایش با عنوان خود یادآور مرگ می‌باشند. اما برخلاف *آخر بازی*، که ما از همان ابتدا تصویری از پایان دازاین شخصیت اصلی (*هام*) را داریم و نمایش از انتها به ابتدا و با فرمی دورانی روایت می‌شود:

«*هام: [...] (به آرامی.) پایان در ابتدای کاره و شما هنوز ادامه می‌دین.*» (بکت، ۱۳۸۳،۹۱)

در *ناخوانده رو به‌سوی مرگ بودن* زن زائو را داریم که هربار با اشاراتی سمبولیستی نمایان می‌شود:

«پدربزرگ: دلم می‌خواد دختر بیچاره‌مو ببینم!

پدر: اما به خوبی می‌دنین این امکان پذیر نیست. نباید بی‌خودی بیدارش کرد.

عمو: فردا می‌بینینش.

پدربزرگ: هیچ صدایی از اتاقش شنیده نمی‌شه.

عمو: اگه صدایی شنیده می‌شد نگرانی داشت.

پدربزرگ: خیلی وقته دخترمو ندیدم!... دیشب دست‌هاشو گرفتم اما نمی‌دیدمش!... نمی‌دونم چی به سرش اومده... نمی‌دونم حالش چطوره... دیگه نمی‌دونم چهره‌ش چطوریه... حتماً باید تو این چند هفته خیلی تغییر کرده باشه!...» (*مترلینک*، ۱۳۹۸، ۷۳)

۵-۲-۱. شخصیت‌ها در *ناخوانده* و آخر بازی

شخصیت‌ها در نمایشنامهٔ *ناخوانده* نیز همچون برخی دیگر از نمایشنامه‌های *مترلینک*[۴] یا هیچ گذشته‌ای ندارند یا آن گذشته بسیار کم‌رنگ و تقریباً محو می‌باشد. تنها چیزی که در اکثر شخصیت‌های نمایش‌های مترلینک می‌دانیم، اسم آن‌هاست، که گاه حتی آن نیز به ملکه یا پادشاه و یا عناوین مبهم دیگری خلاصه می‌شود[۵]

شخصیت‌ها در *ناخوانده* این‌گونه معرفی می‌شوند: «*پدر بزرگ* (کور است)، *پدر*، *عمو*، *سه دختر*، *راهبهٔ پرستار*.» (*مترلینک*، ۱۳۹۸، ۵۵) در این‌جا ما همچون نمایشنامهٔ *آخر بازی* با سه نسل مواجه می‌شویم. ۱- *پدر بزرگ* که سالخورده است، ۲- *پدر* و *عمو* که میانسال بوده. ۳- *سه دختر* که دختران پدر خانواده و نسل جوان را تشکیل می‌دهند. در *آخر بازی* نیز سه نسل حضور دارد: ۱- زن و شوهری پیر (*نَگ* و *نِل*) با پاهای بریده، ۲- پدر (*هام*) که فرزند آن‌هاست، و ۳- پسر یا پسرخواندهٔ او (*کلو*).

در *آخر بازی* این سه نسلِ کاملاً متفاوت سرنوشت‌هایی یکسان را به‌دوش می‌کشند. هر چهار شخصیت در موقعیتی هستند که نمی‌توان گفت به معنای واقعی زندگی می‌کنند، یعنی زندگی برای آن‌ها تمام شده است، اما به «پایان» دازاین خود نیز نرسیده‌اند. چنان‌چه در نمایش توصیف می‌شود گویی خود آن‌ها هستند که قادر به رسیدن به این «پایان» نیستند. نه می‌میرند، نه می‌روند و نه کار خاصی انجام می‌دهند. حتی از تصمیم‌گیری نیز عاجزند. گویی آن‌جا هستند تا فقط انتظار بکشند. اما انتظار چه چیز را؟ شاید انتظار مرگی که برای آن‌ها رهایی‌بخش و پایان دهندهٔ رنج زیستن است. «عمل انتظار کشیدن نوعی نیستی است؛ تعویق مداوم معنا، و تدارک آینده‌ای که نوعی شیوهٔ زندگی در زمان حال نیز هست. این مطلب گویای آن است که زیستن به تعویق انداختن معنای غایی‌ست و هرچند عمل به‌تعویق انداختنِ آن تحمل زندگی را دشوار می‌سازد، اما باعث استمرار حرکت آن می‌شود.» (*ایگلتون*، ۱۳۹۶، ۷۷). آن‌ها ظاهراً در حفاظی امن از یک چهاردیواری قرار گرفته‌اند اما درون اتاق سراسر رنج است، «رنج بی‌پایانِ بودن» که *هام*، *کلو*، *نِل* و *نَگ* را درون جهنم انتظار گرفتار کرده است. رنجی که گریزی از آن نیست و واقعیت بی‌چون و چرای زندگی آن‌هاست. در *آخربازی کلو* می‌گوید:

«کلو: من پیش خودم، گاهی، می‌گم کلو، تو باید یاد بگیری که درد رو بهتر از این‌ها تحمل کنی، اگه می‌خوای که، یه روزی، از مجازات کردنت خسته بشن...» (بکت، ۱۳۵۶: ۱۷۹).

بکت با نشان دادن سه مقطع از حیات آدمی، *کلو* (جوانی)، *هام* (میانسالی)، *نل* و *نگ* (سالخوردگی) مخاطب را با این واقعیت روبه‌رو می‌کند که رنج تنها در دوران پیری به سراغ دازاین نمی‌آید، بلکه رنج همچون مرگ درست همزمان با تولد، همراه همیشگی اوست و همان‌طورکه هایدگر نیز اشاره کرده، در حقیقت رنج و مرگ از هستی و وجود جدایی‌ناپذیر است. مترلینک نیز با آوردن سه نسل در *ناخوانده* سعی در نشان دادن جدایی‌ناپذیری مرگ از هستی افراد دارد. مرگ و پایان دازاین در این اثر شاید در ابتدا بیشتر از طریق *پدربزرگ* نابینا حس شود، اما کم‌کم این روند دیگر افراد (کاراکترهایی مثل عمو و پدر که غرق در روزمرگی و آسوده خیالی خود بوده‌اند) و حتی دختران جوان را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد.[۶]

همچنین شخصیت‌های بکت معمولاً هم از نظر جسمی و هم از نظر روحی در عذاب‌اند. آن‌ها یا کور هستند یا کر، یا فلج‌اند و یا مشکل جسمی دارند. بکت، و تا اندازهٔ زیادی مترلینک، ریشهٔ این رنج و عذاب را در ناآگاهی و ناتوانی انسان نسبت به شرایط خود در این جهان می‌داند. کاراکترهای بکت، در *آخر بازی* نیز یک نقص عضو دارند که شاید نمایانگر زمان ازدست رفته است. *هام* نابینا و فلج است، *کلو* نمی‌تواند بنشیند و قطعاً در آینده به‌وضع *هام* دچار می‌شود و *نل* و *نگ* قطع عضواند. چنین نقص‌هایی تقریباً در همهٔ آثار بکت دیده می‌شود که این‌ها را زمان برای‌شان به‌وجود آورده. شخصیت‌ها در برخی از نمایشنامه‌های مترلینک نیز این‌گونه‌اند.[۷] در *ناخوانده* نیز با پدربزرگ پیر و کوری مواجه می‌شویم که دقیقاً همچون *هام* روی ویلچر بوده و در وسط صحنه است. همچنین در هر دو نمایشنامه شخصیت مشترک دیگری نیز حضور دارد که رفتارشان تا اندازهٔ زیادی شبیه یکدیگر است. *کلو* در *آخر بازی* تقریباً همان نقش دختر بزرگ خانواده (*اورسول*) را دارد. هر دوی آن‌ها در هر دو نمایشنامه مدام در پای پنجره ایستاده‌اند و وظیفه‌شان این است که وقایعی را گزارش دهند. *اورسول* تنها شخصیتی است که برخلاف عمو و پدر، که *پدربزرگ* را دیوانه می‌پندارند به حرف‌هایش توجه می‌کند و آن‌ها را اطاعت می‌کند. او نیز همچون *کلو*، مطیع و وابسته به شخصیت نابینای نمایشنامه است.

«پدر: تو چیزی نمی‌بینی، اورسول؟

دختر بزرگتر: [پای پنجره.] نه پدر.

پدر: تو جاده چی؟ جاده رو می‌تونی ببینی؟

اورسول: آره پدر، می‌بینم. مهتابه.

پدربزرگ: و با این‌حال کسی رو تو جاده نمی‌بینی؟

اورسول: هیچ‌کسی رو پدربزرگ. تو جاده کمی باد می‌وزه.

پدربزرگ: تو جاده کمی باد می‌وزه؟

اورسول: آره، شاخهٔ درخت‌ها کمی تکون می‌خوره.

[...]

اورسول: فکر کنم کسی وارد باغ شده پدربزرگ.» (مترلینک، ۱۳۹۸، ۶۰-۶۱)

چنین صحنهٔ مشابهی چندبار در *آخربازی* نیز دیده می‌شود و *کلو* در کنار پنجره وقایعی را گزارش می‌دهد. وقایعی که به‌گونه‌ای نمادین مرگ و به سوی مرگ بودن دازاین را نشان می‌دهد.[۸]

«کلو: (درحال نگاه کردن از پنجره به بیرون.) آخه یه ذره‌اش مونده.

هام: پایینش.

کلو: (درحال نگاه کردن.) آره.

هام: حالا چی؟

کلو: (درحال نگاه کردن.) همه‌اش ازبین رفت.

هام: مرغ‌های دریایی نیستن.

کلو: (درحال نگاه کردن.) مرغ‌های دریایی؟

هام: تو افق چی؟ هیچی تو افق نیست؟ » (بکت، ۱۳۸۳، ۴۴)

همچنین این پرسش و پاسخ و وابستگی‌هایی که در چنین دیالوگ‌هایی دیده می‌شود، همان *مسئلهٔ وجود* است که تا آمدن لحظهٔ مرگ (که البته در هر دو متن به شکل فیزیکی دیده نمی‌شود) آن‌ها سعی در اثبات آن دارند.

در *آخر بازی* این وابستگی و اثبات وجود به‌طور واضح‌تری در دیالوگ‌ها و کنش شخصیت‌ها قابل مشاهده است.[۹] در *ناخوانده* نیز این وابستگی در کنار سمبول‌های مرگ آن‌قدر تکرار می‌شود که مخاطب درمی‌یابد که هر آن ممکن است مرگ و پایان زندگی فرا برسد و این *به‌سوی مرگ بودن* دازاین در تمامی فضای نمایش لمس می‌شود:

«*پدربزرگ: کسی رو آوردین تو اتاق؟*

پدر: من که به‌تون گفتم کسی تو اتاق نیومده!

پدربزرگ: خواهرتونه یا کشیش؟ سعی نکنین گولم بزنین. اورسول، کی اومده تو اتاق؟

دختر بزرگتر: هیچ‌کی پدربزرگ.

[...]

پدربزرگ: پس کی اون‌جا نشسته؟

دختر بزرگتر: کجا پدربزرگ؟ کس دیگه‌ای نیست.

پدربزرگ: اون‌جا، اون‌جا. بین ما؟

دختر بزرگتر: کسی نیست پدربزرگ! » (مترلینک، ۱۳۹۸، ۷۱-۷۲)

وجه اشتراک اکثر شخصیت‌های آثار بکت، هراس همهٔ آن‌ها از تنهایی تمام عیار است و به همین دلیل آن‌ها به آخرین بارقه‌های امید برای برقراری نوعی مراوده دل‌بسته‌اند. نمایشنامه‌های او این احساس را به تماشاگران القا می‌کنند که انسان در جامعه‌ای درحال فروپاشی کاملاً گم گشته است، یا همچون در نمایشنامهٔ *آخر بازی*، انسان پس از فروپاشی جامعه، کاملاً تنها مانده است. این تنهایی و فروپاشی، نمودِ «ترس‌آگاهی» هایدگری است: اضطرابی بنیادین که دازاین را با «عدم» و نیستی روبه‌رو می‌کند. این ترس و تنهایی تا اندازه‌ای در بعضی از آثار مترلینک[۱۰] همچنین در *ناخوانده* نیز دیده می‌شود. تنهایی *پدربزرگ* کور در تمام نمایشنامه و به‌خصوص در پایان آن که به‌طور علنی آن را به زبان می‌آورد، دیده می‌شود.

«*[... پیرمرد کور که تنها مانده، بلند می‌شود و کورمال کورمال و با حالتی پریشان، در تاریکی دور میز، راه خود را می‌جوید.]*

پدربزرگ: کجا رفتین؟ کجا رفتین؟ اون‌ها تنهام گذاشتن!» (مترلینک، ۱۳۹۸، ۷۹)

همچنین مخاطب با تماشای *آخر بازی* درمی‌یابد که به پایانِ جاده‌ای رسیده است و هرگز راه گریزی نیست. پایان در *آخر بازی*، پایانِ جهان و پایانِ زندگی هر موجود زنده‌ای است؛ نوعی نیستی که تمامی هستی را در خود گرفته است و گریزی از آن نیست. حتی هیچ نوع ارتباط واقعی بین شخصیت‌های نمایش وجود ندارد. هرکدام از شخصیت‌ها در انزوا و در دنیایی جدا از یکدیگر به سر می‌برند و بر خلاف *دیدی* و *گوگو* که در نمایشنامه در *انتظار گودو* یار و یاور هم‌اند در این اثر شخصیت‌ها کمکی به یکدیگر نمی‌کنند. در *ناخوانده* نیز هرکدام از شخصیت‌ها در انزوا و در دنیایی جدا از یکدیگر به سر می‌برند. پدر و عمو حرف‌های پدربزرگ را نمی‌فهمند و از این موضوع عذاب می‌کشند.

«پدربزرگ: [...] شماها اون‌جا نشسته‌این، همه‌تون، و با چشم‌های باز دارین به چشم‌های مردهٔ من نگاه می‌کنین، یه نفرتون هم دلسوزی نمی‌کنه!... نمی‌دونم چه‌م شده... ما هیچ وقت اون چیزی رو که باید بگیم رو نمی‌گیم... و وقتی فکر می‌کنین، می‌بینین که چقدر همه چیز وحشتناکه... اما حالا چرا دیگه حرف نمی‌زنین؟

عمو: چی بگیم، وقتی شما نمی‌خواین حرف‌هامونو باور کنین؟» (مترلینک، ۱۳۹۸، ۷۴)

تنها کسی که تا اندازه‌ای می‌تواند با پدربزرگ همراهی کند همانطور که گفته شد *اورسول* است، که آن هم شاید بیشتر از سر دلسوزی است.

«عمو: قبلاً که این‌طوری نبود؟

پدر: معلومه که نه. مثل همهٔ ما عادی بود. اصلاً حرف‌های غیرعادی و عجیب نمی‌زد. البته اورسول کمی زیادی به‌ش دلگرمی می‌ده و باهاش هم‌صحبتی می‌کنه. به همهٔ سؤال‌های پدربزرگ جواب می‌ده...»

(مترلینک، ۱۳۹۸، ۶۵) می‌بینیم که این فضای سرد در هر دو نمایشنامه تا اندازهٔ زیادی دیده و لمس می‌شود.

۵-۲-۲. شخصیت‌های غایب یا نشان دیگری از مرگ:

همچنین می‌توانیم در کنار این شخصیت‌ها به شخصیت دیگری نیز بپردازیم. پسربچه را در *آخر بازی* به‌عنوان شخصیت اصلی‌ای که روی صحنه حضور می‌یابد در نظر نمی‌گیریم. اما از آن‌جایی‌که این شخصیت تقریباً به‌طور مشابه در *ناخوانده* نیز وجود دارد (فرزندِ به دنیا آمده چهره‌ای سُربی و مومی شکل دارد که نقابی از مرگ است و انگار به نقطه‌ای خیره شده و تکان نمی‌خورد) و حضورش نشان دیگری از مرگ است، جالب است که در این‌جا اشاره‌ای به آن کنیم. بی‌تردید لحظه‌ای که کلو از پنجره، نشانهٔ شگفت‌انگیز رستاخیز را می‌بیند، نقطهٔ اوج نمایشنامهٔ *آخر بازی* تلقی می‌شود. بعضی از دیالوگ‌ها در نسخهٔ انگلیسی *آخر بازی* حذف شده‌اند و در نسخهٔ فرانسوی، ما با متن کامل‌تری روبه‌رو هستیم. قسمتی از دیالوگ‌های حذف شده نمایانگر شفاف‌تر کردن شخصیت پسربچه هستند:

کلو: یکی اون‌جاست!

[...]

«هام: مَرده یا زن؟

کلو: چه اهمیتی داره؟ (پنجره را باز می‌کند، به بیرون خم می‌شود. مکث. خودش را صاف می‌کند، تلسکوپ را پایین‌تر می‌آورد، رو به هام می‌کند، ترسیده.) شبیه یه پسر بچه‌ست.

هام: چی‌کار می‌کنه؟

کلو: چی؟

هام: (با خشونت.) داره چی‌کار می‌کنه؟

[...]

هام: سنگ قبر از جا در اومده. مکث. شک ندارم با چشم‌های رو به مرگِ موسی داره به خونه نگاه می‌کنه.

کلو: نه.

هام: پس به چی داره نگاه می‌کنه؟

کلو: (با خشونت.) نمی‌دونم. (تلسکوپ را برمی‌دارد. مکث پایین‌تر می‌آورد. رو به هام می‌کند.) به نافش! یا همون حول و هوش. (مکث.) این همه بازرسی برای چیه؟

هام: شاید مُرده!» (Beckett, 1975, 103-105)

۵-۲-۳. معانی نام‌های شخصیت‌ها و رابطهٔ زوج‌ها:

«*هام*، با املای *ham* نام پسر نوح است و در تفسیری می‌توان گفت که خانهٔ *هام*، به شکل آخرین بازمانده‌های کشتی نوح تصویر می‌شود.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۶۸) «همچنین با املای *haam*، *hammer* به معنای چکش و کلو با املای *clou* در فرانسه به معنای میخ و نگ با املای *nag* اسبِ سواریِ پیر و نل *nell* تحریف شدهٔ *nail* میخ، به فرانسوی و آلمانی و انگلیسی است؛ به‌طوری‌که موقعیت *هام* و دیگر افراد نمایشنامه، موقعیت یک چکش است و سه میخ.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۷۲)

همچنین «در نمایشنامهٔ *آخر بازی*، همهٔ زوج ها به انواعی از رابطه که از اساس به قدرت متکی است زنجیر شده‌اند.» (Worton, 1994, 43) «آن‌ها تنها برای این با یکدیگر زندگی می‌کنند، که جز آن‌ها موجود دیگری نیست. مثل فردسان‌های در *انتظار گودو*، تنها مصاحبتی که می‌شناسند، بدبختی مشترک‌شان است.» (kamyabi, 2012, 77) «هر یک از دو طرف، بیش از هر چیز نیازمند آگاهی از وجود دیگری است. طرفین برای اثبات وجود خویش، از طریق واکنش و پاسخگویی، شاهد می‌آورند. بکت از این نظر تحت‌تأثیر اسقف برکلی، فیلسوف ایرلندی قرن هجدهم است: *بودن، درک شدن است*. این نظر بخش عمده‌ای از تفکر اگزیستانسیالیستی را تشکیل می‌دهد. در رابطهٔ بین *هام* و *کلو* وجود یکی بدون دیگری قابل تصور نیست و هیچ کدام نمی‌توانند بدون هم زندگی کنند.» (Worton, 1994, 43) چنین چیزی در *ناخوانده* (رابطهٔ اورسول و پدربزرگ نابینا) نیز تا اندازه‌ای دیده می‌شود که کمی پیش‌تر از آن صحبت شد.

۵-۳. مکان در *ناخوانده* و *آخر بازی*

«صحنه مکانی‌ست برای انتظار. وقتی کسی در آن نیست مکان خود در انتظار است.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۸۷) نمایشنامهٔ *آخر بازی* که چهار سال بعد از *در انتظار گودو* نوشته شده بسیار غمبارتر و مأیوس کننده‌تر است. *آخر بازی* نیز همچون *ناخوانده* در یک اتاق شروع می‌شود و در همان اتاق هم به پایان می‌رسد. در طول هر دو نمایش شخصیت‌ها منتظر هستند تا اتفاقی روی دهد یا شاید کسی بیاید. البته هرگز چنین نمی‌شود. هرچه هست فقط انتظار است. انتظاری که با *به‌سوی مرگ رفتن* دازاین همراه هست و در پایانش مرگ را با خود دارد. در تمام طول نمایشنامهٔ *ناخوانده* تمام اعضای خانواده منتظر آمدن یکی از افراد فامیل و همچنین خوب شدن حال زنی هستند که تازه زایمان کرده و در اتاقی استراحت می‌کند. با وجود این‌که هیچ‌کس در

درون خانه شاد نیست و روابط بین شخصیت‌ها همان‌طورکه پیش‌تر گفته شد بسیار سرد و سنگین است، بازهم شخصیت‌ها در همان‌جا و در کنارهم منتظر باقی می‌مانند. زیرا همچون *آخر بازی*، در بیرون تنها مرگ وجود دارد. درواقع در هر دو نمایشنامه اتاق و خانه همچون «پناهگاه» است. در *ناخوانده* مرگ همچون دروگری با داس تیزش منتظر است و هر لحظه در حال نزدیک شدن است، و در *آخر بازی* از زبان *هام* می‌شنویم که بیرون از پناهگاه مرگ است. مکان بسته در این دو نمایشنامه، نه فقط یک انتخاب فرمی، بلکه شرطِ امکانِ تجربهٔ آستانگی است و این دیالوگ‌ها، مرز میان درون و بیرون را به‌عنوان مرز میان هستی و نیستی ترسیم می‌کند؛ همان دیالکتیکی که هایدگر از آن سخن می‌گوید.

«هام: اگه از پیشم بری می‌میری.

کلو: و برعکس.

هام: بیرون از این‌جا مرگه!» (بکت، ۱۳۸۳،۹۴)

و در ناخوانده نیز چنین داریم:

«[ناگهان، صدای تیز کردن داسی از بیرون شنیده می‌شود.]

عمو: صدای چیه؟

دختر بزرگتر: درست نمی‌دونم. فکر می‌کنم باغبون باشه. به‌خوبی نمی‌بینم. تو سایهٔ خونه قرار گرفته.

پدر: باغبونه، می‌خواد علف‌های هرز رو بزنه.

عمو: این کارو در طول شب انجام می‌ده؟

[...]

دختر بزرگتر: داره دور خونه رو درو می‌کنه.

پدربزرگ: تو می‌بینیش اورسول؟

دختر بزرگتر: نه پدربزرگ. تو سایه قرار گرفته.

(*مترلینک*، ۱۳۹۸، ۶۳)

چنین دیالوگ‌های مشابهی که نشان می‌دهد در بیرون از خانه/پناگاه تنها مرگ و نیستی است که حضور دارد در هر دو متن تا اندازهٔ زیادی دیده می‌شود. گفتنی‌ست که اشاراتی مثل دقیقاً وسط قرار گرفتن *هام*، و خواستن نیزه و دستمال خونینی که بر صورت اوست (دستمال ورونیکا، که کمی پیش‌تر به آن اشاره شد) و به داستان تصلیب مسیح اشاره دارد، گویی به مکان *آخر بازی* ابعاد بیشتری می‌بخشد. نکتهٔ جالب دیگر این‌که «زندگی هام خود به‌مثابه مصائبی است که در جلجتا، (محل جمجمه) بر مسیح رقم رفت و بر آن تپه مرگش فرارسید.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۳۲) می‌توان گفت که *هام* مسیحی است که درست در وسط صحنه و توسط میخ‌هایی (کاراکترها با اسامی خاص‌شان) که در هر سوی او را قرار گرفته‌اند به‌صلیب کشیده می‌شود.[۲] اما همان‌طورکه پیش‌تر هم به آن اشاره شد «نام *هام* مفهوم چکش را نیز دربردارد، که بر میخ‌ها می‌کوبد، و بنابراین حتی مأمور فعال‌تری‌ست در به‌صلیب کشیدن. اگر *هام* چهره‌ای از مسیح است، مصلوب کننده نیز هست.[۳]» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۷۳)

آماده نشار هنرهای زیبا

همچنین «طراحی صحنه در این نمایش به ترتیبی چیدمان شده است که به یک جمجمه شباهت دارد و چشمانش همان دو پنجرهٔ کوچک هستند که جهانِ تمام شدهٔ بیرون را منعکس می‌کنند.» (رابرتس، ۱۳۸۹، ۹۰) جمجمه خود نمادی از مرگ است.

جالب است که در طول هر دو نمایش *اورسول* و *کلو* روایتگر جهان بیرون از همین پنجره‌ها می‌باشند. آن‌ها وحشت خود را از جهان بیرون با رصد از پنجره‌ها نشان می‌دهند و خود را در میان چهاردیواری به‌ظاهر امن، التیام می‌بخشند.

۴-۵. زمان

همان‌طورکه پیش‌تر اشاره شد در هر دو نمایشنامه ما شاهد چند ساعت پایانی زندگی شخصیتی هستیم. در *ناخوانده* شروع نمایشنامه شب است، و طبق ساعتی که در طول نمایشنامه زمان را اعلام می‌کند، ما شاهد گفت‌وگوهای افراد از ساعت نه شب تا نیمه شب هستیم. اما در *آخر بازی* زمان کمی فرق می‌کند. هرچند در طول نمایشنامه اشاراتی می‌شود که نور به انتهای خود رسیده و دیگر از خورشید و غیره خبری نیست، اما در این‌جا زمان نه شب است و نه روز. تقریباً تمام نمایشنامه زیر نوری مایل به خاکستری (نه روز است و نه شب) اجرا می‌شود.

«*هام: خورشید چی؟*

کلو: [درحال نگاه کردن.] هیچی.

هام: پس شب شده؟

کلو: [درحال نگاه کردن.] نه.

هام: پس چیه؟

کلو: [درحال نگاه کردن.] خاکستری!

[...]

هام: [مبهوت.] خاکستری! درست شنیدم، گفتی خاکستری؟

کلو: همه‌جا سیاه روشنه.» (*بکت*، ۱۳۸۳، ۴۵)

این سیاه روشن می‌تواند اشاره‌ای تلویحی به جهان نابود شده از جنگ و مرگ باشد. جهان ویرانهٔ خاکستری پس از جنگ که با سیاهی شب و مرگ آمیخته شده است. هرچه که باشد در این مورد ما به‌وضوح و شاید کمی بیشتر شاهد ترس‌آگاهی و *به‌سوی مرگ* رفتن شخصیت‌ها در این بخش هستیم. اضطرابی که نه ابژهٔ بیرونی دارد و نه علت مشخص، بلکه از آگاهی دازاین به متناهی بودن چیزی شاید هستی خویش و یا حتی رو به نیستی رفتن جهان برمی‌خیزد. زمان می‌گذرد و با عبورش هر لحظه گرد مرگ بیشتر و بیشتر بر شخصیت‌های هر دو نمایشنامه پاشیده می‌شود. در *ناخوانده* فضای به‌ظاهر نیمه آرام نمایشنامه با هر صدای آونگ ساعت بزرگی که در اتاق است بیشتر و بیشتر *به‌سوی مرگ* می‌رود و کاراکترها را از زندگی روزمره خود خارج می‌کند و شاید تلنگری است که آن‌ها دریابند هستنده‌ای در میان‌شان رو به مرگ است. آن‌ها متوجهٔ بیماری و مرگش می‌شوند، و شاید این‌گونه این دازاین‌ها دریابند که این امر ممکن است کمی بعدتر برای خودشان هم باشد.

«*[صدای زنگ ساعتی شنیده می‌شود که یازده بار می‌زند.]*

پدربزرگ: اومد تو؟

پدر: کی؟

پدربزرگ: خدمتکاره؟

پدر: البته که نه. اون رفت پایین.

پدربزرگ: فکر کردم نشست پشت میز.

[...]

پدربزرگ: هیچ‌کی تو اتاق نیومده؟

پدر: البته که نه. هیچ‌کی تو نیومده.

پدربزرگ: خواهرتون هم این‌جا نیست؟

عمو: خواهرمون نیومده. حواس‌تون کجاست؟

پدربزرگ: می‌خواین گولم بزنین!

عمو: گول‌تون بزنیم؟

پدربزرگ: اورسول، تو رو خدا به‌م راستشو بگو!

دختر بزرگتر: پدربزرگ! پدربزرگ! چه‌تون شده؟

پدربزرگ: یه اتفاقی افتاده!... من مطمئنم که حال دخترم بدتر شده!...» (مترلینک، ۱۳۹۸، ۶۹)

زمان عبور می‌کند، و حتی شخصیت‌های جوان‌تر (دخترهای خانواده) و به‌خصوص پدربزرگ که شاید مسن‌تر از سایر شخصیت‌هاست کم‌کم متوجهٔ حضور مرگ می‌شوند. آن‌ها با دیدن مرگ دیگری، *به‌سوی مرگ بودن* هستی خود را درمی‌یابند، چون همان‌طور که هایدگر گفته، پدیدهٔ مرگ و نیستی قابل تجربهٔ مستقیم برای دازاین نیست. همچنین این مواجه دازاین با مرگ، ترس و دلهره را برای هر نسلی به همراه دارد. چرا که شاید کمی بعدتر نوبت او باشد. در این‌جا این *رو به‌سوی مرگ بودن هستنده* که هایدگر از آن صحبت می‌کند، و همچنین خود پدیدهٔ مرگ، با بدتر شدن حال زنِ زائو که در نمایشنامه دیده نمی‌شود اما با دیالوگ‌های سمبولیستی و به‌خصوص فضاسازی و سکوت‌های مترلینکی نشان داده می‌شود، هر لحظه بیشتر و بیشتر لمس می‌شود. در این سکوت، نمونه ترس‌آگاهی است: اضطرابی که نه از ابژهٔ بیرونی، بلکه از مواجهه با عدم برمی‌خیزد.

«*پدر: چه سکوت غریبی.*

دختر بزرگتر: حتی می‌شه صدای پاهای فرشته‌ای رو هم شنید.

[...]

[سکوت.]

پدربزرگ: این چه صدائیه اورسول؟

دختر بزرگتر: نمی‌دونم پدربزرگ... شاید صدای خواهرهام باشه که کمی دارن می‌لرزن؟

پدربزرگ: من هم می‌ترسم دخترها.

[ساعت، نیمه شب را اعلام می‌کند و با آخرین ضربه‌های زنگ ساعت صدای مبهمی به‌گوش می‌رسد، گویی کسی با عجله از جای خود برخاسته باشد.]

پدربزرگ: [با وحشت خاصی می‌لرزد.] کی از جاش بلند شد؟

عمو: کسی بلند نشد!

پدر: من که بلند نشدم!

سه دختر: من هم نشدم! من هم نشدم! من هم نشدم!

پدربزرگ: یکی از پشت میز پا شد.

عمو: چراغو روشن کنین!...

[ناگهان صدای گریهٔ وحشت‌زده‌ای از اتاق بچه، در سمت راست شنیده می‌شود؛ و این صدای گریه، وحشت فضا را هر لحظه به‌گونه‌ای تدریجی بالا و پایین برده و نوسان می‌دهد، و تا آخر صحنه نیز ادامه می‌یابد.]»

(مترلینک، ۱۳۹۸، ۷۸) از طرفی بکت نیز در *آخر بازی* با استفاده پیاپی از نشانه‌های زمانی همچون یک تایمر که در دست *کلو* است یا اشاره به چراغ و... سعی دارد رابطهٔ میان زمان، مرگ، و زندگی، و این گذر زمان و به‌سوی مرگ رفتن افراد را نشان دهد.[۱۴]

«هام: می‌خوام بدونم چه کاری داری؟

کلو: می‌خوام به دیوار نگاه کنم.

هام: دیوار! چی رو دیوار می‌بینی؟ حور و پری؟

کلو :چراغ عمرمو می‌بینم که داره خاموش می‌شه.» (بکت، ۱۳۵۶، ۱۲۷- ۱۲۸).

جالب است که چنین نشانه‌ای (چراغ) در ناخوانده نیز چندبار به‌گونه‌ای تقریباً مشابه تکرار می‌شود.

«دختر بزرگتر: چراغه که پِت‌پِت می‌کنه پدربزرگ.

پدربزرگ: مثل این‌که حسابی به لَق‌لَقه افتاده... حسابی...

[...]

دختر بزرگتر: فکر کنم داره خاموش می‌شه.

پدر: روغنش تموم شده.

دختر بزرگتر: حالا خاموش شد.» (مترلینک، ۱۳۹۸، ۷۵)

۵-۵. تئاتر ایستا و تحول فرم:

«در آخرین دههٔ قرن نوزدهم (سال‌های ۱۸۹۰) موریس مترلینک و گروهی از نمادگرایان فرانسوی، نظریه‌ای را دربارهٔ کُنش در نمایشنامه بیان داشتند که به آن «ایستایی» می‌گویند. این نظریه واکنشی در برابر نمایشنامه‌هایی بود که کنش آن‌ها از جنبش، ستیزه، رویداد و تنش سرشار شده بود. اما چگونه می‌توان چنین اضطراب‌های درونی را به‌وسیلهٔ آرامش و خاموشی بیرونی به نمایش گذاشت؟ مترلینک نیز مانند طبیعت‌گرایان عنصر اصلی «تراژیک» را که از نظر او باید کشف و افشا شود در امور روزمرهٔ زندگی می‌یافت. اما به‌جای آن‌که این امور را در «ستیزه‌های» مادی و «تقلاهای» روانی بجوید و به‌نمایش بگذارد، آن‌ها را در لحظات «سکون» و «سکوت» می‌یافت و به‌نمایش درمی‌آورد.» (مترلینک، ۱۳۹۸،۱۴)

در اکثر آثار مترلینک و به‌خصوص *ناخوانده* این فرم نمایشی به‌خوبی به‌کار گرفته شده. بکت و کمی بعدتر هارولد پینتر نیز از این فرم نمایشی در آثارشان بهره‌های فراوانی می‌برند. اما نکته این‌جاست که در آثار بکت

و به‌خصوص در *آخر بازی* این فرم وسعت داده می‌شود. می‌توان گفت که فرم «تئاتر ایستای» مترلینکی با سکوت‌هایش در نمایشنامه‌های بکت فقط دلهره و اضطراب زندگی فرد را حمل نمی‌کند، بلکه نبود معنا و معناباختگی جهان و بشر را نیز دارد. همچنین این فرم ایستا به فرم «تئاتر ایستای دورانی» که نخستین‌بار در این پژوهش نام‌گذاری می‌شود، تحول می‌یابد. «*گودو* به روز سوم مشابهی اشاره می‌کند، *نوار کراپ* تا به ابد می‌چرخد، و *آخر بازی* شاید فقط یک بازی است، که باید دوباره فردا ازسرگرفته شود: همون، مثل همیشه.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۱۵) در *آخر بازی* «*کلو* نه تنها مثل *هام* نخواهد بود، بلکه خود *هام* خواهد شد. [...] نمایش شاید بر صحنه‌ای تقلیل رفته‌تر، شاید در جمجه‌ای تحلیل رفته‌تر، دوباره با *کلو* در نقش *هام* اجرا شود. [...] [باید به این نکته توجه کرد که این *کلو* است که جملات آغازینش طنین واپسین کلمات مسیح را دارد. [...] همچنین در برخی از اجراها *کلو* پشت صندلی *هام* با دستانی گشوده می‌ایستد، گویی به‌صلیب کشیده شده. [...] شاید یکی جایگزین دیگری می‌شود؛ و کل این چرخهٔ اندوهبار معناباخته، دیگر بار از سر گرفته شود.» (اصلانی، ۱۳۹۵، ۱۸۳-۱۸۴)

۶-۵. مکث و سکوت

مترلینک نخستین کسی بود که در آثارش از سکوت استفاده کرد و به‌گونه‌ای می‌خواست که تئاترش را با سکوت نقطه گذاری کند. «مترلینک از دیدن تئاترهای دورهٔ خود به‌نوعی دلزده شده و حال شوق دیدن تئاتری را داشته که نمایشی از *درون* و *تئاتر شاعرانهٔ درون و روح* باشد. این امر جز در سکوت و با آن میسر نخواهد شد. در سکوتی که شاید لحظه‌ای ما را از این هیاهویی که در پیرامون‌مان می‌گذرد رها سازد و ما به صداهای رمزآلود دیگری که در پیرامون ما می‌باشد گوش بسپاریم. آنگاه است که هر چیزی ـ همچون صدای تیز کردن داس باغبان ـ به‌گونه‌ای دیگر جلوه می‌کند و هر صدایی طور دیگری نیز شنیده می‌شود. او همچنین سعی داشته تا با سکوت‌هایی که در پشت آن حقیقت انسان و درونش نهفته است، دلهره و اضطراب انسان را در جهان و به‌خصوص در لحظات مواجه شدنش با مرگ را نشان دهد. در نمایشنامهٔ *ناخوانده* ده بار از سکوت در دستور صحنه استفاده می‌کند تا انتظار و همچنین دلهره و اضطرابی که در مرگ و *رو به‌سوی مرگ* رفتن است بیشتر حس و بیان شود.

سکوت و مکث در این دو نمایشنامه، نه فقط یک تمهید فرمی، بلکه بازنماییِ «ترس‌آگاهی» هایدگری است: اضطرابی که در سکوت، آشکارتر از کلام بیان می‌شود. سکوت، لحظه‌ای است که شخصیت‌ها با «عدم» روبه‌رو می‌شوند؛ همان «نیستی» که هایدگر آن را هم‌بسته با هستی می‌داند.

«از سوی دیگر، میل به کنترل، فرم آثار بکت و به‌خصوص آخرین آثار تئاتری‌اش را مشخص می‌کند. این کنترل با توسل به دستور صحنه‌های دقیق و جز به جز در متن مؤکد شده است، و استفادهٔ مکرر از مکث و سکوت نیز در نوشته‌های او، بخش مهمی از این دستور صحنه‌ها می‌باشد. مکث‌های معیّن شده در متن برای بازگوکردن سکوت و سکون است. در *آخر بازی* (۳۹۸) بار از «مکث‌کوتاه» در دستورصحنه استفاده شده که نشان‌دهندهٔ اهمیت مکث و سکوت در این متن است.» [۱۶](kamyabi, 2012, 78)

۵-۷. مرگ

مرگ در *آخر بازی* و *ناخوانده* از جهان بیرونِ اتاق (صحنهٔ نمایش) شروع شده و در طول نمایش به درون جهان محدود و بستهٔ شخصیت‌های نمایش هجوم می‌آورد. در جای جای *آخر بازی* صحبت از مرگ است که بارزترین بخش آن مرگ *نِل* است که البته بازهم از سوی *کلو* با تردید بیان می‌شود. چنانچه هایدگر نیز تأکید دارد، مرگ شاید تنها پدیده‌ای باشد که دازاین هرگز نمی‌تواند تجربه‌اش کند و تجربهٔ دیگران نیز به او در درک مرگ کمکی نمی‌کند. در *ناخوانده* نیز از ابتدا تا انتهای نمایش سایهٔ مرگ است که با نمادهای مختلفی که به آن‌ها اشاره شد افراد درون اتاق و به‌خصوص *پدربزرگ* نابینا را به وحشت می‌افکند. هرچند که در ابتدا جز پدربزرگ بقیه افراد در روزمرگی خود و فرار از مرگ اندیشی غرق بوده، امّا همان‌طورکه پیش‌تر اشاره شد در روند نمایش که رو به‌سوی مرگ دارد، این مسئله بیشتر حس می‌شود و آن‌ها از وجود دیگری و هستی-اش که رو به مرگ است آگاه‌تر می‌شوند. در *آخر بازی* انتظار برای فرارسیدن مرگ و پایانِ زندگی، شخصیت-ها را بیشتر از هر زمان دیگری به وجود خودشان و حتی وجودِ دیگری آگاه می‌کند. شخصیت‌های نمایش با آگاهی کامل از مسئلهٔ مرگ و همچنین با تصویر جهان مرده خارج از اتاق آن‌ها، که تصویری از نیستی است و در تقابل با هستیِ ظاهری درون اتاق/پناگاه است، در یک بی‌عملی و ملالت عمیقی در انتظار رسیدن مرگ می‌باشند. درواقع این انتظار برای مرگ برای شخصیت‌ها برزخی ساخته که نمادی از زندگی برزخ‌وار انسان سردرگم دنیای مدرن است؛ چرا که در هر صورت منتهی به مرگ خواهد شد، گویی زیستن انسان مسیری برای رسیدن به مرگ است. این مسئله تمام کنش‌های نمایش و شخصیت‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. در *ناخوانده* نیز اگرچه گونهٔ دیگری از انتظار وجود دارد، اما آن انتظار به مرگ منتهی می‌شود. همچنین این انتظار تمام کنش‌های شخصیت‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. پس می‌توان «انتظار مرگ» را در هر دو نمایشنامه مشترک دانست. در *آخر بازی* حضور دیگری یا دیگران (دازاین‌های دیگر) برای شخصیت *هام* در زندگی هرروزه‌اش در حقیقت مواجه کردنِ خود با روزمرگی و اعمال تکراری‌اش (خاطرات گذشته و داستان-گویی‌اش) است که برای فرار از اضطراب مرگ به آن متوسل می‌شود. آگاهی از مسئلهٔ مرگ شخصیت‌های بکت را به لحاظ فیزیکی و روانی دچار رنج می‌کند. با این‌حال باوجود امکان‌هایی که برای پایان رنج و طرح-ریزی مرگ خویش دارند، هرگز نمی‌توانند دست به عملی در این راستا بزنند و این مسئله آن‌ها را دچار ملالت از زندگی تکراری می‌کند که تبدیل به« انتظار مرگ» شده است؛ غافل از آن‌که این نوع زندگی سرشار از ملال و یأس، خود گونه‌ای از مردن است. در *ناخوانده* نیز به‌جز *پدربزرگ* نابینا، افراد حاضر در اتاق برای فرار از اضطراب مرگ و اتفاقی ناگوار، با صحبت‌هایی به‌ظاهر عادی سعی دارند اوضاع را آرام و عادی جلوه دهند. در *آخر بازی* شخصیت‌های *هام* و *کلو* در فضایی همچون برزخ به روزمرگی خود مشغول‌اند. گویی آن پایان جهان فرارسیده است، اما افراد حاضر در اتاق هنوز به پایان زیست‌شناختی خود نرسیده‌اند. رنگ چهرهٔ نِل و نَگ به‌شکلی غیرعادی سفید است و چهرهٔ *هام* نیز رنگ‌پریده است، این شخصیت‌ها گویی دچار مرگ فیزیکی شده‌اند و خونی در بدن ندارند، اما می‌بینیم که هنوز حرف می‌زنند، می‌خورند، نفس می‌کشند. آن‌ها از جهان بیرون و مرگی که متعلق به دیگران در جهان تلقی‌اش می‌کنند در هراس‌اند، غافل از این‌که خود مدت زمان زیادی است که مرده‌اند و این به نحوهٔ هستی آن‌ها مرتبط است.

«هام: آره، اما من از کجا بدونم که تو، تو آشپزخونه‌ات مُرده‌ای؟

کلو: خُب... در این صورت دیر یا زود بوی گندَم بلند می‌شه.

هام: تو همین حالا هم بوی گندت بلند شده. تمام این خراب شده بوی گندِ مردار می‌ده.
کلو: تمام کائنات.» (بکت، ۱۳۵۶، ۱۵۳)

همچنین برای مرگ هم مانند کنش‌های دیگر قطعیت و پایانی متصور نیست. موقعیت کنونی آن‌ها چنان است که مرگ را می‌خواهند اما قادر به رسیدن به آن نیستند.

«*هام: [...] کافیه، دیگه باید تمومش کرد، حتی توی این پناهگاه. (مکث.) باوجود این من دست و دلم می‌لرزه، دست و دلم می‌لرزه که... تمامش کنم.*» (بکت، ۱۳۵۶، ۲۱)

شخصیت‌ها به فجیع‌ترین شکل ممکن زنده‌اند، در تکرار و تکرار غوطه می‌خورند. بر آنچه این شخصیت‌ها سپری می‌کنند نمی‌توان نام زندگی گذاشت. شخصیت‌های بکت مرده‌هایی هستند که نفس می‌کشند. در حقیقت اگر شخصیت‌های بکت دازاین‌هایی اصیل بودند این مرگ و مردن باید برای آن‌ها امکانی برای درک وجود خویش فراهم می‌کرد تا دست‌کم بتوانند آیندهٔ نزدیک خود را طرح‌ریزی کنند.

از این منظر، بکت نیز در *آخر بازی* با به تصویر کشیدن جهانی تهی از معنا و شخصیت‌هایی که در «فراموشی وجود» غوطه‌ورند، نه فقط نیهیلیسم را بازنمایی می‌کند، بلکه با اصرار بر نمایش این نیستی، خود نوعی پرسش از هستی را پیش می‌کشد. (سلطانی‌فر و گندمی نصرآبادی، ۱۴۰۳) نل و نگ که در سطل‌های آشغال قرار گرفته‌اند، نمونه‌ای عینی از این «تقلیل انسان به منبع ذخیره» در «گشتل تکنولوژی» هایدگری‌اند؛ انسان‌هایی که به زباله و پسماند فروکاسته شده‌اند. در *ناخوانده* نیز، پدربزرگ نابینا که در میان جمعیت منتظر، تنها مانده است، نمونه‌ای دیگر از این «فراموشی وجود» است: انسانی که هستی‌اش به حاشیه رانده شده و صدایش توسط دیگران شنیده نمی‌شود. مترلینک نیز با نمایش «حضور غایبِ» مرگ، همین دیالکتیک هستی/نیستی را به شکلی دیگر صورتبندی می‌کند: مرگ نه به‌عنوان نفی هستی، بلکه به‌عنوان وجهی از آن.

به‌طور خلاصه می‌توان گفت:

مرگ در آثار مترلینک و بکت محور مشترکی دارد و آن: «مرگِ در حال وقوع است، و نه مرگِ رخداده». در آثار هر دو نویسنده، مرگ یک «رویداد» نیست؛ یک «وضعیت هستی‌شناسانه»[۱۷]است: در آثار مترلینک «مرگ وارد صحنه نمی‌شود، فقط حس می‌شود». در بکت مرگ هرگز نمی‌رسد، فقط «به تعویق» می‌افتد. در مترلینک شخصیت‌ها «منتظر ناشناخته» هستند، و در بکت شخصیت‌ها «منتظر هیچ». در مترلینک فضا از حضور «امری نامرئی» پُر است و در بکت فضا پُر شده از «خلأ» است.

این یک تداوم تاریخیِ نگاه به مرگ است، که در آثار بکت با استفاده از فرم «*تئاتر ایستای دورانی*» که وام‌دار «تئاتر ایستا» مترلینک است، تداوم و تحول می‌یابد. مترلینک مرگ را از حادثه به «حضور نامرئی» تبدیل می‌کند. بکت همان حضور را به «نبودِ معنا و پایان‌ناپذیری بودن» می‌رساند. یعنی: سمبولیسم، «متافیزیکِ مرگ» را می‌سازد. اما بکت، آن را تهی می‌کند. این همان چیزی است که نخستین‌بار در این پژوهش «دراماتورژی آستانهٔ مرگ» نامیده می‌شود. مفهومی که ریشه در فلسفهٔ هایدگر و تحولات تئاتر مدرن دارد.[۱۹]در این رویکرد، مرگ دیگر نه یک رویدادِ پایانی یا نقطهٔ اوجِ دراماتیک، بلکه وضعیتی وجودی است که تمامِ عناصر نمایش را در «میانِ بودن و نبودن» معلق می‌دارد. برخلاف تئاتر کلاسیک که مرگ یا در میانهٔ داستان رخ می‌دهد (به‌عنوان بحران) یا در پایان (به‌عنوان گره‌گشایی)، دراماتورژی آستانهٔ مرگ، مرگ

را به افقِ همیشگیِ صحنه تبدیل می‌کند؛ حقیقتی که هرگز به‌تمامی روی صحنه نمی‌آید، اما تمامِ صحنه را تسخیر کرده است.

این نوع تراژدی چهار مؤلفهٔ اصلی را دگرگون می‌کند:

۱- زمانِ معلّق: زمان نه خطی است و نه چرخه‌ایِ محض، بلکه زمانی آستانه‌ای‌ست که هر لحظه در آن ممکن است پایان فرا رسد، اما پایان هرگز فرا نمی‌رسد. در *آخر بازی*، اشارهٔ مکرر به «نورِ خاکستری» و «نه روز است و نه شب»، همین تعلیقِ زمانی را بازنمایی می‌کند؛ و در *ناخوانده*، ضرباتِ ساعت که هربار نزدیکیِ مرگ را هشدار می‌دهند.

۲- مکانِ مرزمند: صحنه به پناهگاهی موقت تبدیل می‌شود که درست بر لبهٔ میانِ درون و بیرون قرار دارد؛ بیرون، مرگِ محض است (جهانِ متروک و بی‌نشان در *آخر بازی*، یا باغی که باغبان با داس در آن می‌گردد در *ناخوانده*)، و درون، زیست‌گاهِ مرگِ به‌تعویق‌افتاده. شخصیت‌ها در این فضای مرزمند، نه می‌توانند به بیرون بروند (چرا که مرگِ قطعی در انتظارشان است) و نه می‌توانند در درون به‌رهایی برسند (چرا که مرگ در خودِ درون نیز سایه افکنده است).

۳- شخصیت‌های واکنش‌گرِ آستانه‌ای: کاراکترها دیگر کنش‌گرانی نیستند که در برابر مرگ موضع‌گیری کنند؛ آن‌ها «واکنش‌گرانی»اند که در میانِ بودن و نبودن معلق شده‌اند. *هام* و تا اندازه‌ای *پدربزرگ*، *کلو* و *اورسول* که از پنجره جهانِ مرده را روایت می‌کنند، و *نل* و *نگ* که در سطل‌های آشغال میانِ زندگی و مرگ دست‌وپا می‌زنند، همگی تجسم‌هایی از این «انسانِ آستانه‌ای» هستند که مطابق با تعریف هایدگر، دازاین-هایی هستند که مرگ را نه به‌عنوان امکانی برای اصالت‌یابی، بلکه به‌عنوان هراسی برای گریز از خود تجربه می‌کنند.

۴- دیالوگ به‌عنوان پُرکنندهٔ خلأ: گفت‌وگوها در این دراماتورژی نه برای پیشبرد پیرنگ، بلکه برای پُرکردنِ خلأِ حاصل از «حضورِ غایبِ» مرگ شکل می‌گیرند. در *آخر بازی*، دیالوگ‌های چرخه‌وار و تکراریِ *هام* و *کلو*، و در *ناخوانده*، پرسش‌وپاسخ‌های بی‌پایانِ *پدربزرگ* دربارهٔ «کسی که آمده» و «صدایی که شنیده شده»، همگی تلاشی‌اند برای پر کردنِ سکوتی که خود، گویاترین بیانِ مرگ است.

در حقیقت، اگر مترلینک تئاترِ «حضورِ غایب» (Presence of Absence) را بنا می‌نهد، بکت تئاترِ «غیابِ محض» (Pure Absence) را می‌آفریند؛ هر دو اما در یک نقطه همگرا می‌شوند: مرگ نه در پایان، که در تمامِ لحظاتِ نمایش زندگی می‌کند؛ و مخاطب نیز نه با تماشای مردن، که با زیستن در کنارِ کسانی که در حالِ مُردن‌اند، با حقیقتِ مرگ روبه‌رو می‌شود.

آماده انتشار هنرهای زیبا

۶. نتیجه گیری:

درون‌مایه‌های مهمی که در اکثر نمایشنامه‌های مترلینک و بکت دیده می‌شود، مرگ و انتظار است. می‌توان گفت عنصر زمان و گذر آن که *رو به‌سوی مرگ بودن* را به همراه دارد، این دو درون‌مایه را به هم پیوند می‌دهد. درون‌مایهٔ مرگ مخصوصاً در چهار تک‌پرده‌ای معروف مترلینک، به همراه تم انتظار، عنصری غالب است. انتظاری که نه به آمدن کسی بلکه همواره با مرگ و *به‌سوی مرگ بودن* همراه است. در نمایشنامهٔ *کورها*، چشم به‌راه‌هانِ نابینا، کشیش را مُرده در میان خود می‌یابند؛ و در *درون*، افراد خانواده‌ای که در انتظار آمدن دخترشان هستند، به‌جای دختر، خبر غرق شدن او را از پیرمرد و بیگانه‌ای می‌شنوند. در *ناخوانده* نیز جمعِ منتظرِ خانواده نه با شخصی از فامیل بلکه با مرگ که در پایان نمایشنامه همچون *ناخوانده‌ای* که حضوری غائب دارد روبه‌رو می‌شوند. از سوی دیگر، شخصیت‌های بکت نیز همه از زمانمندی و احتمالِ در جهان نبودن‌شان آگاه و ملول‌اند، و همچون شخصیت‌های برخی از نمایشنامه‌های مترلینک از جهان پیرامون خود در اضطراب‌اند. آن‌ها گاهی برای فرار از زمانمندی خویش به « انتظار مرگ» پناه می‌برند، گرچه هر یک به دلیلی در راهِ رسیدن به مرگ موفق نیستند. در اثر همین ترس و اضطراب است که دازاین‌ها در قالب شخصیت‌های نمایشی از خود در گریزند و با غرق کردنِ خویش در ابزار، اشیاء، کلمات و اعمال بیهوده، سعی در فراموش کردن مرگ دارند، اما مرگ با تمام هیبت خویش در قالب مرگ دیگران تمام این شخصیت‌ها را در خود پیچیده است. خانم *رونی* در نمایشنامهٔ *همهٔ افتادگان* با مرگ دخترش در کودکی درگیر است، و آقای *رونی* در همان نمایشنامه با مرگ دختربچه‌ای در اثر سقوط روی ریل قطار. *هنری* در نمایشنامهٔ *خلواره* تمام ساعاتش را با مرور مرگ پدر پُر می‌کند. *می* در نمایشنامهٔ *صدای پا*، و *کراپ* نیز در نمایشنامهٔ *آخرین نوار کراپ* با مرگ مادرشان در چالش‌اند. در *آخر بازی* اما این تصویر هولناک‌تر است. در این نمایش تمام جهان پیرامون به جز نفرات حاضر در آن اتاق، مرده‌اند. در باور هایدگر انسان یا همان دازاین از این نمی‌ترسد که در آینده‌ای نامعلوم مرگ به سراغ او خواهد آمد، بلکه او می‌داند که دازاین وجود دارد و این وجود بر پایه حقیقت مرگ بنا نهاده شده است. براساس نظریات هایدگر، شخصیت‌های نمایش‌های بکت، دازاین‌های نااصیلی هستند، فرسوده و رنجور از زمانی نااصیل، و معناباخته و تن داده به روزمرگی، که گرچه گاهی تلاش‌هایی برای اثبات وجود خویش می‌کنند و به‌ظاهر نسبت به مسئلهٔ مرگ آگاهی دارند و گاهی با تمام وجود آن را می‌طلبند، اما مرگ را به‌عنوان پدیده‌ای آگاهی‌بخش از وجود برای یافتن دازاین اصیل خویش نمی‌شناسند؛ و برعکس ترس از آن این شخصیت‌ها را به‌سمت گریز از خویش و گم کردن در میان عادت‌ها و اعمال روزانه پیش می‌برد. این تن دادن به عادت‌ها و اعمال روزانه و صحبت‌هایی به ظاهر پیش‌پا افتاده به‌گونه‌ای دیگر در تک‌پرده‌ای‌های مترلینک و به‌خصوص *ناخوانده* نیز برای گریز از ترس و اضطراب مرگ دیده می‌شود.

همان‌طورکه گفته شد مرگ در هر دو نمایشنامه از جهان بیرونِ اتاق (صحنهٔ نمایش) شروع شده و در طول نمایش به‌درون جهان محدود و بستهٔ شخصیت‌های نمایش هجوم می‌آورد. گویی همه چیز در این دو نمایشنامه ـ زمان، مکان، شخصیت‌ها، و هرچیز دیگری ـ با شباهت‌هایی تقریباً یکسان، در مرگ تنیده شده و *رو به‌سوی مرگ* دارد. همچون آثار مترلینک، در آثار بکت نیز ما هرگز مرگ را با چشم خود نمی‌بینیم اما حضور وهمناک آن را هر لحظه احساس می‌کنیم. در آثار وی رنجِ زندگی ملموس‌تر از مرگ است و گویی او زاده شدن را از مرگ وحشت‌آورتر تلقی می‌کند، شاید به همین سبب است که شخصیت‌های او به طرز

آشکاری در «انتظار مرگ» هستند. بررسی تطبیقی *ناخوانده* و *آخر بازی* نشان می‌دهد که تم مرگ بسامد زیادی در آثار این دو نمایشنامه‌نویس دارد و بکت در این اثر تا اندازهٔ زیادی از نظر محتوا، پلات نمایشی (تئاتر ایستا) و استفاده از تم مرگ تحت تأثیر *ناخوانده‌ی* مترلینک بوده است و می‌توان ردپایی از الگوهای آن را در *آخر بازی* مشاهده کرد. اما او درون‌مایهٔ مرگ را فلسفی‌تر و جهانی‌تر کرده، و پلات نمایشی را نیز با تکنیک‌های خود پیچیده‌تر کرده است و «تئاتر ایستا» مترلینک را به «تئاتر ایستای دورانی»، اصطلاحی که برای نخستین‌بار در این پژوهش به کار رفته است، تحول بخشیده. همچنین این پژوهش، برای نخستین‌بار اصطلاح «دراماتورژی آستانه‌ی مرگ» را برای توصیف الگوی مشترکِ بازنماییِ مرگ در دو نمایشنامه ارائه می‌دهد. اگرچه مفهوم «آستانه» در مطالعات پرفورمنس (ترنر، شکنر) و زیبایی‌شناسی مرگ (گیومار) به کار رفته، اما ترکیب «دراماتورژی آستانه‌ی مرگ» برای تحلیل بازنماییِ مرگ در نمایشنامه، پیشینه‌ای ندارد. همچنین اگرچه مفهوم «آستانگی» در تحلیل آثار بکت (مانند در *انتظار گودو* و *آخر بازی*) و ژنه (مانند *پاراوان‌ها*) به کار رفته است، اما این تحلیل‌ها عمدتاً بر آستانگی مکانی (فضای بین درون و بیرون) یا آستانگی وجودی (معلق بودن بین بودن و نبودن) متمرکزند، نه بر «دراماتورژی آستانه‌ی مرگ» به‌عنوان یک الگوی ساختاریِ مشخص برای بازنماییِ مرگ. تمایز کلیدی این است که «آستانگی» یک مفهوم انسان‌شناختی است که به وضعیتِ میان‌مرزی اشاره دارد؛ درحالی‌که «دراماتورژی آستانه‌ی مرگ» یک مفهوم دراماتورژیک است که نشان می‌دهد چگونه این وضعیتِ آستانه‌ایِ مرگ در ساختار نمایشی (زمان، مکان، شخصیت، دیالوگ) بازنمایی می‌شود. امید است در آینده مطالعات بیشتری در زمینهٔ تطبیق آثار مترلینک و بکت با دیگر نویسندگان تئاتر مدرن از منظرهای دیگر انجام شود. به‌طور مثال برخی از نمایشنامه‌های پینتر با مترلینک دارای مشابهت‌هایی است که در منابعی به آن اشاراتی شده، و یا در مورد فرم پلات آثار بکت که به جز مواردی که به آن‌ها اشاره شده می‌توان رفتن به‌سوی «متاتئاتر» (به‌طور مثال ارجاعات کلو به تماشاگران و نمایشی که درحال بازی شدن است) را اشاره کرد.

رهای زیبا

منابع فارسی:

احمدی، بابک. (۱۳۸۲). *هایدگر و پرسش بنیادین*. نشر مرکز.

ادواردز، پل، میولهال، استفان، ادکینز، برنت، وایت، کارول جی، و بلاتنر، ویلیام. (۱۳۹۶). *هایدگر و مرگ* (مهرداد پارسا، مترجم). نشر شوند.

استو، ریچارد اس. (۱۳۸۳). *موریس مترلینگ* (لیدا نصرتی، مترجم). نشر ماهی.

اصلانی، امین. (۱۳۹۵). *مرگ و بکت* (مجموعه مقالات گزینش و ترجمه). نشر افراز.

ایگلتون، تری. (۱۳۹۶). *معنای زندگی* (عباس مخبر، مترجم). نشر بان.

بکت، ساموئل. (۱۳۵۶). *نمایشنامه‌های بکت* (جلد ۱ و ۲؛ نجف دریابندری، مترجم). نشر سهامی کتاب‌های جیبی.

بکت، ساموئل. (۱۳۸۳). *دست آخر* (مهدی نوید، مترجم). نشر پژوهه.

رابرتس، جیمز. (۱۳۸۹). *بکت و تئاتر معناباخته* (حسین پاینده، مترجم). نشر جاویدان.

سلطانی‌فر، حجت‌الله، و رضا گندمی نصرآبادی. (۱۴۰۳). بررسی دیدگاه هایدگر درباره نیهیلیسم. *پژوهش‌های فلسفی*، (۱۸) ۴۶، ۲۲۷–۲۴۵.

سیدحسینی، رضا. (۱۳۸۵). *مکتب‌های ادبی*. انتشارات نگاه.

مترلینک، موریس. (۱۳۹۸). *کوران و یک تک‌پرده‌ای دیگر* (مجتبی اشرفی، مترجم). نشر نگاه معاصر.

مترلینک، موریس. (۱۴۰۲). *هفت شاهدخت و ژویزل و درون* (مجتبی اشرفی، مترجم). نشر نی.

هایدگر، مارتین. (۱۳۹۴). *هستی و زمان* (سیاوش جمادی، مترجم). نشر ققنوس.

هایدگر، مارتین. (۱۳۸۹). *متافیزیک چیست؟* (سیاوش جمادی، مترجم). نشر ققنوس.

یونگر، ارنست. (۱۳۴۶). *عبور از خط* (محمود هومن و جلال آل احمد، مترجمان). نشر فرزین.

منابع انگلیسی

- Beckett, S. (1975). *Fin de partie*. Éditions de Minuit.
- Caruso, K. M. (2011). *Outside of here there's hope: A Heideggerian analysis of Beckett's Endgame* [Master's thesis, Georgia State University].
- Kamyabi, A. (2012). L'attente dans le théâtre de Samuel Beckett: *En attendant Godot*. *Revue des Études de la Langue Française*, 5, 68–79.
- Maeterlinck, M. (1897). *The treasure of the humble* (A. Sutro, Trans.). George Allen.
- Pilling, J. (1976). *Samuel Beckett*. Routledge.
- Szondi, P. (1987). *Theory of the modern drama* (M. Hayes, Trans.). University of Minnesota Press.
- Taggart, A. (2010). Maeterlinck and Beckett: Paying lip-service to silence. *Samuel Beckett Today / Aujourd'hui*, 22, 93–106.
- Worton, M. (1994). Waiting for Godot and Endgame: Theatre as text. In J. Pilling (Ed.), *The Cambridge companion to Beckett* (pp. 67–87). Cambridge University Press.

آماده انتشار هنرهای زیبا

پی نوشت

[۱] نگاه کنید به: *بررسی تطبیقی نمایشنامهٔ کورهای موریس مترلینک و در انتظار گودوی ساموئل بکت با تکیه‌بر مضمون انتظار و با نگاهی به نظریهٔ زمان آنری برگسون*، مجتبی اشرفی، شهرام زرگر، ناهید شاهوردیانی/ مجله نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، زمستان ۱۴۰۴، سال شانزدهم، شماره ۴۳

[۲] نگاه کنید به نمایشنامهٔ *کورها*.

[۳] منظور از پلات داستانی پلاتی است که در آن ماجرا اتفاق می‌افتد. مثل پلات نمایشنامه‌های ایبسن و غیره.

[۴] نگاه کنید به نمایشنامهٔ *کورها*.

[۵] نگاه کنید به نمایشنامهٔ *هفت شاهدخت*.

[۶] نگاه کنید به بخش زمان در همین مقاله.

[۷] نگاه کنید به نمایشنامهٔ *کورها*.

[۸] نگاه کنید به تحلیل شخصیت *پسر بچه* و همچنین آن‌جا که صحبت از *ننه* پگ می‌شود.

[۹] در بخش رابطهٔ زوج‌ها بیشتر توضیح داده می‌شود.

[۱۰] نگاه کنید به نمایشنامهٔ *کورها*.

[۱۱] به این‌ها *ننه* پِگ خارج از صحنه نیز می‌تواند اضافه شود. زیرا peeg نیز نوعی میخ است. کاربرد این نام‌ها (میخ) در بخش مکان بیشتر توضیح داده می‌شود.

[۱۲] نگاه کنید به بخش معانی نام‌های شخصیت‌ها و رابطهٔ زوج‌ها.

[۱۳] در بخش تئاتر ایستا و تحول فرم بیشتر به آن اشاره می‌شود.

[۱۴] همچنین در *آخربازی* اشاره به چراغ خانهٔ ننه پگ که دیگر خاموش شده (نشانه‌ای از مرگ) نیز از نمونه‌های دیگری است.

[۱۵] cyclical static theatre

[۱۶] در دستور صحنهٔ *آه، روزهای خوش!* نیز از «مکث‌طولانی» (۲۹ بار) و (۵۴۸ بار) نیز از «مکث‌کوتاه» استفاده می‌شود.

[۱۷] Ontological

[۱۸] Dramaturgy of the Threshold of Death

[۱۹] در نتیجه گیری بیشتر به آن پرداخته شده است.

آماده انتشار هنرهای زیبا